



TEHTÄVÄMATERIAALIPAKETTI 3: NUORET AIKUISET (16+)

Tehtävät © LANU ry

Nämä tehtävät on tarkoitettu opetuskäyttöön LANU!-festivaalin yhteydessä hyödynnettäväksi. Tehtäväsivuja saa tulostaa ja monistaa ja jakaa myös sähköisessä muodossa oppilaiden käyttöön. Tehtäviä saa myös vapaasti muokata ja soveltaa oman luokan käyttöön sopiviksi.

OHJE OPETTAJILLE:

Kaikki ohjelmat ilmestyvät ajastetusti LANU!-festivaalin **YouTube-kanavalle** ja **Facebook-sivulle** 5.–8. toukokuuta 2021. Ohjelmakartta on tapahtuman verkkosivuilla osoitteessa www.lanufestarit.fi (katso kohta "Ohjelma"). Videotallenteet ovat katsottavissa toukokuun loppuun saakka. Poikkeuksen muodostavat ainoastaan lauantain Instagram Live -lähettykset, jotka esitetään festivaalin Instagram-tililtä (@lanufestarit) suorina lähetyksinä, joista ei jää tallennetta. Instagramin ja Facebookin ikäraja sovelluksen käyttämiselle on 13 vuotta. Voidaksesi seurata ohjelmaa Instagramissa sinun täytyy ladata sovellus puhelimesi. Ohjelmat on jaettu kolmelle eri ikäryhmälle (8–12-vuotiaat, 13–15-vuotiaat ja 16+). Tarkemmat ohjelmakuvaukset ovat videotallenteiden saatetiedoissa. Kovin perusteellista kuvausta sisällöstä emme kuitenkaan voi etukäteen antaa, joten jos olet epävarma sopiiko ohjelman sisältö luokallesi, katso ohjelma ensin itse.

Käythän läpi oppilaiden kanssa festivaalin toimintaperiaatteet ennen ohjelman seuraamista. Ohjaathan omia oppilaitasi myös festivaalin aikana esimerkiksi asiallisessa kommentoinnissa.

Yleisö voi julkaista kommentteja tapahtuman sosiaalisen median kanavilla. Osaa esityksistä voi kommentoida reaaliaikaisesti. Kaikessa kommentoinnissa on noudatettava turvallisemman tilan periaatteita. Asiattomat kommentit poistetaan tapahtumatoimikunnan toimesta. Mikäli kommentin poistaminen suorassa lähetyksessä ei ole mahdollista, keskustelun valvoja antaa asianomaiselle huomautuksen.

Turvallisemman tilan periaatteet yleisölle

- Emme tee oletuksia kenenkään taustasta, sukupuolesta, seksuaalisuudesta, toimintakyvystä tai varallisuudesta. Näistä ominaisuuksista ei myöskään ole kohteliasta udella.
- Kunnioitamme muiden emotionaalisia rajoja ja pyydetessä korjaamme käytöstämme.
- Annamme kaikkien osallistua keskusteluun.
- Emme kommentoi kenenkään kehoa tai arvota ketään heidän kehonsa perusteella.
- Emme käyttäydy uhkaavasti tai väkivaltaisesti.
- Emme trollaa, kiusaa tai pilkkaa.



1 TEHTÄVIÄ OPPITUNNEILLE FESTIVAALI-OHJELMIEN KATSUMISEN JÄLKEEN

OHJELMA 7: Clownfish Twister – Mangaa Suomesta

Sarjakuvaessee

Lue vapaavalintainen sarjakuva. Kiinnitä erityistä huomiota sarjakuvan hahmoihin. Valitse tarinassa esiintyvistä hahmoista lempihahmosi. Millä tavalla koet samaistuvasi häneen vai samaistutko ollenkaan? Jos et, miksi hän on silti lempihahmosi? Kirjoita essee, jossa esittelet hahmon, pohdit hänen motiivejaan tarinan kannalta sekä kerrot, mikä hahmosta tekee kiehtovan sinulle itsellesi.

