



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

SANATON SPEKTRI

Peliympäristöt tarinankerronnan välineenä

Veli-Pekka Kujala

Opinnäytetyö
Marraskuu 2016
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Pelituotanto



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Pelituotanto

KUJALA, VELI-PEKKA:
Sanaton spektri
Peliympäristöt tarinankerronnan välineenä

Opinnäytetyö 42 sivua
Marraskuu 2016

Opinnäytetyö käsittelee peliympäristöjä ja sitä, miten peliympäristöjä voi käyttää tarinankerronnan välineenä tuomaan lisää syvyyttä pelin tarinaan, ympäristöihin ja hahmoihin. Työssä käsitellään peliympäristön ja sen tarinankerronnallisia määritelmiä, ympäristöllisen tarinankerronnan hyötyjä ja keinoja, miten pelin tarinoita voi kuljettaa eteenpäin ympäristön avulla. Lisäksi työssä käydään esimerkkien avulla läpi asioita, joita ympäristöllisellä tarinankerronnalla voi kertoa maailmasta tai hahmoista ja sitä, mitä tulisi huomioida ympäristöllisen tarinankerronnan käyttöä suunniteltaessa.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, miten ympäristöllistä tarinankerrontaa käytetään peleissä ja minkälaisilla menetelmillä sellaista voi toteuttaa. Tarkoituksena oli tutkittujen materiaalien pohjalta kirjoittaa työ, jota aiheesta kiinnostuneet aloittelevat, samoin kuin kokeneemmat pelinkehittäjät voisivat käyttää oppaana tai viitteenä omien maailmojensa tarinoiden suunnittelussa.

Työ toteutettiin perehtymällä aiheeseen erilaisten kirjallisten materiaalien avulla, kuin myös lukemalla alalla työskentelevien tai alaa tutkineiden blogikirjoituksia sekä kuuntelemalla ja katsellessa nauhoituksia ammattilaisten luennoista ja paneeleista.

Pelisuunnittelua käsittelevässä kirjallisuudessa työn aihetta käydään läpi yllättävän vähän jos ollenkaan. Työssä käsiteltävää aihetta käytetään paljon erilaisissa peleissä mutta sen merkitystä tai oikeaoppista käyttöä ei käsitellä alan materiaaleissa. Työ täytti tavoitteet ja tarjoaa aiheesta perusteet. Aihetta voi halutessaan syventää haastattelemalla pelialalla työskenteleviä henkilöitä, varsinkin kirjoittamisen ja suunnittelun ammattilaisia.

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Game Development

KUJALA, VELI-PEKKA:
The Wordless Spectrum
Game Environments as a Storytelling Tool

Bachelor's thesis 42 pages
November 2016

This thesis addresses the subject of game environments and how they can be utilized as a tool for storytelling to create depth to the story, scenery and characters. The subjects under discussion include game environment and its definitions in storytelling, the tools and benefits of environmental storytelling - how to progress stories forward via environments and settings. Examples are provided to show how to use environmental storytelling to explain the setting and characters within, and what one should take into account when utilizing environmental storytelling.

The goal of the thesis was to research how environmental storytelling and which methods have been used to put environmental storytelling into practice. The purpose was to create a resource based on earlier research which beginners as well as more experienced game designers can use as a guide in designing their own settings and stories.

Data was obtained by examining various literary resources as well as blog posts of various professionals, and by watching and listening to lectures and panels of game designing professionals.

The subject of this thesis has received very little attention in the literature, if any at all. Game environments are utilized for storytelling in various games, but the full purpose of this method, or how to correctly put it into practice is left untouched in most material available in the field. The goals of this thesis were met, but further research might be done by interviewing professionals working in the field, especially those whose focus is writing and design of settings.

Key words: Environmental storytelling, narrative, game environment, games

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	PELIYMPÄRISTÖN MÄÄRITELMÄT	8
3	PELIYMPÄRISTÖN TARINANKERRONNAN MÄÄRITELMÄT JA VAIKUTUKSET.....	12
3.1	Vihjailu laajemmasta maailmasta	13
3.2	”Mutta mitä he syövät?” – pelimaailman uskottavuus	15
3.3	Enteilevä tarinankerronta – viesti tulevasta	18
4	YMPÄRISTÖLLISEN KERRONNAN PALAPELI.....	21
4.1	Worldbuilding – maailmanrakennus.....	21
4.1.1	Tutkimustyö ja inspiraatio.....	23
4.1.2	Tekstillä vai ei?	24
4.1.3	Käsintehdyt vastaan proseduraalisesti luodut maailmat	26
4.2	Tarina ja juoni	28
4.3	Hahmon kehitys ja luonnehdinta	30
4.4	Äänien merkitys pelissä	32
4.5	Kenttäsuunnittelu, pelimekaniikat ja ympäristöllinen tarinankerronta....	33
4.6	Genre ja yleisö	35
5	SUUNNITELMASTA TOTEUTUKSEEN	37
6	POHDINTA.....	39
	LÄHTEET.....	41
	MUITA AIHEPIIRIIN LIITTYVIÄ LÄHTEITÄ	42

LYHENTEET JA TERMIT

GDC	Game Developers Conference. Vuodesta 1988 asti järjestetty vuosittainen videopelikehittäjien kokoontuminen.
Immersio	Videopeliihmisessä keskustelussa käytetty metaforinen ilmaisu virtuaalitodellisuuteen ”uppoamisesta”.
Assetti	Asetteja ovat kaikki ne elementit, joiden luodaan pelin visuaalinen ilme.
NPC	Non-Playable Character(s), pelissä mikä tahansa hahmo, joka ei ole pelaajan ohjailema.

1 JOHDANTO

Tarina peleissä on kuin tarina aikuisviihde-elokuvissa; siinä odotetaan olevan sellainen mutta se ei ole niin tärkeä.

Näin David Kushnerin Id Softwarea ja sen vaikutusta populaarikulttuuriin käsittelevässä ”Masters Of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture” -kirjassa (2003, 120) kerrotaan koodiguru John Carmackin sanoneen Tom Hallille, joka alkuperäisen vuonna 1993 julkaistun Doomien kehityksen aikana työskenteli samaisen pelin parissa creative directorinä. Oli Carmackin toteamuksesta nykyään mitä mieltä tahansa, 90-luvun alussa tällainen kommentti kuvasi hyvin tarinan roolia peleissä.

Vaikka ensimmäiset yksinkertaiset tietokonepelit kehitettiin niinkin varhain kuin 50-luvulla, vasta 70-luvulla peliteollisuus otti kunnolla tuulta alleen. Tuohon aikaan tietokonepeleistä ja -laitteista puuttui pitkien tekstirivien näyttämiseen ja tallentamiseen tarvittava muisti, jota tarvittaisiin edes jonkinlaisen tarinan kertomiseen. 1972 julkaistun Pongin jälkeinen pelihalleissa pelattavien arcade-pelien eli kolikkopelien markkinoiden räjähdysmäinen kasvu ei vielä hirveästi asiaan vaikuttanut. Joissakin kolikkopeleissä saattoi olla jo jokin yksinkertainen tarina, mutta koska laitteistot ja muistit olivat edelleen hyvin rajoittuneita, kaikki mahdolliset tarinat löytyivät kolikkopelikabinettien kyljistä muutamalle pienelle riville präntättyinä. Vasta 70- ja 80-lukujen taitteessa alettiin pääsemään enemmän irti laitteistojen asettamista rajoituksista.

80-luvun alusta lähtien tarinoiden kuljetus pelien sisällä alkoi vuosi vuodelta yleistymään pienten ja yksinkertaisten välivideoiden ja tekstipätkien avulla. 90-luvun alkuun asti pelien tarinat olivat suurimmaksi osaksi ”pelasta prinsessa” tai ”pelasta maailma” – tyyppisiä. Ainoastaan erilaisista seikkailu- ja roolipeleistä saattoi löytää jotakin hieman monimutkaisempaa tarinankerrontaa. Vasta 90-luvun puolen välin tienoilla pelitarinoihin alettiin askel kerrallaan panostamaan enemmän, ja nykypäivänä syvällisiä ja ajatuksia herättäviä pelitarinoita löytyy peleistä genrestä riippumatta. Nykyään tarinat ovat tärkeä osa pelejä, ja niiden kirjoittamista varten palkataan oikeita käsikirjoittajia sen sijaan, että esimerkiksi ohjelmoija rustaisi jotakin sinne päin vapaa-ajallaan.

Tästä syystä myös pelisuunnitteluun ja -käsikirjoittamiseen liittyviä kirjoja ja oppaita on tehty ja julkaistu paljon viimeisen kymmenen vuoden aikana. Peliteknologian jatkuvan ja nopean kehityksen takia tulisi aina tutustua alan kirjallisuuden uusimpiin painoksiin. Opuksen tuoreudesta huolimatta pelien suunnittelua ja kirjoittamista käsittelevä kirjallisuus keskittyy kuitenkin yleensä pääasiassa hahmoihin ja heidän dialogiin, kolminäytöksiseen rakennemalliin ja ”sankarin matkaan” eli monomyyttiin, tarinakaareen sekä juonen etenemiseen tai siihen, kuinka pelin kenttä rakennetaan. Näissä oppaissa eräs hyvinkin aliarvostettu mutta tärkeä tarinankerronnan väline jää vähälle huomiolle, jos sitä ollenkaan edes käsitellään. Tämä väline on *environmental narrative*, peliympäristön narratiivi tai ympäristöllinen tarinankerronta.

Tämän työn tarkoitus on korjata tämä vääryys käymällä läpi ympäristölliseen tarinankerrontaan liittyviä asioita aina ympäristön ja sen tarinankerronnan määritelmistä sen vaikutuksiin, herättää ajatuksia kuin myös nostaa esiin huomioon otettavia asioita niiden luomisessa.

2 PELIYMPÄRISTÖN MÄÄRITELMÄT

Peliympäristön tarinankerrontaan liittyvien asioiden läpikäymiseksi tehokkaasti täytyy nähdä, miten peliympäristöt itsessään sopivat isompaan kuvaan. Tämän toteutumiseksi on löydettävä yhteinen ymmärrys siitä, mitä peliympäristöt edustavat ja mitä toimintoja ne palvelevat.

Peliympäristöt tekevät monia asioita. Matthias Worch ja Harvey Smith puhuivat vuoden 2010 Game Developers Conferencessä pidetyssä 'What Happened Here? – Environmental Storytelling' -luennossaan siitä, miten peliympäristöt rajoittavat ja ohjaavat pelaajan liikkeitä fyysisessä tilassa ja ekologiassa, käyttävät viittauksia ilmaistakseen pelaajalle pelilliset rajat, rajoitukset ja käyttömahdollisuudet, vahvistavat ja muovaavat pelaajan identiteettiä sekä tuovat kontekstia tarinankerrontaan.



Kuva 1. Graafisesta ulkoasusta huolimatta ympäristö ja siellä olevat esineet kuten flyygeli, baarijakkara ja kaatuneet pullot kertovat pelaajalle huoneen rajoituksista ja käyttötarkoituksesta. Kuvakaappaus pelistä System Shock 2. Irrational Games, Looking Glass Studios / Electronic Arts, Night Dive Studios (digital). Kaikki oikeudet pidätetään.

Pelien kentissä ja niiden asetteluissa fyysistä tilaa ja ominaisuuksia edustavat esimerkiksi seinät ja portaikot. Pelattavuuden ekologia taas luodaan vihollisten ja tavaroiden ja esineiden sijoittamisella. Peliympäristöt myös kertovat, mihin pelaajalla on pääsy, ja tämän rajoittaminen tuo pelaamiseen päätöksien tekemistä ja merkityksellisyyttä. Tuttujen visuaalisten viitteiden tai käyttömahdollisuuksien avulla pelialue itse kommunikoi pelaajan

kanssa. Esimerkiksi pelistä löytyvä kassarekisteri saattaa merkitä rahaa tai baarikyltit ja viinamainokset alkoholia. Kyseessä siis on mitä todennäköisemmin baari. Pelaaja ymmärtää paikan tarkoituksen ja hänellä on käsitys siitä, mitä resursseja alueelta saattaisi löytyä. Mitä tulee pelialueeseen ja sen rajoituksiin, eräänlaisiin simulaation rajoihin, muun muassa alun perin vuonna 1999 julkaistussa System Shock 2:ssa nämä asiat on tehty hyvin. Peli sijoittuu avaruusalukseen, jolloin pelialue on vähemmän yllättäen pelkästään aluksen sisätiloissa, mikä viestittää pelaajalle pelialueen rajat hyvin. Aluksen eräällä kannella on baari, jossa on tanssilattia, mutta parkettien partaveitsenä oleminen ei kuitenkaan kuulu pelin keskeisiin mekaniikoihin. Pelaaja saa nopeasti ymmärryksen System Shock 2:en pelialueen ja -mekaniikkojen rajoista.

