

Kimmo Viita

# Videopelin konseptointi ja narratiiviset valinnat

Hakkupoika

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

18.11.2015

Tekijä(t) Otsikko	Kimmo Viita Videopelin konseptointi ja narratiiviset valinnat - Hakkupoika
Sivumäärä Aika	22 sivua + 1 liite 18.11.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Uuden median suuntautumisvaihtoehto
Ohjaaja(t)	Lehtori Markus Norrena
<p>Opinnäytteessä käsitellään videopelien konseptoinnin ja tarinankerronnan haasteita. Toiminnallisena osana mukana on keväällä 2015 suunniteltu pelikonsepti narratiiviselle seikkailupelille. Teoreettisessa puolessa käydään läpi sekä elokuvasta tuttuja käsikirjoitusmalleja, joita käytetään laajasti myös videopeleissä, että nimenomaan pelejä varten luotuja teoreettisia malleja, joiden käytännön sovelluksia vielä opetellaan. Opinnäytteessä käydään myös läpi, miten nämä uudet tarinankerrontamallit olisivat voineet auttaa aineiston projektissa ja mihin suuntiin ne olisivat voineet konseptia viedä.</p>	
Avainsanat	

Author(s) Title	Kimmo Viita Conceptualising videogame narratives
Number of Pages Date	22 pages + 1 appendix 18 November 2015
Degree	Bachelor of Media
Degree Programme	Degree programme in Media
Specialisation option	New media
Instructor(s)	Markus Norrena, Senior Lecturer
<p>This Bachelor's thesis deals with the challenges and opportunities in storytelling for video games as well as the challenges that may arise when creating video game concepts from a story-driven point of view. The thesis refers to an excerpt from a video game concept created in spring 2015. Theories on narrative techniques both general and video game specific as well as guidelines on game concept creation are also examined. These theories and guidelines are then applied on the material and reflected upon. Suggestions on improvement are speculated upon.</p>	
Keywords	

## Sisällys

1.	Esipuhe	1
2.	Terminologia	2
3.	Hakkupoika ja konseptoinnin haasteet	3
3.1	Pelin juoni ja maailma	4
3.2	Genrekonventiot ja tuotannolliset paineet	5
4.	Narratiivisia malleja elokuvissa ja videopeleissä	7
4.1	Monomyytti	8
4.2	Interaktiivisuuden tuomat mahdollisuudet	9
4.3	Emergent gameplay ja Emergent narrative	12
4.4	Perustelu tarinavetoiselle pelille	13
5.	Mitä voitaisiin tehdä toisin	14
5.1	Immersiota kasvattavat tekniikat	15
5.2	Lineaarisuudesta poikkeaminen	17
5.3	Haasteet ja realiteetit	18
6.	Yhteenveto	19
	Lähteet	20
	Liitteet	

## 1 Esipuhe

Videopelien hyödyntämän teknologian kehittyessä yhä hienostuneemmaksi kasvavat myös mahdollisuudet kertoa peleillä tarinoita. Opinnäytteessä lähdän liikkeelle oletuksesta, että tarinallisuutta on kaikessa viestinnässä, vaikka selkeätä narratiivia niistä ei voisikaan löytää. Yksinkertaisimmatkin pelit ammentavat vähintäänkin tunnelmaa ja graafista tyyliä arkkityypeistä, suurista tarinoista ja symboleista. Videopelejä on kuitenkin monen tyyppisille pelaajille ja monenlaisiin tilanteisiin pelattavaksi. Kaikki pelit eivät tarvitse narratiivia tai juonta.

Tutkimusongelmana käsittelen aineiston pohjalta sitä, miten peli-idea ja tapa esittää pelin tarina (Luku 2) voisi toimia käytännössä. Aineistona käytän otetta Hakkupoika-pelikonseptista. Aineistossa kuvataan pelin tarina, juoni (Luku 2) ja pelimekaniikkaa. Aineiston (Liite 1) pohjalta reflektoin konseptin (Luku 2) onnistumista ja idean toimivuutta ja spekuloin erilaisilla muutoksilla ja parannuksilla siihen.

Elokuvista tutut juonirakenteet ohjasivat Hakkupoika-pelikonseptin tarinankerrontaa. Esitän opinnäytteen lopussa, että pelin varsin yksinkertainen tarina voidaan esittää tavalla, joka korostaa paremmin yhtä pelien ominaispiirrettä, immersiota.

## 2 Terminologia

### Pelikonsepti

Englanniksi *game design document*. Teksti- ja kuvapaketti, jonka avulla pelityöryhmä hakee rahoitusta projektilleen. Konseptipaketin tulisi sisältää seuraavat asiat: Alustus, Mahdollinen tausta tai kytkökset muihin mediatuotteisiin, pelin tarkempi kuvaus, tärkeät ominaisuudet tai innovaatiot pelissä, alusta tai alustat, konseptitaide (Ryan 1999).

### Tarina

Mediatuotteen (kirja, elokuva, peli yms.) tapahtumien esitystapa. Sisältää hahmoja, toiminnan käynnistävän tapahtuman ja toimintaa (Kosara 2014).

### Juoni

Mediatuotteen (kirja, elokuva, peli yms.) tapahtumien puhtaasti kausaalinen esitystapa (Forster 1927).

### Indie-peli

Löyhästi määritelty termi videopeleille, jotka tuotetaan pääasiassa ilman julkaisijan taloudellista tukea. Rahoitus saadaan usein projektikohtaisesti sijoittajilta tai joukkorahoituksen kautta (Gril 2008).

### Free-to-Play

Pelejä, joiden käyttöönotto on pelaaminen on ilmaista. Pelit tarjoavat kuitenkin usein sisäisiä ostoja pelaajan pelissä etenemisen auttamiseksi (Techopedia 2015).

