

Jukka Koskela

**GRAAFISTEN SEIKKAILUPELIEN
KÄYTTÖLIITTYMIEN KEHITYS**



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
TIETOJENKÄSITTELYTIETEIDEN LAITOS
2016

TIIVISTELMÄ

Koskela, Jukka

Seikkailupelien käyttöliittymien kehitys

Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2016, 41s

Tietojärjestelmätiede, kandidaatin tutkielma

Ohjaajat: Varsaluoma, Jukka ja Makkonen, Pekka

Videopelit ovat viime vuosina nousseet suuren yleisön tietoisuuteen, mistä etenkin täällä Suomessa on kiittäminen kotimaisten pelifirmojen menestystarinoita. Yksi tekijä videopelien suosion takana on niiden kyky tuottaa positiivisia kokemuksia, eli niitä on hauska pelata. Tähän kokemukseen taas vaikuttaa olennaisesti pelin käytettävyys, jonka yksi tärkeä osatekijä on pelin käyttöliittymä. Käyttöliittymän on esimerkiksi oltava helppo oppia ja selkeä, vaikka se koostuukin monesta eri osa-alueesta.

Videopelejä on myös olemassa monenlaisia. Strategia-, toiminta- ja urheilupelit ovat kestopuosikkeja, mutta jo jonkin aikaa ovat seikkailupelit alkaneet nostaa suosiotaan vuosikausien hiljaisemman kauden jälkeen. Koska seikkailupelit ovat yksi perinteisimmistä peligenreistä, tarjoavat ne hyvän lähtökohdan vertailevalle tutkimukselle.

Tutkielmassa tarkastellaan tapauskohtaisesti graafisten seikkailupelien käyttöliittymiä, tarkoituksena löytää vastauksia siihen, miten kyseiset käyttöliittymät ovat vuosien saatossa kehittyneet ja mitkä tekijät ovat niihin vaikuttaneet. Teknisen kehityksen merkitys tässä suhteessa on ollut huomattava, mutta myös pelikohtaisilla suunnitteluratkaisuilla on ollut suuri vaikutus kunkin pelin käyttöliittymän toteutuksessa.

Asiasanat: videopeli, seikkailupeli, käyttöliittymä, käytettävyys

ABSTRACT

Koskela, Jukka

Development of User Interfaces in Adventure Games

Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2016, 41 p

Information Systems Science, Bachelor's Thesis

Supervisors: Varsaluoma, Jukka and Makkonen, Pekka

Lately, videogames have made their way into public awareness on a larger scale than ever. One of the reasons of their popularity is their ability to generate positive experiences, i.e. videogames are fun to play. An essential factor of these experiences is the games usability, of which the user interface (UI) is an integral part. The UI has to be easy to learn and manage, even though it is made of many components.

Videogames are also very varied. Strategy, action and sports games are always popular, but lately, after an extended period of relative silence, adventure games are making a comeback. Because of their long history, they provide good grounds for studying the development of user interfaces.

This thesis studies the UI's of selected graphical adventure games. First it is necessary to identify typical characteristics of adventure games. General usability theories and heuristics are also reviewed in the context of adventure games. It is then possible to get a better understanding of how the user interface in graphical adventure games have changed during the years and what factors have caused these changes. In this study, four selected adventure game titles are discussed, in order to identify these changes. The role of technological advancement is apparent in these findings, but certain decisions made in designing the studied games also have an impact on their respective user interfaces.

Keywords: videogame, adventure game, user interface, usability

KUVAT

KUVA 1 Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizardsin päähenkilöä komennetaan näppäimistöllä.....	24
KUVA 2 Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards kuvaa pelimaailmaa tekstin avulla.	25
KUVA 3 Secret of Monkey Islandin inventaario ja toimintokuvakkeet	28
KUVA 4 Secret of Monkey Islandin solvausmiekkailu.....	29
KUVA 5 Grim Fandango ilmaisee hotspotit Mannyn pään asennolla.	31
KUVA 6 Grim Fandangon inventaario.....	32
KUVA 7 Walking Dead: Season Onen inventaario	34
KUVA 8 Walking Dead korostaa ruudun hotspotteja.	35

TAULUKOT

TAULUKKO 1 Aarsethin, Smedstadin ja Sunnanån pelitypologia..	11
TAULUKKO 2 Graafinen seikkailupeli typologisesti määriteltynä.....	13
TAULUKKO 3 Tutkittujen pelien käyttöliittymien keskeiset piirteet.	37

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS.....	5
1 JOHDANTO.....	6
1.1 Esipuhe.....	6
1.2 Tutkielman sisältö.....	6
1.3 Käsittehakemisto	7
2 GRAAFISEN SEIKKAILUPELIN MÄÄRITELMÄ	8
2.1 Pelin ja videopelin määritelmä	8
2.2 Seikkailupelin määritelmä tutkielmassa	9
3 KÄYTTÖLIITTYMÄN JA KÄYTETTÄVYYDEN PERUSKÄSITTEITÄ VIDEOPELEISSÄ.....	14
3.1 Käytettävyys ja käyttöliittymät.....	14
3.2 Käyttöliittymän rooli ja merkitys videopeleissä	16
3.3 Videopelien käyttöliittymien yleisiä ominaisuuksia	17
4 SEIKKAILUPELIEN KÄYTTÖLIITTYMIEN HISTORIAA.....	20
4.1 Graafisen esitystavan synty.....	20
4.2 Uusi ohjaustapa ja visuaalinen minimalismi.....	21
4.3 3D-grafiikan läpimurto ja seikkailupelin suosion lasku	22
5 TARKASTELTAVAT PELIT	23
5.1 Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	23
5.2 Secret of Monkey Island.....	26
5.3 Grim Fandango	29
5.4 Walking Dead: Season One	33
6 YHTEENVETO	36
LÄHTEET	39
PELIT	41

1 JOHDANTO

1.1 Esipuhe

Pelaaminen on ollut minulle tärkeä harrastus lähes koko ikäni. Videopelit vievät suuren, toisinaan ehkä liiankin suuren osan vapaa-aikaani. Kun opintojeni edistyessä tuli aika ruveta suunnittelemaan kandidaatin tutkielmani aihetta, oli alusta alkaen selvää, että se tulisi jotenkin liittymään rakkaaseen harrastukseeni.

Osana erästä yliopistossa suorittamaani kurssia oli tehtävänä pitää päiväkirjaa omasta pelaamisestaan. Tuohon aikaan minulla oli ”työn alla” roolipeli nimeltä *Neverwinter Nights 2* (2006). Kyseinen peli oli mielestäni muuten varsin onnistunut tuotos, mutta koin sen käyttöliittymän varsin vaikeaselkoiseksi ja hankalaksi. Kiinnittäessäni tähän puutteeseen yhä enemmän huomiota, oivalsin miten voisin yhdistää videopeliharrastukseni ja kandintyön.

Seikkailupelit ovat viime vuosina nousseet taas suosioon ja ovat aina olleet eräs pelien suosikkigenreistäni. Hyvä seikkailupeli on mielestäni parempi kuin hyvä kirja tai elokuva. Ne ovat myös sikäli mielenkiintoinen tutkimuskohde, että niitä julkaistiin runsaasti vuosina 1980–2000. Tuona ajanjaksona videopelaaminen koki suuria muutoksia tekniikan kehityksen ja koko harrastuksen yleistymisen myötä.

1.2 Tutkielman sisältö

Tutkielman tavoite on ottaa selvälle, kuinka graafisten seikkailupelien käyttöliittymät ovat kehittyneet aikojen saatossa, sekä hahmottaa näihin muutoksiin vaikuttaneita tekijöitä. Seikkailupeli terminä on kuitenkin melko laajasti käsitettävissä, joten ensimmäiseksi pyrin määrittelemään seikkailupelin tieteellisiä työkaluja käyttäen. Tämän jälkeen käyn läpi käyttöliittymiin ja käytettävyyteen olennaisesti liittyviä peruskäsitteitä kuten Nielsenin heuristiikat (1993), sekä

näiden suhdetta peleihin. Ennen vertailevaa tutkimusta on myös syytä käydä lyhyesti läpi seikkailupelien ja niiden käyttöliittymien historiaa.

Tutkielmassa tulen käsittelemään neljää seikkailupeliä tapaustutkimuksen tyyliin. Kyseiset pelit on valikoitu ennen muuta niiden erilaisten käyttöliittymien takia, mutta myös, koska kukin peli tunnetaan tyyllilajinsa merkkiteoksena. Ne edustavat myös eri ajanjaksoja, jolloin tekninen kehitys voidaan ottaa huomioon käyttöliittymiä vertaillen. Useimmista tutkielmassa tarkastelluista peleistä on myöhemmin julkaistu myös ns. remasteroitu versio, eli peli on julkaistu uudelleen, usein hiotummalla käyttöliittymällä ja mahdollisesti visuaalisesti päivitettyinä. Nämä ”uusintapainokset” jätän tutkielmassani maininnan asteelle.

1.3 Käsitehakemisto

Tutkielma sisältää joitakin sanoja ja termejä jotka ovat muodostuneet peliteollisuuden sisällä peruskäsitteiksi, mutta joiden merkitystä on syytä avata alaa vähemmän tuntevalle lukijalle. (Mr. Bill’s Adventureland, Wikipedia)

Hotspot on graafisissa seikkailupeleissä ruudulla näkyvä hahmo, objekti tai kuvake johon pelaaja voi vaikuttaa tai jota voi tarkastella. Usein se ilmaistaan kursorin muuttumisena tai ruudulle ilmestyvänä tekstinä kursorin osuessa kohdalle.

Inventaario on visuaalinen tai kirjallinen esitys pelin päähahmon mukanaan kantamista objekteista. Inventaariot eivät useinkaan noudata todellisen maailman konventioita, joten esimerkiksi koiran kantaminen housuissa tai palosamuttimen pitäminen povitaskussa on tietyissä peleissä mahdollista.

Parseri on ohjelma joka tarkastaa käyttäjän antaman merkkijonon kelvollisuuden asianomaisessa kontekstissa. Pelien yhteydessä parseri etsii pelaajan kirjoittamista komennoista pelikohtaisia avainsanoja, jotka liittyvät yleisiin komentoihin, esimerkiksi *open* tai *pick up*, sekä pelin sisältämiin objekteihin.

Point and click eli ”osoita ja klikkaa” on graafisissa käyttöliittymissä yleisesti käytetty valinta- ja ohjaustapa. Seikkailupelien yhteydessä käsite tarkoittaa usein omaa pelityyppiään, jossa jokainen toiminto voidaan tehdä hiiren painikkeilla.

Puzzle eli ”Aivopähkinä”, haaste, joka estää pelaajan etenemisen. Puzzlen ratkaisu on tyypillisesti pääteltävissä pelin antamista tiedoista. Useimmiten puzzleet liittyvät vuorovaikuttamiseen pelimaailman objektien ja hahmojen kanssa, mutta myös perinteisemmät pulmat kuten esimerkiksi matemaattiset päättelytehtävät ovat tyypillisiä.

2 GRAAFISEN SEIKKAILUPELIN MÄÄRITELMÄ

Seikkailupeli herättää eri ihmisissä erilaisia mielikuvia. Kokenut pelaaja yhdistää seikkailupelit tiettyyn pelityyppiin ja kenties jopa tiettyyn ajanjaksoon. Pelaamista vähemmän harrastava taas voi käsittää seikkailupelin kokonaan toisella tavalla, esimerkiksi yhdistämällä sen seikkailuelokuvaan ja niiden arkkityyppeihin. Myös graafisen seikkailupelin määrittäminen on käytettävyytutkimuksen kannalta olennaista. Luvun tarkoitus on avata ja täsmentää seikkailupelin käsitettä tieteellisten työkalujen avulla.

