

Linnea Taitto

2D Game, Art and Design Projects
Tapiolan opetuspiste
Ohjaaja: Arash Sammander



KUVIS
ESPOON KUVATAIDEKOULU
KESÄ BILKONETUOLIN

ESPOON KUVATAIDEKOULU
Kuvataiteen perusopetus
Laaja oppimäärä
LOPPUTYÖ 2026

Sisällysluettelo

1. Suunnittelu, ideointi ja inspiraatio
2. Prosessi
 - a. Unien kirjaaminen ja maailmojen suunnittelu
 - b. Koodaus
 - c. Alueiden asetelmat
 - d. Grafiikat
 - e. Musiikki
3. Itsearviointi

Suunnittelu/ideointi

Pelini lähtökohta on Yume Nikki -niminen peli. Se julkaistiin yli 15-vuotta sitten ja on synnyttänyt siitä lähtien lukuisia fanipelejä. Olen jo pitkään halunnut tehdä sellaisen ja olen alkanut suunnittelemaan projektia jo kuukausia ennen kuin päätin tehdä siitä lopputyön. Lisäksi mietin, että Yume Nikki -tyylisen pelin teko ei olisi kovin monimutkaista: alkuperäisessä mekaniikat kiteytyvät kävelyyn ja esineiden käyttämiseen (olin kuitenkin monimutkaisuuden suhteen väärässä, mikä tulee myöhemmin tässä portfolioissa esille).

Tavoitteeni tälle projektille eivät olleet kovin vaativat. Halusin vain saada tehtyä valmiiksi pelin, joka olisi edes joten kuten viihdyttävä kokemus. Pelillä ei ole myöskään mitään konkreettista sanomaa, vaan sen tarina on pääosin pelaajan tulkinnan varassa. Sanon pääosin, sillä teokseen sisältyy kuitenkin pieni tarina, jonka voi rakentaa (ainakin toivon mukaan) niistä muutamasta osasta, jotka olen peliin istuttanut.

Inspiraatiot:

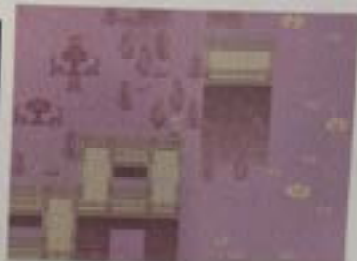
Yume Nikki

Yume Nikki on projektini isoin inspiraatio kuten aiemmin mainitsin. Siinä tutustutaan surrealistisiin unimaailmoihin ja halusin tehdä oman pelin omista näkemistäni unista. Yume Nikki on vaikuttanut enemmän tai vähemmän kaikkiin pelini rakennuspalasiin musiikista taidesuuntaukseen. Tästä huolimatta halusin korjata/parantaa asioita, joista en pidä Yume Nikissä. Tein esimerkiksi alueet niin, että niissä ei ole loputonta kävelyä jossakin tyhjässä huoneessa (sitä on ärsyttävän paljon Yume Nikissä).



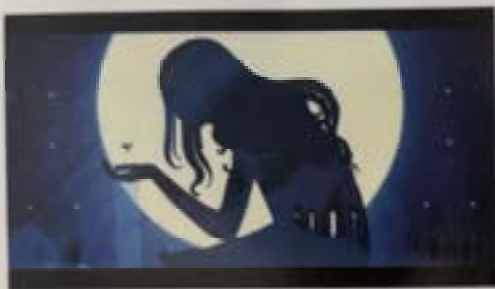
Yume 2kki

Yume 2kki on fanipeli, joka on kasvanut kooltaan huomattavasti laajemmaksi kuin alkuperäinen. Se ei ole vieläkaan valmis yli 10-vuoden jälkeen. Peli on yhteisö projekti, eli siihen on osallistunut ja osallistuu lukuisia henkilöitä lisäämään uusia alueita. Yume 2kki on mielestä todella ainutlaatuinen tuon suhteen. Omaan pelini otin Yume 2kistä pääasiassa visuaalista inspiraatiota.



GRIS

GRIS on kaunis peli, joka kertoo visuaalisin keinoin surusta toipumisesta. Se on pääasiassa inspiroinut mm. pelini puita ja muuta kasvillisuutta. Rakastan GRISin piirtotyylin geometrisyyttä, joten tietysti minun piti sitä imitoida hieman.



Prosessi

1. Unien kirjaaminen ja maailmojen suunnittelu

Melkein kaikki pelin maailmat/kartat perustuvat omiin ylös kirjoittamiin uniin. Osa on uudempia ja osa taas vanhoja, jotka näin alakouluikäisenä. Yksi maailmoista, pinkki metsä, perustuu erään ystäväni näkemään uneen. Avaan unimaailmoja myöhemmin.

Alussa minulla oli suunnitelmana tehdä melkein 20 maailmaa, mutta opettaja puuttui tilanteeseen ja suositteli vahvasti vähentämään niiden määrää.

Näitä poistettuja alueita olivat mm.