### Core-mekaniikka

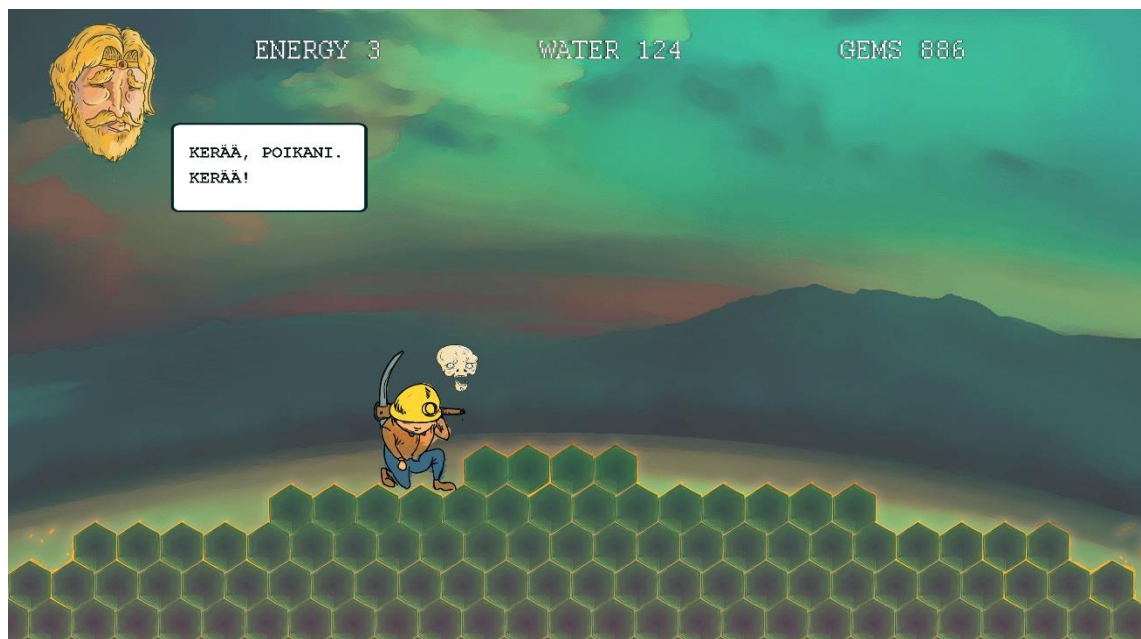
Keskeinen, loogisesti toistuva tapa, jolla pelaaja on vuorovaikutuksessa peliympäristön kanssa (Sicart 2008).

### 3 Hakkupoika ja konseptoinnin haasteet

Keväällä 2015 osallistuin Metropolia Ammattikorkeakoulun järjestämään pelikonseptointi-työpajaan. Workshopin tavoitteena oli luoda niin pitkälle kuin mahdollista ammattimainen konseptipaketti (*game design document*) kunkin omien taitojen puitteissa. Lähestyin projektia tarinana ja aivan ensimmäiseksi lähdin liikkeelle tarinan temaattisen keskuksen kautta. Pyrkimyksenä oli kehittää sopivanlainen konsepti pelille, joka tukisi alkuperäistä idea toimintoineen ja tarinallisine elementteineen.

Pelikonsepti on pelin tuotannon esivaiheiden tulos esitettävässä muodossa. Konsepti esitetään usein graafisen esityksen avulla. Konseptipaketin pääasiallisena tarkoituksena on esittää pelin tärkeimmät tekijät tuottajille tai rahoittajille, jotta voidaan neuvotella projektin rahoituksesta. Dokumentissa käydään läpi niin pelin mekaniikkaa, esitystapaa kuin mahdollista juonta.

Aivan alkuperäinen ideani kaikessa epämääräisyydessään ammensi pelaajan turhauttamisesta ja syklimäisestä rakenteesta. Ideana oli ohjata pelaaja toimimaan pelien lainalaisuuksien ja totuttujen kaavojen mukaan lopulta kuitenkin palkitsematta pelaajaa työstä, jonka hän on tehnyt. Tämä johti ajatukseen tasoloikka- tai seikkailupelistä, jossa pelaajaa kannustetaan keräämään tiettyjä esineitä ja tutkimaan ympäristöään harhaanjohtavan premissin perässä. Nopeasti tajusin kuitenkin, että tämä rakenne riittäisi korkeintaan erittäin lyhyen yhden idean pelin kannattimeksi, sillä pelaaja todennäköisesti lopettaa pelaamisen saman tien kun tajuaa tekevänsä turhaa työtä ja tullee huijatuksi.



Kuvio 1. Mallikuva Hakkupojan pelimaailmasta (Viita 2015).

Pelaaja tulisi siis saada sekä pelimekaniikan houkuttelevuudella että tarinan vetovoimalla houkuteltua mukaan tuhmaamaan aikaansa ja turhautumaan pyrkimystensä turhuuteen. Peli muistuttaa pelattavuudeltaan tasoloikan ja puzzle-pelin yhdistelmää, jonka tarina oli sadunomainen kasvukertomus suurmiehen pojasta, joka ajautuu kapinaan isäänsä vastaan (Viita 2015). Konseptin nimeksi tuli Hakkupoika. Kuvio 1 näyttää lopullisen konseptin muodon ja pelinäkömän.

Seuraavaksi käydään läpi pelin juonta ja mekaniikan oleellisimpia elementtejä, joiden tarkoitusta ja toimivuutta käsitellään myöhemmin.

### 3.1 Pelin juoni ja maailma

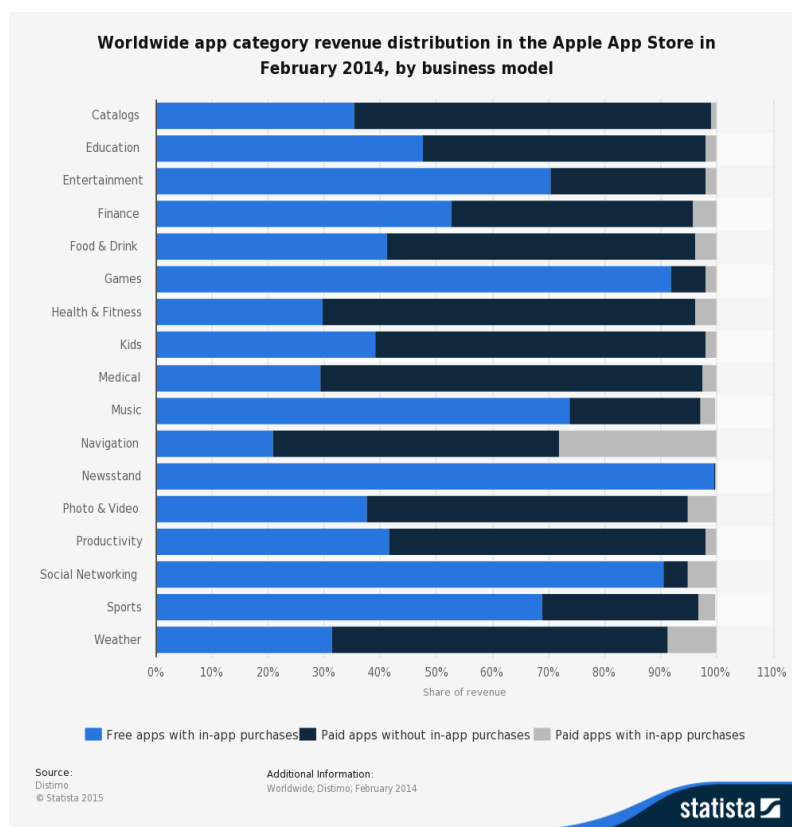
Hakkupoika on puzzle/seikkailu-peli, jossa päähenkilö, kuninkaan poika, kiertää isänsä käskystä vierailta planeetoilla hankkimassa raaka-aineita kuningaskunnan tarpeisiin. Pelimekaniikka muistuttaa tasoloikan ja Tetriksen yhdistelmää, ja juonta kuljetetaan tasojen välissä dialogin (teksti) ja animaatioiden avulla. Yksinkertaisen tarinan teema on vääjäämättömyys ja se, että kuolema lopulta korjaa kaiken. Tämän vuoksi koin, että oli tarpeellista pitää juoni lineaarisena. Pelaaja (toivottavasti) myötäeläisi Hakkupojan kokeman

pettymyksen ja petetyksi tulemisen tajutessaan toimintansa seuraukset. Lopulta Hakku-pojasta tulee pakon ja itsesuojelun nimissä se, mitä vastaan hän pelin aikana kapinoi: poika jatkaa isänsä toimintaa ja samalla planeettojen tuhoutumiseen johtavaa kaivostoi- mintaa pelastaakseen itsensä ja oman planeettansa.

