

Annilotta Haataja

KENTTÄGRAFIIKAN JA KENTTÄSUUN- NITTELUN ESITUOTANTO SCAREC- ROW-SEIKKAILUPELILLE

Opinnäytetyö

Viestintä

Marraskuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Annilotta Haataja	Medianomi	Marraskuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
Kenttägrafiikan ja kenttäsuunnittelun esituotanto Scarecrow-seikkailupelille		38 sivua 0 liitesivua
Toimeksiantaja		
Miikka Lesonen		
Ohjaaja		
Pt. tuntiopettaja Marko Siitonen		
Tiivistelmä		
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkitaan kenttien ja kenttägrafiikan suunnittelua ja esituotantoa prosessina. Yhtenä työn tavoitteena oli tutkia ja helpottaa suunnitteluprosessia peleille yleensä, toisena hyödyntää kyseistä tutkimusta pikseliyyllisen Scarecrow-mobiiliseikkailupelin kenttien visuaaliseen suunnitteluun ja kenttägrafiikan esituotantoon viittä peliympäristöä varten. Työn produktiiviseen osuuteen sisältyy materiaalia suunnitteluvaiheista ja valmiita kenttäluonnoksia.</p> <p>Teoreettisessa osuudessa tutkitaan, miten pelien temaattiset, tyyliilajilliset ja muut eroavuudet vaikuttavat suunnitteluprosessiin. Selvitetään myös, mitä vaaditaan muun pelituotantoryhmän tuottaman materiaalin kanssa yhteensopivan, itsensä kanssa yhtenäisen, silmiä miellyttävän ja pelille sovitun tyyliilajiin sekä taidetyyliin sopivan kenttägrafiikan tuottamiseen. Tämän lisäksi keinoja helpottaa produktiivisen osuuden tuottamista ja hyödyntää samalla edeltävää teoriaa käsitellään enemmän suunnitteluluvussa. Yleisen pohdinnan jälkeen jokaisessa teoreettisessa luvussa käsitellään luvun aihe myös Scarecrowin kannalta. Opinnäytetyön käytännön osuudessa kerrotaan tutkivan osion soveltamisesta pelin kenttägrafiikan suunnittelussa ja luonnosten toteuttamisessa kenttä kerrallaan. Osuus sisältää prosessin kuvailua, valittujen menetelmien perustelua ja pohdintaa toteutusprosessin eroista kenttien välillä. Lopuksi opinnäytetyön tuloksia teoreettisen ja produktiivisen osan kannalta arvioidaan, ja syitä saaduille tuloksille pohditaan.</p> <p>Tuotettua materiaalia ei ole vielä opinnäytetyön kirjoittamisen aikana hyödynnetty pelissä, koska projekti on tauolla. Peliä varten tuotettuja luonnoksia ja muuta suunnittelu-materiaalia voidaan kuitenkin hyödyntää Scarecrowia mahdollisesti jatkettaessa kenttien jatkokehittelyyn ja uusien kenttien suunnitteluun. Tämän lisäksi opinnäytetyössä tehtyä tutkimusta ja tuotettua materiaalia voidaan käyttää nopeuttamaan ja helpottamaan peliympäristöjen graafista suunnittelua ja tuotantoa muissa tulevisissa peliprojek-teissa.</p>		
Asiasanat		
kenttäsuunnittelu, peligrafiikka, kenttägrafiikka, peliympäristö, esituotanto		

Author (authors)	Degree	Time
Annilotta Haataja	Bachelor of Media	November 2016
Thesis Title		
Pre-production of Level Graphics and Level Design for the Adventure Game "Scarecrow"		38 pages 0 pages of appendices
Commissioned by		
Miikka Lesonen		
Supervisor		
Marko Siitonen, Lecturer		
Abstract		
<p>In this thesis, the design and pre-production of levels and level graphics is examined as a process. One objective of the thesis was to study and ease the designing process for any game in general, the other to take advantage of said research to visually design levels for the mobile adventure game Scarecrow, and produce sketches for its five game environments. The productive part of the thesis contains material from the design phases and level design art for all levels.</p> <p>The theoretical part examines how thematical, genre-based, and other differences between games influence the design process. What is required to produce level graphic assets that fit together with the material produced by the rest of the game development group, are self-consistent, are pleasing to the eye and fit the specified genre and visual style, is studied. In addition, the methods to facilitate the productive part of the project and utilize previous theory in the process are expanded on in the planning section. After discussing the subject in a general manner, each theoretical section explains how the information can be used with Scarecrow in mind. In the practical part, applying what was learned in the theoretical part to level graphic design and production is discussed one level at a time. In this part, the productive process is described, chosen methods are explained and differences between levels in the productive process are discussed. Finally, both the theoretical and productive results of the thesis are evaluated, and reasons for said results are discussed.</p> <p>The produced assets are as of the writing of this thesis not yet in use in the game, because the project is on indefinite hiatus. The produced sketches and other design material can however be utilized for Scarecrow in case the project ever continues, to further develop old levels and to design new ones. In addition to this, the research and assets produced during the thesis can be used in future game projects to speed up and ease the design and productive process of game environment graphics.</p>		
Keywords		
level design, game graphics, level graphics, game environment, pre-production		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	SCARECROW.....	7
3	TYÖTEHTÄVÄ.....	8
3.1	Genre.....	9
3.2	Tyyli.....	9
3.3	Kohdeyleisö.....	10
3.4	Ohjelmoinnin rajoitteet.....	11
4	KENTTIEN SISÄLTÖ.....	13
4.1	Pelaajan ohjaaminen.....	13
4.2	Kompositio.....	15
4.3	Taustatieto.....	17
4.4	Tunnelma.....	19
5	SUUNNITTELU.....	21
5.1	Työvälineet.....	21
5.2	Mood board ja mallikuvat.....	21
5.3	Kenttäkartta.....	22
5.4	Aihe.....	23
5.5	Ulottuvuudet ja mittasuhteet.....	23
5.6	Luonnostelu.....	24
5.7	Väritys.....	26
6	TOTEUTUS.....	27
6.1	Lair of the Raven Goddess.....	27
6.2	Mt. Festival.....	29
6.3	Kalastajakaupunki.....	30
6.4	Kraatteribasaari.....	31
6.5	Los Oasis.....	32
7	LOPUKSI.....	34
8	PRODUKTIIVINEN OSA.....	35
	LÄHTEET.....	36

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aihe on mobiiliseikkailupeliprojekti Scarecrowin kenttien grafiikan esituotanto. Tällä tarkoitan peliympäristöjen visuaalista suunnittelua, kenttälouonnosten tuottamista kyseisten suunnitelmien perusteella ja sekä grafiikan suunnittelu- että tuottamisprosessin pohdintaa ja tutkimista. Muihin kenttäsuunnittelun osa-alueisiin kuten äänimaailmaan ja pelimekaanisiin piirteisiin en syvenny. Projektilla ei ole varsinaista asiakasta, idea peliin tuli Miikka Lesoselta, ja hän toimi myös projektijohtajana. Muita ryhmän jäseniä olivat Markus Myllylä, Mikko Peltonen ja Elli Hytti. Kokoonnuimme kevään aikana muutaman kerran kehittämään peli-ideaa ja saimme näiden kuukausien aikana kehitettyä pelille rikkaan maailman, hahmot ja tarinan. Suurin osa varsinaisesta graafisen materiaalin tuottamisesta jäi myöhemmälle ajankohdalle. Itselleni jäi graafisesta osuudesta ympäristöjen luominen.

Pelikenttien visuaalinen toteutus koostuu kahdesta osasta – kenttäsuunnittelusta ja environment artistista. Kenttäsuunnittelijan tehtävä on peliympäristöjä varten tehtyjen asettien eli koodin ulkopuolisten peliresurssien (Llopis 2004, 36) avulla luoda peliympäristöjä. Kirjaimellinen käänös environment artille on ympäristötaide. Ympäristötaiteella tarkoitetaan kuitenkin taidetta, joka luodaan oikeaan, elävään ympäristöön, kun taas environment art tarkoittaa peliympäristöissä käytettävien asettien luomista. Tästä syystä käytän opinnäytetyössäni sanaa kenttägrafiikka puhuessani environment artistista. Grafiikka tarkoittaa visuaalista elementtiä tietokoneen ruudulla (The Tech Terms Computer Dictionary 2009), joten kenttägrafiikalla tarkoitetaan peliympäristöön luotuja visuaalisia elementtejä. Sanaa ei usein käytetä pelitaiteeseen ja -suunnitteluun viitattaessa, mutta se toimii hyvin synonyyminä tähän tarkoitukseen.

Ero kenttägrafiikan tuottamisen ja kenttäsuunnittelun välillä ei ole aina selvä, ja niiden tekijöillä voikin olla melko samanlaiset työtehtävät. Pienemmissä pelituotantoryhmissä molemmat työtehtävät voivat kuulua samalle henkilölle. Tämä oli totta myös minun tapauksessani. Eri ihmisillä ja eri projekteilla kenttäsuunnitteluprosessit voivat olla erilaiset ja vaatia erilaisia vaiheita. Joitakin mainitsemiani vaiheita ei välttämättä tarvita kaikkia pelejä tehdessä, tai vaiheita voidaan mahdollisesti tarvita lisää. Kerron tekstissä tavoista, joilla helppotin juuri omaa työtekoani. Pyrin kuitenkin selventämään, miten niitä voi hyödyntää muidenkin projektien kanssa.

Valitsin juuri tämän projektin opinnäytetyökseni koska halusin jotain erilaista. Olen aikaisemmin piirtänyt hahmoja ja muuta grafiikkaa eri peliprojekteille ja vapaa-aikanani, mutta Scarecrow-peliprojektiin tarvittava suuri kenttägraafikkaurakka oli minulle uutta. Projekti myös kiinnosti minua, koska olen lapsuudessa pelannut melko paljon seikkailupelejä, taidetyyliltään pikseligraafisia niin kuin Scarecrow. En nykyään juuri pelaa kyseisen lajityypin pelejä, mutta arvostan edelleen niiden ulkoasuja. Kun jokainen ruutu on kuin oma taideteoksentensa, ne ymmärrettävästi miellyttävät silmääni.

Sain melko vapaat kädet peliympäristön suunnitteluun. Jotta tuottamani taide kuitenkin sopi mahdollisimman hyvin myös muiden projektiryhmäläisten visioon, seurasin tarkasti muun jo tuotetun taiteen graafista tyyliä ja annoin projektista kirjoitettujen muistiinpanojen ohjata minua, missä vain on mahdollista. Hahmotaidetta on kuitenkin tuotettu sen verran vähän, että ne eivät juurikaan vähentäneet suuntia, joihin kykenin suunnitelmani viemään.

2 SCARECROW

Peli kertoo aluksi aivan tavallisesta variksenpelätistä, joka on asetettu pellolle pelottelemaan lintuja. Nuori lähistöllä asuva tyttö alkaa eräänä päivänä puhumaan pelätille. Tyttö tykäästi hiljaiseen kumppaniinsa ja saapuu päivä toisensa jälkeen puhumaan sille ja jopa antamaan uusia vaatteita. Tytön ja variksenpelätin välille alkaa muodostua tunneside, ja se on niin vahva, että osa tytön sielusta kiinnittyy Pelättiin. Sielunpalasen myötä itsetiedostavaksi muuttunut, mutta edelleen liikkumaton Pelätti jatkaa työtään lintujen säikyttelijänä. Tyttö ei kuitenkaan enää palaa. Paljastuu, että tyttö on vajonnut koomaan ja pian sen jälkeen kuollut mysteerisistä syistä.