- Loputon riisipelto (tämä ei ole minun vaan erään entisen ystäväni unimaailma)
- Kuun valaisema heinäpelto
- Huvila, jossa oli huone täynnä hämähäkkejä
- Vedenalainen raviini, jossa oli hohtavia meduusoja. Tämän olisin erityisesti halunnut lisätä peliin, mutta aikataulu ei sitä sallinut.
- Tyhjä parkkihalli
- Metsän lävistävä autotie
- Risteilyalus. Kun hyppäsin laidan yli, päädyin aikaisemmin mainitsemaani vedenalaiseen luolaan.

Olin aluksi vähän nihkeä tästä päätöksestä, koska halusin tehdä laajan tutkimus kokemuksen. Lopulta rajaasin pelini n. Yhdeksään maailmaan. Tämä oli lopulta hyvä päätös, sillä en muuten olisi todellakaan saanut peliä valmiiksi määräpäivään mennessä.

Opettajani laittoi minut myös tekemään listan kaikesta, mikä pitäisi saada peliin laitettua. Se auttoi paljon kärryillä pysymisen suhteen.

2. Koodaus

Halusin saada koodauksen alta pois heti ensimmäisenä siksi, koska ilman sitä toimivaa pelin runkoa ei olisi ja koska tiesin sen vievän paljon aikaa ja vaivaa. Työskentelyn ensimmäiset kaksi kuukautta menivät lähes täysin koodaamiseen ja sen hiomiseen.

Minun piti koodata mm. seuraavat:

- Pelaajan liikkuminen. Halusin, että ei olisi ollut mahdollista liikkua viistoon, mutta en saanut sitä toimimaan enkä uskonut sen olevan mikään iso ongelma, joten jätin sen sitten tekemättä.
- Tavaraluettelo systeemi. En ollut koskaan tehnyt sellaista aikaisemmin, joten käytin Sarah Spaldingin tutoriaalia sitä varten. Pöllin koodin häneltä, mutta muokkasin sitä sopimaan omaan peliini.
- Tein myös npc-hahmoja ensimmäistä kertaa koskaan, joten tähänkin käytin tutoriaalia. Tein npc-hahmot niin, että ne kaikki jakavat saman koodin. Koodeista oli kolme versiota:

- a. Npc liikkuu satunnaisesti satunnaiseen suuntaan
- b. Npc ei liikkuisi ollenkaan
- c. Npc jahtaa pelaajaa.

- Jahtaava npc vaati hieman säätöä. Aluksi yritin tehdä collision boxin, eli npc-hahmoon kiinnitetyn näkymättömän alueen, josta se kykenee huomaamaan pelaajan ja lähtee jahtaamaan tätä. Tämä aiheutti kuitenkin ongelman, jossa npc näki seinien läpi eikä myöskään osannut väistää seiniä. Katselin Gamemakerin ohjekirjaa, ja sieltä löytyi sopiva koodinpätkä juuri jahtaavia npc hahmoja varten, mikä ei edes vaatinut erillistä collision boxia.
- Efektit/esineet (kutsun niitä efekteiksi koska Yume Nikissä niistä käytetään tuota termiä). Testaillessani efektejä laitoin aluksi vain pelaajan vaihtamaan väriä riippuen siitä, mikä efekti oli aktivoitunut. Halusin tehdä niistä toimivat ennen animaatioiden lisäämistä. Myöhemmässä vaiheessa tein efekteistä pelaajan niin kutsutut olotilat, sillä se mahdollisti animaatioiden lisäämisen efekteihin.

