

Janna Jarvansalo & Annika Paakkanen

KONSEPTITAITEEN LUOMINEN 2D-INDIE-METROIDVANIAPELEIHIN

Mihin indiepeligrafikan viehätys perustuu?

KONSEPTITAITEEN LUOMINEN 2D-INDIE-METROIDVANIAPELEIHIN

Mihin indiepeligrafiikan viehätys perustuu?

Janna Jarvansalo & Annika Paakkanen
Opinnäytetyö
Kevät 2021
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Medianomi, Visuaalinen suunnittelu

Tekijä(t): Janna Jarvensalo & Annika Paakkanen
Opinnäytetyön nimi: Konseptitaiteen luominen 2D-indie-metroidvaniapeleihin
Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: 2021 Sivumäärä: 56

Aiheena tutkielmassa on konseptitaiteen luominen 2D-indie-metroidvaniapeleihin, ja tutkimuskysymyksenä pohditaan tarkemmin, mihin indiepelien viehätys perustuu. Aihe on rajautunut kirjoittajien oman kiinnostuksen ja esimerkkinä käytettyjen pelien suosion ja tunnettuuden mukaan.

Tietoperusta on koostettu aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta, e-kirjoista, nettiartikkeleista, videoista ja kirjoittajien omista kokemuksista. Tutkimusmenetelmänä on käytetty vertailututkimusta, jossa indiepelituotantoja ja AAA-tuotantoja eli suuren budjetin tuotantoja on verrattu keskenään. Aihetta käsitellään määrittelemällä konseptitaiteen käsite, esittelemällä metroidvania genrenä, luomalla katsaus peligrafiikan kehittymisen historiaan sekä vertailemalla indiepelituotantoja AAA-tuotantoihin nähden resurssien, tuotannon, grafiikan ja pelien luovan vapauden kautta.

Aihetta käsiteltäessä tuodaan esille AAA-tuotantojen ja indietuotantojen väliset keskeiset erot, joista suurimmat liittyvät pelien aihepiireihin, graafiseen ulkonäköön ja käytettävissä oleviin resursseihin. AAA-tuotantojen aihepiirit ovat usein geneerisiä ja massoille suunnattuja mahdollisimman realistisin, suurella budjetilla toteutetuina grafiikoina. Indiepelit taas keskittyvät pienempiin kohdeyleisöihin uniikeilla ja koskettavilla aiheillaan sekä kekseliällä ja mieleenpainuvalla visuaalisella otteellaan, jota havainnollistetaan kuvaesimerkein.

Tutkimuksen perusteella tultiin siihen tulokseen, että indiepelien viehätysvoima perustuu niiden taustalta välittyvään henkilökohtaiseen otteeseen, pelien mieleenpainuvuuteen ja visuaaliseen erottuvuuteen, joka huomioidaan jo konseptin kehittämisvaiheessa. Pelien viehätys perustuu tämän lisäksi indiepelien yleisön tiiviiseen yhteisöllisyyteen ja sosiaaliseen aspektiin. Konseptitaidetta tehtäessä tulee huomioida käytettävissä olevat resurssit, ideoiden omaperäisyys, tyylin erottuvuus ja konseptin selkeys.

Asiasanat: metroidvania, konseptitaide, pelitaide, pelikonsepti, 2D, indiepelit, indiekonsepti

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author(s): Janna Jarvansalo & Annika Paakkanen
Title of thesis: Concept Art in 2D Indie Metroidvania Games
Supervisor(s): Tuukka Uusitalo
Term and year when the thesis was submitted: Spring 2021
Number of pages: 56

The subject for this thesis is Concept Art in 2D Indie Metroidvania Games. It examines the attractive qualities of Indie games and ponders what quality concept art is. The subject has been chosen based on the writers' interests in game industry and game art, especially concept creation. The sources for this thesis have been collected from books, e-books, internet articles, videos and from writers' own experiences.

The differences between Indie game development and AAA-production were examined with comparative study, based on their resources, production value, graphic style and artistic freedom. The concepts of concept art and the metroidvania genre were explained as well as the history of game graphics, in order to further understand the origins of Indie game attraction.

Main reasons for why Indie games were found attractive were: personal touch behind Indie games, visually distinctive game graphics and the social aspect of small gaming communities. While planning concept for metroidvania game one should consider the available resources, original ideas, visually distinctive style and readability of the concept.

Keywords:

Metroidvania, concept art, game art, game concept, 2D, indie games, indie concept

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	KÄSITTEET	11
2.1	Mitä konseptitaide on ja mihin sitä tarvitaan?.....	11
2.2	Indiepelit.....	12
2.3	Metroidvania genrenä	13
3	PELIGRAFIIKAN KEHITYS LYHYESTI.....	14
3.1	Pikseleistä polygoneiksi	14
3.1.1	Pikseliarcaden kulta-aika	15
3.1.2	Konsolit, kehittyvä grafiikka ja kolmas osapuoli	19
3.1.3	Nintendon visuaalinen tyyli	20
3.1.4	3D:n esiinmarssi	21
3.1.5	Konsolien sota ja pelaamisen suosion kasvu	23
3.1.6	Pelialan suuret muutokset	24
3.2	Indiegrafiikka	26
4	VERTAILU	31
4.1	Mitä peligrafiikka pitää sisällään?.....	31
4.2	Grafiikoiden tunnusomaiset erot	35
4.3	Aihepiirien erot	39
4.4	Grafiikan erot kaventuvat	40
4.5	Resurssien erot.....	41
5	INDIETUOTANNON VIEHÄTYSVOIMA.....	43
5.1	Ilmaisun vapaus	43
5.2	Taiteellisuus ja vaikuttaminen	44
5.3	Indietuotannon henkilökohtaisuus.....	47
5.4	Haasteet.....	48
6	POHDINTA	50
6.1	Mikä indien grafiikassa viehättää?	50
6.2	Immersion vaikutus	51
6.3	Pelien yhteisöllisyys	52
6.4	Ulkoiset tekijät.....	53
6.5	Konseptin luominen indie-metroidvaniapeleihin	54

LÄHTEET.....	56
KUVALÄHTEET.....	59

1 JOHDANTO

Olemme molemmat erittäin kiinnostuneita pelialasta ja pelitaiteesta. Meitä kiinnostaa, mistä pelien visuaalinen ilme saa alkunsa, siksi päädyimme tutkimaan konseptitaidetta. Päätimme rajata tutkielmamme 2D-pelien konseptitaiteeseen, sillä 3D-grafiikan sisällyttäminen tekisi aiheestamme aivan liian laajan. Pelien 2D-grafiikka itsessään kattaa jo hyvin suuren määrän pelejä. Siksi rajasimme aiheitamme vielä *indiepeleihin* eli itsenäisesti kehitettyihin peleihin (independently developed games). Indiepelien kategorian sisällä valitsimme tarkastelun kohteeksi vielä tarkemmin metroidvaniapelit pelityypin suosion ja historian takia. Esittelemme konseptitaiteen, indiepelien ja metroidvaniagenren käsitteet tarkemmin luvussa 2. Liitämme mukaan myös käsitelistan, joka on johdantoluvun lopussa.

Tarkoituksenamme on vertailun avulla pohtia, mihin indiepelien grafiikan viehätys perustuu. Luvussa 3 käymme ensin lyhyesti läpi peligrafiikan yleisen muutoksen pikseleistä 3D-mallinnuksiin, pelien tekemiseen tarvittavien työkalujen kehittymisen ja jakelutapojen muuttumisen. Luvun lopuksi esittelemme muutaman indiepeleille tyypillisimmistä grafiikan tyyleistä. Luvussa 4 vertaamme suuren budjetin pelien taiteen kehitystä indiepelien taiteen kehittymiseen. Lisäksi käsittelemme eroja näiden lähestymistapojen välillä tarkastellen asiaa grafiikan ja aihepiirien erojen sekä resurssien kannalta. Luvussa 5 pohdimme tarkemmin indiepelien taiteen viehätysvoimaa verrattuna massatuotettujen pelien grafiikkaan sekä käsittelemme lyhyesti pelitaidetta tunteiden herättäjänä ja välittäjänä. Tuomme esille myös sen, kuinka henkilökohtaisesti indiepelien tekijät ovat sidoksissa pelehinsä ja sen, miten tämä näkyy indiepelin tuotannossa ja lopputuloksessa. Pohdimme myös indietuotannon haasteita. Luvussa 6 kokoamme lopuksi indiepelien viehättävyyteen vaikuttavat tekijät sekä pohdimme immersion vaikutusta pelien suosioon. Avaamme myös pelien yhteisöllistä ulottuvuutta ja sen vaikutusta erityisesti indiepelien suosioon.

2D-grafiikka: kaksiulotteista grafiikkaa

3D-grafiikka: kolmiulotteista grafiikkaa

AAA-pelit: Pelejä, joiden tuotantoon ja markkinointiin käytetään paljon rahaa. Niiden odotetaan menestyvän hyvin. AAA viittaa amerikkassa käytettävään arvosanamenetelmään, jossa A on arvosanana korkea. Kolmella peräkkäisellä A:lla viestitään siis pelien erittäin korkeasta laadusta.

AAA-tuotanto: Tuotantoa, jossa tehdään AAA-peliä. Sisältää usein suuren budjetin ja kymmeniä tai satoja työntekijöitä.

Action-adventure: Toiminta ja seikkailu, yksi suosituimmista peligenreistä.

Arcade: Kolikkopeli tai kolikkopelihalli.

Assetti/assetit: Osa tai malli prosessia, kehystä tai arvoa, joka voidaan käyttää uudelleen pelin tekoprosessissa.

Casual games: kasuaalipelit: pelejä, jotka on tarkoitettu laajalle kohderyhmälle

CD-ROM-levy: Tiedon eli videon, kuvan ja äänen tallentamiseen tarkoitettu levy

Concept art: konseptitaide: taidetta, jolla pyritään tuomaan esiin valmiin tuotannon eli pelin, elokuvan tai sarjan tunnelma ennen kuin tuotanto käynnistetään

Cut out -grafiikka: paperinukkemaista, leikatun näköistä grafiikkaa

Cutscene: välianimaatio pelissä

Discord: online-pelaamista helpottamaan suunniteltu viestintäalusta

Dynaaminen: liikkeessä oleva, kiinnostava

Elementti: osa tai osa-alue: visuaalinen elementti, yksi osa visuaalista kokonaisuutta

Exploration & platforming: tutkiminen ja tasohyppely, peligenre

Flat art: Kaksiulotteinen pelitaidesuunta, jossa ei ole syvyysvaikutelmaa.

FMV-tekniikka: full motion video: videopeleissä käytettyä tekniikkaa, jossa pelaajalle esitetään esitallennettua animaatiota

Fotorealismi: kuvantarkka realismi: kaikki visuaaliset elementit pyritään tekemään mahdollisimman aidon näköisiksi

Gameplay: Tapa, jolla peliä pelataan. Se sisältää pelin tarinan, tapahtumat ja kontrollit eli pelin ohjauksen.

Gameplay concept: Idea pelimekaniikan toiminnasta. Se sisältää pelin päämäärän, juonen ja toiminnalliset ominaisuudet.

Genre: tyylilaji: tapa luokitella asioita, esimerkiksi kirjallisuudessa kauhu, romantiikka ja elämäkerrat.

High poly: paljon polygoneja sisältävä, nykyinen 3D-mallinnus sisältää usein monia polygoneja.

Immersio: eläytyminen, imeytyminen johonkin, esimerkiksi peliin tai kirjaan

Indie: independent, riippumaton: tyyliisuunta tai genre esimerkiksi musiikissa.

Indiepel: itsenäisesti tuotettu peli

Konsoli: pelilaitte, joka ei ole tietokone, esimerkiksi PlayStation tai Xbox.

Laserdisc: Kuvan tallennusformaatti, jossa levyllä tallennettua tietoa voidaan lukea laitteella optisesti.

Look and feel: ulkonäkö ja tunnelma: käytetään usein suunnittelussa, kun pyritään muodostamaan käsitys suunniteltavan asian lopputuloksesta

Low poly: vähän polygoneja sisältävä, esimerkiksi varhaiset 3D-mallit.

Main stream: valtavirta: suurimmalle osalle kuluttajista suunnattu genre. Pidetään usein vastakohtana indielle ja undergroundille.

Mallinnus: jostakin aiheesta tehdään malli

Manifesti: julistus(kirja)

Metroidvania: peligenre: kuvailee Super Metroidin ja Castlevanian hengessä tehtyjä pelejä, joissa keskeisessä osassa on uusien kartan alueiden avaaminen ja tutkiminen

Moodboard: tunnelmaa kuvaava, referenssikuvista, väreistä ja sanoista tehty kollaasi

Online-peli: internetin välityksellä reaaliajassa pelattava peli, esimerkiksi World of Warcraft, Overwatch, Counter Strike.

Overlay: päällekkäisyys: digitaalisessa taiteessa läpinäkyvä kerros eli layeri, joka vaikuttaa alempana olevaan muuttaen sen väriä

Pikseli: kuvapiste: digitaalinen grafiikan mittayksikkö

Polygoni: alue kolmen tai useamman vektoripisteen välissä

Rasterigrafiikka: pikseleistä koostuva grafiikka. Huom! Ei välttämättä näytä pikseligrafiikalta, vastakohtana vektorigrafiikka

Renderointi: Prosessointimenetelmä, jossa tietokone laskee lopullisen videon, animaation, kuvan tai äänen.

RPG, role playing game: roolipeli: peli, jossa pelaaja saa kustomoida eli muokata hahmoaan sekä tehdä valintoja ympäröivään pelimaailmaan perustuen, sisältää usein paljon dialogia

Scratchware-manifesti: Home of the Underdogs -sivustolla julkaistu, pelien kehittämistä koskeva manifesti, joka määritteli peleille tietyt rajoitteet.

Shader: varjostin: shadereilla voidaan muokata 3D-malleja ja luoda niille muun muassa varjoja, pintoja, tekstuureita ja värejä

Spatial realism: tilallinen/avaruudellinen realismi: pyrkii välittämään aidon tilan tunteen

Staattinen: tasainen, paikallaan pysyvä, liikkumaton

Steam: Valve-yhtiön kehittämä pelien digitaaliseen jakamiseen, myymiseen ja pelaamiseen tarkoitettu alusta.

Steam workshop: Steamin alustalla toimiva, materiaalin jakamiseen tarkoitettu foorumi.

Third party developer: kolmannen osapuolen kehittäjä: tuotantoyhtiö tai -tiimi, joka kehittää pelejä pelialustalle, jota se ei itse omista

Tile-based system: tiilipohjainen systeemi: peligrafiikka koostuu erilaisista tiilikuvioista

Tile map: tiilikartta: näyttää kaikki pelin tiilet ja niiden yhteensopivuuden

Tumblr: blogisivusto

UI eli user interface: käyttöliittymä

Vektori: kahden vektoripisteen välinen alue, ei sisällä pikseleitä

2 KÄSITTEET

Tässä luvussa esittelemme tutkielmamme keskeiset käsitteet. Ensiksi pureudumme konseptitaiteen käsitteeseen ja siihen liittyviin termeihin sekä sen merkitykseen pelituotannon prosessissa. Sen jälkeen esittelemme tarkemmin indiepelin käsitteen ja kerromme lyhyesti indiepelien synnystä. Lisäksi esittelemme valitsemamme metroidvaniagenren määritelmän ja luomme lyhyen katsauksen näiden pelien ominaisuuksiin.

Ennen käsitteiden määrittelyä on syytä mainita alan termistöstä, joka on suurimmaksi osaksi englanninkielistä. Pelialan tuoreudesta johtuen monet alan termit ovat vailla sopivia suomenkielisiä vastineita. Olemme näin ollen päättäneet käyttää englanninkielistä termistöä, jonka selitämme auki sanojen esiintyessä tekstissä. Hyvien suomenkielisten vastineiden puuttuessa käytämme siis alan vakiintuneita englanninkielisiä termejä tarpeen mukaan.

2.1 Mitä konseptitaide on ja mihin sitä tarvitaan?

Konseptitaide on pelin tekemisen alkuvaiheessa tehtävää taidetta, jonka avulla määritellään kehitettävän pelin *look and feel* eli ulkonäkö ja tunnelma (Assaf 2015, luku 2). *Concept artin* eli pelin konseptitaiteen kehittäminen alkaa usein samaan aikaan tai jo ennen kuin pelin konseptin (gameplay concept) suunnittelu. Konseptitaiteilija suunnittelee muun muassa pelin ympäristöt, hahmot, värit ja käyttöliittymän. Hän auttaa tiimiä visioimaan pelin suunnan ja visuaalisen näkemyksen ennen kuin mitään ryhdytään koodaamaan. Innovatiivisten hahmojen, ympäristöjen ja välineiden keksiminen on ensimmäinen askel kohti yksilöllisen pelin kehittämistä. (Omernick 2004, luku 1.)

Konseptitaidetta tehtäessä on kuitenkin hyvä muistaa, että liian pian ei kannata lyödä lukkoon tiettyä tyyliä. Varsinkin prosessin alkuvaiheessa kannattaa pitää mielessä, että prosessi on joustava ja muutoksille on hyvä jättää tilaa. Konseptisuunnitelmissa tulisi olla useita vaihtoehtoja, joista voidaan valita pelin tyyliin sopivin. Konseptitaidetta voidaan toteuttaa millä tahansa tavalla, joka auttaa pelin tuottajatiimiä pääsemään ymmärrykseen pelin visuaalisesta tyylistä. Tällaisia keinoja ovat esimerkiksi luonnokset, pienoismallit ja 3D-mallit. Niiden tulee olla tarpeeksi yksityiskohtaisia, jotta niistä voi nähdä, minkälainen lopputulos tulee olemaan. (Assaf 2015, luku 2.)

