

Narratiivinen suunnittelu  
seikkailupeligenren näkökulmasta ja pelikäsikirjoittaminen

Jasmine Poikela  
Pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto  
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos  
Toukokuu 2019

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Jasmine Poikela	
Työn nimi – Title Narratiivinen suunnittelu seikkailupeligenren näkökulmasta ja pelikäsikirjoittaminen	
Oppiaine – Subject Kirjoittaminen	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 64
Tiivistelmä – Abstract <p>Narratiivinen suunnittelu on erkaantunut yhä enemmän ja enemmän pelisuunnittelusta, ja sille onkin kehittynyt erillinen rooli. Tämän uuden roolin tehtävät keskittyvät narratiiviseen ilmaisuun, ja pyrinkin tutkielmassani hahmottamaan näitä narratiivisen suunnittelun osa-alueita, jotka muodostavat narratiivisen suunnittelijan tehtävät.</p> <p>Käsittelen pro gradu -tutkielmassani narratiivista suunnittelua pääasiassa seikkailupeligenren näkökulmasta. Käytän narratiivisen suunnittelun osa-alueiden hahmottamisen tukena kahta seikkailupeligenren peliä, jotka ovat <i>The Town of Light</i> (2017) ja <i>Life Is Strange: Before the Storm</i> (2017). Käyn läpi narratiivisen suunnittelun osa-alueita maailmanrakentamisesta pelinarratiivin välittämisen eri keinoihin. Lisäksi demonstroin luovan työni kautta erilaisia suunnitteludokumentteja narratiivisen suunnittelun työkaluina sekä elokuvakäsikirjoituksen formaatin hyödyntämistä pelikäsikirjoituksessa.</p> <p>Vastaan tutkielmassani seuraaviin kysymyksiin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- mitkä ovat keskeisimmät maailmanrakentamisen osa-alueet videopeleissä,</li><li>- mitä eri väyliä on narratiivisen sisällön viestimiseen pelaajalle,</li><li>- mitä pelikehityksen dokumentteja voi hyödyntää narratiivisessa suunnittelussa,</li><li>- miten videopelien interaktiivisen luonteen voi ottaa huomioon narratiivisessa suunnittelussa.</li></ul>	
Asiasanat – Keywords narratiivinen suunnittelu, pelisuunnittelu, pelikäsikirjoittaminen, maailmanrakentaminen, interaktiivisuus, seikkailupeli, genre	
Säilytyspaikka – Depository JYX-julkaisuarkisto	
Muita tietoja – Additional information	

# Sisällys

1 Johdanto.....	3
1.1 Kirjallisuus, aineisto, tutkimustehtävät ja tutkimuskysymykset.....	5
1.2 Seikkailupeli genrenä .....	6
2 Tutkielman taustoitusta .....	8
2.1 Interaktiivisuus, merkityksellinen pelattavuus ja pelaajan agentuuri .....	8
2.2 Pelikokemus .....	11
2.3 Identifikaatio.....	12
3 Maailmanrakentaminen videopeleissä.....	15
3.1 Maailmanrakentamisen tukipilarit.....	16
<b>3.1.1 Yhteiskuntajärjestelmä</b> .....	16
<b>3.1.2 Historia</b> .....	17
<b>3.1.3 Geografia</b> .....	18
<b>3.1.4 Perspektiivi</b> .....	18
3.2 Suunnittelutyön osa-alueita .....	19
<b>3.2.1 Taustatyö</b> .....	20
<b>3.2.2 Tasosuunnittelu ja ympäristöllinen tarinankerronta</b> .....	21
<b>3.2.3 Pelihahmot ja maailmanrakentaminen</b> .....	23
<b>3.2.4 Pelinarratiivin rakenteet</b> .....	27
<b>3.2.5 Dialogi maailmanrakentamisessa</b> .....	30
4 Narratiivisen suunnittelun ja käsikirjoittamisen työkalut .....	32
4.1 Elokuvakäsikirjoittamisen hyödyntäminen ja kahdeksan kuvan järjestelmä .....	32
4.2 Pelikehityksen dokumentaatio.....	33
4.3 Luova työ.....	36
5 Päättäntö .....	42
LÄHTEET .....	44
LIITTEET .....	46
Hahmosuunnitteludokumentti .....	47
Pelimaailman suunnitteludokumentti .....	50
Pelimekaniikat .....	52
Pelikäsikirjoitus .....	53

# 1 Johdanto

Pelinkehityksen historian alkupuolella oli vielä hyvin tavallista, että yksi tekijä vastasi jokaisesta pelinkehityksen osa-alueesta, kuten esimerkiksi ohjelmoinnista, audiosta, suunnittelusta, grafiikasta ja tarinasta. Tekniikan kehittyessä yhä näyttävämpien pelien tekeminen mahdollistui, jolloin pelikehitystiimitkin kasvoivat suurempien projektien puitteissa ja erityisosaamisalueet alkoivat muodostua. Esimerkiksi taide ja suunnittelu erkaantuivat ohjelmoinnista sekä animointi taiteesta. Tämä prosessi jatkuu vielä tänäkin päivänä. Äänisuunnittelu nähdään nykyisin jo omana osa-alueenaan eikä pelisuunnittelun alakategoriana. Narratiivi on tekemässä nyt omaa erkaantumistaan pelisuunnittelusta. Useissa pelinkehitystiimeissä kirjoittaminen on vielä yksinään pelisuunnittelijan vastuulla. (Skolnick 2014, 102.)

Pelikehitystiimeissä ja etenkin suuremmissa pelistudioissa on paljon eri roolin haltijoita. Näille eri rooleille käytetään välillä poikkeaviakin nimikkeitä, mutta pääasiallisia rooleja ovat mm. ohjelmoija, graafikko, konseptiartisti, taiteellinen johtaja, pelisuunnittelija, äänisuunnittelija ja tuottaja. Kun narratiivinen suunnittelu on saanut yhä enemmän jalansijaa pelisuunnittelussa, on se lähtenyt erkaantumaan myös omaksi roolikseen pelikehitystiimeissä. Tätä roolin haltijaa voidaan kutsua esimerkiksi pelinarratiivin suunnittelijaksi tai narratiiviseksi suunnittelijaksi. Narratiivinen suunnittelija ei kuitenkaan tarkoita samaa kuin pelikirjoittaja tai käsikirjoittaja.

Narratiivinen suunnittelija yhdistää pelisuunnittelijan ja kirjoittajan roolit uudeksi kokonaisuudeksi. Narratiivisen suunnittelijan on ymmärrettävä näiden kahden roolin sisältämät erikoistumisalueet. Koska narratiivinen suunnittelija on usein osallisena kirjoitusprosessissa, tulee hänen ymmärtää luovan kirjoittamisen, fiktion ja elokuvakäsikirjoittamisen säännöt sekä konventiot. Pelisuunnittelua ohjaavat säännöt on myös ymmärrettävä, sillä narratiivisen suunnittelijan täytyy osata kommunikoida ja toteuttaa luomansa sisältö pelin muodossa. Sisällönlunnosta on hyvä ymmärtää kenttäsuunnittelu, assettien<sup>1</sup> ja audion tuottaminen sekä järjestelmäsuunnittelu, johon lukeutuvat pelimekaniikat. Näiden lisäksi narratiivisella suunnittelijalla on usein hallintaan ja kommunikointiin liittyviä tehtäviä pelin narratiivisen sisällön osalta, joten on hyvä jos narratiivinen suunnittelija osaa hyödyntää myös projektin suunnittelun ja hallinnan metodeja. (Finley, Hepler, Heussner & Lemay 2015, 9–10.)

---

<sup>1</sup> Kaikki mitä peliin voidaan sisällyttää, kuten esimerkiksi 3D-mallit, kutsutaan aseteiksi.

Narratiivinen suunnittelija voi integroida tarinaa peliin kirjoittamalla millä tahansa välineellä, joka tehtävää varten on otettu käytettäväksi, mutta saman asian voi ajaa myös taso- ja pelisuunnittelun metodien käyttäminen. Pelien narratiivinen suunnittelu on tarinankertomisen taidetta käyttämällä saatavilla olevia tekniikoita ja laitteita. Se on pelattavuuden sekä visuaalisten ja akustisten metodien käyttämisen taidetta viihdyttävän ja osallistavan kokemuksen luomiseksi pelaajille. (Finley ym. 2015, 10, 17.) Tarinat videopeleissä auttavat pitämään pelaajan kiinnostuneena ja osallisena. Ne antavat syyn edetä pelissä ja katsoa mitä seuraavaksi tapahtuu. Tarina voidaan integroida pelattavuuteen monella eri tavalla. Tarina voi ilmetä pelin tasoissa, kun pelaaja pelaa niitä, tai se voi olla siirtymämekanismi tasojen välillä, jolloin sitä voidaan pitää palkintona tason suorittamisesta. Tarina voi olla sulautettu ennalta kirjoitettuna paloina tai olla emergentti, jolloin se nousee pelin päämekaniikoista. Tarina voi olla lineaarinen ja itsenäinen pelaajan toimista tai se voi ottaa eri suuntia pelaajan valintojen pohjalta. Tarinan sisällyttäminen videopeliin tehdään usein lähiyhteydessä tasosuunnittelun kanssa. (Adams 2010, 50.)

Jokaisella mediumilla on omat haasteensa narratiivisen materiaalin välittämisessä. Videopelimediumi kehittää edelleen tarinankerronnan kapasiteettiaan. Se on monimutkainen prosessi, sillä videopelit eivät ole pelkästään narratiivinen mediumi. Videopeleissä interaktiivisuus on pääasiallinen eroavaisuus narratiivin välittämisessä verrattuna muuhun vakiintuneeseen narratiiviseen mediaan. Kirjoittajan pääasiallinen huoli on se, että lähes jokainen pelin narratiivinen elementti laukaistaan pelaajan toimesta. Kirjoittajan tulee ymmärtää, ennakoida ja mahdollistaa rooli, jonka pelaaja ottaa narratiivissa ja esitetyissä pelitiloissa. (Boon 2007, 43.)

Koska pelikäsikirjoittamiselle ja narratiiviselle suunnittelulle ei ole yhtä kiinteää tai vakiintunutta muotoa, niiden toteuttamistapa ja muoto vaihtelevat tekijästä ja pelin tarkoituksiperistä riippuen. Peligenre määrittelee paljon sitä, mitä kaikkea narratiivisessa suunnittelussa ja käsikirjoituksessa tulee ottaa huomioon. Luonnollisesti narratiivipainotteisissa peleissä käsikirjoittamisella ja narratiivisella suunnittelulla on suurempi rooli. Käyn läpi pro gradu -tutkielmassani erilaisia huomioon otettavia osa-alueita narratiivisessa suunnittelussa. Lisäksi tuon pelisuunnittelun mukaan tarkasteluuni, sillä se liittyy keskeisesti narratiiviseen suunnitteluun. Myös videopelien interaktiivinen luonne saa painopisteen tutkielmani pääkohdissa. Pelit vaativat aktiivista osallistumista, joten käsikirjoittaminen ja suunnittelu vaativat myös sen huomioon ottamista.

## 1.1 Kirjallisuus, aineisto, tutkimustehtävät ja tutkimuskysymykset

Pelikirjoittamista, narratiivisen suunnittelun osa-alueita, pelinarratiivin välittämisen keinoja sekä narratiivisen suunnittelun työkaluja on käsitelty laajasti teoksessa *Game Writing – Narrative Skills for Videogames* (toim. Bateman 2007). Artikkelit eivät käsittele aiheita kovin syvällisesti, vaan pyrkivät antamaan kattavan yleiskuvan, mitä kaikkea pelinarratiiveihin ja niiden suunnitteluun liittyy. Kirjallisuutta pelinarratiiveista, narratiivisesta suunnittelusta ja kirjoittamisesta löytyy myös osasta käyttämästäni lähteistä. Käsitellen narratiivista suunnittelua pääasiallisesti Hergenraderin (2019), Shawn (2015) sekä Finleyn, Heplerin, Heussnerin ja Lemayn (2015) teosten kautta. Hergenraderin teos *Collaborative Worldbuilding For Writers And Gamers* käsittelee laajasti fiktionaalisen maailman rakentamista. Käyn sen avulla läpi keskeisiä maailmanrakentamisen osa-alueita. Shawn teoksesta *Gaming at the Edge – Sexuality and Gender at the Margins of Game Culture* olen poiminut erityisesti pelaajahahmojen tyyppittelyn, mutta sen lisäksi käyn läpi identifikaation käsitettä. Vertaan Shawn pelaajahahmojaottelua Finleyn ym. vastaavaan jaotteluun *The Game Narrative Toolbox* -teoksesta. Käytän heidän teoksestaan myös laajasti muita konsepteja liittyen narratiiviseen suunnitteluun sekä pelisuunnitteluun, jota sivuan narratiivisen suunnittelun rinnalla. Käsitellen erityisesti pelisuunnitteluun liittyviä dokumentteja Adamsin (2010) teoksesta *Fundamentals of Game Design*.

Hahmotan tutkielmassani läpikäymiäni osa-alueita liittyen narratiiviseen suunnitteluun kahden videopelin avulla, jotka ovat LKA:n kehittämä ja julkaisema *The Town of Light* (2017) sekä Deck Ninen kehittämä ja Square Enixin julkaisema *Life Is Strange: Before the Storm* (2017). Käsitellen molempia pelejä PlayStation 4 -julkaisuina. Molemmat peleistä lukeutuvat seikkailupelin genreen, ja käsitellenkin narratiivisen suunnittelun eri aspekteja juuri seikkailupeligenren näkökulmasta. Olen valinnut seikkailupeligenren tukemaan narratiivisen suunnittelun tarkastelua juuri siitä syystä, että seikkailupeligenre on vahvasti tarinapainotteinen videopeligenre, jolloin sillä pystyy havainnollistamaan narratiivisen suunnittelun aspekteja kattavasti.

Koska pelikäsikirjoittamisella ja narratiivisella suunnittelulla ei ole yhtä vakiintunutta muotoa, tarkoituksenani on demonstroida yhdenlainen suunnittelun ja käsikirjoittamisen tapa, joka palvelee seikkailupeligenreä. Pelikäsikirjoitusta pohtiessani tuon esille elokuvan käsikirjoitusformaatin ja pohdin, miten sitä voisi pelikäsikirjoittamisen kohdalla hyödyntää. Luovan osuuden on tarkoitus havainnollistaa käytännössä narratiivisen suunnittelun osa-alueita. Narratiivisen suunnittelun osa-

alueita käyn läpi kappaleessa 3, joka keskittyy yleisesti myös maailmanrakentamiseen. Kappaleessa 4 taas keskityn käymään läpi pelikehityksen dokumentaatiota ja siihen sovellettavia keinoja, joita käytän luovassa työssäni hyödyksi. Näiden lisäksi käsittelen tutkielmani luovaa osuutta neljännessä kappaleessa.

Tutkielman tarkoituksena on siis hahmottaa narratiivisen suunnittelun eri osa-alueita, joita voi hyödyntää pelisuunnittelussa. Lisäksi tarkoituksena on hahmotella yhdenlainen käsikirjoituksen malli. Kehittelemäni malli ei tule olemaan universaalisti hyödynnettävä, vaan se on rajoittunut enemmän tietyn tyyppisen genren peleihin sekä tietynlaiseen työskentelymalliin, jossa pääpaino on narratiivissa. On myös otettava huomioon, että narratiivisen suunnittelun ja pelisuunnittelun työkaluja on monenlaisia, joista keskityn lähinnä vain dokumentaatioon. Tutkimuskysymyksiäni ovat: mitkä ovat keskeisimmät maailmanrakentamisen osa-alueet videopeleissä, mitä eri väyliä on narratiivisen sisällön viestimiseen pelaajalle, mitä pelikehityksen dokumentteja voi hyödyntää narratiivisessa suunnittelussa sekä miten videopelien interaktiivisen luonteen voi ottaa huomioon narratiivisessa suunnittelussa.