OHJELMA 8: Lukemisen tulevaisuus

Vaikuttava puhe

Valmistele noin 5 minuutin mittainen vaikuttava puheenvuoro lukemisen tulevaisuudesta. Valitse haluamasi näkökulma. Mieti tarkkaan, mikä on puheesi teesi ja millaisia perusteluja käytät. Pohdi myös kohderyhmää: suuntaatko puheesi muille nuorille, lapsille, opettajille tai kenties päättäjille? Voit viitata puheessa kuuntelemaasi paneelikeskusteluun; muista tällöin ilmaista puheessasi selkeästi, mikä ajatus on peräisin keneltäkin puhujalta. Puheenvuorot esitetään luokassa.

OHJELMA 19: Fantasian monet maailmat

Yhteiskunnallinen analyysi romaanin maailmasta

Lue teos, jonka maailma poikkeaa meidän tämänhetkisestä reaali maailmastamme. Voit lukea esimerkiksi omaan maailmaansa sijoittuvaa fantasiaa, tulevaisuuteen sijoittuvaa scifiä tai dystopiaa tai vaikkapa vaihtoehtohistoriaa. Lukemisen jälkeen analysoi teoksen maailmaa yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Millainen yhteiskunnallinen järjestelmä teoksen maailmassa on? Miten se poikkeaa nyky-yhteiskunnastamme? Voiko teoksen lukea allegoriana (kerroo vertauskuvallisesti meidän maailmastamme)? Onko teoksesta tulkittavissa jonkinlainen opetus (esim. jos emme muuta toimintaamme nykyhetkessä, voimme päätyä tällaiseen tulevaisuuteen)? Valitse sopiva näkökulma ja kirjoita teoksesta analyysi, jossa pohdit romaanin kuvitteellista maailmaa.

2 ITSENÄISIÄ TEHTÄVIÄ KOTITEHTÄVIKSI TAI ETÄOPIKSELUUN

Minä kirjoittajana

Katso festivaaliohjelma 14 (**Kuinka kirja syntyy?**) ja lisäksi vähintään yksi ohjelma, jossa haastatellaan jotakuta kirjailijaa. Kuuntele haastattelut tarkkaan ja pohdi, mitä niissä kerrotaan kirjoittamisen prosessista. Millä tavalla kirjailijat kirjoittavat? Mitä vaiheita kirjan syntyprosessiin kuuluu? Entä millainen itse olet kirjoittajana: rakastatko suunnittelua ja luonnostelua, vai lähdetkö mieluummin suoraan kirjoittamaan? Kuinka iso osa kirjoittamisesta on muokkausta ja oikolukua, ja mikä onkaan palautteen merkitys? Kirjoita essee, jossa pohdit kirjoittamista prosessina ja sitä, millaisia omat kirjoitusprosessisi yleensä ovat. Hyödynnä kuuntelemiasi keskusteluja ja muista merkitä lähteet.

Fantasiamaailman kuvitus

Katso ohjelma 19 (**Fantasian monet maailmat**) sekä vähintään kaksi seuraavista ohjelmista, joissa käsitellään lastenkirjojen kuvittamista: ohjelma 2, 10, 11 ja 18. Ryhdy hahmottelemaan itse luomaasi fantasiamaailmaa luonnostelemalla kuvia. Voit käyttää erilaisia tekniikoita. Voit hahmotella esimerkiksi fantasiamaailman taikaolentoja, henkilöhahmoja ja ympäristöä. Piirrä myös kartta fantasiamaailmasta. Pohdi kuvitusten kohderyhmää: suuntaatko kuvat pienille lapsille, nuortenkirjaan vai aikuisille? Kokoa kuvitukset portfolioiksi, joka palautetaan kuvaamataidon opettajalle.