Konseptitaide on tärkeää peliproduktiossa myös siksi, että sen avulla on mahdollista ennustaa tulevia ongelmia esimerkiksi hahmojen teknisen toteutuksen suhteen. Konseptoinnin avulla huomattavat ongelmat voidaan ratkaista jo ennen kuin ne muodostuvat haitaksi tuotannolle. Näin säästetään paljon aikaa ja rahaa. (Omernick 2004, luku 1.)

2.2 Indiepelit

Termi indie on lyhennys englannin kielen sanasta *independent* ('itsenäinen, riippumaton'). Indiepeleillä tarkoitetaan pelejä, joiden kehittäjät ovat itsenäisiä, yksittäisiä henkilöitä tai pieniä tiimejä, jotka kehittävät, rahoittavat ja julkaisevat pelinsä ilman suuria tuotantoyhtiöitä. (Sensagent 2012, viitattu 11.11.2020.)

Indiepelien nousukausi alkoi Home of the Underdogs -sivustolla vuonna 2000 julkaistusta Scratchware-manifestista (*Scratchware Manifesto*). Termi on muodostettu sanoista *scratch* (chumb change, jolla tässä yhteydessä tarkoitetaan pientä summaa rahaa tai hiluja) ja *ware* (software eli ohjelmisto). (Home of the Underdogs 2000, viitattu 11.11.2020.) Manifestilla tarkoitetaan julistusta tai julkistusta, vrt. Helmikuun manifesti (Kielitoimiston sanakirja 2020, viitattu 28.2.2021). Scratchware-manifestin julistuksen pääkohtana oli vapauttaa pelien kehittäminen koneiden kahleista, koska tietotekniikan kehittyessä pelejä oli alettu tehdä yhä enemmän ja enemmän teknologian ehdoilla. Näin niistä olivat jääneet pois luovuus ja innovatiivisuus. Manifestin kirjoittajat halusivat siirtää päähuomion takaisin pelien tekemisen luovaan puoleen ja ilmaisuun. Niinpä scratchware-pelin tuli olla kaikkien saatavilla ja pelattavissa ilman välikäsiä sekä maksaa alle 25 dollaria. Tarkoituksena oli rikkoa sen aikaisen peliteollisuuden totuttuja tapoja. (Williams 2017, luku 10.)

Manifestin myötä pikseli- ja 2D-grafiikkaan sekä tehokkaisuuteen kehitysaikoihin keskittyneet yksittäiset tiimit pystyivät kritisoimaan realistisuutta tavoittelevaa 3D-grafiikkaa, pitämään omistuksen yhtiöistään ja kehittämään ideoita, jotka eivät suuria tuotantoyhtiöitä kiinnostaneet. Sen lisäksi, että pelien jakaminen internetin välityksellä yleistyi (mm. *Steamin* (Valve 2003) kautta), uudet rahoitusmahdollisuudet (esim. joukkorahoitus) sallivat pelinkehittäjien ohittaa perinteiset pankkilainat ja muut rahoituksen lähteet. (Williams 2017, luku 10.)

Nykyään indiepelin käsite on laajentunut kattamaan suuremman määrän pelejä, eikä hintahaarukka tai jakelutapa yksinään määrittele peliä indiepeliksi. Indiepelien piirteistä ja tuotantotavoista kerromme tarkemmin luvuissa 4 ja 5.

2.3 Metroidvania genrenä

Metroidvaniagenren nimi tulee kahden videopelinimikkeen yhdistelmästä: Metroid ja Castlevania. Kyseessä ovat Nintendon vuonna 1994 julkaisema Super Metroid sekä Castlevania: Symphony of the Night (Konami 1997). Metroidvaniapelit ovat toiminta-seikkailupelien (action-adventure) alalaji, jolle tyypillisiä piirteitä ovat tasohyppely ja tutkiminen (exploration and platforming) yhdistettyinä monimutkaisiin taistelumekaniikkoihin ja RPG- (role playing game) eli roolipelielementteihin. (Cossu 2019, luku 11.)

Metroidvaniapelin suosio perustuu monimutkaisten karttojen tutkimiseen sekä siihen, että ne sallivat uusien pelialueiden avaamisen sitä mukaa kuin pelaaja saavuttaa uusia taitoja ja löytää uusia esineitä tai aseita. Näin pelaaja pakotetaan palaamaan takaisin alueille, joista avautuu uusi tie aikaisemmin tavoittamattomiin kartan osiin. Hollow Knight (Team Cherry 2017) ja Iconoclast (Bifrost Entertainment 2018) ovat hyviä esimerkkejä onnistuneista metroidvaniapeleistä. (Cossu 2019, luku 12.)

Valitsimme metroidvanian genren rajaukseksemme, sillä tämän genren joukosta on noussut useita visuaalisesti kauniita pelejä, kuten edellä mainittu Hollow Knight (Team Cherry 2017), Ori and the Blind Forest (Moon Studios 2015) ja Dead Cells (Motion Twin 2017). Metroidvania genrenä ei myöskään rajaa pois mitään tiettyä peligrafiikan tyyliä. Se mahdollistaa klassisen pikseligrafiikan, elokuvamaisen näyttävyyden sekä kekseliäiden 2D-grafiikoiden hyödyntämisen. Keskeisenä osana indiepelien kenttää se myös inspiroi uusia tekijöitä, jotka näkevät, kuinka pienten tiimien kehittämät pelit voivat saavuttaa suuren suosion.

3 PELIGRAFIIKAN KEHITYS LYHYESTI

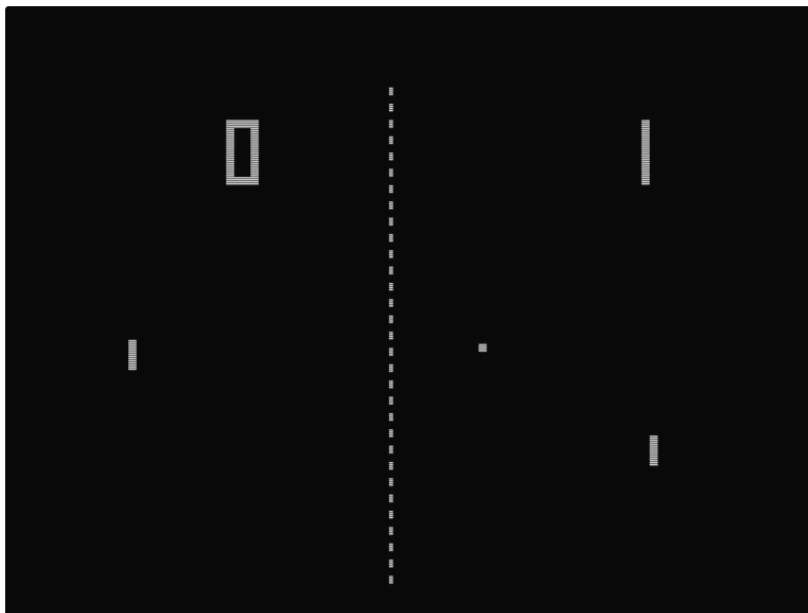
Jotta voimme paremmin tarkastella AAA-pelien ja indiepelien grafiikan välisiä eroja, on hyvä tietää, miten tietokone- ja konsolipelien grafiikka on ylipäättään kehittynyt vuosien saatossa. AAA-peli tai Triple-A on epävirallinen nimitys peleille, joiden tuotantoon ja markkinointiin käytetään paljon rahaa. Oletuksena AAA-pelien odotetaan olevan korkealaatuisia ja nettoavan miljoonia. (G2A 2020, viitattu 13.1.2021.)

Tässä luvussa pyrimme esittelemään lyhyesti peligrafiikan keskeisimmät kaudet sekä grafiikan muutoksiin johtaneet teknologiset ja yleiset pelikulttuurilliset syyt. Nostamme esille muutamia pelien historian kannalta merkityksellisiä pelejä, jotka ovat omalta osaltaan jättäneet jälkensä peligrafiikan kehitykseen. Lisäksi esittelemme muutamia indiepeleille tyypillisimpiä visuaalisia valintoja pelin tyylin suhteen ja sivuamme myös pelien jakelutapojen muutoksesta johtuvia, grafiikkaan liittyviä ratkaisuita.

3.1 Pikseleistä polygoneiksi

Tässä alaluvussa käydään lyhyesti läpi peligrafiikan kehitykset arcadeaikojen pikseligrafiikoista nykyisiin 3D-mallinnettuihin peleihin. Käsittelemme myös pelikulttuurin muutosta ja pelaamisen siirtymistä julkisista tiloista ihmisten koteihin konsolipelien kehityksen myötä. Perehdymme konsolivalmistajien väliseen kilpailuun ja konsolien kehitykseen. Lopuksi esittelemme pelialaan keskeisesti vaikuttaneet rakenteelliset muutokset.

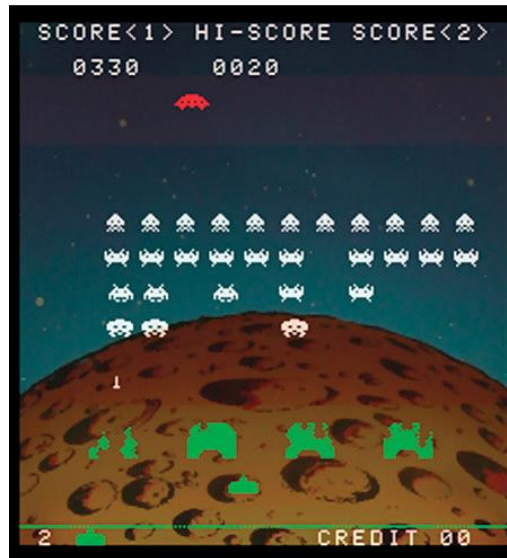
3.1.1 Pikseliarcaden kultaaika



Bumm13 / Wikimedia Commons / Public Domain

KUVA 1. Pong (Atari 1972) oli grafiikaltaan yksinkertainen. (Lifewire 2021, viitattu: 11.1.2021. <https://www.lifewire.com/pong-the-first-video-game-megahit-729739>)

Pelien graafinen kehitys on kulkenut aina käsi kädessä pelien teknologisen kehityksen kanssa. Alun alkujaan peligrafiikka ja pelit itsessään kehittyivät arcadeissa eli pelihalleissa käytössä olleiden pelien johdolla. Kiivastahtiset kolikkopelit muuttuivat sähkömekaanisista laitteista digitaaliseen muotoon 1970- ja 1980-lukujen aikana. (Williams 2017, luvut 1–3.) Digiteknologian kehityksen ollessa vielä lapsenkengissään digitaalisen arcaden pelit olivat visuaaliselta ilmeeltään yksinkertaisia pikselipelejä, joiden kesto vaihteli pelaajan taitotason ja kolikkojen määrän mukaan. Peliyhtiö Atarin julkaisema Pong (1972) oli ensimmäisiä arcademestyksiä, eikä se ollut visuaaliselta olemukseltaan paria pikseliä kummempi, kuten kuvasta 1 voidaan havaita. Mustalla taustalla liikkui neliön muotoinen ”pallo”, jota lyötiin ruudun laidasta toiseen kahdella mailalla. (Kuorikoski 2018, 38.) Ainut tapa saada väriä muuten mustavalkoisiin digiarcadepelisiin olivat värilliset muovikalvot. Tästä johtuen sähkömekaaniset arcadepelit olivat visuaaliselta laadultaan parempia vielä ensimmäisten konsolienkin ilmestyttyä, kuten Space Invaders -pelistä olevien esimerkkikuvien avulla voidaan todeta. Kuvassa 2 näkyy Space Invaders-pelin värikäs arcadenäkymä, kun taas konsolille sovellettu versio kuvassa 3 on kadottanut pelin aiemman värikyyden. (Williams 2017, luku 3.)



KUVA 2. Space Invaders (Taito 1978) - arcadepelin pelinäkömä. (Kuvakaappaus kirjasta. Williams, Andrew. 2017. History of Digital Games.)

Arcadepelien kulta-aika ajoittui 1970-luvun lopun ja 1980-luvun puoliväliin, kun erityisen luova aikakausi taiteen ja suunnittelun suhteen ampui ne uusiin korkeuksiin. *Overlay* eli kerroksittaiset värikalvot korvattiin värillisillä grafikoilla, joita käytettiin ensimmäisenä Atarin Indy 800 (1975) -kilpa-ajopelissä erottelemaan autojen ja kerättyjen pisteiden värit toisistaan. Uutta teknologiaa käytettiin myös muissa peleissä, mutta laajaan käyttöön se tuli vasta 1980-luvulla. Tällöin värillisten monitorien hinnat olivat laskeneet ja pelilaitteistojen prosessointikyky oli kasvanut. (Williams 2017, luku 4.)

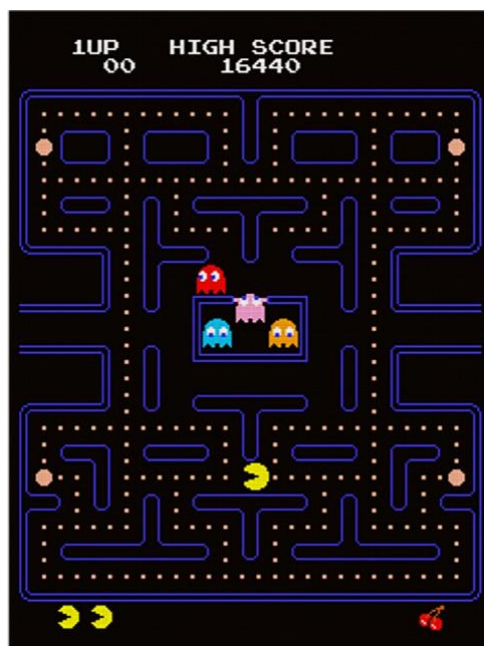


KUVA 3. Space Invaders (Atari 1980) VCS-konsolille. (Kuvakaappaus kirjasta. Williams, Andrew.) 2017. History of Digital Games.

Toinen peligrafiikan mullistava tekijä tuli vektorien muodossa. Niiden selkeys, partaveitsenterävät viivat ja värien ennennäkemätön kirkkaus ylittivät aiemmin vallassa olleet rasterigrafiikat. Siinä missä rasteripohjaisten arcadepelien grafiikoiden tarkkuus oli 200×180 pikselin luokkaa, vektorit pystyivät esittämään jopa huimat $1\,024 \times 768$ pikseliä. Näin ne mahdollistivat pienempien yksityiskohtien luomisen, jota pelien kehittäjät olivat jo pitkään jannonneet. Tämän aikakauden pelit olivat usein avaruusteemaisia ruutujen mustasta taustasta johtuen. (Williams 2017, luku 4.)

Yksi arcaden kultakauden kuuluisimmista peleistä on varmasti kaikille tuttu Pac-Man (Namco 1980). Se erottui muista aikansa peleistä paitsi tarinallisilla *cutsceneillä* eli välianimaatioilla myös sillä, että siinä esiintyi maskottimainen hahmo: keltainen, palleroita syövä ja kummituksia labyrintissa väistelevä Pac-Man. Kuvassa 4 näkyvä Pac-Man ei suinkaan ollut ensimmäinen labyrintissa harhailuun perustuva peli, mutta se erottui edukseen värien käytöllään, äänellään ja mielenkiintoisilla mekaniikoillaan. (Williams 2017, luku 4.)

Grafiikan kannalta aikakaudelleen poikkeuksellinen peli oli Cinematronics-yhtiön kehittämä Dragon's Lair (1983). Aikakaudelle tyypillisten rasteri- ja vektorigrafiikoiden sijaan pelin grafiikka koostui Disneyn entisen animaattorin, Don Bluthin käsin tekemistä animaatioista. Pelin tarina itsessään oli yksinkertainen: ritari nimeltä Dirk the Daring yritti pelastaa prinsessan lukuisia vaaroja täynnä olevasta lohikäärmeen luolasta.



KUVA 4. Pac-Man (Namco 1980) erottui arcadepelien joukosta värikkäillä grafiikoillaan (Edition CNN, viitattu: 11.1.2021. <https://edition.cnn.com/style/article/pac-man-40-anniversary-history/index.html>)

Dragon's Lairin hahmoilla oli muihin siihen aikaisiin digiarcadepeleihin verrattuna yhdet pisimmälle viedyistä persoonallisuuksista – ehkäpä juuri pelin ilmeikkään animaation takia. Pelin ilmeikkyydestä saa paremman käsityksen kuvasta 5, jossa Dirk pakoilee lohikäärmettä.

Dragon's Lairin kaltaisen pelin teki mahdolliseksi kehittynyt laserdisc-teknologia, joka mahdollisti tallennetun tiedon esittämisen nopeasti ja lineaarisesta järjestyksestä poikkeavalla tavalla. Näin pelaajat näkivät valintojensa seuraukset välittömästi, mikä antoi heille tunteen animoitujen pelihahmojen kontrolloimisesta. Tällä tavalla laserdiscejä käytettiin yhdessä rasterigrafiikoiden kanssa tuomaan tuoreutta perinteisille, koetelluille pelikonsepteille. (Williams 2017, luku 4.)