## 1.2 Seikkailupeli genrenä

Genrenä seikkailupeli on nimenä harhaanjohtava sana, sillä suurin osa seikkailupeleistä ei ole luonteeltaan seikkailuja sanan varsinaisessa merkityksessä. Syy tälle genrenimelle on historiallinen. (Adams 2010, 546.) *Colossal Cave Adventure* tai pelkästään *Adventure* (1976) julkaistiin PDP-10 suurtietokoneelle ja siitä tuli arkkityyppi tekstiseikkailupeleille sekä interaktiiviselle fiktiolle (Montfort 2003, 87, 89–90). Opiskelijaryhmä MIT:ssä inspiroitui *Colossal Cave Adventure*stä niin, että he tekivät laajemman tekstiseikkailupelin nimeltä *Zork* (1977) samalle suurtietokoneelle, jolle *Colossal Cave Adventure*kin oli tehty. Myöhemmin he käänsivät *Zorkin* toimimaan myös kotitietokoneilla. Kun kotitietokoneet alkoivat kehittyä grafiikkakapasiteetiltaan, pelikehittäjät alkoivat lisätä seikkailupeleihin myös grafiikkaa tekstin lisäksi. (Adams 2010, 547.)

Adamsin mukaan seikkailupeli on interaktiivinen tarina protagonistista, jota myös pelaaja kontrolloi. Tarinankerronta ja tutkiminen ovat keskeisiä elementtejä tälle peligenrelle. Ongelmanratkaisu ja ajatukselliset haasteet muodostavat suurimman osan pelattavuudesta. (Adams 2010, 547.) Seikkailupeli ei kuitenkaan aina rajoitu pelkästään protagonistin tarinaan, vaan siinä

saattaa esiintyä samanaikaisesti monen eri hahmon tarinoita, jotka limittyvät toisiinsa. Esimerkkinä *Life Is Strange: Before the Storm* -pelissä (2017) pelaaja kontrolloi Chloe nimistä protagonistia, mutta suuri osa tarinasta kietoutuu ei-pelattavan hahmon Rachelin ympärille. Pelissä hahmojen henkilökohtaiset elämät ja suhteet toisiinsa ovat keskiössä, jolloin ei voida puhua vain protagonistin tarinasta, vaan kyse on myös niiden kaikkien ei-pelattavien hahmojenkin tarinoista, joita pelissä käsitellään.

Peliä ei kuitenkaan voi tehdä pelkästään tapahtumapaikan tai hahmon ympärille. Tärkein kysymys idean muuttamisessa pelikonseptiksi on, mitä pelaajan tulee tehdä, eli mitkä ovat niitä aktiviteetteja, joihin pelaaja voi ryhtyä. (Adams 2010, 69.) Pelin päämekaniikat ovat jokaisen pelin keskiössä, sillä ne luovat pelattavuuden. Ne myös määrittävät pelaajan toimintojen vaikutukset pelimaailmassa. (Adams 2010, 36.) Tarinat auttavat pitämään pelaajan mielenkiinnon yllä ja osallisena ja antavat syyn jatkaa pelissä eteenpäin. (Adams 2010, 50.)

*Life Is Strange: Before the Storm*issa pelin päämekaniikkoja ovat tutkiminen ja dialogivalintojen tekeminen, jotka auttavat pelaajaa luomaan kokonaiskuvaa käsillä olevista tilanteista liittyen hahmoihin. Näin pelimekaniikat on kiedottu tarinan ympärille, jolloin pelaajan toimet ovat suoraan yhteydessä tarinaan ja sen paljastamiseen. Samantapaisesti myös *The Town of Light*issa pelattavuus kietoutuu tutkimisen ympärille sekä monologivalintojen tekemiseen. *The Town of Light*in kohdalla puhun dialogivalintojen sijaan monologivalinnoista, sillä protagonistista käy läpi ajatuksissaan päättelyketjuja. Seikkailupeligenrelle onkin ominaista hidassvauhtinen tarinankerronta, joka nojaa vahvasti pulmapeleihin ja ympäristöön, ja yhdistelmä eri asteista kompleksisuutta pulmissa luo syvyyttä ja progressiota (Finley ym. 2015, 29).



## 2 Tutkielman taustoitusta

Tässä kappaleessa käyn läpi valitsemani kirjallisuuden pohjalta keskeisiä konsepteja tutkielmani osalta. Interaktiivisuus on videopelimediumille keskeinen ominaisuus, koska pelaajalta vaaditaan aktiivista osallistumista. Aktiivisen osallistumisen kautta korostuu pelaajan agenttuuri suhteessa pelin tapahtumiin. Pelaaja tekee valintoja, jotka vaikuttavat pelin etenemiseen enemmän tai vähemmän. Pelaajan agenttuuri kuvaa pelaajan uskoa siitä, että hänen tekemänsä valinnoilla on seuraus. Kun pelaajan toiminnalla ja pelin antamalla vasteella on selkeä ja ymmärrettävä suhde, puhutaan merkityksellisestä pelattavuudesta. Merkityksellinen pelattavuus on tärkeää eheän kokonaisuuden kannalta.

Pelit mahdollistavat myös erilaisia kokemuksia. Pelikokemusta voidaan muotoilla Schellin (2015) mukaan eri tavoilla, joita käsitellen yksityiskohtaisemmin myöhemmin. Pelikokemukseen sinänsä liittyy myös identifikaatio, joka on monimutkainen käsite ja jolla ei ole yksiselitteistä määritelmää. Samastuminen nousee keskeiseksi käsitteeksi identifikaatiosta, ja samastuminen muotoilee pelaajalle pelikokemuksesta henkilökohtaisemman. Käyn läpi Shawn (2015) teoksen pohjalta tätä identifikaation monimuotoista käsitettä videopelien kohdalla.

### 2.1 Interaktiivisuus, merkityksellinen pelattavuus ja pelaajan agenttuuri

Pelin pelaaminen on valintojen tekemistä pelisysteemin sisällä, joka on suunniteltu tukemaan toimintaa ja lopputulemia merkityksellisillä tavoilla. Jokainen teko aiheuttaa muutoksen vaikuttaen koko systeemiin. Tämä toiminnan ja lopputuleman prosessi tapahtuu, kun pelaajat vuorovaikuttavat pelisysteemin kanssa. Vuorovaikutus tapahtuu kaikilla tasoilla, pelin formaalista vuorovaikuttamisesta peliobjektien kanssa aina sosiaaliseen vuorovaikutukseen muiden pelaajien kanssa ja pelin kulttuuriseen vuorovaikutukseen, johon liittyvät kontekstit pelin ulkopuolelta. (Salen & Zimmerman 2004, 58.)

Salen ja Zimmerman ovat kehittäneet interaktiivisuuden mallin, joka käsittää neljä moodia tai sitoutumisen neljä tasoa, joita pelaajalla voi olla interaktiivisen systeemin kanssa. Ensimmäinen moodi on kognitiivinen interaktiivisuus. Se tarkoittaa psykologista, emotionaalista ja älyllistä osallistumista henkilön ja systeemin välillä. Toinen moodi on funktionaalinen interaktiivisuus, joka

sisältää toiminnalliset ja rakenteelliset vuorovaikutukset systeemin komponenttien kanssa, olivat ne sitten fyysisiä tai virtuaalisia. Kolmantena moodina on eksplisiittinen interaktiivisuus, joka tarkoittaa niin sanotusti peittelemätöntä osallistumista, kuten pelin sääntöjen noudattamista. Eksplisiittiseen interaktiivisuuteen liittyvät myös valinnat, satunnaiset tapahtumat, dynaamiset simulaatiot ja muut interaktiiviseksi kokemukseksi ohjelmoidut toimenpiteet. Neljäs moodi on objektin tuonpuoleinen interaktiivisuus, mikä tarkoittaa vuorovaikutusta suunnitellun systeemin ulkopuolella. Siihen liittyvät esimerkiksi fanikulttuuri, yhteisöt ja systeemien käyttö raakamateriaalina uuden sisällön luomiseksi. (Salen & Zimmerman 2004, 59–60.)

Peleissä juurikin eksplisiittinen interaktiivisuus sallii pelin etenemisen. Pelaajalla on toimijuus panna alulle ja suorittaa kokonainen joukko eksplisiittisiä toimintoja, kuten reitin valitseminen tai bonuspisteiden kerääminen. Tietyllä tavalla nämä eksplisiittiset toiminnan hetket määrittävät pelikokemuksen sävyn ja tuntuman. Pelaajan kokemuksen rakentaminen interaktiivisen systeemin kautta on kriittistä merkityksellisen pelaamisen suunnittelulle. Interaktiivisesta kokemuksesta tekee merkityksellistä se, jos kokemus sisältää eksplisiittisen vuorovaikutuksen lisäksi merkityksellisiä valintoja. Kun pelaaja tekee valinnan pelissä, systeemin tulee vastata jollain tavalla. Suhde pelaajan valinnan ja systeemin vastauksen välillä on yksi tapa luonnehtia interaktiivisuuden syvyyttä ja laatua. Kun huomioon otetaan tavat, joilla valinnat on sulautettu pelin toimintoihin, valinnan suunnittelua voidaan tarkastella kahdella tasolla, joita ovat mikro ja makro. (Salen & Zimmerman 2004, 58, 61.)

Mikrotaso edustaa pelaajan tekemiä pieniä hetkestä hetkeen valintoja, joita pelaaja kohtaa pelin aikana. Makrotaso edustaa tapaa, jolla mikrotason valinnat liittyvät yhteen ketjumaisesti muodostaen laajemman kokemuksen kaaren. Kun jokaisen teon lopputulema on havaittava ja kokonaisvaltainen, valinnanteko johtaa merkitykselliseen pelattavuuteen. (Salen & Zimmerman 2004, 61–62.) *Life Is Strange: Before the Storm* ja *The Town of Light* -peleissä tehdyt dialogi- ja monologivalinnat kuvaavat mikrotason hetkestä hetkeen tehtäviä valintoja. Valinnat limittyvät tarinan etenemiseen ja yhdessä ne muodostavat makrotasoa edustavan suuremman kokemuksen kaaren. *Life Is Strange: Before the Storm* antaa pelaajan tehdä valintoja, jotka johtavat paikallisiin variaatioihin narratiivissa, kun taas *The Town of Light*issa pelaajan tulee etsiä ympäristöstä vihjeitä pelaajahahmon historiasta selvittääkseen narratiivin kokonaisuudessaan. *The Town of Light*in monologivalinnat aiheuttavat myös variaatioita siinä, miten protagonistista kokee maailman.

Merkityksellisen pelattavuuden konsepti perustuu idealle, että pelaajan toiminnan ja pelin lopputuleman välillä on ymmärrettävä suhde. Pelattavuuden merkityksellisyys kehkeytyy pelaajan toiminnasta ja systeemin lopputulemasta eli vasteesta, jonka se antaa pelaajan toiminnalle (Salen & Zimmerman 2004, 164, 156–157). Jos toiminnan ja lopputuleman välinen suhde on epäselvä, silloin pelattavuudella ei ole selvää merkitystä eikä se tällöin palvele myöskään pelaajan motivaatiota pelata peliä.

Merkityksellistä pelattavuutta ilmaantuu, kun suhde tekojen ja lopputulemien välillä on havaittava ja kun se on integroitu pelin laajempaan kontekstiin. Merkityksellinen pelattavuus ilmenee siten, että pelaaja tietää ja ymmärtää mitä tapahtui kun hän teki jotakin. Toinen ilmenemistapa on se, että pelaajan teoilla on välittömän vaikutuksen lisäksi kauaskantoisempi merkitys pelikokemuksen kannalta, eli jokainen pelaajan teko on osa suurempaa pelikokemusta. (Salen & Zimmerman 2004, 34–35.)

Pelaajan agentuuri tai toimijuus kuvaa pelaajan uskoa siitä, että hänen valintansa ja tekonsa vaikuttavat tarinan etenemiseen. Yksinkertaisimmillaan se voi tarkoittaa sitä, että kun pelaajat onnistuvat jossakin tehtävässä, seuraava juonellinen kohta syntyy tarinallisesti tästä onnistumisesta. Mitä kompleksisempi narratiivi sitä enemmän pelaajan valintoja tulee kunnioittaa agentuurin mielessä. (Finley ym. 2015, 106.) Pelaajalla on toimijuus myös narratiivin kautta, ja kirjoittajan onkin otettava huomioon pelaajan rooli pelissä ja välitettävä narratiivi pelaajalle tämä rooli huomioon ottaen. Pelin säännöt määrittävät mahdollisuudet pelaajan agentuurille, sillä pelin säännöt luovat sen pelitilan, jossa pelaaja voi toimia. (Boon 2007, 63.) Vaikka Boon puhuukin kirjoittajasta, toimijuuden tukeminen narratiivisessa mielessä on myös narratiivisen suunnittelijan ja pelisuunnittelijan vastuulla. Joissain tapauksissa pelikirjoittaja ei välttämättä osallistu suunnitteluun ollenkaan, vaan keskittyy pelkästään kirjoittamiseen.

Pelaajan agentuuri ei kuitenkaan ole käsitteenä rajoittunut vain videopelien narratiiviseen sisältöön. Pelaajan toimet synnyttävät aina jonkinlaisen vasteen pelissä, eikä se välttämättä liity tarinalliseen edistymiseen mitenkään, sillä videopeleissä ei aina ole huomattavaa tarinaa. Tällöin toimijuus liittyy siihen, että pelaajan toimet saavat aikaan pelillistä edistymistä, oli se esimerkiksi pisteiden keräilyä tai etenemistä pelitasosta toiseen kohti viimeistä haastetta.

## 2.2 Pelikokemus

Schellin mukaan pelien voidaan ajatella koostuvan neljästä elementistä: mekaniikoista, estetiikasta, tarinasta ja teknologiasta. Pelin mekaniikat ovat sen toimintamalleja ja sääntöjä. Ne kuvaavat pelin päämäärää, miten päämäärän voi saavuttaa ja mitä tapahtuu, kun sitä saavutetaan. Estetiikka on sitä, miltä peli näyttää, kuulostaa ja tuntuu. Se muodostaa suurimman väylän pelaajan kokemukseen. Tarinaa tukevat pelin mekaniikat ja ne tekevät siitä vahvemman ja ylipäänsä mahdollistavat tarinan paljastamisen. Lopuksi teknologia sallii ja estää tiettyjä toimintoja tapahtumasta, ja sen kautta estetiikka ottaa muotonsa, mekaniikat toimivat ja tarina kerrotaan. (Schell 2015, 51–52.)

Kun pelaajat pelaavat peliä, he saavat siitä jonkinlaisen kokemuksen. Ilman kokemusta peli on arvoton. Peli ei kuitenkaan itsessään ole kokemus, mutta se mahdollistaa kokemuksen. Voimme vain tehdä pelejä, jotka todennäköisesti saavat aikaan erilaisia kokemuksia, kun pelaaja on vuorovaikutuksessa niiden kanssa. Essentiaalisen kokemuksen ei tarvitse vastata oikean maailman kokemuksia, sen tarvitsee vain vangita niiden kokemusten ydin. Jokaisella kokemuksella on ominaispiirteitä, jotka määrittävät sen ja tekevät siitä erityisen. (Schell 2015, 10–11, 21.) Näitä ominaispiirteitä voidaan siis kutsua kokemuksen ytimeksi.

Olen poiminut Schelliltä viisi pääkohtaa, joiden mukaan kokemusta voidaan lähteä muotoilemaan. Ensimmäinen kohta on emootiot. Jokainen kokemus sisältää tunteita, ja kysymyksillä millaisia tunteita pelaajalle halutaan välittää ja miksi, mitä tunteita pelaajat kokevat kun he pelaavat peliä ja millaisia tunteita heille halutaan välittää, voidaan yrittää muotoilla pelikokemuksen tunnereaktiota haluttuun suuntaan. Toinen kohta on essentiaalinen kokemus, eli mietitään millainen kokemus pelaajalle halutaan välittää, mitkä ovat tuon kokemuksen ominaispiirteet eli ydin ja kuinka tuon ytimen voisi vangita peliin. (Schell 2015, 18–19, 21–22.)

Kolmas kohta on yllätyksellisyys sekä hauskuus. Mietitään, mitkä asiat pelissä yllättävät pelaajaa. Onko se esimerkiksi tarina, pelin säännöt, visuaalinen esitysmuoto vai teknologia, salliiko pelin säännöt yllätyksellistä toimintaa pelaajalle, ja mitkä osat pelistä ovat hauskoja ja miksi. Uteliaisuus muodostaa neljännen kohdan. Sitä voi tähdentää kysymyksillä mitkä ovat pelaajan motivaatiot eli syyt, miksi hän haluaisi saavuttaa pelin päämäärän, mitkä kysymykset istutetaan pelaajan mieleen ja miksi hänen tulisi välittää niistä, millä tavoin pelaajalle heräisi lisää kysymyksiä, joita selvittää. (Schell 2015, 37, 40.) Uteliaisuuden herättämisellä pelaajaa voidaan sitouttaa esimerkiksi pelin

narratiivin paljastamiseksi sen lisäksi, että se vaikuttaa pelikokemuksen syntyyn.