Sanoita ystävyys

Monessa festivaaliohjelmassa esitellyssä kirjassa käsitellään ystävyysteemaa tai pohditaan ystävyyttä ja rakkautta. Katso vähintään kaksi näistä ohjelmista: ohjelma 7 (**Clownfish Twister – mangaa Suomesta**), ohjelma 21 (**Säeromaanit**), ohjelma 22 (**Mielenterveysaiheet kirjallisuudessa**) tai ohjelma 25 (**Silver – Att växa ur ungdomen in i vuxenlivet**). Katso myös nro 20 **Kirjakallion oma ohjelma**, jossa esitellään runoteosta Kerro minulle jotain lohdullista – Taskulyyrikot. Ohjelmien katsomisen jälkeen kirjoita oma runo, rap-sanoitus tai lauluryikka, jossa kerrot jotakin ystävydestä. Voit kirjoittaa lyriikan haluamallasi kielellä.

Kirjakeskustelua sosiaalisessa mediassa

Seuraa festivaalin some-iltapäivän ohjelmaa itsenäisesti. Katso ainakin kaksi sinua kiinnostavaa ohjelmaa. Voit myös esittää kysymyksiä tai kommentteja esiintyjille. Laadi lopuksi

oma sosiaalisen median postaus (esimerkiksi Twitteriin tai Instagramiin), jossa kommentoit tai nostat esiin jotakin some-iltapäivässä käsiteltyä aihetta. Lisää siis oma viestisi Lanu!-festareihin liittyvään somekeskusteluun. Mitä sinulle jäi mieleen kirjakeskusteluista ja kirjailijoiden esiintymisistä? Jos et halua tehdä julkista postausta, tiivistä ajatuksesi viestiin, jonka lähetät esimerkiksi vain muille kurssilaisille tai opettajallesi. Halutessasi voit jakaa ajatuksesi sosiaalisessa mediassa myös tunnisteella #lanufestarit2021.

Peliaiheinen tutkielma

Katso festivaaliohjelmasta ohjelma 16, jossa pohditaan pelejä ja kirjallisuutta. Lue liitteenä oleva tietopaketti, jossa pelikäsikirjoittaja Mikko Rautalahti esittelee pelien syntyprosessia ja kertoo, millaisia ammattilaisia pelialalla toimii. Mikä pelaamisessa ja pelialalla kiinnostaa sinua? Valitse haluamasi näkökulma ja lähde tutkimaan esimerkiksi pelialan ammattilaisten työtä, pelien tuotantoa, ohjelmointia tai tietyn tyyppisiä pelejä tarkemmin. Käytä lähteenä Mikko Rautalahden tekstiä ja hae itse lisää lähteitä.

Muista selkeä aiheen rajaus: mikä on sinun tutkielmasi punainen lanka ja tärkein kysymys, johon lähdet etsimään lähteistä tietoa? Tutkielmassasi voit myös tarkastella, arvioida ja analysoida jotakin tiettyä peliä, jota olet itse pelannut. Miten eri osa-alueet toimivat tässä pelissä, ja miten eri ammattilaisten kädenjälki näkyy pelissä?

Kokoa tutkielma joko kirjalliseen muotoon tai esimerkiksi Power Point -esitelmäksi.

3 LAAJA KIRJALLISUUSPROJEKTI

Mielenterveysaiheet kirjallisuudessa

Vaihe A. Lue jokin romaani, jossa käsitellään päähenkilön mielenterveyttä. Voit valita kirjan liitteenä olevalta listalta.

Vaihe B. Kun olet lukenut kirjan, muistele jotakin tarinan kohtaa, jossa päähenkilöllä oli erityisen vaikeaa ja hän kohtasi haasteita elämässään. Kirjoita päähenkilölle kirje (tai sähköpostiviesti tai messenger-viesti) tuohon hetkeen. Mitä haluaisit sanoa hänelle? Mitä hänen kokemuksensa ovat saaneet sinut miettimään?

Vaihe C. Katso festivaaliohjelma 22 (**Mielenterveysaiheet nuortenkirjallisuudessa**, haastattelussa Riina Mattila).

Vaihe D. Keskustelkaa lukemistanne kirjoista yhdessä äidinkielen ja terveystiedon opettajien kanssa. Millaisia ajatuksia kirjat herättivät? Entä katsomanne festivaaliohjelma? Mistä voi hakea apua mielenterveyden ongelmiin? Entä miten suhtautua, jos perheenjäsenellä tai ystävällä on mielenterveyden ongelmia (kuten Riina Mattilan kirjassa)? Millaisia ennakkoluuloja mielenterveyden ongelmiin liittyy, ja mistä voi hakea lisää luotettavaa tietoa mielenterveydestä?