2.1 Pelin ja videopelin määritelmä

Suomen kielessä, kuten monissa muissakin kielissä, sana peli voidaan ymmärtää monella tavalla. Kun joku sanoo lähtevänsä kavereidensa kanssa pelaamaan, siitä ei välttämättä käy ilmi, mitä he käytännössä tulevat pelaamaan. Jos hänellä on jalkapallo kainalossa, voidaan tietysti olettaa hänen lähtevän jalkapallokentälle. Mutta pelkkä toteamus pelaamisesta voi tarkoittaa pallopelien ohella myös lautapelejä, korttipoleja, roolipelejä, tai tietokoneella tai pelikonsolilla tapahtuvaa pelaamista. Erilaisten pelaamisen muotojen kirjon ollessa näin laaja, on pelien tieteellinen määrittelemine ja sen tiivistetysti esittäminen haastavaa.

Hollantilainen antropologi Johann Huizinga esitteli jo vuonna 1938 teoksessaan *Homo Ludens* oman määritelmänsä siitä, mitä pelit ja pelaaminen ovat. Vaikka hänen määritelmänsä, ajankohdasta johtuen, ei otakaan huomioon videopelejä, Huizinga onnistuu tunnistamaan useita yleisiä pelien ominaisuuksia jotka pätevät myös videopeleihin, kuten sääntöjen voimakkaan merkityksen ja pelin luoman abstraktin "maailman" (Huizinga, 1949, 10–11). Myöhemmät tutkijat ovat usein pohjanneet omia tutkimuksiaan peleistä hänen määritelmiinsä. Teoksessaan *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), Salen ja Zimmerman tarkastelevat Huizingan ohella myös useiden muiden eri alan tutkijoiden ja asiantuntijoiden määritelmiä peleistä, ja tiivistävät näiden pohjalta pelin käsitteen seuraavaan muotoon:

Peli on järjestelmä jossa pelaajat osallistuvat sääntöjen määrittämään konfliktiin, ja josta seuraa määriteltävä lopputulos. (Salen & Zimmerman, 2004, 80)

Jesper Juul taas jatkaa tätä määritelmää esittelemällä kehittelemänsä klassisen pelin mallin:

Peli on sääntöpohjainen, muodollinen järjestelmä; jossa on muuttuva ja vaikutettava lopputulos; jossa eri lopputuloksille annetaan erilaiset arvot; jossa pelaajat ponnistelevat vaikuttaakseen lopputulokseen; jossa pelaajat ovat emotionaalisesti sitoutuneet lopputulokseen; ja jonka seuraamukset ovat vapaaehtoisia ja keskusteltavissa. (Juul, 2005, 36.)

Tutkielman kannalta merkittävin pelien alalaji ovat tietokoneella ja pelikonsoleilla pelattavat pelit, joita voidaan pelata edellä mainittujen lisäksi myös matkapuhelimilla, tablettitietokoneilla tai verkkoselaimella. Tämän monialustaisuuden vuoksi en kutsu tutkielmassa kyseisiä pelejä tietokone- tai konsolipeleiksi, vaan yhtenäisemmällä termillä videopelit. Kyseinen termi ja sen englanninkielinen vastine *videogames* ovat myös yleisessä käytössä aihetta käsittelevissä tutkielmissa ja tieteellisissä kirjoituksissa. Sana *video* on johdettu latinan kielien sanasta *videre*, joka tarkoittaa näkemistä. Tämä on yhdistetty englannin kielien sanaan *audio*, mikä taas liittyy ääniin. Tällainen audiovisuaalinen toteutus vaatii usein jonkin elektronisen laitteen, joka osaa käsitellä sekä kuvaa että ääntä. Tämän elektronisen riippuvuuden takia voidaan videopelin tieteellisessä määrittelyssä tehdä tarkempia rajauksia, kuten esimerkiksi Frasca on tehnyt.

Videopeleillä tarkoitetaan kaikkia tietokonepohjaisia viihdeohjelmia, teksti- tai kuvapohjaisia, jotka käyttävät jotain elektronista alustaa kuten pc-tietokoneita tai konsoleita, ja joissa yksi tai useampi pelaaja toimii fyysisessä tai verkkoympäristössä (Frasca, 2001).

2.2 Seikkailupelin määritelmä tutkielmassa

Puhuttaessa videopelien lajityypeistä eli genreistä, ajaudutaan samoihin ongelmiin kuin musiikin, kirjallisuuden, kuvataiteen tai elokuvien tyyllilajittelun kanssa. Perinteiset genererajaukset ovat usein kapeita ja rajoittavia (Neale, 2000, 1). Kuten yksittäinen elokuva voi edustaa yhtä aikaa sekä kauhua että komediaa, samoin videopeli voi omata pelillisiä ominaisuuksia useammasta eri genrestä. Hyvänä esimerkkinä tästä mainittakoon *Space Rangers 2: Dominators* (2004), joka onnistuneesti sisältää niin strategia-, rooli-, seikkailu- kuin toimintapelienkin piirteitä.

Kuten muissa edellä mainituissa taidemuodoissa, videopelien luokittelussa yleisesti käytettävät genererajaukset ovat lähtöisin toimialan sisältä, eli pelien kehittäjiltä, toimittajilta ja harrastajilta (Newman, 2004). Nämä taas osaltaan pohjautuvat jo videopelejä edeltäviin käsitteisiin, kuten shakkiin strategiapelinä tai kynä ja paperi- roolipeleihin (Apperley, 2006). Tällaisten genrepohjaisen

luokittelujen käyttäminen sellaisinaan tieteellisessä kontekstissa on kuitenkin arveluttavaa. Eräs varhaisimpia yrityksiä lajitella videopelejä tieteellisesti löytyy Eric Solomonin kirjasta *Games Programming* (Solomon, 1984). Siinä Solomon jakaa pelit simulaatioihin, jotka matkivat todellista elämää; abstrakteihin peleihin, joissa mielenkiinto kohdistuu itse peliin; sekä urheilupeleihin, joissa taidolla on ratkaiseva merkitys. Hän huomioi myös muita mahdollisia tapoja luokitella videopelejä, kuten pelaajien lukumäärän mukaiset luokittelut. Sitten monet tutkijat eri tieteen aloilta ovat kehittäneet omia luokitusmetodejaan. Funk ja Buchman esimerkiksi loivat artikkelissaan oman kasvatustieteellisen jaottelunsa pelien väkivaltaisuuden mukaan (Funk & Buchman 1995). Monet yleisemmin käytetyistä luokitteluista pohjautuvat kuitenkin edelleen toimialalähtöiseen genererajaukseen.

Tieteellisesti tarkempaan lopputulokseen pyrkii Espen Aarsethin, Solveig Marie Smedstadin ja Lise Sunnanån pelitypologia (Aarseth, Smedstad & Sunnanå, 2003). He perustavat lajittelutapansa siihen, miten peli käsittelee tiettyjä pelaamisen perusulottuvuuksia. Näitä ovat heidän mukaansa pelien tilan ja ajan käsittely, pelaajien määrä ja jakautuminen eri osapuoliin, pelin hallintaan liittyvät ominaisuudet sekä pelin varsinaiset säännöt. Näitä piirteitä tutkimalla he ovat kehittäneet heuristisen lajittelutyökalun (taulukko 1).

Taulukko 1 Aarsethin, Smedstadin ja Sunnanån pelitypologia. Tekstin alkuperäinen kieli on englanti ja joidenkin termien kääntäminen suomeksi on haastavaa. Kyseisiin kohtiin on lisätty selvennykseksi alkuperäinen englanninkielinen termi sulkeitten sisälle.

TILA	Perspektiivi		
	Kaikennäkevä (Omni-present)		Hahmosidonnainen (Vagrant)
	Topografia		
	Geometrinen		Topologinen
	Ympäristö		
AIKA	Dynaaminen		Staattinen
	Tahti		
	Tosiaikainen		Vuoropohjainen
	Esitys		
	Mimeettinen		Soveltava (Arbitrary)
PELAAJA- RAKENNE	Teleologia		
	Rajattu (Finite)		Rajoittamaton (Infinite)
	Pelaajarakenne		
	Yksi pelaaja		Yksi joukkue
	Kaksi pelaajaa		Kaksi joukkuetta
HALLINTA	Monta pelaajaa		Monta joukkuetta
	Muuttuvuus (Mutability)		
	Staattinen	Power-Up	Kokemustasopohjainen
	Tallennettavuus		
	Ei tallennettava	Rajoitetusti (Conditional)	Rajoittamaton
	Determinismi		
SÄÄNNÖT	Ennustettava (Deterministic)		Ei ennustettava (Non-deterministic)
	Topologiset säännöt		
	Kyllä		Ei
	Aikapohjaiset säännöt		
	Kyllä		Ei
	Tavoitepohjaiset säännöt		
Kyllä		Ei	

Aarseth ja kumppanit huomauttavat, että kyseistä typologiaa voidaan käyttää paitsi löytämään eroja samankaltaisilta vaikuttavien pelien välillä, myös uusien pelien suunnitteluun muuttamalla olevassa olevien pelien piirteitä heidän typologiansa mukaisesti. Lisäksi on hyvä pitää mielessä, että tämänkaltaiset typologiat ovat varsin joustavia. Uusia ulottuvuuksia voidaan ottaa mukaan ja vanhoja voidaan muokata, esimerkiksi eri tieteenalojen tarpeiden mukaisesti (Aarseth, Dahlskog ja Kamstrup, 2009). Tutkielmassa Aarsethin ja kumppaneiden typologiaa käytetään videopelien kontekstissa, mutta sitä voidaan käyttää myös toisen tyyppisten pelien luokitteluun, esimerkiksi lautapeleihin tai pallopeleihin.

Tarkasteltaessa tämän tutkimuksen kohteena olevia seikkailupelejä kyseisen typologian avulla, voidaan niiden väliltä löytää yhteisiä piirteitä. Esimerkiksi kaikki tutkittavat pelit seuraavat omaa tarinaansa, joka etenee vain pelaaja-

jan toiminnan myötä, ja päättyy kun tietty tavoite on saavutettu. Täten kukin peli on teleologisesti rajattu, toisin sanoen pelillä on tunnistettavat alku ja loppu. Tutkittavissa peleissä pelaaja ei myöskään pääse vapaasti vaikuttamaan ympäristöönsä, joten niiden ympäristö voidaan luokitella typologisesti staattiseksi. Tarkempi pelikohtainen typologinen analysointi tapahtuu kutakin peliä käsittelevässä luvussa, mutta näitä yhteisiä piirteitä tarkastelemalla voidaan määritellä seikkailupeleille tutkielmaa varten eräänlainen typologinen arkkityyppi.

Eräs seikkailupelien olennaisimpia tunnuspiirteitä on pelaajan ohjaama, selkeästi tunnistettava päähenkilö (Fernandez Vara, 2009). Pelaaja kokee ja näkee pelimaailman kyseisen pelihahmon kautta. Päähenkilön liikkumista pelimaailmassa on rajoitettu siten, että hahmo voi liikkua kullakin pelialueella vain ennalta sovitulla alalla. Päähenkilö ei myöskään voi vaikuttaa ympäristöönsä kuin niiltä kohdin kuin peli antaa myöten. Muutenkin pelimaailma on seikkailupeleissä selvästi pelaajasta riippuvainen. Aika ei ole pysähdyksissä, mutta se ei varsinaisesti etene, eikä pelissä tapahdu muutoksia pelaajan ulkopuolisista tekijöistä johtuen.

Toinen Fernandez Varan tunnistama seikkailupelin ydinkohta on tarinan suuri merkitys. Seikkailupeli etenee ennalta määritellyn tarinansa mukaisesti, eli sillä on tunnistettavat alku ja loppu. Tarinan aikana pelimaailma voi muuttua, mutta päähenkilö itse ei useinkaan kehitä uusia taitoja pelin aikana. Tarinavetoisuudesta kertoo sekin, että seikkailupelit etenevät usein tavoitteesta toiseen, ikään kuin tarinan yhdestä vaiheesta seuraavaan. Näiden tavoitteiden välillä pelaajan on useimmiten mahdollista tallentaa pelitilanne vapaasti. Useissa seikkailupeleissä on toki myös aikaan tai sijaintiin pohjautuvia puzzleja, jolloin pelin tallentamista on mahdollisesti rajoitettu.