Eräänä päivänä parvi korppeja saapuu, ja repii Pelätin sielunpaloineen manlaan. Siellä sielujen kerääjänä toimiva korppijumalatar kummastelee päähahmon sielun olemassaoloa, kunnes hän ymmärtää, että sielu onkin osa alamaailmaan saapuneen tytön sielua, ja että ilman sielunpalasta tyttö ei voi siirtyä eteenpäin tai palata takaisin. Jumalatar suostuu antamaan variksenpelätille aisteja ja kyvyn liikkua, jotta hän voi matkustaa ympäri alamaailmaa ja selvittää keinon palauttaa tyttö takaisin henkiin. Jumalatar on kuitenkin korppi, ja

hän haluaa Pelätin hakevan hänelle kiinnostavia ja kimaltavia tavaroita vastalahjaksi uusista aisteistaan ja kyvyistään. Tämän jälkeen hän lähettää Pelätin matkaansa, ratkaisemaan pulmapelejä, tutustumaan alamaailman omalaatuisiin asukkaisiin ja ratkaisemaan tytön sielun mysteeriä.

Alamaailma koostuu jumalattaren pesän lisäksi neljästä kaupungista, joihin edesmenneiden sielut uudelleensyntyvät, monissa hirviömäisissä muodoissa. Jokaisen kaupungin johdossa on yksi tai useampi jumala kulttuureista ympäri maailman, ja kaupungit kuvastavat hallitsijoitaan. Jokaisella kaupungilla on myös oma kristallinen ytimensä eli Corensa, joiden lähelle alamaailmaan tulevat sielut saapuvat ensin ilmestyessään. Tästä syystä kaupungit muodostuvat niiden ympärille.

3 TYÖTEHTÄVÄ

Kaikki lähtee työtehtävästä. Se voi olla joko omasta päästä lähtöisin oleva idea tai asiakkaan tilaus. Taiteilijan vapauksien määrä tämän työtehtävän toteuttamisessa riippuu täysin hänen roolistaan pelituotantoryhmässä. Jos projekti on taiteilijan oma, hänellä on täysi vapaus muokata ideaansa. Jollekulle muulle tuotettavassa projektissa työskentelevän taiteilijan on toimittava jonkun muun vision rajoissa, mutta siinäkin tapauksessa Lead Artistilla eli pelin taidepuolen johtavalla taiteilijalla on oikeus ja vastuu päättää pelin ulkoasusta enemmän kuin hänen alaisinaan työskentelevillä taitelijoilla. Aloituvaiheessa kannattaa selvittää, miten paljon päätösvaltaa taiteilijalla on päätettäessä, miten hän taiteensa luo. Saako hän päättää, mitä värejä kentässä käytetään ja millä tyylillä rakennukset piirretään?

Lähden tässä opinnäytetyössä liikkeelle siitä oletuksesta, että taiteilijalla on täysi vapaus tehdä haluamansa päätökset tuottamaansa nähden. Käsittelen kenttägrafiikan tuottamista ensin tältä näkökannalta ja sen jälkeen Scarecrow-projektin ja sen asettamien rajoitteiden kannalta. Vaikka omassa tapauksessani pelituotantoryhmä on pieni ja minulle on annettu paljon vapauksia ympäristön suunnitteluun ja grafiikan tuottamiseen, toimin kuitenkin projektijohtajan ja muun pelituotantoryhmän kanssa yhdessä tuotetun materiaalin rajoissa, niin löyhät kuin ne rajat paikoin ovatkin. Oma työtehtäväni on melko laaja – sain

tehtäväkseni suunnitella ympäristöjen ulkoasun ja tuottaa näistä suunnitelmista käyttövalmiita pelitaustoja viidelle pelialueelle.

3.1 Genre

Pelin genre eli lajityyppi voi vaikuttaa kenttägrafiikan luomisessa siksi, että tietynlaiset graafiset tyylit ovat yleisempiä tietyille genreille niiden kohdeyleisöjen takia, ja koska jotkut genret rajoittavat itse omilla ominaisuuksillaan mahdollisia visuaalisia valintoja. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuskelupelit eli fps-pelit ovat usein tyyliltään synkempiä ja realistisempia, ja koska fps-pelit ovat aina kolmiulotteisia, täytyy niiden ympäristöelementtienkin toimia ja näyttää hyvältä kolmiulotteisessa tilassa.

Scarecrow on lajityypiltään Point-and-Click -seikkailupeli eli seikkailupeli jossa pelin haasteet perustuvat tutkimiseen ja päättelyyn, ja ympäristön manipulointi tapahtuu kursorilla. Point-and-Click -seikkailupeleissä ei aina ole erillisiä asetteja samalla tavalla kuin useimmissa muissa peleissä. 3d-seikkailupeleissä on, mutta monissa vanhoissa 2d-pikselitaidepeleissä jokainen tausta oli kokonaan tai lähes kokonaan erikseen maalattu. Point-and-Click on genre, joka pistää pelaajansa tarkastelemaan ja tutkimaan ympäristöään. Jokainen ruutu on oma tutkittava alueensa, eikä se liiku keskitettynä pelaajahahmoon samalla tavalla kuin monissa muissa peleissä. Nämä ominaisuudet vaativat, että jokaisen ruudun pitää olla silmälle miellyttävä ja mielenkiintoinen. Tästä syystä toistuvat assetit eivät usein ole seikkailupeleille hyvä ratkaisu. Nopeatempoisissa tasohyppelypeleissä taustan toistuminen ei haittaa samalla tavalla, koska pelaajan huomio on kiinnittynyt muualle. Kyseisissä peleissä pelin toiminta keskittyy pelaajan omaan hahmoon, pelin vihollisiin ja vihollisten toimintaan – ei taustan pusikkoihin tai tien tekstuuriin.

3.2 Tyyli

Pelin visuaalinen ja taiteellinen tyyli vaikuttaa tietenkin kenttägrafiikan suunnitteluun ja tuottamiseen, koska ympäristöjä varten luotavat luonnokset ja luonnosten perusteella tuotettava varsinainen kenttägrafiikka tuotetaan päätetyn tyylin näköiseksi.

Scarecrowin maailman on tarkoitus olla eriskummallinen, kuollut ja rähjäinen, mutta loppujen lopuksi ystävällinen ja miellyttävä paikka. Visuaaliselta tyyli-
tään peli pyrkii olemaan yksinkertainen ja humoristinen mutta myös jollain ta-
valla tuonpuoleinen ja eksoottinen.

Taidetyyliltään Scarecrow on pikselitaidetta. Pikseli on pienin digitaalisen gra-
fiikan kuvaelementti. Jokainen pikseli on yksivärinen piste tai neliö, ja yhdessä
nähtävät pikselit muodostavat näytöllä näkyvän kuvan. (Brinkmann 1999, 15.)
Pikselityylisessä grafiikassa jokaisen pikselin sijainti ja väri piirrettävässä as-
setissa on tarkoituksellinen (Kotaki 2012). Pikselitaidettyli on yleinen etenkin
vanhoissa seikkailupeleissä. Nostalgia onkin yksi syy tyylin suosiolle
(NFGMan 2006, 11) ja mahdollisesti myös Scarecrowin tyylivalinnalle. Vanhat
pelit ja niiden nykyiseen verrattuna pieni resoluutio ovat myös jättäneet jäl-
keensä tavan pikselien korostamiselle. Tällöin assetit piirretään pieneen reso-
luutioon mutta näytetään suuressa koossa, jolloin pikselien kulmikas rosoi-
suus näkyy hyvin.

Pikselitaiteessa ei myöskään esiinny läpikuultavia värejä. Tästä syystä pikseli-
tyylisissä kuvissa on vähemmän väriliukumaa ja pienempi väripaletti. (Kotaki
2012.) Scarecrow on väritykseltään tyyliille uskolliseen tapaan yksinkertainen –
jokaisessa kentässä on muutama vallitseva väri, joista saa esiintyä vain muu-
tamia sävyeroja valoja ja varjoja varten. Väripinnat ovat teräväreunaisia ilman
suurta liukumaa viereisten väripintojen välillä.

Pelin tablettialusta yhdistettynä pikselityyliin tarkoittaa myös sitä, että Scare-
crowin ympäristöjen pitää olla suuripiirteisempiä kuin suurempiresoluutioisten
pelien. Pelaajalla voi muuten olla hankaluuksia saada selvää liian pienistä yk-
sityiskohdista.

3.3 Kohdeyleisö

Kun toteutettava idea tiedetään, on selvitettävä, minkä tyyppisiä ihmisiä suunniteltavalla tuotteella halutaan miellyttää. Koska idea on jo tiedossa, ensimmäinen kriteeri on tietysti ”tämän tyyppisistä peleistä pitävät pelaajat”. Laajaa kategoriaa lähdetään supistamaan muilla kriteereillä, kuten halutulla iällä ja

sukupuolella. On tärkeää pitää määritelmät mielessä, koska myöhempiä pelisuunnitteluvalintoja mietittäessä on kohdeyleisön halut ja tarpeet otettava jatkuvasti huomioon. (Adams 2014, 47.)

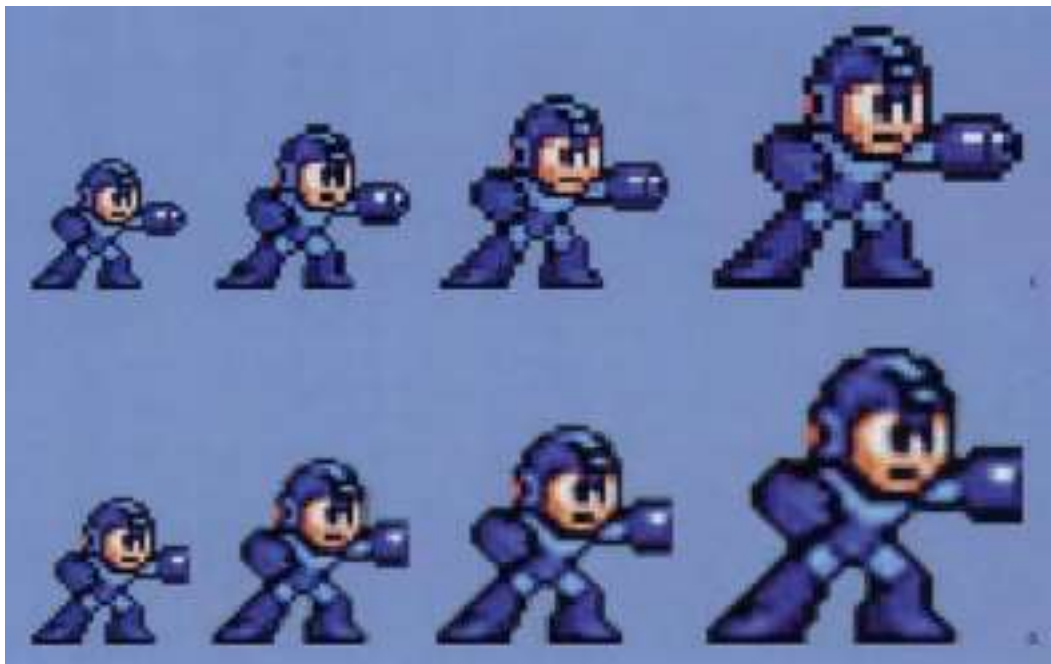
Scarecrowin kohdeyleisöä ovat sukupuolesta riippumatta kaikenikäiset 8-vuotiaasta eteenpäin. Pelistä halutaan siis perheystävällinen, joten vaikka Scarecrowin ulkoasusta halutaan eriskummallinen, se ei saa olla liian pelottava tai groteski. Pelissä ei myöskään saa olla seksuaalista tai väkivaltaista sisältöä, eikä siinä käytettävä kieli saa olla liian monimutkaista (Adams 2014, 90).

3.4 Ohjelmoinnin rajoitteet

Pelimoottori ja sille tehdyn pelin rakenne vaikuttavat osaltaan pelin ulkonäköön, koska ne vaikuttavat siihen, mitä peliin on mahdollista sijoittaa. Pelimoottorilla tarkoitetaan ohjelmistokehystä, jonka päälle peli rakennetaan. Moottorin voi ohjelmoida itse halutuiden ominaisuuksien saavuttamiseksi, mutta etenkin monimutkaisia pelejä tehdessä se vaatii aikaa ja osaamista, joita ei monelta löydy. Tästä syystä pelinkehittäjät käyttävät yleensä valmiita pelimoottoreita. Valmiin pelimoottorin käyttäminen nopeuttaa pelintekoprosessia, mutta se myös rajaa pelinteon moottorin mahdollistamiin ominaisuuksiin. Kalliimmat ja kooltaan suurimmat markkinoilla olevat pelimoottorit mahdollistavat paljon, kun taas halvemmat ja pienemmät ovat rajoittuneempia ja erikoistuneempia. Scarecrowia tuotetaan Construct 2 -pelimoottorille. Construct on helppokäyttöinen moniin muihin pelimoottoreihin verrattuna, koska sen käyttäminen ei vaadi koodin kirjoittamista. Koodin puute ei kuitenkaan tarkoita, etteikö moottorin käyttö vaatisi opettelua. Pelimoottorin lisäksi pelin rakenne riippuu sitä tekevän ihmisen ohjelmointivalinnoista ja -osaamisesta, mikä tarkoittaa, että toinen samalle moottorille rakennettu peli voi mahdollistaa hyvin erilaisia graafisia valintoja.