Linkkejä aiheen käsittelyyn ja keskustelun tueksi:

<https://www.mielenterveystalo.fi> -> nuoret
<http://vahvistamo.fi/tietoa-ja-materiaaleja/>

Lisälukemista äidinkielen ja kirjallisuuden tunneille yhdessä käsiteltäväksi:

Charlotte Perkins Gilman: Keltainen seinäpaperi (novelli kokoelmassa "Keltainen seinäpaperi ja muita kirjoituksia", Savukeidas 2010, suom. Ville-Juhani Sutinen)

LIITE 1

KIRJALISTA: Mielenterveysaihetta käsittelevää kaunokirjallisuutta nuorille aikuisille

Laurie Halse Anderson: Lukossa (Wsoy)

Marko Annala: Värityskirja (Like)

Jay Asher: Kolmetoista syytä (Otava)

Holly Bourne: Oonko ihan normaali? (Gummerus)

Jack Cheng: Kosmoksessa tavataan (Aula & co)

Val Emmich, Steven Levenson, Benj Pasek ja Justin Paul: Rakas Evan Hansen (Wsoy)

John Green: Kilpikonnan kuorella (Wsoy)

Anu Holopainen: Filigraanittyttö (Karisto)

Vilja-Tuulia Huotarinen: Valoa valoa valoa (Karisto)

Sophie Kinsella: Kadonnut: Audrey (Otava)

Riina Mattila: Silmät avatessa on edelleen pimeää (Wsoy)

J.S. Meresmaa: Dodo (Myllylahti)

Jennifer Niven: Yksi täydellinen päivä (Karisto)

Sofi Oksanen: Baby Jane (Wsoy)

Terhi Rannela: Läpi yön (Otava)

Viivi Rintanen: Sarjakuvaterapiaa ja muita kertomuksia hulluudesta (Suuri Kurpitsa)

Anni Saastamoinen: Depressiopäiväkirjat (Kosmos)

Heidi Silvan: Puhu Nelli, puhu (Myllylahti)

Nadja Sumanen: Rambo (Otava)

Nadja Sumanen: Terveisin Seepra (Otava)

Emma Sofiana Söderholm: Edes hetken elossa (Otava)

Harri Veistinen: Kotitekoisen poikabändin vaiheet (Kustantamo S&S)

LIITE 2

Kuinka videopelejä suunnitellaan

TEKSTI: Mikko Rautalahti

Animaatio

Animaattorit tekevät varsinaisia animaatioita. Se voi pitää sisällään vaikkapa sen, miten hahmo juoksee, mutta toisaalta myös sellaisia asioita kuin vaikkapa nostokurjen liikkeitä, tai miltä kaatuva puu näyttää.

Riggerit (tälle ei oikein ole suomenkielistä termiä) rakentavat hahmoihin ja objekteihin liikeradat ja -rajoitukset. Eli esimerkiksi ihmishahmon kohdalla määritellään, mihin suuntaan nivelet taipuvat ja kuinka pitkälle ne voivat taipua, tai toisaalta kasvojen kohdalla määritellään, mitkä osat kasvoista voivat liikkua, jotta hahmolla voi olla ilmeitä.

Ohjelmointi

Pelimoottoriohjelmoijat rakentavat pelimoottoria, jonka avulla koko peli pyörii. Pelimoottoriksi kutsutaan kehitysympäristöä, jossa voidaan määritellä pelimaailma ja sen toiminta. Pelimoottoreita on paljon erilaisia, ja ne usein tekevät vähän eri asioita, mutta ihan sellaiset perustavanlaatuiset asiat kuin "on olemassa pelimaailma, jossa voi liikkua", "pelimaailmassa voi tapahtua asioita", "pelimaailmassa simuloidaan fysiikkaa, joten asiat putoavat alaspäin, mutta toisaalta kuitenkin pysähtyvät osuessaan maahan" ovat pelimoottoreiden heiniä.