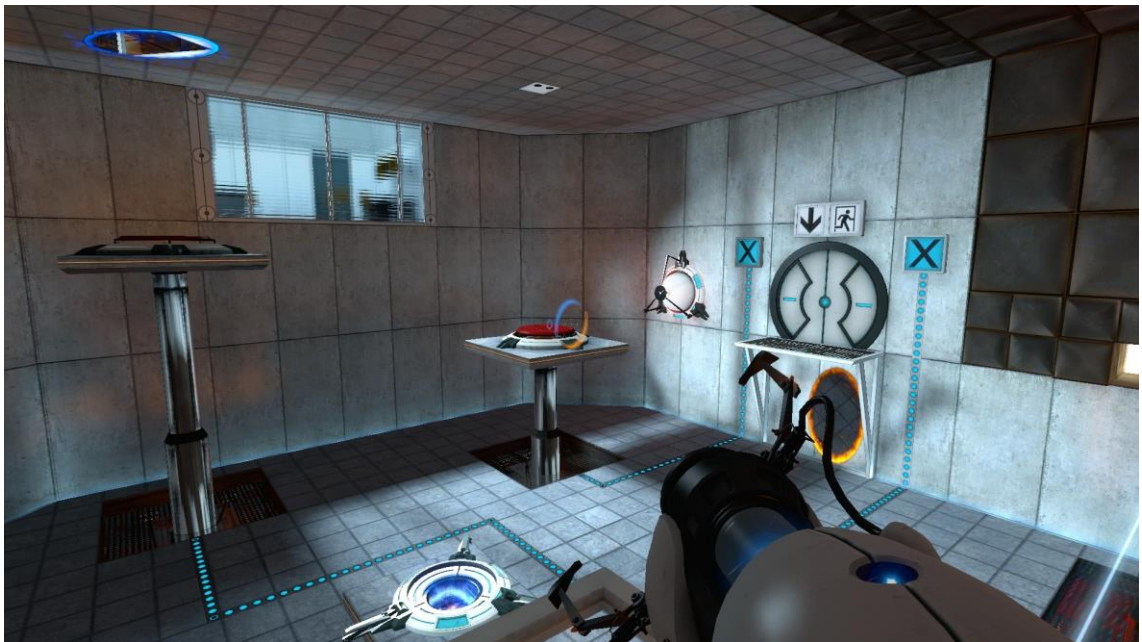
Nykypäivänä suosituissa niin sanotuissa avoimen maailman peleissä, kuten Witcher 3:ssa, vapaasti liikkumisen illuusion luomisen takia pelialueiden rajat eivät ole välttämättä yhtä selkeästi esillä ja pelaajan nähtävillä. Näissä peleissä on käytetty peleistä riippuen erilaisia tapoja kertoa pelaajalle tämän olevan pelialueen ulkopuolella, kuten muun muassa käyttämällä niin sanottuja läpinäkyviä seiniä, pakottamalla hahmo kääntymään väkisin takaisin pelialueen suuntaan, antamalla käyttöliittymässä tekstillä suoraan kehoitus kääntyä takaisin tai jopa tappamalla pelaajan hahmo, jos he kehotuksista piittaamatta etenevät liian kauaksi alueesta.



Kuva 2. Pelitapahtumien sijoittaminen saarelle on klassinen tapa rajoittaa pelialuetta. Kuvakaappaus pelistä Farcry. Crytek / Ubisoft. Kaikki oikeudet pidätetään.

Varsinkin kenttäsuunnittelijan on hyvä muistaa, miten peliympäristöt rajoittavat ja ohjaavat liikkeitämme ja kuinka ne viestivät paikkojen tarkoitusta tutuilla viittauksilla. Tarinankerronnan kannalta pelaajan identiteetti ja asiayhteys tarinankerronnassa ovat kuitenkin tärkeimmät elementit. Harvey Smith piti vuoden 2007 GDC:ssä puheen ”The Imago Effect: Avatar Psychology”, jossa käsiteltiin, kuinka identiteetti on osaksi sitä, mitä yksilö itse tekee ja osaksi kontekstien eli ympäristön tapahtumien muokkaamaa. Peleissä pelaajan täytyy omaksua identiteetti ja yhdistää tämä identiteetti pelimaailman sisälle, joka puolestaan usein vihjailee tai rohkaisee erilaisia sosiaalisia normeja ja käyttäytymisiä.

Esimerkkinä tästä herrat Worch ja Smith käyttävät esityksessään vastakohtina toisistaan vuonna 2007 julkaistua Bioshockia ja tätä vajaata kuukautta myöhemmin julkaistua Portalia. Bioshockissa on kyse ahneuteen ja moraaliin liittyvistä sosiaalisista kokeista korostaen yhteiskunnallista holtittomuutta, romahdusta ja rappeutumista. Tämän vuoksi pelaajasta paikkojen ja tavaroiden tuhoaminen ja varastelu eivät tunnu pelissä väärältä. Portalissa vuorostaan ympäristöt soveltuvat paremmin pulmapeliin, ja ne muovaavat pelaajan identiteettiä saaden pelaajan tuntemaan itsensä pelissä koekaniiniksi. Nämä ovat esimerkkejä siitä, miten peliympäristö kontekstualisoi koetun ja jopa pelin aikana vaikuttaa pelaajan luomaan identiteettiin.



Kuva 3. Portalin ympäristöt saavat pelaajan tuntemaan itsensä koekaniiniksi, jota tarkkaillaan. Kuvakaappaus pelistä Portal. Valve Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Vaikka aikaisemmat kolme Worchin ja Smithin peliympäristöä määrittelevistä asioista ovatkin tärkeitä ymmärtää, ympäristöllisen tarinankerronnan kannalta asiayhteyksien tuominen kerrontaan on heidän mielestä tärkein. Ympäristö välittää kerronnallista kontekstia. Kuvitteellisen tilan pohjalta luotu peliympäristö voi viestittää pelin tapahtumapaikoista, sen historiasta ja paikan käyttötarkoituksista, sen asukkaista ja heidän elinoloistaan, siitä, mitä seuraavaksi voisi tapahtua ja viimeisenä, mutta ei vähäisimpänä paikan tunnelmasta. Kun ympäristöllisiä elementtejä käytetään keskenään yhdessä, kenenkään ei tarvitse sanoa mitään. Pelin maailma puhuu puolestaan kun pelaaja liikkuu sen läpi. Tästä tässä on kyse; tarinaa edistävien peliympäristöjen luomisesta.

3 PELIYMPÄRISTÖN TARINANKERRONNAN MÄÄRITELMÄT JA VAIKUTUKSET

Kerronnallisen taustatarinan ilmaiseminen ja selittäminen upottamalla ne ympäristöön itsessään käyttämättä välivideoita, hahmojen välistä dialogia tai edes käyttöliittymässä olevaa tekstiä on erittäin tehokas väline tarinankerrontaan, ja on yksi parhaista keinoista luoda pelaajia miellyttävä pelaamisen ja tarinankerronnan kokonaisuus. Tämän kaltainen kerronta saa pelaajat uppoutumaan peliin, koska pelin maailma kommunikoi pelaajien kanssa ja antaa heille palautetta. Peliympäristön tarinankerronta, kuten Worch ja Smith GDC 2010 -luennossaan määrittivät, on ”pelaaja-tilan lavastamista osilla, jotka voidaan tulkita osana suurempaa kokonaisuutta täten edistäen pelin juonen kulkua” tai toisin sanottuna pelaajan tutkiman maailman kautta kerrottu tarina. Ympäristön tarinankerronta käyttää äänen, visuaalisuuden ja suunnittelun tekniikoita, joiden tarkoitus on tarkoituksellisesti antaa pelaajalle tietoa pelin maailmasta, sen tarinasta ja hahmoista. Tekniikat voivat myös olla fyysisiä, jos pelin mekaniikat on yhdistetty esimerkiksi peliohjaimen tärinäominaisuuksiin.

Ympäristön hyödyntäminen hiljaista, visuaalista tarinaa välittävänä keinona ei tietenkään ole ainoastaan peleissä käytetty tekniikka; elokuvissa tätä on käytetty jo vuosikymmeniä ja teatterissa tätä on käytetty satoja, jos ei jopa tuhansia vuosia. Pelit sen sijaan saattavat pystyä käyttämään ympäristöllistä tarinankerrontaa tehokkaammin kuin muut mediat. Kyse on vuorovaikutuksesta. Pelaaja tuntee itsensä paremmin osalliseksi kuin vaikkapa elokuvissa kävijä, kun pelaajalle annetaan mahdollisuus tehdä havaintoja ja tutkia näitä vihjeitä ympäristössä pelaajan hänen omassa tahdissaan ja itse valitsemassaan järjestyksessä. (Skolnick 2015, 152)

Kuten Bioshockin senior designer, vanhempi suunnittelija Dean Tate ilmaisi asian PAX East 2011 -paneelissa “Setting as Character in Narrative Games” seuraavasti:

Hyvä visuaalinen tarinankerronta on melkein kuin kertoisi hyvän vitsin. Vitsin lopussa tulee hetki, jolloin pitää koota kaikki vitsin aikana sanottu, ja tulee se ”ahaa”-hetki kun he ymmärtävät vitsin huipentuman.

Hyvä visuaalinen tarinankerronta on samanlaista. Sinä tuijotat tapahtumapaikkaa ja kokoat sen elementtejä yhteen päässäsi, ja sitten saatut pisteen, jossa tajuat ”nämä asiat sopivat jokseenkin yhteen ja nyt minä ymmärrän, mitä täällä tapahtui”, ja se on todella hieno hetki.

Vaikka tarina koostuu eri elementeistä, ja tarinankerrontaan voidaan käyttää eri tekniikoita ja välineitä, puhuttaessa tarinankerronnasta useimmat ajattelevat ensiksi yleisesti tarinaa, juonta tai hahmoja ja heidän tekemisiään ja sanojaan. Koska ympäristössä olevat asiat voivat jäädä esimerkiksi jossakin nopeatempoisessa pelissä pelaajan huomaamatta, ympäristölliseen tarinankerrontaan panostetaan valitettavan usein liian vähän, jos ollenkaan.

Oikein käytettynä ympäristöllinen tarinankerronta voi kuitenkin tuoda pelin maailmaan ja tarinaan täysin uuden kerroksen. Ympäristöstä löytyvät viestit, jäljet, esineet, rappeumat ynnä muut elementit voivat tunnelman luomisen lisäksi antaa muun muassa kuvan laajemmasta maailmasta, tuoda pelin maailmaan uskottavuutta ja antaa hienovaraisia vihjeitä tulevasta. Se antaa myös pelin maailmasta kiinnostuneille pelaajille syyn käyttää enemmän aikaa maailman koluamiseen. Ja kukapa pelikehittäjä ei haluaisi pelaajien viihtyvän hänen luomassaan maailmassaan mahdollisimman pitkään?

3.1 Vihjailu laajemmasta maailmasta

Kun puhutaan laajemmasta maailmasta tarinankerronnan elementtinä, sillä ei tarkoiteta, kuinka pitkälle horisonttiin maailma näyttää jatkuvan tai kuinka laaja pelialue oikeasti on. Tässä kontekstissa laajemman maailman käsitteellä yritetään antaa pelaajalle viitteitä siitä, että pelimaailmassa tapahtuu tai on tapahtunut muutakin kuin mitä pelaaja on nähnyt.