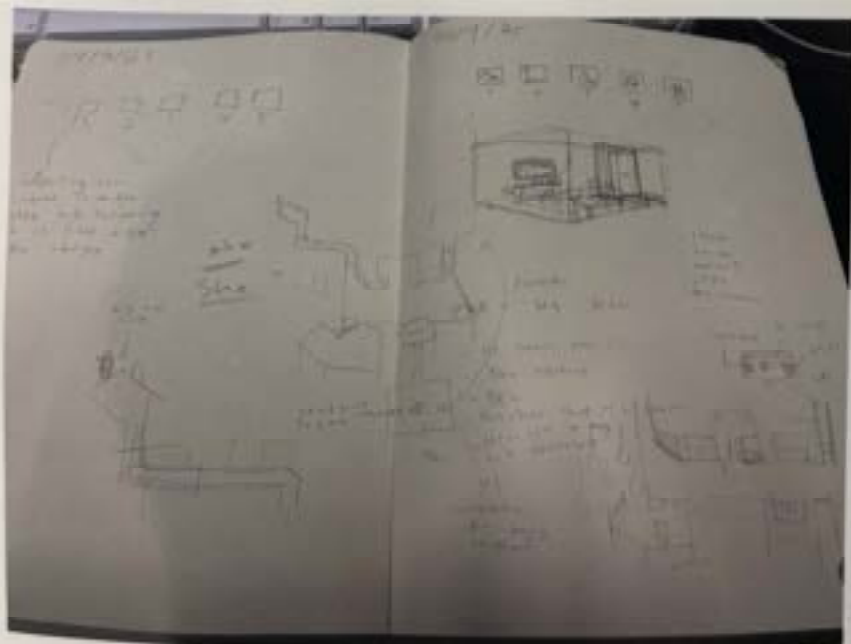
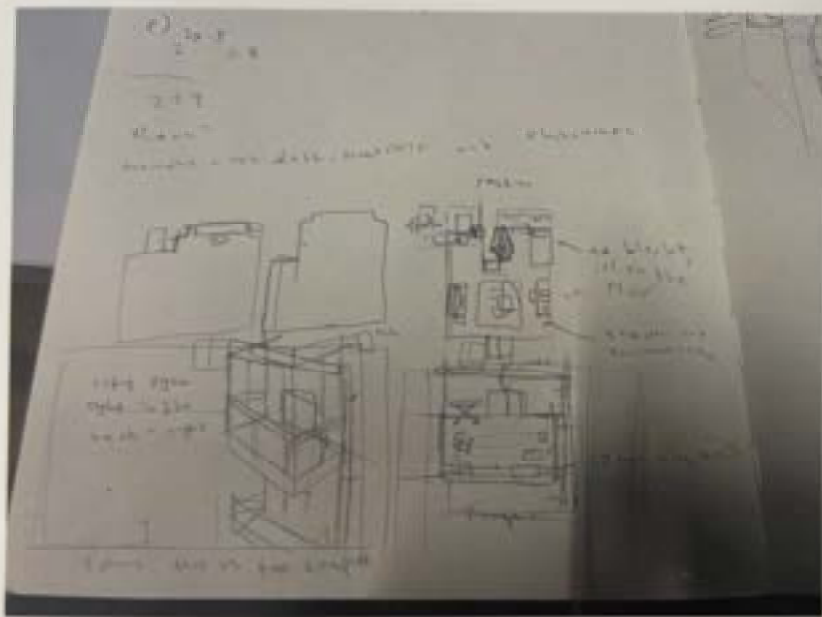
Kuten konsepti piirroksista näkyy, olin alunperin suunnitellut enemmän kuin vain 4 efektiä peliin. Poistin ne maailmojen vähentämisen ohella, koska ne eivät lisänneet mitään peliin enkä keksinyt niille sijainteja. Taikatyttö ja meduusa efektit olisin halunnut lisätä, mutta poistin ne niiden turhuuden takia. Taikatyttö efekti olisi vienyt pelaajan takaisin ensimmäiseen unimaailmaan ja näin pelaaja välttyisi siitä, että pitäisi palata Varvun huoneeseen ja mennä sieltä takaisin nukkumaan. Koska pelistä tuli paljon pienempi kuin suunnittelin, se oli lopulta aika turha voima. Meduusa efektin oli tarkoitus löytyä vedenalaisesta luolasta ja olisi antanut valaistusta pimeisiin alueisiin. Poistin vedenalaisen luolan ja samalla meduusa efektin, koska sillä ei olisi ollut merkitystä pelin kulkuun.