Scarecrow on rakenteeltaan hyvin yksinkertainen, niin pelimekaanisesti kuin graafisten vaihtoehtojenkin kannalta. Tästä syystä pelaajan hahmo voi liikkua pelialueella vain rajatulla alueella, koska jos se perääntyisi liian kauas, pelihahmon tulisi kutistua perspektiivisääntöjen mukaisesti. Tämä ei ole mahdollista, koska pikselityyllisen pelin hahmotkin ovat pikselityyllisiä, ja tämä tarkoittaa

taisi, että hahmon koon muuttuessa sen ulkonäkökin muuttuisi, joko näennäisesti muuttamalla pikselien kokoa tai sumentamalla hahmon rajat muuttamalla pikselien lukumäärää ja antamalla uusille pikseleille väriarvoikseen viereisten pikselien keskiarvot (Kuva 1). Pelitausta ja hahmo eivät siis pysyisi graafisesti samantyyllisinä. Tämä on mahdollisesti korjattavissa peliä pidemmälle rakennettaessa, mutta opinnäytetyötä kirjoitettaessa se oli vielä ongelma. Nämä ongelmat rajoittivat mahdollisten kulkureittien suuntia ja kuvassa käytettäviä perspektiivivalintoja.



Kuva 1. Kaksi tapaa skaalata kuvia. Ylemmällä rivillä hahmo pysyy teräväreunaisena, alemmassa se sumenee (NFGMan 2006)

Pelihahmon väri ei voi muuttua muuten kuin tekemällä sen spritestä eli kaksiulotteisesta kuva-assetista (The Tech Terms Computer Dictionary 2012) useampia erivärisiä versioita ja vaihtelemalla niitä tarvittaessa alueiden välillä, mikä estää suuret valaistusvaihtelut alueen sisällä niissä osissa aluetta, joissa pelaaja voi liikkua. Pelaajan hahmo ei myöskään voi muodostaa dynaamista eli realistista, reaaliajassa muotoaan muuttavaa varjoa, vaan jokaisen muutoksen hahmon varjoon on oltava erillinen tiedosto. Nämä syyt rajoittavat kentällä kerrallaan olevien valonlähteiden määrää ja valon voimakkuutta. Alueilla voidaan kylläkin käyttää erillisiä muiden graafisten assettien eteen sijoittuvia läpi-kuultavia valo- tai varjoassetteja simuloimaan valomäärän vaihtelua alueella.

4 KENTTIEN SISÄLTÖ

Kentän sisällöllä tarkoitetaan niin kentän rakennetta kuin kentissä paljastuvaa ympäristöäkin. Ennen kuin kentän visuaalista osuutta voidaan lähteä suunnittelemaan ja toteuttamaan, on tiedettävä, mitä kentän tulee pelaajalle esittää. On monenlaista tietoa jota peliympäristö voi välittää pelaajalleen. Pelikenttä on kokonaisuus monia tekijöitä, joiden huonosti toteuttaminen vaikuttaa niin kentän helppokäsitteisyyteen kuin sen mielenkiintoisuuteenkin. Etenkin Scarecrowin kaltaisessa seikkailupelissä, jossa ympäristöjen tutkiminen on iso osa peliä, pitää panostaa peliympäristön pelaajalle välittämään informaatioon ja miten onnistuneesti informaation välittäminen onnistuu.

4.1 Pelaajan ohjaaminen

On monta syytä, miksi kenttäsuunnittelija saattaa haluta ohjata pelaajansa tiettyä polkua pitkin kentässään, ja monta keinoa, joilla tämän voi toteuttaa. Jotkut näistä syistä liittyvät pelin tarinaan, jotkut pelattavuuden sujuvuuteen. Käsittelen tässä luvussa kenttäsuunnittelun niitä osia, jotka vaikuttavat kenttägraafiikan tuottamiseen myöhemmissä vaiheissa. Kenttää ei voi toteuttaa graafisesti ennen kuin toteutettavan kentän rakenne tunnetaan.

Kenttää rakennettaessa on otettava huomioon, miten pelaaja tulee liikkumaan ympäristössä - minne hänen on mentävä ja missä järjestyksessä. Edestakaisin kulkeminen ja muu toistuva toiminta kyllästyttävät pelaajan nopeasti, jos niitä esiintyy paljon, etenkin jos pelaajaa ei palkita toiminnastaan (Yamamoto 2015, 501). Yksi tapa, jolla kyllästymisen voi estää on siis välttää edestakaisin kulkemista tekemällä kentistä mahdollisimman suoralinjaisia, välttäen umpikujiin johtavia haarautuvia polkuja, niin kirjaimellisesti kuin kuvainnollisestikin. Pelaaja saapuu kentälle, kulkee sen läpi, päätyy loppuun ja lähtee. Tällaisella kentällä on vähiten mahdollisuuksia pelaajan eksymiselle, koska kyseisiä mahdollisuuksia ei ole.

Scarecrow seuraa tämäntapaista lineaarista suunnittelua. Haarautuvia polkuja on vähän. Alueilla, jotka ovat jo avautuneet voi mennä minne vain, mutta uusien alueiden avautuminen vaatii tarinan edistämistä. Pelaajaa ei kirjaimellisesti pakoteta tiettyyn suuntaan. Häntä täytyy kuitenkin auttaa löytämään tari-

naa edistävät paikat, jotta pelaaja ei vahingossakaan juuttuisi pelissä paikoilleen vain, koska hän unohti, minne pitäisi mennä. Pelin kohdeyleisön ikä tarkoittaa, että pelaajan ohjaaminen ei saa olla liian hienovaraista. Nuoremmat pelaajat vaativat selkeämpiä vihjeitä ja ohjeistusta, yksinkertaisempia pulmapelejä ja nopeampaa palautetta pelisuorituksistaan kuin vanhemmat pelaajat. (Adams 2014, 90.)

Monissa peleissä käytetään minikarttoja pelaajan ohjaamiseen pelin ympäristössä, mikä poistaa ohjailun tarpeen ympäristöltä itseltään. Scarecrowissa näin ei kuitenkaan voida tehdä, koska minikartta poistaisi tai ainakin vähentäisi tutkimisen ja etsimisen tarvetta. Koko peli rakentuu tarinansa lisäksi ympäristön tutkimisen ja manipuloimisen varaan. Peliä edistävien elementtien, kuten alueen uloskäyntien, pitää olla riittävän selkeästi näkyvissä pelaajalle jokaisella pelialueella, jotta pelaaja tietää, minne mennä ilman minikarttaakin.

Scarecrowiin ei ole vielä suunniteltu valmiita pulmapelejä, joten en voi kuvailla pelien esiintymistä kentissä tai ottaa niitä huomioon luonnoksia tuottaessa. Pulmapeleihin liittyvät pelialueen elementit ovat kuitenkin kaikki asioita, jotka pelaajan täytyy huomata edetäkseen pelissä, ja voin kuvailla huomaamista edistäviä keinoja yleisesti. Huomion kiinnittämisessä onnistutaan komposi-tiosääntöjä hyödyntämällä.

Peliympäristö täytyy suunnitella niin, että pelaaja pysyy tietoisena sijainnistaan kentällä – ellei kenttä ole tarkoituksellisesti labyrinttimainen. Tämä voidaan toteuttaa tekemällä graafisilla elementeillä selväksi, missä nykyinen sijainti on sekä viereisiin alueisiin että kentän keskipisteisiin nähden. Jos mahdollista, kannattaa ympäristöjen eri sisään- ja uloskäyntien viitata ymmärrettävästi toisiinsa. Esimerkkinä toimivat tekemäni luonnokset kuvassa 2 kahdesta pelialueesta, joita keskellä oleva alue yhdistää. Ensimmäistä ja toista aluetta yhdistävät kivikkoinen vuorinäkyvä ja polku, toista ja kolmatta luolan pimeä suu ja siitä sisään paistava valo.



Kuva 2. Kolme pelialuetta. Saman väriset merkit näyttävät mistä viereiset alueet yhdistyvät toisiinsa (Haataja 2016)

Toinen tapa yhdistää pelialueita toisiinsa pelikentällä on huomiopisteiden käyttö. Kenttäsuunnittelun huomiopisteet ovat ympäristöstään poikkeavia elementtejä jotka kohoavat kentän yläpuolelle tai ovat muuten näkyvissä eri puolilla kenttää. Niillä on monia hyödyllisiä piirteitä. Yksi on, että huomiopisteiden avulla pelaaja pysyy tietoisena sijainnistaan pelikentällä, ainakin suhteessa huomiopisteen sijaintiin. Ne myös lisäävät alueeseen visuaalista kiinnostavuutta. Toinen piirre on, että ympäristöstään poikkeavat elementit myös houkuttelevat pelaajia tutkimaan niitä, jos vain mahdollista. (How to Plan Level Designs and Game Environments 2011.) Scarecrowin tapauksessa huomiopisteinä voivat toimia toimivat ainakin Coret, koska ne ovat valtavia ja näkyvät lähes kaikkialla kaupungissa, riippumatta mistä kaupungista on kyse.

Elokuviissa ja peleissä hyödynnetään usein joko lintuperspektiivistä tai muusta korkeasta näkökulmasta jostain korkealta alueeseen nähden kuvattua pitkää otosta. Tällöin pyritään esittelemään alue, johon tulevat tapahtumat sijoittuvat. (Kerlow 2004, 192.) Katsoja voi hyödyntää otoksen avulla alueesta muodostamaansa mielikuvaa myöhemmin yrittäessään selvittää sijaintiaan alueella. Tämä on hyvä suunnistusapuväline, etenkin jos kenttä sisältää jo huomiopisteitä, jotka näkyvät otoksessa. Scarecrowissa ei ole varsinaisia kameroita, joten pitkä otos voidaan saavuttaa kameran sijainnin muuttamisen sijaan muuttamalla pelihahmon kokoa. Koska hahmon koko ei kuitenkaan saa muuttua ruudulla, sen on muututtava alueiden välillä, vaihtamalla hahmon sprite pienempään versioon.

4.2 Kompositio

On tärkeää ohjata pelaajaa kentällä, mutta Scarecrowin kaltaisessa erillisistä ruuduista koostuvassa seikkailupelissä on myös tärkeää ohjata pelaajan silmää pelaajan pelistä näkemän kuvan kompositiossa. Taiteesta puhuttaessa

kompositiolla tarkoitetaan tarkasteltavan taideteoksen elementtien asettelua ja järjestystä teoksen kokonaisuudessa (Poore 2012, 98). Elementtien muodostavat katsetta johdattelevat linjat vaikuttavat siihen, miten pelaajat näkevät taustan komposition.