Kolmas Fernandez Varan huomioima piirre ovatkin juuri puzzlet, jotka luovat paitsi peleihin olennaisesti liittyvän haasteen, myös jaksottavat pelaajan etenemistä. Lisäksi ne ovat yksi piirre, joka erottaa seikkailupelit niihin läheisesti liittyvästä interaktiivisesta fiktiosta. Jälkimmäisissä tarinan merkitys on myös huomattava, mutta pelaajan mahdollisuuksia vaikuttaa peliin on useimmiten rajattu vain ennalta määrättyihin valintatilanteisiin. Näiden kahden genren raja ei aina ole selkeä, sillä jotkin pelit voidaan mieltää kumpaankin kategoriaan.

Näiden huomioiden pohjalta voidaan muodostaa Aarsethin ja kumppaneiden mallin pohjalta graafisen seikkailupelin typologinen määritelmä (taulukko 2).

Taulukko 2 Graafisen seikkailupelin typologinen määritelmä tutkielmassa

TILA	Perspektiivi	Hahmosidonnainen
	Topografia	Topologinen
	Ympäristö	Staattinen
AIKA	Tahti	Tosiaikainen
	Esitys	Soveltava
	Teleologia	Rajattu
PELAAJARAKENNE	Pelaajarakenne	Yksi pelaaja
HALLINTA	Muuttuvuus	Staattinen
	Tallennettavuus	Rajoittamaton
	Determinismi	Ennustettava
SÄÄNNÖT	Topologiset säännöt	Kyllä
	Aikapohjaiset säännöt	Kyllä
	Tavoitepohjaiset säännöt	Kyllä

Tutkimuksessaan Fernandez Vara tunnistaa seikkailupelien tunnuspiirteiksi tarinan suuren merkityksen, ongelmien ratkomisen, selkeän pelaajahahmon, objektien manipuloimisen sekä pelimaailman tutkimisen (2009). Nämä piirteet tulevat varsin hyvin esiin myös edellä käsitellyssä typologisessa tarkastelussa.

3 KÄYTTÖLIITTYMÄN JA KÄYTETTÄVYYDEN PERUSKÄSITTEITÄ VIDEOPELEISSÄ

Tämä luku käsittelee käyttöliittymien peruspiirteitä, niiden merkitystä positiivisen käyttökokemuksen syntymiseen, ja kuinka kyseiset ominaisuudet tulevat ilmi videopeleissä.

3.1 Käytettävyys ja käyttöliittymät

Kun tietokoneet alkoivat yleistyä ihmisten kodeissa 1990-luvulla, suhtautuivat monet niihin aluksi varauksella. Tietokoneita ja niiden ohjelmia pidettiin vaikeasti ymmärrettävinä ja monimutkaisina. Tämän johdosta erilaisia tietokonelaitteita tai ohjelmistoja alettiin markkinoida helppokäyttöisinä eli käyttäjäystävällisinä. Kyseisen termin tarkoitus on herättää positiivisia mielleyhtymiä kohteliaasta ja luotettavasta entiteetistä, joka yrittää auttaa käyttäjänsä tietokoneen käyttämisessä.

Käyttäjäystävällisyys-määritelmällä on kuitenkin omat ongelmansa. Ensinnäkin kyseinen termi on turhan inhimillistävä. Tämän lisäksi se olettaa, että kaikilla käyttäjillä on enemmän tai vähemmän yhteneväiset tarpeet kyseessä olevan laitteen tai ohjelmiston suhteen, mikä ei useinkaan pidä paikkaansa. (Nielsen 1993, 23). Näitä puutteita korvaamaan on sittemmin luotu lukuisia muita termejä, kuten HCI (human-computer interaction), MMI (man-machine interface) tai UID (user interface design).

Nykyisin eräs yleisimmin käytetyistä vastaavista termeistä on **käytettävyys** (usability). Kansainvälisen standardoimisjärjestö ISO:n mukaan käytettävyys tarkoittaa miten tehokkaasti ja tyydyttävästi käyttäjät saavuttavat haluamansa tavoitteet tietyssä kontekstissa (ISO-standardi 9241-11). Nielsen huomauttaa, että koska käytettävyys on moniulotteinen käsite, tulee sitä myös tarkastella useammasta näkökulmasta. Hän nimeää viisi käytettävyyden ominaisuutta seuraavasti:

1. Järjestelmän käytön tulee olla käyttäjälle helposti opeteltavissa.
2. Tehokas järjestelmä mahdollistaa käyttäjän tehokkaan työskentelyn
3. Satunnaisen käyttäjän ei tarvitse joka kerta opetella järjestelmän käyttämistä uudestaan.
4. Järjestelmässä pitää olla mahdollisimman vähän virheitä, ja niiden käsittely on oltava tehokasta. Katastrofaalisia virheitä ei saa sattua.
5. Järjestelmän käytön tulee olla käyttäjälle mielekästä.

Kuten nähdään, nämä heuristiikat ovat pitkälti samoilla linjoilla ISO:n standardin kanssa. Näitten pohjalta Nielsen on määritellyt **kymmenen käytettävyyden heuristiikkaa** (Nielsen & Mack, 1994) :

1. Järjestelmän tilanteen pitää olla selkeä ja antaa käyttäjälle oikeanlaista palautetta, jotta tämä tietää koko ajan mitä järjestelmä tekee.
2. Järjestelmän on kommunikoitava käyttäjän tunnistamalla kielellä, loogisesti ja todellisen maailman konventioita seuraten.
3. Käyttäjän pitää pystyä tarvittaessa kumoamaan tekemänsä toiminnot, joten järjestelmän tulee tukea kumoamista ja uudelleen tekemistä.
4. Järjestelmän tulee käyttää samoja kielen ja toiminnan konventioita kuin muut vastaavat järjestelmät.
5. Järjestelmän huolellisella suunnittelulla voidaan ehkäistä käyttäjän mahdollisesti kohtaamat ongelmat.
6. Järjestelmä ja sen ohjeistus on suunniteltava siten, että käyttäjä löytää ja tunnistaa helposti haluamansa toiminnot ilman, että niitä tarvitsee opetella tai muistella.
7. Järjestelmän on tarjottava perustyökalujen ohella myös keinoja nopeuttaa toimintoja kokeneempia käyttäjiä varten.
8. Järjestelmä ei saa esittää käyttäjälleen turhaa informaatiota, jotta halutun tiedon havaitseminen ei vaikeudu.
9. Virhetilanteissa järjestelmän on annettava käyttäjälleen selkeä tieto siitä, mikä virhe on kyseessä, mistä se aiheutuu sekä tarjota korjausehdotuksia.
10. Vaikka järjestelmä olisikin suunniteltu helppokäyttöiseksi, voi olla syytä tarjota käyttäjälle selkeää ja ytimekästä dokumentaatiota järjestelmän eri toiminnoista.

Kyseinen heuristiikka on varsin kattava, mutta myös varsin yleisluontoinen siten, että se ei tee eroja erilaisten järjestelmien tai ohjelmistojen välillä. Luvun 3.2 alussa tutkitaan syvällisemmin juuri videopelien käytettävyyteen liittyviä tekijöitä.

3.2 Käyttöliittymän rooli ja merkitys videopeleissä

Tutkittaessa videopelien käytettävyyttä on ensimmäiseksi huomioitava niiden lähtökohtaiset poikkeavuudet verrattuna muihin ohjelmistoihin (Pinelle, Wong & Stach, 2008), kuten toimisto-ohjelmiin, verkkoselaimiin tai ohjelmistotyökäluihin. Esimerkiksi tehokkuuden määrittelemisen videopeleissä on ongelmallista. Siinä missä sähköpostiohjelmalla voidaan kirjoittaa ja lähettää viestejä tai ohjelmointityökälulla luoda uusia ohjelmia, ei videopelin läpäisemisestä seuraa konkreettista lopputulosta todellisessa maailmassa. Toinen huomioitava piirre on peleihin oleellisesti liittyvä saavutuksen kokemus, eli pelin pitää tarjota pelaajalle jonkinlainen haaste. Jos peli toteuttaisi kaikki pelaajan komennot onnistuneesti tarjoamatta lainkaan vastusta, olisi kyseinen peli liian tylsä, eikä sitä näin ollen olisi hauska pelata (Federoff, 2002). Haastavuus pitää kuitenkin luoda pelin sääntöjen ja mekaniikoiden kautta, eikä se saa johtua huonosta toteutuksesta.

Muiden muassa näiden seikkojen vuoksi esimerkiksi luvussa 3.1 mainitut heuristiikat eivät sellaisinaan sovi videopelien käytettävyyden analysointiin. Niiden pohjalta voidaan kehittää kuitenkin uusia **heuristisia malleja**, esimerkiksi seuraavasti (Pinelle, Wong & Stach, 2008):

1. Pelaajan on saatava järjestelmällistä palautetta tekemisistään.
2. Pelaajan on pystyttävä muokkaamaan pelin audiovisuaalisia ominaisuuksia, vaikeusastetta ja nopeutta.
3. Tietokoneen ohjaamien yksiköiden on käyttäytyävä ennakoitavasti ja johdonmukaisesti.
4. Pelaajalle on tarjottava selkeä ja asianmukainen näkökulma pelitapah-tumiin.
5. Pelaajan tulee pystyä ohittamaan ei-pelattava ja toistuva sisältö.
6. Pelin komentojen syöttäminen tulee olla intuitiivista ja pelaajan muokattavissa.
7. Pelihahmon tai vastaavan ohjaamisen tulee olla helposti hallittavissa sopivan herkkyyden ja ohjausvasteen myötä.
8. Pelin on tarjottava pelaajalle informaatiota pelin tilanteesta.
9. Pelin on tarjottava pelaajalle ohjeistusta ja apua pelaamiseen.
10. Pelin visuaalisten representaatioiden on oltava helposti ymmärrettäviä ja helppokäyttöisiä.

Kyseisessä heuristiikassa on selvästi nähtävissä Nielsenin pohjatyö, sillä informaation selkeys on kummassakin mallissa yksi tärkeimpiä attribuutteja. Pinelle ja kumppanit ovat kuitenkin keskittyneet nimenomaan videopelien ominaispiirteisiin. Esimerkiksi heuristiikka 5 liittyy videopeleissä usein käytettyihin välinäytöksiin eli lyhyisiin ei-pelattaviin videoihin, joiden tärkein rooli on tarinan edistäminen. Myös Nielsenin heuristiikassa esiintyvät kohdat standardeista ja tunnistettavuudesta on jätetty jälkimmäisessä listauksessa mainitsematta, vaikka pelialalle onkin syntynyt omia käyttöliittymään liittyviä stan-

dardeja. Esimerkiksi WASD-näppäimien käyttö yhdessä hiiren kanssa pelihahmon ohjaamiseksi on yleinen konventio.

Useimmat Pinellen ja kumppanien luettelemista seikoista liittyvät pelaajan mahdollisuuksiin hallita ja muokata peliä. Tämä hallitsemisen tunteen antaminen pelaajalle on Jesse Schellin mielestä videopelien käyttöliittymien tärkein tehtävä. Kirjassaan *The Art of Game Design* hän pitää käyttöliittymän ymmärtämistä pelisuunnittelijalle ratkaisevan tärkeänä. Jos käyttöliittymä pettää, se voi pilata koko pelikokemuksen. (Schell, 2008).

Hyvään pelikokemukseen liitetään usein myös psykologiasta tunnettu flow-tilan käsite. Tällä tarkoitetaan henkilön kokemaa positiivista tunnetilaa, jossa hän on täysin keskittynyt suorittamaansa toimintaan ja sulkee kaikki ulkopuoliset ärsykkeet ajatuksistaan (Csikszentmihályi & Nakamura, 2014). Flow-kokemus syntyy heidän mukaansa tietyissä toiminnan tilanteissa, kun henkilön taitotaso sekä suorittamisen mielekkyys ja haastavuus ovat sopivan korkeat. Usein näihin kokemuksiin liittyy myös tarkasti määritellyt rajat ja säännöt. Siksi flow koetaankin usein erilaisten urheilulajien, harrasteiden sekä myös pelien pelaamisen yhteydessä.