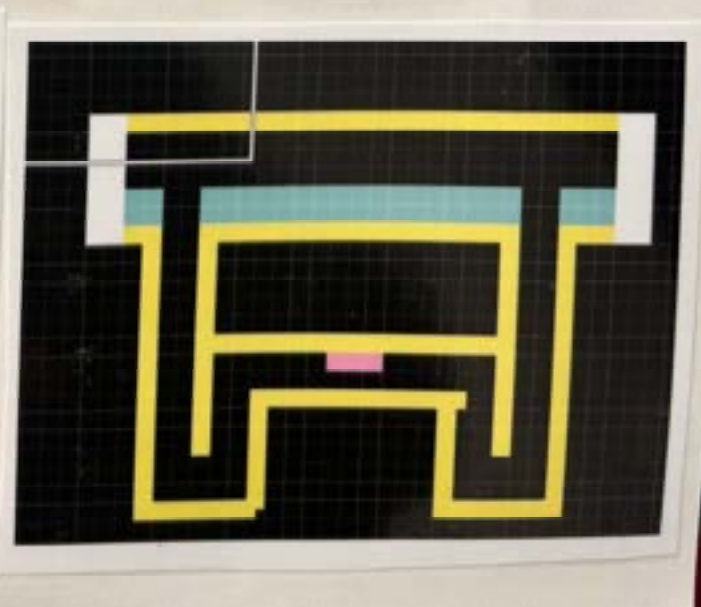
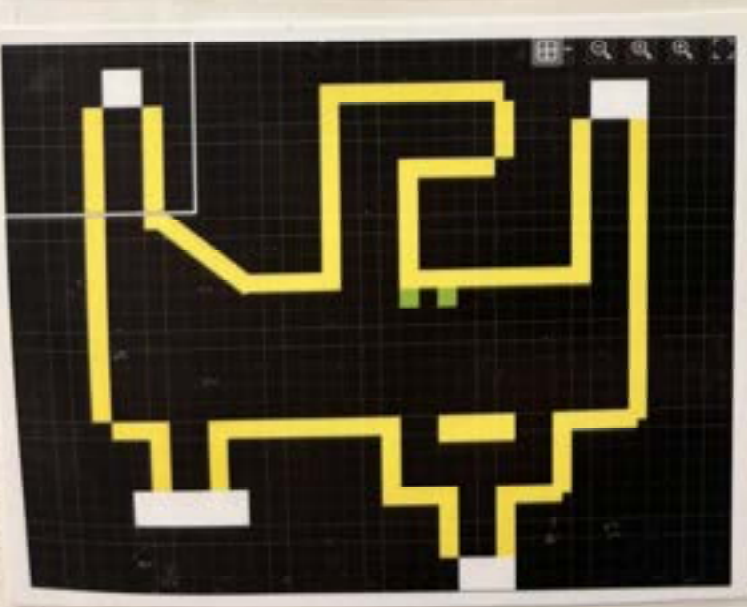
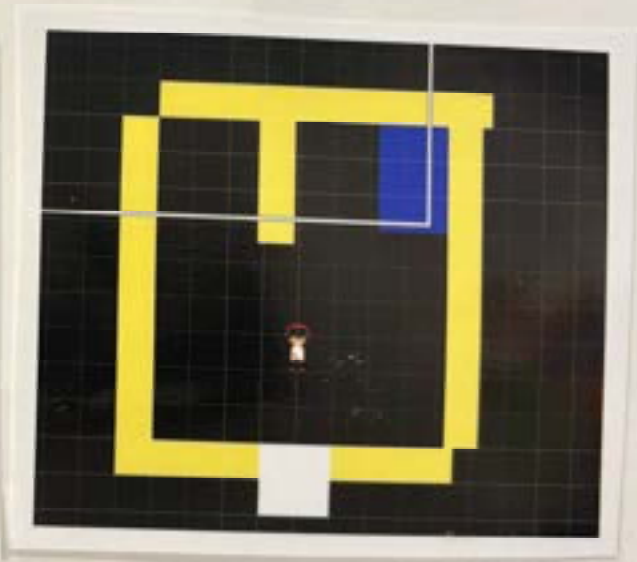
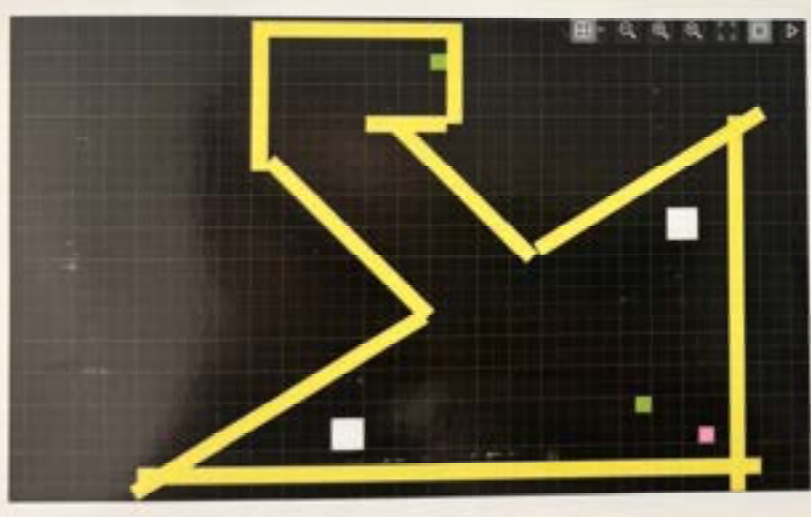
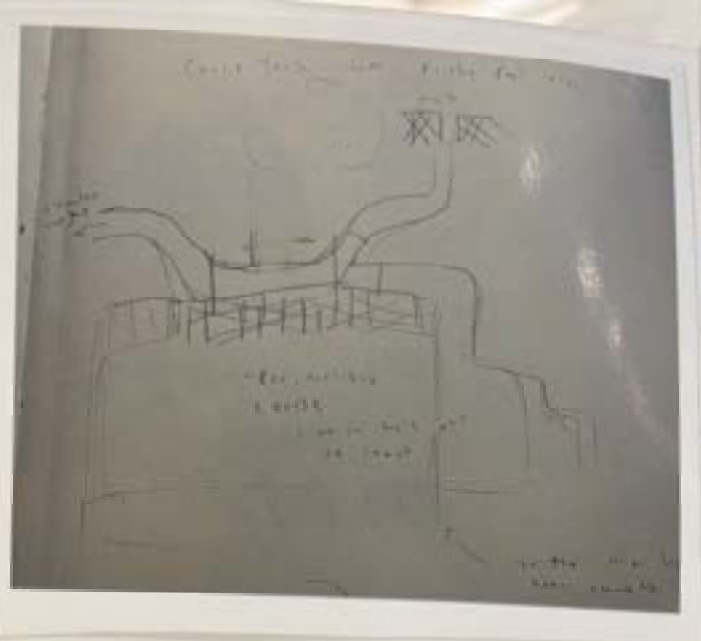
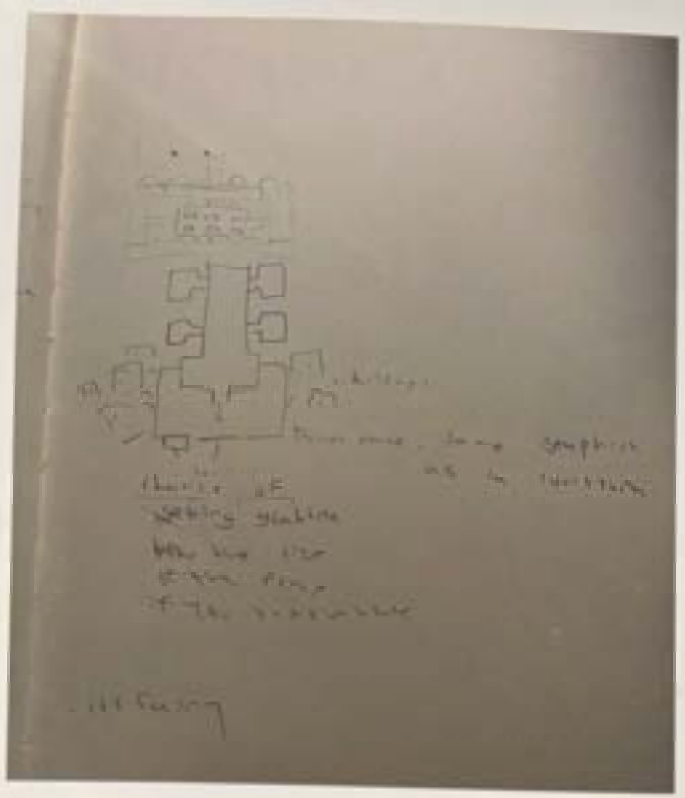