Jokainen ihminen tutkii kuvia omalla uniikilla tavallaan, mutta on tarkastelutapoja, jotka ovat yleisempiä kuin toiset. Kuvantarkasteluprosessi alkaa usein ylhäältä ja vasemmalta ja päättyy alas ja oikealle (Malamed 2011, 71). Tämä on mahdollisesti myös syy 2d-peleissä yleiselle vasemmalta oikealle johtavalle etenemistavalle. Korkeat kontrastierot tarkasteltavassa näkymässä kiinnittävät tarkastelijan huomion tässä vaiheessa alitajuisesti. Kontrastierot ovat sitä voimakkaampia, mitä enemmän kuvan vierekkäiset elementit eroavat toisistaan väriltään, valööriltään ja muodoltaan. Pisteitä, joihin katsojan huomio vedetään, kutsutaan huomiopisteiksi. Ne johtavat katsojan huomion kuvan yleisestä tarkastelusta sen komposition johdattelemaan yksityiskohtien tarkasteluun ja kuvan varsinaisen sisällön tulkintaan. (Bradley 2014.) Valööri- ja muotokonstrastierot voivat toimia yksin huomion kiinnittämisessä, mutta väripoikkeamat tarvitsevat jonkun toisen kontrastityypin seurakseen. Komposition on toimittava värittömänäkin, jotta kuva on ymmärrettävä myös värisokeille pelaajille. Ilman huomiopisteitä katsojan silmät harhailevat pitkin kuvaa, etsien jotain johon keskittyä. Ilman keskittymistä kuvan sisältämän informaation tulkitseminen vaikeutuu, ja katsojalla on hankaluuksia ymmärtää kuvaa. Huomiopisteen puute voi tästä syystä aiheuttaa katsojassa ahdistusta (Pagán 2001). Kompositiolla voidaan siis vaikuttaa paitsi kuvan esteettisyyteen ja ymmärrettävyyteen, myös sen tunnelmaan.

Hyvä kompositio auttaa taitelijan ohjaamaan pelaajan katseen pitkin kuvaa haluttua reittiä pitkin ja kiinnittämään huomion haluttuihin pisteisiin halutussa järjestyksessä. Komposition tärkein huomiopiste toimii sen keskipisteenä. Katsojan huomion on tarkoitus kiinnittyä ensin keskipisteeseen, ja siirtyä siitä muualle kompositiossa. Huomio siirtyy keskipisteestä siitä vähemmän tärkeisiin huomiopisteisiin niiden välillä kulkevia katsetta johdattavia linjoja pitkin. Linjat voivat olla visuaalisia, kuten kontrastierojen muodostamia rajoja ja muotojen huomiopisteiden suuntaan osoittavia kulmia. Tämän tyyppiset linjat johdattavat katsetta ilman, että tarkastelijan tarvitsee aktiivisesti tulkita tarkasteltavan kuvan sisältöä. Toisenlaisia linjoja ovat pääteltävät linjat, jotka vaativat katsojaa tekemään päätelmiä kuvasta lukemastaan informaatiosta ja siirtämään

huomionsa kuvassa sen mukaisesti. Näitä ovat esimerkiksi kuvassa esiintyvän toiminnan liikeradat ja silmien katselinjat. (Bradley 2014.)

Komposition keskipisteet eivät tarkoita samaa kuin kenttäsuunnittelun keskipisteet, joskin kuvassa näkyvät kentän keskipisteet voivat myös toimia komposition huomiopisteinä. On itse asiassa toivottavaa, että kentän keskipisteitä näytettäessä ne olisivat myös komposition huomiopisteitä, koska se auttaa pelaajaa huomaamaan ne pelinäkömää tarkastellessaan, ja näin ollen helpottaa pelaajan orientaatiota kentällä. Keskipisteiden yhdistäminen on helpompaa Scarecrowin tyyppisissä seikkailupeleissä, joissa pelaajalle kentästä näytettävä alue ja sen kompositio ovat täysin kentän graafisen suunnittelijan hallinnassa.

Scarecrowissa komposition halutaan johdattavan pelaajan katsetta pelin edistymiseen ja tarinan rakentamiseen vaikuttavaan informaatioon. Edistymistä auttavilla elementeillä tarkoitetaan pelaajan kulkureittiä kentässä ja kaikkia elementtejä, joiden kanssa pelaajan on oltava vuorovaikutuksessa.

4.3 Taustatieto

Ihmisellä on monia aisteja, joilla kokea lähiympäristönsä ominaisuuksia. Oikea ihminen voi koskea oikeaa esinettä ja nähdä sen muodon ja värin, tuntee sen painon, tekstuurin ja lämmön sekä kuulla sen tuottaman äänen. Pelaajat voivat kokea pelin sisältämät asiat vain näkö- ja kuuloaistinsa kautta, ja niinkin vain rajatusti. Taustagrafiikan tuottaja voi vaikuttaa vain pelaajan näkemään taustagrafiikkaan. Tämä tarkoittaa sitä, että hänen on vain visuaalisia keinoja käyttämällä välitettävä haluamansa informaatio pelaajalle (Solarski 2012, 208).

Pelitarinan ja muun taustatiedon tuottaminen ei ole kenttägrafiikan tuottajan työ, mutta sen näyttäminen ympäristössä on. Tässä vaiheessa pohditaan, miten pelin taustatieto vaikuttaa juuri suunniteltavaan alueeseen. Jos peli on vahvasti tarinavetoinen, peliympäristöillä on usein keskeinen osa sen tarinan kerronnassa. Niillä voidaan käyttää paitsi pelaajalle jo kerrotun informaation varmentamiseen, myös uuden tiedon jakamiseen.

Esimerkiksi *Last of Us* -pelin prologiosassa (GhostRobo & Naughty Dog 2014) pelaajan hahmo joutuu pakenemaan juuri puhjennutta zombieepidemiaa ja sitä hillitsemään saapunutta armeijaa. Tämän jälkeen pelaajalle kerrotaan pelin alkutekstien aikana uutisäänitteiden muodossa epäsuorasti epidemian leviämisestä, mielenosoituksista, karanteeneista ja ruuan puutteesta. Sivilisaation romahtamisesta ei suoraan kerrota, siihen viitataan. Seuraava vaihe alkaa 20 vuotta myöhemmin. Päähahmo herää ränsistyneessä talossa, puhuu toiselle hahmolle ja lähtee tämän kanssa ulos vielä ränsistyneemmän näköiseen kaupunkiin. Ikkunat ovat rikki, kasvit kasvavat halkeilevasta kadusta ja kyltit kaduilla ja seinillä kertovat alueen olevan jonkinlaisessa militanttihallinnassa (kuva 3).



Kuva 3. Kuvankaappaus pelistä *Last of Us Remastered* (Naughty Dog 2014)

Edellä mainitut piirteet jatkavat tarinankerrontaa siitä, mihin aikaisemmat uutisäänitteet sen jättivät, paljastaen pelaajalle, mihin äänitteiden kuvailemat tilanteet ovat johtaneet. Jos pelaajan hahmo olisi alkutekstien jälkeen herännyt siististä talosta siistissä kaupungissa, pelaaja olisi ehkä voinut olettaa, että alun tapahtumien jälkeen zombieepidemia saatiin kukistettua ja ihmiskunta olisi toipumassa.

Elementtien likaisuus ja kuluminen kertovat myös osaltaan ajan kulumisesta. Jos ympäristön halutaan näyttävän elävämmältä, sen on näytettävä eleyttä. Tällä tarkoitetaan, että elementin historian pitää pystyä lukemaan sen ulkoasusta. Jos pelissä kerrotaan, että jokin asia on kymmenvuotias, sen on myös näytettävä kymmenvuotiaalta. Ajan kulku jättää maailmaan jälkiä. Se hajottaa ennen pitkää kaiken, ja ihminen on tottunut näkemään sen vaikutuksia ympärillään. Mitä vanhempia rakennukset ja muut luonnonvoimille altistuvat asiat ovat, sitä epätäydellisemmältä ne vaikuttavat. Maalipinnat haalistuvat, katot

lyyhistyvät ja kivet sammaltuvat. Esine kuluu käytettäessä, etenkin kohdista, joissa se koskettaa muita pintoja. Jos alueella on historiaa, historian on näytävä ympäristössään. Luonnollisen kulumisen lisäksi ympäristön historia siis kertoo interaktiivisuudesta siihen sisältyvien elementtien ja muun maailman välillä. Pelin ympäristön on sovittava omaan maailmaansa niin kuin oikea ympäristö sopii oikeaan maailmaan.

Pelin ympäristön on myös sovittava asukkaisiinsa. Ihmiset pyrkivät tekemään elämänsä mukavammaksi, ja he pyrkivät tähän käyttämällä apuvälineitä, jotka on tehty ja muotoiltu heidän halunsa ja tarpeensa huomioon ottaen. Tästä syystä asuinympäristöjen ja muiden käyttäjiensä tarpeissa auttavat rakennelmat kuvastavat usein käyttäjiään, ja niiden tulisi myös peleissä kuvastaa käyttäjiään, olivat he sitten ihmisen muotoisia tai eivät. Oven koko kertoo talon asukkaiden koosta ja mittasuhteista, sänkyjen määrä heidän lukumäärästään ja pyykkinarulla roikkuvien vaatteiden mallit heidän ruumiinmuodoistaan. Tätä kutsutaan käyttäjäkeskeiseksi suunnitteluksi.

Käyttäjakeskeinen suunnittelu on tuotekehittelyssä käytettävä ajattelumalli ja metodikehikko, jossa tuote suunnitellaan käyttäjiensä tarpeet, halut ja rajoitteet huomioon ottaen, sen sijaan että käyttäjät pakotettaisiin muuttamaan omaa käytöstään (Abrams, Maloney-Krichmar & Preece 2004, 1). Tätä ajattelumallia voidaan hyödyntää myös kenttäsuunnittelun ja taustagrafiikan kanssa. Koska tiedän jo, miltä pelimaailmassa asuvat asukkaat näyttävät, voin suunnitella ympäristön heihin sopivaksi.

Hirviökaupungissa tämän säännön seuraaminen saa kaupungin vaikuttamaan satumaiselta ja eriskummalliselta, mikä sopiikin pelimaailmalle haluttuun tyyliin ja tunnelmaan. Ovi voi olla muuten normaalin näköinen, mutta se on kissalukun kokoinen, ja narulla roikkuvalla paidalla onkin neljä hihaa. Piirteet, joihin törmää oikeassa elämässä, näyttävät melkein mutta eivät aivan siltä, miltä niiden odottaisi näyttävän.

4.4 Tunnelma

Tunnelma on tärkeä osa pelikentän kokonaisuutta ja pelin tarinankerrontaa. Monet elementit ja ominaisuudet voivat vaikuttaa kentän tunnelmaan, mutta

kenttägrafiikan suunnitteluun niistä vaikuttavat vain graafiset ominaisuudet, kuten väri, valaistus ja muotokieli.

Värien herättämät tunnetilat riippuvat suuresti kontekstista, eli miten värit ja valoisuusasteet esiintyvät luonnossa ja miten värejä käytetään kenttäsuunnittelussa. Vaarallisista tai muuten epämiellyttävistä asioita muistuttavat värit herättävät vaaran tunteita, esimerkiksi kiiluva keltainen silmä, punainen veri ja vihreä myrky. Samat värit voivat toisessa kontekstissa herättää positiivisia tunteita, kuten keltainen kukka, punainen marja ja vihreä nurmikko. Joitakin tunteita värit herättävät itsestään, kontekstista huolimatta, koska väriä esiintyy luonnossa niin monessa tiettyyn tunteeseen yhdistyvässä elementissä, että värin ja tunteen assosiaatio on alitajuinen. Esimerkiksi sininen on rauhallinen väri, koska se yhdistetään taivaaseen, veteen ja jäähän. Vihreä taas on luonnon väri, mikä johtuu sen yleisyydestä kasvimaailmassa.

Hyvin valaistut tilat vaikuttavat turvallisemmilta kuin huonosti valaistut, koska ihminen pelkää tuntematonta. Evoluutio on opettanut ihmisen pelkäämään tuntematonta, koska tunnettu tekijä on turvallisempi. Tunnettua asiaa pystyy ennakoimaan, tuntematon on täysi yllätys. Hämärät tilat ovat mysteerisiä, koska ne ovat juuri tarpeeksi pimeitä ollakseen jännittäviä, mutta eivät kuitenkaan tarpeeksi pimeitä ollakseen pelottavia. Pehmeämpi valo vaikuttaa lempeämmältä, koska se vaikuttaa luonnolliselta, teräväräinen valokeila jännittävältä ja dramaattiselta sen korkeakontrastisuuden ja tämä tuottaman visuaalisen mielenkiinnon takia.