Näistä aktiviteeteista videopelit ovat poikkeavia abstraktiutensa vuoksi. Pelaaja ei voi suoraan vaikuttaa pelin sisäiseen maailmaan, vaan toimiminen tapahtuu aina kunkin pelin käyttöliittymän välityksellä. Näin ollen käyttöliittymällä on merkittävä rooli pelaajalle miellyttävän pelikokemuksen, sekä mahdollisen flow-tilan aikaansaamisessa.

3.3 Videopelien käyttöliittymien yleisiä ominaisuuksia

Kun käyttöliittymän merkitys pelikokemukselle on tullut selväksi, on syytä kiinnittää huomiota siihen, mistä videopelien käyttöliittymät käytännössä koostuvat.

Aluksi on syytä todeta, että videopelin käyttöliittymä käsittää useampia ulottuvuuksia (Björk & Holopainen, 2005). Schell (2008) kuvaa **käyttöliittymän** koostuvan kolmesta **osa-alueesta**: konkreettisesta syötteestä, konkreettisesta palautteesta sekä virtuaalisesta käyttöliittymästä. Eräs toinen tapa on jakaa käyttöliittymä graafisiin, loogisiin ja fyysisiin peruselementteihin (Lecky-Thompson 2008). Huolimatta nimellisistä eroistaan, molemmat jaottelutavat käsittelevät kuitenkin samoja osa-alueita.

Sekä Schellin konkreettinen syöte että Lecky-Thompsonin fyysinen elementti käsittelevät pääasiassa pelaamisen ohjausmetodeja, eli käytännön tasolla pelaajan käyttämää peliohjainta. Näihin liittyvät olennaisesti eri ohjaintyyppien väliset erot painikkeiden ja ohjausakseleiden lukumäärän ja luonteen välillä. Lisäksi joitakin pelityyppejä varten voidaan valmistaa juuri tarkoitukseen sopivia ohjaimia, kuten esimerkiksi ratti- ja poljinohjaimia kilpa-ajosimulaattoreille.

Lecky-Thompson käsittää käyttöliittymän graafisen ulottuvuuden koostuvan käytännössä kaikesta siitä, minkä pelaaja näkee ruudullaan. Tähän kuuluvat ennen muuta pelimaailman sekä sen sisältämien objektien ja hahmojen

graafinen esitys sekä myös pelin kuvakulmat, dialogin ja muu tekstisisällön esittäminen, kartat, inventaariot ja pelivalikot. Omassa jaottelussaan Schell taas jakaa edellä mainitut graafiset elementit joko osaksi virtuaalista käyttöliittymää tai osaksi konkreettista palautetta yhdessä pelin äänimaailman kanssa.

Lecky-Thompsonin luettelemista peruselementeistä looginen, liittyy enemmänkin pelin sisäiseen logiikkaan, kuten sääntöihin ja makroihin, eli useampiin yhdellä komennolla suoritettaviin toimintoihin. Tätä osa-aluetta esimerkiksi Schell ei kuitenkaan mainitse omassa määritelmässään.

Kun verrataan tämän luvun huomioita sekä luvun 2.2 määritelmää, on mahdollista tunnistaa joitakin juuri seikkailupeleille ominaisia käyttöliittymän elementtejä.

Ohjaustapoihin liittyen, ehkä yleisin seikkailupelien alatyyppejä on niin kutsuttu **point and click** -tyyppinen seikkailupeli, joissa pelin ensisijainen ohjauslaite on hiiri. Tämä ei kuitenkaan ole yleistettävissä kaikkiin seikkailupeleihin, vaan esimerkiksi näppäimistö, pelikonsolien omat ohjaimet, sekä viime aikoina yleistyneet kosketusnäytöt ovat yleisessä käytössä. Yksittäisen seikkailupelin ohjaustapa on pikemminkin kyseisen pelin suunnitteluun liittyvä ratkaisu kuin yleinen käytäntö. Toisaalta usein käyttöliittymien yhteydessä on parempi kopioida toimivia konventioita kuin luoda uutta (Schell, 2008), minkä vuoksi esimerkiksi hiiri on monen seikkailupelin tietokoneversion ensisijainen ohjauslaite.

Samoin kuin kunkin pelin ohjaustapa, myös yksittäisen pelin audiovisuaalinen, tai Schellin määritelmän mukaan konkreettinen, palaute riippuu pitkälti kyseisen pelin suunnitteluvaiheen ratkaisusta ja työkaluista. Näin ollen seikkailupelien lajityypille ominaisia käyttöliittymän piirteitä löytyy parhaiten tutkimalla sitä, mitä Schell kutsuu virtuaaliseksi käyttöliittymäksi. Eräs kyseisen kategorian elementti on hänen mukaansa pelin kuvakulma. Seikkailupelien yhteydessä yleisin toteutustapa lienee niin kutsuttu *kiinteä kuvakulma*, joka Aarsethin ja kumppaneiden typologiassa (taulukko 1) määritellään hahmosidonnaiseksi. Kuten jo tavan nimestä voi päätellä, kiinteä kuvakulma on sidottu ennalta määrättyssä paikassa sijaitseviin ”kameroihin”, ja aktiivinen kuvakulma vaihtuu sen mukaan miten hahmo liikkuu pelimaailmassa.

Luvussa 2.2 käsiteltyjen asioiden nojalla voidaan poimia tämän tutkielman kannalta kolme olennaisinta piirrettä; pelin päähenkilöön sidottu kuvakulma, pelin inventaario sekä dialogin ja tekstin runsaus. Päähenkilöön sidottu kuvakulma liittyy seikkailupelien vahvaan tarinapohjaisuuteen, jolloin pelaaja kokee pelin tarinan päähenkilön kautta. Myös runsas dialogi tai tekstimuodossa saatu palaute, esimerkiksi pelin kertojalta, korostaa tarinan merkitystä. Seikkailupeleissä tarinaa tahdittavat puzzlet, joiden ratkaiseminen vaatii usein pelimaailman objektien poimimista, yhdistelemistä ja käyttämistä. Näin ollen useimpiin seikkailupeleihin on toteutettu jonkinlainen inventaario objektien käsittelyä varten. Nämä kolme käyttöliittymän piirrettä liittyvät siis suoraan seikkailupelien perusominaisuuksiin. Poikkeustapauksia löytyy luonnollisesti näistäkin, mutta ei merkittävässä määrin.

Juuri näihin kolmeen edellä mainittuun kohtaan, eli kuvakulmaan, inventaarion toteutukseen sekä kirjoitettuun palautteeseen, tullaan kiinnittämään huomiota myös luvun 5 pelikohtaisissa tarkasteluissa.

4 SEIKKAILUPELIEN KÄYTTÖLIITTYMIEN HISTORIAA

Luvussa käydään läpi joitakin merkittäviä muutoksia seikkailupelien historiasa, sekä niiden vaikutuksia käyttöliittymien kehittymiseen.

4.1 Graafisen esitystavan synty

On vaikea sanoa, mikä on kaikkien aikojen ensimmäinen seikkailupeli, ainakaan siinä muodossa kuin se tutkielmassa käsitetään. Ensimmäisen kerran sana seikkailu kuitenkin yhdistettiin videopeliin vuonna 1976 Will Crowtherin kehittämän *Colossal Cave Adventure*-pelin yhteydessä. Kyseessä on tekstiseikkailupeli, jossa kaikki pelin tapahtumat ja pelimaailma esitetään ilman grafiikkaa kirjallisesti kuvailtuna. Pelissä edettiin siten, että pelaaja syötti haluamansa komennot pelin komentoriville, ja sai palautteen tekemisestään kirjallisessa muodossa.

1980- ja 90-luvuista voidaan puhua seikkailupelien kulta-aikana. Tuolloin saivat alkunsa monet tunnetut seikkailupelisarjat, ja nopeasti kehittyvä tekniikka mahdollisti yhä näyttävämpien, isompien ja hienostuneempien pelien tuottamisen. Tuona ajanjaksona etenkin kaksi pelitaloa nousi maineeseen seikkailupeliensä ansiosta. Sierra Online, joka tunnettiin aluksi nimellä On-Line Systems, ja Lucasfilm Games, joka myöhemmin vaihtoi nimensä muotoon LucasArts. Nämä kaksi loivat useita tunnettuja seikkailupelejä sekä vaikuttivat merkittävästi niiden kehityskulkuun.

Ensimmäinen seikkailupeli jossa grafiikka on pelaamisen kannalta merkittävässä roolissa, on On-Line Systemsin vuonna 1980 julkaisema *Mystery House*. Nimensä mukaisesti kyseinen peli sijoittui suureen taloon, jonka eri huoneet ja kartta esitettiin pelaajalle pelkistettyinä viivapiirroksina. Kyseessä oli vielä pikemminkin graafinen tekstiseikkailupeli kuin varsinainen graafinen seikkailu, sillä pelin grafiikka on staattista, eikä sen kautta voinut suoraan vaikuttaa pelimaailmaan. Kuvien tärkein tehtävä oli antaa pelaajalle käsitys pelimaailmasta ilman useiden tekstirivien lukemista. Liikkuminen ja pelimaailmaan vaikutta-

minen tapahtuivat edelleenkin kirjoittamalla komentoja pelin komentoriville, kuten tekstipohjaisissa seikkailupeleissä.

Todellinen grafiikan läpimurto tapahtui muutama vuosi myöhemmin. Tietokoneyhtiö IBM halusi vuonna 1984 pelin, joka toisi esille heidän uusimman kotitietokoneensa *IMB PCjr:n* teknisiä ominaisuuksia. Sierra Online kehitti tarkoitusta varten graafisen seikkailupelin nimeltä *King's Quest*, jota voidaan hyvin kutsua ensimmäiseksi graafiseksi seikkailupeliksi. Kyseinen peli hyödynsi Sierran kehittämää pelimoottoria nimeltä AGI (Adventure Game Interpreter). Kyseinen pelimoottori mahdollisti sen, että pelin ympäristö voitiin esittää dynaamisen grafiikan avulla. Käytännössä tämä tarkoitti, että pelaaja pystyi näppäinkomentojen avulla suoraan liikuttamaan pelin päähenkilöä ruudulla näkyvässä kuvassa. Toimintojen käskyttäminen tapahtui edelleen komentorivin ja parserin avulla, mutta komentojen suorittaminen oli nyt usein pelihahmon sijainnista riippuvaista.

4.2 Uusi ohjaustapa ja visuaalinen minimalismi

Toinen historiallisesti merkittävä seikkailupelimoottori on Lucasfilm Gamesin kehittämä SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Kyseinen pelimoottori kehitettiin yhtiön vuonna 1987 julkaisemaa *Maniac Mansion* -nimistä seikkailupeliä varten. Sierran AGI ja SCUMM ovat ulkoisesti varsin samanköisiä, mutta niiden merkittävin ero on pelaajan käyttämä syöttölaite. Kun graafiset käyttöliittymät eri ohjelmissa ja käyttöjärjestelmissä alkoivat yleistyä 1980-luvun lopulla, myös hiirten käyttö myös kotitietokoneissa yleistyi, mikä taas mahdollisti hiiren käytön pelaamisessa. Verrattuna AGI:lla kehitettyyn peliin, missä hahmoa liikutetaan ja käskytetään näppäimistöllä, tehdään sama *Maniac Mansionissa* ja muissa SCUMM -moottoria hyödyntävissä peleissä ensisijaisesti hiiren avulla. Jälkimmäisissä peleissä ei ole parseria, ja komentorivin paikalla sijaitsee lista kaikista pelissä tarvittavista verbeistä. Pelaaja esimerkiksi liikuttaa pelihahmon pelissä olevan oven eteen painamalla hiirtä cursorin ollessa oven päällä, valitsee listasta verbin avaa ja painaa uudestaan ovea jolloin ovi aukeaa. Tästä saivat alkunsa niin sanotut osoita ja klikkaa -seikkailupelit (englanniksi point-and-click).