Kaikkia selityksiä tapahtumista tai niiden syistä ei välttämättä tarvitse kertoa suoraan pelaajalle. Ympäristöllinen tarinankerronta voi johdatella heidät tekemään päätelmiä tapahtumista, ihmisistä ja paikoista ilman että niitä tarvitsee kuvata tai avata tarvittavaa enemmän. Riittää, että antaa muutaman sanan tai ajatuksen, joista pelaajat itse täyttävät aukot esimerkiksi pelin kylässä nähtävistä omituisuuksista: Sattuiko jotakuta tällä kujalla? Mitä kauppias tekee vapaa-ajallaan? Mitä muistiossa oleva kirjoitus merkitsee? Kirjoitukset

ympäristössä ja muut vihjaukset, kuten graffitit, kirjallisuus tai vaikkapa kauppiana toimivan hahmon päivärutiinit, voivat olla tehokkaita keinoja luoda kuva suuremmasta maailmasta kuin mitä se pelissä oikeasti on.

Tällaiset asiat voivat myös tarjota tarinallista sisältöä pelaajille, jotka ovat kiinnostuneita siitä hidastamatta niiden pelaajien tahtia, joita tarina ei yhtä paljon kiinnosta (Skolnick 2015, 152).

Joukkorahoituksella kustannettu vuoden 2015 Pillars Of Eternity oli tyypillisen länsimaalaisen roolipelin tavoin täynnä sivutehtäviä, paikkoja ja nähtävää sekä erilaiset taustat ja persoonat omaavia hahmoja. Peliä pelaamalla pystyi tuntemaan, kuinka kehittäjät olivat miettineet tarkkaan, mitä maailmassa oli, missä se oli ja miksi.



Kuva 4. Ensimmäisen kylän puu asettaa synkän sävyn pelille. Kuvakaappaus pelistä Pillars Of Eternity. Obsidian Entertainment / Paradox Interactive. Kaikki oikeudet pidätetään.

Heti pelin tarinan käyntiin potkaisevan tapahtuman jälkeen pelaajahahmo herää erään pikkukylän läheltä, jonka suuntaan peli pelaajaa ohjailee. Pelaajan saapuessa kylään, ensivaikutelmana on, että jokin on vinossa. Alueella on sumuista ja harmaata, viljakin on kuollut pelloille. Syvemmälle kylään edetessä pelaajan huono tunne vain vahvistuu, kun keskellä kylää hänen eteensä nousee iso kuollut puu, jossa roikkuu kymmenittäin ihmisiä narujen jatkona. Pelin suunnittelijat ovat asettelleet tämän tapahtumapaikan tarkoituksellisesti heti ensimmäiseen kylään saavuttaessa. Kohtaus lyö heti pöytään pelin tummanpu-

huvan sävyn herättäen samalla kysymyksiä kylän ja sitä ympäröivän maailman tapahtumista. Puussa roikkuvien ihmisten kohtaloita ei sen enempää selitellä, ellei pelaaja itse halua sotkeutua kylän asioihin aloittamalla pelin päätarinasta poikkeavan sivutehtävän.

Vihjeitä laajemmasta maailmasta ei tarvitse sirotella näkyville tai alueille, joissa pelaaja tulee varmasti pelin aikana vierailemaan. Niillä voi myös palkita pelaajia, jotka ovat hällunneet tutkia maailmaa poikkeamalla pelin kriittiseltä polulta.

Lähitulevaisuuteen sijoittuvassa vuonna 2000 julkaistussa Deus Exissä kierretään eri puolilla maailmaa selvittelemässä tavallisten tallaajien keskuudessa leviävän kulkutaudin ja taudin lääkkeeseen liittyvää salaliittoa. Peli sisältää paljon piilotettuja paikkoja, joista saattaa saada lisätietoa esimerkiksi pelin alueista, hahmoista tai taustatarinasta, ja se tuli tunnetuksi ainakin näennäisesti vapaasta liikkumisesta ja tehtävien suorittamismahdollisuuksista eri alueilla. Yksi pelin sijainneista, Hong Kong, ei ollut poikkeus. Siellä erään rakennuksen, johon ei pelin tarinan puitteissa koskaan tarvitse mennä, katolta tarkkasilmäinen pelaaja voi huomata naapurirakennuksessa olevan tasanteen, jolle pääsee pienellä mutta riskialttiilla hypyllä. Tasanteelta pelaaja löytää tarkka-ampujan ”pesän”, josta löytyvät tarkkuuskivääri, ammuksia ja kiikarit. Peli palkitsee maailmaa tutkivan pelaajan ylimääräisellä ja hyödyllisellä tavaralla, mutta myös herättää kysymyksiä. Kenen pystyttämä väijytyspaikka se on? Liittyykö se jotenkin Hong Kongissa riehuvaan jengien väliinseen sotaan? Tavaroiden löytöpaikalta ei ole suoraa näköyhteyttä kehenkään pelin tarinan kannalta tärkeään hahmoon, joten kenen tappamista varten se on?

Tällaisilla kysymyksiä herättävillä asioilla, olivat ne sitten pieniä tai isoja, voidaan luoda illuusio laajemmasta pelimaailmasta kuin se oikeasti on.

3.2 ”Mutta mitä he syövät?” – pelimaailman uskottavuus

Jokaisen tarinakokemuksen alussa tarinankertoja ja yleisö solmivat keskenään sanattoman sopimuksen. Yleisö suostuu sivuuttamaan oman epäuskonsa ja tilapäisesti teeskentelemään olevansa tietämättä, että heidän kokemansa on keksittyä, jotakin valheellista. He sallivat itsensä matkata tarinankertojan luomaan keinotekoiseen maailmaan, kuvitella näkemänsä olevan totta ja sitoutua tähän henkisellä tasolla.



Kuva 5. Saints Row 4:n humoristinen tarina ja maailma on niin liioiteltu, etteivät pelaajat kyseenalaista pelaajahahmon supervoimia. Kuvakaappaus pelistä Saints Row 4. Volition / Deep Silver. Kaikki oikeudet pidätetään.

Kuten muissakin medioissa, hahmojen ja heidän dialoginsa ja käyttäytymisensä, tapahtumien ja tilanteiden ynnä muiden seikkojen lisäksi pelien ympäristöillä on vaikutus siihen, ovatko tapahtumat ja paikat uskottavia vai ei. Lauantai-aamun piirrettyä iloisena aurinkoinen ja värikäs marjametsä ei ehkä tunnu pelaajasta uskottavalta kauhupelissä eikä luo kauhupelin vaatimaa tunnelmaa, vaikka se olisikin mielenkiintoinen ja erilainen lähestymistapa.

Pieninkin asia voi rikkoa uskottavuuden. Jos tarina sijoittuu oikeaan maailmaan ja ilman selitystä tapahtuu jotakin, joka vaikuttaa fyysisesti mahdottomalta, yleisön tai tässä tapauksessa pelaajien voi olla vaikea enää eläytyä tarinaan samalla tavalla kuin aikaisemmin, ainakin hetkellisesti. Jos tätä uhmaa jatkuvasti, he voivat lopulta alitajuisesti tehdä päätelmän, että vakuutteluista huolimatta tarina ei tapahdu oikeassa maailmassa.

Uskottavuus peleissä, kuten muissakin medioissa, kuitenkin riippuu aika paljon pelistä ja pelaajasta itsestään. Jos peli ylipäättensä vaatii uskottavuutta, siinä määritellään yleensä heti ensimmäisenä, mihin pelaajalta toivotaan avointa mieltä. Pelaajat taas asettavat itselensä kynnyksen, mitä he uskovat, kuinka pitkälle he ovat valmiita uskomaan pelin tapahtumia ja missä tulee vastaan raja, jossa tarinaan eläytymisen tunne häviää. Joidenkin pelaajien näkökulmasta esimerkiksi pelaajahahmon äänettömyys voi rikkoa immersion, toisten taas juuri se, että pelaajahahmolla sellainen on. Uskottavuutta voi rikkoa myös,

jos juonessa tapahtuu jotakin sattumalta ilman mitään varoitusta, vaikka tosielämässä sel- laista tapahtuu koko ajan. Ympäristön ja sen tarinankerronnan kannalta seikka, joka voi tuhota uskottavuuden, on esimerkiksi jos ympäristö tai alue ei vastaa sitä kuvaa maail- masta, joka pelaajalle on esitelty.

Yhdysvaltojen itärannikolle 200 vuotta ydinsodan jälkeen sijoittuvaa Fallout 3:a ylistet- tiin muun muassa sen avoimesta maailmastaan ja siitä, että pelin kartalla oli paljon teke- mistä ja nähtävää. Tomun laskeuduttua ja alkuinnostuksen laannuttua monet pelaajat al- koivat kuitenkin nähdä pelissä ongelmia, jotka rikkoivat sen hahmojen ja varsinkin pelin paikkojen ja ympäristöjen uskottavuutta.

Avoimen maailman avautuessa pelaajalle pelin päätarina ohjaa pelaajan pikkukylään, joka on rakennettu metalliromusta räjähtämättömän ydinpommin ympärille, jota jotkut kylän asukkaat palvovat. Ensisilmäyksellä kylä ajaa asiansa, eikä peruspelaajalle paikassa ole mitään outoa. Yksityiskohdista välittävillä pelaajille kuitenkin heräsi mielessä yksi kysymys: mitä he syövät? He eivät näytä viljelevän maata eivätkä he kasvata karjaa. Ky- län edustalla pyörii karavaanari, joka tietysti voisi toimittaa heille ruokaa, mutta vuosi- kymmeniä aikaisemmin perustetun kylän luulisi olevan jo tässä vaiheessa omavarainen eikä riippuvainen muista. Kyläläisillä ei näytä olevan muutenkaan mitään arvokasta vaih- tokauppaa varten. Pelin muutkin asutetut alueet tuntuvat kärsivän samasta epäloogisuu- desta. Pelistä löytyy erään supermarketin rauniotkin, jonka hyllyillä vieläkin notkuu avaa- mattomia tölkkisapuskia - niidenhän luulisi olevan ensimmäinen asia, jotka ydinsodasta selvinneet olisivat vieneet. Pelisarjan aikaisempia osia pelanneille tuntui myös oudolta, että itärannikolla asuvat ihmiset elivät vieläkin romupellistä tehdyissä asumuksissa rau- nioiden keskellä, kun taas edellisessä pelissä, joka sijoittui Yhdysvaltojen länsirannikolle 36 vuotta ennen Fallout 3:n tapahtumia, jälleenrakentaminen oli jo pitkällä.

Noin puolitoista vuotta myöhemmin julkaistu Fallout 3:n itsenäinen, toisen tiimin tekemä spin-off, Fallout: New Vegas, sai lämpimän vastaanoton pelaajilta ja kriitikoilta, mutta sai myös kritiikkiä muun muassa siitä, että pelin maailma tuntui tyhjältä Fallout 3:en ver- rattuna. Oli siinä vähemmän tekemistä tai ei, pelimaailmaa kierrettäessä aikaisemmin mainitut yksityiskohdista välittävät pelaajat huomasivat sen olevan toteutettu ajatuksella ja harkitusti. Jos Fallout: New Vegasia pelatessaan esitti aikaisemmin esitetyn ”mutta mitä he syövät?” -kysymyksen, tällä kertaa siihen pystyi vastaamaan katsomalla ympä-

rilleen; asutuilta alueilta löytyi peltoja viljelyä varten, kastelujärjestelmiä ja karjaa. Tarvat löytyivät ainakin suurimmaksi osaksi paikoista, joista niiden oletettiin löytyvän. Rakennuksia oli kunnostettu elinkelpoiksi, ja hahmot käyttäytyivät sen mukaan, mitä heiltä odotettiin. Pelissä oli kyllä samanlaisia romupellistä rakennettuja asutuksia kuin Fallout 3:ssa, mutta niille oli annettu looginen selitys pelin sisällä. Todellisuudessa pelin kehityksen tiukka aikataulu on todennäköisesti ollut merkittävä syy siihen, miksi joitakin Fallout 3:n graafisia asetteja on jouduttu kierrättämään.