Vaistonvaraiset tunnereaktiomme erilaisiin muotoihin perustuvat kaikki siihen, miten kyseiset muodot esiintyvät luonnossa ja miltä tietyn muotoisia asioita tuntuu koskettaa. Muodoltaan pyöreät asiat ovat pehmeitä ja usein muutenkin turvallisia, kuten pörröiset eläimet, marjat ja kukat. Tästä syystä pyöreät muodot vaikuttavat tarkastelijasta ystävälliseltä, pehmeältä ja hauskalta. Neliömuotoja esiintyy staattisissa esineissä, kuten kivissä, rakennelmissa ja suurissa eläimissä, joten nelikulmaiset muodot vaikuttavat staattisilta, tukevilta, turvallisilta ja tarpeeksi suurina uhkaavilta. Kolmioita esiintyy luonnossa terävistä asioista, ja tästä syystä se herättää ihmisessä jännityksen, vaaran ja aggressiivisuuden tunteita. Näissä muodoissa esiintyviä linjoja voidaan käyttää herättämään tunteita. Suorat horisontaaliset ja vertikaaliset viivat vaikuttavat

ihmissilmästä tylsiltä muodoilta, vinot viivat puolestaan luovat jännitystä. Etenkin toistensa kanssa risteävät viivat vaikuttavat jännittävilta, kulmissa muodostuvan kolmiomaisen muodon vuoksi. (Solarski 2012,176-183.)

Scarecrowin maailma on eriskummallinen, ja tätä eriskummallisuutta voi korostaa liioitellulla muotokielellä. Scarecrow on kuitenkin tarkoitettu sopivaksi lähes kaikenikäisille pelaajille, ja vaikka pelin maailman halutaankin vaikuttavan eriskummalliselta, se ei saa vaikuttaa liian pelottavalta. Pyöreät tai ainakin hieman pyöristetyt muodot auttavat ystävällisen mielikuvan luomisessa.

5 SUUNNITTELU

5.1 Työvälineet

Pikselitaiteen tuottaminen ja siihen johtavat suunnittelu- ja luonnosteluvaiheet hyötyvät suuresti oikeanlaisen ohjelmistosta ja välineistöstä. Sopiva kuvanmuokkausohjelma ja piirtopöytä helpottavat piirtämistä ja maalaamista huomattavasti. On kannattavaa käyttää ohjelmistoa ja välineistö, joiden käyttäminen on tuttua. Jotkut grafiikan tuottajat aloittavat työn teon ideoimalla ja luonnostelemalla paperille, koska se koetaan jollain tavalla helpompana kuin suoraan digitaalisesti työn aloittaminen. Itse käytin Adobe Photoshop CS6 -kuvanmuokkausohjelmaa kaikissa suunnitteluluvun kuvamanipulaatiota vaatimissa vaiheissa. Photoshopin lisäksi helpotin työntekoani käyttämällä Autodesk 3ds Max -3d-ohjelmistoa luomaan yksinkertaisia geometrisia muotoja helpottamaan rakennusten piirtämistä vaikeaksi kokemistani näkökulmista.

5.2 Mood board ja mallikuvat

Kenttien suunnittelu- ja toteutusprosessi alkaa kuvien keräämisestä. Mietitään myös pelikenttien tyyliä, niin taiteellista kuin tunnelmallistakin. Mood board on tyypillisesti yhdistelmä kuvia, fontteja, värejä, tekstuureita ja jopa musiikkia, jotka määrittelevät projektin tyylin (Lorettamay 2016). Kuvien puutteessa mukaan voi lisätä myös tekstin muodossa adjektiiveja ja aiheen herättämiä ajatuksia.

Suuremmassa ryhmässä työskennellessä mood board auttaa myös varmistamaan, että kaikki grafiikan parissa työskentelevät tekevät tyyliään yhteensopivaa materiaalia. Mood board ei luultavasti ole tällöin kenttägrafiikan tuottajan vaan pelin projektijohtajan käsissä. Mood boardilla hän voi välittää peli-idean ominaisuuksia, joita on vaikeaa kuvailla pelkin sanoin.

Mallikuvia kootaan avuksi luonnostelua ja myöhempää lopullista toteutusta varten. Myös mood boardin kuvia voi käyttää malleina, mutta mood boardissa keskitytään enemmän kuvien muodostaman mielikuvan sisäistämiseen ja jäljittämiseen kuin erillisten kuvien jäljittämiseen. Referenssikuvien ei tarvitse olla saman värisiä, tyyliä, tai millään muullakaan tavalla sopia yhteen. Referenssitiedostot toimivat vain säilytyspaikkoina, jossa kaikki mallikuvat pysyvät yhdessä paikassa ja ovat helposti saavutettavissa. Työntekoa kuitenkin helpottaa, jos aiheeltaan samankaltaiset kuvat kootaan yhteen. Referenssikokoelmaan voi ja kannattaa kerätä mallikuvia aiheista, joiden kuvaaminen vain grafiikan tuottajan omasta muistista toteutuu hankalaksi.

5.3 Kenttäkartta

Kenttäkartta paitsi auttaa taitelijaa suunnittelemaan elementtien asettelua kentällä, myös auttaa häntä visualisoimaan pelaajan kulkureittiä ja mitä hän näkee tällä reitillä. Tämä auttaa häntä päättämään, minne pelaaja pitää seuraavaksi ohjata (Solarski 2012, 222). Scarecrowin tapauksessa kenttäkarttaa voidaan myös hyödyntää jokaisen peliruudun yhteneväisyyttä mietittäessä. Kenttäkarttaan voidaan merkitä, minkä alueen pelaaja näkee kerrallaan ja mikä osio kenttäkartasta tällöin näkyy taustalla. Näkökenttien ollessa päällekkäin kartta auttaa pelaajaa varmistamaan, että molemmat näkymät näyttävät saman tilan oikein eri perspektiiveistä. Osittain limittaiset näkökentät auttavat pelaajia olemaan tietoisia sijainnistaan pelialueella. Kenttien keksipisteitä kannattaa sijoittaa näille limittäisille alueille.

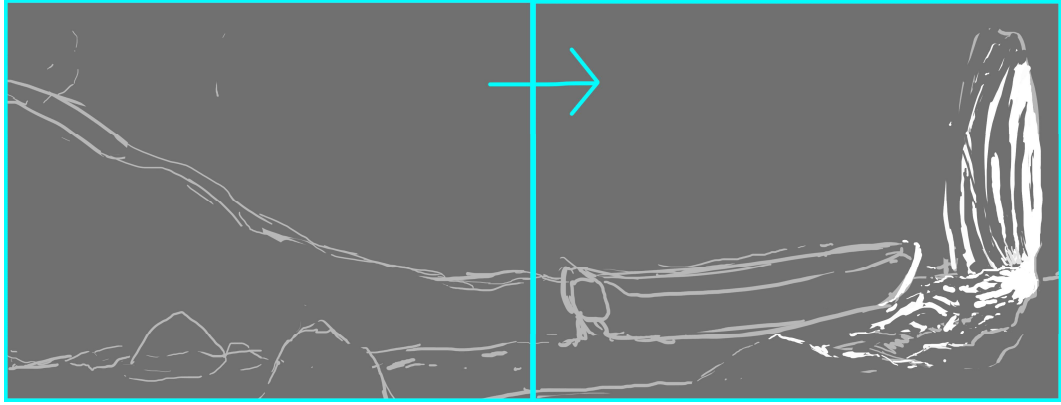
5.4 Aihe

Tässä vaiheessa lähdetään suunnittelemaan yksittäisiä alueita kentässä. Ennen luonnostelun aloittamista täytyy tietää luonnoksen aihe, tässä tapauksessa luonnosteltavan alueen piirteet. Mitä varmempi alueelle haluttavista piirteistä on ennen luonnostelun aloittamista, sitä helpompi tulee luonnosteluvaihe olemaan. On hyvä olla tietoinen ainakin alueelle haluttavasta tunnelmasta ja sekä sen tarinankerronnallisesta että pelimekaanisesta merkityksestä pelissä.

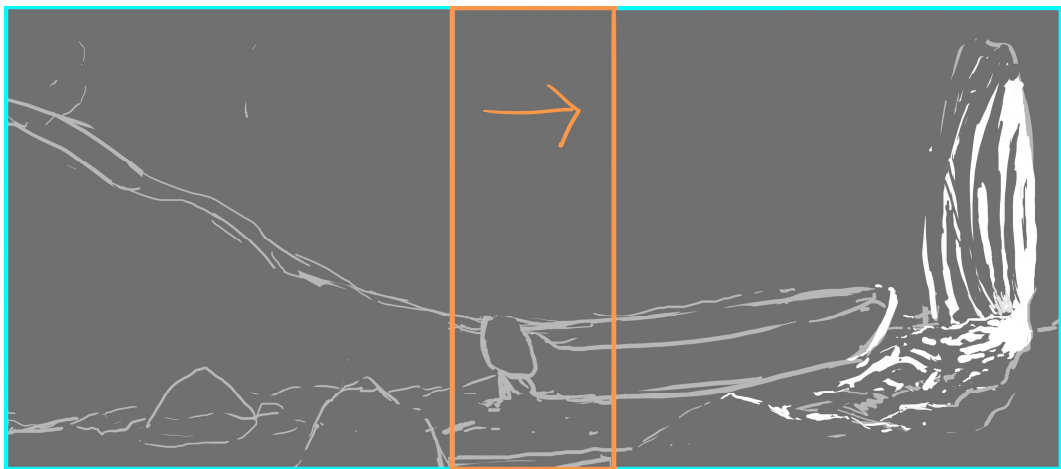
5.5 Ulottuvuudet ja mittasuhteet

Kuvaa aloitettaessa sen ulottuvuudet on päätettävä ennen mitään muuta, koska muoto vaikuttaa kompositioon, ja komposition suunnittelu tulee ennen muita piirtämisvaiheita. Ulottuvuuksilla tarkoitetaan pelialueen muotoa ja kokoa. Scarecrowin pelialue voi pienimmillään olla näyttöikkunasta kerralla paljastuva alue, mutta varsinaista maksimikokoa ei ole. Pelialueesta voi tehdä suuremman pituus- ja leveys suunnissa tarpeen mukaan. Pelialueen ollessa suurempi kuin näyttöikkunan näyttöikkunaa voi vierittää pelialueella sivulta sivulle tai ylhäältä alas.

Vierittämistä voidaan käyttää alueen osien paljastamiseen vaiheittain tarkoituksella. Alueen mitat vaikuttavat pelaajalle kerrallaan näkyviin alueisiin, ja tämä vaikuttaa pelaajalle paljastuvaan informaatioon. Esimerkiksi kahden kokonaisen näyttöikkunan mittaisella alueella pelaajalle kerrallaan paljastuvat pelialueen osat eivät ole lainkaan limittäin. Tätä voi hyödyntää, kun alueen toisen osan halutaan olevan yllätyksenä pelaajalle. Alueelle saapuessaan pelaaja näkee vain ensimmäisen osan, ja vasta pelaajan liikkua eteenpäin paljastuu toinen näkymä (Kuva 4). Hieman pienemmällä pelialueella näyttöikkunat ovat limittäin. Tätä voi hyödyntää, kun siirtymästä alueen osien välillä haluaa sulavamman ja osista yhtenäisempiä (Kuva 5).



Kuva 4. Täysin erilliset näyttöikkunan paljastamat osat samasta alueesta. (Annilotta Haataja 2016.)



Kuva 5. Osittain limittäiset näyttöikkunan paljastamat osat samasta alueesta. (Annilotta Haataja 2016.)