Sitten piti koodata kamerat. Ne hemmetin kamerat. Lyhyesti selitettynä Gameworkerin kameroiden idea on näyttää vain tietty osa alueesta tietyssä resoluutiossa. Sain ne toimimaan haluamalla tavallani neljän session, yhden raivokohtauksen sekä kolmen eri video tutoriaalin jälkeen. Se on kuule niin pitkä ja monimutkainen tarina, että en rehellisesti sanottuna jaksa avata kärsimystäni tässä tekstissä tai muuten tämä koko portfolio koostuu pelkästään valittamisesta.

3. Alueiden asetelmat

Karttojen/alueiden suunnittelu ei ollut kovin vaikeaa paperilla, mutta niiden tekeminen itse peliin oli huomattavasti vaikeampaa ja jouduin useampaan otteeseen pienentämään niiden kokoa. Pyrin tekemään alueista yksinkertaisia, mutta mielenkiintoisia ja mielestäni onnistuin tässä suurimmaksi osin. Tein vain alueiden seinät, sillä niiden ulkonäkö ei ollut tässä vaiheessa vielä oleellista.





4. Grafikat

Grafikat olivat huomattavasti helpompia tehdä verrattuna koodaukseen. Olenhan paljon parempi piirtämisessä kuin ohjelmoinnissa. Aloitin sillä, että tein alueista konsepti piirrokset pääasiassa värien valitsemiseen ja npc-hahmojen suunnitteluun. Sitten kopioin värit pelin pikseli piirrosohjelmaan ja siitä se sujuikin lähes ongelmitta. Vaikka prosessi oli helpompaa kuin koodaus, meni kuitenkin muutama kuukausi ennen kuin sain kaikki grafiikat tehtyä.

Varvun sekä Cerisen konsepti piirrokset:



2025 kievät
Väri: kokeilu
←

Varpu

Turnaround



Basic info

- 12-14 w/o
- She/Her
- Doesn't go outside very often
- Spends her time surfing the net, reading, drawing, gaming and watching TV unless Cerise is around
- Cerise is the only one she interacts with outside from her parents
- Likes plain meals
- She and Cerise, visible at all times