Grafiikkaohjelmoijat luovat ohjelmat, joiden avulla ruudulle piirretään asioita. Tämä on superteknistä hommaa, jossa taito ja kokemus ovat todella tärkeitä. Osaavat grafiikkaohjelmoijat ovat aika velhoja, jotka saavat puristettua koneista viimeisetkin tehot irti.

Tekoälyohjelmoijat rakentavat sitä logiikkaa, jonka mukaan tietokoneen ohjaamat hahmot toimivat pelimaailmassa. (He eivät tyypillisesti kuitenkaan suunnittele sitä, siitä puolesta vastaa joku suunnittelija.)

Työkaluohjelmoijat rakentavat työkaluja, joilla pelejä tehdään. Jos esimerkiksi peliin halutaan dialogia, se pitää jotenkin saada vietyä pelin tietokantaan. Dialogin teksti tarvitaan tekstitystä varten, ja toisaalta sitä varten saatetaan myös nauhoittaa ääntä. Dialogiin saattaa liittyä myös vaikkapa kasvoanimaatioita. Näiden kaikkien elementtien hallinto on mahdotonta ilman työkaluja, ja samanlaisia haasteita löytyy oikeastaan kaikilta pelinteon osa-alueilta.

Suunnittelu

Pelisuunnittelijat määrittelevät, miten peli ylipäättensä toimii. Tämä pitää sisällään niinkin yksinkertaisia asioita kuin ”kuinka nopeasti hahmo voi liikkua” (mikä vaikuttaa todella moneen asiaan!), mutta myös monimutkaisia järjestelmiä – pelissä voisi olla esimerkiksi sääjärjestelmä, joka vaikuttaa kaikkeen muuhun maailman toimintaan, ja näiden erilaisten järjestelmien interaktiot ovat usein hyvin konstikkaita setviä kuntoon. Monet ihan perustavanlaatuiset kysymykset, kuten ”mitä pelissä tehdään” tai ”voiko hahmo puhua muille hahmoille” ovat pelisuunnittelukysymyksiä. (Usein mietitään, että mitkä ovat pelaajan käytössä olevat verbit. Jos ne ovat esimerkiksi ”juosta”, ”lyödä”, ”hiipiä” ja ”räjäyttää”, on selvää, että kokemus on aika erilainen kuin jos ne olisivat vaikkapa ”rakentaa”, ”puhua”, ”petkuttaa” ja ”palkita”. Tämä on pelisuunnittelijan peruskauraa!)

Kenttäsuunnittelijat suunnittelevat ja rakentavat niitä varsinaisia ympäristöjä, joissa peli tapahtuu. (”Pistän tähän kadun ja tuohon taloja, ja tähän aidan, jotta pelaaja ei pääse vielä tuolle toiselle alueelle.”)

On myös todella paljon erilaisia muita suunnittelijoita, jotka yleensä miettivät miten jokin tietty pelin osa-alue toimii. Esimerkiksi tekoälysuunnittelija määrittelee, miten muut pelimaailman olennot toimivat, eli jos metsässä on vaikkapa karhuja, tekoälysuunnittelija saattaisi päättää, että karhut pelkäävät tulta ja juoksevat sitä karkuun, mutta toisaalta jos karhulla on pentuja ja pelaaja kulkee karhun ja pentujen väliin, karhu hyökkää. Sitten pitäisi myös miettiä, mitä tapahtuisi, jos pelaaja on karhun ja pentujen välissä, mutta toisaalta kantaa myös soihtua. Taloussuunnittelija toisaalta saattaisi miettiä, miten pelin ekonomia toimii: jos pelissä on mahdollisuus ansaita rahaa, mutta toisaalta myös kuluttaa sitä kaupoissa, miten se pitäisi tasapainottaa niin, että kokemus on kiinnostava, eli paljonko pelaajan pitäisi ansaita eri puuhista vs. paljonko asiat maksavat? Tämä on erityisen oleellista, jos kyseessä on verkkopeli, jossa voi olla tuhansia pelaajia. Erilaisia suunnittelun alalajeja on todella paljon!