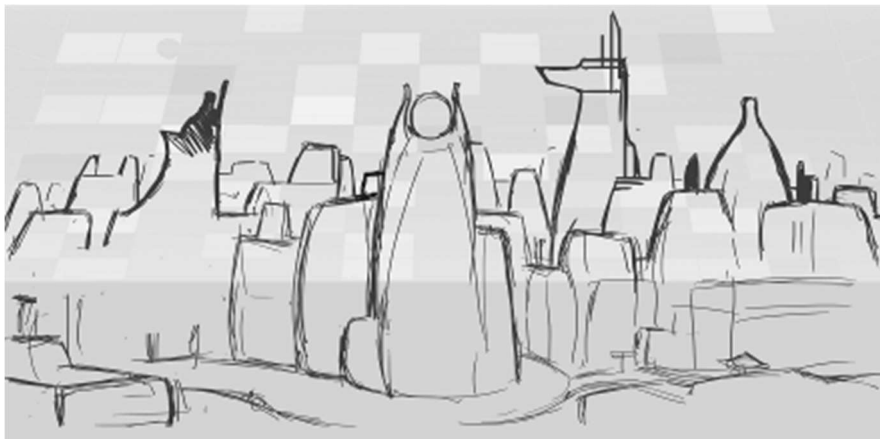
Muita syitä pidemmälle tai leveämmälle pelialueelle ovat alueen suuren koon korostaminen tai tarve sovittaa monia kenttäelementtejä yhdelle alueelle. Esimerkiksi kaupunkia esittelevät ruudut hyötyvät pelialueen suuremmasta koosta.

5.6 Luonnostelu

Luonnosteluvaiheessa suunnitellaan ja luodaan perusta kenttägrafiikan lopulliselle toteutukselle. Suuremmassa pelituotantoryhmässä työskennellessä tässä vaiheessa konseptointiprosessia varmistetaan, että tehtävä kuva on projektijohtajan mielestä tarkoitukseen sopiva, ennen kuin jatketaan pidemmälle. Tämä toteutetaan esittelemällä hänelle tuotettuja luonnoksia, kunnes päästään yhteisymmärrykseen halutusta lopputuloksesta.

Luonnosteluvaiheessa ensimmäinen päätettävä asia on kuvattavan alueen kompositio, mutta taiteilijalla ei aina ole haluamaansa kompositiota päässään kuvaa aloittaessaan. Jos ideoita kompositiosta ei synny, on hyvä aloittamista pystyy. Tätä varten minulla oli erilaisia luonnostelutyylejä. Luonnostelin kuvia ensin joko yksinkertaisina viivapiirroksina, kahdesta väristä muodostuvina kompositioluonnoksina tai harmaasävyisinä valööriluonnoksina. Aloitin ensin yhdestä luonnostelutavasta ja siirryin rakentamaan kuvaa sen päälle muita keinoja hyödyntämällä.

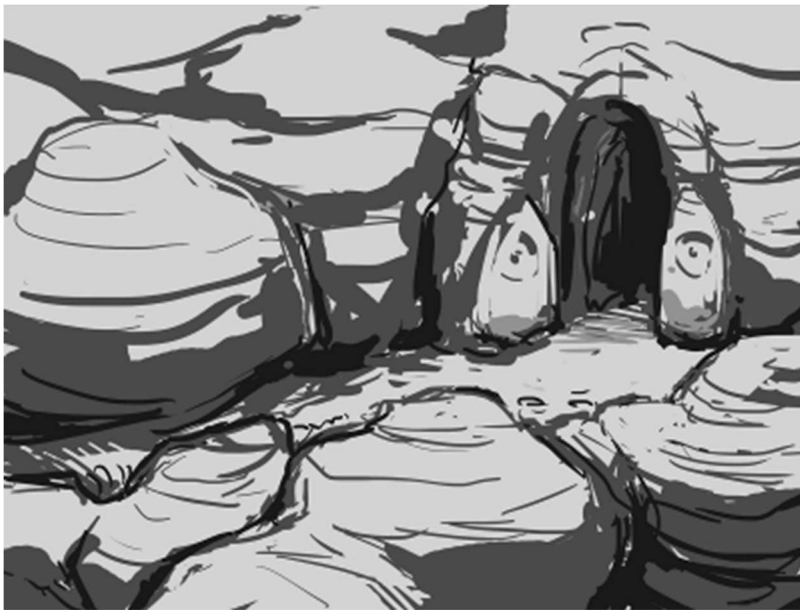
Viivapiirrookset olivat nopea tapa suunnitella kuvan sisältöä, kun minulla ei ollut ennen kuvan aloittamista tarkkaa ideaa, millaista kuvaa olisin maalaamassa. Pelkistä rajoista muodostuvia luonnoksia oli helpompaa muokata kuin väripinnoista muodostuvia, koska viivoja oli helppo siirtää tai kumittaa (Kuva 6). Kompositioluonnoksia käytin suunnittelemaan alkeellisia kompositioita luonnostelemalla kuvien yksityiskohtaisempien ja monotoonisempien osien sijain- teja kuvissa (Kuva 7). Jos minulla oli valmis idea haluamastani kompositiosta ja kuvan sisältämistä elementeistä, siirryin suoraan valööriluonnosiin (Kuva 8). Ne auttoivat nopeasti hahmottelemaan ja hahmottamaan kuvan lopullisen kokonaisuuden, koska mustavalkoisinakin kuvat antavat hyvän käsityksen lopullisesta kuvasta.



Kuva 6. Viivaluonnos Los Oasiksen kaupunkinäköymästä (Haataja 2016)



Kuva 7. Kompositioliuonnos Kraateribasaarin eteläosasta (Haataja 2016)



Kuva 8. Valööriluonnos Mt. Festivalin sisäänkäynnistä (Haataja 2016)

Tässä vaiheessa, kuvan piirteiden ja muotojen ollessa vielä melko yksinkertaisia, on hyvä tarkastella muodostuvaa kokonaisuutta ja varmistaa, että se on silmää miellyttävä. Luonnosteluvaiheessa suurimpien elementtien muokkaus on helpompaa, toisin kuin myöhemmässä maalausvaiheessa kuvan ollessa yksityiskohtaisempi.

5.7 Väritys

Peli on tyyliltään melko pirteä, joten väriskaalan on tuettava tätä osaltaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että yhteen kuvaan tai edes yhteen kenttään kannattaa tunkea liian monia kyllästettyjä värejä. Maalaan värit harmaan luonnoksen päälle. Kenttien väritys koostuu suurimmaksi osaksi kentälle päätetystä

neutraalista väristä ja seuraavaksi eniten kylläisemmistä väreistä. Kirkasta huomioväriä käytetään vain vähän sen räikeyden vuoksi, ja koska sen liiallinen käyttäminen pienentäisi sen kontrastia muiden kuvan värien kanssa.

Tässä vaiheessa on tarkistettava, että pelihahmon sprite sopii värillisesti ja värillisesti ympäristöihin. Jos hahmo ei sovi, asian voi ratkaista joko tekemällä tarkoitukseen sopivan version spritestä tai muokkaamalla kuvaa. Hahmo ei saa poiketa liikaa ympäristöstään, mutta ei myöskään upota siihen täysin. On löydettävä tasapaino.

6 TOTEUTUS

Tässä luvussa kuvaillaan kenttäluonnoksien suunnittelu- ja luonnosteluprosessia ja ajatuksiani työstä sitä tehdessäni. Muutamia kuvia kentistä näytetään tekstin seassa, mutta loput luonnokset ja muu tuottamani materiaali löytyvät produktiivisesta osasta. Linkki produktiiviseen osaan löytyy yhteenvedon jälkeen.

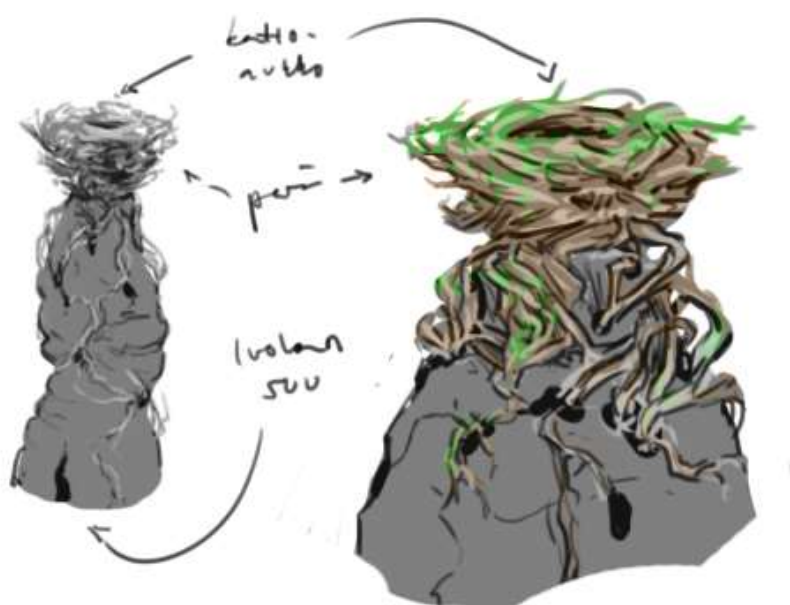
6.1 Lair of the Raven Goddess

Lair of the Raven Goddess eli korppijumalattaren pesä tai piilo on alamaailmaa hallitsevan kuolemanjumalan koti. Se on vuoren sisällä sijaitseva luola tai luolaverkosto, ja sen seinät ovat puunoksilla vuoratut. Oksat kannattelevat pesiä, ja pesät sisältävät kimaltavaa rihkamaa ja valoa hohtavia, sieluja sisältäviä purkkeja. Valtaisat korppiparvet toimivat jumalattaren silminä, korvina ja alamaisina. Kentän väripalettiin kuuluvat vihreä, ruskea, harmaa ja keltainen.

Lähdin ajatuksesta, että pesävuori on maagisten lintujen tekemä koti maagisia lintuja varten, ja siksi optimoitu kaikkia lintujen tarpeita varten – jopa keinoilla joihin normaalit linnut eivät kykenisi. Suunnittelin vuoresta muodoltaan termiittikekomaisen – joskin termiittien sijaan reikiä hyödyntävät sisään ja ulos lentelevät korpit. Monoliittimainen muoto on myös vaikuttava, ja sopii tästä syystä alamaailman hallitsijan asuinsijaksi. Väriskaalaa miettien termiittikeot eivät kuitenkaan olleet oikea ratkaisu. Halusin vuorelle malliksi kivimuodostelman, joka

voisi mahdollisesti muodostua oikeassa maailmassa, ja löysin sellaisen venäläisistä *Man-pupu-nyer*-kivimuodostelmista (The Seven Giants of the Urals: Man-Pupu-Nyor, Russia 2012).

Vuoren sivuja alas pesästä kasvavat oksat ovat paitsi viittaus vuoren asukkaihin, myös yhdistävä tekijä vuoren julkisivun ja luolaston välillä. Pelisuunnitelman mukaan luolan seinämien tuli olla oksilla vuoratut, mutta julkisivun ulkonäköä ei juuri mietitty. Jos se olisi jätetty paljaaksi, vuori olisi ulkoa katsottuna paitsi näyttänyt ankealta, myös ollut väriskaalaltaan hyvin erilainen luolaan verrattuna. Tästä lähti idea vuoren huipulla kasvavasta elävästä pesästä, joka toisi paljon kaivattua väriä ja toimisi kentän yhdistävänä piirteenä ja runsaslukuisimpana sisustuselementtinä (Kuva 9).

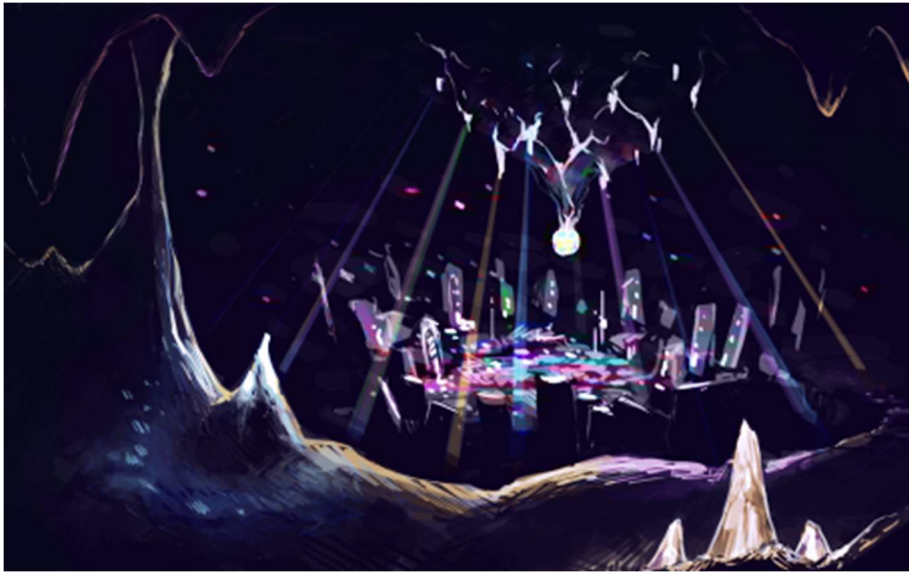


Kuva 9. Luonnos jumalattaren pesän julkisivusta (Haataja 2016)

Toisin kuin muut kentät, korppijumalattaren kodin väriskaalaa ei suunniteltu etukäteen, vaan se jäi minun vastuulleni. Ottaen huomioon oksien yleisyyden ja kentän asukkaan äidillisen mutta myös mysteerisen luonteen, päätin pyrkiä johonkin tunnelmaltaan unista ja salaperäistä keijumetsää muistuttavaan ympäristöön.

