



# Videopelin teoria ja sen soveltaminen

Viestinnän koulutusohjelma  
Digitaalinen viestintä  
Opinnäytetyö  
28.5.2010

---

Tero Lakkonen

## TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto Verkkoviestintä	
Tekijä Tero Lakkonen			
Työn nimi Videopelin teoria ja sen soveltaminen			
Työn ohjaaja/ohjaajat Juhana Kokkonen			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 28.5.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 42+0	
TIIVISTELMÄ <p>Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia videopelien rakennetta teoreettiselta kannalta ja soveltaa teoriaa käytännössä. Erityishuomiota kiinnitin videopelien ja muiden pelien tapaan ja mahdollisuuksiin kertoa tarinoita.</p> <p>Suoritin tutkimuksen tutustumalla alan kirjallisuuteen ja tutkimuksiin. Opinnäytteen osaksi tein videopelin, jonka suunnittelussa käytin hyväksi tutkimuksia ja omakohtaisia kokemuksia olemassa olevista peleistä. Videopelitutkimukseen tutustuminen oli mielenkiintoinen kokemus, ja tutkimukseen perehdyttyäni pohdin, mitä ratkaisuja olisin voinut tehdä pelissäni paremmin erityisesti tarinankerronnan osalta.</p> <p>Videopelit ovat nuori media, joten niiden tutkimus on luonnollisesti vielä hieman hajanaista. Ala on kuitenkin huomionarvoinen, sillä peliteollisuus on maailmanlaajuinen bisnes, aivan kuten elokuvateollisuuskin. Elokuvat ovat hyötyneet niiden teoreettisesta puolesta tehdystä tutkimuksesta, joten on luonnollista olettaa saman pätevän videopelieihinkin. Tutkimuksen myötä kaikki saavat parempia pelejä pelattavakseen, oli pelaamisen syy sitten mikä hyvänsä.</p>			
Teos/Esitys/Produktio Apua Thor -videopeli. Tekijä Tero Lakkonen. DVD.			
Säilytyspaikka Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Ludologia, pelitutkimus, videopelit, pelit			

Degree Programme in Media		Specialisation New Media design
Author Tero Lakkonen		
Title Video game theory and its application		
Tutor(s) Juhana Kokkonen		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 28.5.2010	Number of pages + appendices 42+0
<p>The objective in this thesis was to study the structure of video games from a theoretical perspective and apply this knowledge. Special attention was given to the narrative possibilities of games.</p> <p>The study was conducted by studying research literature and various studies on the subject. As part of the study I used the research and my own experiences of games to create a video game of my own. Familiarising myself with video game studies was an interesting experience and after doing so I discuss how my game might have been improved by what I learned, especially regarding its narration.</p> <p>Video games are a young form of media, so naturally the research is still slightly erratic. Nevertheless the field is notable, as the games industry is a valuable worldwide business. Movies as an art form have benefited from theoretical study of film, so it is natural to assume the same will hold true for games as well. Whatever the reason for playing games, furthering video game studies will assure that everyone gets better games to play.</p>		
Work / Performance / Project Apua Thor – video game. Author: Tero Lakkonen. DVD.		
Place of Storage Aralis-library		
Keywords Ludology, game studies, video games, games		

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	2
2 PELIN RAKENNE .....	3
2.1 Pelimekaniikka .....	3
2.2 Tarinan merkitys .....	8
2.3 Tarinan interaktiivisuus.....	11
2.4 Tarina ja mekaniikka yhdessä.....	14
2.5 Emergentit tarinat.....	18
3 APUA THOR.....	23
3.1 Pelin synty.....	23
3.2 Tylsyyden poisto .....	26
3.3 Tästä eteenpäin .....	28
4 POHDINTAA LOPUKSI .....	38
LÄHTEET .....	40

## 1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutustua pelien teoreettiseen puoleen niistä tehtyjen tutkimusten avulla ja eritellä pelien rakenteiden elementtejä. Lisäksi opinnäytteeseen kuuluu olennaisesti oman pelin rakentaminen, jossa käytän mahdollisuuksien mukaan hyväksi teoriaan tutustumisesta saamiani oppeja. Teoriaosuuden tarkoitus on selvittää lukijalle pelien teoreettinen rakenne, ja missä se käytännössä näkyy. Omasta pelistäni kertovassa osuudessa kerron pelin synnystä ja sen rakentamisen vaiheista, haasteista ja tulevaisuudennäkymistä.