### 3.2 Genrekonventiot ja tuotannolliset paineet

Käytännössä videopelejä tehdään tuotannollisten ehtojen varassa. Pelien tekeminen on kallista, ja rahoittajat haluavat sijoituksilleen vastinetta. Rahoitusta haettaessa ajan tren- dit vaikuttavat siihen, mitä tuetaan. Niin sanotuilla *indie*-peleillä (Luku 2) on huomatta- vasti pienempiäkin budjetteja pienempien työryhmien johdosta, joskin budjettien haa- rukka on suuri.

2010-luvun iso trendi on ollut mobiilipelaamisen räjähdysmäinen kasvu ja *free-to-play* mallin (Luku 2) mahdollistama uskomattomien voittomarginaalien kalastelu.



Kuvio 2. Vertailu eri tyyppisten ohjelmien välillä Applen App Storessa, ansaintamallien suosion mukaan järjestettynä (Statista 2015).

Kuvion 2 taulukko ilmentää ilmaisten ohjelmien sisällä tehtyjen ostosten tärkeyden tulonlähteenä ohjelmien tuottajille. Ilmaisten ohjelmien sisällä tehdyt ostot kattoivat peräti 92 prosenttia kaikkien App Storen pelien tuloista. (Statista 2015)

Pelien sisäisistä ostoista eniten tienaavia pelityyppejä puolestaan ovat Apsalar Analyticsin seurantatutkimuksen mukaan vahvaan tarinaan heikommin sopivat strategia-, tieto- sekä seikkailupelit. Mobiilipelien keskimääräisen pelisession mitta oli saman tutkimuksen mukaan vain parin minuutin luokkaa. (Apsalar Analytics 2013) Tämän tiedon valossa voidaan sanoa, että ainakaan mobiilipelien puolella vahva tarina ei ole ensisijainen tavoite.

Yleistetyksi sanottuna tarinan kannalta pelejä kannattaakin siis kehittää PC- tai konsolialustoille, joissa keskimääräiset peliajat ovat korkeammat (Statista 2015) ja teknisiä rajoitteita on vähemmän.

#### 4 Narratiivisia malleja elokuvissa ja videopeleissä

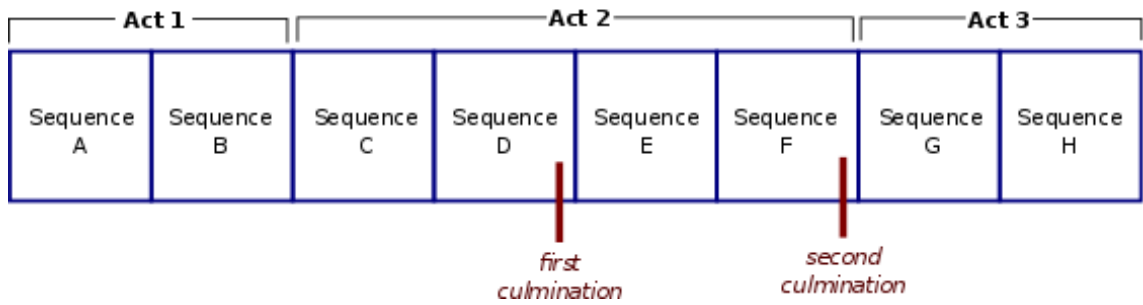
Tiernon (2002) mukaan länsimainen tarinankerronta pohjautuu Aristoteleen runousoppiin. Runousopin kautta tarinoihimme on tullut selkeä alku-keskikohta-loppu-rakenne, ja komedian, epiikan ja tragedian käsitteet. Nämä peruselementit ohjaavat edelleen varsinkin elokuvan rakennetta (Tierno 2002).

Teksti- ja dialogipainotteisia roolipelejä lukuun ottamatta vahvasti narratiivivetoiset videopelit olivat pitkään teknisten rajoitusten kahlitsemia. Tietokoneiden ja pelikonsolien tehojen kehittyttyä myös pelien graafinen esitystapa hienontui. Kolmiulotteinen grafiikka mahdollisti elokuvamaiset kuvakulmat ja leikkaukset. CD-ROM-tallenteille pakattu laadukkaampi ääni mahdollisti ääninäyttelijöiden käytön. Moni vuosituhanen vaihteen ajan suuren luokan videopeli tukeutui elokuvallisiin esitystapoihin juonen kuljettamiseksi. Eräs kuuluisa esimerkki tästä on Hideo Kojiman luoma Metal Gear Solid, jossa elokuvalliset videopätkät rytmittävät pelikokemusta. Rune Klevjer kutsuukin Metal Gear Solidin tapaa yhdistää elokuvan ja pelin esitystapojen lainalaisuudet ”modaaliseksi risteytykseksi” (Klevjer 2002).

Fieldin mukaan elokuvan kolme osaa laukeavat ns. *plot pointien* kautta. *Plot pointit* ovat tapahtumia, jotka peruuttamattomasti muuttavat toiminnan suuntaa ja hahmojen motiiveja. Jos päähenkilön kehityskaareen kuuluu esimerkiksi vastahakoisesti ottaa sankarin viitta harteilleen, *plot pointit* olisivat tapahtumia, jotka sysäävät päähenkilön tilanteeseen, joissa tämän on pakko toimia sankarillisesti. Fieldin mukaan keskiverto 120 sivun elokuvakäsikirjoitus tarvitsee kaksi tällaista merkittävää tapahtumaa. (Field 2005)

Paul Gulino esittää, että elokuvan kolme näytöstä jakaantuvat edelleen niin sanottuihin *sequence*-osioihin. Gulino antaa jokaiselle viidentoista minuutin osiolle mallin sen sisällöstä. Esimerkiksi B-osan lopussa tulisi tulla ilmi elokuvan suuri dramaattinen ongelma, jota päähenkilö yrittää C-osassa epäonnisesti ratkoa. *Sequence approach* ohjaa kirjoittajaa asettamaan pienen dramaattisen käännekohdan jokaisen tarinan osion loppuun. Kuvioista 3 huomaamme, että Gulino ei ole kuitenkaan jättänyt kolmen näytöksen mallia kokonaan, sitä on vain täsmennetty. (Gulino 2009)