KUVA 5. Dragon's Lairin grafiikat erottuivat aikalaistensa joukosta. (Polygon. Viitattu: 11.1.2021. <https://www.polygon.com/2020/3/28/21198013/dragons-lair-movie-netflix-ryan-reynolds-don-bluth-live-action>)

3.1.2 Konsolit, kehittyvä grafiikka ja kolmas osapuoli

Arcadien suosio alkoi hiipua Amerikassa 1980-luvun keskivaiheilla, ja vuosikymmenen lopussa konsolit ja tietokoneet olivat alkaneet löytää tiensä ihmisten koteihin. Vaikka pelaaminen siirtyi julkisista tiloista kotisohville, peli-ideoiden juuret olivat yhä vahvasti kolikkoarcadien peleissä. Yhä tänäkin päivänä monet pelinkehittäjät ammentavat inspiraatiota arcadepelien maailmasta. (Williams 2017, luku 4.)

Pelien luonne muuttui, kun konsolipelaaminen kehittyi. Kolikkopelien hektisyys ei sopinut kotioloihin, joten peliaikaa pyrittiin pidentämään, mikä johti laajempiin pelimaailmoihin ja niiden tutkimiseen. (Williams 2017, luku 5.) Tämä ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, että pelien grafiikan laatu olisi yhtäkkiä parantunut, sillä konsolit toimivat hyvinkin rajatussa mittakaavassa muistin ja prosessoinnin suhteen. Esimerkiksi Atari 2600 -konsolin pelimoduulien koko oli rajoitettu neljään kilotavuun, mikä johti joskus rajuihinkin kompromisseihin pelien grafiikoissa. Konsolille tehdyssä versiossa *Pac-Manista* keltainen maskotti kulki välkkyvässä labyrintissa, koska konsolin suorituskyky ei riittänyt piirtämään kaikkia grafiikoita kerralla. (Kuorikoski 2018, 40.)

Pelien grafiikoihin alettiin toden teolla panostaa vasta, kun laitteistot kehittyivät tarpeeksi mahdollistaakseen sen. Atari VCS (video computer system) oli edeltäjänsä kehittyneempi: se pystyi käsittelemään jopa 128 kilotavua dataa. (Williams 2017, luku 5.) Pelimaailmat siirtyivät mustataustaisista avaruusseikkailuista värikkäämpiin ja tunnistettavampiin paikkoihin: kaupunkeihin, metsiin ja talojen sisätiloihin (Williams 2017, luku 7). Panostus peligrafiikoihin ei kuitenkaan ollut Atarin ansiota vaan sen alaisuudesta lähteneiden yhtiöiden, jotka perustivat Activision- ja Imagic-pelyhtiöt. Nämä uudet peliyhtiöt jatkoivat, ajalle totutusta tavasta poiketen, pelien kehittämistä Atarin konsoleille. Tämä aloitti pelialalla uuden tavan tehdä pelejä laitteistolle, jota yhtiöt eivät omistaneet. (Williams 2017, luku 5.) Nykyään tällaisista yhtiöistä käytetään termiä *third party developers* ('kolmannen osapuolen kehittäjät') ja käytäntö on pelialalla enemmän sääntö kuin poikkeus.

Activision ja Imagic panostivat peleissään visuaalisuuteen, joka erottui selvästi Atarin grafiikoista. Molempien yhtiöiden pelit olivat väreiltään kirkkaampia, ja pelimaailmat sisälsivät alustan

edistyneimpiä animaatioita. Aikaisemmin pelejä tehtäessä yksi ihminen saattoi vastata kaikista pelin osa-alueista. Tämä kuitenkin muuttui, kun Imagic palkkasi ensimmäisen art directorin johtamaan perustamaansa pelitaideyksikköä. Näin pelien grafiikat paranivat ja niiden kehitysprosessi muuttui. Pikselitaiteen implementointitapaa yksinkertaistettiin, mikä mahdollisti sen, että peliartistit pystyivät muokkaamaan ja hienosäätämään grafiikoita. Näihin aikoihin Intellivision ja ColecoVision sekä Nintendo omalla tahollaan kehittivät laattapohjaista systeemiä ('*tile-based system*'), jossa kuvat koostuivat 8 × 8 pikselin laatoista. Tämä vähensi prosessorin seuraaman informaation määrää ja nopeutti pelin suorituskykyä. Sen lisäksi peliartistit kykenivät luomaan grafiikoita nopeammin, sillä tiiliä on mahdollisuus käyttää uudelleen ja ne peittävät alueita nopeasti. (Williams 2017, luku 5.)

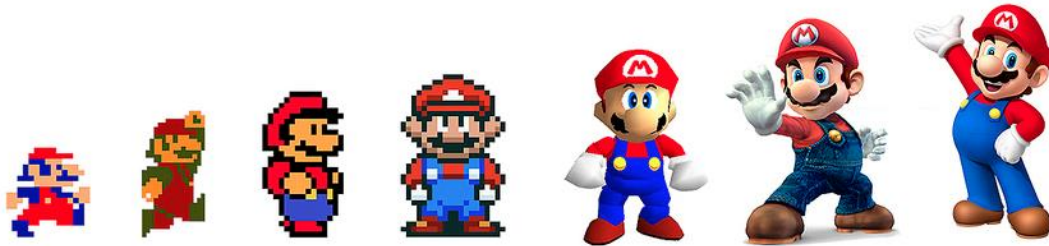
3.1.3 Nintendon visuaalinen tyyli

Famicom-konsoli (1983) oli Nintendon versio kotikonsolista. Amerikassa ja Euroopassa se tunnetaan paremmin nimellä Nintendo Entertainment System eli NES. Famicomille tehdyt pelit hyödynsivät laajasti edellä mainittuja *tile mapseja*, mikä osaltaan vaikutti pelien visuaaliseen tyyliin. Pelimaailmat koostuivat tiili- ja laattakuvioista, joita kierrätettiin mahdollisimman usein. Tiilet sopivat parhaiten sivusta ja ylhäältä alaspäin kuvattuihin 2D-peleihin. (Williams 2017, luku 7.)

Nintendon lähestymistapa pelien kehittämiseen erosi aikalaisistaan, sillä Nintendon pelejä lähdettiin kehittämään usein hahmo ja tarina edellä. Suurin vaikuttaja tähän lähestymistapaan on Shigeru Miyamoto, jonka tausta tuotesuunnittelussa antoi hänelle erilaisen näkemyksen suunnitteluongelmien ratkaisuun. Miyamoto lähestyi pelien suunnittelua taiteellisesta näkökulmasta. Hän ammensi ideoita paitsi taide- ja suunnittelutaustastaan myös lapsuutensa kokemuksista Japanin maaseudulla. (Williams 2017, luku 4.) Inspiraatio Zelda-pelisarjan syntyyn kumpusi näistä Miyamoton lapsuuden tutkimusretkistä. Hänen pyrkimyksenään oli välittää pelaajille tunteita, joita hän itse koki lapsena seikkaillessaan: uuden löytämisen iloa, vaeltelun vapautta ja pelkojen voittamista. (Valkola 2021, viitattu 1.3.2021.) Näistä aineksista on syntynyt tunnistettava, eriskummallinen ja leikkisää tutkiskelua täynnä oleva, Nintendon peleille ominainen tyyli. (Williams 2017, luku 4.)

Nintendon pelit tunnistaa jo ensi vilkaisulta niiden kirkkaista ja rohkeista väreistä ja visuaalisesti erottuvasta tyylistä. Pelien hahmot erottuivat jo NES-aikakaudella muiden konsolien

laatikkomaisista hahmoista pyöreydellään ja persoonallisuudellaan, tästä hyvänä on esimerkkinä Super Mario. Edes teknologian kehittyessä ja 3D-grafiikoiden yleistyttyä Nintendo ei ole lähtenyt tavoittelemaan peligrafikoillaan realismia; se on pysynyt omassa tunnistettavassa tyyliinsään ja yksinkertaisessa estetiikassaan kuten kuvasta 6 voidaan nähdä. (Gameranx 2017, viitattu 13.1.2021.)



KUVA 6. Super Marion kehityskaari. (Cooper, Hewitt. The Smithsonian. Viitattu: 13.1.2021. <https://collection.cooperhewitt.org/objects/1108748937/>)

3.1.4 3D:n esiinmarssi

Vuosikymmenten taitteessa, kun siirryttiin 1990-luvulle, 3D-grafiikat alkoivat yhä enenevässä määrin ottaa paikkaansa kotikoneiden ja konsolien ruuduilla. Tämän mahdollistivat CD-ROM-levyt, jotka yhdistivät tekstiä, kuvia, ääntä ja videota uudella tavalla, minkä seurauksena syntyi uusia tapoja esittää, ymmärtää ja tavoittaa informaatiota. Aikakauden pelit käyttivät uutta teknologiaa hyväkseen tavoitellen peligrafikoissa realistista tyyliä yhä tarkemmin. (Williams 2017, luku 8.)

Toteutus tapahtui kahdella eri tavalla, joista ensimmäinen yhdisti digitoituja kuvia, *FMV-tekniikkaa* (full motion video) ja valmiiksi *renderöityjä* 3D-kuvia. (Williams 2017, luku 8.) FMV-tekniikalla tarkoitetaan videopeleissä käytettyä tekniikkaa, jossa pelaajalle esitetään esitallennettua animaatiota (Wikipedia 2017, viitattu 15.1.2021). Termiä renderöinti käytetäänkin varsin laajasti



KUVA 7. Metal Gear Solid (1998) on yksi esimerkki varhaisesta 3D-grafiikasta. (Flaming Buffalo. Reddit. Viitattu: 15.1.2021. https://www.reddit.com/r/metalgearsolid/comments/cko415/when_i_first_saw_a_screenshot_of_mgs1_my_first/)

eri ammattiipiireissä. Kyseessä on prosessointimenetelmä, jossa tietokone laskee lopullisen videon, animaation, kuvan tai äänen (Urbaani sanakirja 2020, viitattu 15.1.2021). Metal Gear Solid (Konami 1998) sai ilmestyessään kehuja 3D-grafiikoistaan ja elokuvamaisista välanimaatioistaan. Kuvasta 7 näkee kuitenkin, että nykymittapuulla silloinen edistyksellinen grafiikka on aikansa elänyt.

Toinen lähestymistapa keskittyi *spatial realismiin* (avaruudelliseen realismiin, vrt. avaruudellinen hahmotuskyky), joka pyrki tekemään peleistä fotorealistisia. Nämä reaaliaikaiset 3D-grafiikat vaativat kuitenkin pelilaitteilta paljon, eikä niissä ollut juurikaan yksityiskohtia. Siksi muuten karuiksi jääviä grafiikoita täydennettiin 2D-grafiikoiden avulla. (Williams 2017, luku 8.) PlayStationille tehty Crash Bandicoot (Naughty Dog 1996) ei tavoitellut kaikkein realistisimpia grafiikoita, mutta se hyödynsi hyvin tilan tunnetta tunnelimaisilla kenttädesignneillaan. Sen kiinteä, takaa katseleva kuvakulma mahdollisti peliympäristön visuaalisen rikastuttamisen. Kuvasta 8 näkee, kuinka pelikenttä tuntuu jatkuvan edessä pitkälle viidakkoon. (Williams 2017, luku 9.)



KUVA 8. Crash Bandicootin (1996) kentät hyödyntävät tilan tuntua. (Ofisil. Gamefaqz.Gamespot. Viitattu: 15.1.2021. <https://gamefaqz.gamespot.com/ps/196986-crash-bandicoot/images/25>)

3.1.5 Konsolien sota ja pelaamisen suosion kasvu

Kun kolmiulotteiset grafiikat ottivat pysyvästi paikkansa pelien grafiikoissa, niin tietokoneilla kuin konsoleillakin, konsolien kehittäjät kävivät kiivasta kilpajuoksua kehittääkseen laitteitaan. Pelikentälle astuivat Nintendon ja Atarin rinnalle Sonyn PlayStation ja Segan Dreamcast, ja liittyipä Microsoftkin konsolikentälle Xboxillaan. Nintendon rinnalla paikkansa konsolimarkkinoilla löysivät Sony ja sen kehittämä PlayStation, jonka 3D-kapasiteetti kiinnosti pelien kehittäjiä. (Williams 2017, luku 9.) Konsolien kiivaasta menestystaistelusta on nykymarkkinoihin asti selvinnyt myös Xbox, joka on edelleen PlayStationin kovimpia kilpailijoita. Tietokonepuolella kuluttajien käyttöön kehitettiin paremmin 3D:tä tukevia grafiikkakortteja, joiden avulla aikaisemmin nörttiluoksena pidetystä asiasta tuli 2000-luvun alkaessa arkipäiväinen oletus pelaamisen suhteen (Williams 2017, luku 9).

3D-huuman kasvaessa vanhojen pelien päivittäminen 2D:stä uusiin 3D-grafiikoihin houkutteli niin pelien kehittäjiä kuin pelaajiaakin. Kehityspuolella se tarkoitti, että näkymät, pelialueet, kentät ja jopa perusliikkuminen pelin sisällä piti ajatella uudestaan aivan alusta asti. Nintendon

ensimmäinen hahmoon perustuva, täysin 3D-grafiikalla toteutettu peli oli Super Mario 64 Nintendo 64 -konsolille (1996). Kuvasta 9 nähdään, miltä Mario näytti ensimmäisessä kolmiulotteisessa ympäristössään.



KUVA 9. Super Mario 64 (1996) on toteutettu kokonaan 3D-grafiikalla. (Kuvankaappaus. Videogameschronicle. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.videogameschronicle.com/news/a-full-mario-64-pc-port-has-been-released/>.)

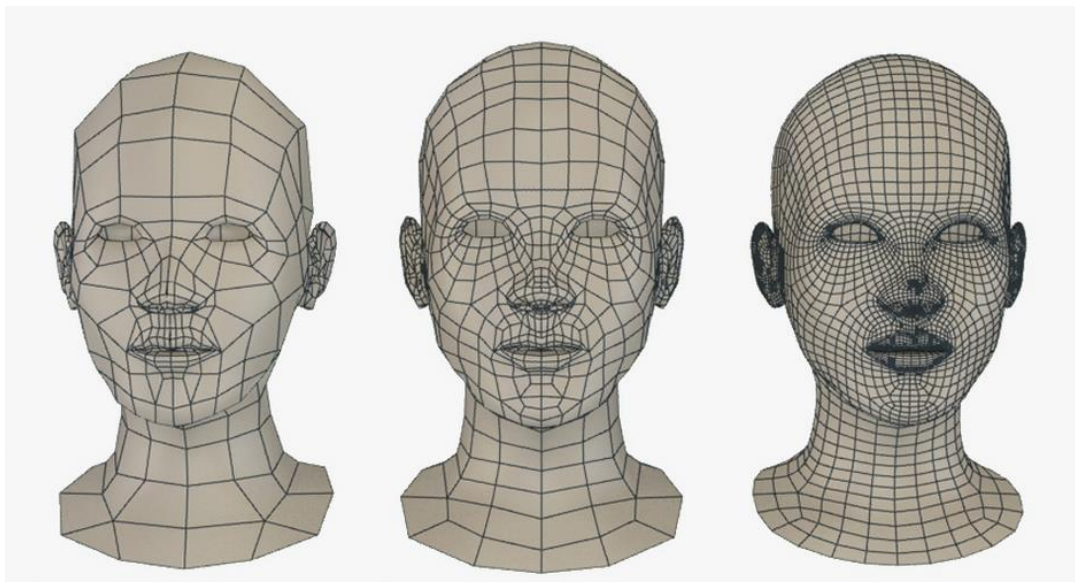
Pelaaminen alkoi siirtyä valtavirran harrastukseksi samoihin aikoihin, kun 3D-grafiikat ilmestyivät peleihin. Tähän vaikutti muun muassa Sony, joka markkinoi PlayStation-konsoliaan nuorille aikuisille. Pelaamisesta tehtiin hyväksyttävää ajanvietettä, ja mielikuva siitä, että pelit ovat vain lapsille ja nöreille, alkoi väistyä. Pelen kohdeyleisön laajetessa myös aiheiden oli muututtava: seikkailun ja roolipelaamisen sijaan massat halusivat elokuvamaista toimintaa, mutta myös urheilu- ja tanssipelit yleistyvät. Samalla kun pelien aiheet viihteellistyivät, myös rahaa liikkui niiden ympärillä eri tavalla kuin ennen. Siksi painoarvo peleissä alkoi siirtyä sisällöstä yhä näyttävämpien ja realistisempien grafiikoiden suuntaan. (Kuorikoski 2018, 43–44.)

3.1.6 Pelialan suuret muutokset

Peliala on käynyt läpi monia muutoksia historiansa aikana, ja monet niistä ovat liittyneet tekniikan kehittymiseen. Kuitenkin ehkä suurin muutos alalla on tapahtunut pelien jakelutavan suhteen. Aikaisemmin pelit ovat olleet pääasiassa vain fyysisessä muodossa: levykkeillä, CD-ROM-levyllä tai pelikaseteilla. Internetin myötä pelitkin siirtyivät sinne, eikä esimerkiksi internetsivustoja alustanaan käytävillä peleillä ollut minkäänlaista fyysistä muotoa. Aluksi nettipelit olivat pieniä, yksinkertaisia ja kaikkien pelattavissa ilmaiseksi. Valve-yhtiön 2003 julkaisema videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta Steam mahdollisti myöhemmin myös kolmansien osapuolten

tekijöiden kehittämien maksullisten pelien jakamisen tietokoneilla internetin välityksellä. (Williams 2017, luku 9.) Steamilla on ollut vahva osansa myös indiepelien kehityksessä niiden jakelun mahdollistajana.