6.2 Mt. Festival

Hindujumala Shivan Nataraja-muoto on tämän alueen hallitseva jumala, ja alueella vallitsee ikuinen juhlahumu. Juhlakaupunki sijaitsee vuoren sisällä valtaisassa luolassa, ja tästä syystä siellä on aina pimeää. Suurimmaksi osin alueen valaistus tulee seinillä loistavista kristalleista, diskovaloista, joistakin valoa loistavista asukkaista ja valtaisasta katosta roikkuvasta kristallista muodostuneesta Coresta eli ytimestä (Kuva 10). Kentän väripalettiin kuuluvat tummansininen, violetti ja tumma oranssi.



Kuva 10. Aikainen luonnos Mt. Festivalin kaupunkinäköymästä (Haataja 2016)

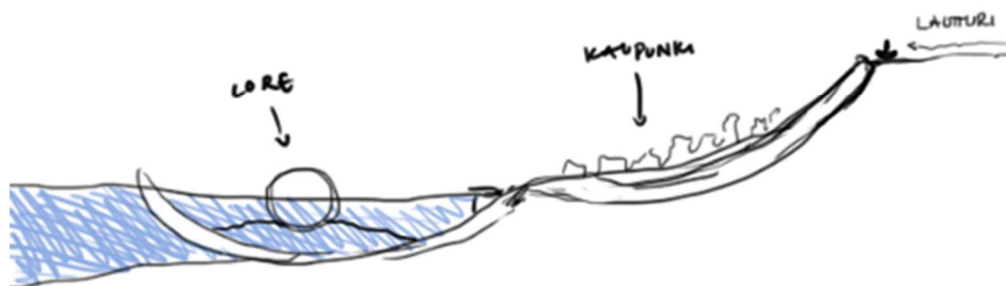
Juhlaluola ja korppiluola sijaitsevat molemmat vuorien sisällä. Molemmista vuorista oli siis jollain tavalla tehtävä mahdollisimman erilaisia. Jos vuoret olisivat ulkoapäin liian samankaltaisia, niiden samankaltaisuudelle tarvittaisiin joku erityinen syy. Muuten luolien samankaltaisuus poikkeaisi muiden kaupunkien erilaisista ulkoasuista ja olisi kummastuttava, selittämätön poikkeama.

Yksi ratkaisu oli valita vuorille erilaiset kivityypit. Korppivuoren koostuessa harmaasta, rosoisesta basaltista, valitsin vastapainoksi sileän ja ruskean hiekkakiven. Hiekkakiveä on pitkään käytetty Intiassa rakennusmateriaalina temppelissä, monumenteissa ja palatseissa. Maasta löytyy myös monia vuorenselämiin ja valmiisiin luoliin kaiverrettuja luolatemppelitä, kuten hiekkakiveen kaiverrettu Badamin luolatemppelikompleksi (Badami Cave Temples - Four Ancient Rock Cut Temples 2010), joita käytin kentän inspiraationa ja mallina. Tämä tekee kivivalinnasta hyvän intialaisen jumalan kotia varten.

Toisin kuin muissa kentissä malleina käytettyjen kulttuurien uskonnot, hinduisimi ei ole lähimainkaan kuollut uskonto, ja se oli pidettävä mielessä kenttää suunniteltaessa. Lähdin aikomuksella kohdella uskontoa kunnioittavasti. Oman uskon tai kuolleiden uskontojen vääristely tuskin harmittaa ketään, mutta muiden elävien uskontojen käyttämisellä, etenkin puolihuolimattomasti tai jopa tarkoituksella loukkaavasti, on stigmaa. Etenkin länsimaalaisen ollessa syyllisenä. (Johnson 2015.)

6.3 Kalastajakaupunki

Kalastajakaupunki sijaitsee jättimäisen simpukan sisällä merenrannalla, ja sen johdossa on kreikkalaisten jumalten suku. Rakennustyyliltään kaupunki on kuin mikä tahansa kreikkalainen rantakaupunki. Kaupungin ydin kelluu meressä simpukan toisen puoliskon keskustassa ja näyttää valkoiselta helmeltä (Kuva 11). Ytimen ympärille ilmestyy ihmisten eläessään arvostamia tavaroita, ja kaupungin vientiteollisuus perustuu tavaroiden merestä kalastamiseen ja eteenpäin myymiseen. Sää on alueella aina aurinkoinen. Kentän väripalettiin kuuluvat valkoinen, sininen, keltainen ja vaalea turkoosi.



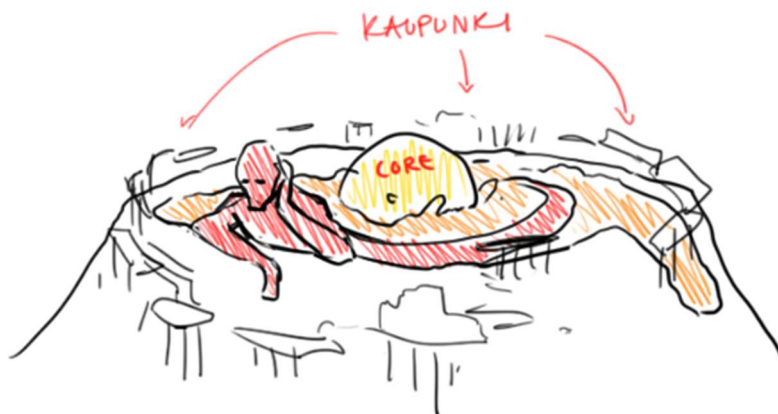
Kuva 11. Yksinkertainen luonnos kaupungin rakenteesta (Haataja 2016)

Tälle kaupungille etsin inspiraatiota rantakaupunki Santorinista, joka on valkoinen kalkkimaalirakennuksineen ja sinisine kattoineen hyvinkin stereotyyppi-

nen kreikkalainen rantakaupunki. Pääasiallisesti kentässä liikutaan ulkotiiloissa, mutta kaksi aluetta sijoittuu sisätilaan, jumalten omistamaan ja miehittämään ravintolaan – itse ravintolaan ja sen viinikellariin. Ulkoalueiden väriytyks koostuu enimmäkseen valkoisesta ja sinisestä, mutta sisätiloihin tarvitaan hieman lämpimämpiä sävyjä, jotta tila saadaan vaikuttamaan kotoisammalta ja lämpimämmältä. Ravintola on perheyritys, ja sen on myös vaikutettava tunnelmaltaan siltä.

6.4 Kraatteribasaari

Arkkitehtuuriltaan ja taidetyyliltään viikinkityylinen basaarikaupunki koostuu paalujen päälle kyhätystä puumökeistä, tasoista ja niitä yhdistävistä köysistä ja silloista. Värikkäät liput ja viirit heiluvat köysistä, tarkoituksinaan tuoda kaupunkiin väriä ja mainostaa kojujen anteja. Kylä kiertää tulivuoren kraatterin ympäri. Norjalainen tulen jumala ja jättiläinen Surt vahtii kaupunkiaan tulivuoren kraatterista. Jatkuva virta laavaa valuu laavajokea pitkin alas vuoren eteläistä rinnettä, mutta Surtin liikehtiessä erityisen villisti laavaa läikkyy valumaan pitkin vuoren muitakin sivuja, kaupungin tukipaalujen välistä. Hän on kiertynyt kraatterin keskellä sijaitsevan ytimen ympärille. Väripaletti koostuu tulenpunaisesta, oranssista, ruskeasta ja harmaasta. (Kuva 12.)



Kuva 12. Varhainen luonnos Kraatteribasaarista kokonaisuudessaan (Haataja 2016)

Etenkin Kraatteribasaarin kanssa oli mietittävä, miten kaupungin jatkuva kasvaminen ja muokkaaminen vaikuttavat sen ulkonäköön ja kuinka vanhat rakennukset näkyvät pelaajalle paljastuvassa ympäristössä. Kaupungin alivaluva laava ei haihdu kuin vesi, vaan se jähmettyy kerroksiksi vuoren rinteille.

Basaaria kannattelevat paalut pitävät kaupungin turvassa laavalta vain niin pitkään kuin ne ovat tarpeeksi pitkiä pitämään kaupungin rakennukset ja tasot laavan yläpuolella. Yksi vaihtoehto olisi voinut olla, että paalut maagisesti kasvaisivat pituudeltaan laavakerrosten kertyessä. Tämä ratkaisu ei kuitenkaan paljastu katsojalle ympäristöä tarkastellessa, eikä oikeastaan lisäisi mitään ympäristön kertomaan informaatioon. Sen sijaan se, että kaupungin asukkaat rakentaisivat uusia tasoja ja rakennuksia vanhojen päälle ja antaisivat vanhojen vajota laavaan, vaikutti minusta kiinnostavammalta. Näkyvä historia talonhylkyjen muodossa saa kaupungin vaikuttamaan elävältä.

6.5 Los Oasis

Los Oasis on nimestään huolimatta suunniteltu olemaan yhdistelmä muinaista Egyptiä jumaliseen ja kuhisevaa nykyajan metropolista. Nimi on viittaus Las Vegasiin, mikä puolestaan viittaa kaupungin rooliin kaikkien nykyajan amerikkalaisten suurkaupunkien mediasta tunnetuimpien kliseiden ja muiden piirteiden kulminoitumana. Hieroglyfimäiset, välkkyvät mainokset ovat kaikkialla, jokaisella on kiire johonkin ja ihmissuhdedraamaa löytyy joka nurkan takaa. Kaupunki sijaitsee aavikolla, valtaisen lasipyramidin sisällä. Lasipyramidin kärjessä sijaitseva ydin loistaa valoa alas kaupunkiin kuin aurinko. Väripaletti koostuu vaaleanruskeasta, keltaisesta ja turkoosista.

Los Oasiksen sisäänkäynnin vartijaksi suunniteltiin sfinksiä. Alkuperäinen suunnitelmani oli tehdä sfinksistä normaalin leijonan kokoinen stereotyyppinen tylsistynyt tullipoliisi sisäänkäynnin viereen, mutta kaupungin inspiraationa toiminut Las Vegasin Luxor-hotelli muutti mieleni. Hotellin sisäänkäynti on jättimäisen sfinks-patsaan etujalkojen välistä alkava tunneli (Kuva 13). Sfinksin käyttäminen tällä tavalla sopi sekä pelin eriskummalliseen mytologiaan että oli viittaus kaupungin inspiraatioon. Kuitenkin sen sijaan että sisäänkäynti kulkee sfinksin läpi, vartija makoilee hajareisin kaupunkiin johtavan käytävän päällä ja tukkii sen oven tassuillaan, jos hän ei halua päästää vieraita sisään. Lisähuumorin tähden sfinksi on pukeutunut vartijan univormuun ja aurinkolaseihin (Kuva 14).