Viides ja siten viimeinen kohta on ongelmanratkaisu, joka tavallaan kumpuaa edellisen kohdan uteliaisuudesta. Mitä ongelmia peli laittaa pelaajan ratkaisemaan, onko pelissä piilotettuja ongelmia ratkaistavaksi, jotka nousevat pelattavuudesta (Schell 2015, 47) ovat kysymyksiä, joilla ongelmanratkaisun luomista voidaan tukea. Ongelmanratkaisu on myös keino sitouttaa pelaajaa peliin ja sen narratiiviin. Ongelmanratkaisu voidaan implementoida nimenomaan narratiivisten aspektien selvittämiseen. Palaan tähän Schellin konseptiin myöhemmin käsitellessäni luovaa työtäni.

## 2.3 Identifikaatio

Päämäärä hahmosuunnittelussa Adamsin (2010, 128) mukaan on se, että hahmot ovat vetoavia, joihin ihmiset uskovat ja joihin he voivat samastua etenkin avatarien kohdalla. Merkittävä ongelma identifikaation kanssa on se, että tutkijat eivät selkeästi tai yhdenmukaisesti määrittele sitä teoreettisena käsitteenä. Tämä johtuu siitä, että identifikaation käsite liittyy vahvasti sosiologian, psykologian sekä mediatutkimuksen ja monien muiden tieteen kenttien piiriin. (Shaw 2015, 64.) Jokainen tieteen kenttä määrittelee käsitteen hieman eri tavalla.

Butlerin (2004) mukaan identiteetti on performanssi. Hänen mukaansa subjektiivisuutta esitetään jatkuvasti. Esiintymisen ajatus korostaa sisäisten identiteettien puuttumista, mutta myös perustelee sitä sillä, että niiden rakenteet voimaantuvat performanssin kautta. Kyse ei kuitenkaan ole oman osansa näyttelemisestä eri sosiaalisissa konteksteissa, vaan etenkin sukupuoli-identiteetin performanssi on pikemminkin kuin puheen akti. Eli performanssi on se, mikä muodostaa Butlerin mukaan myös sukupuoli-identiteetin. (Shaw 2015, 66.)

Identifioituminen fiktionaalisiin hahmoihin ei ole staattinen, lineaarinen tai mitattavissa oleva suhde hahmoon, vaan pikemminkin oman itsen reflektioimista maailmaan ja samaistumista toisten kuviin. Digitaalisten pelien identifikaation tutkimus usein olettaa, että koska pelit ovat interaktiivisia, pelaajat ottaisivat automaattisesti pelaajahahmon roolin. Identifikaatio tarvitsee kuitenkin välimatkaa esimerkiksi katsojan, lukijan, pelaajan tai kuuntelijan ja mediahahmon välillä. Jos pelaaja myötäsamaistuu hahmoon, se vaatii samaistuksen kohteen näkemisen erillisenä entiteettinä pelaajasta itsestään. Tämä idea on hyvin samanlainen kuin Butlerin ajatus identifikaatiosta. Hänen

mukaansa identifikaatio on riippuvainen eroavaisuuksista. Jos identifioidutaan johonkin kohteeseen, ymmärretään, ettei kohde ole me itse. Jos taas ajatellaan, että identifioitumisen kohde nimenomaan on me itse, identifioituminen kallistuukin itse identiteettiin. Tällöin identifioitumista toiseen ei olisi olemassa. (Shaw 2015, 70, 78–79.)

Jos pelitutkimus olettaa identifikaation olevan pelaajahahmon tai avatarin roolin ottamista oman itsensä jatkeeksi, näyttäisi se siltä, että etäännytetty identifikaatio pelihahmojen kanssa ei olisi mahdollista. Kuitenkin, videopelien interaktiivisuus tekee identifikaation prosessista laadullisesti erilaisen muista medioista. Videopelaamisessa itsereferentiaalisuus eli itseensä viittaaminen ei salli tarvittua välimatkaa myötäsamaistumiseen. Jotkut pelaajista aktiivisesti kokevat pelitilanteen, mikä tarkoittaa erilaista sitoutumisen muotoa kuin mitä emotionaalinen tai intellektuaalinen yhteys hahmon kanssa on. Tässä tapauksessa pelaajat ajattelevat mitä he tekevät, ei mitä hahmo tekee tai he hahmona tekevät. (Shaw 2015, 79–80, 85.)

Tronstad (2008) taas erottelee kaksi erilaista identifikaation muotoa: samuus (sameness identity) ja empaattinen identiteetti (empathic identity). Samuus kuvaa tunnetta, että vastaanottaja on tai on tullut hahmoksi. Empaattisen identiteetin hän kuvailee emotionaalisella yhteydellä hahmon kokemukseen, jolloin tunnetaan olevan myöskin erillisiä hahmosta. (Shaw 2015, 100–101.) Tronstadin kuvaama samuus on erittäin lähellä itsereferentiaalisuutta, jossa pelaaja viittaa itseensä puhuessaan, mitä hänen hahmonsa tekee.

Shawn mukaan identifikaatiota ilmenee pikemminkin pelin narratiivin kuin interaktiivisuuden kautta. Hänen haastateltaviensa mukaan pelien pelilliset aspektit, kuten säännöt, systeemit ja päämäärät, aiheuttivat heidän olevan liian itsereferentiaalisia samaistua hahmoonsa, kun taas narratiiviset ominaisuudet sallivat heille identifikaation. Kun he samastuivat hahmoihin, he ajattelivat usein tekojensa olevan suhteessa hahmon historiaan, mitä viestittiin narratiivin kautta. Narratiiviset elementit voivat saada aikaan identifikaatiota niin kauan kun pelaajalla on jotakin, jonka kautta sitoutua hahmon persoonaan. (Shaw 2015, 107, 112.)

Joidenkin tutkijoiden mielestä on mielekkäämpää keskittyä immersioon<sup>2</sup> interaktiivisuuden sijasta, vaikkakin Salen ja Zimmerman (2004, 450–455) puhuvat immersiiivisestä virhepäätelmästä. Virhepäätelmä on väittää, että ideaalisesti pelaajat tulevat heidän avatareikseen ja identifioituvat

---

<sup>2</sup> Immersio tarkoittaa tässä tapauksessa virtuaalimaailmaan uppoutumista.

niihin täysin. Vaarana on, että pelisuunnittelijat eivät tunnista tapoja, joilla pelit luovat merkityksiä pelaajille; jotain josta olla irrallinen mutta samalla olla yhteydessä maailmaan. Salen ja Zimmerman (2004, 454) argumentoivat, että pelaajat käyvät läpi tuplatietoisuuden ja liikkuvat kognitiivisten kehysten läpi “nestemäisesti”, eli vaihtavat syvästä pelin representatiivisesta immersioista syvään osallisuuteen pelin strategisten mekaniikkojen kanssa tunnustaakseen tilan taikakehän<sup>3</sup> ulkopuolella. (Shaw 2015, 101.)

Samantapaisesti Mäyrä (2008) kuvailee kolmen erityyppistä immersiota liittyen pelattavuuteen: aistillisuus, haastepohjaisuus ja mielikuvituksellisuus. Mielikuvituksellisuus on lähimpänä identifikaation konseptia. Näiden kaikkien kolmen immersion tyyppin vuorovaikutus auttaa meitä saamaan selvää moninaisuudesta, jolla pelaajat kuvaavat suhdettaan heidän pelihahmojensa kanssa. (Shaw 2015, 101.)

---

<sup>3</sup> Taikakehä on ikään kuin pelaamisen kehys, johon astuessa hyväksytään pelin säännöt ja sen rajat ajassa ja tilassa. Taikakehässä peli ottaa oman paikkansa. (Salen & Zimmerman 2004, 95–96.)

### 3 Maailmanrakentaminen videopeleissä

Trent Hergenrader summaa hyvin maailmanrakentamisen yhteen. Maailmanrakentaminen on fiktionaalisen maailman luomisprosessi, joka käsittää poliittiset, ekonomiset, sosiaaliset ja geografiset osa-alueet. Jotta tarinan juonesta saadaan mahdollisimman mielenkiintoinen, on tärkeää, että hahmojen näkökulmissa on monimuotoisuutta. Hahmoilla tulisi olla erilaisia mielipiteitä, arvoja sekä käsityksiä omasta maailmastaan. Siten heidän asenteensa ja uskomuksensa aiheuttavat konflikteja, kun niitä tarkastellaan. (Hergenrader 2019, 17–18.) Näin myös hahmojen kautta avautuu ikkuna maailmaan ja sen rakentamiseen.

Maailmanrakentamisen laajuuteen liittyvät maailman fyysisen alueen koko sekä syvyys, joka on tämän alueen yksityiskohtaisen kuvaamisen taso. Toiminnan keskipisteessä on se sijainti tai ne sijainnit, joita kuvataan erityisen paljon ja yksityiskohtaisesti. Toiminnan keskipisteessä voi olla esimerkiksi planeetta tai naapurusto. (Hergenrader 2019, 34.) Riippuu hyvin paljon pelin tarinasta sekä genrestä, kuinka suuri maailma yksityiskohtineen on tarpeen luoda. Jos kyse on suuren skaalan avoimen maailman pelistä, tarvitaan silloin suurempi fyysisen alueen koko. Tarinasta taas riippuu, kuinka yksityiskohtaisesti tätä maailmaa tarvitsee kuvata. Ympäristöllisellä tarinankerronnalla lisätään usein tarinallisia yksityiskohtia pelimaailmaan. Ne voivat olla joko selkeitä visuaalisia yksityiskohtia esimerkiksi arkkitehtuurissa, jotka viestivät maailman tilasta, tai vaikkapa asuinhuoneistossa, joka voi kertoa yksityiskohtia jonkin hahmon henkilökohtaisesta elämästä. Lisäksi maailmanrakentamiseen vaikuttaa keskeisesti se, rakennetaanko täysin uusi maailma vai sijoitetaanko narratiivi johonkin olemassa olevaan maailmaan, kuten meidän maailmaamme tai jo luotuun fiktiiviseen maailmaan.

Maailmanrakentamisessa on kuitenkin tärkeää pysytellä hallittavissa rajoissa, sillä täydellisen maailman rakentaminen oikean maailman vastakappaleista on aikaa vievää ja toisinaan epäolennaista. Pelaajalle välittyy kuitenkin usein hyvin rajattu osa pelimaailmasta, ja onkin tärkeää hioa olennaiset osa-alueet näissä kohdissa mahdollisimman loogisiksi ja uskottaviksi. Illusio suuremmasta maailmasta välittyy kuitenkin myös pienemmän maailmanrakentamisen kautta. Maailmanrakentamiselle onkin hyvä antaa mahdollisimman pian rajat, joissa pysytään, eli on hyvä määrätä paikka ja ajanjakso, joissa tarina ottaa paikkansa, sekä myös se perspektiivi, josta kerronta tapahtuu (Hergenrader 2019, 53).



### 3.1 Maailmanrakentamisen tukipilarit

Maailmanrakentamisessa on otettava huomioon monia seikkoja. Tässä kappaleessa käyn läpi mm. Hergenraderin (2019), Finleyn ym. (2015) sekä Skolnickin (2014) kautta maailmanrakentamisen keskeisiä kiintopisteitä. Perustan muodostavat yhteiskuntajärjestelmä, historia, geografia sekä toisaalta myös se perspektiivi, jonka kautta maailma suodattuu.

#### 3.1.1 Yhteiskuntajärjestelmä

Hallinto käsittää poliittiset säännöt, jotka käyttävät jollain tapaa hyväkseen yhteiskunnan jäseniä. Jotta yhteiskunta voi toimia, tulee yksilöiden luopua joistain henkilökohtaisista vapauksistaan suuremman sosiaalisen hyödyn hyväksi ja toisten oikeuksien suojaksi. Hallinnon läsnäolo kuvaa sitä läsnäolon roolia, jolla se on mukana jokapäiväisessä elämässä. Se voi vaihdella totaalista vapaudesta tiukkaan hallintaan. Oikeusvaltioperiaate on hallinnon maan lakien toimeenpanoa ja se käsittelee myös oikeuden ylläpitämistä. Sosiaalipalvelut sisältävät hallituksen panoksen, jonka he myöntävät perusterveydenhuollolle ja -koulutukselle, jotka ovat yleisen väestön saatavilla. Myös muut palvelut, kuten kuljetus, kirjastot, puistot, sosiaaliset ohjelmat ja muut hallituksen takaamat palvelut sisältyvät siihen. (Hergenrader 2019, 54–55.)

Ekonomia taas sisältää arvokkaan ja materiaalisen omaisuuden tuottamisen, levittämisen ja kuluttamisen. Kovan valuutan lisäksi on kulttuurista pääomaa, kuten viisautta, mainetta tai ainutlaatuisia fyysisiä ominaisuuksia, joita voidaan käyttää valuuttana annetussa yhteiskunnassa. Myös vaihtokauppa voi toimia valuutan tilalla. Ekonomisen vahvuus on tuotannon mittari tai yhden tai useamman arvokkaan hyödykkeen tai resurssin omistus yhteiskunnassa. Ekonomisen vahvuus nähdään yleensä hallituksen linjausten kautta, joten hallinto on ensimmäisenä kritiikin kohteena ekonomisessa vahvuudessa. Varakkuuden jakauma on se, missä määrin yhteiskunnan vauraus jakautuu koko väestölle. Jokaisessa yhteiskunnassa on varallisesti eritasoisia henkilöitä, mutta ekonomisten luokkien suuruus vaihtelee yhteiskunnasta toiseen. Maatalous ja vaihtokauppa määrittävät yhteiskunnan omavaraisuuden luonnollisten resurssien suhteen sekä bisneksen tekemisen ulkovallan kanssa. (Hergenrader 2019, 55–56.)

Sosiaalisten relaatioiden kategoriat indikoivat oikeuksien tasoja, jotka ovat olemassa erilaisille sosiaalisille ryhmille. Yhteiskunnasta löytyvät oikeudet on jatkuvasti kehittyvä ja muuttuva osa-alue. Sosiaalisten relaatioiden järjestelmä koostuu etnisistä sekä luokkaan, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvistä suhteista. Kulttuuriset vaikuttajat ovat taas laajemman yhteiskunnan jaettu arvoja ja uskomuksia. Kulttuuriset vaikuttajat ovat huomattavimpia, kun ne juurrutetaan sosiaalisiin instituutioihin, kuten kouluihin ja oikeusjärjestelmään. Pääasiallisesti näitä kulttuurisia vaikuttajia ovat asevoimat, uskonnot, teknologia sekä taide ja kulttuuri. (Hergenrader 2019, 56, 58.)

Nämä yhteiskuntajärjestelmästä löytyvät osa-alueet antavat maailmanluonnille jo hyvän perustan. Narratiivista riippuen yhteiskuntajärjestelmästä voi nousta myös muita osa-alueita keskeisiksi aiheiksi, jotka tarvitsevat erityistä huomiota.

### 3.1.2 Historia

Maailmanrakentaminen vaatii maailman kohdistamista tiettyyn ajankohtaan, mikä asettaa sen tapahtumienketjuun, eli toisin sanoen maailmassa on tapahtunut asioita menneisyydessä sen lisäksi, mitä siellä tapahtuu parhaillaan ja mitä siellä tulee todennäköisesti tapahtumaan tulevaisuudessa. Aikajanan luominen auttaa hahmottamaan maailman historiaa sekä nykyhetkeä, ja sille onkin hyvä määrätä Hergenraderin mukaan pääteipisteet. Nämä pääteipisteet muodostavat maailmanrakentamisen aikajanan pituuden. Historian alkupisteeksi voidaan laittaa esimerkiksi jokin merkittävä tapahtuma, ja sen jälkeen siitä seuranneita muita merkittäviä tapahtumia. Viimeiseksi pääteipisteeksi tai lähelle viimeistä pääteipistettä tulee nykyhetki. (Hergenrader 2019, 36–37.)