Toinen suuri muutos pelialalle on tullut peliyhtiöiden kasvun myötä. Alun nyrkkipajatiimeistä ja pikkubudjeteista on siirrytty satojen ihmisten tiimeihin ja jopa satojen miljoonien budjetteihin. Pelien kehittämiseen käytettävä aika on pidentynyt nopeatahtisesta tuotannosta 2–3 vuoden tuotantokykliin. Tämän mukana tulevat suuremmat riskit ja paine kehittää menestyviä pelejä. Myös mobiilipelien ja niin sanottujen kasuaalipelien (*'casual games'*) saapuminen pelimarkkinoille älypuhelimien myötä on muuttanut pelimarkkinoita omalta osaltaan 2000-luvun lopulta asti. (Williams 2017, luku 9.) Nykyään mobiilipelien suosio ylittää samalle tasolle konsolipelien kanssa. On ennustettu, että se ohittaa konsolipelit muutaman vuoden kuluessa.



KUVA 10. Low poly -malli (vas.), mid poly -malli (kesk.) ja high poly -malli (oik.) (LBG44. Turbosquid. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.turbosquid.com/3d-models/female-head-bust-pack-3d-model/683303>.)

Peligrafiikoiden kannalta suurimmat muutokset ovat tapahtuneet 3D-grafiikoiden kehityksessä. *Low poly* eli vähillä polygoneilla tehdyt hahmomallit ovat muuttuneet *high poly* -malleiksi. Eroa on havainnollistettu kuvassa 10, sillä kummallekaan näistä termeistä ei ole olemassa hyvää suomenkielistä käännöstä. Erilaisia *shadereita* (tietokonegrafiikasta puhuttaessa sarja ohjelmistokäskyjä, joilla määritellään renderointiefektejä grafiikkakortille) kehittämällä aikaisemmin yksioikoisiin ja ilmeettömiin pintoihin on saatu lisättyä pintatekstuureita, valoa ja heijastuksia. Niiden avulla on yhä paremmin pystytty jäljittelemään realismia pelimaailmoissa. Vaikka peligrafiikka onkin edennyt suurin harppauksin 1990-luvulta, sen suhteen eletään silti yhä monella tapaa teknologian

ehdoilla. Siksi pelien kehittämisessä on grafiikan lisäksi keskitytty parantamaan koneiden ja konsolien suorituskykyä. Lisäksi on pyritty kehittämään erilaisia tekniikoita pelien latausaikojen lyhentämiseksi. (Williams 2017, luku 9.)

Niin hienoja kuin fotorealistiset peligrafiikat ovatkin, ne ovat ajan myötä alkaneet aiheuttaa kritiikkiä ja vastahakoisuutta alalla. Jotkut pelien kehittäjät kokivat pelien kadottaneen merkityksellisyytensä ja keskittyvän kilpailemaan keskenään vain grafiikoiden laadulla. (Williams 2017, luku 9.) Tästä tyytymättömyydestä ovat saaneet alkunsa indiepelit.

3.2 Indiegrafiikka

Nyt siirrymme käsittelemään indiepeleille tyypillisiä peligrafiikan ominaisuuksia ja ratkaisuita. Scratchware-manifestissa peleille asetettiin tietyt määrittelyt: niiden tuli olla halpoja ja kaikkien saatavilla internetin välityksellä. Sanoisimme indiepelien luokittelun laajentuneen nykyään alkuperäisen manifestin ulkopuolelle, mutta indiegrafiikoiden juuret ovat yhä siinä. Teknologian kehittyä ja erilaisten visuaalisten ratkaisuiden tultua yhä helpommin toteutettaviksi indiepelien tyylejäkin on moneen lähtöön. Koska tutkielmamme aiheena on nimenomaan 2D-grafiikka, esittelemme lyhyesti muutaman suosituimmista 2D-indiepelien grafiikan tyyleistä.



KUVA 11. Owlboy (D-Pad Studios 2016) on toteutettu pikseligrafiikalla. (All Gamers. Viitattu: 25.1.2021. <https://ag.hyperxgaming.com/article/2263/pixel-artists-in-indie-games>)

Pikseligrafiikan voidaan sanoa olevan peligrafiikoiden klassikko jo arcadeajoilta asti. Se on pitänyt pintansa myös 3D-grafiikoiden valtakauden myllerryksessä nostalgia-arvonsa vuoksi. Pikseligrafiikka on hyvin moneen taipuvaista. Pikselien koosta riippuen grafiikalla saadaan aikaan

jopa henkeäsalpaavia maisemia, kuten Owlboyssa (D-Pad Studios 2016) esimerkkipäivä 11 ja omalaatuisia, erottuvia pelihahmoja, kuten Toby Foxin kehittämässä Undertale-pelissä (2015) esimerkkipäivä 12. Sen hyviä puolia ovat myös tuotannon halpuus ja prosessoinnin helppous. Näistä asioista johtuen moni indiepeli päätty toteuttamaan grafiikkansa pikselimuodossa.

Jesper Juulin artikkelissa (2014, viitattu 19.1.2021) indiepelien tyylin kehittymisestä mainitaan, kuinka indiepelien taiteellinen tyyli on ”*representation of representation*” eli jäljittelee aikaisempaa pelitaidetta pikseleistä analogisiin materiaaleihin. Sen tarkoituksena on Juulin mukaan luoda tietyn tyyppinen autenttinen vaikutelma, materiaalien rehellisyys, joka erottaa pelit selvästi suurella budjetilla tehtyjen pelien oletetusta realismista.



KUVA 12. Undertalen (2015) kaikki hahmot jäävät mieleen. (Pushsquare. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.pushsquare.com/games/ps4/undertale/screenshots.>)

On vaikea sanoa, jakavatko kaikki indiekehittäjät Juulin ajatuksen indiepelien tyylin takana, mutta selvää on, että monet ovat lähteneet rohkeasti kokeilemaan jotakin täysin realismista poikkeavaa. Tyyliään niin sanotussa *main streamista* ('valtavirta') erottuvat taidepelit voidaan luokitella omaksi alagenrekseen. Niistä monet on toteutettu *flat artina*, jolloin hahmot, esineet ja taustat näyttävät tasaisilta ilman syvyyden ja massan tuntua. (3DAce 2020, viitattu 24.1.2021.)

Flat artista hyviä esimerkkejä ovat Cuphead (Studio MDHR, Studio MDHR Entertainment Inc. 2017) ja GRIS (Nomada Studio, Blitworks 2018). Molemmat on toteutettu käsin tekemällä, mutta siitä huolimatta ne eroavat toisistaan kuin yö ja päivä tyyliensä erilaisuuden vuoksi. Kuvassa 13 nähdään kuinka Cuphead on toteutettu jäljittelemällä 1930-luvun animaatiotyyliä, jossa käsin animoidut ilmeikkäät hahmot ja ympäristöt luovat animaatioelokuvaa muistuttavan pelikokemuksen. GRIS

kuvassa 14 puolestaan ohjailee pelaajaa herkän, maalauksellisen pelimaailman läpi herättäen ajatuksia ja keskittyen pelin tarinaan. Pelin taiteeseen keskittyvän tyylin vahvuuksia ovat sen erottuvuus ja mieleenpainuvuus, vaikka ne eivät ehkä budjettia ajatellen aina olekaan kustannustehokkain ratkaisu.



KUVA 13. Cuphead on kuin animaatioelokuva pelattavassa muodossa. (Screenrant. Viitattu: 25.1.2021. <https://screenrant.com/games-like-cuphead-hand-drawn-animation-cartoon-art/>)



KUVA 14. GRISin pelimaailmassa on herkät, vesivärein toteutetut taustat. (GameRant.com. Viitattu: 25.1.2021. <https://gamerant.com/journey-indie-games-art/>.)

Yksi kokeilevimmistä indiepelien grafiikan tyyleistä on cut out -grafiikka ('irti leikattu'), jossa hahmot ja pelin maailma on muodostettu paperinukkemaiseen tyyliin irti leikatuista palasista. Tätä tyyliä on käytetty myös joissakin main stream -peleissä, kuten Paper Mario (Nintendo 2000), mutta

indiepuolelta tunnetuin esimerkki on varmastikin Don't Starve (Klei Entertainment 2013), jonka tyyliin näkee kuvasta 15.



KUVA 15. Don't Starven visuaalinen tyyli muistuttaa paperipiirroksia. (Riotpixels. Viitattu: 25.1.2021. [http://en.riotpixels.com/games/dont-starve/screenshots/2/.](http://en.riotpixels.com/games/dont-starve/screenshots/2/))

Indiepelien graafisia tyyliä on lähes yhtä monta kuin on indiepelejäkin, ja nykyään monet indiepelit hyödyntävät grafiikoissaan laajasti myös 3D-malleja ja -grafiikkaa. Tunnettuja 3D:tä hyödyntäviä indiepelejä ovat muun muassa indiepelinä aloittanut ja myöhemmin maailman suosituimmaksi peliksi kasvanut Minecraft (Mojang 2011), pelimodina alkunsa saanut Stanley Parable (Galactic Cafe 2013), Firewatch (Campo Santo 2016), Dead Cells (Motion Twin 2018) ja Kerbal Space Program (Squad 2015). Erityisesti Firewatch on visuaalisesti kaunis ja tunnelmallinen peli, joka tuo pelaajalle tunteen luonnon keskellä kulkemisesta (kuvio 16). Käsittelemme kuitenkin tutkielmassamme pääasiassa 2D-grafiikoita ja niiden konseptin luomista, sillä muutoin aiheemme olisi liian laaja.



KUVA 16. Campo Santon kehittämä ja Panicin julkaisema Firewatch (2016) on kaunis 3D-indiepele. (V2. Viitattu: 1.3.2021. [https://www.v2.fi/arvostelut/pelit/1827/Firewatch/.](https://www.v2.fi/arvostelut/pelit/1827/Firewatch/))

4 VERTAILU

Tässä luvussa vertailemme hieman tarkemmin AAA-tuotantoja ja indiepelejä. Päädyimme vertailemaan näitä kahta erilaista tuotantomallia, koska ne eroavat toisistaan monella tavalla. Ne myös asetetaan usein vastakkain pelialan keskusteluissa. Mielestämme on tärkeää ymmärtää tuotantojen välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä, koska niiden hahmottaminen luo pohjaa erilaisten ammatissamme vastaan tulevien projektien ja ongelmanratkaisutilanteiden hallintaan. Miksi joissakin tuotannoissa on päädytty juuri tiettyyn ratkaisuun? Mitkä syyt tai tekijät vaikuttavat tehtyjen päätösten taustalla?

Keskitymme erityisesti konseptitaiteen luomisessa huomioitaviin seikkoihin ja pyrimme saamaan selville, minkälaisia aineksia onnistunut indiepeligrafiikka sisältää. Saadaksemme kokonaisvaltaisen ymmärryksen indiepelien grafiikan suosiosta yksinkertaisinta on tutkia asiaa vertailun avulla. Kuten aiemmin mainitsimme, käytämme vertailussa indien vastakohtana pidettyjä suuria AAA-tuotantoja. Perehdymme kummankin tuotantomallin grafiikan tuotantoprosessiin, kehityspolkuihin, resursseihin ja inspiraation lähteisiin. Keskitymme vertailussa yksinomaan peligrafiikkaan ja siihen vaikuttaviin osiin. Poimimme tutkimusaiheeksemme rajatuista peleistä kuvallisia esimerkkejä, joita käytämme havainnollistamaan erilaisia graafisia tyylejä ja prosessia niiden taustalla.

Käsitlemme tässä luvussa myös peligrafiikkaan olennaisesti liittyviä aiheita, kuten grafiikan sisältämiä merkityksiä sekä assosiaatioita. Millä tavoin pelin viestiä, sanomaa tai tunnelmaa voidaan vahvistaa grafiikan avulla? Minkälaisia mielleyhtymiä esimerkiksi värit ja muodot voivat sisältää, ja miten kaikki nivoutuu lopulta sopivaksi ja toimivaksi kokonaisuudeksi?

4.1 Mitä peligrafiikka pitää sisällään?

Peligrafiikan käsite on erittäin laaja ja moniosainen. Siihen voidaan lukea kuuluviksi kaikki pelinsisäiset visuaaliset elementit, joita ovat muun muassa hahmodesign, taustagrafiikat sekä taustoihin liittyvät ympäristöelementit, mukaan lukien *assetit* (Mitchell 2012). Assetilla tarkoitetaan peliin tulevia asioita: taidetta, hahmoja, musiikkia, ääniefektejä tai mitä tahansa pelaajalle pelissä näkyvää asiaa (Davis 2009, viitattu 22.2.2021). Assetteihin voidaan lueta kuuluvaksi myös *UI* eli *user interface* ('käyttöliittymä'), joka on olennainen osa pelin grafiikkaa.

Grafiikan tuotantoprosessi alkaa konseptin suunnittelusta ja päättyy valmiin grafiikan tuottamiseen. Tuotannon aikana on pidettävä mielessä, että pelin visuaalisten elementtien tulee tukea haluttua ulkoasua, kohdeyleisön vaatimuksia ja tavoiteltavaa tunnelmaa. Tasapaino pelin ja sen graafisen ulkoasun välillä on tärkeä. Tasapainon syntymiseen vaikuttaa merkittävästi gameplay eli tapa, jolla pelaajat toimivat pelissä, sisältäen juonen, tavoitteet ja yleisen pelikokemuksen. (Techopedia 2016, viitattu 22.2.2021.) Kun pelille haluttu tyyli ja suunta ovat selvillä, ideoita voidaan alkaa visualisoida paremmin hahmotettaviksi. Nämä alkuvaiheen luonnokset auttavat myös myöhemmin pelin suunnittelussa, erityisesti pelimaailmassa tapahtuvan vuorovaikutuksen osalta. Ensimmäiset hyväksytyt ja esitellyt ideat antavat hyvän aloitussuunnan koko tuotantotiimille. Kun pelillä on selkeä, saavutettava teema, suunnittelussa voidaan tehdä yhä enemmän päätöksiä halutun lopputuloksen vahvistamiseksi. (Mitchell 2012.)

Grafiikan tekeminen peleihin pohjautuu osittain klassisen maalaustaiteen oppeihin ja estetiikkaan sekä sen keinoihin vaikuttaa ja viestiä. Peleissä hyödynnetään edelleen esimerkiksi muotojen luomia psykologisia assosiaatioita: ympyrä on muotona pehmeä, neliö neutraali ja vakaa, kolmio puolestaan dynaaminen ja voimakas. Näitä muotoja voidaan hyödyntää esimerkiksi hahmodesignissa, ja niiden avulla voidaan luoda hahmosta tai pelialueesta tietty ensivaikutelma. (Kuorikoski 2018, 168.)

Limbo (Playdead 2010) on indiepeli, joka hyödyntää tehokkaasti siluettien luomaa muotokieltä. Tumma ja hieman pelottava ulkoasu täydentää pelikokemuksen luoden ainutlaatuisen tavan pelin juonen kuljettamiseen. Esimerkki pelin tyylistä kuvassa 17. (Gordner 2013, viitattu 31.1.2021.) Vihollisissa tai vaaraa merkitsevissä paikoissa pelissä käytetään todella usein kolmiota, koska sen dynaamista muotoa käytetään yleisestikin luomaan vaikutelmaa vaarasta. Ympyröitä ja pehmeämpiä muotoja sen sijaan käytetään ilmentämään turvallisuutta, viattomuutta ja ystävällisempää vaikutelmaa. (Kuorikoski 2018, 174–175.)



KUVA 17. Limbon (2010) visuaalinen kerronnallisuus rakentuu muotokielen ympärille. (Gamingdebugged. Viitattu: 31.1.2021. <https://www.gamingdebugged.com/2013/10/18/10-great-video-games-with-unique-graphic-styles/>.)

Muodoilla voidaan myös tehokkaasti ohjata pelaajan katsetta. Dynaamisten sommitelmien kokonaisuuteen vaikuttavat hahmojen ja ympäristön elementtien muotokieli mutta myös esimerkiksi animaatiot ja liikkeensuunnat. Staattiset, paikoillaan olevat kuvankaappaukset pelistä toimivat sommitelman lähtökohtana mutta heräävät henkiin vasta pelaajan ja pelin välisen vuorovaikutuksen avulla. Ohjattavuus ja vuorovaikutus ovat yhdessä tärkeitä osia dynaamisen sommitelman rakentamiseksi.