Kuva 6. Goodspringsin pikkukylässä ei ole karjasta ja viljelmistä puute. Kuvakaappaus pelistä Fallout: New Vegas. Obsidian Entertainment / Bethesda Softworks. Kaikki oikeudet pidätetään.

Edellisen esimerkin tarkoituksena ei ole väittää toisen pelin olevan huonompi kuin toisenkaan, vaan tuoda ilmi, kuinka harkinnalla ja pientenkin asioiden lisäämisellä, kuten vessojen maailmaan sijoittamisella, voi olla suuri merkitys maailman uskottavuudelle. Pelin uskottavuus on kuitenkin paljon pelaajan omasta asenteesta kiinni, ja jos pelaaja on tarpeeksi mukana pelissä ja on itse valmis katsomaan asioita läpi sormien, eivät pienetkään epäloogisuudet pilaa pelin mielekkyyttä.

3.3 Enteilevä tarinankerronta – viesti tulevasta

Enteilevällä tarinankerronnalla (englanninkielinen termi ”foreshadowing”) tarkoitetaan vihjailua jostakin asiasta, joka tulee joko tapahtumaan tai joka selkiytyy ja potentiaalisesti osoittautuu tärkeäksi myöhemmin tarinassa. Enteilevää tai ennakoivaa kerrontaa käyte-

tään yleensä tarinan tehostamiseen eikä sen ydinosana. Kerronta ei todennäköisesti tarvitse sitä, mutta sen lisääminen rikastuttaa pelin kerrontaa. Sen käyttö voi auttaa parantamaan pelin uskottavuutta ja tuoda yhteenkuuluvuuden tunnetta mihinkä tahansa tarinaan. Ihmiset ovat geneettisesti alttiita näkemään merkityksen kaikessa ja rakastavat asioiden välisten yhteyksien huomaamista. Enteilevä kerronta esittää ratkaisemattoman mysteerin, joka antaa tyydytyksen tunteen kaiken selkiytyessä (Skolnick 2015, 71). On kuitenkin varottava paljastamasta liikaa, koska se voi tuhota koko ennakoivan kerronnan ja sen yhden suurimmista tarkoituksista - jännityksen rakentamisen. Haasteena on löytää juuri oikea sekoitus hienovaraisuutta ja huomattavuutta.

Tulevasta viestittäminen voi ilmetä muun muassa varoitusten, unien, kuvien tai tunteiden muodossa. Peleissä yksi tehokkaimmista ja mahdollisesti huomaamattomimmista keinoista on upottaa ne ympäristöön vihjeinä, kuten esimerkiksi vessaan johtavilla verijäljillä. Verijäljet viestittävät ruumiista ja mahdollisesti jonkin hirviön olosta lähettyvillä. Pelaaja voi hirviön pelossa joko vältellä vessaan menemistä tai valmistautua lataamalla aseensa ennen sisälle astumista.



Kuva 7. Verijäljet voivat viestiä vaarasta. Kuvakaappaus pelistä *Doom 3 BFG Edition*. Id Software / Bethesda Softworks. Kaikki oikeudet pidätetään.

Bioshock on yksi niistä peleistä, jotka soveltavat tehokkaasti ympäristöllistä tarinankerrontaa. Se on tänäkin päivänä yksi parhaista esimerkeistä, miten ympäristöllinen tarinankerronta toteutetaan oikein. Pelkästään pelin avauskohtaus yhdistäen välivideoita ja vuorovaikutteisia osioita on täynnä merkityksellistä enteilyä tarjoten pelaajalle visuaalisia

vihjeitä, joiden asiayhteys selviää pelissä etenemällä. Kun pelaaja katsoo pelin ensimmäiset kymmenen minuuttia tai pelaa pelin uudelleen, hän ällistyy, kuinka paljon peliin liittyviä asioita on vihjailtu heti alussa. Hän näkee esimerkiksi käsin kirjoitetun viestin pelaajahahmon lahjassa tai kun pelaaja on matkalla kohti Rapturea, hän näkee monien pelissä vierailtavien paikkojen kylttejä (Skolnick 2015, 153).

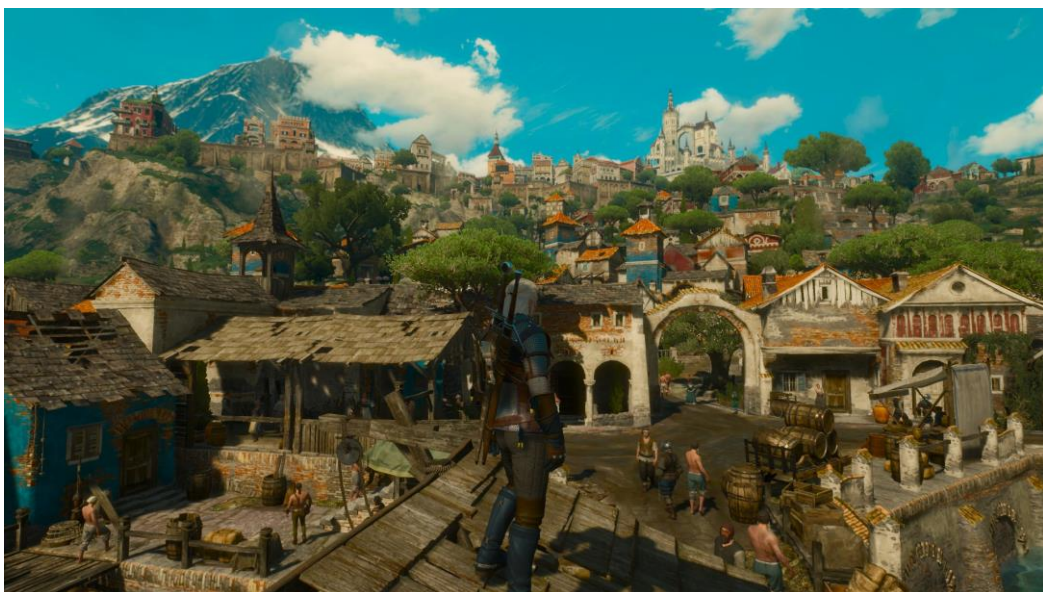
4 YMPÄRISTÖLLISEN KERRONNAN PALAPELI

Ympäristöllisellä tarinankerronnalla on useita hyötyjä ja vaikutuksia muun muassa pelin tarinaan, tunnelmaan ja uskottavuuteen. Oikein tehtynä se voi myös herättää pelaajan mielenkiinnon pelimaailman tarinoiden selvittämiseen, mutta nämä eivät vielä riitä hyvän tarinan kertomiseen ympäristöä hyväksikäyttäen.

Hyvän ympäristön avulla kerrotun tarinan luomiseksi on myös ymmärrettävä, mitä ympäristöllistä tarinankerrontaa hyödyntäen voi tuoda esille esimerkiksi pelin maailmasta, tarinasta tai hahmoista, ja mitä olisi hyvä ottaa huomioon tällaista kerrontaa tehdessä. Ilman kyseisen asian ymmärrystä pelimaailma voi täyttyä sinne tänne poukkoilevilla irrallisilla juonilangoilla, jotka eivät liity mihinkään eivätkä tuo mitään lisäarvoa pelin maailmaan, tarinaan tai sen hahmoihin.

4.1 Worldbuilding – maailmanrakennus

Ympäristöllinen tarinankerronta voi välittää pelaajalle tietoa pelimaailmasta ilmaisemalla yhteiskunnan arvoja, havainnollistamalla hahmojen maailmankuvaa, ja/tai näyttämällä todisteita siitä, miten pelaajan teot tai niiden tekemättä jättäminen ovat muuttaneet maailmaa.



Kuva 8. Witcherin maailmassa eri kulttuurit ja kaupunkien asukkaiden luokkaerot ovat nähtävissä rakennuksista ja niiden sijainnista. Kuvakaappaus pelistä Witcher 3. CD Project RED / CD Project, Bandai Namco Games. Kaikki oikeudet pidätetään.

Pelimaailmaa luotaessa ei tarvitse tuudittautua pelkästään näiden vaihtoehtojen esittämiseen. Luodussa pelimaailmassa voi olla muitakin avainnäkökulmia, joilla voi pohjustaa paikkoja, ihmisiä tai tarinaa, kuten esimerkiksi millaisia tarinassa olevat kulttuurit ja yhteiskunnat ovat, minkälaiset sijainnit parhaiten havainnollistavat näitä kulttuureita ja yhteiskuntia, tai miten tarina tai pelaajan tekemät päätökset näkyvät pelin sijainneissa (Heussner, Finley, Hepler & Lemay 2015, 141).

Esimerkiksi Bioshockissa muistutetaan jatkuvasti erilaisten plakaattien, patsaiden ja graffitien avulla, että pelin tapahtumapaikka, Rapture, on perustettu Andrew Ryanin objektivismin periaatteiden pohjalta, ja että siellä on ollut käynnissä suuri valtataistelu, joka on johtanut täydelliseen sekasortoon. Siellä on mahtailevia ja vauraan näköisiä rakennuksia, jotta pelaajat saisivat käsityksen siitä, mitä Rapture olisi voinut olla ennen kuin se vajosi kaaokseen. Kun Rapturen käytävät ovat täynnä ruumiita ja hurmetta, pelaajille ei tarvitse kertoa, että utopia muuttui dystopiaksi. He voivat nähdä sen.

Puolalaisen Andrzej Sapkowskiin kirjoittamaan Witcher-fantasiakirjasarjaan (suom. Noiturit) perustuva pelitrilogia tuli pelaajille tutuksi valinnoista, jotka saattoivat muuttaa pelimaailmaa ja sen tapahtumia mullistavasti. Esimerkiksi pelitrilogian keskimmaisessa osassa, Witcher 2: Assassins Of Kingsissä, on paljon valintoja, joilla voi olla pitkälle kantavia seuraamuksia. Ihmiset ja ei-ihmiset, kääpiöt ja haltiat, eivät erinäisistä syistä tule toimeen Witcherin maailmassa. Peli on jaettu kolmeen ”näytökseen”, joista ensimmäisen lopussa tehdään pelin etenemisen kannalta suurimmat valinnat. Niiden perusteella pelaaja liittoutuu joko ihmisten tai ei-ihmisten kanssa. Valinnoissa ei ole hyviä tai huonoja vaihtoehtoja, vaan ne on yritetty tehdä mahdollisimman harmaiksi: ilman pahaa ei tapahdu myöskään hyvää. Valinnan hyvyys tai huonous on jätetty pelaajan itsensä arvioitavaksi. Valintojen perusteella tehtyjen liittoutumien lisäksi Flotsamin pikkukylässä voi olla koko kylän kokoiset juhlat tai vihaisten ihmisasukkaiden järjestämä ei-ihmisten joukkolynkkaus. Joitakin tietoja hahmoista ei välttämättä koskaan saada, eivätkä jotkut hahmot, joilla voi olla suuria vaikutuksia tulevaan, ehkä myöhemmin ole enää elossa. Valintojen perusteella koko pelin toinen ”näytös” muuttuu täysin alueineen, hahmoineen, sivu- ja päätehtävineen, ja joidenkin valintojen seuraamukset näkyvät vasta pelin lopussa tai jopa vasta jatko-osassa.

Näin laajan ympäristöllisen tarinankerronnan käyttämisessä on hyvä varmistaa, että mahdollisen kehitystiimin kaikki muut jäsenet ovat samaa mieltä päätöksen kanssa. Vastavaanlaisien kokonaisten pelimaailman ”jälkitila”-alueiden luominen on kallista, ja niiden tekemistä on harkittava tarkkaan, varsinkin kun vain osa pelaajista tulee sen todennäköisesti näkemään. Nämä on suunniteltava pelikehityksen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, sillä tällaisia muutoksia ei enää kehityksen loppupuolella helposti toteuteta.