Nykyhetki on aina menneisyyden seurausta, ja siihen vaikuttavien keskeisten tapahtumien hahmottaminen auttaa myös nykyhetken hahmottamista. Usein videopeleissä taustatarina antaa alkupisteen narratiiville, jota varten joko maailman suurempi historia tai yksittäisen henkilön historia on keskeisessä roolissa. Sweetser (2008, 314) selittää taustatarinan seuraavasti. Taustatarina kuvaa tapahtumia, jotka tapahtuivat ennen pelin alkua, ja sitä voidaan käyttää tapahtumapaikan, hahmojen ja motivaation vahvistamiseen. Taustatarina voi myös tarjota motivaation ja puitteet pelaajalle ilman, että peli sanelee sen miten peli etenee siitä pisteestä eteenpäin, kun pelaaja saa kontrollin. Taustatarina määrittää pelimaailman ja hahmot sekä identifioi merkittävimmät tekijät maailmassa sekä niiden päämäärät ja motivaatiot.

Historian ja taustatarinan erottaminen toisistaan voi olla hieman haastavaa, koska ne voidaan nähdä ainakin osittain päällekkäisinä asioina. Selkeyden vuoksi olen erottanut historian ja taustatarinan toisistaan seuraavasti. Historia sisältää maailman yleisen kehityskulun, kun taas taustatarina on kuvaus keskeisistä tapahtumista, jotka liittyvät nykyiseen tilaan, pelin lähtöasetelmaan. Esimerkiksi maailman historia voi ottaa keskeisen roolin protagonistin elämässä, jolloin hahmolle syntyy taustatarina historian kautta.

### 3.1.3 Geografia

Vaikka Hergenrader (2019) mainitseekin geografin yhtenä maailmanrakentamisen osa-alueena, hän ei käsittele sitä sen laajemmin. Geografiaan liittyy maailman fyysinen olomuoto. Geografia liittyy maailmanrakentamiseen keskeisesti, sillä se määrittää sen, miltä ympäristöt näyttävät ja miten ne toimivat. Geografiaan liittyvät esimerkiksi ilmasto, vesistö, eläimet ja kasvisto sekä niiden lisäksi ihmisen ja kulttuurin vaikutus ympäristöön.

Geografian rajaamisessa auttaa maailman kartan rajaaminen ja toiminnan keskipisteiden päättäminen. Kyseessä on Hergenraderin (2019, 34) mainitsema maailman koon laajuus ja sen yksityiskohtaisuus eli syvyys. Jos pelimaailma sijoittuu meidän maailmaamme, geografiaa ei tarvitse luoda alusta loppuun, kun taas täysin fiktionaalisen maailman rakentamisessa geografian suunnittelu on tärkeä osa-alue. Geografian luomisessa auttavat analogiat ja referenssit, joita käsittelem myöhemmin.

### 3.1.4 Perspektiivi

Perspektiivi on se näkökulma, josta tarina kerrotaan. Perspektiivi ei välttämättä ole sama kuin kertoja, vaikka monissa tapauksissa se onkin. Kerronta voi tapahtua eri persoonista, esimerkiksi yksikön ensimmäisestä persoonasta kolmanteen persoonaan. Kertojalla voi olla välimatkaa kuvailemiinsa asioihin, kuten maailmaan ja hahmoihin. Kaikkietävä kertoja tietää kaiken maailmasta ja sen henkilöistä, mutta kertojalla voi olla myös rajoittuneempi perspektiivi. (Hergenrader 2019, 37.) Usein kerronta tapahtuu videopeleissä pelihahmojen vuorovaikutuksen kautta, on harvinaista erottaa selkeästi ulkopuolinen kertoja, kuten kaikkietävä kertoja.

The Town of Light -pelin tarina kerrotaan Volterran psykiatrisen sairaalan entisen potilaan Reneén perspektiivistä. Kerronta on protagonistin monologia ja muistojen läpikäymistä, jota tukevat hänen omat päiväkirjamerkintänsä sekä hoitodokumentit ja muut tekstit, kuten kirjeet, joita Reneé löytää Volterran raunioista. Koska kerronnan perspektiivi tapahtuu Reneén näkökulmasta, maailma näyttää synkkänä ja ahdistavana. Juuri tämä rajattu perspektiivi luo maailmaan synkän tunnelman.

Life Is Strange: Before the Stormissa maailma näyttää Chloen perspektiivistä epäoikeudenmukaisena, ja kaikki tapahtumat suhteessa häneen ja muihin pelihahmoihin korostuvatkin usein epäoikeudenmukaisuuden kautta. Tämä selittyy myös osin nuorten maailman luonteella, kaikki tapahtumat saavat korostetun merkityksen Chloenkin mielessä. Toisen episodin alussa Chloe riitelee käytöksestään äitinsä Joycen ja tämän miesystävän Davidin kanssa rehtorin puhuttelun jälkeen. Chloella on vaikeuksia tulla Davidin kanssa toimeen, ja kun riidan loppupuolella Chloelle kerrotaan, että David on muuttamassa heidän luokseen, Chloe projisoi päätöksen äitinsä kautta itseensä: ”In a million years I never thought you’d choose David over me. I’m sorry I took that for granted.” Tähän Joyce vastaa: “I’m not choosing anyone over anyone else. It’s about three of us having a home together.” Tämä on yksi esimerkki, joka kuvastaa epäoikeudenmukaisuuden korostunutta luonnetta protagonistin mielessä.

### 3.2 Suunnittelutyön osa-alueita

Hergenrader (2019, 133) kuvaa maailmanrakentamisen perustamiseksi selkeän järjestyksen ja tehtävät. Ensimmäisenä tulisi määrittää genre ja miettiä kohdeyleisö. Tämän jälkeen on hyvä siirtyä maailman laajuuden ja syvyyden päättämiseen, josta on hyvä jatkaa maailman historian hahmottamiseen aikajanaksi, jonka jälkeen voidaan miettiä, mistä tai kenen perspektiivistä maailma kuvataan. Viimeiseksi määritetään maailman rajat sekä lyhyt narratiivi kuvaamaan maailman viitekehystä.

En kuitenkaan käsittele tätä Hergenraderin esittämää maailmanrakentamisen järjestystä ja sen osa-alueita enempää, vaan keskityn muihin maailmanrakentamisessa huomioon otettaviin seikkoihin, kuten tasosuunnitteluun, mutta myös suunnitteluprosessin aloittamiseen, jossa auttaa taustatyön tekeminen. Perehdyn myös ympäristölliseen tarinankerrontaan, joka tukee tasosuunnittelua sekä

tarinankerrontaa ympäristön kautta ja lisäksi ilmentää myös ekspositiota. Otan myös pelihahmot ja narratiivin rakenteen käsittelyyn siinä, miten ne tukevat maailmanrakentamista omalla tavallaan.

### 3.2.1 Taustatyö

Taustatyö, tai tutkimustyö, antaa aloituspisteen maailmanrakentamiselle. Tutkimusaiheita voidaan rajata kysymyksillä kuka, mitä, milloin, missä, miksi ja kuinka. Tutkimustyön pohjalta voidaan luoda analogioita eli yhdenmukaisuuksia. Näitä analogioita voidaan käyttää missä tahansa maailmanluonnin aspektissa, esimerkiksi yhteiskuntasysteemeissä, maailman asukkaissa tai miljöissä. Sillä ei ole väliä, onko maailma fantasianomainen vai realistinen, analogioita voi aina hyödyntää. Analogioiden luominen oikean maailman vastakappaleista tekee niistä uskottavampia. (Finley ym. 2015, 51–53.)

Analogioita voi luoda myös henkilökohtaisten kokemusten pohjalta. Niihin voi samaistua ja ne ovat aivan yhtä uskottavia kuin maailmanluomisen pohjautuminen suurempiin historiallisiin vastakappaleisiin. Historiallisiin paikkoihin tai tapahtumiin sijoittuvat pelit vaativat suoran esityksen takia horjumatonta autenttisuutta ja siksi ne tarvitsevat myös enemmän tutkimustyötä. Referenssit taas voivat esimerkiksi olla valokuvia tai kuvia internetistä, äänitiedostoja sekä omia luonnoksia. (Finley ym. 2015, 53–54, 148.) Referenssit voivat antaa kaikille maailmanrakentamisen osa-alueille ideoita, sillä niillä voidaan hahmottaa audiovisuaalisesti maailmaa ja kaikkia sen aspekteja, myös pelihahmoja.

Lopulta kuitenkin vain pieni osa maailmanrakentamiseen käytetystä materiaalista päätyy näkyväksi pelaajille. Pelaajien tarvitsee tietää vain se, mikä vaikuttaa suoraan heihin ja tarinakokemukseen. Ylimääräisen taustatarinan voi implementoida esimerkiksi vaihtoehtoihin dialogeihin tai maailmasta löytyviin kirjoihin, mutta sen ei pidä olla osa päätarinan kokemusta. (Finley ym. 2015, 61, 63.) Taustatyössä tärkeintä on keskittyä sellaisiin osa-alueisiin, jotka tulevat olemaan pelissä keskiössä. Jos yhteiskuntajärjestelmä ja sen epäkohdat ovat luomassa pelihahmojen välistä konfliktia ja tarina kietoutuu sen ympärille, taustatyö erilaisista yhteiskuntajärjestelmistä ja niiden vahvuuksista ja heikkouksista on paikallaan. Jos taas peli keskittyy rajatummalle alueelle, kuten *The Town of Light*issa, paikallisen historian tuntemus ja siihen vaikuttaneet tapahtumat tulisivat olla tutkimustyön keskiössä. *The Town of Light* kritisoi mielenterveysongelmien hoitotapaa ennen Italiassa vuoden 1978 voimaan astunutta lakia (Basaglian laki), joka laittoi pisteen psykiatrisille

sairaaloille. Pelinkehittäjät ovat keskittäneet tutkimustyön juuri näihin historiallisiin seikkoihin. Tämä käy ilmi peliä aloittaessa, kun ruudulle ilmestyy seuraava teksti:

“The Town of Light is based on real events, places and research concerning mental illness and the life of patients in lunatic asylums from the beginning of the 20<sup>th</sup> Century until their closure. – –“ (The Town of Light 2017.)

### 3.2.2 Tasosuunnittelu ja ympäristöllinen tarinankerronta

Maailmanrakentaminen on tärkeä perusta kaikelle sisällönluomiselle. Historia tai taustatarina antaa tasosuunnittelijalle tarinallisesti sopivaa sisältöä peliin ja näin myös muut saavat tietää mitä tuottaa kenttiin (mallinnus, äänet ym.). Tasosuunnittelu asettaa toisaalta maailmanluomiselle rajoituksia, esimerkiksi pelialueilla voi olla tietyt kokovaatimukset, mikä luonnollisesti vaikuttaa maailmanrakentamiseen. Esimerkiksi seuraavat kysymykset auttavat pitämään tasosuunnittelun mielessä maailmaa rakentaessa: Mistä pelaajat tietävät, minne mennä, mitkä ovat alueen maamerkit, mitkä tunnusmerkit määrittävät maailmaa, ketkä asuvat maailmassa sekä miksi ja mitä ongelmia he käyvät läpi jokapäiväisessä elämässään. (Finley ym. 2015, 58–59.)

Arkkitehtuurissa loogisuus on tärkeää. Tasosuunnittelun ja narratiivisen suunnittelun välinen balanssi on jatkuvaa tasapainottelua toimivuuden ja uskottavuuden välillä. (Skolnick 2014, 150.) The Town of Lightissa tapahtumat sijoittuvat Italian Volterran psykiatriseen sairaalaan, joka on rakennettu peliin sen autenttisuutta mukailleen. Lisäksi sairaalan ulkopuolinen ympäristö, kuten piha-alueet, on otettu mukaan. Sairaala ja sen ulkopuolinen ympäristö on yhtenäinen kenttä, jota pelaaja voi suhteellisen vapaasti tutkia. Jotta narratiiviset osat aktivoituisivat järjestyksessä, pelaajan on ratkaistava pulmia ja löydettävä oikeat esineet ja tekstit, jotta hän pääsisi etenemään alueella. Esimerkiksi sairaalan eri osat on erotettu toisistaan lukituilla ovilla, jotka aukenevat pelaajan oikeista toimista. Pelissä on myös erillisiksi tasoiksi mielletäviä alueita, jotka protagonistin muistot laukaisevat.

Ympäristöllinen tarinankerronta on taustatarinan ja eksposition<sup>4</sup> sisällyttämistä ympäristöön itseensä. Ympäristöllinen tarinankerronta on yksi parhaista pelaajaa miellyttävistä yhdistelmistä

<sup>4</sup> Ekspositio tarkoittaa henkilöahmojen ja tilanteiden asetelmaa, jotka esitetään vastaanottajalle yleensä tarinallisen esityksen alussa.

pelattavuutta ja narratiivia, jossa interaktiivisuus on avain. Pelaaja tuntee olevansa enemmän mukana, kun saa aktiivisesti löytää ja tutkia ympäristöllisiä vihjeitä. Illuusio suuremmasta maailmasta rakentuu esimerkiksi graffiteilla, muistiinpanoilla tai kirjeillä. (Skolnick 2014, 152–153.) The Town of Lightissa ympäristöllinen tarinankerronta on keskiössä, ja siinä onkin käytetty kaikkia edellä mainittuja tapoja, eli graffiteja vanhan sairaalan seinissä, kirjeitä sekä hoitoon liittyviä dokumentteja. Itsessään ne kertovat tarinaa, mutta samalla luovat kuvaa suuremmasta maailmasta, jossa psykiatrisen sairaalan potilailla oli diagnoosiensa lisäksi myös elämä.

Ympäristöllinen tarinankerronta käyttää ääniä, visuaalisuutta sekä muita suunnittelutekniikoita viestiäkseen tietoa pelin maailmasta, tarinasta ja hahmoista. Ympäristöllistä tarinankerrontaa voidaan käyttää tasosuunnittelussa tai osana pelin mekaniikkoja. Tasosuunnittelu opastaa pelaajia tiettyyn suuntaan tai antaa vaihtoehtoja minne mennä, kuten haarautuvan polun. Ympäristöllinen tarinankerronta taas voi johtaa pelaajia paikkoihin ja paljastaa kohtia juonesta, antaa vihjeitä tai ennakoida tapahtumia. (Finley ym. 2015, 141–142.) Ympäristöllinen tarinankerronta voi täten tukea ja täydentää tasosuunnittelua. Kun tasosuunnittelu luo rakenteen ympäristöille sekä keskeiset elementit, joilla ohjata pelaajaa (kuten polut, rakennukset, maamerkit yms.), ympäristöllinen tarinankerronta täydentää sitä narratiivisesti relevantilla sisällöllä ja punoo maailmasta ymmärrettävän ja sopusointuisen kokonaisuuden.

Se mikä on totta ympäristöllisen tarinankerronnan ja tasosuunnittelun kanssa, on myös totta ympäristöllisen tarinankerronnan ja pelimekaniikkojen kanssa. Mikä tahansa ympäristöllisen tarinankerronnan tekniikka voidaan integroida pelimekaniikkoihin. Käyttämällä pelin ympäristöä pelaajia voidaan ohjeistaa pelimekaniikoista sen kertoen samalla jotakin maailmasta. (Finley ym. 2015, 146.) The Town of Lightin pelaajat tietävät, että heille sillä hetkellä avoin alue tai avoimet alueet sisältävät etenemisen kannalta keskeisen sisällön, mutta sen lisäksi protagonistin monologi avaa heille keskeisiä asioita tarinasta sekä antaa samalla objektiivieja, joita tulisi suorittaa.

Ympäristöt voivat lisäksi kertoa paljon hahmoista, jotka asuttavat niitä. Missä he asuvat tai mitä he omistavat saattaa kertoa pelaajalle heidän sosiaalisesta statuksestaan tai mikä heille on tärkeää. Hahmojen teot voivat muuttaa asioita heidän ympärillään antaen syvemmän ymmärryksen hahmokehityksestä tai karakterisoinnista. Hahmot (pelaajahahmot tai ei-pelattavat hahmot) voivat olla myös epäluotettavia, jolloin ympäristöllinen tarinankerronta voi paljastaa heidät. (Finley ym. 2015, 144.) The Town of Lightissa vastakkain ovat protagonistin omat muistot ja

hoitohenkilökunnan vanhat dokumentit. Aina ei olekaan selvää, kenen sanaan uskoa, ja pelaajalta vaaditaankin tarkkanäköisyyttä tekstien ja muistojen analysoimisessa.