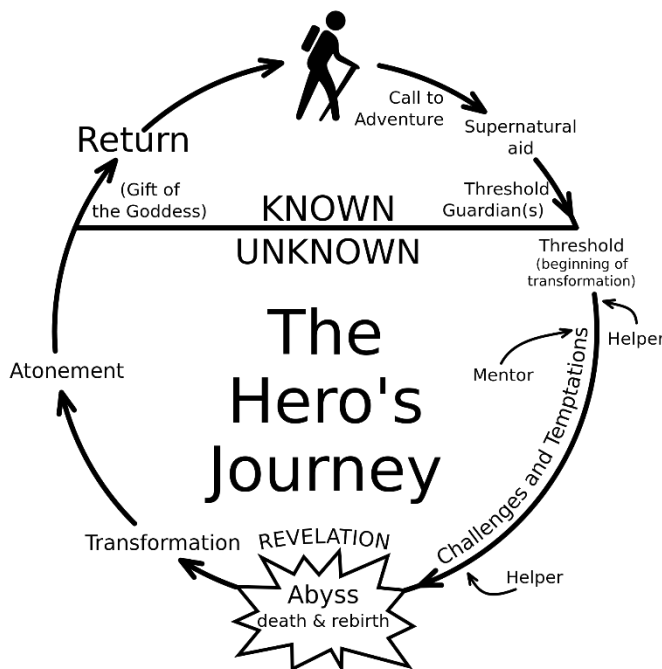
## The Sequence Approach



Kuvio 3. Paul Gulionin graafinen esitys Sequence Approach -käsikirjoitusmallista. (Gulino, Paul 2009)

### 4.1 Monomyytti

Joseph Campbell esittää, että suuri osa maailman tarinankerronnan perinteistä ja jumal-taruista noudattaa samankaltaista peruskaavaa. Hän käyttää tästä nimitystä monomyytti. Campbellin mukaan tarinoille tyypillistä on niin sanottu sankarin matka, jonka 17 osaa esittävät päähenkilön matkan vieraaseen maailmaan (joko kirjaimellisesti tai kuvainnolli- sesti) ja ongelmien kautta sieltä paluun voitokkaana. (Campbell 1949/2008.) Monomyyt- tiä on sittemmin tutkittu ja muokattu sopivaksi työkaluksi käsikirjoittajille (Vogler 1998). Vogler myös loi ohjenuoraksi monomyytistä pelkistetyn graafisen mallin (Kuvio 4)



Kuvio 4. Christopher Voglerin luoma graafinen, tiivistetty esitys monomyytistä (Vogler 1985).

## 4.2 Interaktiivisuuden tuomat mahdollisuudet

Videopeli on luonteeltaan toiminnallinen ja se heittää ihmisen usein ohjattavan avatarin muodossa keskelle tarinaa toimijaksi. Se tarjoaa lähtökohtaisesti eri kulman draaman esittämiseksi kuin esimerkiksi elokuva. Elokuva on enemmän tai vähemmän saneltu viesti sen tekijöiltä. Mikään elokuvassa tapahtuva asia ei ole merkityksetön tai sattumanvarainen ja elokuva kulkee katselukokemuksena vain yhteen suuntaan, eteenpäin. (Lee 2013.)

Elokuvassa katsoja siis vastaanottaa viestin ja sen tulkinnasta syntyy elokuvakokemus. Terence Leen mukaan peleissä sen sijaan pelaaja on ikään kuin sopimuksessa pelintekijöiden kanssa pelikokemuksen synnyttämiseksi. Tekijät sanelevat raamit ja säännöt, joiden puitteissa pelaaja luovii oman kokemuksensa. (Lee 2013.)

Tämä interaktiivisuus asettaa vastuun tarinan etenemisestä myös pelaajalle. Vaikka esimerkiksi Grand Theft Auto -sarjassa pelaajaa ohjataan juonelle tärkeisiin tehtäviin kaupungin kartalle merkatuilla merkein, on pelaajan itse mentävä tuon merkin osoittamaan paikkaan edetäkseen juonessa. Yhtä hyvin hän voisi halutessaan mekastaa pelin fiktiivisessä kaupungissa niin pitkään kuin hän haluaa. Vapauden illuusio on Frasca mukaan eräs tämän tyyppisten pelien kiinnostavimmista ominaisuuksista (Frasca 2003). Voidaan kuitenkin miettiä, kuinka mielekästä tarinankerronnan kannalta on antaa pelaajan rikkoa pelin narratiivinen kehitys hauskan, mutta sinänsä merkityksettömän pelattavan sisällön ehdoilla. Tom Cross väittää, että vaikka pelaaja ymmärtää pelin mekaniikan ja motiivit, ei se tarkoita että kaikki pelaajan vuorovaikutuksesta pelin kanssa syntyvät tapahtumat olisivat narratiivisia (Cross 2009). Pelaaja ei välttämättä halua ottaa osaa pelaajan ja suunnittelijan väliseen sopimukseen pelin sisällöstä sillä tavalla kuin suunnittelija toivoisi ja pelaajan toimilla ei välttämättä ole yhteyttä tarinan kanssa tai ne ovat jopa ristiriidassa keskenään. Tätä ilmiötä kutsutaan ludonarratiiviseksi dissonanssiksi. Liika vapaus saattaa Crossin (2009) mukaan hankaloittaa teemojen esittämistä pelaajalle. (Lee 2013.)

Grand Theft Auton ja Metal Gear Solidin kaltaisissa peleissä juonta edistetään siis varsin elokuvallisin keinoin. Palkinnoksi hyvin suoritetusta tehtävästä pelaajalle esitetään elo-

kuvaklippejä, kuten Kuvion 5 esimerkissä, joiden tehtävä on rakentaa pelin tarinalle draamaattiset pääpisteet. Pelit eivät usein osallista pelaajaa mukaan näihin jännittäviin ja tärkeisiin tapahtumiin, mikä on sinänsä ymmärrettävää.



Kuvio 5. Kuvio 5: Grand Theft Auto V:n hahmoin tutustutaan paremmin elokuvallisten välivideoiden kautta. (CraveOnline 2013)

Sicartin mukaan peleillä on mekaniikkoja, joiden avulla pelaaja vaikuttaa ympäristöönsä. Tasoloikassa yleinen tällainen mekaniikka on hyppiminen, toimintapeleissä esimerkiksi ammuskelu. Mekaniikat saattavat vaihdella pelin sisällä. (Sicart 2008.) Esimerkiksi Shadow of the Colossus -pelissä pelihahmoa ohjataan jalkaisin tai ratsailla. Jalkaisin kulkiesaan pelaajalla on tietty määrä komentoja, joilla hahmoa ohjataan. Pelaajan osallistaminen juonenkäännteisiin edellyttää, että pelaaja voi osallistua siihen mekaniikan kautta. On siis teknisesti haastavaa saada pelaaja osalliseksi mukaan juonen murroskohtiin. Sicart jatkaa, että se miten genreille tyypillisiä mekaniikkoja käytetään kontekstissa pelin tapahtumiin, tukee parhaimmillaan pelin tunnelmaa ja teemaa (Sicart 2008). Shadow of the Colossus -pelissä tämä on saatu aikaan hyödyntämällä tyypillisiä toimintapelien mekaniikkoja, kuten miekalla iskemistä, uudella tavalla. Vastustajan vahingoittamiseen tarkoitettu miekka toimiikin pelissä myös kiipeilyvälineenä jättimäisiä kolosseja vastaan (ks. Kuvio 6).