4.1.1 Tutkimustyö ja inspiraatio

Tutkimustyöllä on huono maine. Jotkut kokevat sen pelottavaksi ja turhaksi, koska he ajattelevat, että maailmojen rakentamisessa mielikuviutus on ainut asia mitä tarvitaan. Mutta jokaisen narratiivista vastaavan tai narratiivikirjoittamisen alalle haluavan pitäisi tehdä tutkimustyötä, koska se antaa kirjoittamiselle lähtökohdan. Historiassa, miksei myös nykyhetkessä, voi olla tilanteita ja olosuhteita, jotka vastaavat kehityksessä olevan pelin maailman tapahtumia. Jos pelin maailman elementit pohjautuvat oikean maailman vastikkeisiin, pelin skenaariot, konfliktit, hahmot ja miljööt tuntuvat mahdollisilta, koska ne, joita on käytetty inspiraationa, ovat mahdollisia. Oikean maailman tapahtumia ja omaa elämää inspiraationa käyttämällä on mahdollista luoda aidoilta ja uskottavilta tuntuvia maailmoja ja tarinoita. Ridley Scott käytti omia muistojaan Hong Kongista inspiraationaan luodessaan Blade Runnerin San Angeles -kaupunkia (Heussner ym. 2015, 51, 53). Maximo-pelisarjan ja Pac-Man Worldin pelisuunnittelija Scott Rogers totesi oppineensa paljon tarinan kertomisesta yleisölle tutkimalla huvipuistojen, varsinkin Disneylandin, karttoja. Tutkiessaan Disneylandia tarkemmin hän huomasi sen suunnittelussa ja rakenteessa olevan yhtäläisyyksiä pelimaailman suunnitteluun, luomiseen ja rakentamiseen; molemmissa on yksi iso maailma, joka koostuu erilaisia nähtävyyksiä ja tehtäviä sisältävistä tarinavetoisista alueista (Rogers 2014, 220).

Deus Exin kehittäjät olivat selvästi tietoisia esimerkiksi Hong Kongista ja sen historiasta tai vähintään tekivät jonkinlaista taustatutkimusta siitä peliä varten. Aitojen paikkojen ja niiden nimien lisäksi autenttisuutta tuovat pienet yksityiskohdat. VersaLife-yritys, jonka epäillään olevan osallisena pelissä pyörivään salaliittoon, yrittää motivoida heidän työntekijöitään toimistotilojen katon rajassa olevilla näytöillä, joissa vilkkuu rohkaisevia, työntekoon motivoivia sanoja, kuten ”kunnia”, ”luottamus” ja vastaavia muita sanoja, jotka ovat keskeisiä arvoja aasialaisessa kulttuurissa. Tämän lisäksi tarkkasilmäisimmät saattavat huomata sanojen, kuten ”kunnian”, englanninkielisessä kirjoitusasussa jotakin

pientä mutta sitäkin merkityksellisempää; se on kirjoitettu brittienglannin kirjoitusasun mukaisesti ”honour” (vrt. amerikanenglannin ”honor”), mikä on viittaus Hong Kongin historiaan brittihallinnon alaisuudessa. Tämä on osoitus siitä, että pelin yhdysvaltalainen kehitystiimi Ion Storm halusi pelistä autenttisen tuntuisen pienintäkin yksityiskohtaa myöten.



Kuva 9. Työntekijöiden motivointia tulevaisuuden Hong Kongissa. Kuvakaappaus pelistä Deus Ex. Ion Storm / Eidos Interactive. Kaikki oikeudet pidätetään.

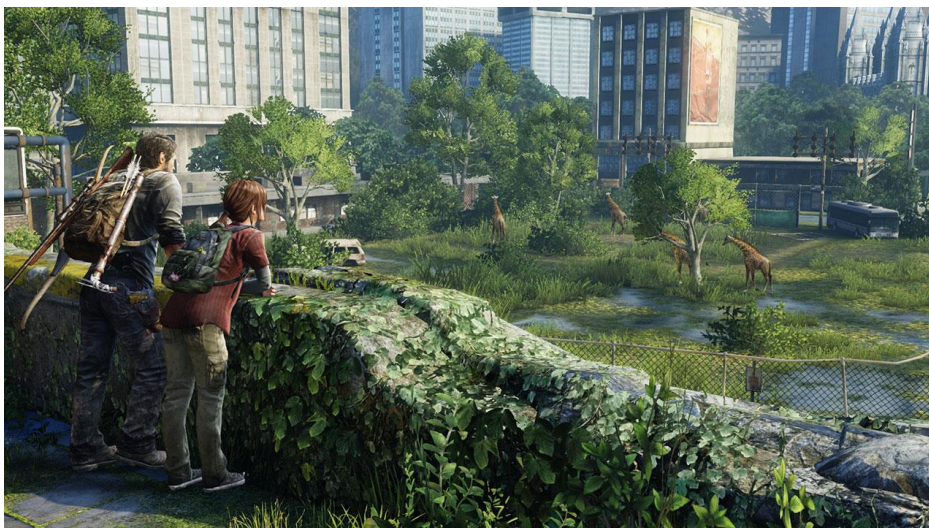
Hyvän tutkimustyön tekemisellä ei pelkästään haeta inspiraatiota ja vaikutteita, vaan sillä voi myös välttää esimerkiksi kulttuurillisia sudenkuoppia tai asioita, jotka sotivat totuuden kanssa. Jos esimerkiksi haluaa esittää Costa Rican realistisessa valossa, ei kannata peliin kirjoittaa tehtävää, jossa pelaajan hahmon täytyy löytää Costa Rican armeijan jäsen - kyseinen maa on nimittäin lakkauttanut armeijansa. Jos haluaa esimerkiksi ympäristön tai symbolisten asioiden avulla kertoa jotain, täytyy varmistaa, että muistakin kulttuureista ja eri uskonnollisista taustoista tulevat pelaajat ymmärtävän asian halutulla tavalla (Heussner ym. 2015, 54).

4.1.2 Tekstillä vai ei?

Tekstiä käytetään yleisesti ympäristön kautta annetussa tarinankerronnassa graffiteissa tai muissa kirjoitusasuissa. Tämä on keino kiertää tekstin käyttöä dialogissa tai välivideoissa. Kerronnasta vastaavat suunnittelijat ovat joskus kovan paineen alla, koska heidän on käytettävä mahdollisimman vähän tekstiä. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö tekstiä saisi käyttää, mutta on tapauksia, jolloin sitä ei tarvitse käyttää. Ympäristöllinen tarinankerronta hoitaa kaiken selittelyn muiden puolesta.

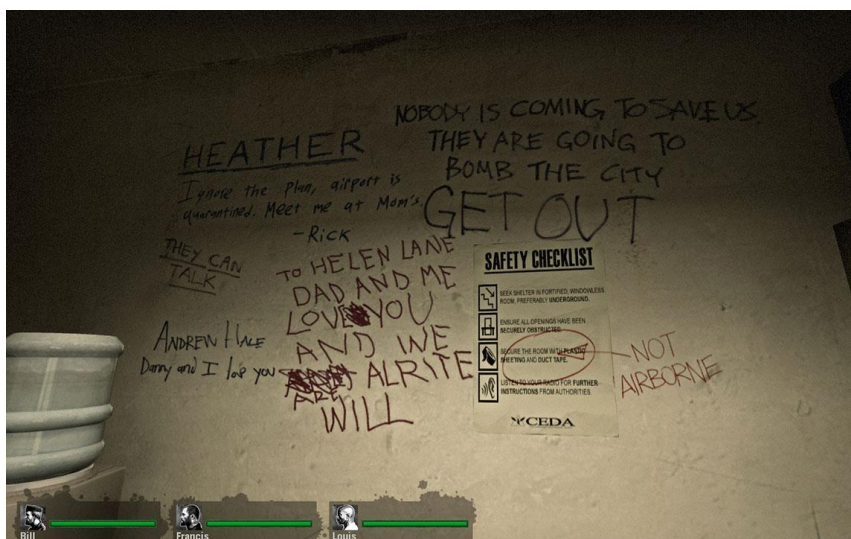
Kun pelaaja on kokemassa jonkin suuren tapahtuman tai paljastuksen, pelihahmon kommentit tai tekstin lisääminen asian selittämiseksi juuri sillä samaisella hetkellä tapahtuman kanssa voi vähentää tapahtumahetken emotionaalista vaikutusta. Saattaa olla parempi antaa pelaajien itse reagoida siihen eikä kertoa heille, miten heidän pitäisi reagoida. Myöhemmin tapahtuman jälkeen voi kertoa, miten se vaikutti maailmaan tai tarinaan tai laittaa hahmot keskustelemaan siitä näyttääkseen, miten he ovat tapahtuneen käyneet läpi.

Tarinankertojan tulee miettiä, minkälaisilla tunteilla haluaa pelaajien reagoivan kokeemaansa. Tämä voi auttaa päättämään, tarvitseeko kohtaan sisällyttää dialogia tai tekstiä tietynlaisiin tilanteisiin. Jos pelaajan halutaan tuntevan jotakin ylivoimaista tai on selvää, että se, mitä he ovat juuri kokeneet, on ollut todella hirveää tai ihmeellistä, puhuminen tai ”tekstaaminen” pelaajalle voi pilata tunnelman.



Kuva 10. Tätä maisemaa pelaaja voi hiljaisuudessa katsoa niin kauan kuin pelaaja itse haluaa. Kuvakaappaus pelistä The Last of Us. Naughty Dog / Sony Computer Entertainment. Kaikki oikeudet pidätetään.

Graffiti on tekstiä, ja se voi olla ihan yhtä huono ratkaisu kuin liian ilmiselvä tai ilman asiayhteyttä oleva dialogi. Graffiteja käytettäessä on varmistettava, että ne varmasti tuovat tai lisäävät jotakin peliin. Sen ei tarvitse olla ”the cake is a lie” (suom. ”kakku on valhetta”) -tyyppinen paljastus niin kuin Portalissa. Left 4 Deadissä on joitakin todella hyviä esimerkkejä graffiteista, jotka tuovat jotakin lisää pelin maailman rakentamiseen. Seinille on raapusteltu selviytyjien välisiä keskusteluja maailmantilasta sekä moraalisia ja filosofisia kannanottoja ihmiskunnan vastuullisuudesta Green Flu:n, vihreän flunssan, puhkeamiselle ja leviämislle.



Kuva 11. Eloonjääneiden toisilleen jättämät viestit seinissä antavat lisätietoa pelimaailman tilasta. Kuvakaappaus pelistä *Left 4 Dead*. Valve South / Valve Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Jos peli julkaistaan monelle eri kielelle, on myös otettava huomioon, että kovakoodattu teksti pelin grafiikassa on paljon vaikeampi muuttaa myöhemmin kuin yksinkertaisesti lokalisoida hahmon puhe tai sanat pelin sisäisessä kirjassa halutulle kielelle.

Jotkin pelit eivät yksinkertaisesti tarvitse tekstiä tai dialogia. *Limbo* olisi täysin erilainen peli, jos siinä olisi tekstiä tai dialogia. Sen sijaan se sallii pelaajien mielikuvituksen ja tunnepohjaisten reaktioiden selittää pelin tapahtumia. Pelaajat voivat keksiä huomattavasti kieroutuneempia teorioita sille, miksi pienet pojat on lukittu häkkeihin tai miksi he yrittävät tappaa pelaajan hahmon. Jos pelaajat saisivat vastauksen tähän, he saattaisivat pettyä (Heussner ym. 2015, 146–148).

4.1.3 Käsintehty vastaan proseduraalisesti luodut maailmat

Nykyään, varsinkin indie-pelien kehittäjien keskuudessa, on tullut hyvinkin suosituksi tehdä pelien kentät algoritmin kautta koodissa tehden proseduraalisesti luotua sisältöä. Tämä tarkoittaa sitä, että koodi luo satunnaisgeneraattorilla joka kerta uudenlaisen kentän pelaajalle pelattavaksi. Erilaisia kenttämahdollisuuksia on miljoonia, eikä yksikään pelaaja tule näkemään täysin samanlaista kenttää, mikä antaa pelille nopeasti melkein rajattomat määrät sisältöä ja näin ollen uudelleenpeluuarvoa. Kehittäjien ei tarvitse käyttää enempää aikaa kenttien tekemiseen kuin on tarpeen, koska koodi hoitaa kaiken heidän puolestaan.