Myös väreillä on tärkeä roolinsa grafiikassa, ja erilaisilla väripaleteilla voidaan tukea haluttua tunnelmaa. Tehdyt valinnat voivat siis selkeästi vaikuttaa esimerkiksi kerronnallisuuteen, ja niillä voidaan heikentää tai vahvistaa haluttua viestiä alitajuntaisesti. Nämä assosiaatiot eivät kuitenkaan aina ole universaaleja vaan pikemminkin abstrakteja käsityksiä, jotka voivat vaihdella esimerkiksi kulttuurin mukaan. Niitä voidaan soveltaa ja yhdistellä monin eri tavoin halutun lopputuloksen saamiseksi elävöittämään pelikokemusta. Loistava esimerkki upeasta muotokielen ja liikkeen kauniista yhtenäisyydestä löytyy pelistä nimeltä Journey (Thatgamecompany, Tricky Pixels, Santa Monica Studio 2012). Peli rakentuu perusmuodoista, ja esimerkiksi pelattava päähahmo on kolmion muotoinen. Kolmion dynaamisuudesta ja sen luomista ennakoajatuksista huolimatta peli kuitenkin vaikuttaa rauhalliselta. Hahmo liikehtii loikkimalla pehmeitä kaaria, mikä

heti luo levollisemman vaikutelman yhdessä harmonisen väripaletin kanssa, joka näkyy kuvassa18. (Kuorikoski 2018, 171–173, 178.)

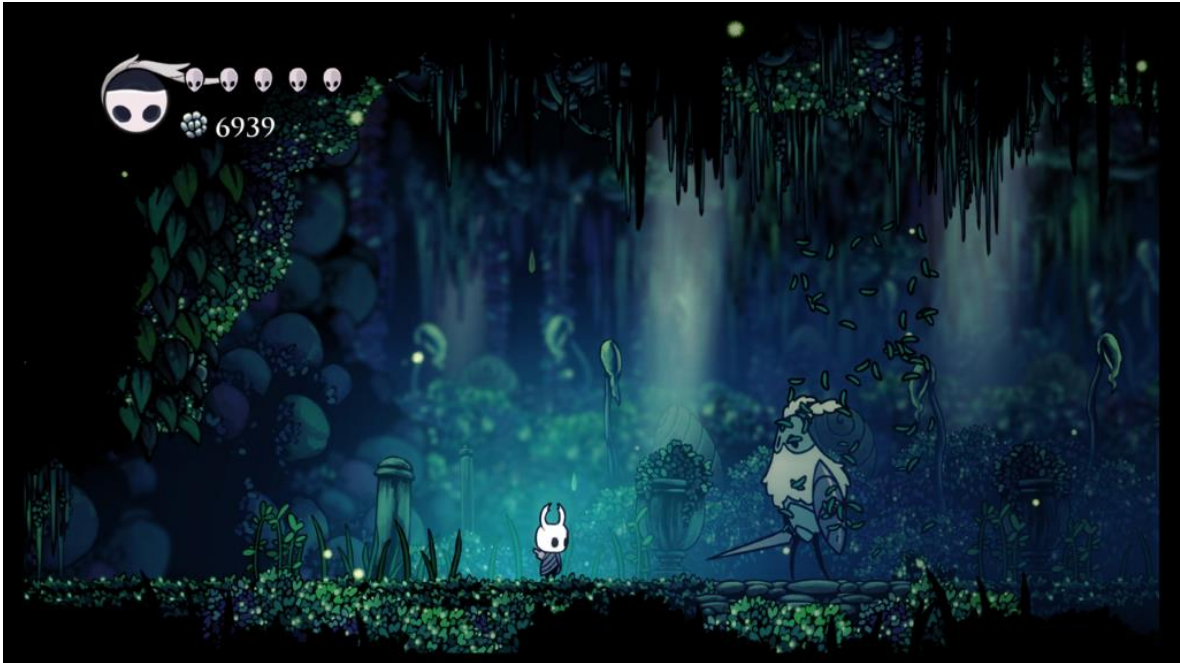


KUVA 18. Journeyn (2012) muotokieli ja animaatiot toimivat hyvin yhdessä. (Gameranx . Viitattu: 21.2.2021. <https://gameranx.com/wp-content/uploads/2020/04/Journey-PC-1024x575.jpg>)

Taustagrafiikalla on todella suuri vaikutus pelin tunnelman luomisessa. Siihen vaikuttavat suuresti pelin genre, sen toiminnot sekä osin myös kohdeyleisön odotukset. Virheiden välttämiseksi on tärkeää huomioida pelin toiminnallisuuteen liittyvät asiat sekä mahdolliset rajoitteet ennen valmiin grafiikan tuottamista. (Mitchell 2012, luku 4.) Taustagrafiikan avulla voidaan tuoda tarkemmin esiin pelin tapahtumien paikkaa ja tarkentaa kerronnallisia elementtejä. Hyvä kompositio eli sommitelma taustagrafiikan konseptista sisältää paljon informaatiota: erilaisia kokeiluja valaistuksista, väreistä tai ympäristöön kuuluvista objekteista. Konseptilla voidaan nopeasti havainnollistaa haluttu lopputulos ja kokeilla erilaisia versioita. Ennen kaiken ohjelmoimista peliin on erityisen tärkeää tutkia, miten kaikki elementit toimivat parhaiten yhdessä. (Omernick 2004, luku 1.)

Taustagrafiikka palveli joskus täysin pelin mekaniikkaa, mutta teknologian kehityksen ansiosta nykyään voidaan keskittyä vahvempaan visuaaliseen ilmaisuun. Nykyään taustagrafiikka toimii enemmän jopa kuvituksen kaltaisena elementtinä, jolla on paljon kerronnallista painoarvoa – se ei välttämättä sisällä lainkaan pelin toimintoihin liittyviä ominaisuuksia. (Kuorikoski 2018, 191–193.)

Hollow Knight (Team Cherry 2017) kuvassa 19 käyttää taustagrafiikkaa visualisoimaan ympäröivää maailmaa. Pelin taustagrafiikka antaa vihjeitä uusista alueista pelaajan seikkaillessa mielenkiintoisessa maailmassa, joka paljastaa toinen toistaan hurmaavampia yksityiskohtia. Pelkästään löytöretkeilyyn voi saada kulutettua paljon aikaa uusia alueita etsittäessä ja niitä tutkittaessa. (PC Gamer 2020, viitattu 31.1.2021.)



KUVA 19. Hollow Knightin (Team Cherry 2017) käsin tehdyt taustat sykehdyttävät kauneudellaan. (Ign. Viitattu: 31.1.2021. https://www.ign.com/wikis/hollow-knight/Into_Greenpath.)

Pelien graafisissa tyyleissä on paljon pelikohtaisia eroavaisuuksia. Ne voivat liittyä tuotannon budjettiin, puhtaasti taiteellisiin tyylivalintoihin, pelin viestiin tai teknisiin rajoitteisiin liittyvään ongelmanratkaisuun. Grafiikalla on valtava merkitys pelin myynnin kannalta, sillä pelejä usein myydään kiinnostavan grafiikan ansiosta. Sillä on myös tärkeä tehtävä juonen kuljettajana ja pelin vetovoiman lisääjänä; grafiikka on pelaajan nähtävillä heti, kun taas muita pelin ominaisuuksia on yleensä testattava erikseen kokeilemalla. Grafiikan asettamat vaatimukset ajavat teknologian kehitystä eteenpäin. Jatkuvasti paraneva laitteiston suorituskyky pystyy kilpailemaan aina vain korkeammalle asetettujen grafiikan tavoitteiden kanssa. (Kuorikoski 2018, 165, 195.)

4.2 Grafiikoiden tunnusomaiset erot

AAA-tuotannoille tyypillisintä ovat todella realistiset, elokuvamaiset 3D-grafiikat, kuten esimerkikuvassa 20. Yhtenä monista hyvistä esimerkeistä mainittakoon Red Dead

Redemption 2 (Rockstar Games 2018), jonka yksityiskohtainen, upeasti toteutettu maailma vie mennessään. Pelin monimutkaiset animaatiot, sen sisäiset tekniset hienoudet ja pelimaailman suuri koko tarjoavat mahdollisuuden upeaan, löytöretkeilymäiseen elämykseen. Red Dead Redemptionin grafiikoiden takaa löytyy suuri yritys, jolla on mahdollisuus tuottaa yksityiskohtaista, valokuvantarkkaa grafiikkaa uusimman teknologian avulla. Tämäntapaisten pelien grafiikka on näyttävän realistista ja tarjoaa pelaajalle erittäin vahvan *immersion* tunteen. Pelaajan sulauttaminen pelin maailmaan ja sen tapahtumiin on yksi tärkeimmistä tavoitteista tämänkaltaiselle graafiselle tyylille. Immersoitonut pelaaja kokee olevansa osa pelin maailmaa ja sen tapahtumia. (G2A 2020, viitattu 3.1.2021.)



KUVA 20. Red Dead Redemption 2 (2018) tavoittelee grafiikoissaan realismia. (G2A. Viitattu: 3.1.2021. <https://www.g2a.com/news/features/best-aaa-games/>.)

Teknologian kehittyessä jatkuvasti markkinoille saapuu uusia laitteita, joista otetaan kaikki irti, kun jokainen kaunis yksityiskohta halutaan näyttää parhailla mahdollisilla asetuksilla. Suurten tuotantojen turvautuminen aiheiden samankaltaisuuteen ja vähäinen riskien ottaminen aiheuttavat peleissä toistuvuutta, vaikka suurella budjetilla voidaankin herkutella teknisesti. (Cole 2020, viitattu 20.11.2020.) Mitä realistisempaa näköisiä grafiikat ovat, sitä vaativampaa järjestelmää ja laitteistoa grafiikan näyttämiseen tarvitaan. Tämä saa monet pelaajat päivittämään laitteistoaan ja ostamaan tehokkaampia osia laitteisiinsa. Hurjan nopea grafiikan kehitys ei kuitenkaan aina kulje rinnakkain pelin mekaniikkojen kanssa, ei edes kaikista tuoreimpien pelien kohdalla. Ne ovat säilyneet samankaltaisina vuosia, sillä niiden kehittäminen on huomattavasti vaikeampaa ja työläämpää. AAA-pelit nojaavat todella usein lujasti pelimaailman todentuntuisuuden kehittämiseen, jonka voi saavuttaa realistisilla grafiikoilla. Tämä nostaa grafiikat

tärkeysjärjestyksessä korkealle, ja esimerkiksi tästä syystä tuotannossa ei keskitytä niin paljon pelin mekaniikkojen hiomiseen.

Huolitellut pelin toiminnot ja mekaniikat ovat tyypillisempiä indiepeleille, joissa visuaaliset elementit ovat tarkoin mietittyjä, säästeliäämmin käytettyjä ja olennaisesti pelin toiminnallisuuteen liittyviä. Ne tukevat kokonaisuutta tehokkaasti, vaikka teknisen kehityksen puolesta grafiikka ei välttämättä ole samalla tasolla realismisuuden suhteen. Indiepelien grafiikan viehättävyys perustuu hieman toisenlaisiin tekijöihin, kuten taiteellisempiin arvoihin. (Stargame 2018, viitattu 31.1.2021.) Eri-laisuus, innovatiivisuus ja uusien ideoiden kehittäminen ovat merkittäviä voimavaroja indietuotannoille. Niiden grafiikalle tyypillisiä tunnuspiirteitä ovatkin omaperäisyys, erikoisuus ja kokeilevuus (Cole 2020, viitattu 20.11.2020). Grafiikan omaperäisyys korostuu esimerkiksi Darkest Dungeon (Red Hook Studios 2015) -pelissä kuvassa 21, jonka graafisen tyylin inspiraation lähteenä ovat olleet musteella tehdyt sarjakuvat ja H. P. Lovecraftin tuotanto. Peli viehättää erityisesti sen tarkoin rajattua kohdeyleisöä, ja sen tyyli on selvästi tunnistettavissa muiden pelien joukosta. Pelin aihepiiri sisältää paljon elementtejä kauhusta ja fantasiasta. Kovat, tummat varjot toimivat erinomaisesti luodessaan voimakasta kontrastia ja näin vahvistavat haluttua tunnelmaa.



KUVA 21. Darkest Dungeon -pelin grafiikat pohjautuvat sarjakuviin. (Chalk, Andy. Pcgamer. Viitattu: 26.2.2021. <https://www.pcgamer.com/darkest-dungeon-is-getting-pvp-dlc-in-may/>.)

AAA-tuotannoille tyypillisempi 3D-grafiikka vaatii paljon erilaisia työvaiheita verrattuna 2D-grafiikkaan, joka on nopeampaa, halvempaa ja luotettavampaa tuottaa – 3D-tuotannon monimutkaisuus kasvattaa virheiden riskiä. Industriatuotannot hyötyvät lyhyemmästä prosessin kulusta, sillä se säästää resursseja. (Silber 2016, luku 1:1.) Kaikista ilmaisuvoimaisinta peligrafiikka on silloin, kun se jättää tilaa myös mielikuvitukselle ja omalle tulkinnalle. Konamin Castlevania-pelien sarja sisältää paljon grafiikkaa, joka on pelaajan itse tulkittavissa kuten nähdään kuvasta 22. Grafiikka antaa suuntaa esimerkiksi hahmon ulkonäöstä, mutta yksityiskohdat jäävät pelaajan tulkinnan varaan.

Nykyisin realismia ja todentuntuuta tavoittelevat grafiikat jättävät vähemmän tilaa omakohtaisille tulkinnoille. Visuaalisten elementtien jättäminen pelaajan tulkittavaksi antaa tälle mahdollisuuden kuvitella pelimaailman todellisuuden mieleisensä. Mahdollisimman tarkasti oikeaa elämää jäljittelevä vaihtoehtoinen todellisuuskaan ei silti aina näytä täysin realistiselta ja aidolta. Erittäin haastavaa on ihmishahmojen esittäminen mahdollisimman realistisina. Vaikka pelin ihmiset saattavat näyttää erehdyttävästi todella aidoilta, pienet merkit esimerkiksi hahmon liikkeessä paljastavat, että aitouden mukailussa on heikkouksia. (Kuorikoski 2018, 194–195, 201.)



KUVA 22. Castlevania: Symphony of the Night (Konami 1997) jättää enemmän tilaa pelaajan omalle tulkinnalle. (Denofgeek. Viitattu: 31.1.2021. <https://www.denofgeek.com/games/10-best-castlevania-games-ever-made/>.)

4.3 Aihepiirien erot

Aihepiireiltään tuotantomalleissa on sekä yhtäläisyyksiä että eroavaisuuksia. On varsin ilmeistä, että AAA-tuotanto on suurelle yleisölle sopivampaa. AAA-tuotantojen pelien aiheet pyritään pitämään sopivina mahdollisimman monelle erilaiselle pelaajalle, jotta jokaiselle varmasti löytyy jotakin. Pelaajamäärä halutaan maksimoida suuren budjetin ja voiton turvaamiseksi, ja näin ollen myös kohdeyleisö pidetään mahdollisimman suurena. Taustalla on usein paljon markkinointia sekä tutkimusta kohdeyleisöstä. (Cole 2020, viitattu 12.11.2020.)

Toisin kuin AAA-tuotannot, indietuotannot hyödyntävät enemmän omaperäisyyttä ja alkuperäisiä, omia ideoitaan pelien aiheiden suhteen. Indiepelien uudet, raikkaat ideat ja särmikkäämmät aiheet vetävät pelaajia puoleensa. Monimutkaisempien asettien ja niiden asetelmien käytännön toteutus vaatii kekseliäisyyttä sekä tietoa erilaisista toteutusmahdollisuuksista. Jatkuva uusien ideoiden keksiminen ja niiden kokeilu voivat toimiessaan olla pelintekijöille todella palkitsevia. (Cole 2020, viitattu 12.11.2020.)

Indiepelit ovat aiheiltaan paljon henkilökohtaisempia. Pelin takana on kasvot ja tarina, joka halutaan kertoa pelin välityksellä. Indiepelien tuotantomalli yleensä korostaa pelin tekijän omaa näkemystä ja tapaa tehdä asioita. Hyvin tyypillistä indiepeleille on keskittyä tarkasti jonkinlaiseen genreen tai aiheeseen, jolla on rajatumpi kohderyhmä. Taustalla pienen kohderyhmän valintaan on yleensä pelinkehittäjän oma asiantuntemus ja mielenkiinto aihetta kohtaan. Pelin aiheena voi olla jokin tietty peligenre, graafinen tyyli tai aihepiiri. Sitä varten tehty taustatyö, aiheen asiantuntemus ja kehittäjän aito kiinnostus aihetta kohtaan välittyvät pelin kautta aivan eri tavalla kuin kaupallistetummissa AAA-tuotannoissa. (Cole 2020, viitattu 12.11.2020.)

Pelien tarjonnan ollessa ylitsepursuavaa uudenlainen, erikoinen lähestymistapa tai toteutus grafiikassa voi olla ratkaiseva tekijä menestyksen kannalta. Nerokas lähestymistapa tai vaikkapa kanta-aottava, vaikuttava sisältö saattaa tehdä pelaajaan juuri halutun, lähtemättömän vaikutuksen. Pelit ovat ensisijaisesti tunnettuja viihteellisyydestään. Ne ovat keino paeta todellisuutta ja portti seikkailuun toisenlaisessa maailmassa, mutta toisaalta niiden parissa myös rentoudutaan ja niillä on paljon viihteellistä arvoa. (Kuurikoski 2018, 14, 100.)

Pelinkehittäjien tulisi ottaa vastaan enemmän haasteita, jotta voitaisiin luoda entistä merkityksellisempää sisältöä. Peleillä voidaan vaikuttaa, ja ne voisivat käsitellä myös hankalia aiheita. Pallo on tässä asiassa heitetty ensisijaisesti indiepelien kehittäjille, sillä heillä on

kokeiluun turvallisemmat mahdollisuudet. Pelin kerronnallisuutta, teemaa ja aihepiiriä tuodaan ensisijaisesti esille vuorovaikutuksen kautta, mutta myös graafiset elementit auttavat osaltaan halutun viestin välittämisessä. Helposti huomattavina esimerkkeinä toimivat halutun aikakauden tai tunnelman välittäminen grafiikoiden avulla. (Kuurikoski 2018, 100, 297.)