Taide

Mallintajat tekevät 3D-objekteja, joita pelimaailmassa nähdään – esimerkiksi taloja ja autoja – tai toisaalta myös pelihahmoja. Usein mallintajat erikoistuvat johonkin asiaan, on esim. tyyppisiä, jotka tekevät pelkästään kasvoja, tai arkkitehtuuria, tai kasveja.

Teksturoijat rakentavat pintoja. 3D-objektit ovat lähtökohtaisesti ikään kuin marmoripatsaita, joilla on muoto mutta joiden pinta on tasaisen harmaa. Niiden päälle levitetään tekstuuri, joka ikään kuin ”maalaa” objektin päälle värejä ja yksityiskohdat, olivatpa kyseessä sitten hahmon kasvot, vaatteet tai auton konepelti tai puun runko.

Ympäristötaiteilijat rakentavat niitä ympäristöjä, jotka kenttäsuunnittelija on suunnitellut. (”Tähän haluttiin tämä katu ja tuohon talot, no minäpä teen näistä taloista kahdenlaisia rivitaloja, niin näyttää siltä kuin olisi kaksi eri taloyhtiötä.”)

Valaistustaiteilijat valaisevat pelimaailmaa. Tämä on hankalampaa kuin voisi kuvitella, koska valot ovat merkittäviä tunnelman kannalta, mutta niillä on myös usein suuri merkitys pelin tekemiseen laatuun, sillä valojen ja varjojen toteuttaminen vaatii helposti rankasti laskentatehoa.

Efektitaiteilijat tekevät erilaisia erikoisefektejä: esimerkiksi räjähdysten aiheuttama savupilvi on efektitaiteilijan työtä, mutta toisaalta myös vaikkapa sumuisen metsän läpi siivilöityvät auringonsäteet tai se, miltä esineiden pinnat näyttävät sateen jäljiltä vaativat efektitaiteilijan huomiota.

Tarina

Käsikirjoittajat tekevät tietenkin käsikirjoitusta! Tämä on oma erikoisalani. Mutta tässäkin on todella paljon erilaisia rooleja – jotkut vain suunnittelevat tarinaa, jotkut taas kirjoittavat sitä dialogia, joka peliin päättyy, jne.

Narratiiviset suunnittelijat miettivät, miten tarina varsinaisesti toteutetaan. Esimerkiksi dialogin kohdalla he miettivät, missä kohtaa dialogi pitäisi tarkalleen ottaen käynnistää tai miten sen pitäisi edetä, jos pelaaja toimii eri tavoilla. Narratiiviset suunnittelijat saattavat myös rakentaa varsinaisen tarinan sijasta tarinajärjestelmiä. (Joissain peleissä pelaajahahmolla voi olla esimerkiksi jonkinlainen maine, joka määriytyy pelaajan tekojen mukaan, ja narratiivinen suunnittelija saattaisi määrittellä, miten se toimii ja mihin kaikkeen se vaikuttaa.)

Testaus

Pelitestajat yrittävät pitää nämä äärimmäisen monimutkaiset viritelmät toimintakelpoisina. (Tyypillisesti kaikenlaiset viat kyllä löydetään – se, riittääkö kenelläkään aikaa korjata niitä, voi olla eri asia...)

Tuotanto

Tuottajat katsovat, että aikataulut toimivat, ihmettelevät budjetteja, ennakoivat ongelmia ja ylipäättänsä yrittävät pitää tuotannon käynnissä. Tuottajia tarvitaan usein koordinoimaan asioita eri erikoisalojen välillä, koska liikkuvia osia on niin paljon, ettei porukka muuten pysy kärryllä siitä, missä mennään. Tuottajat eivät yleensä rakenna suoraan varsinaista peliä samalla tavalla kuin muut tiimin jäsenet, mutta ilman heitä mistään ei tule mitään.