Mutta mikä voitetaan työssä, hävitään toisaalta ympäristöllisessä tarinankerronnassa. Käsin tehdyissä kentissä ja pelialueissa on persoonallisuutta. On olemassa syy, miksi kaikki muistavat ensimmäisen Marion aivan ensimmäisen kentän. Käsin tehdyt kentät sallivat suunnittelijan luoda juuri sellaisen kokemuksen kuin he itse haluavat ja tehdä juuri sellaisia haasteita ja tarinoita kuin he haluavat pelaajien kokevan. Ympäristön kautta kerro- tussa tarinassa voi olla tärkeää, että tärkeimmät tarinaa edistävät asiat löytyvät juuri oike- asta paikasta, jotta pelaajaa voi ohjailla oikeaan suuntaan.

Katsoen pelejä ja miten useimmat niistä käsittelevät satunnaisesti luotuja kenttiä, niissä on aina selvästi nähtävissä ”samankaltaisuus”. Käsintehdyissä kentissä tätä on helppo katsoa läpi sormien, koska persoonallisuuden ja ainutlaatuisuuden tunne pitää pelaajan sitoutuneena peliin. Proseduraalisesti luoduissa kentissä se alkaa tuntumaan jossakin vai- heessa toistuvalla (Bycer, 2016).

Ei ole mahdotonta löytää jotain keinoa, jossa voisi hyödyntää niin sanotusti parhaita asi- oita molemmista maailmoista. Esimerkkinä voisi olla avainpaikkojen tekeminen käsin, mutta samalla muiden ympäristöjen luominen satunnaisesti. Molemmissa on omat hyvät ja huonot puolensa, mutta suunnittelijan täytyy tarkoin miettiä, mikä on pelille ja sen ke- hitykselle parasta; ovatko loputtomat, mutta satunnaisesti rakennetut kentät pelin kannalta parempi, vai vaatiiko pelin maailma ja sen tarina jotakin, jonka voi vain ihminen luoda tarkoin suunnitellusti käsin.



Kuva 12. Diablo-pelisarjassa kylät ja juonelle tärkeät paikat ovat tehty käsin, kaikki muu luodaan proseduraalisesti. Kuvakaappaus pelistä Diablo 3. Blizzard Entertainment. Kaikki oikeudet pidätetään.

4.2 Tarina ja juoni

Ympäristöllinen tarinankerronta tarjoaa vaihtoehdon tarinan ja juonen kuljettamiselle käyttämättä juonta kuljettavia välivideoita, animoituja tapahtumia tai interaktiivista dialogia. Esimerkiksi ei-pelattavat hahmot eli NPC:t saattavat antaa tärkeää tietoa satunnaisen, tunnelmaa tuovien taustalla kuuluvien keskusteluiden kautta tai ne voivat mainita paikoista, joissa pelaajan on mahdollista tai pakollista käydä. Ne voivat käyttäytyä epäilyttävästi, jolloin pelaajien täytyy selvittää, miksi. Jos joukko ei-pelattavia hahmoja juoksee pois päin joltakin alueelta, pelaajat voisivat esimerkiksi tutkia aluetta, mikä siellä on aiheuttanut hahmojen joukkopaon tai laittaa pelaajat taistelemaan alueella jotakin vihollista vastaan.

Kenttäsuunnittelussa on mietittävä, millä ja miten pelaajaa ohjeistetaan tiettyyn suuntaan tai tarjotaan heille mahdollisuus poiketa polulta, esimerkiksi perinteisellä haarautuvalla tiellä. Ympäristöllisellä tarinankerronnalla voidaan ohjailta pelaajaa erilaisiin paikkoihin, olivat ne tarinan tai juonen kannalta tärkeitä tai ei, paljastaa juonenkäänteitä, antaa vihjeitä tai antaa tulevista tapahtumista enteileviä viittauksia.

Suunniteltaessa pelin tarinaa, juonta ja peliympäristön käyttämistä niiden kertomisen apuna tulee miettiä, millaisia paikkoja ja sijainteja tarvitaan tarinan kertomisen avuksi, miten pelaajat saadaan niihin paikkoihin, ja mitä tavaroita, visuaalisia vihjeitä, hahmoja ynnä muita pelaajien täytyy löytää niissä käydessä.

Esimerkiksi kauhupelisarja Project Zero käyttää pelissä olevia aaveita osana ympäristöä. Niistä ei koskaan tiedä, milloin ne ilmestyvät, mutta pelaaja kuulee ne. Aaveita seuraamalla pelaaja löytää paikkoja, joissa lojuu kirjeitä sekä päivä- ja muistikirjoja, joita lukeamalla pelaaja saa paremman käsityksen aaveista ja niiden voittamisesta. Aaveiden seuraaminen voi myös johtaa juonta eteenpäin kuljettavaan välivideoon (Heussner ym. 2015, 142).

System Shock 2:ssa tarinaa kuljetetaan pääasiassa audiologioiden välityksellä, mutta peli osaa kommunikoida ympäristöjenkin avulla taitavasti, jos pelaaja osaa pitää silmät auki. Pelin yksi selvimmistä ympäristön avulla kerrotuista asioista liittyy pelin loppupuolikolta löytyvään kappeliin ja siihen, mitä sillä yritetään hienovaraisesti kertoa pelin sen hetkisestä tilanteesta.

Peli sijoittuu avaruuslukseen, jossa asiat ovat menneet mönkään. Pelaaja on joutunut liittoutumaan sarjan edellisen osan pääpahan, tietoisuuden saavuttaneen tekoälyn, kanssa. Pelissä edetäkseen pelaajan täytyy eräässä kohtaa kääntää aluksen painovoima ympäri. Hieman myöhemmin pelaajan eteen tulee pitkä, himmeästi valaistu käytävä, jonka keskivaiheilla on oviaukko. Jatkamalla käytävää eteenpäin pelaaja pääsisi kentän loppuun, mutta haarautuvasta oviaukosta paistaa kirkasta valoa. Oviaukosta astuessaan pelaajan edestä paljastuu kirkkailla valoilla, valkoisilla seinillä ja penkkiriveillä varustettu huone, jonka takaseinällä on iso risti. Jokin on kuitenkin hullusti. Kaiken puhtauden keskeltä löytyy verijälkiä ja muutaman miehistön jäsenen ruumis. Aikaisemmin käännetyin painovoiman takia iso risti seinällä näyttää olevan väärinpäin.



Kuva 13. Tästä kappelista on pyhyys kadonnut aikoja sitten. Kuvakaappaus pelistä System Shock 2. Irrational Games, Looking Glass Studios / Electronic Arts, Night Dive Studios (digital). Kaikki oikeudet pidätetään.

Kappelista ei löydy audiologin ja muutamien tavaroiden lisäksi mitään, mitä pelaaja tarvitsisi pelin läpäisemiseen, mutta synkkään käytävään loistavalla valolla varmistettiin se, että pelaaja tulee näkemään huoneen. Valo oli poikkeavuus, jolla ohjailtiin pelaaja kiinnostumaan tarpeeksi ja astumaan sisään. Sen lisäksi, että kappelin väärinpäisyys antaa pelaajalle jonkin tutumman ympäristön avulla visuaalisesti tiedon siitä, että pelaaja seisoo katossa, se myös konkretisoi pelin tilanteen, kuinka asiat ovat täysin pääläellaan. Väärinpäin oleva risti itsessään on eräänlainen ennakoiva vihje siitä, että hatara liittoutuma tietoisuuden saavuttaneen tekoälyn, SHODAN:n, kanssa voi olla kuin sopimus paholaisen kanssa...

4.3 Hahmon kehitys ja luonnehdinta

Niin kuin oikeassakin elämässä, ympäristöt, joita pelissä esiintyvät hahmot asuttavat, voivat kertoa paljon heistä. Missä he asuvat tai mitä he omistavat voivat kertoa pelaajalle paljon hahmon tai hahmojen sosiaalisesta statuksesta tai esimerkiksi siitä, mikä on heille tärkeää. Hahmojen toiminta ja teot voivat muuttaa paikkoja heidän ympärillään antaen syvempää tietoa hahmon kehityksestä ja luonnehtimisesta. Pelihahmot, olivatpa he pelattavia niin sanottuja pelaajahahmoja tai ei-pelattavia hahmoja, voivat olla epäluotettavia. Ympäristöllinen tarinankerronta voi olla yksi keino paljastaa totuus heistä (Heussner ym. 2015, 144).

Sen sijaan että turvautuisi altistamaan pelaajan kovakouraisesti kaikelle hahmosta kertovalle tiedolle, pelialue tai huone voidaan räätälöidä tavoin, joilla pelaajilla on mahdollisuus tutkia ja imeä kaikki tieto siitä, kuka hahmo on. Vuonna 2011 julkaistussa aiemmin mainitun *Deus Ex* -pelin esiosassa *Deus Ex: Human Revolution*issa pelaajan hahmon, Adam Jensenin, asunto on hyvä esimerkki siitä, kuinka kerronnallisen suunnittelun ja peliympäristön suunnittelun yhdistyminen antaa pelaajalle mahdollisuuden tutustua hahmon historiaan ja psyykeen korostamalla niitä ympäristön vihjeiden avulla. Jensenin asunnon järjestely ja tavaroiden minimaalisuus antaa laajasti syvällisempää ymmärrystä muun muassa hänen sen hetkisestä mielentilastaan ja harrastuksistaan, samalla kun erityisesti asunnon vessa tuo ilmi yksityiskohtia hänen augmentteihinsa liittyviin integrointiprosesseihin.

Aivan pelin alussa Jensen palaa kotiin selvittyään kuolettavista räjähdysten aiheuttamista vammoista. Hänen työnantajansa pelastaa hänet ja ”augmentoi” hänen vartalonsa kyberneettisillä modifikaatioilla. Pelaaja saapuu Jensenin asunnolle, jonka yleistunnelmasta saa vaikutelman, että Jensen on häidin tuskin asettunut taloksi. Muuttolaatikoita löytyy purkamattomina ympäri asuntoa. Hänen henkilökohtaiset tavaransa, kuten valokuvat ja pesäpallomaila, ovat vielä purkamatta, vaikka pelaaja voi löytää pesäpallon Jensenin työpöydältä. ”Parane pian” -kortit makuuhuoneessa lipaston päällä kertovat hänen vakavasta loukkaantumisestaan ja toipumisestaan. Vessasta löytyy monia erilaisia lääkkeitä, joiden voidaan olettaa olevan seuraamusta Jensenin augmentointiprosessista. Hänen kahvipöydällään on sähköinen kirja, e-kirja, joka kertoo vesikellojen rakentamisesta sekä sellaisen rakentamiseen tarvittavat osat. Tämä viittaa hänen olevan viehättynyt osien kokoami-

sesta, samoin kuin hänet on ”koottu uudelleen”. Erilaiset tavarat, kuten toistuvat kirjoitusharjoitukset ja rikki lyöty peili, josta löytyy kiinnitettynä viesti, minkä lukemalla selviää, että se on rikottu aikaisemminkin, ovat selviä viitteitä siitä, että Jensenin on tarvinnut totutella augmentteihinsa, eikä tämä ole ollut hänelle helppoa saati iloista aikaa.



Kuva 14. Laatikoista on purettu vain tarpeellinen kuusi kuukautta loukkaantumisen jälkeenkin. Kuvakaappaus pelistä Deus Ex: Human Revolution. Eidos Montreal / Square-Enix. Kaikki oikeudet pidätetään.

Kaikki nämä asiat ovat siellä antaakseen pelaajalle mahdollisuuden saada enemmän tietoa Jensenin elämästä alussa tapahtuneen räjähdysen ja pelin jatkumisen väliseltä ajalta. Niitä ei työnnetä pelaajan kasvoille väkisin, mutta ne eivät myöskään ole niin hienovaraaisia että ne olisivat täysin huomaamattomia. Tämän hahmon kehitystarinaa on myöhemmin jatkettu vuonna 2016 tulleessa jatko-osassa Deus Ex: Mankind Divided, joka sijoittuu kaksi vuotta Human Revolutionin tapahtumien jälkeen. Jensenin asunnossa tavarat on purettu laatikoista ja olohuoneen pöydältä löytyy opaskirja, jossa annetaan ihmisille neuvoja, kuinka päästetään irti menneistä ja eletään päivä kerrallaan.