Kuvio 6. Shadow of the Colossus -pelissä pelaaja hyödyntää toiminta- ja seikkauspeleistä tuttuja mekaniikkoja uusilla tavoilla pyrkiessään päihittämään voittamattomilta vaikuttavia vastustajia. (Lähde: Moby Games)

Räiskintäpelissä dramaattinen pelikohtaus voi syntyä tilanteesta, jossa vaikkapa pelaajan oma lapsi tulee pelastaa kidnappaajien käsistä, nimenomaan räiskimällä. Grand Theft Auto -sarjan myöhemmät osat sisältävät lukuisia pelimekaniikkoja, ja pelaajalla on kohtuullinen vapaus toimia vapaasti pelisuunnittelijoiden rakentamien puitteiden mukaan (Sicart 2008). Kidnappaajien jahtaamisen voisi hyvin esittää GTA:n pelimekaniikkojen avulla. Silti nämä mekaniikat riittävät vain tiettyyn pisteeseen asti. Ne eivät taipuisi helposti esimerkiksi pelin alkuvaiheen kohtaukseen, jossa kidnappaus ja pelastusoperaatio olisi ennakoitu esittämällä kidnappaja arkisemmassa yhteydessä, tai kohtaukseen, jossa kasvatetaan pelaajan tunnesidettä lapseen esittämällä onnellisempia aikoja perheen menneisyydestä. On siis usein helpompaa vain antaa videopätkän kertoa se, mitä ei voida antaa pelattavaksi. Klevjerin mukaan tämä ei suinkaan syö pelaajan uppoutumista, ja hän pitää välivideoiden käytännön hyötyjä merkittävinä (Klevjer 2002).

Jos kuitenkin halutaan osallistaa pelaaja toimintaan koko pelin ajan, voidaan ongelma ratkaista kuten Quantic Dream -yhtiön tarinavetoisissa seikkailuissa. Yhtiön johtohahmo

Guillaume de Fondaumière kutsuukin vuonna 2009 ilmestynyttä Heavy Rain -peliä myös interaktiiviseksi elokuvaksi (Sheffield 2009). Näissä peleissä core-mekaniikka on varsin yksinkertainen, mahdollistaen sen käyttämisen lukemattomiin toimintoihin. Kuviossa 7 näemme esimerkin mekaniikan toiminnasta. Mekaniikasta käytetään nimitystä Quick Time Event. Pelien esitystapa on varsin elokuvallinen ja pelaajan osuus niukempi kuin täydelliseen immersioon tähtäävissä peleissä.



Kuvio 7. Ympäristöstä tiuhaan ponnahtavat Quick Time Eventit ovat Heavy Rainin perusmekaniikkoja. (Lähde: IGN Entertainment)

Heavy Rain on vahvasti narratiivivetoinen peli, jonka tarina haarautuu pelaajan tekemien valintojen mukaan. Pelissä on lukuisia erilaisia loppuratkaisuja ja se tarkastelee moraalisesti oikeiden ja väärin valintojen teemaa siten eri kanteilta (Sheffield 2009).

#### 4.3 Emergent gameplay ja Emergent narrative

Pelien interaktiivisuus ja pelaajien osallisuus tapahtumiin avaa mahdollisuuksia niin sanotuille *emergent gameplay* -osuuksille. Käsite juontaa alun perin roolipeleistä, joissa teknologia ei ole rajannut pelaajien ja pelintekijöiden mielikuvitusta samalla tavalla kuin videopeleissä. *Emergent gameplayllä* viitataan tapahtumiin, joita ei ole kirjoitettu tapahtuviksi peliin sellaisenaan vaan jotka syntyvät ennemminkin pelaajan omasta aloitteesta pelintekijän hänelle antamin työkaluin. Pelien tarinankerronnassa tällaisista elementeistä

käytetään nimeä *emergent narrative*. Tämä termi esiintyi ensimmäistä kertaa videopeleistä puhuttaessa Marc LeBlancin (2000) pelikehitystä koskevilla luennoilla vuonna 2000. (LeBlanc 2000)

Tällaisissa peleissä pelaajat voivat pelata peliä tavoin, joita suunnittelija ei olisi voinut ennakoida. Äärimmäisenä esimerkkinä tällaisista peleistä voidaan pitää suosittua The Sims -pelisarjaa, jossa pelaaja itse luo subjektiivisen merkityksen toiminnalle ja asettaa pelaamiselle omat tavoitteensa (Pearce 2004). Pelintekijöiden tehtäväksi *emergent narrative* -mekaniikkoja hyödyntääkseen on rakentaa puitteet, joiden mukaan elementit voivat ilmaantua pelaajalle vuorovaikutuksessa pelin kanssa.

Narratiivin tuominen tällaiseen suunnittelufilosofiaan onkin jo haasteellisempaa, varsinkin yksin pelattavissa peleissä. Merkityksellisten tapahtumien, dialogin ja ilmiöiden tulisi olla lähtöisin pelimekaniikasta. Ylipäänsä se, että tämän mekaniikan tuotokset olisivat niitä tulkitsevalle ihmiselle mielekkäitä, vaatii Adamsin mukaan erittäin kehittynyttä tekoälyä. (Adams 2006.)

#### 4.4 Perustelu tarinavetoiselle pelille

Adams korostaa pelinteko-oppaassaan *Fundamentals of Game Design*, että hyvä tarina ei voi olla onnistuneen videopelin ainoa tavoite. Pelikonseptia luodessa pitää Adamsin mukaan päättää ajoissa, miten ison osan tarina ottaa pelikokemuksesta. Tarina ei ole itseisarvo, ja pelintekijöiden tulisi ottaa huomioon pelimekaniikan, genrekonventioiden ja taloudellisten tekijöiden realiteetit. Mitä kestoiltaan pidempi, realistisempi, emotionaalisesti rikkaampi ja hahmovetoisempi pelistä halutaan, sitä perustellumpaa on luoda peliä "tarina rinnalla". (Adams 2006.)

## 5 Mitä voitaisiin tehdä toisin

Mitä hyötyä on tiivistä juonesta, hahmoista ja dialogista Hakkupojalle sekä pelinä että tarinana? Jos tarinan teemat, (turhautuminen, aikuistuminen ja oman identiteetin omaksuminen, kosto) saadaan kerrottua kevyesti pelin lomassa ilman dialogia ja elokuvamaisia välikohtauksia, eikö se silloin palvelisi pelin etua? Miten tällaisia teemoja saa ylipäänsä esitettyä dialogittomassa pulma/tasoloikkapelissä?