Cerise

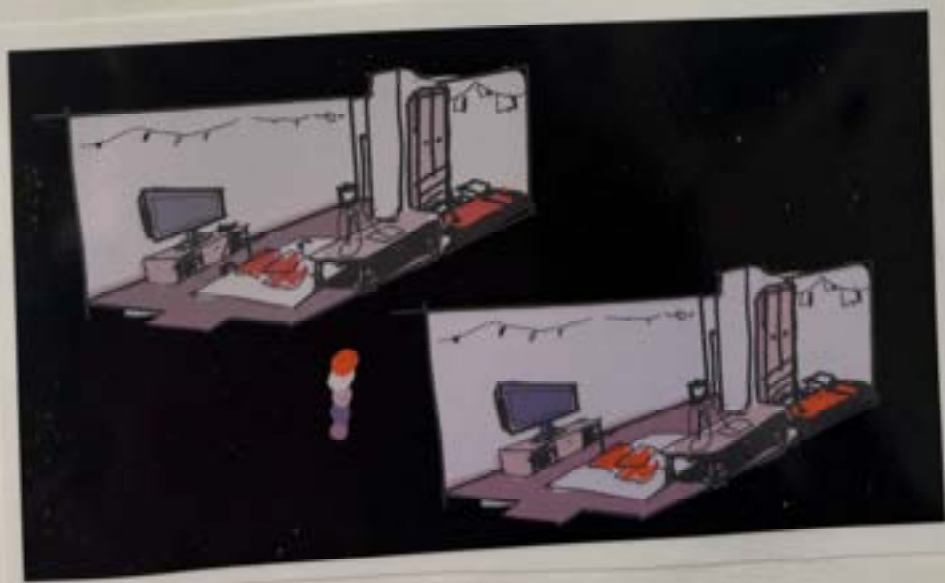
Turnaround

Basic info

- 22-24 yo
- Tall/leg/oh
- Flare pants, white t shirt, blue hat
- Family can't afford electric
- Rational and calm
- Often visits her to visiting with her
- Friends: brings card and board games, board, video games and DVDs



Varvun huoneen väri: kokeilu +



Pinkki metsä ei perustu omaan uneeni, vaan ystäväni uneen. Hän kertoi päätyneensä maailmaan, jossa metsien puista kasvaa rinkuloita. Nämä rinkulat aikanaan irtoavat ja niistä sitten kasvaa uusia puita. Hän piirsi minulle kuvan malliksi, mutta tein myös omat konsepti piirrokset aluetta varten.

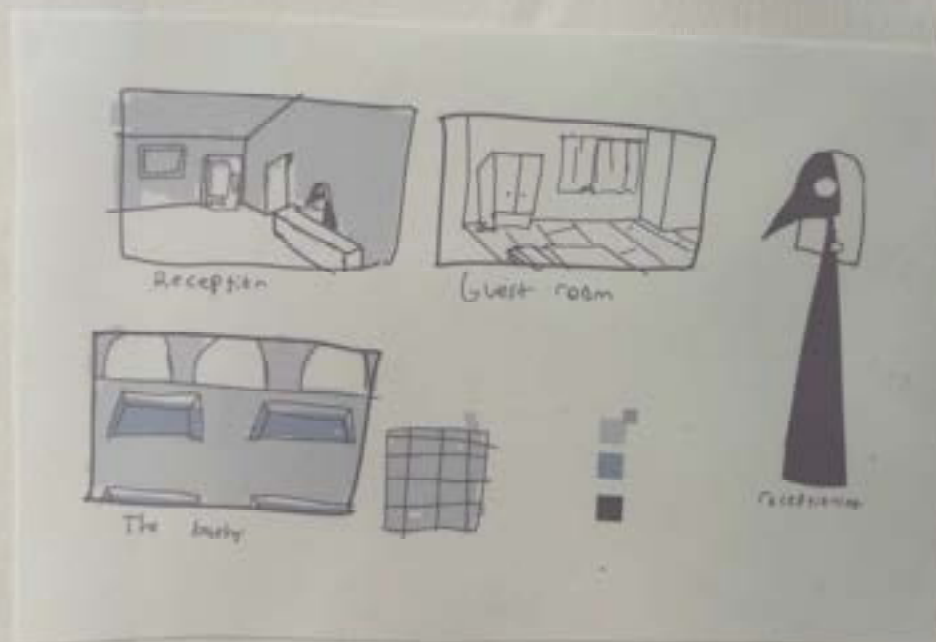
Ystäväni konsepti: (Sightlesz @ toyhouse)



Ostoskeskusta en suunnitellut niin...vihreäksi/keltaiseksi. Unessa suljettu ostoskeskus oli pimeä, kylmä ja sinertävä. Muistan olleeni peloissaan unen aikana erityisesti vartioiden takia. Ne eivät pitäneet siitä, että ostoskeskuksessa oli ihmisiä sen sulkemisen jälkeen. Siitä huolimatta paikalla oli ihmisiä syömässä jäätelöä vailla huolta päivää. Onnistuin pääsemään vartijoita pakoon ja löysin salaisen alueen, joka oli ostoskeskuksen täysi vastakohta. Se oli pieni, kotoinen ja lämmin. Eräs ystäväni asui siellä jostain syystä. Olisin toivonut voivani lisätä ostoskeskukseen enemmän koristeita mutta aikataulu oli yksinkertaisesti liian kireä. Ostoskeskus perustuu erääseen alueeseen Isossa Omenassa. Tuskin sitä tunnistaa, mutta pieni hauska fakta se kuitenkin on.