Pelattavan hahmon asunto on kuvaus hänen viimeaikaisista olosuhteistaan (hahmo menetti melkein henkensä, mikä johti hänen augmentointiinsa), hänen nykyisistä olosuhteistaan (hän yrittää edelleen totutella uuteen vartaloonsa), hänen tämän hetkisestä mielentilastaan (hänen kyvyttömyytensä purkaa muuttolaatikat ja asettua, jatko-osassa asettunut aloilleen) sekä hänen sisäisestä myllerryksestään (viha häneen tehtyjä radikaaleja muutoksia kohtaan, jatko-osassa asian hyväksyminen).

4.4 Äänien merkitys pelissä

Yleensä kun puhutaan kenttäsuunnittelusta, peliympäristöistä tai tarinankerronnasta ympäristön avulla ihmiset ensimmäisenä ajattelevat visuaalisia asioita, mutta äänillä tai niiden puutteella voi olla iso merkitys esimerkiksi tarinankerronnassa. Pelin äänet ovat yksi keino lisätä tietoa peliympäristöön. Äänillä voi tehdä pelaajan liikkumisen houkuttelevammaksi, luoda peliin tunnelmaa, vahvistaa pelin tapahtumia tai vaikkapa palkita pelaajan saavutuksia.

Äänet voivat vihjailla pelaajalle, minkä tyylistä tarinaa peli haluaa kertoa. Äänet on peleissä suurimmaksi osaksi suunniteltu antamaan tukea pelin tapahtumille, mutta ne voivat myös antaa selityksen ympäristöstä löytyville alueille ja esineille. Koska pelaaja ei voi oikeasti koskettaa esimerkiksi pelissä hänen näkemiään metalliseiniä, äänillä voidaan antaa pelaajalle tarkempaa kuvaa siitä, minkälaisesta materiaalista esimerkiksi lattia, jolla hän kävelee, on tehty. Ääni voi korostaa syvänteitä kaiuilla, talon vanhuutta lattian narinalla, saada ruohon tuntumaan tuuhealta upealla suhinalla tai vahvistaa suon aavemaisuutta paksulta kuulostavalta läiskeellä, joka saa pelaajan ihon kananlihalle, kun hän miettii, mihin hänen hahmonsa on joutumassa (Totten 2014, 387).

Sci-fi-kauhupeli *Dead Space* voitti vuosina 2008 ja 2009 lukuisia palkintoja parhaista äänistä ja äänisuunnittelusta. *Dead Spacessa* kaivosalus USG Ishimuran moottorien humina, metallin narina kylmässä avaruudessa sekä tyhjiällä käytävillä kaikuvienn mahdollisten elonjääneiden kauhunhuudot kertoivat lohdutonta tarinaa siitä, että jokin oli mennyt pieleen ja pelaaja oli yksin. Välillä pelaajan täytyi tarinassa edetäkseen astua avaruuden tyhjiöön ilmalukosta tai aluksen rungossa olevan reiän kautta, jolloin äänet vaimenivat ja muuttuivat humiseviksi. Yksinäisyyden tunne avaruudessa vain kasvaa pelaajassa, kun tyhjiössä ainoat selvästi kuultavat äänet ovat suojaovun happisäiliön piipitys sekä pelaajahahmon hengitys ja ähinä puvun sisällä.



Kuva 15. Avaruudessa kukaan ei kuule huutoasi. Kuvakaappaus pelistä Dead Space. EA Redwood Shores / Electronic Arts. Kaikki oikeudet pidätetään.

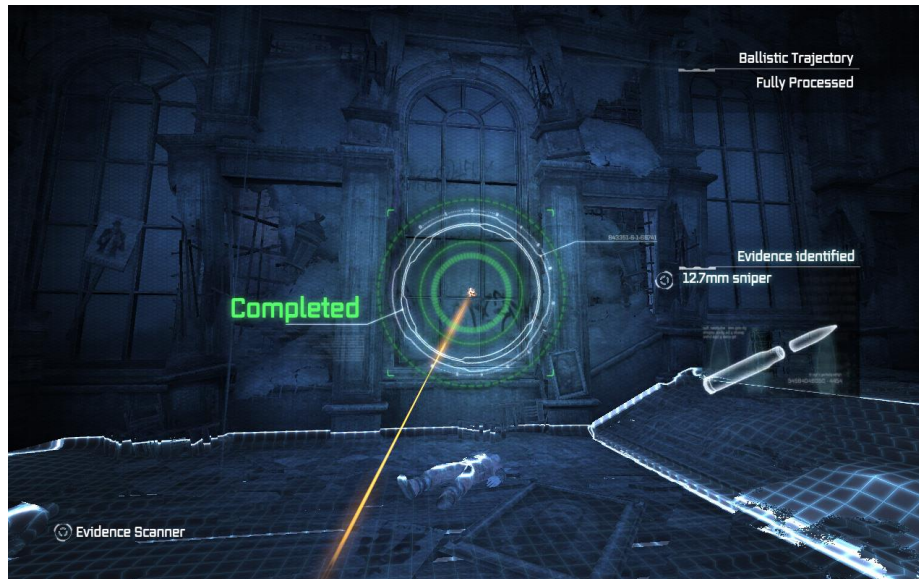
4.5 Kenttäsuunnittelu, pelimekaniikat ja ympäristöllinen tarinankerronta

Jokaisen ympäristöllisen tarinankerronnan tekniikan voi liittää pelin kenttäsuunnitteluun. Mitä enemmän tekniikoita käytetään, sitä enemmän sekä tarina että pelattavuus vetävät pelaajaa mukaan.

Brothers: A Tale of Two Sonsin kenttäsuunnittelu rohkaisee pelaajia olemaan vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Pelaajat ohjaavat samanaikaisesti kumpaakin kahdesta veljeksistä läpi pelin maailman. Molemmilla veljeksillä on omat, erilaiset persoonansa. Vanhempi veljeksistä on käytännönläheisempi ja keskittyneempi saamaan työn päätökseen, kun taas nuorempi veljeksistä on leikkimielinen ja ilkkurinen. Vuorovaikutus ihmisten ja objektien kanssa havainnollistaa molempien veljesten luonnekuvausta. Ollessaan vuorovaikutuksessa kotinsa edustaa lakaisevan naisen kanssa vanhempi veljeksistä auttaa häntä lakaisussa, kun taas nuorempi veljeksistä ottaa naisen luudan ja tasapainottelee sitä kämmenellään (Heussner ym. 2015, 145).

Arkham-sarjan peleissä pelaajat eivät pelkästään Batmaninä hutki ja potki rikollisia, vaan he joutuvat myös käyttämään maailman parhaan etsivän vempaimia ja päättelykykyä edetäkseen pelien kentissä ja tehtävissä. Paikka paikoin jokaisessa Arkham-pelissä tulee vastaan tilanne, jossa Batman joutuu käyttämään etsiväkatsettaan löytääkseen ympäristöstä

johtolankoja, joiden avulla hän päätelee tapahtumien kulun alueella. Kaikkien johtolankojen löytymisen jälkeen matka jatkuu jälkiä seuraamalla ja rosvoja salakuuntelemalla tai kuulustelemalla, kunnes lopulta johtolangat vievät Yön ritarin superrikollisen luokse.



Kuva 16. Batman käyttää etsivänäköään todisteiden löytämiseen. Kuvakaappaus pelistä *Batman: Arkham City*. Rocksteady Studios / Warner Bros. Interactive Entertainment. Kaikki oikeudet pidätetään.

Mikä on totta kenttäsuunnittelussa ja ympäristöllisessä tarinankerronnassa, on myös totta pelimekaniikoissa ja ympäristöllisessä tarinankerronnassa. Jokaisen ympäristöllisen tarinankerronnan tekniikan voi yhdistää pelimekaniikoiksi. Ohjekirjoja painetaan yhä vähemmän, eikä moni pelaaja nykypäivänä niitä lukisikaan. Pelin ympäristöjä käyttämällä voidaan pelaajia ohjeistaa pelin mekaniikoista, samalla kun heille kerrotaan jotakin pelin maailmasta.

Alan Wake, pelattava hahmo suomalaisten alun perin vuonna 2010 julkaisemasta samanimisestä pelistä, ei voi käyttää lyömäaseita, eikä hän voi nostaa niitä maasta. Hän voi käyttää ainoastaan pistooleita ja muita ampuma-aseita, kun taas vihamieliset ei-pelattavat hahmot käyttävät ainoastaan lyömäaseita. Pelaajat ovat opetettu käyttäytymään tietyn tavoin peleissä: heidät on esimerkiksi opetettu keräämään maassa lojuvia tavaroita eli *loottaamaan* (engl. loot > ryöstellä, ryöstösaalis), niin kuin pelialalla sanotaan. Kuvittele pelaajien turhautuminen, kun Wake joutuu yllätyshyökkäyksen kohteeksi ja pääsee hengestään pelaajien yrittäessä turhaan noukkia maasta lyömäasetta. Pelaajille sen näyttäminen, ettei Wake voi noukkia lyömäaseita, on tehokas tapa opettaa pelin sääntöjä. Lyömäaseen laittaminen pelin ympäristöön kertoo myös jotakin pelin maailmasta. Tämä antaa pelin sisäisen vastauksen kysymykseen, mistä viholliset löytävät heidän aseensa.

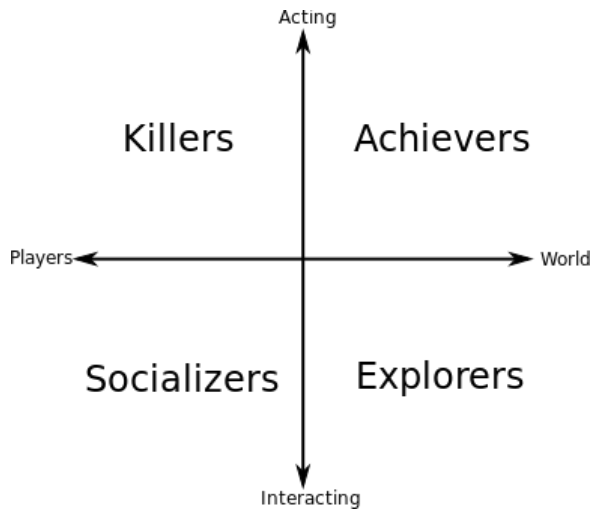
Pelin mekaniikat voivat lisätä tarinaankin jotain. Kun pelaaja tappaa jotakin pelissä, he tietävät, että lopulta ruumis ikään kuin maagisesti häviää. Tämä on myös todellisuutta vuonna 2011 julkaistussa pelissä Bastion - ainakin ennen pelin loppupuolta. Pelin lähes-tyessä loppua pelaajat saavat selville, että pelattavan hahmon etninen ryhmä on vastuussa toisen Ura-nimisen ryhmän massiivisesta kansanmurhasta. Pelaajan täytyy pelin lopussa taistella Uraa vastaan, mutta heidän kuollessaan heidän ruumiinsa eivät katoa. Ne pysyvät pelimaailmassa kuten oikeat ruumiit. Sen lisäksi että tämä on vastoin sitä, mitä peleissä yleensä odotetaan tapahtuvan, se on myös emotionaalisella tasolla kuin isku vasten kasvoja. Se on symbolista. Se vahvistaa sen, että kansanmurha tapahtui - ja sinä, pelaaja, nyt tuhoat Uran kansaa.

Tämä tapaus sitoutuu osaksi tarinaa, mutta sitä käytetään myös saamaan pelaajasta esille jonkinlainen tunnetason reaktio. Pelaaja joutuu aivan pelin lopussa kohtaamaan potentiaalisen tunteellisen hetken ja tekemään hetkeen sopivan päätöksen. Ympäristöllistä tarinankerrontaa käytetään tässä mekaniikkojen kautta, jotta saataisiin pelaajat emotionaalisesti osallistuneiksi sekä saataisiin heidät pohtimaan pelimaailmassa tapahtuneita julmia asioita (Heussner ym. 2015, 146).