Bisnestyyppjä tarvitaan myös! Tämä menee vähän varsinaisen kehitystyön ulkopuolelle, mutta firman taloudesta olisi hyvä jonkun pitää huolta, markkinointi on todella tärkeää, ja usein täytyy säätää bisnesjuttuja kaikenlaisten yhteistyökumppaneiden ja julkaisijoiden sun muiden kanssa. Ilman kaikkia näitä hommia ei firma voi oikein toimia.

IT-tuki tarvitaan myös: jos on kymmeniä tai satoja työntekijöitä, tarvitaan myös kymmeniä tai satoja tietokoneita ja sisäverkko, jonkun täytyy suunnitella tietoturva, kehitysympäristöt tarvitsevat kaikenlaisia palvelimia, jatkuva ja luotettava internet-yhteys on pakko olla, varmuuskopioiden täytyy toimia, jne. Jos IT-puoli mättää, mistään ei tule mitään.

Ääni

Äänisuunnittelijat rakentavat pelin äänimaailmaa. Jos hahmo esimerkiksi tulee ulkoa sisälle, lukko naksahdaa ja ovi kolahtaa kun se avataan, ja askeleiden ääni muuttuu kun tullaan kadulta parketille ja parketilta matolle. Taustäänet muuttuvat kadun äänistä ilmastoinnin ääniksi. Kaikki nämä vaativat omat ääniefektinsä. Ne pitää myös sisällyttää peliin oikein, mikä on usein varsin tekninen prosessi! Ja dialogien tekemiseen vaaditaan toki myös äänityyppejä, olivat ne sitten studioteknikkoja tai sitten varsinaisia näyttelijöitä...

Säveltäjät tekevät musiikkia. Pelisäveltämisessä on omat haasteensa, koska musiikin on oltava dynaamista ja muututtava pelitilanteen mukaan, joskus aika yllättäenkin!

...ja niin pois päin. Varsinainen pelinkehitysprosessi on usein hyvin pitkäkestoinen, iso moderni peli voi helposti vaatia viisikin vuotta (tai vieläkin enemmän!) aktiivista kehitystyötä, ennen kuin se on valmis. Tyypillisesti homma toimii niin, että alussa on jonkinlainen konsepti, jonka ympärille lähdetään sitten rakentamaan asioita. Yksi tosi merkittävä ero pelien ja vaikkapa kirjojen tai elokuvien välillä on, että kaikki on oikeastaan pakko testata, koska kyseessä on todella monimutkainen interaktiivinen kokemus. Pelien tekeminen on iteratiivinen prosessi, jossa tehdään jotain, tarkastellaan sitä eri tahoilta, mietitään mikä toimii ja mikä ei, ja sitten tehdään se uudelleen paremmin, ja tätä toistetaan kunnes tulee valmista. Tätä lähestytään eri paikoissa vähän eri tavoilla, eikä asiaa aina jäsennetä näin, mutta käytännössä homma voidaan jakaa kuuteen vaiheeseen:

Pelisuunnittelun prosessi

Aloituvaiheessa kehitetään alustava konsepti pelistä. Tällöin ei vielä tiedetä, minkälainen peli oikeasti tulee olemaan, mutta korkealla tasolla voidaan sanoa, että kyseessä on vaikkapa fantasiamaailmaan sijoittuva toimintaseikkailu tai arkinen ihmissuhdesimulaattori. Tällöin myös tiedetään muutama peruspilari, jotka määrittelevät pelin tavalla tai toisella. Tämä vaihe vie tyypillisesti joitakin kuukausia.

Esituotannossa luodaan perustavanlaatuinen pelisuunnittelu ja usein tehdään jonkinlainen prototyyppi. Tässä vaiheessa tiedetään suunnilleen, minkälainen peli on kyseessä ja yritetään määrittellä se mahdollisimman hyvin, ja toisaalta selvittää, mitä kaikkea sen varsinainen toteutus vaatii. Esituotanto voi isossa projektissa hyvinkin viedä vuoden tai pidempäänkin.

