

Kuvakerronnan kehitys videopeleissä

Case: Dragon Age

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikan ala
Mediatekniikan koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Kevät 2018
Anni Lilja

Lahden ammattikorkeakoulu
Mediatekniikan koulutusohjelma

LILJA, ANNI:

Kuvakerronnan kehitys videopeleissä
Case: Dragon Age

Teknisen visualisoinnin opinnäytetyö, 46 sivua, 3 liitesivua

Kevät 2018

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössä käsitellään kolmen eri pelin välianimaatioita ja vertaillaan niiden kameratyötä, asetelmallisuutta, visuaalista kerrontaa sekä sitä, miten nämä ovat kehittyneet kolmen pelien myötä. Työssä käsitellään myös videopelien tarinankerronnan historiaa, välianimaatioiden teknistä taustaa sekä elokuvallisuuden teknisiä asioita.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli perehtyä siihen, miten välianimaatioiden kuvakerronta on kehittynyt kuvateknisistä näkökulmista katsoen, ja käydä läpi elokuvakerronnan oleellisimpia tekniikoita. Opinnäytetyössä käydään läpi välianimaatioiden tekoprosessia suunnitteluvaiheesta animointivaiheeseen.

Opinnäytetyö sisältää CASE-osion, jossa katsotaan kolme välianimaatiota ja analysoidaan näissä käytetyt kameratekniikat, leikkaukset ja visuaalinen kerronta hyödyntäen työssä mainittuja tekniikoita. Valittujen välianimaatioiden on tarkoitus havainnoida visuaalisen tarinankerronnan kehitystä videopelien välianimaatioissa muutamien vuosien sisällä.

Asiasanat: videopelit, välianimaatio, elokuvallisuus

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Media Technology

LILJA, ANNI:

Cinematic development in cutscenes
Case: Dragon Age

Bachelor's Thesis in Technical Visualization, 46 pages, 3 pages of
appendices

Spring 2018

ABSTRACT

This thesis deals with the differences between three cutscenes from the Dragon Age series and analyzes their camerawork, visual storytelling, arrangements and how they have improved from one game to another. Additionally, the thesis covers the history of video game storytelling, the technical aspects of cutscenes and cinematography.

The purpose of the thesis was to examine how visual storytelling has improved by using cinematic aspects and most essential points of visual storytelling in films. Moreover, the thesis reviews how cutscenes are made from storyboard to animation.

To provide pragmatic examples, the thesis includes a CASE section where the three cutscenes are analyzed and compared with each other. The purpose of this CASE is to see how cutscenes have improved in seven years.

Key words: video game, cutscene, narrative, cinematography in games, cinematic scenes

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	VIDEOPELIT JA TARINANKERRONTA	2
2.1	Pelien historia	2
2.2	Pelityyppejä	3
2.3	Tarinat nykyajan peleissä	4
3	VÄLIANIMAATIOT VIDEOPELEISSÄ	7
3.1	Välänimaatio	7
3.2	Välänimaatiotyyppejä	10
3.3	Tekniset puolet	11
3.3.1	Suunnitteluprosessi	12
3.3.2	Pelimoottori	13
3.3.3	Animaatio	14
4	ELOKUVALLISUUS	16
4.1	Kuvien sommittelu	16
4.2	Syväterävyysalue	17
4.3	Kuvakoot	18
4.4	Kameran liike	19
4.5	Leikkaus	20
5	CASE: DRAGON AGE	22
5.1	Rajaus ja tavoite	22
5.2	Pelisarjasta	22
5.3	Dragon Age Origins - välänimaatio	23
5.4	Dragon Age 2 - välänimaatio	25
5.5	Dragon Age Inquisition - välänimaatio	27
5.6	Välänimaatioiden vertailu	29
5.6.1	Välänimaatio	29
5.6.2	Rajaukset ja kamerakulmat	30
5.6.3	Asetelmällisuus ja kuvallinen ilmaisu	31
5.7	Loppupäätelmät	32
6	YHTEENVETO	33
	LÄHTEET	34

1 JOHDANTO

Videopelit ovat tarinankerronnan välineenä hyvin uusia verrattuna elokuvien, kirjojen tai teatterin pitkään historiaan. Elokuvissa ja kirjoissa juoni etenee tietyllä tavalla joka kerta, eikä katsojalla tai lukijalla ole vuorovaikutusta niihin. Peleissä pelaaja kokee tarinan tapahtumat pystyen jopa vaikuttamaan niihin. Pelaaja voi kokea tapahtumat voimakkaammin kuin jos hän katsoisi saman elokuvana.

Moderni elokuvakerronta on visuaalinen kieli, joka on kehittynyt yli sata vuotta. Se on kehittynyt ensimmäisistä elokuvista lähtien luoden elokuvakerronnan sääntöjä, jotka ovat pohjana nykyiselle elokuvakerronnalle. Koska perusta on jo valmiina, pystytään näitä sääntöjä soveltamaan peleihin sopiviksi. Tekniikan kehittyessä pystytään pelimoottoreilla luomaan uusia efektejä tai mahdollistamaan elokuvista tuttuja kameraominaisuuksia, joita voidaan hyödyntää tarinankerronnassa ja välianimaatioissa.

Tässä tutkimuksessa tavoitteena on ensin analysoida valitsemani välianimaatiokohtaukset kaikista Dragon Age -pelisarjan kolmesta pelistä ja sitten vertailla niitä keskenään. Vertailun painotus on kuvakerronnassa, kuvallisen kerronnan tyyllissä, asetelmallisuudessa ja kuvallisessa ilmaisussa. Opinnäytetyössä käydään lisäksi läpi elokuvamaisuuden ja välianimaatioiden historian lisäksi videopelien historiaa ja välianimaatioiden teknistä taustaa.

2 VIDEOPELIT JA TARINANKERRONTA

2.1 Pelien historia

Videopelit keksittiin 1950-luvun aikoihin ja ne olivat hyvin yksinkertaisia tietokoneella pelattavia mustavalkoisia pelejä. Näitä pelejä suunniteltiin korkeakouluympäristöissä tai laboratorioissa, sillä henkilökohtaisia tietokoneita ei vielä tuolloin ollut myynnissä. Nämä pelit renderöityivät vektori- tai bittikarttagrafiikoiden avulla ja olivat pelattavuudeltaan hyvin yksinkertaisia. Ensimmäinen reaaliaikaiseen videografiikkaa käyttävä tietokonepeli oli Spacewar, joka kehitettiin vuonna 1962. Ensimmäiset pelikonsolit ilmestyivät vasta vuonna 1972 ja ensimmäiset käsikonsolit 1976. Henkilökohtaisten tietokoneiden yleistyessä 1970-luvun lopussa ja koneiden graafisten suorituskykyjen parantuessa, tuli pelienkin kehittämisestä ja pelaamisesta yleisempää. Yksi ensimmäisiä merkittävimpiä pelejä oli kuvan 1 Pong, joka yksinkertaisuudessaan oli videopöytätennistä. Tetris kehitettiin 1980-luvulla, ja se on ehkä videopeleistä tunnetuin.



KUVA 1. Pong (Atari 1972.)

Videopelit ja videopeliharrastus ovat muuttuneet vuosituhaten alun jälkeen; pelien ja pelilaitteiden valikoima on suuri, ja pelityylitkin on muuttunut sosiaalisemmaksi verrattuna ensimmäisiin videopeleihin. Lisäksi pelaajien ikähaarukka on laajempi verrattuna pelien alkuvuosina, sekä

mobiilipelaaminen on noussut suosioon 2010-luvulla ilmaispeleiden ja sosiaalisen median kautta pelattavilla peleillä. Tällä hetkellä tietokonepelit kehittyvät samalla tahtia tietotekniikan kanssa. Konsoleilla tekninen kehitys on ollut huomattavampaa kuin tietokoneilla, ja varsinkin japanilaisissa roolipeleissä tarinankerronta on kehittynyt hyvin elokuvalliseksi ja visuaalisemmaksi. (Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin 2009; Level Up! A guide to great video game design 2014, 12.)

Verrattuna ensimmäisiin peleihin pelaaminen on myös paljon helpompaa, sillä niitä voi löytää Facebookin kaltaisista yhteisöpalveluista. Näissä peleissä on mahdollista pelata kavereiden kanssa tai heitä vastaan. Näiden lisäksi erilaiset verkkoselainpelit, kuten esimerkiksi Cookie Clicker, ovat yksinkertaisia mutta koukuttavia pelejä. Näiden kaltaiset pelit eivät kuitenkaan sisällä tarinaa pelaamisen ohella, vaan ovat minipelejä, joissa päämäärä on yleensä kerätä asioita.

2.2 Pelityyppejä

Pelit voidaan lajitella kahdenlaisiin genretyyppeihin: tarinagenreihin ja peligenreihin. Tarinagenret kuvailevat pelin tarinan tyyppin, esimerkiksi fantasia, sci-fi tai urheilu, kun taas peligenret ovat pelityyppejä, kuten esimerkiksi seikkailupelit, ampumapelit ja strategiapelit.

Seikkailupelit voivat olla teksipainoisia tai graafisia. Seikkailupelit keskittyvät pulmien ratkaisuun, esineiden keräämiseen ja tavaraluetteloiden hallintaan. Uncharted on yksi suosittu seikkailupelisarja. Seikkailupelit ovat usein myös toimintapelejä. Toimintapelit vaativat silmäkäsi -koordinaatiota sekä reaktionopeutta, ja tällä genrellä on useita alalajeja. Toimintaseikkailupelit ovat kahden genren yhdistelmä ja näissä painotus taisteluilla, tarinaan liittyvillä tehtävillä sekä ongelmanratkaisussa.

Roolipeleissä (RPG) pelin painotus on tarinassa ja pelaaja tyypillisesti valitsee hahmon, esimerkiksi haltia tai ihminen, ja hahmoluokan, esimerkiksi maagi tai varas, jolla pelaa. Pelaaja kontrolloi hahmoa ja

etenee juonessa tehtäviä suorittamalla. Roolipelien painotus on pelin tarinassa, pelimaailmassa ja hahmoilla. Japanilaiset roolipelit (JRPG) on kehitetty Aasiassa, ja ne poikkeavat hieman länsimaisista roolipeleistä. Pelaaja hallitsee ja ohjaa useita hahmoja ja näiden pelien painotus on hahmojen ystävyyssuhteissa ja tarinassa. Esimerkiksi Final Fantasy pelisarja on JPRG.

Massively multiplayer onli role-playing game eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG) on roolipelityyppi, jossa useat pelaajat pelaavat yhdessä ympäristössä, esimerkiksi peli World of Warcraft. Näissä peleissä seurataan myös tarinaa suorittamalla erilaisia tehtäviä. Nämä pelit ovat usein avoimen maailman pelejä, joissa pelaaja pääsee vapaasti tutkimaan laajaa pelialuetta. Avoimen pelimaailman peleissä on erilaisia tehtäviä ongelmanratkaisupeleistä toimintaan. Esimerkkinä tällaisista peleistä on Assassin's Creed ja The Elder Scrolls -pelisarjat.