4.6 Genre ja yleisö

Ympäristön avulla kerrottua tarinaa toteutettaessa täytyy aina pitää pelin genre eli pelin tyyllilaji ja yleisö mielessä. Toimintapainotteisissa peleissä visuaalisuuden täytyy olla tarpeeksi huomattavaa, jotta pelaajat huomaavat ne. Joskus pelaajat eivät huomaa niitä, olivat ne sitten minkälaisia tai näköisiä tahansa, mutta heille pitää antaa jokainen mahdollisuus huomata ja kokea kaikki informaatio.

Kaikki pelaajat eivät ole eivätkä halua olla tutkijoita tai löytöretkeilijöitä. Jos peli yrittää viestittää pelaajalle kaiken tiedon, mitä he tarvitsevat edetäkseen pelissä, täytyy pitää huoli siitä, että tieto on ilmeistä ja silmiinpistävää. Pelaajille täytyy näyttää jotakin, joka kiinnittää huomion kuin iso neon-valoilla varustettu vilkkuva nuoli. Keskeisten viestien täytyy olla nähtävissä ja kaikenlaisten pelaajien ymmärrettävissä pelaajan pelityyliin katsomatta.



Kuva 17. Pelisuunnittelijat ovat käyttäneet Bartlen taksonomiaa apuna määrittämään tietynlaista yleisää miellyttävien pelien vaatimuksia. Kuva: Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types)

Hyvä asia pohdittavaksi on myös niiden pelaajien palkitseminen, jotka pitävät pelin maailman tutkimisesta. Visuaaliset sanaleikit, mielenkiintoiset taustalla kuuluvat keskustelut tai muu äänimaailma, jota he saattavat kuulla jäätyään roikkumaan seudulle, sisäpiirin vitsit, “Easter eggit” (esimerkiksi sisäpiirin vitsit tai viestit, jotka ovat hyvin piilotettuja peliin ja vaikeita löytää) ja muut erityiset oivallukset ovat hyvä tapa palkita tutkimiseen ryhtyneitä pelaajia (Heussner ym. 2015, 147).

5 SUUNNITELMASTA TOTEUTUKSEEN

Ympäristöllisen tarinankerronnan toteuttamiseen tarvitaan kaikkien tiimin jäsenten yhteisymmärrystä ja se vaatii yhteistyönä tehtyä ponnistelua. Kaikilla tiimin jäsenillä äänisuunnittelijoista grafiikasta vastaaviin on ideoita. He eivät välttämättä ole kerronnasta vastaavia suunnittelijoita tai pelikirjoittajia, mutta heidän kuuntelemisensä ja pitämisensä osana prosessia auttaa heitä arvostamaan pelin kerronnallista suunnittelua enemmän. Heillä on jotakin omaa kerronnassa ja he myös satsaavat siihen enemmän.

Kerrontaan liittyvät päätökset täytyy tehdä pelinkehityksen alkuvaiheessa. Jokaisen ääniin, grafiikkaan, kenttiin tai pelattavuuteen liittyvän elementin käyttö tarinassa aiheuttaa tiimin jäsenen aikatauluun päivien tai jopa viikkojen edestä lisää kuormitusta. Ympäristöllinen tarinankerronta ei ole keino täyttää aukkoja juonessa kehityksen loppuvaiheessa, vaan sen pitäisi olla osa suunnitelmaa alusta lähtien antaen täydellisemmän kokemuksen kuin se, että viimeisellä minuutilla yritetään täyttää juoniaukkoja epätoivoisilla tekstipätkillä.

Muiden ympäristöllisen tarinankerronnan suunnitteluun osallistuvien tiimin jäsenten kanssa kommunikoidessa täytyy kerronnasta vastaavana kertoa yksityiskohtaisesti suunnitelmista tarinan ja pelin alueiden suhteen. Esimerkiksi grafiikasta tai äänistä vastaavilla täytyy olla selkeä käsitys siitä, mikä on jonkin sijainnin tarkoitus, mitä sillä halutaan kertoa maailmasta ja sen asukkaista, mitä äänien tai grafiikan on tarkoitus merkitä tai min-kälaisia tunnereaktioita pelissä on tarkoitus saada aikaiseksi. Referenssien kuten valokuvien, äänitiedostojen tai jopa omien hahmotelmien käyttäminen auttaa artisteja helpommin ymmärtämään hahmoja, paikkoja ja muita peliympäristön palasia. Ilman selkeitä esimerkkejä ideat ja muut ajatukset on helppo ymmärtää väärin. Koskaan ei saa olettaa, että muut tietävät mistä puhutaan ja muutenkin on parempi antaa liikaa tietoa kuin liian vähän.

Avoimuus sekä valmius selvennyksien antamiseen ja uskaltautuminen niiden pyytämiseen tarvittaessa on tarpeellista, varsinkin työskenneltäessä isossa tiimissä. Jokaisella tiimin jäsenellä on erilainen tyyli puhua ja kirjoittaa, joten on tärkeää rohkaista tiimin muita jäseniä esittämään paljon tarkentavia kysymyksiä epäselvissä tilanteissa ja antamaan palautetta tehdyistä dokumenteista. Näin tiimin muut jäsenet tuntevat olevansa enemmän

osallisena prosessissa ja he tietävät olevansa vapaita jakamaan ideoitaan, kun pelisuunnittelua, ääntä tai grafiikkaa aletaan sisällyttää ympäristölliseen tarinankerrontaan (Heussner ym. 2015, 147).

Varsinaisen tarinankerronnan luomisessa ei ole kyse pelkästään luovasta puolesta, vaan myös siitä, miten tiimin kanssa työskennellään, miten pelin osa-alueiden toisistansa riippuvat työt tasapainotetaan ja miten voi tietää, milloin oma työ laitetaan etusijalle ja milloin muiden jäsenten työt priorisoidaan. Nämä ovat kaikki tärkeitä asioita oivaltaa, jotta tarina saadaan kerrottua yleisölle.

Jos ei kykene työskentelemään muiden tiimin jäsenten kanssa, tarinankerronnan toteutus kärsii, eikä tarinan välittäminen yleisölle suju niin hyvin kuin pitäisi. Herättääkseen tarinan henkiin on yhtä tärkeä ymmärtää muiden tiimin jäsenten työskentelytavat ja mitä he tarvitsevat toisiltaan kuin tietää kaikki hyödynnettävissä olevat tekniikat ja menetelmät (Heussner ym. 2015, 149).

6 POHDINTA

Tarinat tulevat kokoajan tärkeämmäksi osaksi pelejä. Pelejä ei pelata enää vain esimerkiksi hauskuuden ja haasteen takia, vaan niitä pelaavat ihmiset haluavat myös kokea mukaansa tempaavan tarinan, jonka maailmaan, hahmoihin ja juonikuvioihin he voivat toiminnan lisäksi uppoutua. Ympäristöllisellä tarinankerronnalla voi syventää pelin päätarinaa tai kertoa jotakin pelin maailmasta, sen hahmoista ja heidän motivaatioistaan, ja jopa pelin omista mekaniikoista ilman, että pelaajan kokemus lässähtää ja ”siellä olon tunne” särkyy. Siksi materiaalia tätä työtä varten kerätessä oli yllättävää huomata, kuinka vähän, jos ollenkaan, asiaa käsitellään alan kirjallisuudessa. Pelisuunnittelun kirjat käyvät asiaa läpi yleiseltä kannalta, pelien tarinankerrontaa käsittelevät materiaalit pohtivat yleisesti kerrontaa tai hahmoja ja heidän dialogiaan, ja kenttäsuunnittelun materiaalien tarkoitus oli käydä läpi kenttien tekemisen teoriaa ja prosessia. Jos asiaa edes käsiteltiin, jokaisessa materiaalissa käytiin aika lailla samat asiat eri sanoin, eikä juurikaan uutta tietoa tullut vastaan.

Suurimmassa osassa tarinavetoisista peleistä ympäristöjä käytetään tarinankerronnassa hyväksi, mutta ympäristöllistä tarinankerrontaa käytetään harmillisen vähän, sen oikein tekemiseen käytetään liian vähän ajatusta tai se uhrataan täysin satunnaisgeneroitujen kenttien ja uudelleenpeluuarvon nimissä. Ympäristöjen ja sen kautta kerrottujen tarinoiden hyötyjä saatetaan käsitellä teatteri- ja elokuvataidetta käsittelevissä materiaaleissa ja oppilaitoksissa tarkemmin, mutta aihetta pelien näkökulmasta käsitteleville oppaille, opetukselle ynnä muille materiaaleille olisi enemmänkin käyttöä. Ehkä asiaa ajatellaan kirjoittajien keskuudessa itsestäänselvyytenä, mutta monet uudetkin tarinavetoiset pelit todistavat ettei se ole näin. Tästä syystä ympäristöjä, niiden suunnittelua ja ympäristöllistä tarinankerrontaa olisi hyvä käydä laajemmin läpi oppilaitoksissa, joissa pelialan opinnot ovat mahdollisia, eikä jättää tulevia, kuin myös kokeneempia, pelintekijöitä itse arvailemaan. Aiheen ymmärtäminen on tärkeää muissa medioissa, miksi siis ei peleissä?

Mitä tähän työhön tulee, löydetyistä materiaaleista oli tarkoitus saada aikaan tekele, jota nykyiset ja tulevat pelialan ammattilaiset voisivat käyttää omien peliensä suunnittelussa ja niiden tarinoiden kirjoittamisessa apuna. Asia saattoi ehkä jäädä pintaraapaisuksi, mutta sillä pääsee alkuun ja varmasti herättää kiinnostuneissa ajatuksia. Työtä varten olisi voinut lukea muihin medioihin kirjoittamiseen liittyviä oppaita ja katsoa, olisiko niitä

kautta saanut aiheetta käytyä syväluotaavammin. Työssä olisi myös voinut tarkastella lähemmin ääniä ja musiikin vaikutusta ja merkitystä ympäristöllisessä tarinankerronnassa. Lisäksi alalla jo vuosia työskennelleiden kirjoittajien ja suunnittelijoiden haastatteluilla työhön olisi voinut saada vielä enemmän sisältöä ja tietoa, jota ei kirjallisuudessa ja muissa materiaaleissa käsitelty. Näiden haastatteluiden tekeminen olisi ensimmäinen askel, josta aiheen laajentaminen olisi syytä aloittaa.

LÄHTEET

Kushner, D. 2003. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.

Lebowitz, J. & Klug, C. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Focal Press (5 April 2011).

Worch, M. & Smith, H. 2010. What Happened Here? – Environmental Storytelling. Game Developers Conference 2010 pidetty puhe. Kuunneltu 8.8.2016. <http://www.gdcvault.com/play/1012696/What-Happened-Here-Environmental>

Smith, H. 2007. The Imago Effect: Avatar Psychology. Game Developers Conference 2007 pidetty puhe. Kuunneltu 11.8.2016. <http://www.gdcvault.com/play/647/The-Imago-Effect-Avatar>

Plotkin, A., Granade, S., Wheeler, R., Tate, D. 2011. Setting as Character in Narrative Games. PAX East 2011:ssa pidetty paneeli. Katsottu 24.9.2016. <http://gameshelf.jmac.org/2011/03/setting-as-character-in-narrative-games-pax-east-2011/>

Skolnick, E. 2015. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques*. Potter Craft (7 Mar. 2015).

Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. & Lemay, A. 2015. *The Game Narrative Toolbox*. New York & London: Focal Press, 2015.

Rogers, S. 2014. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, 2nd edition. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd, 2014.

Bycer, J. 2016. 3 Failings of Procedurally Generated Game Design. Luettu 19.10.2016. http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20160802/278327/3_Failings_of_Procedurally_Generated_Game_Design.php

Totten, C. W. 2014. *An Architectural Approach to Level Design*. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group, LLC, 2014.

MUITA AIHEPIIRIIN LIITTYVIÄ LÄHTEITÄ

Sheldon, L. 2014. Character Development and Storytelling for Games, Second Edition. Boston: Course Technology, a part of Cengage Learning, 2014.

Co, P. 2006. Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences. San Francisco: New Riders, 2006.

Kremers, R. 2010. Level Design: Concept, Theory, and Practice. Boca Raton: A K Peters / CRC Press, Taylor & Francis Group, LLC, 2010.

Oravakangas, L. 2015. Game Environment Creation: Efficient and Optimized Working Methods. Luonnontieteiden ala, tradenomi. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.