Hakkupojan tarina etenee pääpiirteittäin Campbellin monomyytin esittämän mallin mukaisesti. Se on luotu myös Gulinon ja Fieldin mallien avulla, jolloin tarinan dramaattiset käännekohtat, niin sanotut *plot pointit* (Field 2005) tapahtuvat ennalta määrättyssä järjestyksessä. Juoni on varsin suoraviivainen ja elokuvamainen. Peli etenee tasoissa, joiden välissä juonta edistetään dialogin ja animaatioiden avulla. Leen (2013) mukaan tämä ei ole ihanteellinen tapa saada pelaaja temmattua mukaan pelin tapahtumiin.

Peli koostuu tasoista, joissa päähenkilö poraa onkaloita pienen planeetan pintaan, kunnes planeetalla ei ole enää mitään porattavaa. Tämä on pelikentän läpi pelaamiseen vaadittava suoritus, jota ilman pelissä ei voi edetä. Hakkupojassa pyrkimyksenä oli rakentaa pelimekaniikkaan sama ristiriita, joka tarinan teemojen oli tarkoitus viestiä. Samalla kun pelaaja etenee pelissä hän huomaa vaikutuksensa ympäristöönsä, ja mitä enemmän päähahmo taistelee isäänsä vastaan, sitä enemmän hän isäänsä ahneudessaan muistuttaa. Tarkempi kuvaus pelin juonesta ja mekaniikasta sijaitsee opinnäytteen liitteessä 1.

Luodun konseptin mukaan Hakkupoika-peli ei tarvitse kovin tiivistä ja monimutkaista juonta ilmaistakseen näitä teemoja. Pelikonseptissa päädyttiin ratkaisuun, jossa pelitasojen välissä dialogin ja yksinkertaisten animaatioiden kautta juonta kuljetetaan eteenpäin varsinaisen pelikokemuksen pysytellessä varsin samanlaisena koko pelin läpi. Juoni etenee kronologisesti, ja pelaajalla on vähän vaikutusvaltaa pelin tapahtumiin.

Kuten Sicart (2008) huomautti, itse pelimekaniikkaan voi sisällyttää toimintoja, jotka tukevat pelin teemaa ja tunnelmaa. Hakkupoika-pelissä perusmekaniikka on hakun tai poran käyttöön tarkoitettu toiminta-näppäin. Näppäintä painamalla ohjattava hahmo poraa ja kaivaa maaperää, jonka päällä hän seisoo. Pelissä ei voi edetä lainkaan osallistumatta

tähän mekaniikkaan, mutta tarinan edetessä pelaajalle ja Hakkupoika-hahmolle paljastuu toiminnalla olleen myös negatiivisia vaikutuksia. Hakkupoika onkin tahtomattaan osallistunut elinympäristönsä saastuttamiseen ja vieraiden maailmojen tuhoon. Mekaniikka tukee siten tarinan tematiikkaa.

Hakkuu on kuitenkin pelin selkeä core-mekaniikka (Luku 2), ja siitä luopuminen pelin ”viimeisen näytöksen” (mm. Field 2005) ajaksi ei palvele mielestäni pelin etua. Sen sijaan pelissä vaihdetaan toiminnan kohde. Koskemattoman maaperän sijaan Hakkupoika-hahmo tuhoaa viimeisessä näytöksessä aikaansaannoksiaan kotiplaneetallaan.

### 5.1 Immersiota kasvattavat tekniikat



Kuvio 8. Journey on peli, joka luottaa minimalismiin kertoakseen pelaajalle tarinan (Lähde: thatgamecompany 2012)

Journey on peli, jota pelataan internetin välityksellä muiden pelaajien kanssa. Silti pelissä ei ole dialogia, pelaajilla ei ole mahdollisuutta keskustella toistensa kanssa vapaasti, ja siinä on muutenkin hyvin pelkistetty mekaniikka ja käyttöliittymä, joita ei selitetä pelaajalle lainkaan (Denby 2012). Kuvion 8 pelinäköymä on pelille tyypillinen. Pelin tarkoituksena on ohjata kaapuun pukeutunut hahmo aavikon läpi horisontissa siintävän vuoren huipulle. Dialogittomuudesta tulkinvaraisen tarinankerrontansa avulla Journey käsittelee henkisiä ja filosofisia teemoja asettamalla kaksi ventovierasta pelaajaa hahmojensa kautta osaksi toistensa ”matkaa”. (Denby 2012.)

Journeyn suunnitelleen peliyhtiö *thatgamecompany*n filosofiaan kuuluu luoda pelejä, jotka toimivat tunnetasolla. (Chen 2012). Pelaajan tunnesiteeseen pelistä vaikuttaa tämän uppoutuminen pelin maailmaan (McMahan 2003). McMahan jatkaa, että pelin elementit on jaettu diegeettisiin ja ei-diegeettisiin elementteihin. Diegeettiset elementit ovat niitä, jotka ovat pelimaailmassa itsessään. Pelihahmot, niiden välinen dialogi ja pelimaailmassa olevat esineet ovat esimerkkejä diegeettisistä elementeistä peleissä. Ei-diegeettisiä elementtejä ovat pelimaailman ulkopuoliset elementit kuten taustamusiikki ja useista peleistä löytyvä ruudun ylä laidassa kelluva pistemittari (McMahan 2003). McMahan lisää myös, että pelejä voi pelata ja niistä voi nauttia samalla akselilla. Yksi pelaaja uppoutuu pelin maailmaan ja tarinaan vahvasti hahmoihin samastuen, toinen arvostaa pelin haasteita ja sen vaatimia strategisia valintoja. (McMahan 2003.)

Journey on peli, jossa on hyvin vähän ei-diegeettisiä elementtejä, minkä voidaan päätellä kertovan suunnittelijoiden halusta luoda tarinavetoisia ja tunteisiin vetoavia pelejä (Chen 2012). Seuraavaksi pohdinkin, voisiko tällaista lähestymistapaa tuoda myös Hakkupoika-peliin.

Hakkupoika-peli voisi esimerkiksi sijoittua jaettuun maailmaan, johon pelaajat internetin välityksellä liittyvät ja jossa pelaajien toiminnalla on pysyvät vaikutukset. Tässä maailmassa kullakin Hakkupoikaa ohjaavalla pelaajalla on kuitenkin vain Hakkupojan hahmolle luodut mekaniikat käytettävänä; pelaaja voisi edelleen vain liikkua, hyppiä ja tuhota maaperää välineillään. Pelaajilla on tietysti aina vapaus olla ottamatta osaa sopimukseen pelintekijöiden kanssa (Lee 2013).

Tästä syystä Hakkupoika-konseptin mukaisen tarinan viimeisen näytöksen käännekohdan tuominen tähän pelimaailmaan on hankalaa. Pelaajaa ei voida pakottaa toimimaan tavalla, joka kuljettaisi juonta mallin mukaisesti eteenpäin. Konseptin tarinan mukaan pelin lopussa Hakkupojan kotiplaneetta on saastunut betonihelvetti (Viita 2015). Uuteen versioon pelistä voitaisiin kuitenkin rakentaa toiminto, jossa jokaista pelaajan vieraalla planeetalla hakkaamaa lohkarettia kohden Hakkupojan kotiplaneetalle ilmestyy saman verran betonia koskemattoman luonnon tilalle. Jos pelaaja palaa hahmollaan kotiplaneetalle omin päin, hän näkisi toimintansa vaikutukset. Tämä kotiplaneetta olisi jokaiselle pelaajalla oma, ei jaettu. Pelaaja voisi sitten halutessaan jatkaa tutulla hakkuu-mekaniik-

kalla nyt kotiplaneettaansa tuhoamista. Tämän tyyppinen esitystapa voisi tuoda Hakkupoika-peliin syvyyttä ja helpottaa maailmaan uppoutumista, silläkin uhalla, että sopimus pelaajan ja pelintekijöiden välillä olisikin häilyvämpi.