Lisätty todellisuus eli Augmented reality (AR) on pelityyppi, joka käyttää esimerkiksi kännykän kameraa ja paikallistamisjärjestelmää (GPS) sumentamaan todellisen ja virtuaalisen maailman rajoja. Pokemon GO hyödyntää tätä tekniikkaa. (Rogers, S. 2014, 16.)

2.3 Tarinat nykyajan peleissä

Tekniikan kehittyessä myös videopelit itsessään kehittyvät koko ajan. Grafiikoiden lisäksi myös pelien tarinat ovat kehittyneet kuvan 2 Donkey Kong I:n pelin yksinkertaisista lyhyistä juonista romaanien mittaisiksi tarinoiksi. Näiden tarinoiden luominen välianimaatioiksi on yhtä tärkeää kuin elokuvan teossa kohtauksen luominen. Videopeli ei kuitenkaan ole elokuva vaan peli, johon pelaaja voi vuorovaikuttaa, ja siksi pelien käsikirjoittamisesta on tullut haastavampaa: tarinapainoitteiselta peliltä odotetaan juonenkäänteitä, mielenkiintoisia hahmoja ja kiinnostavaa tarinaa, mutta siten että pelaaja pystyy itse olemaan siinä mukana. Koska

pelaajat ovat tottuneet elokuvista tietyn tasoiseen tarinankerrontaan, he myös odottavat sitä videopeleiltä.



KUVA 2 Donkey Kong I (Nintendo 1981.)

Grafiikoiden laadun parantuessa välianimaation ei tarvitse olla ainoastaan tarinankerronnan kertomisväline, vaan tarina voidaan kertoa myös ympäristön ja hahmojen kautta. Pelintekijöiden mahdollisuudet kertoa tarinaa eivät rajoitu enää pelkästään muutamaankin välianimaatioon vaan he pystyvät käyttämään lisäksi ääninäyttelijän suoritusta, ympäristön ääniä ja hahmojen liikkeitä tarinan luomiseen. Interaktiivisuus pelin aikana antaa uusia mahdollisuuksia juonen etenemiseen, mikä ei ollut mahdollista aikaisemmissa videopeleissä. Tarinankerronnan muotona videopelit ovat kuitenkin vielä uusia muihin median muotoihin verrattuna ja se jatkaa kehittymistään koko ajan.

Indie-pelit ovat tunnettuja luovista, kokeellisista pelitoiminnoista sekä erikoisimmista tarinoista ja niiden suosio on noussut viime vuosina. Esimerkiksi *That Dragon, Cancer* on pienen peliyhtiön Numinous Gamesin tekemä elämäntarinnallinen peli, joka kertoo pelin luojien pojan taistelusta syöpää vastaan. *That Dragon, Cancer*in kaltaisissa peleissä tarinankerronnalla pystytään kokeilemaan erilaisia lähestymis- ja esittämistapoja joilla kertoa tarina pelaajalle. *Subsurface Circular* on Bithell

Gamesin lyhyt tekstiperustainen peli, jossa tarina on täysin hahmojen välillä käydyissä keskusteluissa.

Aina tarina ei ole täysin läsnä itse pelissä, vaan se voi myös olla ja edetä esimerkiksi sarjakuvissa. Esimerkiksi Overwatch monipelissä varsinaista tarinaa ei itse pelissä ole vaan peliin liittyvä tarina on olemassa sarjakuvan ja lyhytelokuvien muodossa pelin ulkopuolella. Lyhytaikaiset tapahtumat pelin sisällä tuovat lisää sisältöä tarinaan, mutta siitä ei tarvitse olla kiinnostunut tai tietää mitään pelataksaan peliä. Kaikkia pelaajia ei pelin tarina kiinnosta mutta tarina on kuitenkin olemassa ja ne jotka kiinnostuvat siitä saavat lisäsisältöä pelikokemukseensa. (Games Radar 2013; Huffingtonpost 2014; Wikipedia 2017f; Wikipedia 2017g.)

3 VÄLIANIMAATIOT VIDEOPELEISSÄ

3.1 Välianimaatio

Välianimaatio on pelinsisäinen animaatio, joka voi olla valmiiksi tehty videotiedosto jonka peli toistaa tai pelin itsensä käyttämää grafiikkaa. Suoraan toistettavien videotiedostojen ei tarvitse olla pelimoottorilla tehtyä grafiikkaa, vaan se voi olla myös näyteltyä, piirrettyä tai muuta 3D-grafiikoilla toteutettua sisältöä. Välianimaation tavoite on edistää juonta tai tarinaa, ja sillä voidaan myös esittää pelaajan tekemien valintojen seurauksia. Välianimaation aikana pelaaja ei yleensä pysty tekemään mitään tai ainakin hänen toimintansa on hyvin rajattua. Välianimaatioita on erityisesti tarinapainoisissa peleissä. Ensimmäiset välianimaatiot näissä peleissä olivat usein lyhyitä ja vähäisiä koska ne vaativat muistitilaa, mutta nykypäivänä nämä voivat olla useiden minuuttien pituisia.

Välianimaatioiden alkuperäinen tarkoitus oli edistää tarinaa ja havainnoida sitä paremmin näyttämällä video-osuuden jossa pelaaja pystyi näkemään tarkemmin hahmojen liikkeitä ja tunnetiloja. Toisin kuin tämän päivän grafiikoilla, ensimmäisten välianimaatioiden laatu erosi pelin pelattavasta osiosta. Pelimoottorit ja teknologia eivät pystyneet tukemaan samanlaista grafiikkaa pelattavaan osuuteen, joten pelintekijät loivat välianimaatiot tukemaan tarinan kertomista. Näistä kohtauksista puuttuivat ääninäyttely ja äänitehosteet, mutta ne sisälsivät musiikkia.

Began's Battle oli ensimmäinen peli, joka käytti kokonaan etukäteen renderoitua välianimaatiota (FMV – full-motion video). Välianimaatiot olivat myös ääninäyteltyjä toisin kuin edeltäjänsä. Nämä animaatiot eivät olleet 3D-animaatioita vaan kuvan 3 tapaista käsin piirrettyä 2D-animaatiota. LaserDiscit mahdollistivat korkealaatuisen videon käytön mutta niiden vaatima muistitila rajoitti videoiden käyttöä. Kun LaserDiscien teknologia kehittyi tarpeeksi niin myös FMV:n käyttö kasvoi peleissä. Piirrettyjen animaatioiden sijasta käytettiin myös kuvattua materiaalia esimerkiksi elokuvista. (Wikipedia 2017a.)



KUVA 3. Dragon's Lair (Cinematronics 1983.)

Videopelit ovat muihin tarinankerronnan tapoihin verrattuna hyvin uusi ilmiö, mutta ne myöskin eroavat muusta mediasta ja tarinankerronnasta interaktiivisuudellaan. Toisin kuin peleissä, katsojalla tai lukijalla ei ole mahdollista vaikuttaa elokuvan tai kirjan päätöksiin tai lopputuloksiin millään tavalla. Kuitenkin pelien tarinat ovat elokuvien ja teatteriesitysten tapaan dramatisoituja tarinoita, jotka esitetään katsojalle. Pelien elokuvallinen kerronta alkoi kehittyä vasta 1990-luvun alussa rooli- ja seikkailupeleissä. Vasta viime vuosisadan lopulla tarinaperustaiset pelit pääsivät vähitellen suosioon ja niiden suosio kasvoi etenkin konsolipelien puolella.

Tarinat ovat peleissä kehittyneet yksinkertaisista ”pelasta siepattu prinsessa tornista” tai ”pelasta maailma pahalta” -tyyppisistä juonista. Pelaajan ei enää ole yksi tarinan osa joka auttaa hahmoa selvittämään ongelmia ja taistelemaan hirviöitä vastaan saavuttaakseen tarinan lopun. Pelkästään välianimaatio ei kerro tarinaa ja pelaaja vain pelaa peliä, vaan nyt pelaajalla on enemmän kontrollia pelattavaan hahmoonsa ja mahdollisuus vaikuttaa tarinaan valinnoillaan; hänellä on oma roolinsa pelissä, sen sijaan että seuraisi sitä sivusta. Pelien käsikirjoittajat joutuvat tasapainottelemaan tarinan ja pelaamisen välillä, sekä milloin juoni etenee pelaajan pelatessa. (Gamasutra 2002; Interactive storytelling for Video Games 2011, 5-9; Extra Credits 2017.)

Teknologian kehitys on myöskin mahdollistanut tarinankerronnan kehitystä. Grafiikoiden kehittyessä välianimaatiosta on tullut mahdollista tehdä entistäkin näyttävämpiä ja DVD/Blu-ray levyjen muistitilan kasvaessa pelien sisältöä on voitu kasvattaa huomattavasti. Lisäksi erilaiset videopelien jakelupalvelut, kuten Steam ja Battle.net, mahdollistavat pelien lataamisen ja ostamisen nettiyhteyden kautta, jolloin levyjä ei edes tarvita pelin asentamiseen.

Final Fantasy VII oli peli, joka tutustutti monet pelaajat ensimmäistä kertaa välianimaatioihin. Kyseinen peli käytti etukäteen renderoituja välianimaatioita, sekä välianimaatioita joissa mallinnetut hahmot liikkuvat valmiiksi renderoituilla taustoilla. Näiden animaatioiden avulla pelin tekijät pystyivät näyttämään enemmän tarinaan liittyviä kohtauksia, kuten esimerkiksi kuvan 4. kohtaus Final Fantasy VII:ssa, joita olisi muuten hankala tuoda pelissä ilmi. Final Fantasy VII:n jälkeen välianimaatioiden suosio jatkoi kasvuaan Japanissa. Yleisin välianimaation käyttö on tarinan päättäminen tai alustaminen, pelaajan palkitseminen, siirtyminen toiseen ympäristöön ja vihjeiden antaminen. Välianimaatiot myös auttoivat tekemään pelistä todenmukaisemman. FMV:n mahdollisuudet huomattiin ja muut pelikehittäjät ottivat sen nopeasti omakseen ja alkoivat panostaa tarinankerronnan visuaaliseen puoleen. (Interactive storytelling for Video Games 2011, 22-23)



KUVA 4. Final Fantasy VII (Square Co., Ltd. 1997.)