4.4 Grafiikan erot kaventuvat

Mainitsimme aikaisemmin indiepelien hyödyntävän nostalgiaa pelien grafiikoissa. Ei tarvitse mennä kovin kauas historiassa taaksepäin, kun silloiset suuret peliyhtiöt hyödynsivät peleissään yksinomaan pikseli- ja 2D-grafiikkaa. Siitä voidaan käyttää esimerkkinä vaikkapa hyvin monelle tuttua Super Mario -pelisarjaa. Maailmanlaajuisen suosion saavuttanut megahitti oli alussa vain pikseleitä, mutta myöhemmin tekniikan ja teknologian kehittyessä myös pelin grafiikka on muuttunut. Visuaalinen kehitys on ollut huimaa, mutta sama hahmo on edelleen tunnistettavissa. Ovatko erot indie- ja AAA-tuotantojen välillä kuroutumassa enemmän umpeen? Miltä tilanne tulee näyttämään tulevaisuudessa?

Peligrafiikan kehityskulkua ilmentävät koko ajan aukeavat uudenlaiset oppimismahdollisuudet ja jo hieman vanhenevat grafiikan tekotavat. Grafiikan tekemiseen kehitetään jatkuvasti uudenlaisia työkaluja, joiden myötä vaaditaan myös uutta osaamista ja asiantuntemusta. Kehittyneemmillä resursseilla saadaan nopeammin tai tehokkaammin aikaiseksi aina vain näyttävämpiä tuloksia. Vanhemmat tekotavat tai laitteistot menettävät rahallista arvoaan uuden teknologian rinnalla, minkä ansiosta pienen budjetin indietuotannoilla on parempi mahdollisuus hyödyntää niitä. Indiekehittäjien on mahdollista edelleenkehittää ja muokata vanhoja tekotapoja siten, että jotakin uutta ja kekseliästä syntyy. Ala pysyy raikkaana, kun indiestudiot ovat kykeneväisiä luomaan upeita, uudenlaisia oivalluksia jo käytetyistä työtavoista. Nykypäivän pelintekijöiden osaaminen on laajentunut, ja saatavilla on enemmän kehittyneitä ja helposti opittavia työkaluja. Se tekee selvien erojen osoittamisen indie- ja AAA-tuotantojen välillä yhä vaikeammaksi. (Jurcak 2018, viitattu 3.1.2021.)

Kokemusten pohjalta voidaan sanoa, että nostalgisuus peleissä on paluu hyviin muistoihin, esimerkiksi lapsuudesta ja nuoruudesta tuttuihin peleihin. Erityisesti pikseligrafiikka yhdistetään tähän nostalgian tunteeseen, sillä sitä voidaan löytää parhaista klassikoista. Se yhdistää pelaajia, jotka ovat pelanneet pelejä pikseliaikakauden huipulla eli pelihistorian alkumetreillä.

Pikseligrafiikka on kestänyt aikaa todella hyvin, ja se on käytössä edelleen. (Silber 2016,

luku 1:1.) Hyvänä esimerkkinä on huiman suosion saavuttanut Dead Cells (Motion Twin 2017), jonka graafinen tyyli näyttää koostuvan pikseleistä kuvassa 23. Tosiasiassa assetit on luotu hyödyntämällä 3D-mallinnusta, joka on myöhemmin saatu näyttämään 2D-pikseligrafiikalta. Pikselimäinen ulkoasu on siis valittu nimenomaan esteettisistä syistä. (Vasseur 2018, viitattu 6.1.2021.)



KUVA 23. Dead Cells (2017) on toteutettu 3D:nä ja myöhemmin muutettu näyttämään pikseligrafiikalta. (The Guardian. Viitattu: 13.1.2021. <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/20/dead-cells-review-combat-fatal-attraction>.)

4.5 Resurssien erot

Suurimpana erona indie- ja AAA-tuotantojen välillä voidaan pitää resursseja, joilla studiot tekevät pelejä. Kummatkin näistä tuotannoista ovat tulleet tutuiksi ja keränneet itselleen tietynlaista mainetta tekemällä asioita niille ominaisella tavalla, mikä johtuu osittain teknisistä rajoituksista tai mahdollisuuksista. Ison budjetin pelejä on todella kallista tehdä, ja kuluttajien vaatimusten noustessa niiden tekemiseen sisältyy enemmän kaupallisia puolia. (Tearoe 2017, viitattu 3.1.2021.)

Indiestudiot ovat kooltaan paljon pienempiä kuin AAA-tuotantojen tiimit. Indiestudiot saattavat olla vain 10 henkilön kokoisia, kun taas AAA-tuotannot työllistävät kymmenkertaisen määrän ihmisiä. Usein indietuotannoissa yksi työntekijä tekee monenlaisia tehtäviä ja hallitsee useamman työvaiheen. On mahdollista, että yksi taiteilija suunnittelee hahmon konseptista valmiiksi asti, tekee

sille animaation ja mahdollisesti vielä kaupallisiin tarkoituksiin tulevaa jälkituotannon grafiikkaa. AAA-tuotannoissa henkilöstö on paljon suurempi ja näin myös työtehtävät ovat tarkemmin kohdennettuja. Mitä taiteilijan työtehtäviin tulee, isommissa tuotannoissa voidaan puhua muutaman tai yhden osa-alueen asiantuntijuudesta. Hyvinä esimerkkeinä voidaan mainita hahmosuunnittelu ja siihen liittyvät osa-alueet, kuten konsepti, tekstuurit, mallinnukset ja mainosmateriaalit. Vaikka nämä kaikki olisivat yhdestä ja samasta hahmosta, ne voivat olla usean eri ihmisen tekemiä. Suuren budjetin tuotannoissa jokainen prosessin jäsenistä keskittyy siihen, mitä parhaiten osaa. Industriatuotannoissa henkilöstö ja budjetti ovat pienempiä, joten yhden ihmisen on usein kyettävä toimimaan monissa tehtävissä. Erityisesti konseptitaiteilija hyötyy laajasta osaamisesta, joka takaa myös paremmat työllistymismahdollisuudet. (Kaniuga 2018, viitattu 24.10.2020.)

Indie- ja AAA-tuotantojen tavoitteet ja pyrkimykset saattavat vaihdella luonteeltaan. AAA-tuotannot ovat yhä enemmän kaupallistuvia. Pelialalla pyörii yhä enemmän rahaa, ja suosion myötä ala on suuressa kasvussa. Pelien tekeminen indieyleisölle taas tuntuu olevan todella erilaisella pohjalla. Pelien tekemisestä nautitaan aivan eri tavalla, ja niihin luodaan enemmän henkilökohtaista, taiteellista sisältöä. Toisin sanoen raha ja kaupallistaminen eivät ole indiekehittäjien tavoitelistan kärjessä. (Kuorikoski 2018, 297, 298.)

5 INDIETUOTANNON VIEHÄTYSVOIMA

Indiepelien suosio on ollut viime aikoina merkittävässä kasvussa. Niiden erilaiset taidetyylit ja jännittävät, uudenlaiset kokeilut – niin pelin taidepuolessa kuin mekaniikoissakin – vetävät puoleensa uusia pelaajia, jotka ovat kyllästyneet suurempien tuotantojen samankaltaisuuteen. (Kuorikoski 2018, 14, 290, 300.) Suoraan ei voida sanoa, että AAA-tuotantojen tuottamat pelit olisivat parempia kuin indietuotannot tai toisinpäin. Molempiin kategorioihin mahtuu menestyneitä ja vähemmän menestyneitä pelejä.

Indie- ja AAA-tuotannoilla on erilaiset lähtökohdat pelien kehittämiseen sekä toisistaan hieman poikkeavia tavoitteita ja piirteitä. Mitkä osatekijät vaikuttavat juuri indiepelien suosioon? Mikä vaikuttaa siihen, että indiepelit pärjäävät mainiosti AAA-tuotantojen rinnalla? Indietuotannoilla on usein käytössään pieni budjetti ja rajallisesti resursseja. Voisiko siis salaisuus olla juuri tuotannon pienessä koossa? Onko suosion takana yksinkertaisesti tehokas tiimi, jonka sisäinen kommunikointi on toimivaa? Vai löytyykö menestyksen salaisuus kenties ilmaisun vapaudesta, jonka indietuotannot mahdollistavat paremmin? Tässä luvussa käsittelemme indiepelien ilmaisunvapautta, taiteellisuutta ja tapaa vaikuttaa sekä myös pelien henkilökohtaisuutta ja matkan varrella piileviä haasteita.

5.1 Ilmaisun vapaus

Ilmaisun vapaus on yksi indiepelien vetovoimaisimmista piirteistä. Todella suuret pelituotannot nojaavat jo hyväksi todettuihin malleihin, eikä tuottavasta, yleisön mielenkiinnon saaneesta konseptista haluta ajautua liian kauas. Radikaalit, suuret muutokset pelikonseptissa eivät välttämättä tee hyvää nimekkäiden pelien saavuttamalle suosiolle, joten peliin tyydytään lisäämään tasaisin väliajoin uutta sisältöä ilman sen suurempia muutoksia. Toisaalta menestystä saavuttaneiden pelien taustalla oleva vakaa budjetti kuitenkin mahdollistaisi myös erikoisemmat kokeilut. Kysymys kuuluukin, haluavatko suuret tuotannot riskeerata muutoksilla, uusilla ideoilla ja konsepteilla vai tuudittautua vanhaan parhaan tuloksen saamiseksi. (Kuorikoski 2018, 13, 103–104.)

Indietuotantojen ei tarvitse orjallisesti noudattaa vanhoja, hyväksi todettuja malleja. Ne voivat irrotella myös taiteellisella ilmaisulla ja toimia juuri siten kuin itse haluavat. Indietuotannot voivat

kokeilla ideoidensa siipiä suhteellisen turvallisesti, sillä pelissä ei ole miljoonabudjettia vaan panokset ovat pienemmät. Omaperäisyys ja idearikkaus ovat ehdottomasti tunnetuimpia keinoja erottautua joukosta, joten ei siis ihme, että pienet tuotannot tarttuvat haasteeseen käyttäen erilaisia ilmaisukeinoja vapaammin. (Kuorikoski 2018, 14, 300.)

Konseptitaiteilija Trent Kaniuga kertoo videollaan, kuinka juuri indiestudiot ovat erinomaisia vaihtoehtoja peligrafiikan tekijöille, joilla on vahva, oma visuaalinen tyylinsä sekä paljon ideoita ja visioita uuden luomiseen. Indietuotanto tarjoaa tällaiselle tekijälle upean ympäristön toteuttaa itseään ja ennen kaikkea mahdollisuuden olla vastuussa yhdestä, suurestakin, pelin osa-alueesta itsenäisesti. Suurin syy tähän mahdollisuuteen on indiestudioiden pienempi henkilöstömäärä. Se antaa taiteilijalle mahdollisuuden työskennellä laajemmin monenlaisissa tehtävissä, kun taas suuremmissa studioissa tehtävät ovat tarkemmin rajattuja ja kohdennettuja. Indiestudiossa taiteilija saa helpommin toteuttaa omaa visiotaan pelin tyylin suhteen. (Kaniuga 2020, viitattu 24.10.2020.)

5.2 Taiteellisuus ja vaikuttaminen

Pelitaiteen sanotaan olevan yksi taiteen aloista. Tämä pitää paikkansa, sillä multimediateoksessa on nähtävillä merkkejä monista eri taiteen aloista, esimerkiksi kirjallisuudesta tai elokuvista. Pelissä ne kaikki yhdistyvät yhdeksi uudeksi kokonaisuudeksi. Kekseliäisyys niin kerronnassa, mekaniikoissa kuin pelin taiteessa on vapaata, ja pelin omille ilmaisutavoille on jätetty paljon tilaa. Pelien taiteellisuus elää kuitenkin suuresti tuotantotavan ehtoja noudattaen. (Kuorikoski 2018, 292–293.)

Tuotantotavasta tai -budjetista riippumatta on olemassa pelejä, jotka jättävät pelaajaan pysyvän muiston, herättävät ajatuksia ja tunteita sekä viestittävät jonkinlaista sanomaa vaikuttaen näin pelaajaan eri tavoilla. Yhteistä näille peleille on panostus pelin kerronnallisuuteen, samaistuttaviin hahmoihin ja tunnelmaan. Pelin kokemisesta ja sen mukaansa tempaavuudesta käytetään termiä *immersio*, joka tarkoittaa pelin maailmaan mukautumista. Immersioon vaikuttaa pelin grafiikka, joka maalaa pelaajalle toisenlaisen maailman, vaihtoehtoisen todellisuuden. Kun pelaaja immersoituu peliin, hän kokee itsensä osaksi pelin maailmaa ja sen tapahtumia. Pelien immersoiva lähestymistapa ja pelaajan mahdollisuus vaikuttaa pelin kulkuun luovat aivan uudenlaisen, syvämmän kokemuksen, joka antaa pelikokemukselle aiempaa henkilökohtaisemman merkityksen. Pelaaja todennäköisesti muistaa pelin paremmin tästä kokemuksesta ja kokee sen

samaistuttavana, jolloin se vaikuttaa positiivisesti pelaajan ajatusmaailmaan. Mieleenpainuvat pelit myös inspiroivat ja tuovat mukanaan yhteenkuuluvuuden tunnetta samaa peliä pelaavien ihmisten kesken. (Kuorikoski 2018, 280–281, 287.)

Kuten aiemmin on mainittu, pelin grafiikalla on suuri osuus pelaajan immersiossa. Sopivan indiekonseptin luomisessa kiinnitetään huomiota erilaisiin visuaalisiin mahdollisuuksiin, sillä grafiikka on tärkeä elementti myös pelin menestymisen kannalta. Myös tarinalla, pelin maailmalla ja hahmodesignilla on paljon merkitystä, mutta grafiikan avulla voidaan ilmaista paljon asioita sekä välittää juuri tietynlaista viestiä ja tyyliä, jota pelille halutaan. Pelin menestyksen kannalta toinen tärkeä elementti on itse pelin toiminnallisuus ja vuorovaikutus. Metroidvaniagenrelle olennaista on hyvä ja huolellinen suunnittelu pelin taistelumekaniikoissa ja toiminnallisuuden suunnittelussa. Palkitseva mutta haastava mekanismi ja sen toiminta pitävät pelaajan mielenkiinnon yllä kauemmin. Nämä kaikki osa-alueet luovat pelin kokonaisuuden ja vaikuttavat immersion kautta pelaajaan. (Kuorikoski 2018, 194–195, 275.)

Konseptin luomista aloitettaessa pelin tulevan teeman tai aiheen oltava edes jotenkin selvillä. Siksi taustatutkimus ja referenssien kerääminen aiheesta auttavat suunnittelun aloittamisessa. Omaperäisen lähdemateriaalin etsiminen konseptia varten on tärkeää, jotta välttyttäisiin turhalta aiheiden toistamiselta tai jo keksityn idean kopioimiselta. Konsepti on yleensä pohjana muulle grafiikalle ja toimii siksi tärkeässä roolissa esituotannossa ja tuotannon alkuvaiheessa. Vaikka pelin eri osien designit monesti muuttuvat ensimmäisestä konseptista, perimmäinen teema, tyyli ja ajatus yleensä pysyvät samoina. (Lilly 2015, 59, 61–65.)

Ori and the Blind Forest sekä sen jatko-osa Ori and the Will of the Wisps (Moonstudios 2015 ja 2020) sisältävät molemmat paljon kaunista ja monipuolista grafiikkaa, jonka kehityksen taustalla olevaa konseptia on myös julkaistu nähtävillä kuvassa 24. Upeasti toteutetut, erilaiset ja rikkaat alueet saavat pelaajan viihtymään kauniissa maisemissa pitkään. Valmiin peligrafiikan taustalla on paljon konseptityötä, joka muuttuu tuotannon edetessä. Sen seurauksena valmiin pelin ja konseptin väliltä voidaan löytää jonkin verran eroavaisuuksia. Konseptikuvituksen Ori-peleihin luonut Simon Kopp on määritellyt osan alueista välittäen perusidean kuvan katsojalle. Konseptikuvasta nähdään etäisyyksiä, muotoja ja muita tärkeitä sommitelmallisia elementtejä. Tiettyjen valittujen alueiden yksityiskohtaisuus nostaa niitä paremmin esille huomioitaviksi. Konseptikuvaa ei ole kuitenkaan kiillotettu täysin loppuun asti jokaista pientä yksityiskohtaa myöten, vaan se on jätetty nimenomaan palvelemaan tarkoitustaan idean välittäjänä. Valmiista pelistä (kuvio 25) voidaan löytää paljon

konseptista säilyneitä elementtejä. Se on viimeistely yksityiskohtaiseksi, toimivaksi ja johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi, mutta se perustuu kuitenkin yhä vahvasti konseptitaiteeseen.



KUVA 24. Ori-sarjan konseptitaide (Simon Kopp, 2015) välittää upeasti tärkeimmän informaation. (i0. Viitattu: 21.2.2021. <https://i0.wp.com/escapethelevel.com/wp-content/uploads/2016/04/simon-kopp-env-entrance2-wip1-mid.jpg?w=1200>.)