Ympäristöllisen tarinankerronnan lisäksi epäluotettavuudesta voidaan implikoida myös dialogin ja hahmojen toiminnan kautta. *The Life Is Strange: Before the Storm*issa Rachelin vilpittömyys kyseenalaistetaan etenkin ei-pelattavan hahmon Eliotin toimesta, jota protagonistista Chloe ei kuitenkaan ota kuuleviin korviinsa. Tämä kuitenkin implikoi pelaajalle Rachelin epäluotettavuudesta, mikä korostuu Rachelin kiristyvissä vaatimuksissa protagonistin toimintaa kohtaan. Esimerkiksi pelin viimeisessä episodissa Rachelin maatessa haavoittuneena sairaalassa vaarallisen kohtaamisen jälkeen romuttamalla, hän vaatii protagonistia vielä pistämään itsensä vaaraan omien henkilökohtaisten intressiensä takia saadakseen yhteyden biologiseen äitiinsä.

Genre ja yleisö on pidettävä mielessä, kun ympäristöllistä tarinankerrontaa lisätään. Esimerkiksi toimintapainotteisissa peleissä visuaalisten elementtien tulee olla tarpeeksi suuria, jotta pelaajat huomaavat ne toiminnan keskeltä. (Finley ym. 2015, 147.) Seikkailupeleille ominaista on ongelmanratkaisu ja tutkiminen, ja ympäristöön piilotettujen tekstien tai keskeisten esineiden etsiminen ja analysoiminen on hyvin keskeistä tälle videopeligenrelle. Tällöin on luonnollista käyttää ympäristöllisessä tarinankerronnassa hienovaraisempia keinoja.

### 3.2.3 Pelihahmot ja maailmanrakentaminen

Vertailen tässä kappaleessa kahta eri pelaajahahmotyyppien jaottelua. Niissä on selkeitä samankaltaisuuksia, mutta myös pieniä eroavaisuuksia, joten teen niiden pohjalta yhtenäisen jaottelun. Pelaajahahmot ovat pelihahmoja, joita pelaaja itse kontrolloi.

Shaw (2015) sekä Finley, Hepler, Heussner ja Lemay (2015) puhuvat kaikki ennalta määrätystä (set) tai kiinteästä (fixed) hahmosta. Shaw kuvailee tämän tyyppin voivan olla narratiivisesti kehittynyt, mutta hahmon persoonallisuus voi silti olla pelattavuuden kannalta irrelevantti. Hahmon persoonallisuus tai identiteetti tulee esiin yleensä vain pelin cutsceneissa, eikä toimintaa vaativissa kohdissa. Shaw kuitenkin sanoo, että tällä hahmotyypillä voi olla vaihtelevasti syvyyttä riippuen pelistä. (Shaw 2015, 131.) Finley ym. kuvaavat hahmotyyppiä samantapaisesti. Hahmon persoonallisuus, taustatarina ja kyvyt ovat ennalta määrättyjä, pelaaja kontrolloi hahmoa hetkestä



hetkeen (eli ei esim. cutsceneissä) eikä pelaaja voi muokata tai muuttaa hahmoa suurpiirteisesti. (Finley ym. 2015, 78–79.)

Toinen yhtenäisyys jaotteluissa on muokattavat hahmot. Shaw puhuu myös valittavista hahmoista. Finleyn ym. mukaan pelaaja rakentaa ja määrittää muokattavan hahmon hahmonluonnissa, jossa yleensä määritetään esimerkiksi pelaajahahmon ominaisuudet, sukupuoli ja kenties rotukin. Muokattavat hahmot antavat pelaajalle enemmän vapautta, mutta ne vaativat myös paljon enemmän tukea itse peliltä. Eheä maailma sekä hyvin suunnitellut ei-pelattavat hahmot eli NPC:t (non-playable characters) antavat pelaajille materiaalia määritelläkseen keitä he ovat. (Finley ym. 2015, 79.)

Shawn mukaan valittavilla hahmoilla voi olla narratiivi tai taustatarina, mitkä tekevät niistä kuin ennalta määrättyjä hahmoja, mutta valittavien hahmojen väliltä saattaa löytyä eroavaisuuksia, jotka voivat vaikuttaa pelattavuuteen (esim. juoni, hahmojen voimat). Tällaiset pelin antamat valittavat hahmot ovat ennalta määrättyjen ja muokattavien hahmojen välimaastossa. Joissain peleissä hahmon valinta tarjoaa erilaisia kokemuksia tai mahdollisuuksia pelissä, mutta hahmoilla itsellään ei ole kehittyneitä persoonia. Hahmon valinnalla voi olla tekemistä enemmänkin pelin sisäisissä hyödyissä, mutta joissain peleissä hahmon valinnalla ei ole mitään merkittävää vaikutusta itse peliin, vaan hahmo on pääasiassa esteettinen ja merkityksetön pelissä menestymiselle. Jos hahmon valinnalla ei ole strategista merkitystä, pelaaja saattaa oletuksena ottaa hahmon, johon hän samaistuu eniten tai joka edustaa jotakin aspektia hänen omasta persoonastaan. (Shaw 2015, 133–134).

Shaw puhuu erikseen vielä avatarin luonnista. Tämä osuus on lähimpänä Finleyn ym. (2015) kategoriaa muokattavista hahmoista. Avatarin suunnittelu perustuu yleensä taktisille valinnoille, jos sillä on pelissä vaikutusta menestymiselle. Mutta jos ei katsota taktisia valintoja, esteettisyys yleensä määrää sen, miten pelaajat luovat tai pukevut avatarinsa. Myös sosiaalinen konteksti saattaa vaikuttaa avatarin luomisessa. Suurimmassa osassa ”suljetuissa” pelien virtuaalimaailmoissa avatarin hallitseminen on erilainen kokemus kuin pelata verkossa edustaen eroavaa identiteettiä vaikkapa etnisen taustan tai sukupuolen suhteen. Tämä johtuu siitä, että online-tiloissa ihmiset representoivat itseään sellaiselle yleisölle, joka tekee oletuksia toisista pelaajista perustuen esteettisiin ja pelillisiin valintoihin. (Shaw 2015, 136–137.)

Finley, Hepler, Heussner ja Lemay erottavat vielä kaksi erilaista pelaajahahmotyyppiä. Tyhjällä taululla ei ole havaittavaa persoonallisuutta, sillä hahmo on tarkoitettu tuntumaan siltä kuin pelaaja pelaisi itsenään. Tämän takia hahmolle ei ole annettu omaa agentuuria. Muokattava hahmo ennalta määrättyllä taustalla taas on sekoitus ennalta määrättyä hahmoa sekä muokattavaa hahmoa. Esimerkiksi jotkin roolipelit tarjoavat hahmon nimellä ja löyhästi määritellyllä taustalla, mutta muuten pelaajalla on vapaa valta hahmon hallinnassa. (Finley ym. 2015, 78–79.) Muokattava hahmo ennalta määrättyllä taustalla on melko lähellä Shawn kuvausta valittavista ja muokattavista hahmoista.

Näiden jaotteluiden pohjalta olen koonnut neljä eri kategoriaa. Ensimmäinen kategoria on ennalta määrättyt hahmot, mikä kuvastaa pelin valmiiksi antamia hahmoja, joita pelaaja ei voi muuttaa. Toinen on valittavat hahmot. Tällöin peli antaa kahdesta vaihtoehdosta ylöspäin hahmoja, joista valita ja jotka vaikuttavat tai eivät vaikuta pelin sisältöön. Kolmas kategoria on muokattavat hahmot. Tällaisia hahmoja voivat olla avatarit, jotka pelaaja pystyy muokkaamaan kokonaan omannäköiseksi tai pelaajahahmot, joita voi muokata jossain määrin. Neljäs ja viimeinen kategoria ovat tyhjät taulut, joilla ei ole omaa tahtoa tai agentuuria.

Pelaajahahmojen lisäksi videopelit sisältävät ei-pelattavia hahmoja. Pelin genre vaikuttaa siihen, mitä ei-pelattavilta hahmoilta vaaditaan pelissä, jotta johdonmukaisuus ja kiinteä hahmokeskeinen tarinankaari tulevat ylläpidetyiksi. Ei-pelattavien hahmojen tarkoitus on yleensä reflektoida pelimaailmaa tai pelaajahahmoa jollain tavalla, mutta on tärkeää, että niille annetaan myös oma elämä. (Finley ym. 2015, 80–81.)

The Town of Lightissa pelaajahahmo Reneé on ennalta määrätty hahmo. Hänen taustatarinansa ja ulkonäkönsä on määrätty ennalta. Vaikka pelaajalla onkin ensimmäisen persoonan näkymä, eikä hän käytännössä näe pelaajahahmoa, pelissä kuitenkin on kohtia, joissa Reneé esitetään visuaalisesti. The Town of Lightissa Reneén historia ja identiteetti ovat keksiössä, joten hänen persoonallisuutensa tulee myös jatkuvasti ja vahvasti esiin pelattavan sisällön kautta. Samoin on Life Is Strange: Before the Stormissa, Chloe on myös ennalta määrätty pelaajahahmo. Pelaaja pystyy kuitenkin vaihtamaan Chloen vaatetusta tietyissä kohtaa peliä. Vaatteet ovat ennalta määrättyjä, joten tällainen pieni muokattavuus ei anna pelaajalle suurta vapautta pelaajahahmon muokkaamisessa. Nämä kaksi pelaajahahmoa ovat erittäin kehittyneitä narratiivisesti ja heidän taustatarinallaan ja persoonallisuudellaan on keskeinen rooli narratiivissa. Narratiivisesti kehittyneet

hahmot ovatkin usein keskeisiä seikkailupeligenrelle, etenkin kun usein tällaisten pelien progressiota tuetaan hahmojen henkilökohtaisella kehittämisellä.

Pelaajahahmotyypit vaikuttavat siihen, miten pelaajat kokevat pelimaailman heidän kauttaan. Esimerkiksi tyhjä taulu on pelaajahahmo, joka antaa oman persoonan puutteensa kautta mahdollisuuden pelaajalle tarkastella pelimaailmaa ilman, että hahmo suodattaa tai rajaa pelaajalle minkäänlaista omaa perspektiiviä. Tämä on tapa antaa pelaajalle vapaus selvittää itse pelin sisältöä ja vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa sekä muodostaa itse kuva pelin tapahtumista. Sitten taas Reneén ja Chloen tapaan ennalta määrätty hahmo antaa perspektiivin, jonka kautta maailma suodattuu.

Monissa peligenreissä pelit strukturoivat pelattavuuden hahmojen ympärille. Seikkailupelitkin käyttävät hahmoja laajasti viihdyttääkseen. Hahmon tulee olla pätevästi rakennettu sekä hyvin piirretty tai kuvattu. Hahmon tunnuspiirteiden tulee toimia tasapainoisesti ja hahmon tulee olla myös uskottava. Pelaajat oppivat tuntemaan hahmon sen ulkonäön ja tekojen kautta, ja jos hahmo tekee jotain persoonastaan poikkeavaa, uskottavuus kärsii. (Adams 2010, 127–128.)

Pelinarratiivi tarjoaa yleensä ulkoisen tarpeen, jota pelissä tavoitellaan ja jota protagonistin tavoittelee. Pelaajahahmon taustatarinasta voi kuitenkin poimia sisäisen tarpeen tai motivaation, jolla syventää hahmon kehitystä sekä sitoutumista ulkoiseen tarpeeseen. Hahmojen luonteenpiirteiden ja kykyjen asettaminen ristiriitaan voi olla voimakas tapa luoda mukaansatempaavia hahmoja. Sisäisen konfliktin rakentamisessa voi käyttää meriittejä ja heikkouksia, jotka koskevat luonteenpiirteitä ja kykyjä. Luonteenpiirteillä luonnehditaan erityispiirteitä ja tapoja. Kyvyt ovat ominaisuuksia tehdä jotakin. Ne voivat olla esimerkiksi fyysisiä, moraalisia, älyllisiä tai tavanomaisia. Meriitit ovat hyötyjä, jotakin joka antaa hahmolle jollain tietyllä alueella niin sanotun ylivoiman. Heikkoudet voivat olla esimerkiksi epämiellyttäviä luonteenpiirteitä. Hahmo on monimuotoisempi, jos hän kamppailee jonkin sisäisen konfliktin kanssa. (Finley ym. 2015, 86–88.)

### 3.2.4 Pelinarratiivin rakenteet

Lineaarisessa narratiivissa samat tapahtumat tapahtuvat aina samassa järjestyksessä pelikerrasta toiseen. Lineaarinen narratiivi on oikeastaan jokaisen tarinakonseptin ytimessä. Se voi auttaa hahmottamaan, jos jokin toinen rakenne sopisi narratiiviin paremmin. Joskus on kuitenkin parempi vaihtoehto pysyä lineaarisessa narratiivissa ja rikastaa sitä muilla elementeillä. (Finley ym. 2015, 107, 111.) Ennalta määrätyt hahmot kulkevat käsikädessä lineaarisen narratiivin kanssa, koska tässä narratiivin tyypissä tarinalliset aspektit ja pelin eteneminen on sidottu valmiiseen kaavaan, jota ennalta määrätyt pelaajahahmot tukevat. Toisaalta myös ulkonäöllisesti muokattavat hahmot voivat yhtä hyvin tukea lineaarista narratiivia, jos pelaajahahmon taustatarina on ennalta määrätty suhteessa pelin narratiiviin.

Vaikka pelaajan teoilla ei olisikaan vaikutusta narratiiviin, on tärkeää että pelaaja kuitenkin tuntee olevansa ohjaksissa. Lineaarisessa narratiivissa agentuuria voidaan tukea tehtävien läpäisyllä ja epäonnistumisella. Tämä rakenne voidaan naamioda esimerkiksi lisäämällä epäonnistumisen ja onnistumisen lisäksi arvolausjakautta suorituksesta. (Finley ym. 2015, 109.) Tämä on tyypillistä ammutapeleille, joissa on moninpelin lisäksi usein narratiivipainotteinen yksinpeli. Lineaarisisissa seikkailupeleissä agentuuria tuetaan usein ongelmanratkaisulla, joka on tyypillinen piirre juuri seikkailupeleille. Ongelmanratkaisu antaa pelaajalle toimijuuden viedä peliä eteenpäin, vaikka hän ei voisikaan vaikuttaa teoillaan tarinan kulkuun huomattavasti.

Haarautuvassa narratiivissa pelaaja voi tehdä valintoja, jotka vaikuttavat tiettyihin osiin juonessa tai pelattavuudessa. Haarautuvalle narratiiville on ominaista, että se sisältää tehtäviä tai sivutehtäviä niin kutsutun pääpolun (critpath) lisäksi. Pelin valinnat vaihtelevat pienestä suureen. Seurauksien tulee aina olla näkyviä pelaajalle. Tärkeää on, että valinta välitetään selkeästi kehityksen aikana, jotta pelaajat voivat innostua tai jännittyä valinnanteosta. Pelaajalla tulisi olla myös jokin idea valinnan seurauksista ennen kuin he tekevät kyseisen valinnan. Valinnanteon seurauksena haarautuminen tulisi olla nähtävissä välittömästi sekä myös pelin lopussa, sillä näissä kohdissa on pelaajalle eniten emotionaalista vaikutusta. Haarautuvissa narratiiveissa keskeistä on antaa pelaajalle valintoja, jotta pelaajan agentuuria voidaan kunnioittaa sitä sen ansaitsemalla tavalla. Onhan haarautuville narratiiveille olennaista pelaajan tekemät valinnat ja niiden vaikutus pelin etenemiseen. Kun valinnan seuraukset näkyvät, valinnasta tulee merkityksellinen. (Finley ym. 2015, 111–113.)

Avoimessa narratiivissa pelaajat voivat itse valita sen järjestyksen, jossa he suorittavat mitä tahansa pelin sisältöä. Avoin narratiivi on haastava suunnitella, sillä narratiivi ei seuraa ennalta määrättyjä tapahtumaketjuja. Sen sijaan narratiivi on rakennettu pienistä tarinapalikoista, jotka voidaan laukaista, kun ennakkoehdot on saavutettu. Nämä tarinapalikat tulee suunnitella siten, että ne voivat toimia missä järjestyksessä tahansa, tai ainakin melkein, sillä ehtoja näiden tarinapalikoiden laukaisemiselle voidaan asettaa ja tällä tavalla strukturoida tarinakokemusta. Tällaisia ehtoja voivat olla esimerkiksi hahmon tasovaatimukset (“levelit”). (Finley ym. 2015, 121.)