Välänimaatioita on kritisoitu niiden kiinnostavuudesta. Jos sisältö ei ole tarpeeksi kiinnostava, ei pelaaja keskity tähän ja näin saattaa ohittaa tärkeää informaatiota. Varsinkin tilanteissa joissa pelaaja joutuu katsomaan välänimaation uudestaan useita kertoja, kiinnostus saattaa muuttua ajan myötä turhautumiseksi. Välänimaatiot ovat myös pelaajan kannalta hyvin passiivisia, koska niihin ei pääse vaikuttamaan. Siksi välänimaatiota esitetään aina kun se on ainoastaan välttämätöntä. (Hitboxteam 2013; Cinematic Storytelling in Video Games; GameRant 2015; The Art of Game Design 2015, 441- 444)

Grafiikoiden kehittyessä raja välänimaation ja vuoropuhelukohtausten välillä on hämärtynyt, joten niitä on helpompaa käyttää samassa kohtauksessa tai jopa latausruutuna. Toisin kuin välänimaatioissa, vuoropuhelukeskustelut on mahdollista ohittaa halutessa, mutta saumattoman siirtymisen ansiosta niitä kahta saattaa olla vaikea erottaa toisistaan. (Gamasutra 2013; IGN 2017)

3.2 Välänimaatiotyyppejä

Full-motion video toistaa videotiedoston eikä renderoi sitä pelimoottorin grafiikoilla pelin aikana. Videotiedoston ei tarvitse olla pelin renderoimaa välänimaatiota vaan se voi olla myös 2D animaatiota tai live-action kuvaa. Live-action cutscenenessä kuvatussa videomateriaalissa voi olla käytetty näyttelijöitä 3D -mallien sijasta, oikeaa kameraa käyttäen. Nämä videot voivat olla myös esimerkiksi elokuvasta. FMV:n suosio jatkuu tarinankerronnan tärkeänä osana nykypäivänäkin, varsinkin tarina- ja roolipeleissä, vaikka pelin grafiikoiden laadun parantuessa on enää vaikeaa erottaa pelin omia grafiikoita välänimaatioista. Pre-rendered cutscenes, eli valmiiksi animoidut ja renderoidut välänimaatiot toistetaan suoraan videotiedostosta. Nämä animaatiot hyödyntävät pelimoottorin kaikkia ominaisuuksia ja ovat laadultaan hyvin tarkkoja, mutta niiden aikana pelaaja ei pysty vuorovaikuttamaan pelin tapahtumiin. Näissä välänimaatioissa on myös mahdollista käyttää erikoistehosteita joita ei pystyisi käyttämään reaaliajassa renderoiduissa välänimaatioissa. Real

time cutscenesissa peli luo animaation pelimoottorilla reaaliajassa. Grafiikoiltaan nämä animaatiot eivät välttämättä yllä täysin etukäteen renderöityjen välianimaatioiden tasolle, mutta pystyvät näyttämään esim. eri asuja joita pelaaja päättää pelihahmolleen laittaa päälle. Näihin animaatioihin on yhdistettävissä quick-time eventit, joissa pelaajan täytyy tai voi reagoida nopeasti tapahtumaan painamalla tiettyä painiketta, jotta pelattava hahmo tekisi jonkin tietyn asian. Interactive cutscenes eli interaktiivisessa kohtauksessa tietokone ottaa hallinnan pelaajan hahmosta ja antaa ajoittain kehoitteita, kuten esimerkiksi kuvassa 5 painamaan painiketta. Kehotteella pelaajan hahmo voi esimerkiksi suorittaa toiminnon jossa hän lyö toista hahmoa. Pelistä riippuen kehoitetta voi myös olla noudattamatta. (The Art of Cutscenes 2012; Wikipedia 2017g; Wikipedia 2017j.)



KUVA 5. Tales from the Borderlands (Telltale games 2014.)

3.3 Tekniset puolet

Välianimaatiot ovat tarinankerronnan väline ja tarinaa sisältävissä peleissä käsikirjoittajat toimivat yhteistyössä animaattoreiden, kuvakäsikirjoittajien ja cinematic designerin kanssa suunnitellessaan välianimaatioita peleihin. Audiotehosteet, ääninäyttely, visuaaliset tehosteet ja musiikki lisätään näihin kohtauksiin myöhemmässä vaiheessa. Välianimaatioiden tyyliin ja

laatuun vaikuttaa animaation työkalut, pelimoottorin rajat sekä suunnittelijoiden haluama tyyllisuunta.

3.3.1 Suunnitteluprosessi

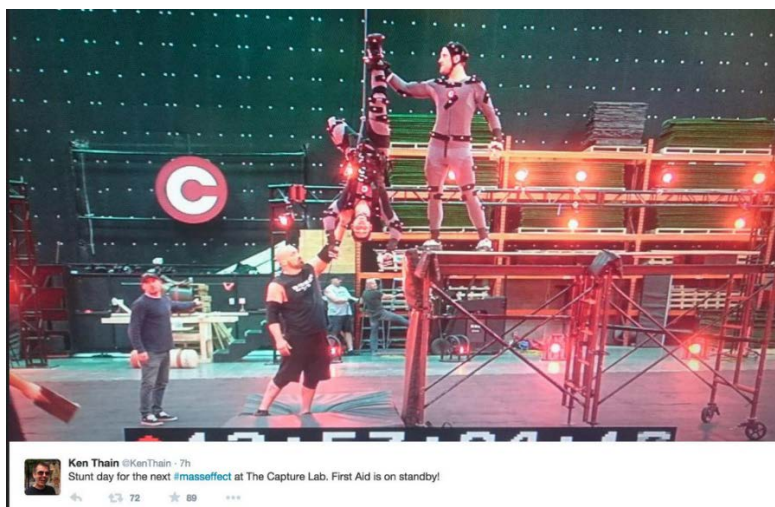
Pelin animaatiokohtausten suunnittelu on hyvin samantapainen kuin elokuvien tai tv-sarjojen: kohtauksesta suunnitellaan ja tehdään käsikirjoitukseen perustuva kuvakäsikirjoitus, jonka perusteella suunnittelijat lähtevät kohtausta työstämään. Pelistä riippuen kohtausta lähdetään työstämään joko liikkeenkaappauksella tai käsintehdyillä animaatioilla. Peleissä voidaan kameraa, tehosteita, valaistusta ja hahmojen paikkaa kuitenkin muokata kesken kohtauksen teon, toisin kuin elokuvissa. Kameroita voidaan lisätä ja animaatioita lisätä aina tarpeen mukaan.

Kohtaukset eivät kameratyöltään eroa paljoakaan elokuvista ja suunnitteluprosessi usein alkaa kuvan 6 tapaisella kuvakäsikirjoituksella. Kohtauksissa valo tai valonlähde voi vaihtua kuvakulmaan sopivaksi. Myös kamerakulmalla voidaan ns. huijata hahmojen tai esineiden paikkoja, koska katsoja ei sitä näytettävästä kamerakulmasta näe. Katsoja näkee ainoastaan mitä kamera näyttää, joten tämä mahdollistaa, ettei kaikkea tarvitse näyttää todenmukaisesti. Tärkeintä on, että kuva näyttää hyvältä katsojalle. Esimerkiksi, jos kaksi hahmoa kävelevät portaita ylös ja kamera katsoo heitä selän takaa rajautuen puolikuvaan, voidaan heidän pituuseroa korostaa asettamalla toinen hahmo alemmas, vaikka tämän hahmon jalat todellisuudessa menisivätkin portaiden läpi. Vaikka seuraava kohtaus olisi kokokuva ja samat hahmot näytettäisiin seisovan vieretysten, ei katsoja huomaisi eroa. (Developing a cutscene: From start to finish 2014; Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt 2017.)

Pelimoottorin kaikkia ominaisuuksia käyttäen renderoidut välianimaatiot ovat laadukkaampia kuin reaaliaikaiset rendaukset pelin aikana. Näitä etukäteen renderoituja videoita voidaan käyttää pelissä välianimaatioina ja pelien trailerissa. Sillä voidaan myös renderoida pelkkiä kuvia markkinointimateriaaleihin. (Wikipedia 2017j.)

3.3.3 Animaatio

Pelistä riippuen 3D -animaatiot voidaan tehdä kahdella tavalla. Motion capturesa eli liikkeiden kaappauksessa näyttelijän liikkeet kaapataan ja tallennetaan digitaaliseen muotoon, jonka jälkeen liikedata siirretään digitaaliselle hahmolle. Kasvojen ja ruumiinliikkeiden kaappaamisessa näyttelijälle annetaan kuvan 7 näköinen asu, jossa on liikkeitä mittaavia pisteitä ja hänen päähänsä asetetaan kamerallinen kypärä joka kuvaa kasvojen liikkeet. Pisteiden avulla kasvojen liikkeet animoidaan hahmolle. Kameran paikka kohtauksessa määritetään animointivaiheessa. Liikkeenkaappaus on toista tapaa, eli keyframe-animointia nopeampaa ja lopputulos realistisempaa, koska keyframe-tekniikassa objektia tai hahmoa liikutetaan aikajanalla. Liikkeenkaappaus mahdollistaa pienempienkin liikkeiden kaappauksen, joiden animointi käsin olisi lähes mahdotonta tai käsin animoituna hyvin aikaa vievää. Molempien tekniikoiden sekoitukset ovat yleisiä. (Until Dawn "From Stage To Screen" Part 1 & 2 (Bonus Content) Behind the Scenes 2015; Wikipedia 2017i.)



KUVA 7. Liikkeenkaappausta Mass Effect Andromedasta (Thain, K 2015.)

Pelit voivat myös käyttää 2D -animaatioita, jolloin hahmojen ja muiden olentojen animaatiot on piirretty ensin kuva kovalta käsin ja siirretty sen jälkeen digitaaliseen muotoon. Esimerkiksi kuvan 8 Cuphead on animaatioiltaan käsinpiirretty. Ensimmäiset välianimaatiot olivat käsinpiirrettyä 2D animaatiota ja niitä käytetään edelleen vaikka niiden yleisyys on hieman harventunut 3D -animaation suosion takia.



KUVA 8. Cuphead on retrotyylinen peli jossa on käytetty 2D-animaatiota (StudioMDHR 2017.)

4 ELOKUVALLISUUS

Moderni elokuvakerronta on visuaalinen kieli, joka on kehittynyt nykyiseen muotoonsa monien vuosien ajan. Ensimmäiset mykkäfilmit ottivat mallia teatterikerronnasta, eikä siksi kuvakulman vaihteluita juurikaan ollut elokuvissa. Vaikka jokaisella elokuvalla on oma tyylinsä ja tekniikkansa, niiden perustana ovat elokuvakerronnan perussäännöt, jotka koostuvat kuvien asetteluista, erilaisista kuvako'oisista ja leikkaussäännöistä.

4.1 Kuvien sommittelu

Sommittelu on tärkeä osa kuvallista ilmaisua. Sommittelu voi tapahtua värien, lukumäärän, muodon, koon tai vaikka suuntien mukaan. Näitä samoja sääntöjä hyödynnetään myös taiteessa ja valokuvauksessa.