Toinen merkittävä SCUMMin uudistus oli, että se mahdollisti monipuolisen dialogin pelihahmojen välillä. Nyt pelaajan oli mahdollista keskustella pelissä olevien henkilöiden kanssa ja johdatella keskustelua haluamaansa suuntaan niin kutsutussa dialogipuussa. Se käsittää yksittäisen keskustelun kaikki mahdolliset polut, jotka linkittyvät toisiinsa kuten oksat puunrungossa. Peli-suunnittelijan kannalta tämä mahdollistaa puzzlet, joissa pelaajan on keskusteltava eri hahmojen kanssa päästäkseen etenemään pelissä.

Ajan kuluessa sekä Sierra että LucasArts hioivat käyttöliittymiään ja hankkiutuivat eroon ruudun alalaidan täyttävistä komentoriveistä tai verbilistauksista sekä pelihahmon inventaarioista. Inventaariot esimerkiksi siirrettiin omiin avattaviin ikkunoihinsa ja erilaisten komentojen määrää vähennettiin

lisäämällä kontekstin merkitystä. Esimerkiksi LucasArtsin *Curse of Monkey Islandissa* (1997) on vain kolme toimintakuvaketta: silmät, suu ja käsi. Niiden merkitys taas on riippuvainen vaikkapa siitä, haluaako pelaaja hahmonsensa hengittävän heliumia tai puhuvan skottilaiselle parturille.

Useat seikkailupelejä valmistavat pelitalot kehittivät omia pelimoottoreitaan, jotka kuitenkin suurelta osin muistuttivat käytettävyydeltään edellä käsiteltyjä. Näistä selvästi poikkeavan linjan valitsi Cyan World -yhtiö peliinsä *Myst* (1993). Kyseisessä pelissä koko ruutu täyttyi näyttävistä maisemakuvista. Pelistä puuttui kokonaan myös inventaario sekä pelihahmot. Hiiren avulla pelaaja pystyi tekemään kontekstista riippuvia toimintoja. Tällaisen minimalistisen suunnittelun tarkoitus oli luoda vahva immersio, jotta pelaaja todella kokisi tutkivansa tuntematonta maailmaa. Tällainen minimalismin tavoittelu on perusteltua myös niin Nielsenin käytettävyyden periaatteiden kuin flow-tilan saavuttamisen kannalta. Kun pelin käyttöliittymä on tarpeeksi huomaamaton, se voi parantaa käyttökokemusta ja pelaaja viihtyy paremmin pelin parissa.

4.3 3D-grafiikan läpimurto ja seikkailupelin suosion lasku

Seuraavan videopelien kehitystä mullistaneen edistysaskeleen voidaan katsoa tapahtuneen vuonna 1996. Tuolloin yhtiö nimeltä 3dfx Interactiive julkaisi 3D-grafiikkaa mallintavan Voodoo-piirisarjan. Toki kolmiulotteista grafiikkaa oli hyödynnetty jo aiemmin esimerkiksi pelikonsoleissa, ja jo aiemmin mainittu *Myst* käytti hyväkseen 3D-mallinnettuja objekteja. Voodoo-piirisarja mahdollisti kuitenkin kotitietokoneiden kannalta järkevästi hinnoiteltujen 3D-kiihdyttimien valmistamisen. Kun yhä useammassa kotikoneesta löytyi 3D-kiihdytin, myös pelitalot alkoivat hyödyntää kyseistä teknologiaa perusteellisemmin. Myös seikkailupeleissä alettiin pian käyttää kolmiulotteista grafiikkaa, mistä tunnetuimpia esimerkkejä lienevät Sierran *Gabriel Knight 3* (1999), sekä myöhemmin yksityiskohtaisesti tarkasteltava LucasArtsin *Grim Fandango* (1998).

2000-luvulle siirryttäessä seikkailupelien suosio alkoi hiipua. Tämä oli varmasti seurausta monesta eri tekijästä, mutta yksi asiaan vaikuttanut tekijä lienee ollut 3D-grafiikan ja fysiikkamallinnusten kehittyminen. Kyseisen kehityksen kärjessä kulkivat pelit, jotka olivat huomattavasti seikkailupelejä toimintatapainotteisempia, joten esimerkiksi räiskintä- ja toimintapelien suosio kasvoi. Tämän vuoksi monet pelitalot (kuten juuri Sierra ja LucasArts) siirsivät resurssejaan pois seikkailupelien tuotannosta muihin projekteihin.

Vasta muutaman viime vuoden aikana ovat seikkailupelit alkaneet taas nousta esille. Vanhoista klassikoista kuten *Secret of Monkey Island* ja *Leisure Suit Larry* on julkaistu uusia versioita päivitetyn käyttöliittymän ja grafiikoin, sekä myös uudet pelinkehittäjät Telltale Gamesin johdolla ovat tuoneet markkinoille kokonaan uusia seikkailupelejä.

5 TARKASTELTAVAT PELIT

Tutkielmaan on valittu neljä laajalti arvostettua seikkailupeliä tarkempaa analyysiä varten. Valitut pelit edustavat eri aikakausia ja sisältävät kukin toisistaan poikkeavan käyttöliittymän. Tässä tapauskohtaisessa tarkastelussa kiinnitetään huomiota kunkin pelin audiovisuaalisiin ominaisuuksiin, pelihahmon ohjastamiseen sekä pelin antamaan palautteeseen. Myös kunkin pelin tapaa informoida ja ohjeistaa pelaajaa on syytä tarkastella. Pelit käsitellään kronologisessa järjestyksessä, ja tarpeen tullen niitä vertaillaan kyseistä peliä edeltäneisiin peleihin.

5.1 Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards on seikkailupeli, jonka kehitti ja julkaisi Sierra On-Line vuonna 1987. Sangen pitkän nimen sekä sen synnyttämien jatko-osien vuoksi tulen tässä tutkielmassa käyttämään pelistä lyhennettyä muotoa Larry 1, jota myös peliharrastajat laajalti käyttävät. Larry 1:n humoristinen taustatarina kertoo aikamiespojasta nimeltä Larry Laffer, jonka tavoite pelissä on löytää todellinen rakkaus sekä päästä neitsyydestään. Pelin rohkean tematiikan vuoksi eivät jälleenmyyjät eivätkä edes Sierran omat markkinoijat innostuneet pelistä, joten myyntiluvut jäivät aluksi varsin vaatimattomiksi. Näin siitäkin huolimatta, että Larry 1 julkaistiin PC:n ohessa useille muille tuon ajan tietokonejärjestelmille, kuten Commodore Amiga tai Apple Macintosh. Myöhemmin pelin maine alkoi kuitenkin kasvaa pelaajien keskuudessa, jolloin nousivat myös Larryn 1:n myyntimäärät, ja pelistä tulikin lopulta huomattava kaupallinen menestys. Tämä menestys poiki Larry 1:lle kulttipelin maineen, lukuisia jatko-osia, ja myöhemmin myös kaksi uusintapainosta.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards on henkinen jatko-osa vuoden 1981 tekstipohjaiselle seikkailupelille *Softporn Adventure*. Vuonna 1986 suunnittelija Al Lowe ehdotti, että Sierra kehittäisi samankaltaisen pelin käyttäen silloisia kehittyneempiä työkaluja, kuten yhtiön omaa graafista pelimoottoria

AGI (katso luku 4.1). Kyseinen pelimoottori käyttää tekstipohjaista käyttöliittymää, joten vaikka pelissä onkin dynaamista grafiikkaa animaatioiden ja suoraan ruudulla ohjattavan pelihahmon muodossa, on kirjoitetun palautteen määrä huomattava. Samoin myös pelaajan on annettava komentonsa kirjallisesti.

Larry 1:tä pelataankin enimmäkseen näppäimistöllä. Pelaaja liikuttaa Larrya suoraan nuolinäppäimillä tai numeronäppäimistöllä, ja kirjoittaa muut komennot englannin kielellä ruudun alarivissä olevalle syöttöriville (kuva 1). Peliin sisäänrakennettu parseri tutkii jokaisen pelaajan kirjoittaman komennon etsien siitä tiettyjä avainsanoja. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *open*, *take* ja *look* sekä pelissä esiintyvät objektit ja henkilöahmot. Kyseinen parseri on sikäli helppokäyttöinen, että se ei vaadi käyttäjältään täydellistä oikeinkirjoitusta eikä aiheuta virheilmoitusta esimerkiksi puuttuvan partikkelin tai preposition vuoksi. Näin ollen esimerkiksi komento *look ring* on yhtä pätevä kuin komento *look at diamond ring*. Peli osaa myös kertoa pelaajalle, jos se ei tunnista jotakin pelaajan kirjoittamaa komentoa, tai jos pelaaja antaa komennon Larryn ollessa väärässä paikassa, mikä korostaa liikuteltavan pelihahmon roolia.



Kuva 1 Pelaaja käskyttää Larrya ruudun alareunan komentorivin kautta.

Pelaaja voi liikuttaa Larrya ruudulla ennalta määrätyillä alueilla. Ruudulla näkyy kerrallaan yksi alue, kuten kadunkulma tai huone, jossa on myös omat liikkumisrajoituksensa. Nämä rajoitteet on esitetty visuaalisesti uskottavina, eikä Larry voi kävellä esimerkiksi porraskaiteen tai kaupan hyllyn läpi. Peli kuvaa jokaista aluetta vain yhdestä kiinteästä kuvakulmasta. Useimmiten tämä perspektiivi on hieman yläviistosta pelimaailmaan nähden, mutta toisinaan näkökulma siirtyy Larryn perspektiiviin. Täten pelaaja saa paremman käsityksen

pelille olennaisista hahmoista tai objekteista, jotka Larry 1:n tapauksessa ovat pelin naishahmot.

Pelaaja saa siis suurimman osan Larry 1:n antamasta palautteesta tekstimuodossa, ja juuri peliltä itseltään, eikä päähenkilön kautta kuten monissa sitä seuranneissa seikkailupeleissä. Toisinaan peli antaa palautteen visuaalisesti siten, että peliruudulla tapahtuu graafisia muutoksia. Esimerkiksi käskyä *open door* seuraa kyseisen oven animoitu aukeaminen. Useimmiten pelaaja saa kuitenkin palautteen näytölle ilmestyvien tekstilaatikoiden kautta, jotka kommentoivat pelaajan toimia ja niiden mahdollisia seurauksia. Myös pelin inventaario on toteutettu erikseen avattavana tekstilaatikkona, joka vain listaa Larryn taskujen sisällön. Tämä tekstin runsaus on kuitenkin helposti ymmärrettävissä, sillä 1980-luvun lopun tietokoneiden graafinen suorituskyky oli nykypäivän laitteisiin verrattuna varsin vaatimaton. Näin ollen on sekä pelinkehittäjän että pelaajan näkökulmasta parempi käyttää pelin eri objekteista selkeitä nimiä kuin mahdollisesti vaikeasti hahmotettavia graafisia esityksiä (kuva 2). Myös pelin äänimaailma on sängen vaatimaton, sillä se koostuu lähinnä muutamasta musiikkipätkästä ja joistakin ääniefekteistä.



Kuva 2 Komento look antaa usein pelaajalle tietoa ruudulla näkyvästä alueesta ja sen sisältämistä esineistä.

Pelihahmojen väliset keskustelut esitetään Larry 1:ssä myös muun palautteen tapaan näytölle ilmestyvinä tekstilaatikoina. Nämä keskustelut ovat myöskin tarkkaan ennalta määriteltäviä. Larry voi toki jutella pelin muiden hahmojen kanssa, mutta pelaaja voi vaikuttaa lähinnä keskustelun etenemiseen, ei sen suuntaan, joten kunnollista dialogia ei pääse pelissä syntymään. Peli ei muutenkaan tarjoa pelaajalle kovin paljon ohjeistusta siihen, kuinka pelissä edetään.