Lineaarinen narratiivi on usein nähtävissä juurikin narratiivipainotteisissa peleissä, sillä vahva tarina on hankalampi rakentaa täysin avoimeksi narratiiviksi ja haarautuva narratiivi vaatii tarinalta usein valintoja, jotka vaikuttavat lopputulemiin, mikä taas vaatii suuremman luokan työtä, pelikehitystiimiä sekä usein myös budjettia. *The Town of Light*issa narratiivin rakenne säilyy suunnilleen samanlaisena pelin alusta loppuun, mutta pelaajan tekemän valinnat Reneén monologissa vaikuttavat jonkin verran siihen, miten Reneé kokee maailman, mutta narratiivin rakenne on silti hyvin lineaarinen. Samanlainen rakenne on nähtävissä myös *Life Is Strange: Before the Storm*issa. Narratiivin rakenne on lineaarinen, mutta pelaajan tekemät valinnat dialogeissa vaikuttavat jonkin verran siihen, miten peli etenee paikallisesti, jolloin haarautuvan narratiivin elementtejä löytyy. Kyse on monen tason kerronnasta, kun lineaarista ja ei-lineaarista narratiivityyppiä yhdistellään (Finley ym. 2015, 122). *The Town of Light*issa ja *Life Is Strange: Before the Storm*issa ongelmanratkaisulla sekä dialogi- ja monologivalinnoilla tuetaan pelaajan agentuuria. Narratiivissa on paikallista variaatiota valintojen seurauksena, mutta narratiivin kokonaisrakenne on molemmissa videopeleissä kokonaisvaltaisesti lineaarinen, sillä samat tapahtumat ovat löydettävissä samassa järjestyksessä pelikerrasta toiseen, vaikkakin variaatioita niissä valintojen seurauksena tapahtuukin.

Nordic Game konferenssissa 2018 Chris Remo puhui luennollaan ”Creating A Reactive Story” *Firewatch* -pelin luomisprosessista. *Firewatch* (2016) on narratiivinen seikkailupeli, jota Remo kuvailee narratiivipainotteiseksi kävelysimulaattoriksi. Remo kertoo siitä, kuinka he Campo Santo -tiimin kanssa tekivät pelin rajallisin resurssein ilman perinteisiä puzzleja tai pelimekaniikkoja. Haasteena oli edellä mainittujen syiden takia luoda silti reaktiivinen ja elävän tuntuinen pelimaailma ja -hahmot. Remon tehtäviin kuuluivat suunnittelu, tarina sekä musiikki ja audio. (Remo 25.5.2018.)

Pelille oli asetettu tiettyjä vaatimuksia, kuten täysin yhtenäinen maailma, ensimmäisen persoonan perspektiivi ja tarinan tapahtuminen nykyhetkessä. Remo kuvaili Firewatchin dialogin interaktiivisuutta seuraavasti: dialogiset valinnat toimivat siten, että joitakin polkuja valittaessa sulkee osan muista poluista pois. Peli muistaa pelaajan tekemät valinnat ja dialogiin vastaaminen on ajastettua. Tämä malli jäljittelee oikean elämän dialogia ja ns. tarinan tapahtumista nykyhetkessä. Pelin tapahtumasysteemi (event system) on yksinkertainen, mutta tehokas. Se pystyy käynnistämään dialogia, asettamaan muuttujia ja muistamaan kaikki edelliset tarinalliset tapahtumat. Pelaajan valintoja seurataan, jotta niihin voidaan viitata myöhemmin. (Remo 25.5.2018.)

Peli rakennettiin tarinallisessa järjestyksessä, päivä kerrallaan. Peli seuraa pelaajahahmon Henryn tekoja sekä hänen tiedotuksiaan Delilah'lle. Henryn teot voivat olla myös ristiriidassa hänen tiedotustensa kanssa valehtelun seurauksena. Tämä on yksi keino luoda yllätyksellisyyttä pelissä. Koska Firewatchin tyyliässä narratiivipainotteisessa pelissä lähes kaikki vuorovaikutus luodaan käsin, se on myös kallista. Firewatchiin valittu dialogi oli kuitenkin halpa vaihtoehto. Jos sisällönlouonnissa olisi käytetty paljon muitakin muuttujia, olisi se ollut paljon kalliimpaa. Tekijät päättivät pelin kohdalla luoda illuusion suuremmasta syvyydestä dialogin kautta. (Remo 25.5.2018.)

Remon luennon pohjalta käy ilmi, että esimerkiksi lukuisten eri lopputulemien tekeminen peliin on kallista, sillä ne vaativat pelin kuluessa useita muuttujia ja niiden muistamista tietoteknisesti. Narratiivin rakenteella voidaan siis paljon vaikuttaa siihen, paljon resursseja maailmanluomiseen ja pelin tekemiseen yleensä tarvitaan. Firewatchin tapauksessa kyseessä on lineaarinen narratiivi. Vaikka dialogilla on vaikutusta keskustelujen sisältöön, tapahtumat pysyvät samoina. Firewatchin kohdalla dialogilla luodaan suurempaa tuntua pelimaailmasta sekä syvyyttä pelihahmojen ihmissuhteeseen. Lineaarinen narratiivi on tuotannollisesti halvin ja yksinkertaisin tapa luoda narratiivinen seikkailupeli.

### 3.2.5 Dialogi maailmanrakentamisessa

Dialogilla voidaan auttaa pelaajaa liikkumaan pelissä luonnollisesti ja kiinnostavasti eteenpäin. Dialogin keskeisimpiä tehtäviä onkin edistää pelin etenemistä. Muita tehtäviä ovat mm. karakterisointi, maailmanrakentaminen, rytmitys ja huumori. Dialogi karakterisoi hahmoja sanavalintojen kautta juoneen liittyvissä keskusteluissa sekä vaihtoehtoisissa poikkeamissa juonesta, jotka liittyvät hahmoihin henkilökohtaisesti. Maailmanrakentamisessa dialogi auttaa, kun keskustellaan pelimaailman historiasta ja taustatarinasta. Intensiivisten toimintakohtausten jälkeen dialogi tuo hengähdyshetken rytmittäen toimintaa ja palautumista siitä. Huumori liittyy myös intensiivisten pelikohtausten keventämiseen. (Finley ym. 2015, 159.)

Finley, Hepler, Heussner ja Lemay jakavat dialogin kolmeen osa-alueeseen. Tunnelmalliseen dialogiin, interaktiiviseen dialogiin ja välianimaatioihin. Tunnelmallinen dialogi tapahtuu pelatessa. Se voi olla pelaajahahmon tai ei-pelattavien hahmojen puhetta. Ne voivat olla huudahduksia tai muita ytimekkäitä ilmaisuja, jotka viestivät hahmojen tilasta. Interaktiivinen dialogi keskeyttää toiminnan, jotta pelaaja voi keskittyä dialogiin ja valintojen tekemiseen. Tällöin pelaajalla on aktiivinen rooli dialogissa. Välianimaatioissa dialogi tapahtuu pelattavuuden ulkopuolella, eikä anna pelaajalle mahdollisuutta vaikuttaa siinä. (Finley ym. 2015, 160–161.)

Perinteisissä tarinankerronnan mediuumeissa dialogi ajaa kolmen tyyppistä ekspositiota: juonta, hahmoja ja emotioita. Videopeleissä sen tulee välittää myös pelattavuuden ekspositiota. Joissain tapauksissa juonelliset yksityiskohdat voivat olla niin monimutkaisia, että dialogi on ainoa tapa ilmaista ne selkeästi. Joskus dialogi voi olla tehokkaampaa ja projektin laajuuden kannalta järkevin tapa välittää juonelliset kuviot yleisölle. Se on myös nopeampi ja halvempi tapa kuin kuvailla sama asia toisin. Dialogin taloudellinen puoli kävikin ilmi aikaisemmin Remon (25.5.2018) luennosta. Parhain tapa käyttää dialogia on saada se kuulostamaan täysin luonnolliselta ja samalla viihdyttävältä kun se antaa informaatiota niin, ettei se vaikuta selkeästi ekspositiolta. (Skolnick 2014, 92–94.)

Pelinarratiiville uniikkia on pelattavuuden ekspositio. Kerrontaa käytetään päämäärien, ohjeiden ja vihjeiden välittämiseen. Dialogilla on keskeinen merkitys tässä ekspositiossa, sillä samalla kun pelaaja jatkaa pelissä eteenpäin, hänelle voidaan kertoa suunta minne mennä. (Skolnick 2014, 95–96.) Dialogi ei kuitenkaan ole ainoa tapa välittää pelattavuuden ekspositiota, mikä tuli ilmi ympäristöllisen tarinankerronnan kohdalla jo aiemmin. Koska videopelit ovat visuaalinen mediumi,

on parempi näyttää toiminnan tai ympäristön kautta kuin kertoa sama asia dialogin välityksellä (Skolnick 2014, 57).

Skolnick kuvaa eksposition olevan kuin kylvämistä. Eksposition osia tulisi levittää suurelle alueelle pikemminkin kuin kaikki ekspositio yhteen kohtaan. Eksposition levittäminen on tärkeää siksi, ettei vastaanottaja hukkuisi tietotulvaan, vaan voisi prosessoida sitä tasaisesti. Istutus taas kuvaa tarinassa jonkin asian vahvistamista, joka tulee tärkeäksi myöhemmin. Tällainen asia on usein jotain sellaista, joka vaikuttaa istuttamisen hetkellä täysin triviaalilta, mutta tuleekin erittäin tärkeäksi myöhemmin. Istutus voi liittyä esimerkiksi asiaan, esineeseen, tietämykseen tai kykyihin. (Skolnick 2014, 58, 68.)

Ennakointi on samankaltaista kuin istutus, sillä vastaavalla tavalla se luo pohjan tulevalle paljastukselle, mutta ennakointi tekee sen paljon hienovaraisemmin. Se on vihjaamista siitä, että jokin asia voi tapahtua tai tulla selkeämmäksi ja mahdollisesti tärkeäksi myöhemmin. Ennakointi voi ottaa monia muotoja, mutta tavallisimpia ovat varoitukset, teorit, epämääräiset ennustukset, unet, kuvat ja tunteet. (Skolnick 2014, 71.)



## 4 Narratiivisen suunnittelun ja käsikirjoittamisen työkalut

Tässä kappaleessa käyn läpi elokuvakäsikirjoittamisen formaattia ja sen hyödyntämismahdollisuuksia pelikäsikirjoittamisessa. Paneudun myös kahdeksan kuvan järjestelmään, jota voi yhtäläillä käyttää työkaluna käsikirjoituksessa ja suunnittelussa. Lisäksi käyn läpi pelikehityksen dokumentaatiota. Lopuksi kuvaan, miten käytin luovassa työssäni näitä erilaisia dokumentteja sekä elokuvakäsikirjoituksen formaattia. Erittelen myös luovan työni suunnitteluprosessia ja narratiivisen suunnittelun osa-alueita käytännön esimerkkien kautta.

### 4.1 Elokuvakäsikirjoittamisen hyödyntäminen ja kahdeksan kuvan järjestelmä

Elokuvakäsikirjoittamisen konventioiden ymmärtäminen auttaa pelien käsikirjoittamisessa, sillä molemmissa on kohteena yleisö ruudun takana. Elokuvakäsikirjoituksen formaatissa on merkinnät muun muassa tapahtumapaikoille, kohtausten vaihtumiselle tai loppumiselle, dialogille ja parenteseille sekä toisinaan myös äänitehosteille. Tätä elokuvakäsikirjoittamisen formaattia voi hyödyntää pelikäsikirjoittamisessa, etenkin jos pelissä on paljon dialogia, cinematicseja<sup>5</sup> tai cutscenejä<sup>6</sup>. Elokuvakäsikirjoittamisen formaatti voi auttaa myös ääninäyttelyssä. On kuitenkin kehitetty paljon erilaisia dokumentteja palvelemaan juuri pelikehityksen eri osa-alueita, jotka ovat erityisen keskeisiä ja joita esittelen myöhemmin. Koska pelit ovat interaktiivinen mediumi, pelejä ei voi koskaan käsikirjoittaa kokonaan alusta loppuun, sillä pelattavat kohdat muotoutuvat pelaajan toimien mukaan.

Elokuvakäsikirjoittamisessa on tiettyjä konventioita, joita noudatetaan. Walker (2012, Chapter 1) on koonnut teokseensa *Screenwriting Secrets in Genre Film* elokuvakäsikirjoittamisen konventioita. Esimerkiksi courier new -fonttia käytetään tässä formaatissa ja tekstin asettelussa on myös muita vakiintuneita käytäntöjä. Hahmon esiintyessä ensimmäistä kertaa nimi kirjoitetaan aina isolla, ellei nimet ole kirjoitettu läpeensä isoin kirjaimin (erilaista käytäntöä esiintyy), ja sulkuihin laitetaan

<sup>5</sup> Cinematics: Elokuvallisia kohtauksia, jotka ovat täysin ennakkoon renderöityjä ja vaativat paljon mm. animointia. Videopeleissä usein cinematicsien tekeminen on suurin kuluera budjetissa. (Finley ym. 2015, 187.)

<sup>6</sup> Cutscenes: Myös elokuvallisia kohtauksia, mutta rakennettu pelimoottoria käyttäen. Cutscenet eivät ole budjetillisesti, laadullisesti ja pituudellisesti samalla tasolla cinematicsien kanssa. (Finley ym. 2015, 186.)

hahmon ikä. Etenkin dialogin kirjoittamisessa tämä formaatti voi olla pelikäsikirjoittamisen kohdalla erittäin hyödyllinen, varsinkin jos peliin on tulossa ääninäyttelyä. Elokvakäsikirjoittamisen formaatti antaa selkeän työkalun dialogin kirjoittamiseen sekä sen lukemiseen.

Kameratyössä määritellään kahdeksan kuvan järjestelmä. Kahdeksan kuvan järjestelmä liittyy kuvasuunnitteluun ja sitä voidaan hyödyntää mm. kuvakäsikirjoituksessa. Kahdeksan kuvan järjestelmään liittyy liuta lyhenteitä, joita käytetään ohjauskielenä kameratoteutuksessa. Näitä lyhenteitä ovat ELK (erikoislähikuva), LK (lähikuva), PLK (puolilähikuva), PK (puolikuva), SPK (suuri puolikuva), KK (kokokuva), SKK (suuri kokokuva) ja YK (yleiskuva). Järjestelmän rajauslinjat ovat ihanteellisia ja esteettisiä tapoja rajata kuvattava henkilö. Asioista ja esineistä käytetään pelkästään ELK:ta, LK:ta ja KK:ta. ELK on perusteltu vain silloin, jos kuvataan esineestä jotakin yksityiskohtaa. (Korvenoja 2005, 44–45.) Kahdeksan kuvan järjestelmää voi hyödyntää pelikehityksessä esimerkiksi cinematicsien tai cutscenejen muotoilussa ja yksityiskohtien korostamisessa.

Storyboard eli kuvakäsikirjoitus on kuvasuunnittelun työkalu, jossa kuvat etenevät vasemmalla palstalla ja teksti oikealla. Se sisältää mm. kahdeksan kuvan järjestelmän käsitteet. (Korvenoja 2005, 159.) Tätäkin työkalua voi käyttää pelisuunnittelussa cinematicsien tai cuscenejen kohdalla. Lisäksi sillä voidaan havainnollistaa esimerkiksi mahdollisen ääninäyttelyn kohdalla ääninäyttelijöille tunnelmaa ja tilannetta myös visuaalisesti.

## 4.2 Pelikehityksen dokumentaatio

Pelisuunnittelijoiden työn osaksi kuuluu dokumenttien tuottaminen, joilla kommunikoidaan muille pelin suunnittelusta. Dokumentteja on erilaisia ja riippuu suunnittelijasta sekä projektista, millaisia dokumentteja tuotetaan. (Adams 2010, 54.) Pelikehityksen alkuaikoina, kun keskeisenä osa-alueena oli lähinnä pelkästään ohjelmointi tekniikan rajoittuneisuuden myötä (Skolnick 2014, 102), dokumentointia ei tarvittu samalla tavalla kuin nykykehitystiimeissä, joissa eri projektit tarvitsevat eri asteista muodollisuutta suunnitteluprosessin kuvaamiseen (Adams 2010, 55).