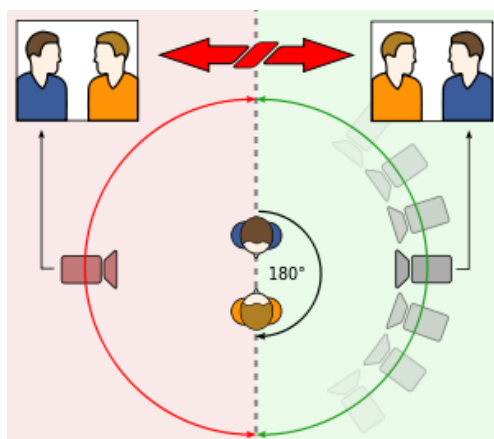
Kolmanneksen sääntö on yksi vanhimpia ja yleisempiä sääntöjä, joka auttaa määrittämään mihin tärkeät osat asettelussa tulee asettaa. Siinä kuva jaetaan neljällä tai kahdella viivalla, ja näiden viivojen risteyskohdat ovat kohtia joihin voidaan asettaa tärkeitä asioita, kuten esimerkiksi hahmon toinen silmä. Näin asettelu on mielenkiintoisempi kuin sommittamalla asia keskelle kuvaa, kuten kuvassa 9 on aseteltu sormus kameraa lähemmäksi kolmanneksen sääntöä käyttäen. Kolmanneksen sääntö toimii varsinkin kuvissa, joissa näytetään ympäristöä. Tämän säännön lisäksi kuva voi olla sommiteltu symmetrisesti, diagonaalisesti tai vaikka kehysmäisesti.



KUVA 9. Kuvasommittelua (New Line Cinema & Thi, R. 2001;2018).

Kameran korkeus auttaa määrittelemään katsojan suhdetta hahmoon tai hahmoihin. Kameran ollessa hahmon silmien tasojen yläpuolella, katsoja katsoo hahmoa alaspäin. Tämä antaa tunteen, että katsoja on hahmon yläpuolella, paremmassa asemassa kuin hahmo. Kameran ollessa silmien tasojen alapuolella, katsoja katsoo hahmoa alhaalta päin ja valta on hahmolla. Nämä eivät kuitenkaan ole ainoat tulkinnat mitä kameran korkeuden vaihteluista voi olla.

Suojaviivan eli jatkuvuusleikkauksensäätö koskee kerronnallista jatkuvuutta. Tämän tarkoitus on tapahtumien kertominen luontevasti ja että esimerkiksi kahden keskustelevan henkilön sijainti pysyy kohtauksen aikana samana. Kahden keskustelevan hahmon väliin kuvitellaan viiva jota kamera ei saa ylittää, kuten kuvassa 10 on havainnoitu. Eli, jos hahmoa A on kuvattu oikealta puolelta, kamera ei saa näyttää häntä vasemmalta puolelta. (The Filmmaker's eye 2011, 29-65; Geometric Shots 2018.)



KUVA 10. Kameran liike keskustelun aikana (Wikipedia Foundation 2018.)

4.2 Syväterävyysalue

Syväterävyysalue tarkoittaa kohteen tarkennettua ja terävänä näkyvää aluetta. Terävyysalueeseen ollessa lyhyt kameran aukkoarvo on suurempi ja terävyysalueen ollessa suuri kameran aukko on pienempi. Syväterävyyden saamiseen vaikuttaa myös kameran objektiivin polttoväli ja kohteen etäisyys.

Terävyysalue mahdollistaa esimerkiksi kahden keskustelevan hahmon eristämistä ympäristöstään, kun näiden taustat ovat epäselviä, keskittäen katsojan huomion pelkästään hahmoihin. Vastaavasti sillä voidaan myös näyttää esimerkiksi kaikki ryhmässä olevien ihmiset terävästi, antaen katsojan ymmärtää heidän olevan yhdessä ryhmänä. (The Filmmaker's eye 2011, 29-65; Wikipedia 2017b.)

4.3 Kuvakoot

Yleiskuva on mahdollisimman laaja kuva, joka näyttää ympäristöä. Tätä kuvaa käytetään yleensä kohtauksen alussa kertomaan katsojalle missä kohtaus tapahtuu. Laajoissa puolikuvissa on tilaa useiden hahmojen näyttämiseksi ja nämä mahdollistavat sekä kehonkielen että ympäristön näyttämisen yhtä aikaa.

Kokokuvissa hahmot näkyvät kokonaan, kuten myös ympäristöä jossa he ovat. Kokokuvilla pystytään näyttämään hahmojen välistä suhteiden dynamiikkaa.

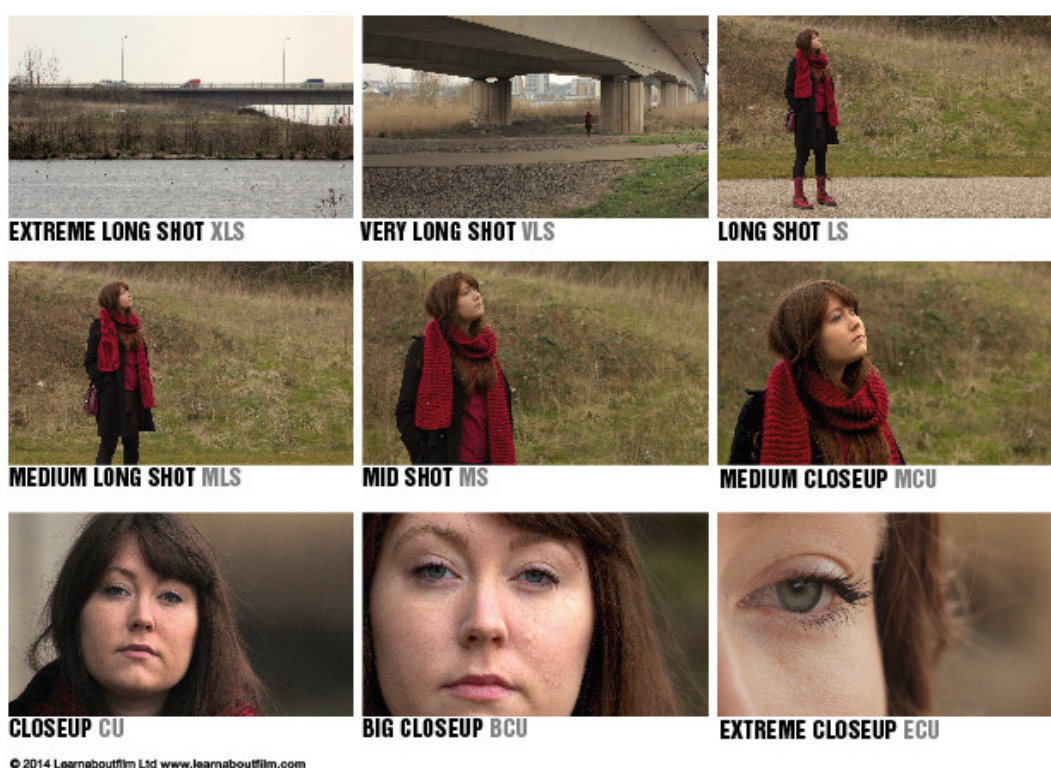
Puolikuvan rajaus on noin puolet ihmisestä, ja usein kuvassa on joko yksi tai kaksi ihmistä. Puolikuvia käytetään myös ryhmäkuvissa ja olan yli kuvatuissa kohtauksissa. Puolikuva on hyvä tapa tutustuttaa katsoja hahmoon ja tämän ympäristöön. Puolikuvasta vielä tiukempi rajaus on puolilähikuva. Tämä kuva auttaa katsojaa näkemään tarkemmin hahmon kasvojen ilmeitä ja tunnetiloja, sekä kehonkieltä. Näiden kahden rajauksen eron näkee kuvasta 11.

Lähikuva auttaa katsojaa näkemään tarkemmin hahmon reaktion tai tunnetiloja ja tällä tavalla muodostaa yhteyden hahmon tunnetilaan. Näissä kuvissa on yleensä pieni terävyysalue, joka auttaa erottamaan selvästi hahmon kasvojen pieniä yksityiskohtia.

Erikoislähikuvien tarkoituksena on näyttää katsojalle yksityiskohtia tai asioita, joita olisi muuten vaikea näyttää isoissa kuvissa. Tämä kuva auttaa katsojaa kiinnittämään huomiota pieniin yksityiskohtiin, joilla on

juonen kannalta merkitystä, vaikka se ei heti olisikaan katsojalle selvä. Yksityiskohtaan ollessa todella pieni, kutsutaan kuvaa makrokuvaksi.

Subjektiiivisissa kuvakulmissa auttaa katsojaa näkemään kohtauksen hahmon silmien kautta ja näin ymmärtämään hahmon ajatuksia ja tunnetiloja. (The Filmmaker's eye 2011, 29-65; Level up! : the guide to great video game design 2014, 150-151; Wikipedia 2017b; Wikipedia 2017h.)

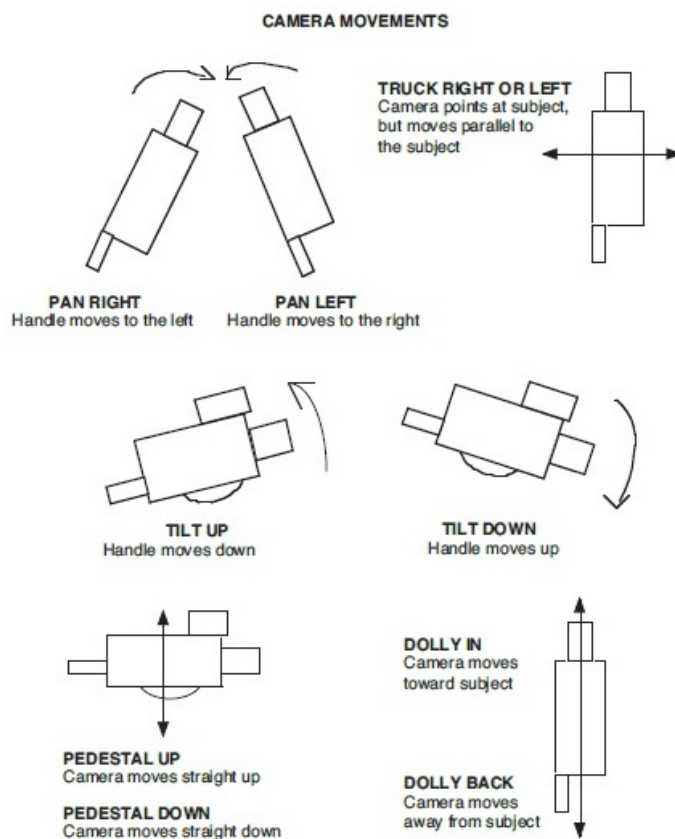


KUVA 11. Kuvakoot (Learn about fiilm 2018.)