Kylpylä oli unessani itseasiassa hotelli. Se oli hämärä ja huoneessani oli jostakin syystä tipuja. Hotellin kylpylän lattia oli epätasainen. Se oli kuin aalto - se nousi ja laski. Rakennuksen ulkopuoli oli pimeä ja sateinen. Piha oli aidattu alue, jonka sisällä oli muitakin rakennuksia. Muistan vaeltaneeni ulkona ja lähestyneeni aitaa. Yhtäkkiä aidan toiselta puolelta tuli käsi, joka tarrasi minuun kiinni. Onnistuin pakenemaan. Tykkään suunnittelemistani lintu-ihmisistä. Ei nyt ole muuta kommenttia.



Rannikko unesta en muista paljoa, sillä näin sen ollessani n. 12. Muistan vain, kuinka kallioiden välissä olevat portaat johtivat kohti suurta vesipyörrettä. Jotain pahaa oli tapahtunut ja sen pysäyttäminen vaati lähestymistä pyörteeseen. Taivas oli tumma, vettä satoi ja hyökyaallot paiskautuivat armottomasti kiviä vasten.

Pelissä rannikko ei nyt ehkä ole niin intensiivinen kuin unessani. Olin olettanut rannikon näyttävän tosi hyvältä sen valmistuessa, mutta siitä tulikin mielestäni rumin alue. Saattaa johtua siitä, että sen tekemisen aikana voimavarani tehdä grafiikoita oli alkanut hiipumaan ja halusin vain saada sen tehtyä mahdollisimman nopeasti pois alta. Onneksi tein siitä myöhemmin paremman näköisen. Pikselöity taustakuva on ottamani kuva viime vuoden Kreikan reissulta. Jouduin muokkaamaan kuvaa näyttämään yöltä, koska se esitti alunperin auringonlaskua.



Piha-alue on käytännössä kahden unen sekoitus: ensimmäinen perustuu aikaisemmin mainitsemaani kylpylä uneen ja toinen perustuu kouluun liittyvään uneen. Muistan, että olin jakautunut kahtia ja muuttunut haamuksi ja etsin palasia itsestäni. Päädyin sateisen koulun pihalle. Tämä piha on ollut inspiraationa, noh, pihalle.

Opin käyttämään Gameworkerin grafiikoiden teon aikana partikkeli systeemiä. Halusin pihaan sadetta ja löysin siihen hyvän tutoriaalini, jonka on tehnyt tubettaja 1up Indie.

Grafiikoiden teon aikana tiedostoni korruptoitui. Minulla oli tapa päästä käsiksi aikaisempiin versioihin juuri tällaisten tapausten varalta, mutta pieni paniikki iski siitä huolimatta. Ensin tallensin sovelluksen, joka on tehty poistamaan Gameworker projekteista korruptoituneet tiedostot. Tämä poisti ongelman hetkeksi aikaa, mutta sitten se palasi. Päätin sitten kokeilla sovelluksen poistoa ja uudelleen tallennusta. Onnekseni tämä toimi, ja sain pelini palautettua. Menetin ainoastaan sade-efektin, mutta se oli helppoa ja nopeaa tehdä uudelleen.

Pelin lopussa olevasta piirustuksesta ei tullut sellaista kuin oletin. Jouduin improvisoimaan piirtotyylini ja käyttämään pikselöityä kynää kanvaasin pienen koon takia. Otin värit vanhemmasta teoksesta, jonka värejä olisin halunnut imitoida. En ole mitenkään erityisen ylpeä lopputuloksesta, mutta en voi sanoa vihaavani sitä.

5. Musiikki

Musiikit tein Garagebandillä. Tein muutaman kappaleen silloin tällöin taukona koodaamisesta ja grafiikoiden teosta. Kun aloin keskittymään biiseihin kunnolla, sain ne kaikki tehtyä kolmessa päivässä. Eräs kappale jäi käyttämättä koska päätin korvata sen sateen äänillä. Mietin, että sade + musiikki samalla alueella olisi ollut liian sekavaa kuunneltavaa.

Ääniefektit tein jsfx nettisivustolla ja muutaman latasin pixabaysta. Minulla oli eräs bugi liukuovi ääniefektin kanssa. Sen piti siis kuulua vain kerran oven liikuessa, mutta sen sijaan se soi loputtomasti ja kuulosti enemmän sotatantereelta kuin liukuovelta. Se oli ylivoimaisesti koomisin bugi, mikä tuli vastaan.