## 5.2 Lineaarisuudesta poikkeaminen

Miten esittää pelin tarina, jos peliä ei ole tarkoitukseen pelata tiukasti ennalta määrättyssä järjestyksessä? Mitä tarkoituksellista epälineaarisuus palvelisi Hakkupojan kaltaisessa pelissä?

Ei-lineaarinen juoni on suosittu etenkin rooli- ja seikailupeleissä, joissa pelaaminen koostuu vaeltelusta ja erilaisista tehtävistä, jotka alkavat tiettyjen ehtojen täytyessä tai pelaajan jutellessa tietyille sivuhahmolle. Tehtävät ja niiden seuraukset joko vievät pääjuonta eteenpäin tai ne tukevat sitä temaattisesti, kertovat sivuhahmojen tarinoita tai toimivat kevennyksenä. Kuitenkin päätarina on usein ennalta määrätty ja se tulee useimmiten pelata ennalta määrättyssä järjestyksessä.

Hakkupojassa tämä lähestymistapa voisi tarkoittaa mallia, jossa pelaaja voi vapaasti liikkua planeetalta toiselle ja päättää itse, mitä niissä tekee. Juonen etenemiseksi kuitenkin pelaaja tulisi ohjata toimimaan tietyllä tapaa, jotta ennaltamäärättyyn loppuratkaisuun päästäisiin. Tästä syystä en näe, että näennäinen epälineaarisuus ja vapaa sandbox-maailma vaikuttaisi peliin merkittävästi.

*Emergent narrative* -mallin pohjalta Hakkupoikaan olisi voitu upottaa ympäristöstä kumpuavia tehtäviä ja pelaajan toimintaa ohjaavia elementtejä. Esimerkiksi hakatuista kivenmurikoista saaduilla materiaaleilla voisikin valmistaa jotakin, johon peli ei ole suoraan pelaajaa ohjannut. Jos pelaajalle kuitenkin annetaan liian vapaat kädet, vaarana on että pelaaja ei ryhdykään pelaamaan sitä tarinaa, jonka pelintekijä hänen haluaisi.

Hakkupojasta saisi luultavasti mielenkiintoisen pelin yhdistämällä ympäristöstä syntyviä elementtejä epälineaariseen etenemistapaan. Tämä kuitenkin muuttaisi pelin ydintä merkittävästi. Avoimen pelimaailman mukanaan tuoma vapaus luoda oma tarinansa pelimaailmassa luo pelaajalle mahdollisuuksia rakentaa omia tarinoitaan pelin sisällä, kuten Pearce (2004) totesi. Jos kuitenkin halutaan pitää kiinni alkuperäisen tarina-idean kantavista teemoista, tämä ei ole suositeltava suunta pelille.

### 5.3 Haasteet ja realiteetit

Kuten luvussa 3.3 käytiin läpi, pelien kustannukselliset tekijät ja markkinoiden trendit vaikuttavat siihen, mitkä projektit saavat rajoitusta ja kiinnostavat sijoittajia. Mobiilipelinä Hakkupoika olisi vaikea myydä tuottajille, jos se olisi voimakkaasti juonivetonen. Toisaalta tuotannolliset paineet ovat konsoli- ja PC-puolellakin todellisia. Jos tarinalliset elementit eivät tue peliä kokonaisuutena ja niiden poissaolo selkeästi haittaisi kokonaisuutta, ovat ne vaarassa leikkautua valmiista pelistä pois.

Tästä syystä väitän, että oikea tapa tuottaa Hakkupoika-peli niin, että tarinalla olisi suurempi vaikutus peliin yleisesti, olisi nivoa tarina niin oleelliseksi osaksi kokonaisuutta kuin mahdollista. Journelyn suosio ja kriitikoiden suotuisa vastaanotto (Metacritic 2015) osoittaa, että vähentämällä pelin ei-diegeettisiä elementtejä ja antamalla pelaajalle vapaat kädet tutkia ja tulkita pelimaailmaa voidaan kertoa merkittäviä tarinoita pelkistetyllä juonella.

## 6 Yhteenveto

Ensimmäinen merkittävä pointti, joka tulee ottaa huomioon tarinan esitystapaa miettiessä, on sama pointti, josta mielestäni kannattaa lähteä liikkeelle minkä tahansa tarinan kirjoitusta aloittaessa: Mitä haluan sanoa? Mikä on tarinan teema tai opetus? Pelien interaktio tarkoittaa, että kirjoittajan sana ei ole välttämättä ehdoton totuus. Tai pikemminkin, kirjoittaja voi peittää tarkoituksensa haarautuvien ja vaihtoehtoisia loppuja sisältävien tarinoiden keskelle. Kirjoittaja voi ajatella, että hänen suuri tarinansa pääsisi parhaiten oikeuksiinsa vahvasti narratiivivetoisessa tuotannossa, joka esittää hänen visionsa sellaisena ”kuin se on tarkoitettu”, mutta se ei välttämättä tuota parasta mahdollista peliä eikä lähestymisellä saada irti pelien vahvuuksia.

Peliä ei ole Adamsin mukaan mielekästä tehdä vahvasti tarinavetoiseksi, jos se ei täytä tiettyjä ehtoja. Hakkupoika on pienimuotoinen peli, jossa on yksinkertainen ja toistuva mekaniikka. Jos tarinaa ei saa sisällytettyä suoraan peliin, on mielestäni turha yrittää kertoa kovin mittavaa tarinaa pelin puitteissa. Tämä näkemys puoltaa ideaa toteuttaa Hakkupoika pelkistetympänä, vähemmän ei-diegeettisiä elementtejä sisältävänä pelinä.

Tätä tekstiä kirjoittaessani ja Hakkupojan konseptia luodessani olen lähtenyt liikkeelle hypoteettisesta tilanteesta, jossa pelikonseptia lähdetään työstämään tarina edellä. Jos konsepti toimii nimenomaan pelinä, ei ongelmaa rahoittajille ole. Eheä paketti, jossa on mielekästä pelattava ja vetävä tarina ja jonka tuottavuus ja markkinoitavuus on perusteltua, saattaa saadakin rahoituksen taakseen. Realiteetti taitaa kuitenkin olla, että näistä kolmesta pääkohdasta tarina ja juoni ovat se, joka ensimmäisenä menee leikkuupöydälle tuotannollisista syistä. Myös tästä syystä tarinallisten elementtien tulisi olla niin syvälle peliin ja sen mekaniikkaan nivottuja, että niitä ei voisi erottaa toisistaan. Luvussa 5.1 esitetyt mallit ja ideat olisivat mielestäni oikea suunta, jos Hakkupoika-pelikonseptia lähdetäisiin jalostamaan edelleen.