4.4 Kameran liike

Zoomauksessa tiivistetään johonkin kuvan kohteeseen tai siitä pois päin zoom -objektiivin avulla. Tällä tavalla voidaan esimerkiksi kohdentaa katsojan huomio tiettyyn yksityiskohtaan tai hitaalla zoomilla tuoda pientä liikettä kuvaan. Toisin kuin panoroinnissa kamera itse ei liiku zoomauksessa.

Panoroinnissa kamera pysyy paikallaan mutta liikkuu sivusuunnassa oman akselinsa ympäri, yleensä seuraten jonkin kohteen liikettä. Panoroinnilla voidaan myös vaihtaa katsottavan kohteen näkymää, esimerkiksi seuraamalla ihmisen katsetta kohteeseen jota tämä katsoo. Myös tilitauksessa kamera pysyy paikallaan, kuten kuvassa 12 tämä näytetään, mutta liike on pystysuuntaista joko ylös tai alas. Tätä käytetään usein aloituskuvina tai ympäristöjen esittelyissä. (The Filmmaker's eye 2011, 125-167; Level up! : the guide to great video game design 2014, 154-157.)



KUVA 12. Kameran liikkeitä (Musburger, R & Ogden, M. 2018.)

4.5 Leikkaus

Elokuvassa otokset liitetään toisiinsa leikausten avulla. Klassisessa elokuvakerronnassa tarina pyritään kertomaan sujuvilla kuvanvaihdoksilla, jotta toiminta ja tapahtumat säilyvät jatkuvana. Tätä kutsutaan jatkuvuusleikkaukseksi ja niitä voidaan tehdä usealla tavalla, yleensä

riippuen minkälainen kohtaus on kyseessä ja minkälaisia miellelyhtymiä tietyt kohtaukset vaativat. Esimerkiksi toimintakohtauksissa leikkaukset ovat yleensä nopeita kuvanvaihdoksia kuvasta toiseen.

Kohtauksessa jossa kaksi henkilöä keskustelevat käytetään yleensä kuvien vastakkain asettelua, jossa näytetään vuorotellen puhuva henkilö. Tällaista leikkausta käytetään myös seuraamaan henkilön katseen suuntaa. Audio voi näissä kohtauksissa olla epäsynkroninen esimerkiksi niin että kuvassa näytetään ensin puhuvaa henkilöä ja ennen kuin tämä on lopettanut puheensa kuva leikataan toiseen henkilöön.

Tavallisin leikkaus on suoraleikkaus, jossa kuva vaihtuu ilman erikoistehosteita toiseen. Kuvan häivyttäminen on leikkaus, jossa ensimmäinen kuva katoaa mustaan taustaan ja uusi kuva tuodaan esiin. Ristihäivytyksessä ensimmäinen kuva häivytetään ja toinen kuva nostetaan siten että nämä menevät toistensa päälle. Nämä ovat klassiset tavat siirtyä uuteen kohtaukseen. (Elokuvapolku; Wikipedia 2017b; Wikipedia 2017c.)

5 CASE: DRAGON AGE

5.1 Rajaus ja tavoite

Välänanimaatio on kaikkien kolmen Dragon Age -pelien ensimmäinen välänanimaatio (liite 1), jonka pelaaja näkee. Näissä kohtauksissa pelaaja ei siis voi tehdä vielä mitään. Tavoitteena on havainnoida kaikki kuvallisen tarinankerronnan ominaisuudet, joita aikaisemmin on käsitelty. Näiden huomioiden perusteella tapahtuu näiden kolmen eri pelin välänanimaatioiden keskinäinen vertailu. Pelit on valittu julkaisuvuosien eron, pelimoottorien ja visuaalisen eron takia, antaen selkeämmän kuvan kuinka paljon välänanimaatiot ovat kehittyneet yhden pelisarjan aikana. Pelit on julkaistu vuosina 2009, 2011 ja 2014.

Dragon Age Originsin alussa olevaa prologivideota ei tässä ole laskettu välänanimaatioksi. Pelien grafiikkoihin, tekstuureihin tai audioon ei kiinnitetä vertailussa huomiota. Lisäksi animaatioiden tarkastelu keskittyy hahmojen liikkeisiin ja liikesuuntiin, eikä esimerkiksi kasvojen animaatioihin.

5.2 Pelisarjasta

Dragon Age on fantasiaroolipelisarja jonka kolme peliä ovat ilmestyneet vuosina 2009, 2011 ja 2014. Jokaisessa pelissä on eri teema, jota käsitellään koko pelin ajan ja pelaaja seuraa pelihahmonsansa tarinaa tavallisesta henkilöstä sankariksi. Peleissä on mahdollisuus muokata pelattavan hahmon ulkonäköä, rotua ja valita dialogivaihtoehdoista miten hahmo kommunikoi muiden hahmojen kanssa. Pelin tekijä on kanadalainen peliyhtiö BioWare ja julkaisijana Electronic Arts (EA). Pelisarjan jokainen peli on tehty eri pelimoottorilla.

Dragon Age -sarjan ensimmäinen peli on Dragon Age Origins, joka julkaistiin vuonna 2009. Pelin pääjuonena on tuhota maailmaa uhkaava darkspawn -armeija ja niiden johtaja Arkkidemoni. Tarinan edetessä pelaaja joutuu tekemään useita moraalisia päätöksiä ja pelin loppu

määräytyy näiden pelaajaan tekemien valintojen mukaan. Peli julkaistiin konsolille ja pc:lle, ja pelimoottorina toimi Biowaren oma Eclipse Engine.

Dragon Age 2 on jatkoa Originsille, jossa Varric kertoo Hawken tarinan sotaa pakenevasta ihmisestä legendaksi. Tarina keskittyy Haweken asuinkaupungin, Kirkwallin tapahtumiin jotka ovat alustusta Dragon Age Inquisitionin tapahtumille. Toisin kuin edellisessä pelissä, pelattava hahmo on ainoastaan ihminen. Peli julkaistiin pc:lle ja konsolille, ja pelimoottorina toimi Eclipse Enginen paranneltu versio Lycium Engine.

Dragon Age Inquisitionissa pelaaja pääsee suoraan näkemään Dragon Age 2 tarinan seurauksia. Tarinassa seurataan hahmon matkaa Inkviittoriksi, jonka tehtävänä on selvittää, kuka loi taivaalle ilmestyneen rikkouman josta demonit nyt tulevat. Toisin kuin edeltäjässään, Inquisitionissa on mahdollista valita hahmo neljästä eri fiktiivisestä rodusta. Peli julkaistiin pc:lle ja konsoleille ja pelimoottorina toimi Frostbite 3, jonka on kehittäneet EA DICE ja Frostbite Labs.

5.3 Dragon Age Origins - välianimaatio

Välänimaatio alkaa kameran näyttämällä kuvaa ympäristöstä josta valitun hahmon taustatarina alkaa. Kamera liikkuu horisontaalisesti samalla kun kertoja kertoo paikasta ja tietoja pelattavasta hahmosta. Muutaman ruudun jälkeen kamera näyttää ja seuraa yhtä hahmoa, joka lopussa paljastuu pelaajahahmon (PH) aseenkantajaksi. Tämän hahmon kävelyä seurataan viimeiseen kuvaan asti, jossa hän saapuu PH luokse. Välänimaation ruudut näkyvät kuvassa 13.



KUVA 13. Ensimmäisen välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi (Electronic Arts Inc. 2009.)

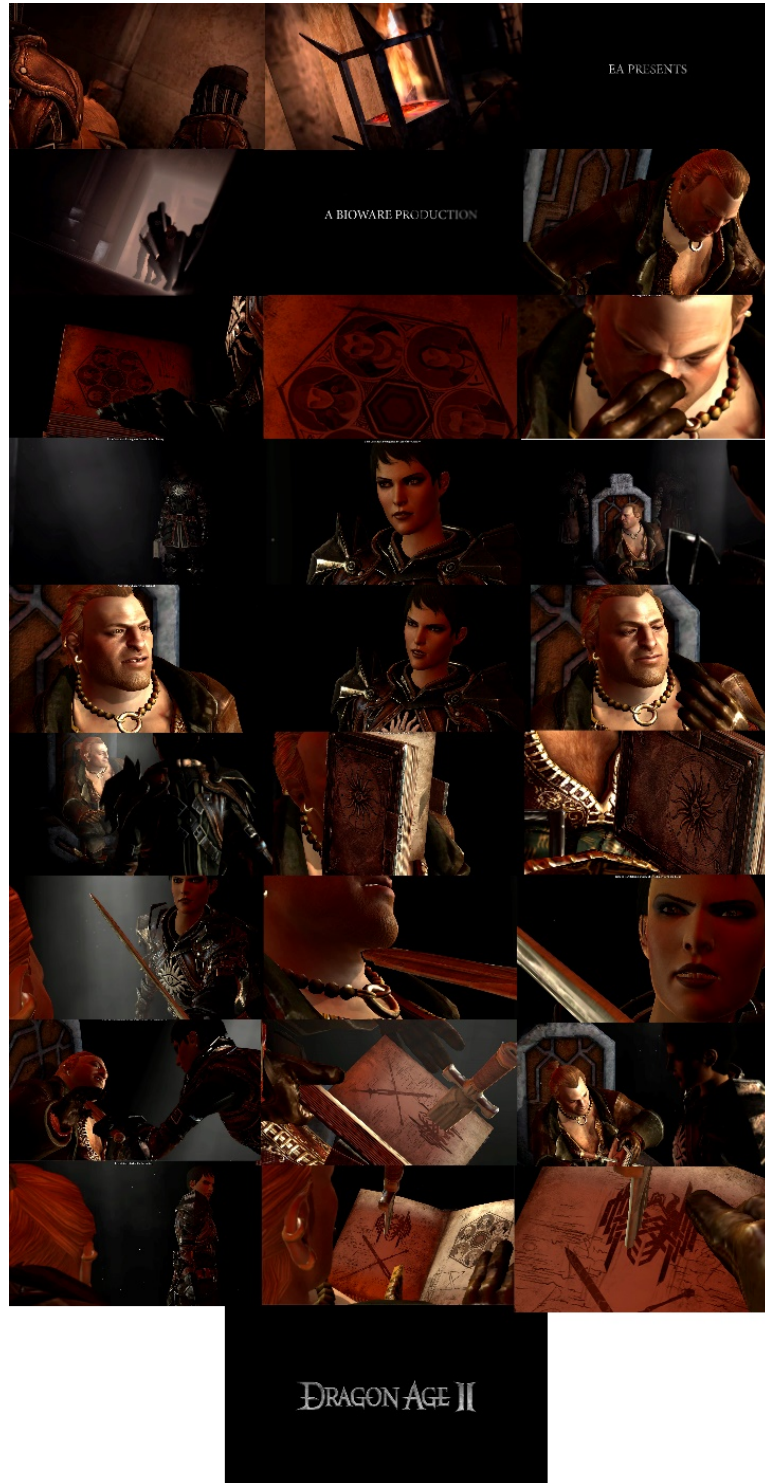
Kameran liikkeet koko kohtauksen aikana ovat hidasta siirtymistä joko vertikaalisesti tai horisontaalisesti. Alun jokainen ympäristöstä näytettävä kuva häivytetään hitaasti mustaan kuvaan, josta seuraava kuvaruutu hitaasti tuodaan esiin. Tämä jatkuu muutaman kuvan ajan, kunnes kamera alkaa seuraamaan hahmoa. Kameran seuratessa hahmoa kameran liike on hahmon liikesuunnan mukaista ja hahmo pyritään pitämään kuvan keskikohdilla, jotta katsoja pystyy helposti seuraamaan häntä.