Pelisuunnittelun pääosa-alue on välittää tietoa suunnittelusta muille tiimin jäsenille. Vaikka kukaan ei lukisikaan kirjoitettuja dokumentteja, ne ovat päätöksiä pelin designista, joissa tulisi pysyä pelikehityksen aikana. (Adams 2010, 55.) Suunnitteludokumentit voivat kuitenkin olla kuin muistilistoja, joista tarkistaa seikkoja liittyen omaan työhön, kuten mitä pitää ohjelmoida tai mallintaa. Adams (2010, 55–58) esittelee erilaisia suunnitteludokumentteja liittyen esimerkiksi pelin yleiseen esittelyyn, mutta keskityn näistä dokumenteista vain narratiivisen suunnittelun kannalta keskeisiin dokumentteihin, joita narratiivinen suunnittelija voi käyttää myös työkalunaan.

Adamsin mukaan hahmosuunnitteludokumentin on tarkoitus tallentaa yhden hahmon design, joka pelissä esiintyy. Dokumentin pääasiallinen tarkoitus on esitellä hahmon ulkonäkö ja liikesetti eli lista animaatioista, kuinka hahmo liikkuu. Dokumentissa tulisi olla mukana konseptitaidetta hahmosta eri asennoissa ja eri kasvoniilmeillä. Näiden lisäksi dokumentissa olisi myös hyvä lukea kuvaus hahmon taustasta, jotka voivat auttaa tulevaisuuden kehityspäätöksissä. (Adams 2010, 56.)

Seikkailupelin näkökulmasta on usein tärkeää luoda monipuolisia, itsenäisiä ja syviä hahmoja, joten tällöin hahmosuunnitteludokumentissa on hyvä kuvata jokaisen hahmon perustiedot, taustatarina ja suhteet toisiin hahmoihin mahdollisimman hyvin, jotta muut tiimin jäsenet osaavat keskittyä omassa työssään tukemaan näitä seikkoja. Myös hahmokehityksen kuvaaminen voi olla keskeisessä asemassa, jos videopelissä peliprogressio keskittyy pelaajahahmon henkiseen kehittymiseen enemmän kuin ulkopuoliseen saavutukseen. Adams mainitseekin (2010, 148), että jos peli on enemmän kuin yksinkertainen seikkailu, ja jos se tavoittelee merkityksellistä tarinaa, pelin tulee sisältää jonkin asteista hahmokehitystä. Seikkailupelit, jotka nojaavat vahvoihin hahmoihin ja juoniin, sallivatkin henkilökohtaisen ja emotionaalisen muutoksen (Adams 2010, 148).

Toinen keskeinen dokumentti narratiivisen suunnittelun kannalta on myös Adamsin mainitsema pelimaailman suunnitteludokumentti. Tämä dokumentti on hänen mukaansa perusta kaikelle taiteelle ja äänelle, jotka kuvaavat pelimaailmaa. Se ei ole lista kaikesta mahdollisesta, vaan pikemminkin taustatietoa niistä asioista, joita maailma sisältää. Muun muassa tasosuunnittelijat ja artistit käyttävät näitä tietoja sisällönluomiseen. Tässä dokumentissa myös maailman estetiikka ja emotionaalinen tunnelma tulisi kuvata. (Adams 2010, 56–57.) Tässä maailman yleiskatsauksessa tulisi tietenkin myös olla dokumentoituna estetiikan ja tunnelman lisäksi myös narratiiviselta kannalta tapahtumapaikan sekä kulttuuristen osa-alueiden kuvaus, mihin liittyvät poliittiset,

ekonomiset, sosiaaliset ja geografiset osa-alueet. Ne voivat olla fantastisia tai realistisia riippuen pelin aiheesta.

Tarina- ja tasoedistymisdokumentti tallentaa tarinan koko skaalan sekä sen, miten tasot etenevät. Se on yleinen hahmotelma pelaajan kokemuksesta pelin alusta sen loppuun. Jos pelaajan valinnat vaikuttavat tarinan haarautumiseen, sekin kuvataan tässä dokumentissa. Tarina- ja tasoedistymisdokumentissa hahmotetaan myös se, miten tarina kerrotaan pelaajalle, cutsceneilla, tehtävien loppukoosteilla, dialogilla vai muilla elementeillä. (Adams 2010, 57.)

Game bible dokumentoi pelin säännöt ja päämekaniikat, mitä muissa dokumenteissa ei ole dokumentoitu. Siihen on myös kirjattu kaikki pelisuunnitteluun liittyvä dokumentointi, ennen kuin eri osa-alueet alkoivat erkaantua omiksi dokumenteikseen. (Adams 2010, 58.) Finley, Hepler, Heussner ja Lemay käsittelevät myös dokumentointia, ja he ovat eri dokumenttien sijaan keskittyneet pelkästään game bibleen, joka käsittää kaikki pelisuunnittelun ja narratiivisen suunnittelun osa-alueet. Game bible toimii referenssinä koko pelikehitystiimille, kuten tasosuunnittelijoille, systeemisuunnittelijoille, artisteille, äänisuunnittelijoille ja kirjoittajille. Se dokumentoi pelin maailmanrakentamisen ja taustatarinan sekä voi sisältää tietoa hahmokehityksestä, juonesta ja tehtävistä. Game bible on tärkeä dokumentti, koska se toimii inspiraation lähteenä. Esimerkiksi artistit voivat visualisoida maailman miljöötä ja sen asukkaita kuvausten perusteella. Game bible on välttämätön työkalu sille, että pelin visio pysyy johdonmukaisena, kun mahdollisesti sadat ihmiset rakentavat sitä. (Finley ym. 2015, 124–125.)

Dokumentointi etenkin suuren kehitystiimin kanssa erillisillä tai yhdellä isollakin dokumentilla saattaa olla epäkäytännöllistä sivujen selaamista edestakaisin. Nykyään informaation jakamisessa käytetään tiimien välillä myös wikejä, joihin on koottu kaikki projektiin liittyvä informaatio. Wikien kohdalla tärkeää on se, että ne ovat salatulla internetsivustolla, jonne kuka tahansa ei pääse tarkastelemaan projektin tietoja, ellei kyseessä ole avoin projekti (Hergenrader 2019, 21).

### 4.3 Luova työ

Tämän tutkielman liitteenä ovat dokumentit, joita olen Adamsin (2010) dokumenttijaottelusta poiminut mukaan omaan luovaan työhöni. Näitä dokumentteja ovat hahmosuunnitteludokumentti (liite 1) ja pelimaailman suunnitteludokumentti (liite 2). Niistä saa yhdenlaisen kuvan, miten dokumentteja voi käyttää narratiivisessa suunnittelussa. Hahmosuunnitteludokumenttia käytin pelihahmojen suunnittelutyökaluna ja palasin siihen myöhemmin muiden suunnitteludokumenttien kohdalla yksityiskohtien varmistamisessa. Vaikka Adams (2010, 56) kuvasikin hahmosuunnitteludokumentin kuvaavan yhden hahmon kerrallaan, omassa dokumentissani kaikki kolme luovan työni hahmoa on kuvattu samassa dokumentissa selkeyden vuoksi. Viittaan luovaan työni myöhemmin myös pelikonseptina.

Pelimaailman suunnitteludokumentin apuna käytin Luontoon.fi -nettisivustoa<sup>7</sup>, josta tarkistin Karhunkierroksen pituuden ja keston päivinä, jotta pystyin soveltamaan sitä pelin ajalliseen rytmyykseen mm. käsikirjoituksen kohdalla. Myös Karhunkierroksen kartta<sup>8</sup> auttoi poimimaan keskeisiä lokaatioita ja maaston yksityiskohtia, joita käytin suunnittelussa hyödyksi. Tarina- ja tasoedistymisdokumentin jätin luovan osuuteni kohdalla tekemättä ja keskityin enemmän itse käsikirjoitukseen ja elokuvakäsikirjoituksen formaatin hyödyntämiseen. Totesin sen ajavan tutkielmassani paremmin juuri itse käsikirjoituksen konkreettista hahmottamista. Käsikirjoituksessani elokuvakäsikirjoittamisen formaatti on kuitenkin yksinkertaistettu. Olen merkinnyt kohtaukset ja dialogin sekä fontin kyseisen formaatin mukaan. Olen jättänyt muut merkinnät pois yksinkertaisuuden vuoksi. Vaikka tasoedistymistä ei ole erityisesti käsikirjoituksessani (liite 4) kuvattu, käy siitä joka tapauksessa ilmi eräänlainen peliosuuksien rytmitys suhteessa tarinaan. Suunnitelluissa cutsceneissä käytin toisinaan kahdeksan kuvan järjestelmää apuna hahmottamaan, kuinka sitä voisi käyttää hyödyksi niiden suunnittelussa. Parhaiten kahdeksan kuvan järjestelmä kuitenkin hahmottuisi, jos sitä käyttäisi kuvakäsikirjoituksen rinnalla.

<sup>7</sup> Luontoon.fi (2019). Karhunkierroksen reittiselostus. Verkossa:

<https://www.luontoon.fi/karhunkierros/reittiselostus>

<sup>8</sup> Metsähallituksen julkaisut (2019). Karhunkierroksen kartta. Verkossa:

<https://julkaisut.metsa.fi/assets/pdf/1p/Esitteet/oulankafineng.pdf>

Koska itse pelattavuutta tai sitä, mitä pelaaja vapaina hetkinä cutsceneistä ja tutoriaaleista voi tehdä, ei voi ennustaa, sitä ei voi myöskään käsikirjoittaa, joten käsikirjoituksessani onkin painottuneena narratiivinen materiaali, jonka voi suunnitella ennalta. Se ei kuitenkaan tarkoita, että peli koostuisi vain siitä materiaalista. Peli ei kuitenkaan ole elokuva, ja tärkeintä onkin pelaajan osallistettavuus sekä pelien interaktiivinen luonne. Pelaajan agentuuri painottuukin juuri pelattavissa kohdissa, jolloin pelaaja pääsee itse toimimaan ja tekemään valintoja pelin puitteissa. Olenkin käsikirjoituksessani yrittänyt havainnollistaa tarinallisten osuuksien välissä pelimekaniikkojen tutoriaaleja interaktiivisessa mielessä.

Pelattavuus on osa-alue, jota erityisesti pelisuunnittelijat työstävät. Game bible kattaa yleensä kaikki pelisuunnitteluun liittyvät keskeiset osa-alueet, kuten pelimekaniikat. Olen listannut pelikonseptiini hahmottelemani pelimekaniikat liitteeseen 3, joka periaatteessa ajaisi Game biblen asemaa, mutta olen nimennyt dokumentin yksinkertaisesti ”pelimekaniikoiksi”, sillä en ole suunnitellut muita pelisuunnittelun osa-alueita, kuten pelikenttiä, äänimaailmaa tai pelin visuaalista ilmettä. Game bible on dokumenttina usein laaja, joten koin, ettei se ole tarkoituksenmukainen omassa suunnitelmassani.

Salen ja Zimmerman (2004, 58) puhuivat eksplisiittisestä interaktiosta, joka käytännössä tarkoittaa pelaajan tekemiä valintoja pelin puitteissa. Pelikonseptissani eksplisiittisiä toimintoja pelaajalla ovat mm. selviytymistaitojen käyttäminen omatoimisesti sekä ympäristön tutkiminen vapaasti samalla, kun Taisto kulkee omaa tahtiaan näyttäen oikean reitin etenemisen kannalta. Muut pelimekaniikat (ks. liite 3), kuten puukon käyttäminen puolustukseen eläimiä vastaan ääritilanteissa, Taiston liikkumisen avustaminen, liikkuminen yleensä ja Repon kontrollointi käskyillä liittyvät pelin etenemiseen keskeisesti. Pelin asettamat esteet ympäristön kautta kannustaisivat pelaajaa ongelmanratkaisuun ja eksplisiittisten toimintojen tekoon. Kun Taisto on loukannut jalkansa kuudennessa kohtauksessa, maastosta tulee hankalampi kulkea, mikä asettaisi pelaajalle luonnollisesti ongelmanratkaisutilanteita.

Edellä kuvatut tilanteet ovat hetkestä hetkeen tehtyjä pieniä valintoja, joita pelaaja tekee ja kohtaa pelin aikana. Ne ovat mikrotason valintoja. Yhdessä nämä mikrotason valinnat muodostavat koherentin kokonaisuuden ja kokemuksellisen kaaren, mikä muodostaa makrotason (Salen & Zimmerman 2004, 61). Nämä pelaajan tekemät valinnat tukevat merkityksellistä pelattavuutta, kun niillä on kokonaisvaltaisesti pelin ja narratiivin kannalta selkeä lopputulema.

Tarkoitukseni oli tukea pelimekaniikoilla tarinaa ja siihen liittyviä tekijöitä. Esimerkiksi tutoriaalit liittyvät vahvasti ympäristöön ja sitä kautta toiminnalla pelin kulkuun. Suunnittelin tutoriaaleista interaktiivisia, jotta ne osallistaisivat pelaajaa toiminnan kautta, ja näin samalla pelaaja opettelisi uusia toimintoja, joita hän voisi pelissä myöhemmin omatoimisesti suorittaa. Koska Taisto on pelihahmona mentorin roolissa, hän selittää pelaajahahmolle keskeisiä luonnossa selviämiskeinoja, kuten tulentekoa ja kalastusta, mutta tällöin hän kertoo myös samalla pelaajalle, mitä hän voisi pelissä käytännössä tehdä. Pelaajan ohjaaminen on implementoitu näin hienovaraisesti itse tarinaan ja sen etenemiseen, sillä erätaitojen opettaminen tuo myös henkilöahmoina Taistoa ja Inaria lähemmäs toisiaan. Pelaajan toiminnalla olisi selkeä merkityksellinen seuraus sekä narratiivisesti että toiminnallisesti, joten merkityksellistä pelattavuutta syntyisi.

Essentiaalinen kokemus, jota Schell (2015, 21) kuvailee, vangitsee halutun kokemuksen ytimen. Luovassa työssäni suunnittelema pelikonsepti mahdollistaisi pelaajalle kokemuksen vaeltamisesta ja luonnossa selviämisestä. Vaeltamista ja luonnossa selviämistä tukevat pelin mekaniikat, mutta essentiaalisen kokemuksen auttaisi vangitsemaan myös visuaalisuus. Ympäristön esittäminen visuaalisesti on keskeinen osa pelikokemusta, sillä estetiikka on yksi suorimmista väylistä pelaajan kokemukseen (Schell 2015, 52).

Taiston ja Inarin ihmissuhteen uudelleenrakentaminen korostuu hahmojen välisessä vuorovaikutuksessa, heidän dialogissaan. Taisto yrittää päästä perille Inarin elämästä, mutta Inaria kyselyt lähinnä ärsyttävät heidän menneisyytensä takia. Inari on vastahakoinen vastaamaan ja vastaakin lähinnä ympäripyöreästi, kunnes lopulta suuttuu Ailan esiin nostamisesta, joka on yksi narratiivin käännekohtista. Kuudennessa kohtauksessa Inari ottaa omaa tilaa riidan jälkeen ja lähtee sivupolulle jättäen Taiston ja Repon jälkeensä. Hieman erkaantumisen ja tunteiden purkautumisen jälkeen Repon haukku herättää pelaajahahmon huomion, jolloin pelaajan tulee palata takaisin Taiston ja Repon luo. Taistolle on käynyt onnettomuus, hän on venäyttänyt nilkan astuttuaan harhaan metsässä. Tämä on keskeinen käännekohta pelattavuuden osalta. Nyt pelaajan tulee avustaa Taistoa liikkumaan, mikä luonnollisesti hidastaa liikkumista ja tekee maastosta ylipäänsä hankalamman liikkua.

Emootiot ovatkin Schellin (2015, 18–19) mukaan myös keino kokemuksen muotoilemiseen. Onnettomuus toisi Taiston ja Inarin pakostikin lähemmäs toisiaan, koska Taisto tarvitsee fyysistä tukea liikkumisen suhteen. Tätä ei käsikirjoituksessa ole, mutta tarina etenisi siten, että hänen olisi

pakko kohdata Taisto ja heidän kipeä menneisyytensä, sillä Inari ei pääse enää fyysisesti pakoon Taiston halua korjata heidän välinsä paremmiksi, koska Inari on sidottu avustamaan Taiston liikkumista. Inari myös oppisi tuntemaan Taiston uudella tavalla, kun hän kuulisi, miten Taisto on selvinnyt Ailan menetyksen jälkeen (ks. liite 1). Raskaat emootiot vahvistavat myös ympäristön raskautta onnettomuuden jälkeen. Näin essentiaalista kokemusta vaelluksesta tuetaan myös emootioiden kautta.