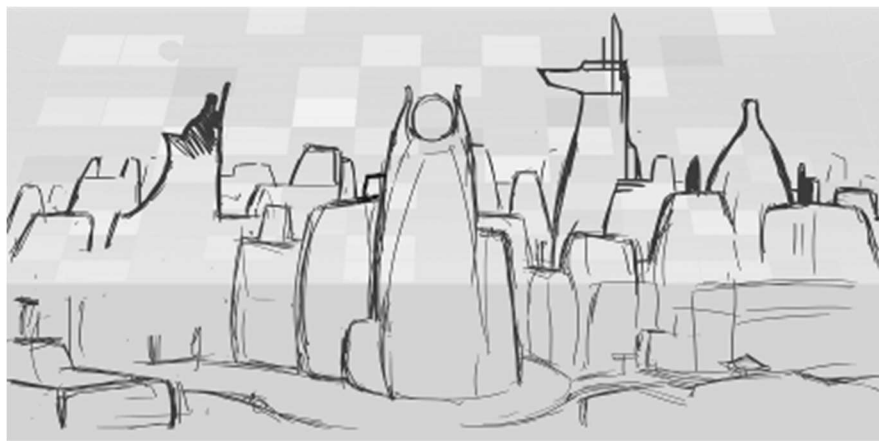


Kuva 13. Sfinksi Luthor-hotellin edessä (Wilson 2011)



Kuva 14. Los Oasiksen ovenvartija (Haataja 2016)

Kaupunkiin saavuttaessa sen siluetti näkyy taustalla. Hyödynsin siluettia Los Oasiksen egyptiläismytologisen mielikuvan vahvistamiseen käyttämällä pilvenpiirtäjien siluettien muodoissa tunnistettavia hieroglyfisiä symboleita, kuten Anubiksen päätä, Hathorin aurinkoa ja faaraon päähineitä (Kuva 6).



Kuva 6. Viivaluonnos Los Oasiksen kaupunkinäköymästä (Haataja 2016)

Los Oasiksen johtavana jumalana Anubiksen toimisto sijaitsee kaupungin pisimmän pilvenpiirtäjän huipulla. Tämä tarkoittaa, että pilvenpiirtäjän pitää sijaita lasipyramidin keskustassa, koska lasipyramidi on korkeimmillaan Coren kohdalla. Anubiksella on luultavasti myös juuri sen verran egoa, että hän haluaisi pilvenpiirtäjänsä olevan kaiken keskipisteenä. Coren valo loistaa toimiston lattialle Anubiksen selän takaa.

7 LOPUKSI

Opin enemmän kenttägrafiikan esituotantoprosessissa yleisesti kuin sen soveltamisesta Scarecrow-kenttiin. Tämä johtuu luultavasti siitä, että käytin enemmän aikaa prosessin suunnitteluun kuin sen hyödyntämiseen luonnosten tuottamisessa. Osasyynä tähän oli, että pidin aloittaessani ja edelleenkin pidän työn tutkivaa osuutta soveltamista kiehtovampana aiheena. Onnistuinkin mielestäni tutkivassa osuudessa ja suunnitteluosiossa paremmin kuin produktiivisen osion toteuttamisessa ja sen kuvailemisessa.

Tein opinnäytetyötä varten kaikista Scarecrowin kentistä luonnoksia esituotantosuunnitelmani mukaisesti, mutta tuotokseni jäivät puutteellisiksi ajan puutteen takia. Aikomuksenani on pelituotannon mahdollista jatkumista varten luonnostella kaikkien kenttien kaikki alueet kaikki suunnittelu- ja luonnosteluvaiheet mukaanlukien. Tekstistä jäi myös puuttumaan osuus animaation hyödyntämisestä kenttäsuunnittelussa, koska animaatioiden luonnostelu normaalien luonnosten lisäksi olisi ollut opinnäytetyötä varten liian laaja urakka. Tahdon jossain myöhäisemmässä vaiheessa kuitenkin käsitellä aihetta. Animoitavat kenttäelementit ja niiden vaikutus alueiden kompositioon ja tunnelmaan

vaikuttavat kiinnostavilta. Pulmapelien puuttuminen poisti myös yhden mahdollisen tutkittavan ja suunniteltavan elementin.

Tekstissä kuvailemani esituotantoprosessi on sovitettu juuri Scarecrowin vaatimuksiin ja tarpeisiin niin hyvin kuin mahdollista. Erilaisilla peleillä on erilaiset vaatimukset, ja vaikka olen maininnut tämän tekstissäni, olisi minusta kiinnostavaa käsitellä tarkemmin muiden pelilajien esituotantovaatimuksia kenttägrafiikan tuottamiselle.

Jouduin Scarecrowin kenttien taustatarinoita tutkiessani miettimään vieraiden kulttuurien käyttöä kenttäsuunnittelussa. Suurin osa Scarecrowin ympäristöistä perustui kulttuureihin ja uskontoihin ympäri maailmaa, niin eläviin kuin kuolleisiinkin. Mielestäni on tärkeää arvostaa ja kunnioittaa kulttuureja, joiden piirteitä käytetään mihinkään tarkoitukseen, etenkin kun kyseiset kulttuurit ovat vielä elossa. Toivon, että en itse käyttänyt tai kohdellut kenttiä luodessani ja suunnitellessani kulttuureja epäkunnioittavasti. En voi itse olla tästä varma, koska en kuulu kyseisiin kulttuureihin ja oma tuttavuuteni niihin on hyvin pinnallinen. Tulevaisuudessa toivon, että minulla on aikaa ja tilaisuuksia toimia yhdessä monien muiden eri kulttuureihin kuuluvien ihmisten kanssa, jotta voin varmistaa, että mikään luomani ei tuota työntekijöille mielipahaa. Olen muutenkin kiinnostunut mahdollisesti tulevaisuudessa tutkimaan tarkemmin suuremman taideryhmän vaikutusta peligrafiikan tuottamisprosessiin.

Tätä opinnäytetyötä kirjoitettaessa Scarecrowin tekeminen on jäädytetty, mutta projektijohtajamme mukaan projekti jatkuu mahdollisesti joskus tulevaisuudessa. Toivon mukaan olen silloin sellaisessa elämänvaiheessa, että voin liittyä taas tuotantotiimiin. Pelin tarina, hahmot ja maailma ovat kiehtovia, ja jatkaisin mielelläni pelin kehittymisen seuraamista.

8 PRODUKTIIVINEN OSA

Kaikki projektia varten tuottamani tiedostot ja muut projektille oleelliset mutta muiden tuottamat tiedostot löytyvät seuraavasta osoitteesta:

goo.gl/K9gDFd

LÄHTEET

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. 2004. User-Centered Design. Teoksessa Encyclopedia of Human-Computer Interaction, toim. Bainbridge, W. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Adams, E. 2013. Fundamentals of Game Design. 47, 90. San Fransisco: New Riders.
- Badami Cave Temples - Four Ancient Rock Cut Temples. 2010. Wonder-Mondo. 27.3.2010. Saatavissa: <http://www.wondermondo.com/Countries/As/India/Karnataka/Badami.htm> [viitattu 1.11.2016].
- Bradley, S. 2014. How To Direct A Viewer's Eye Through Your Design. Vanse Design. 21.4.2014. Saatavissa: http://www.worldoflevel-design.com/categories/game_environments_design/silhouette-design-game-environments.php [viitattu 29.10.2016].
- Brinkmann, R. 1999. The Art and Science of Digital Compositing. 15. San Fransisco: Morgan Kaufmann.
- GhostRobo & Naughty Dog 2014. Last of Us Remastered Walkthrough. Part 1. Youtube, 29.7.2014. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=qMJxpYo_KV4 [viitattu 4.10.2016].
- Graphics. 2009. The Tech Terms Computer Dictionary, 1.4.2009. Saatavissa: <http://techterms.com/definition/graphics> [viitattu 31.10.2016].
- How to Plan Level Designs and Game Environments. 2011. World of Level Design 1.12.2011. Saatavissa: http://www.worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/how-to-plan-level-designs-game-environments-workflow.php [viitattu 28.9.2016].
- Johnson, M. 2015. What's Wrong with Cultural Appropriation? These 9 Answers Reveal Its Harm. Everyday Feminism. 14.6.2015. Saatavissa: <http://everydayfeminism.com/2015/06/cultural-appropriation-wrong/> [viitattu 31.10.2016].
- Kerlow, I. 2004. The Art of 3D. Computer Animation and Effects. 190. New York: John Wiley & Sons.

- Kotaki, G. 2012. Introduction to Pixel Art for Games. Ray Wenderlich. 18.7.2012. Saatavissa: <https://www.raywenderlich.com/14865/introduction-to-pixel-art-for-games> [viitattu 1.11.2016].
- Llopis, N. 2004. Optimizing the Content Pipeline. Game Development 04/2004, 36-44.
- Lorettamay. 2016. How To Create Mood Boards. 13.4.2016. Saatavissa: <http://creatively-daring.com/how-to-create-mood-boards/> [viitattu 15.10.2016].
- Malamed, C. 2011. Visual Language for Designers. Principles for Creating Graphics that People Understand. 71. Beverly: Rockport Publishers.
- NFGMan. 2006. Character Design For Mobile Devices. 11. Houston: Gulf Professional Publishing.
- Pagán, T. 2001. Where's the Design in Level Design? (Part Two). Gamasutra. 16.7.2001. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/view/feature/131463/wheres_the_design_in_level_.php?print=1 [viitattu 30.9.2016].
- Poore, H. 2012. Pictorial Composition. An Introduction. 98. New York: Dover Publications.
- The Seven Giants of the Urals: Man-Pupu-Nyor, Russia. 2012. Tourism on The Edge. 15.5.2012. Saatavissa: <http://www.tourisontheedge.com/hidden-places/asia/the-seven-giants-of-the-urals-man-pupu-nyor-russia> [viitattu 1.11.2016].
- Solarski, C. 2012. Drawing Basics and Video Game Art. Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design. 176-183, 204-221. New York: Watson-Guption.
- Sprite. 2012. The Tech Terms Computer Dictionary, 10.2.2012. Saatavissa: <http://techterms.com/definition/sprite> [viitattu 1.11.2016].
- Yamamoto, S. 2015. Human Interface and the Management of Information. Information and Knowledge in Context. New York: Springer International Publishing.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Kuvankaappaus kirjasta Character Design For Mobile Devices. Kaksi tapaa skaalata kuvia. Ylemmällä rivillä hahmo pysyy teräväreunaisena, alemmassa se sumenee. NFGMan. 2006.

Kuva 2. Kolme pelialuetta. Saman väriset merkit näyttävät mistä viereiset alueet yhdistyvät toisiinsa. Haataja, A. 2016.

Kuva 3. Kuvankaappaus pelistä Last of Us Remastered. Naughty Dog, 2014. Saatavissa: <http://www.hardcoregamer.com/2014/07/16/sony-releases-screenshots-for-the-last-of-us-remastered/94547/> [viitattu 29.9.2016]

Kuva 4. Täysin erilliset näyttöikkunan paljastamat osat samasta alueesta. Haataja, A. 2016.

Kuva 5. Osittain limittäiset näyttöikkunan paljastamat osat samasta alueesta. Haataja, A. 2016.

Kuva 6. Viivaluonnos Los Oasiksen kaupunkinäkömästä. Haataja, A. 2016.

Kuva 7. Kompositioluonnos Kraateribasaarin eteläosasta. Haataja, A. 2016.

Kuva 8. Valööriluonnos Mt. Festivalin sisäänkäynnistä. Haataja, A. 2016.

Kuva 9. Luonnos jumalattaren pesän julkisivusta. Haataja, A. 2016.

Kuva 10. Aikainen luonnos Mt. Festivalin kaupunkinäkömästä. Haataja, A. 2016.

Kuva 11. Yksinkertainen luonnos kaupungin rakenteesta. Haataja, A. 2016.

Kuva 12. Varhainen luonnos Kraateribasaarista kokonaisuudessaan. Haataja, A. 2016.

Kuva 13. Sfinksi Luthor-hotellin edessä. Wilson, D. 2011. Saatavissa: http://2.bp.blogspot.com/_KdPpsvnn2-8/TSdSOof0Dtg/AAAAAAAAAOs/zjR3nOUHZX0/s1600/luxor.jpg [viitattu: 2.11.2016]

Kuva 14. Los Oasiksen ovenvartija. Haataja, A. 2016.