Kuvakulmat eivät ympäristöä näyttäessä muutu näyttämään esimerkiksi yksityiskohtia vaan ovat sivusta katsottuja. Hahmoa seuratessa suurin kuvakulmamuuutos on, kun kamera siirtyy katsomaan seurattavaa hahmoa ylhäältä päin; muuten kamera pysyy lähes samalla korkeudella. Kamera myös pysyy tiiviisti suojaviivan takana hahmon kävellessä, säilyttäen liikkeen suunnan oikeana. Kamera siirtyy luontevasti keskustelukohtaukseen kertojan lopettaessa, häivyttämällä kuvan mustan ruudun kautta ja tuomalla esiin puhuvan hahmon.

Tyyliiltään välianimaatio on perinteinen roolipelinavaava kohtausta, jossa asetetaan pelaajalle tapahtumapaikka, vähän taustatarinaa ja tarinan sen hetkinen tilanne. Visuaaliselta ilmeeltään kohtausta on samantapainen kuin aikansa muut pelit: värimaailma on harmaata ja ruskeaa koko pelin ajan. Väreillä ei tuoda mitään tärkeää esiin eikä valaistuksessa käytetä muita värejä. Tämä tekee kohtauksista hyvin samanlaisia.

5.4 Dragon Age 2 - välianimaatio

Välianimaatio alkaa näyttämällä kuinka kaksi hahmoa raahaavat kolmannen sisätiloihin. Tästä kohtausta siirryt keskustelukohtaukseen kahden hahmon välillä. Kohtausten loppuksi näytetään pelin nimi. Välianimaation ruudut näkyvät kuvassa 14.



KUVA 14. Dragon Age 2:n välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi (Electronic Arts Inc. 2011.)

Kamera alkaa kahdella kuvalla jossa seurataan hahmojen kulkua eteenpäin. Tästä kuvien leikkaukset ovat nopeita, vaihdellen useasti lähikuvien ja puolikuvien välillä. Kamera seuraa kuvissa tapahtuvia liikkeitä useasti liikkumalla samaan suuntaan liikkeen kanssa. Alun leikkaukset

ovat häivytyksiä mustaan, siirtäen hahmojen sijaintia toiseen sujuvasti kohti päämääräänsä. Keskustelu kohtauksen leikkaukset siirtyvät liikkeiden perässä, pitäen liikkeen yhtenäisenä.

Mikään kuva ei paljasta kokonaan tapahtumapaikkaa tarkasti, eikä näin anna katsojalle tietoa mistä kohtauksessa on kysymys. Alun kuvat ovat muihin poiketen laitettu vinottain, yrittäen tehdä kuvista tyyliään näyttävämmän lopun keskustelu kohtaukseen verrattuna. Valaistuksella on rajattu katsojan huomio kahteen keskustelemaan hahmoon, kertoen katsojalle, että kyseessä on rikossarjoista tuttu kuulustelu kohtaus. Neljännessä kuvassa on käytetty vastavalaistusta, näyttämällä hahmojen siluettit heidän takana tulevan valon avulla. Värit ovat ruskean ja oranssin sävyisiä koko kohtauksen ajan, tehden tästäkin pelistä tyyppillisen aikansa pelin. Välianimaatioon on myös lisätty elokuvatyylinen pelistudion ja julkaisijan nimen esittäminen mustaa taustaa vasten, sekä näyttämällä pelin nimen kohtauksen lopuksi. Tyyliään koko välianimaatiossa on kameran osalta paljon liikettä.

5.5 Dragon Age Inquisition - välianimaatio

Peli alkaa suoraan hahmovalikosta samasta kuvakulmasta kuin hahmoa muokattaessa. PH kääntyy hitaasti ympäri ja lähtee kävelemään kohti kirjasta valoa, kameran pitäessä kohteensa PH:sa. Kuva vaihtuu yleiskuvaan, näyttäen sivusta kuinka PH kiipeää ylöspäin. Vilkaistuaan alas ja kameran näytettyä mitä PH näkee, kohtaus jatkuu hahmon kiivetessä ylöspäin ja kurkottaessaan mysteeristä hahmoa kohti. Kamerassa on vähän liikettä lähemmäs hahmoja. Viimeisessä kuvassa kamera liikkuu taaksepäin, näyttäen yleikuvaa kuinka PH kaatuu maahan. Kohtauksen ruudut näkyvät kuvassa 15.



KUVA 15. Dragon Age Inquisitionin ensimmäisen välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi (Electronic Arts Inc. 2014.)

Koko kohtauksen aikana kameran liikkeet ja kuvakulmien vaihtelut ovat vähäiset, pitäen kohtauksen yhtenäisenä. Alussa kamera seuraa hahmon kulkua hyvin kauan ennen kuin kuva leikkaa seuraavaan kuvaan. Seuraava kuva seuraa hahmon katsetta hetkeksi, leikaten sen jälkeen samaan kuvaan takaisin näyttämään hahmon liikkeitä. Kamera on tässä kuvassa suorassa, näyttäen katsojalle helposti hahmon kävelevän ylöspäin kohti kirkasta valoa. Kontrastiero taustassa erottaa taustan alueen muodot ja takana olevan taustan loisteen. Tämän jälkeen kamera vaihtuu katsomaan hahmoa ylhäältä päin, näyttäen kuvan osittain kirkkaan valohahmon näkökulmasta. Hahmo pysyy lähempänä kameraa ja kuvan yläkulmaa, mutta näyttäen katsojalle kuitenkin liikkeitä hahmon alapuolella. Tässä katsoja näkee ensin hahmon hitaan kiipeämisen, jonka jälkeen katse siirtyy huomaamaan nopeat liikkeet. Kamera vaihtuu tästä näyttämään kuvan alhaalta päin, näyttäen hahmon liikesuunnan. Kuvassa katsojan huomio kiinnittyy ensimmäiseksi valaistuun kohteeseen ja tämän

jälkeen vasta pelattavaan hahmon liikkeeseen. Kuva leikkaa suoraan näyttämään molempien kurkottavaa liikettä kuvan reunasta toiseen ennen häivytystä valkoiseen. Viimeisessä kuvassa näytetään yleiskuvana aluetta, keskittäen tapahtuman kolmanneksen säännön mukaisesti.

Värimaailma on suurimmalta osalta vihreää ja valaistus kellertävää. Valaistuksen ja alueen värierolla katsoja pystyy helposti erottamaan hahmon muusta alueesta. Punainen loiste viimeisessä kuvassa erottuu kuitenkin selkeästi taustasta.

5.6 Välianimaatioiden vertailu

Välianimaatioiden keskinäiset erot ovat näkyvät ja niistä on myös helppo erottaa mikä peli on vanhin ja mikä uusin. Grafiikoiden ja kuvallisen ilmaisun kehitys on varsinkin kahden viimeiden pelin välillä suuri, tehden selväksi, että pelimoottori on vaihtunut näiden pelien välillä. Tyyliään nämä kohtaukset ovat myös erilaiset; ne muuttuvat perinteisestä roolipeliasetelmasta enemmän elokuvatyylliseen kameratyöhön ja nopeisiin leikkauksiin. Viimeisestä välianimaatiosta on jätetty kameranliikkeet ja leikkaukset vähäiseksi ja pelintekijät ovat suunnitelleet jokaisen kuvan väreiltään, asetelmaltaan, liikkeiltään, kulmiltaan ja leikkauksiltaan yksinkertaiseksi ja helposti seurattavaksi.

5.6.1 Välianimaatio

Kaikkien kolmen pelin ensimmäinen kohtaus on hyvin erilainen kuvakerrontatyyliään. Dragon Age Originsissa (DAO) on tyyliään perinteinen roolipeli kerronnaltaan, ja alussa keskitytään näyttämään pelaajalle tämän valitseman hahmon alkuperää ja taustatarinaa näyttämällä yleiskuvina tämän asuinympäristöä samalla kun kertoja kuvailee tärkeimmät tiedot, jotka pelaajan täytyy hahmon alkuperästä tietää.

Dragon Age 2 (DA2) eroaa ensimmäisestä pelistä heti, sillä siinä ei enää käytetä perinteistä roolipelikerronnan tyyliä vaan kohtausta muistuttaa jo paljon enemmän elokuvamaista kerrontaa nopeilla leikkauksilla ja useilla eri kuvakulmilla ja rajauksilla. Kuvien leikkaustahti on nopea, ja tällä pyritään tuomaan kohtaukseen dramatiikkaa ja jännitystä. Tätä korostetaan dramaattisella valaistuksella ja tiukkaan rajatuilla lähikuvilla. Kamera seuraa liikkeitä hyvin paljon, mutta ne ovat nopeasta esitystahdistista huolimatta seurattavissa.

Kuvamäärä on Dragon Age Inquisitionissa (DAI) näistä kolmesta pelistä vähiten, mutta koko kohtausta on muita rauhallisempi. Jännitystä ja draamaa on pystytty tuomaan ilman puhetta. Kameran liike on enemmän rajoittunut seuraamaan paikaltaan hahmon liikettä kuin liikkumaan itse mitenkään. Kameranliikkeen sijasta liike tapahtuu kuvassa, jossa pelattava hahmo hitaasti kääntyy ympäri ja lähtee kävelemään valoa kohti kameran seurattessa paikallaan hänen kulkuaan. Leikkauksia on vähän mutta se sopii kuvallisen kerronnan tyyliin. Kertojan ja dialogin puute sopii tässä tilanteeseen jossa PH ei muista tapahtumia jotka johtivat hänet tilanteeseensa.

5.6.2 Rajaukset ja kamerakulmat

DAO:ssa kamera näyttää dokumenttityylisesti laajoja aluekuvia eri paikoista, eikä näytä asioita kenenkään hahmon silmin vaan näyttää pelaajalle ulkopuolisen silmin paikkoja samalla kun kertoja selostaa taustatietoja. Kameran liike on panoroivaa koko kohtauksen ajan, ja terävyysalue on hyvin laaja. Vasta kun pelaajahahmoa näytetään, astuu pelaaja tämän saappaisiin ja näkee tapahtumat tämän silmin.