Yllätyksellisyys ja hauskuus ovat Schellin (2015, 37) mukaan myös keskeisiä osa-alueita pelikokemuksen syntyyn. Kun kokemus tulee mahdolliseksi pelin kautta, sen sisällön täytyy olla pelaajalle jollain tapaa sitouttava interaktiivisuuteen ja tarinaan, jotta pelaaja jaksaa ylipäänsä kiinnostua ja pelata peliä. Siksi yllätyksellisyys ja hauskuus liittyvät pelikokemuksen syntyyn. Pelikonseptissani yllätyksellisyys syntyisi lähinnä visuaalisen esitysmuodon sekä peliympäristön asettamien haasteiden ja vaarojen kautta. Itse asiassa juuri ympäristö ja sen vapaa tutkiminen synnyttäisivätkin pelaajan uteliaisuutta tarkastella sitä lähemmin. Uteliaisuus Schellin (2015, 40) mukaan liittyy pelaajan motivaatioon eli niihin kysymyksiin, joita pelaajan tulee selvittää pelin aikana. Konseptissani ristiriitatilanne tuodaan esiin jo ensimmäisessä kohtauksessa, mikä syventyy narratiivin edetessä yhä enemmän. Hahmojen väliset ristiriitatilanteet tukevat alkuasetelmaa ja periaatteessa myös pelaajan uteliaisuutta siihen, miten hahmojen välinen suhde kehittyy eteenpäin.

Ongelmanratkaisu on Schellin (2015, 46–47) konseptin mukaan viimeinen ominaisuus, jolla pelikokemusta voidaan yrittää muovata. Ongelmanratkaisu kumpuaa Schellin mukaan uteliaisuudesta. Konseptissani ongelmanratkaisu liittyy lähinnä maastosta selviytymiseen, mutta pelaajan selvittäessä näitä pelin asettamia pulmia hän pääsee myös lähemmäksi tarinallista loppuratkaisua, joka antaa lopulta vastauksen pelin aikana ilmenneisiin ristiriitoihin.

Kun pelikonsepti sijoittuu olemassa olevaan ympäristöön, maailmanrakentamisessa on helppo käyttää referensseinä esimerkiksi kuvia ja muuta materiaalia. Jos lokaatio tai miljöö on spesifi, kuten omassa pelikonseptissani, nettisivuston käyttäminen referenssinä kokonaisuuden luonnosteluun toimi hyvänä työkaluna. Taustatyöhön kuului keskeisesti tiedon etsiminen Suomen vaellusreiteistä. Luontoon.fi oli taustatyön tekemisessä keskeinen nettisivusto, jolta päädyin käyttämään paljon tietoa pelikonseptin suunnittelussa. Karhunkierroksen kartta sekä reitin kuvailu nettisivustolla auttoi poimimaan keskeisiä maastomerkkejä, joita pelissä voisi hyödyntää. Tieto karhunkierroksen pituudesta päivinä auttoi myös havainnollistamaan pelin vaelluksen keston



suurpiirteisesti. Se auttoi myös rytmittämään pelin kohtauksia. Myös koirarotujen tutkiminen kuului taustatyöhöni. Rotukohtaiset ominaisuudet määrittivät paljon Repon luonnetta.

Pelikonseptissani maailma ja kokemukset suodattuvat pelaajahahmon kautta, jolloin pelissä on Inarin perspektiivi. Inari on ennalta määrätty pelaajahahmo, jonka historia on ennalta kirjoitettu ja ulkonäkö tietynlainen. Suunnittelin pelin narratiivin lineaariseksi, joten sen rakenne tai tapahtumat eivät muuttuisi pelikerrasta toiseen. Lineaarista narratiivia tukeekin tällöin ennalta määrätty pelaajahahmo. Narratiivi säilyisi samanlaisena pelikerrasta toiseen, mutta sen käsikirjoittaminen ja suunnittelu on helpompaa ja taloudellisempaa, kun eri poikkeavuuksia tarinassa tai sen lopputulemissa ei tarvitsisi ottaa huomioon. Pelin interaktiivinen luonne tulisikin pelikonseptissani esiin pelaajan vapautena tarkastella ja tutkia ympäristöään sekä tietenkin pelimekaniikkojen, kuten kalastuksen ja Repon ohjaamisen, kautta. Taiston loukkaantumisen jälkeen interaktiivisuus syvenisi enemmän ongelmanratkaisuun, joka kumpuaisi haastavasta ympäristöstä.

Pelikonseptissani dialogi karakterisoi pelihahmoja tarinankertomisen lisäksi. Taiston kertoessa pelaajalle pelimekaniikkoja hän identifioituu samalla mentorin rooliin suhteessa pelaajahahmoon eli Inariin. Pelaajahahmon vähäsanaisuus taas kertoo Inarin sulkeutuneisuudesta ja viestii hänen suhteestaan Taistoon. Inarin suuttuminen alleviivaa tätä ja se toimii samalla myös pelikonseptin käännekohtana. Sitä voi pitää myös emotionaalisenä kasvuna sen lisäksi, että siitä seuraa pelillinen käännekohta eli Taiston loukkaantuminen, vaikkakaan nämä kaksi tapahtumaa eivät ole suoraan yhteydessä toisiinsa. Dialogi välittää siis hahmoihin liittyvää, juonellista ja emotionaalista expositiota pelattavuuden eksposition lisäksi. Pelattavuuden ekspositio tulee dialogissa keskeisesti esiin juuri Taiston neuvojen kautta.

Dialogivalinnat tukisivat pelaajan agentuuria suhteessa narratiiviin ja sen etenemiseen. Niitä on kuitenkin myös työläämpi käsikirjoittaa. Tämän työn puitteissa en kokenut ajallisesti mahdolliseksi tehdä vaihtoehtoisia dialogivalintoja ja niiden tuottamia variaatioita keskusteluihin. Kolmekin vaihtoehtoa dialogissa voi johtaa kolmeen erilaiseen variaatioon jotka taas voi edelleen johtaa erilaisiin variaatioihin valintojen seurauksena. On hyvin työlästä käsikirjoittaa erilaisia lopputulemia pelin puitteissa, kuten aiemmin on käynyt ilmi. Pelaajan agentuuri korostuisikin pelikonseptissani enemmän ympäristöön ja pelimekaniikkoihin liittyvän toiminnan kautta.

Käytin ennakkointia käsikirjoituksessani, kun toisessa kohtauksessa Repon huomio kiinnittyy pieneläimeen ja hän lähtee jahtaamaan sitä. Tämä ennakoi sitä, että Repon käyttäytyminen tällä

tavalla on odotettavissa myöhemminkin. Viidennessä kohtauksessa Repon karkaaminen toistaakin saman kaavan ja tällä kertaa hän joutuukin pulaan. Tähän ennakointiin liittyy myös istutus, jota käytin pelimekaniikkojen suunnittelussa liittyen Repon. Toisessa kohtauksessa Repon tottelemat käskyt ovat tällaisia sekä kohtauksessa neljä opetettava taluttaminen. Nämä pelimekaniikat tulevat tärkeiksi juuri Repon kontrolloimisessa, jotta pelaaja osaisi myöhemmin kontrolloida Repon käyttäytymistä tämän turvallisuuden sekä tulevien ongelmanratkaisutilanteiden vuoksi. Repon onnettomuudessa esitellään myös puukon käyttö, joka tulisi pelimekaanisena ominaisuutena myöhemmin keskeisemmäksi ja toimii näin myöskin istutuksena.

## 5 Päätäntö

Olen käynyt tutkielmassani läpi narratiiviseen suunnitteluun liittyviä osa-alueita ja käyttänyt pelisuunnittelun keskeisiä konsepteja sen rinnalla, joista keskeisimmiksi osa-alueiksi nousivat interaktiivisuus, pelaajan agentuuri ja merkityksellinen pelattavuus. Narratiivinen suunnittelu on tärkeää tehdä yhteistyössä pelisuunnittelun osa-alueiden kanssa, jotta videopelien interaktiivinen luonne tulee narratiivisessa sisällössä huomioiduksi. Narratiivista sisältöä voidaan viestiä videopeleissä monin eri keinoin, joista tutkielmassani korostuivat ympäristöllinen tarinankerronta, dialogi sekä pelimekaniikkojen hyödyntäminen. Pelimekaniikkojen hyödyntämistä kuvasin erityisesti luovassa työssäni. Kävin läpi myös maailmanrakentamisen ja narratiivisen suunnittelun eri osa-alueita sekä dokumentaatiota, jota voi hyödyntää narratiivisessa suunnittelussa suunnittelutyökaluina.

Keskityin tutkielmassani käyttämään apuna seikkailupeligenren peliesimerkkejä havainnollistaakseni erilaisten pelisuunnittelun ja narratiivisen suunnittelun osa-alueita. Luovassa osuudessa pyrin luomaan yhdenlaisen esimerkin dokumenttien käyttämisestä narratiivisina suunnittelutyökaluna, elokuvakäsikirjoitusformaatin hyödyntämisestä pelikäsikirjoituksessa sekä demonstraation narratiivisen sisällön viestimiskeinoista. Käsikirjoituksessa käytin apuna elokuvakäsikirjoituksen formaattia soveltavasti ja havainnollistin kahdeksan kuvan järjestelmän käyttöä suunnittelutyökaluna. Interaktiivisuuden huomioon ottamista suhteessa narratiiviseen sisältöön olen hahmottanut käsikirjoittamieni pelimekaniikkojen tutoriaalien kautta, mutta olen lisäksi pyrkinyt kuvaamaan muita keinoja, jotka periaatteessa tukisivat pelaajan agentuuria. Tällä havainnollistin, että pelimekaniikat voivat liittyä keskeisesti pelin sisältöön myös narratiivisessa mielessä.

Tutkielmassani läpikäytyt osa-alueet antavat kattavan kuvan narratiivisesta suunnittelusta, ja luova osuus antaa konkreettisen esimerkin suunnittelusta sekä käsikirjoittamisesta. Tämä on kuitenkin vain yhdenlainen malli havainnollistamaan narratiivista suunnittelua ja käsikirjoittamista. Koska videopelit mediumina kehittävät vielä edelleenkin tarinankerronnan kapasiteettiaan (Boon 2007, 43), narratiiviseen suunnitteluun ja käsikirjoittamiseen ei ole yhtä oikeaa ja ainoa mallia. Peligenrelläkin on paljon vaikutusta siihen, mitä kaikkea tarvitsee ottaa huomioon.

Olen vastannut mm. kysymyksiin, mitkä ovat keskeisimmät maailmanrakentamisen osa-alueet videopeleissä, mitä eri väyliä on narratiivisen sisällön viestimiseen pelaajalle, mitä pelikehityksen dokumentteja voi hyödyntää narratiivisessa suunnittelussa sekä miten videopelien interaktiivisen luonteen voi ottaa huomioon narratiivisessa suunnittelussa. Keskeisimmiksi maailmanrakentamisen osa-alueiksi nousivat yhteiskuntajärjestelmä, historia, geografia ja perspektiivi. Narratiivisen suunnittelun osa-alueiksi muotoutuivat taustatyö, ympäristöllinen tarinankerronta, pelihahmot, pelinarratiivien rakenteet sekä dialogi. Narratiivisessa suunnittelussa keskeisimmiksi hyödynnettäviksi dokumenteiksi nousivat hahmosuunnitteludokumentti, pelimaailman suunnitteludokumentti sekä tarina- ja tasoedistymisdokumentti. Luovassa työssäni korvasin kuitenkin tarina- ja tasoedistymisdokumentin käsikirjoitusdokumentilla, jossa hyödynsin elokuvakäsikirjoituksen formaattia. Halusin demonstroida juuri käsikirjoituksen formaattia pelikäsikirjoituksen näkökulmasta, ja tasoedistymisen näkyä myös löyhästi siinäkin. Tarina- ja tasoedistymisdokumentissa pystyisi kuitenkin hahmottamaan paremmin pelikenttien etenemisen suhteessa pelattavuuteen ja narratiiviin.

Jatkotutkimusta aiheesta voisi tehdä monellakin saralla. Jatkotutkimus voisi esimerkiksi syventää narratiivisen suunnittelun osa-alueita ja pelikäsikirjoittamisen työkaluja vielä konkreettisemmin keskittyen johonkin tiettyyn osa-alueeseen tai peligenreen. Pelinarratiivien analyysi niiden rakenteellisesta ja sisällöllisestä näkökulmasta voisi myös avata narratiivista suunnittelua enemmän. Lisäksi eri peligenrejen huomioon ottaminen voisi tuoda esiin videopelien narratiivisen suunnittelun eri painopisteitä. Myös monialaista pelikehitysprosessia voisi tutkia eri pelikehitystiimin roolien tehtävien näkökulmista ja analysoida, miten narratiivisen suunnittelijan tehtävät tukevat toisten roolinhaltijoiden tehtäviä pelisuunnittelun ja -kehitysprosessin aikana.

Jatkotutkimusta voisi tehdä lisäksi identifikaatiosta sekä tarkastella lähemmin juuri pelaajan saamaa kokemusta pelin narratiivista ja pelaajahahmosta, jonka rakenteellista tyyppiä voisi identifikaation näkökulmasta myös analysoida. Tässä tutkielmassa sivusin pelikokemusta ja identifikaatiota, mutta niistä saisi tehtyä jatkotutkimusta syvällisemminkin. Kun pelikokemusta ja identifikaatiota ymmärretään paremmin, voidaan myös pelin narratiivista toteutusta tehostaa juuri näistä lähtökohdista.

# LÄHTEET

## Kirjallisuus

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (2nd edition). California: New Riders.
- Boon, R. (2007). *Writing for Games*. Teoksessa Bateman, C. (toim.) *Game Writing – Narrative Skills for Videogames*. Boston, Mass.: Charles River Media.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. New York: Routledge.
- Finley, T. K.; Hepler, J. B.; Heussner, T. & Lemay, A. (2015). *The Game Narrative Toolbox*. London: Focal Press.
- Hergenrader, T. (2019). *Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers*. London: Bloomsbury Academic.
- Korvenoja, P. (2005). *TV-kameratyön perusteet*. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Montfort, N. (2003). *Twisty Little Passages – An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: The MIT Press.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies – Games in Culture*. London: SAGE Publications Ltd.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design – A Book of Lenses* (2nd edition). New York: CRC Press.
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge – Sexuality and Gender at the Margins of Game Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling – What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York: Watson-Guptill.
- Sweetser, P. (2008). *Emergence in Games*. Boston, Mass.: Course PTR, Charles River Media.
- Tronstad, R. (2008). *Character Identification in World of Warcraft – The Relationship between Capacity and Appearance*. Teoksessa Corneliussen, H. G. & Walker Rettberg, J. (toim.) *Digital*

*Culture, Play, and Identity: A "World of Warcraft" Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 249–264.

Walker, S. J. (2012). *Screenwriting Secrets in Genre Film*. San Francisco: The Fiction Works.

## **Luento**

Remo, C. (2018) *Firewatch: Creating A Reactive Story*. Malmö: Nordic Game Conference, 25. toukokuuta.

## **Verkkoaineisto**

Luontoon.fi (2019). Karhunkierroksen reittiselostus. Verkossa:  
<https://www.luontoon.fi/karhunkierros/reittiselostus>

Metsähallituksen julkaisut (2019). Karhunkierroksen kartta. Verkossa:  
<https://julkaisut.metsa.fi/assets/pdf/lp/Esitteet/oulankafineng.pdf>

## **Pelit**

Campo Santo (2016). *Firewatch*. Portland, Oregon: Panic Inc.

Deck Nine (2017). *Life Is Strange: Before the Storm*. Tokyo, Shinjuku: Square Enix.

LKA (2017). *The Town of Light*. Florence, Tuscany: LKA.

## LIITTEET

Liite 1: Hahmosuunnitteludokumentti

Liite 2: Pelimaailman suunnitteludokumentti

Liite 3: Pelimekaniikat

Liite 4: Pelikäsikirjoitus