Alfavaiheessa ollaan päästy varsinaiseen tuotantovaiheeseen. Alfana aikana peli rakennetaan. Tällöin ollaan vielä ikään kuin tunnustelemassa sen lopullista muotoa ja voidaan kokeilla kaikenlaisia eri ideoita ja teknisiä ratkaisuja, vaikka pelin muoto pääasiassa onkin selvillä. Tarkoituksena olisi alfavaiheen aikaan selvittää, minkälainen peli oikeasti lopulta on. Alfavaiheessa asiat ovat usein vielä iloisesti rempsallaan, kaikki paikat ovat täynnä väliaikaisia ratkaisuja – tyypillisesti esim. pelaajahahmon sijasta pelissä voi olla vain jonkinlainen tikku-ukko, tai pelimaailmassa kaikki talot ovat vielä yksinkertaisia valkoisia laatikoita. Tässä vaiheessa on usein vielä paljon osia, jotka on suunniteltu mutta jotka eivät ole pelissä mukana. Alfaan voi helposti hujauttaa toinen vuosi.

Betavaiheessa asiat on lyöty lukkoon, ja nyt ne pitäisi varsinaisesti toteuttaa. Tällöin kaikki tilapäiset pelin osat korvataan lopullisilla, ja peli muuttuu hiljalleen muotoon, jota ei enää voi

(tai ei ainakaan pitäisi) muuttaa. Kaikki pelin ominaisuudet ja toiminnallisuus laitetaan paikalteen. Peli ei välttämättä ole vielä kovin hyvässä kunnossa, mutta betan aikana kaikki sen osa-alueet kuitenkin toteutetaan. Tähänkin voi mennä vuosi.

Hiomisvaiheessa ei enää pitäisi lisätä mitään uutta peliin, vaan yksinkertaisesti varmistetaan, että kaikki pelissä oleva toimii oikein sekä näyttää ja tuntuu hyvältä. Tämä vaihe pitää sisällään loputonta bugien korjailua, mutta myös kaikenlaista muuta hiomistyötä, jossa erilaisia asetuksia ja ajoituksia säädellään, ja ylipäättänsä pyritään virittämään kaikki mahdollisimman hyvään kuntoon. Hiomisvaihe on todella tärkeä, ja valitettavasti suunnilleen aina liian lyhyt. Parhaassa tapauksessa se kestää joitakin kuukausia, joskus kuitenkin vain viikkoja.

Julkaisuvaiheessa peli julkaistaan. Tämä pitää sisällään usein isoja markkinointioperaatioita (jotka ovat toki alkaneet jo aiemmin, mutta tässä vaiheessa tulee se iso pusku siihen suuntaan) ja on usein aikamoista hulinaa. Nykyisin tämä ei kuitenkaan ole ihan niin suoraviivaista, koska pelejä pitää usein tukea vielä pitkään julkaisun jälkeenkin, ja moni peli on toisaalta siirtynyt ns. game as a service -malliin, jossa peli ei koskaan ole jatkuvasti valmis, vaan kyseessä on yksittäisen teoksen sijasta enemmänkin jatkuva palvelu.

Hyvin tärkeää on kuitenkin tiedostaa, että koko prosessi on tosiaan äärimmäisen iteratiivinen, eikä ole tavatonta, että jossain vaiheessa havaitaan, että se mitä on aiemmin tehty tai päätetty ei yksinkertaisesti toimikaan tai tuota haluttuja tuloksia, jolloin on pakko ottaa pakkaa ja miettiä asioita uudelleen. Se on juurikin se asia, joka tekee isoista peliprojekteista niin pitkäkestoisia: ei ole oikein mahdollista tietää etukäteen, mikä on hyvä peli ja mikä ei. Tyypillisesti muissa medioissa tiedetään paljon varmemmin etukäteen, mikä niiden muoto tulee olemaan: esimerkiksi elokuvaa tehdessä käsikirjoitus ja viimeistään storyboardit kertovat jo todella paljon siitä, mihin tässä tähdätään. Peleissä se on paljon epävarmempaa, koska se, miltä pelin pelaaminen lopulta tuntuu, ja miten kaikkien eri järjestelmien yhteensovittelu toteutuu on jotain, jota ei oikeasti voi koskaan tietää ennen kuin sitä kokeillaan.