Koska Larryn päätavoitteeseen, rakkauden löytämiseen, on ainakin todelliseen elämään verrattuna paljon yksinkertaisempaa päästä, ei yksityiskohtaisemman ohjeistuksen puute haittaa kovinkaan paljon. Pelaaja saa myös pisteitä pelissä edetessään, mutta näiden merkitys jää kuitenkin toissijaiseksi, eikä kaikkia pisteitä edes tarvitse saada läpäistäkseen pelin onnistuneesti.

Sierran seikkailupeleille tyypillisesti, Larry voi kuolla pelissä usealla eri tavalla, jolloin pelaajan on joko ladattava aiempi tallennus tai aloitettava koko peli alusta. Pelihahmon kuolevaisuus on pelikokemuksen kannalta täysin hyväksyttävä haaste, mutta näiden kohtien lisäksi pelaajan on Larry 1:ssä mahdollista tehdä ainakin yksi virhe, joka myöhemmin tekee pelin läpäisemisestä mahdotonta. Pelaaja ei kuitenkaan saa tästä minkäänlaista ennakkovaroitusta tai ilmoitusta. Tämä vaikuttaa kehitysvaiheen lapsukselta, eikä suoranaisesti edes kuulu tämän tutkielman aihepiiriin, mutta pelikokemuksesta puhuttaessa näin karkeaa epäkohtaa on vaikea sivuuttaa.

Pelitalanteen tallentaminen sekä lataaminen onnistuvat ruudun yläreunaan ilmestyvästä valikosta, samoin kuin muut pelin hallintaan liittyvät toiminnot. Pelaajan mahdollisuudet muokata Larry 1:n audiovisuaalisia asetuksia ovat varsin rajalliset, johtuen tuon ajan tietokoneiden suorituskyvystä. Kun äänet ja grafiikka on jouduttu toteuttamaan yksinkertaisesti, ei niiden säätämiseen jää paljonkaan varaa. Samoin käytettävissä olevien tallennusvälineiden rajoitettu kapasiteetti on vaikuttanut pelin audiovisuaaliseen ilmeeseen. Eräs erikoisempi muuteltava ominaisuus on pelin nopeus. Pelaajan on mahdollista nostaa pelin nopeutta, jolloin Larryn varsin hidas kävely nopeutuu. Tämä kuitenkin nopeuttaa myös koko peliä, tehden siitä pahimmillaan mahdottoman pelata.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards on hyvä esimerkki 1980-luvun lopun seikkailupelistä. Se täyttää hyvin luvussa 2.2 esitellyn seikkailupelien typologisen määritelmän ja sisältää selkeän päähenkilön, tarinan ja puzzlet. Audiovisuaalisesti Larry 1 ei edusta oman aikakautensa pelien terävintä kärkeä, mutta AGI-moottorin pyörittämä tekstivetoinen käyttöliittymä täyttää hyvin luvussa 3.2 mainitut heuristiikat.

5.2 Secret of Monkey Island

Secret of Monkey Island on Lucasfilm Gamesin kehittämä ja vuonna 1990 julkaissama seikkailupeli, joka on pelaajien keskuudessa erittäin arvostettu ja jota pidetään yhtenä seikkailupelien uranuurtajista. Peli kertoo tarinan Guybrush Threepwood -nimisen nuoren miehen yrityksistä tulla mahtavaksi merirosvoksi. *Secret of Monkey Islandin* suosio ja kaupallinen menestys johtuvat useista tekijöistä, kuten hauskastä käsikirjoituksesta, onnistuneesta pelisuunnittelusta ja selkeästä käyttöliittymästä. Menestyksen johdosta peli on sittemmin saanut useita jatko-osia, ja vuonna 2009 LucasArts julkaisi Special Edition -nimellä kulkeva uusintaversio. Tämänkin vuoksi tutkielmassa käytetään pelistä nimeä *Monkey Island 1*.

Secret of Monkey Island on toteutettu SCUMM -pelimoottorilla, kuten monet muut saman yhtiön kehittämät pelit. Kyseinen pelimoottori on helppo tunnistaa ruudun alareunan komentovalikosta ja inventaariosta. Tutkielman kannalta SCUMM omaa kaksi merkittävää eroa Sierran AGI:hin. Ensinnäkin, paitsi että *Monkey Island 1* on visuaalisesti *Larry 1*:tä näyttävämpi, pystyy SCUMM hyödyntämään peliensä graafisuutta paremmin. Toinen merkittävä ero on hiiren rooli pääasiallisena peliohjaajana. Nämä kaksi seikkaa ovat myös olennaisesti kytköksissä toisiinsa käyttöliittymän tasolla.

Graafisessa ja hiirivetoisessa käyttöliittymässä on seikkailupelien näkökulmasta useita etuja, joista kenties merkittävin on pelimaailman tutkimisen helppous ja nopeus. *Larry 1*:ssä pelaajan on kirjoitettava komento *look* saadakseen lisäinformaatiota pelimaailmasta, jolloin ruudulle ilmestyvä kookas tekstilaatikko kuvaa ruudulla näkyvää aluetta ja sen tärkeimpiä objekteja. *Monkey Island 1*:ssä sama tieto on helpommin saatavilla ja jäsennettävissä. Ruudulla näkyvä kuva pelin maailmasta sisältää usein hotspotteja, eli kohteita joita pelaaja voi tarkastella ja joihin voi vaikuttaa. Kun pelaaja osuu hiiren kursorilla yhteen hotspottiin, ilmestyy näytön alareunaan kyseisen hahmon tai objektin nimi. Tämän ansiosta pelaajan on helpompi hahmottaa kuinka, monta toiminnan kohdetta ruudulla näkyy, mitä ne ovat ja missä ne sijaitsevat. On tietenkin mahdollista, että jokin objekti tai vastaava jää pelaajalta huomaamatta, jos pelaaja ei osaa hahmottaa sitä ympäristöstään. Siispä tällaisen käyttöliittymän omaavan pelin on pystyttävä tarpeeksi selkeään visuaalisuuteen. Huomion arvoista on, että *Monkey Island 1* vaikuttaisi sisältävän huomattavasti enemmän interaktion mahdollisuuksia yhtä ruudulla näkyvää aluetta kohden kuin *Larry 1*. Tämä saattaa kenties johtua *Monkey Island 1*:n tarkemmasta grafiikasta, mutta hiiriveton käyttöliittymä helpottaa ainakin useampien hotspottien havainnointia.

Hiirellä ohjataan myös *Monkey Island 1*:n päähenkilöä. Hiiren painiketta painamalla *Guybrush* liikkuu mahdollisimman lähelle hiiren kursoria. Tämän tapainen liikkuminen vaatii peliltä reitinhakualgoritmin eli kyvyn tunnistaa pelihahmon nykyisen sijainnin, hiiren kursorin sijainnin, vapaasti liikuttavat alueet pelin sisällä sekä kyvyn laskea reittejä. Näin ollen pelaaja ei *Monkey Island 1*:ssä ohjaa sen päähenkilöä suoraan, vaan antaa komennon siitä mihin haluaa tämän menevän. Tällöin *Guybrush* joko siirtyy mahdollisimman lähelle annettua sijaintia tai ilmoittaa, miksi ei pääse sinne. *Larry 1*:n *Larryyn* verrattuna *Guybrush* myös kävelee selvästi nopeammin. Tämä liittyy luvun 3.2 seitsemänten heuristiikkaan. Koska *Larrya* ohjataan suoraan, on ohjaustuntuman kannalta parempi pitää hahmon perusliikenopeus hitaampana ja antaa pelaajan halutessaan muuttaa sitä. *Monkey Island 1*:n tapauksessa taas on huomattavasti miellyttävämpää, jos *Guybrush* siirtyy haluttuun paikkaan mahdollisimman nopeasti.

Myös muut pelin toiminnot hoidetaan hiiren avulla. Pelaajalla on käytävissään ennalta annettu määrä komentoja, jotka on sijoitettu omiin kuvakkeisiinsa ruudun vasempaan alalaitaan. Painamalla hiirellä tällaista kuvaketta, pelaaja voi valita haluamansa toiminnon. Kun haluttu komento on valittu, pelaaja

siirtää kursorin haluamansa hotspotin kohdalle ja painaa hiiren vasenta painiketta. Samalla tavalla toimii myös Monkey Island 1:n inventaario. Guybrushin kantamat esineet esitetään ruudun oikeassa alalaidassa graafisina kuvakkeina, mutta pelaaja näkee tarvittaessa myös niiden nimet siirtämällä kursorin haluamansa esineen kohdalle (kuva 3).



Kuva 3 Monkey Island 1:ssä inventaario ja komentokuvakkeet ovat korvanneet komentorivin. Kursorin osoittamaa hotspottia korostetaan tekstin sekä komentokuvakkeen avulla.

Kuten Larry 1:ssä, myös tässä pelissä pelaaja saa palautetta visuaalisesti, mutta enimmäkseen kirjallisena. Tällä kertaa "äänessä" on kuitenkin pelin päähenkilö Guybrush. Hän antaa pelaajalle palautetta, mutta myös keskustelee muiden hahmojen kanssa. Monkey Island 1 kykenee dynaamisempaan dialogiin pelihahmojen välillä. Keskustelutilanteessa ruudun alareunan komentokuvakkeiden ja inventaarion tilalle ilmestyy vaihtoehtoisia repliikkejä, joista pelaaja saa valita haluamansa. Koska pelaajalle annetaan useimmiten lukuisia vastausvaihtoehtoja, joihin pelin muut hahmot reagoivat eri tavoilla, mahdollistaa tämä dialogin käytön osana aktiivisempaa pelikokemusta. Pelaaja voi tällöin valita "oikean" tai "väärän" vaihtoehdon. Ensimmäisessä Monkey Islandissa paras esimerkki tästä on pelin sisältämä miekkailu, jossa Guybrush ja hänen vastustajansa selvittävät paremmuutensa miekkojen heiluttamisen sijaan sanan säilän avulla (kuva 4). Mittelön lopputulos ratkeaa pelaajan kykyihin valita vastustajan heittämään herjaan naseva vastaus. Keskustelujen kautta pelaaja saa myös ohjeistusta pelissä etenemiseen.



Kuva 4 Solvausmiekkailussa pelaajan on valittava naseva vastaus vastustajan loukkaukseen. Kuvaa on muokattu, jotta solvaus ja vastausvaihtoehdot ovat yhtä aikaa näkyvissä.

Secret of Monkey Island on hyvä esimerkki osoita ja klikkaa -käyttöjärjestelmää hyödyntävästä seikkailupelistä. Kyseessä ei ole ensimmäinen tämäntapainen seikkailupeli, mutta ehdottomasti yksi menestyneimpiä, joten sen voidaan katsoa suuresti vaikuttaneen myöhempisiin seikkailupeleihin ja kyseisen käyttöliittymän suosioon.

5.3 Grim Fandango

Grim Fandango julkaistiin vuonna 1998 LucasArtsin toimesta ja oli kyseisen firman ensimmäinen 3D-tekniikkaa hyödyntävä peli. Se sekoittaa meksikolaisia ja atsteekkien kansanperinteitä film noir-tyyppiseen taustatarinaan. Pelin juoni kertoo viikatemiesestä nimeltä Manny Calavera, joka myy kuolleille sieluille matkalippuja paratiisiin, mutta törmää työssään korrupioon ja aloittaa tätä selvittäessään oman sielunvaelluksensa. Kuten samalta julkaisijalta ilmestynyt *Secret of Monkey Island*, Grim Fandango on laajalti arvostettu peli, mutta kaupallisesti sen menestys jäi heikoksi. Tämä oli yksi merkittävä tekijä sille, että LucasArts lopetti useita kehityksen alla olleita seikkailupelejä, mikä taas edesauttoi jo 1990-luvun lopulla alkanutta seikkailupeligenren kuihtumista. Huolimatta kaupallisen menestyksen puutteesta Grim Fandangolla on edelleen huomattava määrä ihailijoita, minkä ansiosta pelistä julkaistiin uusintaversio vuonna 2015 sen alkuperäisen pääsuunnittelijan Tim Schaferin johtaman Double Fine Gamesin toimesta.