KUVA 25. Ori-sarjan (Moonstudios 2020) valmis peligrafiikka sisältää paljon yhtäläisyyksiä pelin konseptin kanssa. (i2. Viitattu: 21.2.2021. <https://i2.wp.com/escapethelevel.com/wp-content/uploads/2016/04/simon-kopp-47.jpg?w=1920>.)

Pelit saavat pelaajissaan aikaan erilaisia tunteita ja toisinaan myös ajattelemaan syvällisempiä merkityksiä pelin teemasta. Ensisijaisesti pelit ovat olleet viihtymistä varten, joten rankempien aiheiden esille tuomista on vältelty. Indiepelit kuitenkin nojautuvat enemmän pelien taiteelliseen puoleen kuin niiden viihdearvoon ja uskaltavat näin tuoda esille monenlaisia, epämiellyttävämpiäkin aiheita. Kirjallisuuden ja elokuvateollisuuden tapaan myös pelit voivat nykyään avoimemmin käsitellä vaikeita ja haasteellisia aiheita menettämättä kuitenkaan liikaa viihdearvoaan. Näin pelit luovat itselleen uudenlaista taiteellista arvoa. (Kuorikoski 2018, 17, 100, 287.)

5.3 Indietuotannon henkilökohtaisuus

Yksi indietuotantojen viehättävistä piirteistä on sen sydäntä lähellä oleva luonne. Verrattuna suuren AAA-tuotannon mekaanisuuteen indiepelit tuotetaan tiiviissä tunnesidoksessa peliin. AAA-tuotannon odotetaan automaattisesti olevan tuottoisa, sillä pelin tuotantoa on rahoitettu suurilla summilla rahaa. Näin ollen siis myös voitto halutaan maksimoida ja odotukset tällaisten pelien kohdalla ovat lähtökohtaisesti korkeat.

Voiton maksimoinnin kannalta AAA-tuotantoina tuotettujen pelien yleisön on oltava laaja, joten pelin on pyrittävä miellyttämään mahdollisimman monia. Pelaajat odottavat suuren budjetin peleiltä tiettyjä asioita, kun taas indieyleisö on kohderyhmänä rajatumpi, mikä mahdollistaa riskinoton teeman ja aihepiirin osalta. Indiepelien aiheet voivat olla kantaottavampia, rohkeampia ja henkilökohtaisempia. Tästä syystä voidaankin sanoa, että indiepeleistä välittyy helpommin tunne siitä, että pelin takana on ihminen, jolla on jotakin jaettavaa ja näytettävää pelaajalle. Monissa projekteissa, joissa on mukana suuria määriä ulkopuolista rahoitusta, raha tuo valtaa myös projektiin liittyvissä päätöksissä rajoittaen taiteellista ilmaisun vapautta. (Cole 2020, viitattu 12.11.2020.)

Indiepelejä tehtäessä on erittäin tärkeää keskittyä omiin, tuoreisiin ideoihin. Inspiraatiota haetaan erityisesti omasta arkielämästä, ja samalla pysytellään avoinna uusille, hienoille oivalluksille. Vaikutteiden ottaminen jo olemassa olevista tuotoksista aiheuttaa herkästi toistuvuutta. Yksilöllisillä, erilaisilla lähtökohdilla voi helpommin luoda jotakin uutta. Arki ja meitä ympäröivät asiat ovat täynnä inspiroivia ajatuksia ja ideoita, joita työstämällä ja kehittämällä peliin saa loihdittua jotakin samaistuttavaa mutta uutta. Indiepelien erilaisuus sekä niiden ideoiden tuoreus ja

omaperäisyys ovat ehdottomasti voimavaroja, joita indietuotantoja tehtäessä kannattaa työstää aina toimivaksi konseptiksi asti. Hahmoihin ja pelin sisäiseen maailmaan saa lisää syvyyttä, kun pohtii, minkälaisia asioita haluaa välittää ja kertoa eteenpäin. (Lilly 2015, 59, 73.)

5.4 Haasteet

Indiepelien tuotannon haasteet muodostuvat suurimmalta osalta rahoituksen ja henkilöstön määrän asettamista rajoista sekä kilpailun kovuudesta. Nämä haasteet saattavat rajoittaa indietuotannon ilmaisun vapautta ja taiteellista toteutusta. Indietiimin on hyvä tiedostaa myös tekniset rajoitteet ja ajallisesti haastavat toteutustavat. On keksittävä, miten kiertää esimerkiksi budjetin takia rajoitetut asiat siten, että haluttu visio säilyy ja lopputulos on harkittu ja tarkoin suunniteltu. (Cole 2020, viitattu 12.11.2020.)

Kun työryhmä on pienempi pelin visuaalinen tyyli ja toteutustapa eivät saa olla liian monimutkaisia tai kuormittavia. Hieno konsepti voi kariutua, jos sitä ei voida tehdä annettuihin raameihin. Joustavuus ja ongelmanratkaisukeskeinen suunnittelu ovat avainasemassa, kun lähdetään työstämään uusia peliassetteja. Oikeanlainen ajattelutapa auttaa tunnistamaan suunnittelussa mahdollisesti vastaan tulevat haasteet jo ennen kuin aikaa on ehtinyt valua hukkaan. Hyvä kommunikointi tiimin kesken on tärkeää ja yleensä melko vaivatontakin pienen tuotannon kesken. (3Dtotal Publishing 2019, 10–16.)

Parhaimmat pelit -listan kärkeen pääseminen vaatii kovaa työtä ja hieman onnea matkaan. Tarjonta on todella suurta, sillä uusia pelejä julkaistaan joka päivä. On vaarana, että tuore peli hukkuu muiden uusien pelien hyökyaaltoon. Miten indiepelit löydetään pelien tulvasta? Kilpailu on pelimarkkinoilla todella kovaa, joten pelin on oltava omaperäinen, uusi, kiinnostava sekä visuaalisesti toimiva ja yhtenäinen. (Kuorikoski 2018, 49, 297–298.)

Haasteista huolimatta indien suosiota voidaan perustella hyvin tässä luvussa käsitellyillä seikoilla. Ne ovat asioita, joita AAA-tuotantojen on hankalampi saavuttaa. Näiden suurten tuotantojen väsyttävä samankaltaisuus saa pelaajat toivomaan ja jopa vaatimaan jotakin muuta – uutta ja sielukkaampaa. Helposti voi kuvitella, että paljon erilaisia pelejä pelaavalla on suosikeissaan myös indiepelejä, koska ne tuovat pelialalle uudenlaista raikkautta ja tuoreutta, jota AAA-tuotannot eivät

pysty työstämään tai tarjoamaan. Indiepelien kasvanut suosio saa nykyisin myös sijoittajien päitä kääntymään: indietuotannoissa nähdään paljon mahdollisuuksia.

6 POHDINTA

Mihin indien viehätysvoima sitten oikein perustuu? Entä mitä kannattaa ottaa huomioon luotaessa konseptia indie-metroidvaniapelille? Olemme tutustuneet peligrafiikan ja indiepelien historiaan lyhyesti sekä käsitelleet indie- ja AAA-tuotantojen eroja. Olemme tutkineet peligrafiikan tekemiseen liittyviä osa-alueita pelihistorian vaikutuksista maalaustaiteen oppeihin. Onko näistä havaittavissa jokin tietty piirre, joka nostaa indiepelien viehätystä ihmisten mielissä? Kuten monissa muissakin taiteenlajeissa, kauneus on usein katsojan silmässä. Niinpä voidaan sanoa, että indiepelienviehätysvoima on osiensa summa, joka on vahvasti kytköksissä yksilön subjektiiviseen kokemukseen. Tähän kokemukseen vaikuttavat omalta osaltaan pelien grafiikka, tarina, musiikki ja mekaniikka sekä aikaisemmin mainittu immersio.

6.1 Mikä indien grafiikassa viehättää?

Kuten indiepelien grafiikkaa käsitellessämme mainitsimme, se eroaa usein suuresti fotorealismista, joka on vahvasti esillä monissa main stream -peleissä. Indiegrafiikan moninaisuus, kekseliäisyys ja kiinnostavat ideat vetävät ihmisiä puoleensa, joten niiden voidaan sanoa olevan olennainen osa indiepelien viehätysvoimaa.

Grafiikka on ensimmäinen asia, jonka pelaaja näkee pelistä, ja sillä on suuri vaikutus siihen, tekeekö pelaaja ostopäätöstä. Ainakin omasta kokemuksestamme voimme sanoa, että merkittävä osa kiinnostuksesta peliin muodostuu sen grafiikoiden perusteella. Pelin aikana grafiikka tukee ja rakentaa pelin tarinaa ja tunnelmaa yhdessä musiikin kanssa, mikä puolestaan vaikuttaa pelaajan immersioon. Immersiosta puhuttaessa ei voida ohittaa indiepeleille tyypillisiä pikseligrafiikoita, jotka monesti nostavat pitkään videopelejä harrastaneiden nostalgian tunteet pintaan ja tuovat pelikokemukseen oman lisänsä. Se, millaiseksi pelikokemus muodostuu, vaikuttaa osaltaan siihen, millainen mielikuva pelaajalle pelistä syntyy. Jos immersio on vahva ja pelaaja kokee samaistuvansa pelin maailmaan, siitä jää todennäköisemmin positiivinen mielikuva.

Pelaajan mielikuvaan pelistä vaikuttaa merkittävästi immersion lisäksi pelaajan oma tulkinta. Jokainen kokee ja näkee asioita hieman eri tavoin. Realistiset ja elokuvamaiset grafiikat tarjoavat pelaajalle valmista informaatiota esimerkiksi hahmoista tai ympäristöstä. Omaperäisempi, tulkinnanvaraisempi graafinen tyyli puolestaan saa pelaajan mielikuvituksen tekemään enemmän

töitä. Pelaaja saa itse mielessään tarkentaa, miltä jokin asia voisi näyttää. Tällöin grafiikka toimii vain suuntaa antavana viitteenä ja pohjatietona. Tulkinnanvaraisempi lähestymistapa siis ehdottomasti luo peliin enemmän henkilökohtaisuutta ja syvempää merkityksellisyyttä. Ilmiö on verrattavissa kirjan lukemiseen ja kirjan pohjalta tehdyn elokuvan katselemiseen. Kirjan teksti antaa vihjeitä hahmon ulkonäöstä, ja lukija kuvittelee hahmon vihjeiden pohjalta mielessään tietyn näköiseksi. Elokuvassa valmiiksi luotu kuva saattaa kuitenkin usein riidellä aiemman, kirjan pohjalta luodun käsityksen kanssa. Aikaisempi oma tulkinta vaihtoehtoisesta todellisuudesta usein tuntuu arvokkaammalta, sillä sen on voinut kuvitella mieleisekseen.

Pelin tekijöiden kannalta osa indien viehättävyydestä on varmasti valinnanvapaudessa. Ainakin romanttisesti ajateltuna indiepelejä tehtäessä vain taivas on rajana, niin grafiikoiden kuin aihepiirienkin suhteen. Tekijöiden ei tarvitse sitoa itseään mihinkään tiettyihin alan standardeihin heti kättelyssä, vaan heillä on vapaus lähteä kokeilemaan jotakin aivan ennen näkemätöntä tai aluksi hullulta tuntuvaa ideaa. Konseptitaiteilijan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että oman tyylin ja ideoiden esilletuominen on helpompaa ja ne päätyvät todennäköisemmin lopulliseen peliin sellaisenaan, tai ainakin vähemmän muokkauksin kuin suuremmissa tuotannoissa. Tämä usein saakin konseptin tekijät suuntaamaan kiinnostuksensa ja luovan energiansa indien pariin.

Peleissä yhdistyy paljon asioita muista taiteenaloista, kuten kirjallisuudesta, elokuvista ja maalaustaiteesta. Pelejä voidaan kutsua multimedialliseksi taiteeksi eli taiteen lajiksi, jossa yhdistyy monen erilaisen alan tyypillisiä piirteitä. Pelit koostuvat pelaajan ja pelin välisestä vuorovaikutuksesta. Myös perinteisempi maalaustaide tavoittelee vuorovaikutusta maalauksen ja katsojan välillä, mutta käytössä ovat hieman erilaiset keinot. Peleissä vuorovaikutus koetaan vahvempaan, sillä se on jo valmiiksi vahvasti kytköksissä peliin.

6.2 Immersion vaikutus

Lähtökohtaisesti ihmiset arvostavat henkilökohtaisuutta ja personoituja kokemuksia, joita on helpompi tavoittaa indiepelien kautta. Siksi väitämme, että osa indiepelien viehättävyydestä piilee siinä, kuinka lähelle pelaajaa ne pääsevät. Kuten aikaisemmin aihepiirejä käsitellessämme mainitsimmekin, indiepelien aiheet saattavat käsitellä rankkoja ja kipeitäkin aiheita, kuten surua ja sairautta. Tällaiset aiheet jättävät kokijaansa varmasti vahvan muistijäljen ja tuovat pelaajan lähemmäs pelin tarinaa kuin kaikille sopivaksi siloteltu geneerinen toiminta. Pelit eivät siis perustu

enää vain pelkästään viihteellisyyteen, vaikka se onkin edelleen yksi niiden suurimmista puolista. Pelit vaikuttavat yhä enemmän tunteellisella tasolla, joskus niiden vaikutus yltää jopa arvoihin. Pelien taiteellisuus avartaa aivan uudenlaisia mahdollisuuksia pelikokemukselle.

Peliin syvästi immersoitunut pelaaja palaa pelin pariin todennäköisesti yhä uudestaan ja uudestaan, koska hän nauttii pelin tunnelmasta ja haluaa kokea uudelleen, mitä peli hänelle tarjoaa. Immersion vaikutus voi ulottua myös pelin ulkopuolelle erilaisiin internetin yhteisöihin, kuten Redditiin, jossa pelaajat voivat keskustella pelistä, vaihtaa tietoja ja jakaa kokemuksiaan toisten kanssa. Monilla peleillä onkin oma *subreddit* eli tiettyyn aiheeseen liittyvä keskustelupalsta, jossa ihmiset voivat jakaa kuviaan ja tekstiään sekä kommentoida toistensa julkaisuja.

Onnistuneen immersion luoma yhteisöllisyys inspiroi ja yhdistää ihmisiä pelien kautta. Se kannustaa jakamaan pelikokemuksiaan, neuvoja toisille pelaajille tai fanitaidetta. Interaktio toisten pelaajien kanssa vaikuttaa ihmisiin sosiaalisina olentoina ja tuo yhden lisäaspektin indien viehättävyyteen. Toisaalta immersion avulla luotuihin yhteisöihin sisältyy myös varjopuoli. Siinä missä monet peliyhteisöt voivat olla positiivisia ja kannustavia, niiden sekaan mahtuu myös toksisia ja negatiivisia ryhmiä, jotka voivat tappaa pelin ilon. Tämä on valitettavasti yleistä varsinkin suosittujen pelien kohdalla. Monien indiepelien kohdalla osa peliyhteisön toimintaan osallistuneista faneista kokeekin, että pelin myöhemmin saavuttama suosio on pilannut aikaisemmin mukavan yhteisön, kun mukaan on liittynyt uusia faneja, jotka eivät välttämättä olekaan pelin alkuperäistä kohderyhmää. Kuitenkin monet saattavat löytää uusia ystäviä ja tuttavuuksia näiden ”pilaantuneidenkin” yhteisöjen keskeltä ja luoda siten omat pienemmät, positiivisemmat ryhmänsä suuren yhteisön sisällä.

6.3 Pelien yhteisöllisyys

Kun pelit saavat yhä enemmän suosiota pelaajamäärien ja pelitarjonnan kasvaessa, pelaajien keskuuteen on muotoutunut pieniä yhteisöjä, jotka jakavat keskenään usein hyvin samanlaisia mielenkiinnon kohteita. Moniin online-peleihin liittyy automaattisesti pelin sosiaalinen puoli, sillä pelaajat ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Etenkin tiimityöskentelyä vaativat pelit erottuvat joukosta niiden vaatiman kommunikaation takia, mutta myös yksin pelattaviin peleihin voi vahvasti liittyä sosiaalisia puolia. Faniyhteisöt, foorumit ja muut harrastelijoiden kokoontumispaikat keräävät pelaajia yhteen.

Vahva harrastuneisuus ja mielenkiinto peleihin on yleistä pelialalla työskentelevien keskuudessa. Muiden tekemistä peleistä voidaan inspiroitua, ottaa vaikutteita tai oivaltaa uusia puolia. Joidenkin indiepelien menestystarinat inspiroivat uusia pelien kehittäjiä ja pelaajia. Pienestä ideasta lähtenyt konsepti, riskin ottaminen, työlle omistautuminen ja idean kasvaminen suureksi, tuottavaksi projektiksi on mielenkiintoinen prosessi kerrottavaksi ja eteenpäin jaettavaksi. Peliala on todella nuori, ja indiekehittäjien yhteisöt ovat paikallisesti melko pieniä. Yhteisöjen välillä tehdään runsaasti yhteistyötä, ja kaikkia niiden jäseniä yhdistävät intohimo ja kutsumus alaa kohtaan.