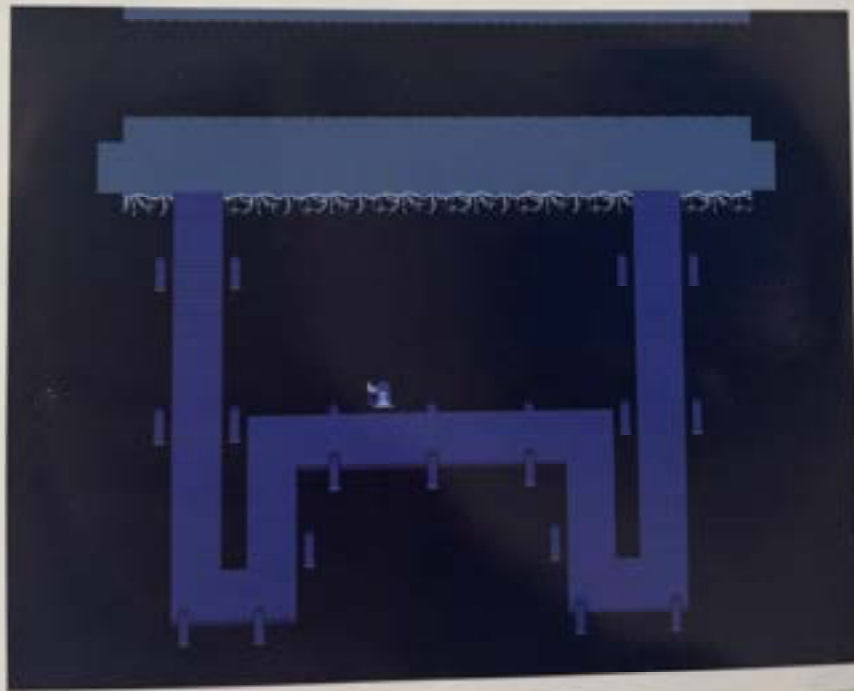
Piano kappaleet ovat kaikki improvisoituja ja äänitetty kahden kuukauden aikana. Osan soitin lukioni pianolla, osan omalla sähköpianollani. En alunperin suunnitellut laittavani niitä peliin, mutta sain inspiraation yhdestä Yume 2kki alueesta. Alue oli aikalailla tyhjä lukuunottamatta pianoa soittavaa henkilöä. Tiesin sillä hetkellä haluavani sellaisen omaan peliini.

Zone outtasin ja huomasin
tämän sivun olevan tyhjin
liian myöhään. Hups

6. Hiomista

Hiominen koostui pääasiassa bugien korjauksista sekä visuaalien parantelusta. Minua hieman pelotti bugien korjaus, sillä odotin sen olevan vaikeaa ja aikaa vievää. Huomasin sen kuitenkin olevan paljon helpompaa kuin oletin; ehdin korjata jopa viisi bugia tunnin aikana.

Parantelin rannikko-aluetta, koska se näytti sen verran hirveältä että en halunnut edes katsoa sitä. Tämä oli hyvä idea, koska se näyttää nyt huomattavasti paremmalta.



Alkuperäinen rannikko

Tässä vaiheessa keksin myös teokselleni nimen. Siihen meni joku 10 minuuttia ja rehellisesti sanottuna mitään kovin luovaa ei tullut mieleen. Päätin lopulta antaa pelilleni nimeksi VARPU. Yksinkertainen, mutta mielestäni ytimekäs. Vähän niinkuin GRIS, joka tarkoittaa vain harmaata espanjaksi mutta jää helposti mieleen juurikin sen yksinkertaisuuden vuoksi. Sen jälkeen tein menusta hieman paremman.

Tein hiomisen aikana ensimmäisen peli-testauksen opettajani Arash Sammanderin kanssa. Hän antoi hyvää palautetta (esim. joissakin alueissa oli vaikeaa päätellä, mihin piti mennä seuraavaksi) ja löysi ison bugin. Jos efektit aktivoi kohtauksessa, jossa Cerise kiipeää Varvun parvekkeelle, niin peli kaatui. Se oli helposti korjattavissa: piti vain tehdä koodi, joka tarkistaa, mikä huone/alue on kyseessä. Jos pelaaja on parvekkeella, koodi poistaa kyvyn aktivoida esineitä.

Itsearviointi

Pakko sanoa, että olen ylpeä itsestäni. Peliin jäi virheitä eikä se ole myöskään niin laaja kuin olisin toivonut, mutta olen tyytyväinen, että sain jotakin tehtyä. Projekti oli vaikea ja aikaa vievä, mutta se oli samalla hauskaa. Minulla on jo mielessä seuraava projekti. Se tulee perustumaan kaksi vuotta sitten koulutehtävää varten kirjoittamaani novelliin, jossa nuorelle tytölle selviää, että hänen äitinsä kuolema ei ollutkaan itsemurha. Vain yöllä ilmestyvä mystinen Kuun Neito tietää, mitä tälle kävi. Seurauksena tyttö pyrkii pääsemään tämän puheille hinnalla millä hyvänsä Neidon palvelijan ja äidin taakse jättämän kompassin avulla. Tilanne kärjistyy, kun Kuun Neito alkaa yhtäkkiä tavoittelemaan kompassia itselleen. On mahdollista, että olen lopputyönäyttelyyn mennessä jo tehnyt itch.io tilin, joten jos kukaan haluaa pysyä kärryillä tulevista projekteistani, voitte käydä seuraamassa minua. Käytän käyttäjänimeä @peppersnakez tai jotain sen variaatiota.

Lähteet/resurssit:

- Gamemaker Studio 2 - Pelin teko sovellus
- GarageBand - Musiikki
- Procreate - Konzeptipiirrokset ja ei-pikseli taide
- Jsfxr - Ääniefektit
- Pixabay - Ääniefektit
- poppyworks.itch.io - Fontti