Grim Fandangon julkaisuhetkellä 3D-tekniikka teki tuloaan videopeleihin. Etenkin ensimmäisen persoonan kuvakulmasta kuvatut räiskintäpelit, eli FPS (First Person Shooter -pelit), kuten id Softwaren *Quake III*, johtivat tätä kehitystä. Grim Fandango on yksi ensimmäisistä seikkailupeleistä, jotka hyödynsivät 3D-mallinnusta. Tätä varten LucasArts kehitti uuden pelimoottorin nimeltä Grim Engine (GrimE), joka pohjautui yhtiön sen aikaisten FPS-pelien käyttämään Sith -pelimoottoriin. Kyseinen moottori kykenee 3D-grafiikkaan, minkä vuoksi myös Grim Fandangon päähenkilö Manny liikkuu aidosti kolmiulotteisessa maailmassa. Useimmissa FPS-peleissä hahmoa myös liikutetaan suoraan näppäimistön tai jonkin peliohjaimen avulla, ja näin on myös Grim Fandangon tapauksessa. Larry 1:ssä tämä ohjaustapa johti pelihahmon hitaaseen liikeno-putteen, mutta Grim Fandango paikkaa tätä ongelmaa myös FPS-peleistä tutulla ratkaisulla. Jos pelaaja liikkuessaan painaa niin kutsuttua sprint-painiketta, Manny juoksee kävelemisen sijaan. Tästä sinällään pienestä ominaisuudesta on itse asiassa varsin paljon hyötyä, kun pelaaja haluaa vain kulkea joidenkin alueiden läpi päästäkseen haluamaansa paikkaan.

Grim Fandangon käyttöliittymä on edellisiin tutkielmassa käsiteltyihin peleihin verrattuna todella minimalistinen. Itse asiassa suurimman osan peliajasta sitä ei edes voi nähdä. Ruudulla ei näy lainkaan komentokuvakkeita, inventaariota tai edes hiiren kursoria. Koska pelaaja ei näin ollen voi etsiä ruudulta hotspotteja hiiren avulla, eikä niitä saa yhden alueen osalta selville yhdellä komennolla, tulee hänelle tarjota vaihtoehtoinen tapa tarkastella pelialueita. Grim Fandangossa tämä on toteutettu pelihahmon päänliikkeillä. Normaalisti Manny katsoo suoraan eteensä, mutta kun hän on tarpeeksi lähellä hotspottia, hän kääntää päänsä sitä kohti (kuva 5). Näin pelaaja saa visuaalisen vihjeen siitä, että lähellä on jotain kiinnostavaa. Tämä tosin edellyttää sitä, että pelaajan on varsin konkreettisesti käytävä läpi jokainen pelialue huomaamattomampien objektien varalta. Pelin hahmot erottuvat kyllä selkeästi, mutta pienemmät objektit ja tarkasteltavat kohteet välttämättä eivät.



Kuva 5 Manny on löytänyt jotakin kiinnostavaa ja ilmaisee tämän päänsä asennolla.

Kun pelaaja sitten löytää jonkin objektin, on hänellä käytössään kolme peruskomentoa. Tämä tuntuu Monkey Island 1:een verrattuna varsin vähältä, mutta kaikki toiminnot Grim Fandangossa voidaan suorittaa näillä käskyillä. *Look* komentaa Mannyn kuvailemaan kyseistä hotspottia, ja *pick up* poimii esineen mukaan jos mahdollista. Nämä komennot ovat tuttuja myös Monkey Island 1:stä, mutta Grim Fandangossa *give*, *take*, *pull*, *open* ja muut on korvattu yleiskäsitteisemmällä komennolla *use*. Kyseisen komennon seurauus on täysin riippuvainen tilanteesta, jossa komento annetaan. Jos Manny esimerkiksi seisoo suljetun vetolaatikon edessä, hän avaa sen, tai juo likööriä, jos hänellä on pullo kädessä. Tämä useamman toiminnon yhdistäminen yhden komennon alle toimii hyvin. Pelaajan ei tarvitse valita eri tilanteissa eri komentoja, jotka kaiken lisäksi olisi pitänyt jakaa useampiin painikkeisiin.

Grim Fandangon käyttöliittymän minimalisointi ei kuitenkaan ole yhtä onnistunut pelin inventaarion toteutuksessa. Kun pelaaja painaa inventaariopainiketta, kamera siirtyy seuraamaan lähietäisyydeltä, kun Manny kaivaa povitaskustaan esiin viimeisimmän mukaan poimitun tai käytetyn esineen (kuva 6). Nuolinäppäimillä tai peliohjaimella pelaaja voi vaihtaa sen edelliseen tai seuraavaan, mutta esillä on aina kerrallaan vain yksi esine, joten koko inventaarion läpikäyminen on verraten työteliästä.



Kuva 6 Grim Fandangon inventaario on käytännössä Mannyn povitasku.

Tekninen kehitys paitsi näkyy, myös kuuluu Grim Fandangossa. Livetaltioitu musiikki ja äänimaailma ovat vaikuttavia, mutta käytettävyyden kannalta ennen muuta kaiken kattava ääninäyttely useammilla kielillä on iso tekijä. Pelissä on paljon dialogia ja puhetta, jonka saa halutessaan näkymään myös kirjoitettuna tekstinä Monkey Island 1:n tapaan. Tämänkin käyttöliittymän visuaalisen ilmentymän voi halutessaan kytkeä pois päältä, kiitos ääninäyttelyyn. Nämä tekstitykset ovat myös pelin ainoa kirjallisen palautteen muoto, sillä useimmiten pelaaja saa palautetta visuaalisesti. Grim Fandangossa myös auditiivinen palaute on voimakkaammin esillä, sillä esimerkiksi ilmapallon puhkeamista seuraa ilmapallon ruudulta häviämisen lisäksi myös tunnistettava pamahdus.

Keskustelut Grim Fandangon muiden pelihahmojen kanssa hoidetaan käytännössä identtisesti Monkey Island 1:n kanssa, eli pelaaja saa viedä keskustelua haluamaansa suuntaan annettujen vaihtoehtojen mukaisesti. Samoin myös suurin osa pelaajan saamasta ohjeistuksesta tulee muilta pelihahmoilta keskustelujen kautta.

Grim Fandangon teknisessä toteutuksessa on nähtävissä oman aikakautensa henki. Kolmiulotteisen pelimaailman ja grafiikan toteuttaminen on asettanut omat vaatimuksensa pelin moottorille, jonka seurauksena käyttöliittymäsuunnittelussa on tehty seikkailupeleille poikkeavia ratkaisuja.

5.4 Walking Dead: Season One

Walking Dead: Season One on Telltale Gamesin vuonna 2012 tietokoneille, pelikonsoleille ja mobiilikäyttöjärjestelmille julkaisema peli, joka kertoo ihmisten selviytymistaistelusta zombien valtaamassa maailmassa. Peli pohjautuu samannimiseen sarjakuvaan, josta on tehty myös televisiosarja. Kuten nimestä voi päätellä, kyseisen pelin julkaisutapa onkin tavallisempi juuri televisiosarjojen kuin pelien yhteydessä. Muutaman kuukauden välein julkaistiin uusi jakso, ja muutama jakso yhdessä muodostaa yhden tuotantokauden. Walking Dead -seikkailupelisarjan toinen tuotantokausi julkaistiin myös samalla formaatilla vuosien 2013 - 2014 aikana. Walking Deadista voidaan puhua jo brändinä, mutta tutkielmassa tullaan kyseisellä termillä tarkoittamaan juuri Telltale Gamesin seikkailupelisarjan ensimmäistä tuotantokautta.

Walking Dead poikkeaa monella tapaa muista tutkielmassa käsitellyistä peleistä. Esimerkiksi sen inventaario on toteutettu yksinkertaisemmin ja erilaisia esineitä ei voi edes yrittää käyttää väärässä kontekstissa. Dialogi ei myöskään haaraudu pelaajan valintojen mukaan kuten Monkey Island 1:ssä ja se etenee usein pelaajan toimista riippumatta. Peli sisältää myös toimintakohtia, jotka perinteisesti eivät kuulu seikkailupeleihin niiden poikkeavan ajan esityksen vuoksi. Näistä piirteistä huolimatta Walking Dead mielletään yleisesti seikkailupeliksi. Tätä kantaa puoltavat selkeä päähenkilö Lee Everett, pelimaailman tutkiminen, sekä pelin vahva tarina, joka etenee vain pelaajan toimien mukaisesti. Myös käyttöliittymältään peli muistuttaa muita seikkailupelejä.

Samalla tavoin kuin Manny ja Grim Fandangoissa, pelaaja ohjaa Leeta näppäimistöä avulla, mutta varsinainen vaikuttaminen pelimaailmaan tapahtuu hiiren välityksellä. Tämä toimintapeleistä tuttu kahta laitetta hyödyntävä ohjaustapa toimii hyvin ja on myös suoraviivaisesti toteutettavissa kaksi ohjaustikkua omaavilla peliohjaimilla, jollaisia eri pelikonsolit käyttävät.

Kuten jo aiemmin todettiin, pelimaailman objekteja käsitellään Walking Deadissa huomattavasti rajoitetummin kuin esimerkiksi Monkey Island 1:ssä. Pelin inventaario näkyy ruudun vasemmassa laidassa ja vain näyttää Leen mukanaan kantamat esineet, eikä niitä voi tutkia tai yhdistellä (kuva 7). Pelaaja voi myös käyttää näitä esineitä vain niille tarkoitettussa kontekstissa, joka ilmaistaan aina selkeästi kunkin hotspotin yhteydessä.



Kuva 7 Ruudun vasemmassa laidassa näkyy inventaario, jonka esineitä voidaan käyttää annetussa kontekstissa, kuten tässä tapauksessa monitoimityökalua ruuvien avaamiseen.

Walking Deadissa näitä pelimaailman kohteita voidaan useimmiten käyttää kolmella tavalla. Niitä voidaan tarkastella, henkilöille voidaan puhua tai esineitä voidaan käyttää, ja näiden lisäksi kummassakin tilanteessa voidaan mahdollisesti käyttää jotain inventaariossa olevaa objektia. Nämä vaihtoehdot esitetään pieninä kuvakkeina ja lyhyenä tekstinä, jotka tulevat näkyviin kurssorin ollessa kunkin hotspotin kohdalla.

Pelaaja voi myös valita, haluaako hän pelin korostavan kaikkia ruudulla näkyviä hotspotteja, joka tekee pelaamisesta suoraviivaisempaa (kuva 8). Muutenkin Walking Deadin käyttöliittymä ja sen visuaalisuus on paremmin pelaajan muokattavissa. Puheiden tekstityksen lisäksi pelille ominaiset teksti-ilmoitukset muiden pelihahmojen reaktioista pelaajan valintoihin voidaan kytkeä päälle tai pois. Näiden muokattavien piirteiden myötä pelaaja voi vaikuttaa peliltä saamaansa visuaaliseen ja kirjoitettuun palautteeseen, sekä sitä kautta myös suoraan omaan pelikokemukseensa.



Kuva 8 Walking Dead korostaa pelaajan niin halutessa ruudun hotspotteja.

Walking Deadin puzzlet ovat edellä mainittujen seikkojen vuoksi yksinkertaisempia kuin monissa muissa seikkailupeleissä, mutta pelillisyyttä on korostettu lisäämällä peliin toimintakohtauksia. Useimmiten nämä ovat niin kutsumattuja quick time event -tilanteita. Niissä pelaajan on reagoitava tarpeeksi nopeasti ruudulla näkyviin ohjeisiin, jotka visuaalisesti kehottavat pelaajaa esimerkiksi painamaan jotakin painiketta mahdollisimman tiheästi. Joissakin kohdissa Telltale Games on kuitenkin onnistunut käyttämään tätä toimintapelimäisyyttä hyväkseen puzzlen suunnittelussa. Esimerkiksi eräässä kohdassa pelaajan on vapautettava panttivanki, ja tämä onnistuu vain liikuttamalla Leeta oikea-aikaisesti.