Varsinkin indiepeliharrastajien keskuudessa yhteisöllisyys nousee vahvasti esille, sillä indiepeleillä on usein pienempi kohdeyleisö kuin main stream -peleillä. Yhteisöt toimivat pääasiassa internetin välityksellä erilaisilla foorumeilla, kuten jo aiemmin mainittu Reddit, sekä muilla sivustoilla. Ihmiset jakavat tekemäänsä taidetta esimerkiksi Tumblassa, peleihin kehittämäänsä asetteja ja mallinnuksia Steam workshopissa sekä tutoriaalivideoita YouTubessa. Lisäksi monilla yhteisöillä on oma, aiheeseen liittyvä palvelimensa Discordissa, jonka välityksellä voidaan jakaa kaikkia edellä mainittuja tuotoksia sekä käydä foorumeita helpommin aiheeseen liittyviä keskusteluja. Discord on erityisesti peliyhteisöjä varten suunniteltu alusta online-pelaamisen helpottamiseksi, mutta se on laajentunut monien muidenkin yhteisöjen käyttämäksi keskustelualustaksi.

6.4 Ulkoiset tekijät

Mikä vaikuttaa indiepelien viehättävyyteen edellä mainittujen seikkojen lisäksi? Onko olemassa peleistä riippumattomia, ulkoisia tekijöitä, jotka lisäävät ihmisten kiinnostusta indiepeleihin? Vai johtuuko indiepelien viehätys yksinomaan pelien sisäisistä ominaisuuksista?

Asetettaessa pelituotannot vastakkain voidaan tietyllä tapaa sanoa, että indiepelit ovat altavastaajan asemassa resurssien ja näkyvyyden suhteen. Tämä "underdogs vastaan main stream -jättiläiset" -asetelma vetää ihmisten sympatiat indiepelien nurkkaukseen, sillä ihmisillä on tapana asettua heikomman puolelle. Myös tietynlainen kapinahenkisyys ja normien rikkominen kuuluu osaksi indieskeneä. Erilaisuuden tavoittelu ja valtavirtaa vastaan pyristeleminen kiinnittää ihmisten huomion, joko hyvässä tai pahassa. Aluksi erilaisuutta on voitu pitää outona ja jopa halveksittavana, mutta nykypäivänä indiepelit ovat saaneet vahvan jalansijan peliteollisuudessa, mikä osoittaa ihmisten tuntevan vetoa erilaisia kokeilevia ja totutusta kaavasta poikkeavia pelejä kohtaan. On olemassa monia indienä alkaneita pelejä, jotka ovat myöhemmin kasvaneet suuriksi ja tulleet osaksi valtavirran tietoisuutta. Tästä ehkä paras esimerkki on jo aiemmin mainitsemaamme

Minecraft. Se alkoi yhden kehittäjän tekemänä projektina mutta on vuosien saatossa kasvanut niin suureksi, että siitä on tullut oma tuotemerkkinsä oheistavaroineen.

Konseptitaidetta peleihin luotaessa ihmisten toiveet asettavat indiepeleillekin tiettyjä ennakkoodotuksia, sillä genre on vuosien saatossa paisunut varteenotettavaksi videopelien alalajiksi. Valinnanvapauden, kokeellisuuden ja innovatiivisuuden ohella indiepelien odotetaan tuovan vaihtelua suurten budjettien peleihin, vaikka ne eivät suoranaisesti kilpailekaan samassa sarjassa. Myös indiepelien keskinäinen kilpailu on erittäin raakaa. Toisaalta indien kotikutoisuuden myötä pelit saavat myös paljon anteeksi, koska kyseessä ymmärretään olevan pienen tiimin tai yhden henkilön tekemä peli.

6.5 Konseptin luominen indie-metroidvaniapeleihin

Konseptitaitteen luomiseen vaikuttavat monet erilaiset tekijät. On tutustuttava jo aiemmin luotujen metroidvaniapeliin tyyliin mutta myös mietittävä, miten oma konsepti voisi erottua edukseen laajan tarjonnan kirjosta. Rima on asetettu melko korkealle, jos vertaa omaa konseptiaan viime vuosina ilmestyneiden, megasuosion saavuttaneiden metroidvaniapeliin konsepteihin. Olemme kuitenkin todenneet lähdeaineistomme pohjalta oman vision ja omaperäisyyden vievän todella pitkälle kilpailussa. Pelin grafiikka yksin ei välttämättä takaa sen menestystä, sillä pelin muidenkin osien tulisi olla mahdollisimman hyvässä kunnossa ja tukea pelin kokonaisuutta.

Hyvä konsepti sopii yhteen pelin toiminnallisuuden kanssa, kuvittaa pelimaailmaa ja sisältää kerronnallisia elementtejä. Selkeä visio siitä, mitä pelissä aiotaan tehdä, auttaa parantamaan tavoiteltavaa lopputulosta. Grafiikan tekijän tulee miettiä, millä eri tavoilla hän voisi lähestyä luomisprosessia saavuttaakseen halutun vaikutelman ja minkälaiset tekijät vahvistaisivat haluttua tunnelmaa tai viestiä. Luonnokset, moodboardit ja useat erilaiset inspiraation lähteet toimivat tärkeässä roolissa ideoiden muotoilussa konseptia varten. Mallia ei kuitenkaan kannata ottaa liikaa jo olemassa olevista peleistä, vaan sen sijaan kannattaa keskittyä luomaan jotakin aiemmasta poikkeavaa.

Pelin konseptia mietittäessä aihepiirin valinta vaikuttaa merkittävästi grafiikan tyyliin. Siksi olisikin hyödyllistä jo varhaisessa vaiheessa tuotantoa selvittää, minkälaisen viestin haluaa pelillä välittää. Syväällisempi aihe tai teema antaa enemmän mahdollisuuksia ideoida esimerkiksi pelin hahmoja ja rakentaa niiden taustatarinoita.

Jo ennen konseptoinnin aloittamista on ehdottoman tärkeää tutustua projektin resursseihin. Selvitys siitä, mitä niiden puitteissa voidaan tehdä, on hyvä tehdä hyvissä ajoin. Pienellä budjetilla ei yksinkertaisesti ole järkevää lähteä tekemään liian monimutkaisia ja suuritöisiä asetteja. Kulujen kiertäminen, kekseliäisyys ja ajan säästäminen kuuluvat olennaisesti projektin hallintaan. Konseptitaiteilijan on siis keksittävä mahdollisimman hieno ja toimiva kokonaisuus niillä resursseilla, joita on mahdollista käyttää. Liian kunnianhimoiset suunnitelmat päätyvät suoraan pöytälaatikkoon tai kariutuvat rahan loppuessa kesken.

Jotta tuotantovaihe sujuisi mahdollisimman jouhevasti, konseptitaiteilijan on myös kyettävä tekemään selkeää ja hyvin luettavaa jälkeä. Konseptia tehdään paljon, joten on ensiarvoisen tärkeää huomioida ajankäyttö. Mitään konseptin osaa ei tulisi kiillottaa valmiiksi asti, mutta selkeys työssä on kuitenkin tärkeää, sillä konseptia jalostetaan myöhemmin valmiiksi aseteiksi asti. On muistettava, että konseptia voivat käyttää myös muut kuin konseptitaiteilija itse, joten sen on oltava helposti ymmärrettävä ja tarvittaessa jonkun toisen jatkettavissa. Tästä syystä konsepti usein esitetään selkeästi alustalla, johon voidaan myös kirjoittaa tai lisätä kuvia tueksi välittämään visuaalista viestiä.

LÄHTEET

3DAce 2020. Viitattu 24.1.2021, <https://3d-ace.com/press-room/articles/2d-game-art>.

3Dtotal Publishing 2019. The ultimate concept art career guide. Vuoden 2019 painos. Iso-Britannia: 3Dtotal Publishing.

Assaf, E. 2015. Rigging for games. A primer for technical artists using Maya and Python. Chapter 2: Concept art and modelling. Milton Park, Abingdon, Oxfordshire: Routledge. Viitattu: 19.1.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/rigging-for-games/9781317802938/>.

Cole, H. 2020. Why are indie games better than AAA? Viitattu 12.11.2020, <https://www.ind13.com/why-are-indie-games-better-than-aaa/>.

Cossu, S. M. 2019. Game development with GameMaker Studio 2. Make your own games with GameMaker Language. New York, Lontoo, Pune: Apress. Viitattu: 19.1.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/game-development-with/9781484250105/>.

Davis, B. 2009. What are game assets? Viitattu 22.2.2021, <https://conceptdevelopmentbendavis.blogspot.com/2009/02/what-are-game-assets.html>.

G2A 2020. Best AAA games. Everything you should know about Triple A. Viitattu 13.1.2021, <https://www.g2a.com/news/features/best-aaa-games/>.

Gameranx 2017. Evolution of Nintendo graphics (NES to Switch). Video. Viitattu 13.1.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=QYX9Yx6nUkE>.

Gordner, C. 2013. 10 great video games with unique graphic styles. Viitattu 31.1.2021, <https://www.gamingdebugged.com/2013/10/18/10-great-video-games-with-unique-graphic-styles/>.

Home of the Underdogs 2019. The Scratchware Manifesto. Viitattu 11.11.2020, <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>.

Jurcak, M. 2018. Indie vs. AAA. Viitattu 3.1.2021,
<https://portal.pixelfederation.com/en/blog/article/indie-vs-aaa>.

Juul, J. 2014. High-tech low-tech authenticity. The creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Viitattu 19.1.2021,
<https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>.

Kaniuga, T. 2018. How to be a more EMPLOYABLE artist in video games. Concept artist tips. Video. Viitattu 24.10.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=5cixuKSsmY0>.

Kaniuga, T. 2020. No jobs for stylized artists in games in 2020? Video. Viitattu 24.10.2020,
<https://www.youtube.com/watch?v=EziZr1WIByY>.

Kielitoimiston sanakirja 2020. Manifesti. Viitattu 28.2.2021,
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/manifesti?searchMode=all>.

Kuorikoski, J. 2018. Pelिताiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Lilly, E. 2015. Big bad world of concept art for video games. An insider's guide for students. Kalifornia: Design Studio Press.

Mitchell, B. L. 2012. Game Design Essentials. Chapter 4: Visual design. Hoboken, New Jersey: Sybex (John Wiley & Sons). Viitattu 19.01.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/game-design-essentials/9781118159279/>.

Omernick, M. 2004. Creating the art of the game. San Francisco: New Riders Publishing. Viitattu 19.1.2021. <https://www.oreilly.com/library/view/creating-the-art/0735714096/>.

PC Gamer 2020. The best indie games to play right now. Viitattu 31.1.2021,
<https://www.pcgamer.com/best-indie-games/>.

Sensagent 2012. Independent videogame development. Viitattu 11.11.2020,
http://dictionary.sensagent.com/Independent_video_game_development/en-en/.

Silber, D. 2016. Pixel art for game developers. Florida: CRC Press. Viitattu: 19.1.2021.
<https://www.oreilly.com/library/view/pixel-art-for/9781482252316/>.

Stargame, A. 2018. AAA games improve graphics, indie developers think over gameplay. Viitattu 31.1.2021, <https://medium.com/@alexstargame/aaa-games-improve-graphics-indie-developers-think-over-gameplay-245e622165ad>.

Tearoe, J. J. 2017. The prospect of third party games. AAA vs. indie and why I choose indie. Viitattu 3.1.2021, <https://medium.com/@JJTearoe/the-prospect-of-third-party-games-aaa-vs-indie-and-why-i-choose-indie-d02277aebfcc>.

Techopedia 2016. Gameplay. Viitattu 22.2.2021,
<https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>.

Urbaani sanakirja 2020. Renderöinti, rendata. Viitattu 15.1.2021,
<https://urbanisanakirja.com/word/renderointi-rendata/>.

Valkola, J. 2021. Elämää suurempi seikkailu. Helsingin Sanomat. Nyt. Viitattu 1.3.2021,
<https://www.hs.fi/nyt/art-2000007810983.html>.

Vasseur, T. 2018. Art design deep dive. Using a 3D pipeline for 2D animation in Dead Cells. Viitattu 6.1.2021,
https://www.gamasutra.com/view/news/313026/Art_Design_Deep_Dive_Using_a_3D_pipeline_for_2D_animation_in_Dead_Cells.php.

Wikipedia 2017. Full motion video. Viitattu 15.1.2021,
https://en.wikipedia.org/wiki/Full_motion_video.

Williams, A. 2017. History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction. Viitattu: 19.01.2021, <https://doi.org/10.1201/9781315715377>.

KUVALÄHTEET

KUVA 1. Pong. 1972. Bumm13/Wikimedia Commons. Viitattu: 11.1.2021. <https://www.lifewire.com/pong-the-first-video-game-megahit-729739>

KUVA 2. Space Invaders Arcade-peli. 1978. Kuvakaappaus kirjasta. Williams, Andrew. 2017. History of Digital Games.

KUVA 3. Space Invaders for Atari. 1980. Kuvakaappaus kirjasta. Williams, Andrew. 2017. History of Digital Games.

KUVA 4. Pac-Man. 1980. Bandai Namco. Viitattu: 11.1.2021. <https://edition.cnn.com/style/article/pac-man-40-anniversary-history/index.html>

KUVA 5. Dragon's Lair. 1983. Viitattu: 11.1.2021. <https://www.polygon.com/2020/3/28/21198013/dragons-lair-movie-netflix-ryan-reynolds-don-bluth-live-action>

KUVA 6. Evolution of Super Mario. Cooper, Hewitt. The Smithsonian. Viitattu: 13.1.2021. <https://collection.cooperhewitt.org/objects/1108748937/>

KUVA 7. Metal Gear Solid. 1988. Flaming Buffalo. Viitattu: 15.1.2021. https://www.reddit.com/r/metalgearsolid/comments/cko415/when_i_first_saw_a_screenshot_of_mgs1_my_first/

KUVA 8. Crash Bandicoot. 1996. Kuvankaappaus käyttäjältä Ofisil. Viitattu: 15.1.2021. <https://gamefags.gamespot.com/ps/196986-crash-bandicoot/images/25>

KUVA 9. Super Mario 64. 1996. Kuvankaappaus. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.videogameschronicle.com/news/a-full-mario-64-pc-port-has-been-released/>

KUVA 10. Low Poly/ High Poly model. Kuvankaappaus. Turbosquid.com. Käyttäjä LBG44. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.turbosquid.com/3d-models/female-head-bust-pack-3d-model/683303>

KUVA 11. Owlboy. D-pad Studios. 2016. All Gamers. Viitattu: 25.1.2021. <https://ag.hyperxgaming.com/article/2263/pixel-artists-in-indie-games>

KUVA 12. Undertale. Toby Fox. 2015. Viitattu: 25.1.2021. <https://www.pushsquare.com/games/ps4/undertale/screenshots>

- KUVA 13. Cuphead. Studion MDHR. 2017. Screenrant.com. Motion Twin. Viitattu: 25.1.2021. <https://screenrant.com/games-like-cuphead-hand-drawn-animation-cartoon-art/>
- KUVA 14. Gris. Nomada Studio & Blitworks. 2018. GameRant.com. Viitattu: 25.1.2021. <https://gamerant.com/journey-indie-games-art/>
- KUVA 15. Don't Starve. Klei Entertainment. 2013. Riotpixels.com. Viitattu: 25.1.2021. <http://en.riotpixels.com/games/dont-starve/screenshots/2/>
- KUVA 16. Firewatch. Campo Santo & Panic. 2016. Viitattu: 1.3.2021. <https://www.v2.fi/arvostelut/pelit/1827/Firewatch/>
- KUVA 17. Limbo. Playdead. 2010. Viitattu: 31.1.2021. <https://www.gamingdebugged.com/2013/10/18/10-great-video-games-with-unique-graphic-styles/>
- KUVA 18. Journey. Thatgamecompany, Tricky Pixels & Santa Monica Studio. 2012. Viitattu: 21.2.2021. <https://gameranx.com/wp-content/uploads/2020/04/Journey-PC-1024x575.jpg>
- KUVA 19. Hollow Knight Greenpath. Team Cherry. 2017. Viitattu: 31.1.2021. https://www.ign.com/wikis/hollow-knight/Intro_Greenpath
- KUVA 20. Red Dead Redemption 2. Rock Star Games. 2018. Viitattu: 3.1.2021. <https://www.g2a.com/news/features/best-aaa-games/>
- KUVA 21. Darkest Dungeon. Red Hook Studios. 2020. Chalk, Andy. Viitattu: 26.2.2021. <https://www.pcgamer.com/darkest-dungeon-is-getting-pvp-dlc-in-may/>
- KUVA 22. Castlevania: Symphony of the Night. Konami. 1997. Viitattu: 31.1.2021. <https://www.denofgeek.com/games/10-best-castlevania-games-ever-made/>
- KUVA 23. Dead Cells. MotionTwin. 2017. Viitattu: 13.1.2021. <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/20/dead-cells-review-combat-fatal-attraction>
- KUVA 24. Ori and the Will of the Wisps. Concept by Simon Kopp. 2015. Viitattu: 21.2. 2021. <https://i0.wp.com/escapethelevel.com/wp-content/uploads/2016/04/simon-kopp-env-entrance2-wip1-mid.jpg?w=1200>
- KUVA 25. Ori and the Will of the Wisps. Moonstudios. 2020. Game screenshot. Viitattu: 21.2.2021. <https://i2.wp.com/escapethelevel.com/wp-content/uploads/2016/04/simon-kopp-47.jpg?w=1920>