## Lähteet

Adams, Ernest W. 2006. Fundamentals of Game Design. Upper Saddle River: Prentice Hall

Apsalar Analytics 2013. [Verkkosivu] <https://apsalar.com/blog/2013/02/top-mobile-game-categories-by-in-app-purchase-engagement/> (Luettu 12.11.2015)

Campbell, Joseph 1949/2008, The Hero with a Thousand Faces, kolmas painos. Novato: New World Library

Chen, Jenova (Haastattelija: Ohannessian, Kevin) 2012. [Verkkosivu] <http://www.fastcocreate.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey> (Luettu 12.11.2015)

CraveOnline 2013. Funny quotes from Grand Theft Auto V. [Verkkosivu] <http://www.craveonline.com/culture/573869-funny-quotes-from-grand-theft-auto-v#/slide/1> (Luettu 18.8.2015)

Cross, Tom 2009. Story and the Trouble with Emergent Narratives. [Verkkosivu] <[http://www.gamasutra.com/view/news/115255/Analysis\\_Story\\_And\\_The\\_Trouble\\_With\\_Emergent\\_Narratives.php](http://www.gamasutra.com/view/news/115255/Analysis_Story_And_The_Trouble_With_Emergent_Narratives.php)> (Luettu 4.11. 2015)

Denby, Lewis 2012. Deciphering the Journey [Verkkosivu] [http://www.video-gamer.com/ps3/journey/features/article/deciphering\\_the\\_journey.html](http://www.video-gamer.com/ps3/journey/features/article/deciphering_the_journey.html) (Luettu 12.11.2015)

Field, Syd 2005 Screenplay. New York: Random House

Forster, E.M. 1927. Aspects of the Novel. Lontoo: Edward Arnold

Frasca, Gonzalo 2003. Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3. [Verkkosivu] <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> (Luettu 4.11. 2015)

Gril, Juan 2008. The State of Indie Gaming. [Verkkosivu] [http://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the\\_state\\_of\\_indie\\_gaming.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3640/the_state_of_indie_gaming.php) (Luettu 12.11.2015)

Gulino, Paul 2004. Screenwriting: The Sequence Approach. New York: Bloomsbury Academic

IGN Entertainment 2009. Heavy Rain Images. [Verkkosivu] <http://www.ign.com/images/games/heavy-rain-ps3-811232> (Luettu 11.11.2015)

Klevjer, Rune 2002. In Defense of Cutscenes. Huotari, Maija-Leena; Liski, Erkki; Mäkinen, Erkki; Vadén, Tere & Mäyrä, Frans (Toim.): Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings (Toim.), Tampere: Tampere University Press. 191-202

Kosara, Robert 2014 Story: A definition. [Verkkosivu] <<https://eager-eyes.org/blog/2014/story-a-definition>> (Luettu 12.11.2015)

LeBlanc, Marc 2000 Formal Design Tools: Emergent Complexity, Emergent Narrative. [Verkkosivu] <<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/gdc2000.ppt>> (Luettu 4.11.2015)

Lee, Terence 2013. Designing Game Narrative. [Verkkosivu] <<http://hitbox-team.com/designing-game-narrative>> (Luettu 4.11. 2015)

Lowe, N.J. 2000. The Classical Plot and the Invention of Western Narrative. Cambridge, Yhdistyneet Kansakunnat: Cambridge University Press

M2 Research 2010. Study: Average dev costs as high as \$28m. [Verkkosivu] <http://www.develop-online.net/news/study-average-dev-costs-as-high-as-28m/0106030> (Luettu 12.11.2015)

McMahan, Alison 2003. Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. Wolf, Mark; Perron, Bernard (Toim.): The Video Game Theory Reader, Lontoo: Routledge. 67-83 (Luettavissa osoitteessa: <http://alisonmcmahan.com/sites/default/files/articles/ch3-McMahanrev.pdf>)

Metacritic, Journey-pelin arvostelusivusto Playstation 3 –alustalle, 2015 [Verkkosivu] <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/journey> (Luettu 12.11.2015)

Moby Games 2005. Shadow of the Colossus. [Verkkosivu] <http://www.mobygames.com/game/ps2/shadow-of-the-colossus> (Luettu 11. 11. 2015)

Pearce, Celia 2002. Towards a Game Theory of Game. Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Ryan, Tim 1999 [Verkkosivu] [http://www.gamasutra.com/view/feature/131791/the\\_anatomy\\_of\\_a\\_design\\_document\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131791/the_anatomy_of_a_design_document_.php) (Luettu 12.11.2015)

Sheffield, Brandon 2009 [Verkkosivu] <[http://www.gamasutra.com/view/feature/132591/heavy\\_dreams\\_pushing\\_interactive\\_.php1](http://www.gamasutra.com/view/feature/132591/heavy_dreams_pushing_interactive_.php1)> (Luettu 4.11. 2015)

Sicart, Miguel 2008. Defining Game Mechanics. [Verkkosivu] <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>> (Luettu 4.11. 2015)

Statista 2015. Worldwide app category revenue distribution in the Apple App Store in February 2014, by business model. [Verkkosivu] <<http://www.statista.com/statistics/283753/apple-app-store-global-category-revenue-share-per-business-model/>> (Luettu 12.11.2015)

Statista 2015. Games with the longest average video game session in the launch month on Raptr platform in 2013 (in hours). [Verkkosivu] <<http://www.statista.com/statistics/300284/longest-average-video-game-session-during-launch-month-raptr/>> (Luettu 12.11.2015)

Steinberg, Scott 2007. Videogame Marketing and PR: Vol. 1: Playing to Win. Indiana: iUniverse

Techopedia 2015. Free To Play (F2P). [Verkkosivu] <https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p> (Luettu 12.11.2015)

Thatgamecompany 2012. Journey. [Verkkosivu] <http://thatgamecompany.com/games/journey/> (Luettu 12.11.2015)

Tierno, Michael 2002. Aristotle's Poetics for Screenwriters. New York: Hyperion

Viita, Kimmo 2015. Hakkupoika-pelikonseptipaketti. [Verkkosivu]  
<<https://docs.google.com/document/d/1Vorl0Ek5nDBVhLSKQrJB20z2gygod-hJawGCzvvVNJ2E/edit?usp=sharing>> (Luettu 10.11.2015)

Vogler, Cristopher 1998 The Writer's Journey. Los Angeles: M. Wiese Productions

## **Hakkupoika-pelikonseptipaketti**

Viita, Kimmo 2015 [Verkkosivu]

<<https://docs.google.com/document/d/1Vorl0Ek5nDBVhLSKQrJB20z2gygod-hJawGCzvvVNJ2E/edit?usp=sharing>> (Luettu 10.11. 2015)