Pelaaja saa Walking Deadissa myös hieman näkyvämpää ohjausta kuin aiemmin käsitellyissä peleissä. Nämä ohjeet tulevat edelleen muilta pelihahmoilta, mutta ruudulle ilmestyy myös lyhyt tekstimuotoinen neuvo. Tämä seikka Walking Deadissa on siis paremmin linjassa luvun 3.2 heuristiikoiden kanssa. Niiden vastaisesti taas Walking Dead sisältää paljon välinäytöksiä, eli tilanteita joissa pelaaja on vain sivustakatsoja, joita ei voi ohittaa.

Walking Dead: Season One pyrkii ensisijaisesti kertomaan tarinan. Pelimekaniikkaa on yksinkertaistettu, jotta tarinan kulku ei katkeaisi kohtuuttoman pitkäksi ajaksi. Pelin käyttöliittymä on minimalistinen, muttei kuitenkaan yhtä huomaamaton kuin Grim Fandangossa, mikä on hyvä kompromissi elokuvamaisen ulkoasun ja pelin sujuvuuden välillä. Pelillisyyttä lisäävät myös satunnaiset toimintakohtaukset, joiden toteutuksessa on käytetty toimintapeleistä tuttuja konventioita.

6 YHTEENVETO

Tekniikan kehittyminen näkyy selvästi vertailtaessa tutkielmassa käsiteltyjä pelejä niitä kronologisesti edeltäneisiin peleihin. Parempi suorituskyky sekä laajentunut muistikapasiteetti on mahdollistanut pelien audiovisuaalisen kehittymisen. Suurimmat kehitysharppaukset ovat tutkielman valossa syntyneet 1990-luvulla, jolloin graafiset käyttöjärjestelmät sekä kolmiulotteinen grafiikka ja mallintaminen tulivat vauhdilla kotitietokoneisiin.

Siirtyminen tekstipohjaisesta Dos-käyttöjärjestelmästä graafisempaan Windowsiin, toi mukanaan myös mahdollisuuden tietokoneiden käyttämiseen graafisten käyttöliittymien kautta, jolloin hiiri on usein näppäimistöä tehokkaampi ja miellyttävämpi ohjauslaite. Tämä näyttää vaikuttaneen myös seikkailupelien käyttöliittymiin. Verrattaessa Larry 1:een, Monkey Island 1 on audiovisuaalisesti näyttävämpi, mutta näkyvin ero näiden kahden välillä on jälkimmäisen pelin käyttöliittymä. Hiirivetoisen käyttöliittymän myötä kehittäjien on täytynyt löytää uusia tapoja pelihahmon erilaisten toimintojen suorittamiseen ja seikkailupeleille tyypillisen inventaarion toteutukseen.

Sama ilmiö toistuu hieman toisella tapaa Grim Fandangon tapauksessa. Kolmiulotteinen grafiikka, etenkin kun se tässä tapauksessa on toteutettu toimintapelin pelimoottorilla, on johtanut käyttöliittymän suunnittelussa poikkeaviin ratkaisuihin pelihahmon liikuttamisessa ja inventaarion toteutuksessa. Mielenkiintoista kyllä, vain noin vuosi Grim Fandangon jälkeen julkaistiin Sieran *Gabriel Knight 3*, kolmiulotteinen seikkailupeli jossa oli genrelle tyypillinen point and click-käyttöliittymä. Täten voidaan ajatella, että Grim Fandangon käyttöliittymään on vaikuttanut kolmiulotteisuutta enemmän LucasArtsin päätös luoda uusi pelimoottori muokkaamalla heidän FPS-peleissä käyttämäänsä moottoria.

Kiitos kehittyneemmän tekniikan myös pelaajien kyky muokata käyttöliittymiä on kasvanut. Larry 1:ssä pelaaja voi lähinnä valita äänet joko päälle tai pois, mutta Grim Fandangossa pelaaja pystyy jo muokkaamaan pelin graafisia ominaisuuksia, näppäinkomentoja ja käyttöliittymän visuaalista ilmettä.

Teknisen kehityksen ohella myös juuri suunnitteluvaiheen ratkaisut ja pyrkimys tietynlaiseen pelikokemukseen ovat nähtävästi vaikuttaneet seikkai-

lupelien käyttöliittymien kehitykseen. Grim Fandango ja Walking Dead pyrkivät kumpikin kertomaan tarinan ja luomaan tunnelmallisen pelimaailman. Grim Fandangossa tämä johti lähes näkymättömään käyttöliittymään, kun taas Walking Dead tasapainoilee minimalismin ja tarinan sujuvuuden välillä. Kumpikin peli ovat myös lainanneet joitakin käytänteitä toimintapeleistä joko parantamaan käytettävyyttä tai tuomaan pelillistä lisäarvoa.

Seikkailupelien käyttöliittymiä vertaillaessa on myös syytä huomioida kontekstin merkityksen kasvu. Larry 1:ssä ja Monkey Island 1:ssä pelaaja tarvitsee liudan komentoja eri toimintoja varten. Grim Fandango ja Walking Dead taas osaavat pelaajan inventaarion, sijainnin ja toiminnan kohteen mukaan valita asianmukaisen toiminnon, jota pelaajan ei erikseen tarvitse valita. Tämä on vähentänyt peleissä tarvittavien komentojen määrää, ja tehnyt pelaamisesta yksinkertaisempaa.

Taulukossa 3 on esitetty eroavaisuudet tutkielmassa käsiteltyjen pelien käyttöliittymien keskeisten piirteiden välillä. Siitä voidaan nähdä, miten tekninen kehitys on ajan kuluessa selvästi vaikuttanut pelien audiovisuaalisuuteen, mutta päähenkilön ohjaaminen ja ohjauslaite ovat pikemminkin seurausta kunkin pelin suunnitteluvaiheen ratkaisuista. Kaikille tutkielman peleille on yhteistä pelitapahtumien kuvaaminen kiinteästä näkökulmasta, mikä onkin luvun 2.2 tyypologisessa määrittelyssä todettu yhdeksi seikkailupelien peruspiirteeksi.

Taulukko 3 Tutkittujen pelien käyttöliittymien keskeiset piirteet.

	Leisuresuit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987)	Secret of Monkey Island (1990)	Grim Fandango (1998)	Walking Dead: Season One (2012)
Grafiikan esitys	2D	2D	3D	3D
Hahmon ohjaaminen	Suoraan	Kursorin välityksellä	Suoraan	Suoraan
Ensisijainen ohjainlaite	Näppäimistö	Hiiri	Näppäimistö / peliohjain	Näppäimistö + hiiri / peliohjain
Kuvakulma	Kiinteä	Kiinteä	Kiinteä	Kiinteä
Inventaario	Erillinen tekstilaatikko	Kiinteä alue ruudun alareunassa	Erillinen graafinen näkymä	Kiinteä alue ruudun vasemmassa reunassa
Kirjallinen palaute	Tekstilaatikoina	Hahmojen puheena	Hahmojen puheena	Hahmojen puheena
Audiopalaute	Ääniefekteinä	Ääniefekteinä	Ääniefekteinä ja puhuttuna	Ääniefekteinä ja puhuttuna

Vuosien varrella seikkailupelien käyttöliittymistä on tullut virtaviivaisempia ja huomaamattomampia, ja ne tuntuvat paremmin noudattavan sekä Nielsenin yleisiä käytettävyyshuristiikoita (luku 3.1), että Pinellen ja kumppa-

neiden peleille suunniteltuja sääntöjä (luku 3.2). Tätä kehityssuuntaa on ohjannut paitsi tekniikan kehittyminen, myös yksittäisissä peleissä toteutetut suunnitteluratkaisut. Näin syntyneitä ja hyväksi koettuja ratkaisuja on sittemmin kopioitu tai hieman muokattu toisiin seikkailupeleihin, jolloin näistä on syntynyt eräänlaisia alan peruskäsitteitä ja standardeja.

Tässä voisi kuitenkin olla aihetta jatkotutkimuksille. Kuinka käyttöliittymä standardit syntyvät ja mitkä tekijät vaikuttavat niiden yleistymiseen? Ja onko niiden seuraaminen perusteltua? Käyttävätkö monet seikkailupelit tiettyä käyttöliittymää, vain koska niin on tehty ennenkin? Kysymys on sikäli aiheellinen, koska tällainen ajattelutapa voi rajoittaa kehitystä ja estää uusien innovaatioiden syntyä.

LÄHTEET

- Aarseth, E., Smedstad, S.M., Sunnanå, L. (2003). Multidimensional Typology of Games. *Teoksessa DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up.* (s. 47–53) Utrecht: Utrecht University
- Aarseth, E., Dahlskog, S., Kamstrup, A. (2009) Mapping the Game Landscape: Locating Genres Using Functional Classification. *DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.* (s. 1–5). Lontoo: Brunel University
- Apperley, T.H. (2006) Genre and game studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation Gaming*, 37(1), 6–23.
- Björk, S., Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Hingham, MA : Charles River Media.
- Csikszentmihalyi, M., Nakamura, J. (2014) The Concept of Flow. *Flow and the Foundations of Positive Psychology.* (s. 239–263). Dordrecht : Springer Science + Business Media
- Federoff, Melissa A. (2002). *Heuristics and Usability Guidelines for the Creation and evaluation of Fun in Video Games.* In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Science in the Department of Telecommunications. Indiana University.
- Fernandez Vara, C. (2009). *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation Through Performance.* In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in Digital Media in the School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2001) *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate.* In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Information Design and Technology School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology.
- Funk, J., Buchman, D. (1995) Videogame Controversies. *Pediatric Annals*, 24(2), 91–94
- Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.* Lontoo : Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge, MA : The MIT Press
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood.* Lontoo : Routledge
- Newman, J. (2004) *Videogames.* Lontoo : Routledge
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering.* Cambridge, MA : AP Professional.
- Nielsen, J., Mack, R. L. (1994). *Usability Inspection Methods.* New York : John Wiley & Sons Inc.
- Lecky-Thompson, G.W. (2008) *Video Game Design Revealed.* Boston, MA : Charles River Media.

- Pinelle, D., Wong, N. & Stach, T. (2008). Heuristic Evaluation of Games: Usability Principles of Video Game Design. *CHI '08 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. (s. 1453-1462)
New York: Association for Computing Machinery
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.
Massachusetts, Lontoo : The MIT Press
- Schell, J. (2008) *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA :
Morgan Kaufmann Publishers.
- Solomon, E. (1984) *Games Programming*. Cambridge: Press Syndicate of the
University of Cambridge
- Mr. Bill's Adventureland (2001) Glossary: Definitions of Some Commonly Used
Adventure Gaming Terms. Haettu 9.3.2016 osoitteesta
<http://www.mrbillsadventureland.com/howto/whatisadv/glossary.htm>
- Wikipedia (2016) Parsing. Haettu 9.3.2016 osoitteesta
<https://en.wikipedia.org/wiki/Parsing#Parser>

PELIT

- Benton, C: *Softporn Adventure*. On-Line Systems. 1981.
- Crowther, W., Woods, D.: *Colossal Cave Adventure*. CRL. 1976.
- Cyan: *Myst*. Broderbund Software. 1993.
- Elemental Games: *Space Rangers 2: Dominators*. 1C Company, Excalibur Publishing, Cinemaware Marquee. 2004.
- id Software: *Quake II*. Activision. 1997.
- LucasArts: *Curse of Monkey Island*. 1997.
- LucasArts: *Grim Fandango*. 1998.
- Lucasfilm Games: *Maniac Mansion*. 1987.
- Lucasfilm Games: *The Secret of Monkey Island*. LucasArts. 1990.
- Obsidian Entertainment: *Neverwinter Nights 2*. Atari. 2006.
- On-Line Systems: *Mystery House*. 1980.
- Sierra On-Line: *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. 1987.
- Sierra On-Line: *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*. 1999.
- Telltale Games: *Walking Dead*. Telltale Games, Square Enix. 2012.