Kuvakulmavaihteluja on DA2 paljon ja ne vaihtelevat hyvin nopealla tahdilla. Yleiskuvaa ei tapahtumapaikasta tässä näytetä, mutta pelin lopussa näytetään kohtauksen tapahtuneen Hawken entisellä asunnolla, joten paikan esitleminen hyvin vähäisesti sopii osittain alkuun. Melkein jokaisessa kuvassa kamerassa itsessään on pientä liikettä. Kameraa on

myös aseteltu näyttämään tietyt kohdat puhuvan hahmon korkeudelta. Kolmesta pelistä DA2 on eniten erilaisia rajauksia ja eniten kuvakulmavaihteluja.

DAI:ssa tapahtumapaikkaa ei näytetä yleiskuvalla ennen viimeistä kuvaa, mutta siinä ei myöskään ole kertojaa tai puhetta ollenkaan. Jokaisessa kuvassa on enemmän asettelua sekä valoilla, väreillä että hahmoilla. Rajaukset ja kamerakulmat ovat huolella asetettuja ja molemmissa on vaihtelevuutta. DAI on myös näistä kolmesta ainoa jossa ei ole etukäteen renderöityä videota, vaan kohtausta alkaa suoraa hahmonluonnissa olleesta kuvakulmasta. Tämä tekee kohtauksesta jatkuvuudeltaan hyvin onnistuneen, eikä riko immersiota siirtämällä kameran näyttämään jotain täysin muuta asiaa.

5.6.3 Asetelmallisuus ja kuvallinen ilmaisu

Näistä kolmesta pelistä sekä DA2:sa ja eniten DAI:ssa on asetelmallisuutta, joita on ohjattu valaistuksella ja väreillä. DA2:sa tila jossa hahmot keskustelevat on hyvin tiukasti rajattu valaistus joka rajaa selvän alueen. Inquisitionissa on valaistuksen lisäksi kiinnitetty huomiota väreihin. Pelaajan katse ohjataan heti alussa kameran liikkeessä PH:n kasvoista vasemmalta oikeaan yläkulmaan jossa on kirkas valonlähde. Tämä valo on vastavalona PH:on ja erottaa hänet kuvasta tummempana alueena taustasta. Vastalon oranssi väri tekee väriseron vihreään, jota kaikki muu alue on väriltään. Tämä on yksi tapa tehdä kuvaan eroa tai erottaa kuvasta asioita. Ensimmäisessä ja toisessa pelissä näitä väri vaihteluja ei ole ollenkaan vaan värimaailma pysyy hyvin samana koko kohtausten ja pelin ajan.

Asetelmallisuus on eniten huomioitu Inquisitionissa, jossa jokaisessa kuvassa on hahmot aseteltu huolellisesti ja selkeästi kolmanneksen sääntöä käyttäen. Tämä tekee jokaisesta ruudusta helposti seurattavan ja toimivan myös itsenäisenä kuvana.

5.7 Loppupäätelmät

Dragon Ajen -pelisarjan jokaisen pelin alku on tyyliltään erilainen. Kehitystä on tapahtunut sekä grafiikoissa että kuvakerrontatyylissä, joista Dragon Age Inquisition eroaa muista kahdesta pelikistetyllä kameranliikkeillä, selkeillä väreillään sekä asetteluilla. Pelissä on heti alussa jatkumo välianimaation alkaessa suoraan hahmoluonnin jälkeen, säilyttäen onnistuneesti pelin immersion pelaajalle. Dragon Age 2:ssa kamerankäytössä tapahtui suuri muutos; kuvakerronta siirtyi nopeatempoisemmaksi ja rajaukset muuttuvat kohtauksen sisällä useammin kuin DAO:ssa. Dragon Age 2:ssa kuvien nopeat vaihtelut tekevät kohtauksesta sekavan. Alussa olevat vinot kuvakulmat eivät täysin toimi ja suurin osa koko kohtauksen kameran pienestä liikkeestä on turhaa liikettä. Jatkumo jokaisen kuvan välillä on kuitenkin hyvä ja selkeä nopeasta tahdistaan riippumatta. Dragon Age Origins on taas kuvallisesti esittelevämpi ja koko kohtauksen painotus on selostajan puheessa, jota erilaisten kuvien on tarkoitus täydentää. Kohtaus hyödyntää monia kameranliikkeitä, mutta sommittelultaan ja rajauksiltaan kohtaus ei ole mielenkiintoinen. Yleiskuvissa nähtäviä hahmoja on liikaa, eikä katsojan huomiolle anneta mitään tiettyä huomionkohdetta.

Dialogikohtaukset ovat muuttuneet aktiivisemmiksi sisällöltään ja vähemmän kaavamaisemmiksi kuvavaihteluiltaan. Kohtauksen seuraaminen on mielenkiintoisempaa, kun pelaaja voi nähdä pelattavan hahmonsa reaktioita ja liikkeitä, sen sijaan että molemmat hahmot seisoisivat lähes paikallaan. DAO:ssa jokainen dialogikohtaus on samanlainen, mutta niiden painotus keskusteltavassa hahmossa ja kuvallisesti se on seurattavuudeltaan mielenkiinnontonta.

6 YHTEENVETO

Elokuvakerronnan kieli on ihmisille nyt jo niin tuttu, että melkein jokainen pystyy havaitsemaan, jos kohtausta elokuvassa etenee oudosti, vaikka ei elokuvakerronnan sääntöjä tunsikaan. Koska pelien visuaalinen tarinankerronta perustuu juuri elokuvalliseen kerrontaan ja se on kehittynyt muistuttamaan sitä aina vaan enemmän tekniikan kehittyessä, pelaaja odottaa näkevänsä laadullisesti elokuvakerrontaa muistuttavaa kuvakerrontaa; kohtauksilta odotetaan ääninäyttelyä, musiikkia ja elokuvakerronnan sääntöjen mukaista kameratekniikkaa.

Hyvä pelikerronta on yhdistelmä visuaalista tarinankerrontaa ja pelaajan pelikokemusta. Hyvä elokuvakerronta taas vaatii elokuvakerronnan kielen ymmärtämistä. Näiden yhdistäminen vaatii sekä visuaalisen tarinankerronnan ymmärtämistä, mutta myös pelisuunnittelun tietämystä. Hyvin monet peliyhtiöt pystyvät nykyisellä tekniikalla tuottamaan realististen grafiikoiden lisäksi elokuvamaisia kohtauksia ja tehosteita. Tyyllillisesti ne kuitenkin tuntuvat samalta, eikä esimerkiksi sommittelultaan erilaisia välianimaatioita tahdo löytää. Pelikerronta on kuitenkin kehittynyt hyvin lyhyessä ajassa ja hallitsee kuvakerronnantyylin perusteet. Videopelit eivät kuitenkaan ole elokuvia, eikä niiden pitäisikään olla. Ne ovat oma median muotonsa elokuvan, taiteen ja kirjallisuuden ohella jonka avulla tarinoita voidaan kertoa. Käyttäen näitä olemassa olevia tapoja videopelit ovat löytämässä oman tyyllinsä kertoa näitä tarinoita ja nykyisen teknologian kehityksen tahti helpottaa pelintekijöitä löytämään uusia mahdollisuuksia ja tapoja tehdä niin.

LÄHTEET

Arijon, D. P. 1991. Grammar of the Film Language. Silman-James Press.

Burford, GB. 2016. There Is No Such Thing As A Cinematic Video Game [viitattu 9.1.2017]. Saatavissa: <https://medium.com/@DocSeuss/there-is-no-such-thing-as-a-cinematic-video-game-977741cc1a50>

Burks, R. 2015. How Video Games Have Become The Perfect Storytelling Medium [viitattu 11.1. 2018]. Tech Times. Saatavissa: <http://www.techtimes.com/articles/84016/20150914/how-video-games-have-become-the-perfect-storytelling-medium.htm>

CRITICAL PATH /// CUT SCENES 2014 [katsottu 19.1.2017]. Youtube. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=C-xf5PzGdbM>

Creative Bloq Staff 2014. Revealed: the future of cinematic storytelling in video games [viitattu 12.2.2017]. Creative Bloq. Saatavissa: <https://www.creativebloq.com/3d/revealed-future-cinematic-storytelling-video-games-41411188>

Elokuvapolku 2018. Leikkaus [viitattu 16.3.2018]. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Saatavissa: <http://elokuvapolku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/ylakoulu/leikkaus>

Extra Credits 2017. A Case For Cutscenes – Everything Old Is New Again [katsottu: 21.10.2017]. Youtube. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=r9ExlKYzd6o>

Failles, I. 2015. Behind the scenes of Digic's Witcher 3 cinematic [viitattu 12.1 2017]. FXGuide. Saatavissa: <https://www.fxguide.com/featured/behind-the-scenes-of-digics-witcher-3-cinematic/>

GDC 2017. Behind the Scenes of the Cinematic Dialogues in The Witcher 3: Wild Hunt [katsottu 21.10.2017]. Youtube. Saatavissa: <https://youtu.be/chf3REzAjql>

Hancock, H. 2002. Better Game Design Through Cutscenes [viitattu 20.1.2017]. Gamasutra. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php

Houghton, D. 2013. Video game storytelling: The real problems and the real solutions [viitattu 9.1.2017]. Games Radar. Saatavissa: <https://www.gamesradar.com/real-problems-video-game-storytelling-and-real-solutions/>

IGN 2011. STORYTELLING IN GAMES: PART 1 - THE PAST AND PRESENT [viitattu 10.1.2017]. IGN. Saatavissa: <https://www.ign.com/articles/2011/05/30/storytelling-in-games-part-1-the-past-and-present>

Lebowitz, J. Klug, C. P 2011. Interactive storytelling for Video Games. Burlington, MA : Elsevier.

Lee, T. 2013. Designing game narrative [viitattu 19.1.2017]. Hitbox Team. Saatavissa: <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>

Learn About film 2018. Shot size [viitattu 14.3.2017]. Learn about film. Saatavissa: <http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/>

Loomis, M. 2015. Video Game Cutscenes: A Mixed Bag Of Interactivity And Cinematics [viitattu 20.1. 2017]. GameRant. Saatavissa: <https://gamerant.com/video-game-cutscenes-good-bad-411/>

Mercado, G. P. 2011. The Filmmaker's eye. Burlington, MA : Focal Press cop.

Musberger, R & Odgen, M 2018 Creating Movement – 3 Basic Ways [viitattu 13.2.2017]. Mastering film. Saatavissa: <http://masteringfilm.com/creating-movement-3-basic-ways/>

Nutt, C. 2013. David Cage and the future of cinematic games [viitattu 20.1.2017]. Gamasutra. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/view/news/198646/David_Cage_and_the_future_of_cinematic_games.php

O'Flanagan, J. 2014. Game Engine Analysis and Comparison [viitattu 23.1.2018]. Saatavissa: <https://www.gamesparks.com/blog/game-engine-analysis-and-comparison/>

Petite, S. 2014. The Rise of Storytelling in Video Games [Viitattu 11.1.2017]. Huffingtonpost. Saatavissa: https://www.huffingtonpost.com/steven-petite/video-games-storytelling_b_5060095.html

Pilfold-Bagwell, A. 2016. THE LAST OF US and Cinematic Storytelling [viitattu 10.1.2017]. Lewton Bus. Saatavissa: <http://lewtonbus.net/criticism/the-last-of-us-and-cinematic-storytelling/>

Rogers, S. 2014. Level up! : the guide to great video game design. Chichester : Wiley

Schell, J. P. 2015. The Art of Game Design. Boca Raton, FL : CRC Press.

Shadow Puttereer 2014. Developing a cutscene: From start to finish [viitattu 17.3.2017] . Saatavissa: <http://shadowpuppeteer.com/developing-cutscene-storyboards-animation-post/>

Sihvonen, T & Mäyrä, F. 2009; 2015. Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin [viitattu 5.2.2017]. Pelitieto. Saatavilla: https://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/

Thi, R. 2018. Geometric Shots [viitattu 14.3.2017]. Saatavissa: <http://www.geometricshots.com>

Until Dawn "From Stage To Screen" Part 1 & 2 (Bonus Content) Behind the Scenes 2015 [katsottu 19.1.2017]. Youtube. Saatavissa: <https://youtu.be/UR-IgPhsHls>

VentureBeat 2010. Are cut-scenes ruining video-game stories? [viitattu 5.2.2017]. VentureBeat. Saatavissa:

<https://venturebeat.com/2010/12/17/are-cutsscenes-ruining-video-game-stories/>

Wills, L. 2018. Cutsscenes [viitattu 12.2.2017]. Cinematic storytelling in video games. Saatavissa:

<https://cinemastorytellinginvideogames.weebly.com/cutsscenes.html>

Wyatt, D. 2012. The Art of Cutsscenes [viitattu 20.1.2017]. inMotion Gaming. Saatavissa: [http://www.inmotiongaming.com/the-art-of-](http://www.inmotiongaming.com/the-art-of-cutsscenes/)

[cutsscenes/](http://www.inmotiongaming.com/the-art-of-cutsscenes/)

Wikipedia 2017a. Cutscene [viitattu 6.1. 2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>

Wikipedia 2017b. Elokuvaus [viitattu 6.1.2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Elokuvaus>

Wikipedia 2017c. Film editing [viitattu 11.1.2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Film_editing

Wikipedia 2017d. Frostbite (game engine) [viitattu 11.1. 2018]. Wikipedia

Foundation. [https://en.wikipedia.org/wiki/Frostbite_\(game_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Frostbite_(game_engine))

Wikipedia 2017e. Game engine [viitattu 25.1 2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Game_engine

Wikipedia 2017f. Indie game [viitattu 25.1.2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game

Wikipedia 2017g. Interactive movie [viitattu 6.1 2017]. Wikipedia foundation.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_movie

Wikipedia 2017h. Kahdeksan kuvan järjestelmä. [viitattu 6.1.2017].

Wikipedia Foundation. Saatavissa:

https://fi.wikipedia.org/wiki/Kahdeksan_kuvan_jarjestelmä

Wikipedia 2017i. Motion capture [viitattu 6.1.2017]. Wikipedia Foundation.

Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture

Wikipedia 2017j. Rendering (computer graphics) [viitattu 6.1. 2017].

Saatavissa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_\(computer_graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rendering_(computer_graphics))

KUVALÄHTEET:

KUVA 1. Atari 1972. Pong [viitattu 12.1 2017]. Saatavissa:

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Pong>

KUVA 2. Nintendo 1981. Donkey Kong [viitattu 9.1.2017]. Saatavissa:

https://en.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong

KUVA 3. Cinematronics 1983. Dragon's Lair [viitattu 9.1.2017].

Pelaajaboardcast. Saatavissa: <http://pelaajaboardcast.fi/cupheadin-edeltajat/>

KUVA 4. Square Co., Ltd. 1997. Final Fantasy [viitattu 19.1.2017].

Saatavissa: http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Aerith%27s_Death

KUVA 5. Telltale Games 2014. Tales from the Borderlands [viitattu 19.1.2017].

KUVA 6. Rhodes, M. 2014. DA:I - Storyboard for the Coronation [viitattu

19.1.2017]. Saatavissa: <https://www.artstation.com/artwork/9m5ny>

KUVA 7. Thain, K 2015. [viitattu 14.3.2017]. Twitter. Saatavissa:

<https://twitter.com/KenThain/status/597855024874557441>

KUVA 8. StudioMDHR 2017. Cuphead [viitattu 20.1.2018]. Wikipedia Foundation. Saatavissa:

http://cuphead.wikia.com/wiki/File:Beppi_Final_Phase.png

KUVA 9. New Line Cinema 2001; Thi, R. 2018. [viitattu 20.1. 2018]

Geometric shots. Saatavissa:

<http://www.geometricshots.com/tagged/quadrant>

KUVA 10. 180 Degree rule 2018 [viitattu 20.1.2018]. Wikipedia

Foundation. Saatavissa:

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:180_degree_rule.svg

KUVA 11. Learn about fiilm 2018. [viitattu 20.1.2018]. Saatavissa:

<http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize/>

KUVA 12. Musburger, R & Ogden, M. 2018. [viitattu 20.1.2018]. Mastering

Film. Saatavissa: [http://masteringfilm.com/creating-movement-3-basic-](http://masteringfilm.com/creating-movement-3-basic-ways/)

[ways/](http://masteringfilm.com/creating-movement-3-basic-ways/)

KUVA 13. Dragon Age Origins (Electronic Arts Inc. 2009.)

KUVA 14. Dragon Age 2 (Electronic Arts Inc. 2009.)

KUVA 15. Dragon Age Inquisition (Electronic Arts Inc. 2014.)

LIITE 1. Electronic Arts Inc 2017. Dragon Age. [viitattu 12.1 2017].

LIITE 2. Electronic Arts Inc 2009. Dragon Age Origins. [viitattu 12.1 2017].

LIITE 3. Electronic Arts Inc 2011. Dragon Age II. [viitattu 12.1 2017].

LIITE 4. Electronic Arts Inc 2014. Dragon Age Inquisition. [viitattu 12.1 2017].

LIITTEET

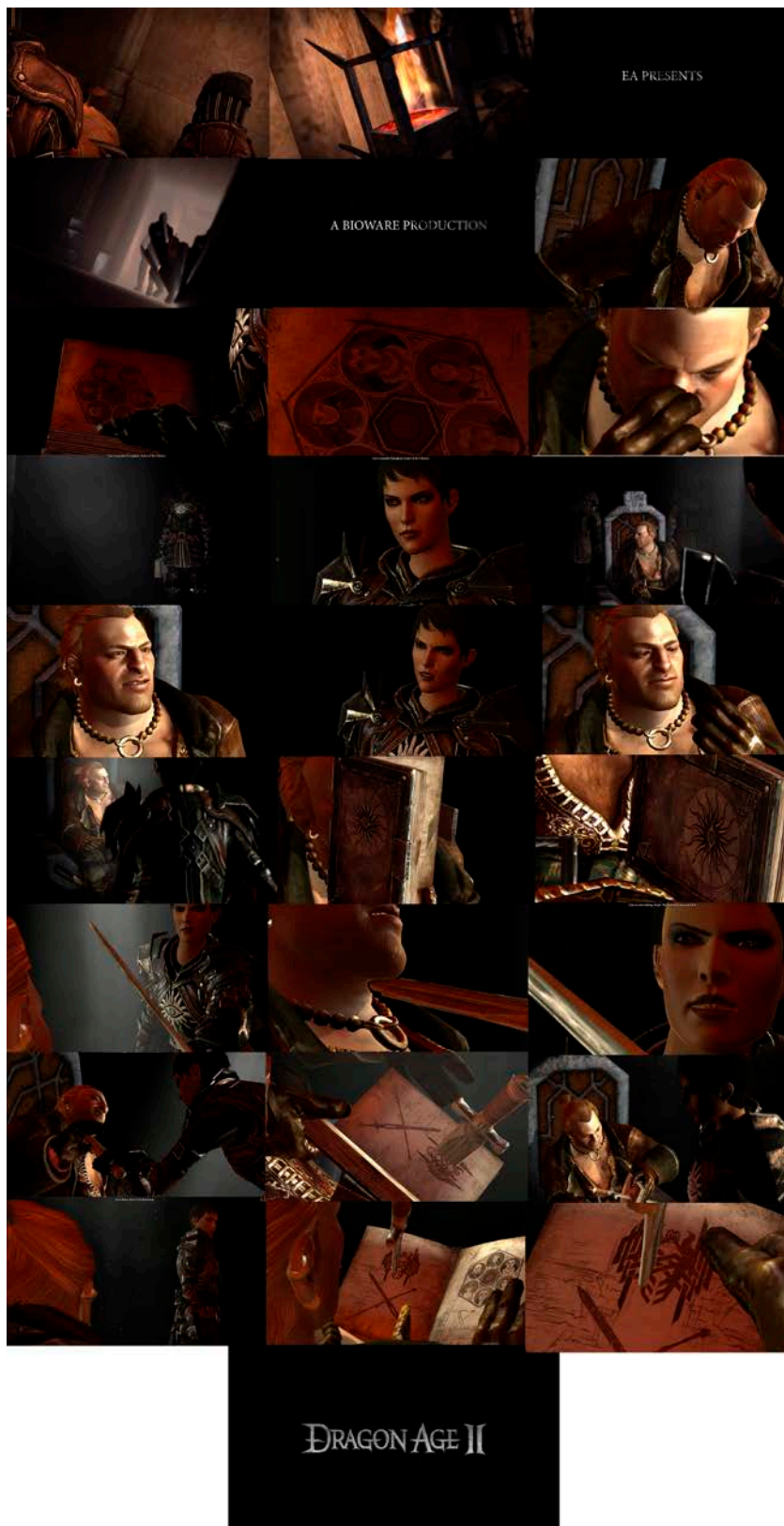
LIITE 1. Dragon Age Origins, Dragon Age II ja Dragon Age Inquisition (Electronic Arts Inc, 2009, 2011, 2014.) Välianimaatiot saatavissa:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLiv40xBePaRwvYEZoeuYK-4UzDug2xykP>

LIITE 2. Dragon Age Originsin ensimmäisen välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi. (Electronic Arts Inc, 2009.)



LIITE 3. Dragon Age 2:s välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi (Electronic Arts Inc, 2011.)



EA PRESENTS

A BIOWARE PRODUCTION

DRAGON AGE II

LIITE 4. Dragon Age Inquisitionin ensimmäisen välianimaation ruudut koottuna yhdeksi kuvaksi (Electronic Arts Inc, 2014.)