Videopelit valloittivat lukemattomien lasten sydämet sen jälkeen, kun kotitietokoneet ja pelikonsolit alkoivat yleistyä. Vanhemmat varmasti edelleen haluaisivat lasten kehittävän fyysistä kuntoaan leikkimällä ulkotiloissa, mutta nykyään lienee jo selvää, että paluuta entiseen ei ole. Viime vuosikymmeninä videopelit ovat tulleet samanlaiseksi osaksi yhteiskuntaamme kuin elokuvat tai sarjakuvat. Harva enää kyseenalaistaa videopelien asemaa medioiden joukossa. 1980-luvun lapset, jotka kasvoivat videopelien parissa, ovat nyt aikuisia. Vastoin joidenkin odotuksia nämä aikuiset eivät ole suinkaan hylänneet videopelejä, vaan pelaavat niitä edelleen. Pelimieltymykset ovat lapsuudesta muuttuneet, mutta harva on hylännyt pelaamista kokonaan. Videopelit ja vanha pelaajien sukupolvi ovat kasvaneet aikuisiksi.

Koska pelaaminen on arkipäivää myös minulle ja videopelit ovat mielenkiintoinen osa opiskelumaani alaa, päätin ottaa ne aiheeksi opinnäytetyöhöni. Videopelien ja pelaamisen teoriaan tutustuminen oli mielenkiintoista ja muutti aiempia käsityksiäni alasta. Pyrin esittelemään keskeisten videopelitutkijoiden ajatuksia ja teorioita. Puhtaasti teoreettinen lähestymistapa ei kuitenkaan tuntunut parhaalta itselleni, joten halusin lisätä opinnäytetyöhöni myös teososan, jollaiseksi sopi luonnollisesti peli.

Oman pelin tekeminen tuli monen tietokoneista kiinnostuneen lapsen haavelistalle videopelien muututtua osaksi arkea. Tässä opinnäytteessä kuvailen pelintekoprosessia omien kokemusteni perusteella. Ennen pelin tekemiseen keskittyvää osuutta käyn läpi pelien ja videopelien teoriaa keskittyen erityisesti niiden rakenteeseen ja tarinankerrontaan.

## 2 PELIN RAKENNE

### 2.1 Pelimekaniikka

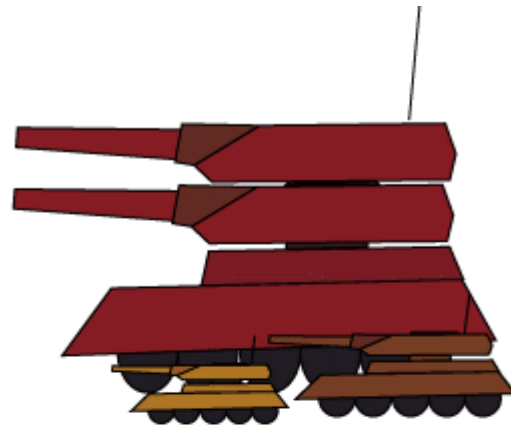
Pelit perustuvat ennalta sovituille säännöille, jotka eivät muutu pelin aikana tai pelikertojen välissä. Jokaisella pelaajalla on ennalta sovittu tapa vaikuttaa pelin tapahtumiin, ja peli vastaa pelaajan toimiin samojen sääntöjen mukaisesti. Säännöt eivät voi muuttua ilman että koko peli muuttuu toiseksi. Toisaalta pelin säännöt ovat riippumattomia niiden ympärille rakennetusta tarinasta. Esimerkiksi monelle lapselle tutussa leikissä, poliisissa ja rosvossa, on tarina, joka perustelee leikin säännöt. Tämän leikin tapauksessa lienee todennäköistä, että leikin muoto lähti kehittymään halusta leikkiä poliisia, minkä jälkeen säännöt kehittyivät vastaamaan tarinan tarpeita. Poliisi tarvitsee antagonistin, eli rosvon, jonka kiinni ottaminen on leikin tarkoitus. Rosvot laitetaan lopuksi vankilaan. Poliisit voittavat, jos rosvot saadaan kaikki vankilaan. Säännöt vaihtelevat pihakunnittain, ja aikojen saatossa leikki lienee keksitty yhä uudelleen ja uudelleen ympäri maailmaa. Huomattavaa on, että itse peli ei muuttuisi miksikään, vaikka poliisin, rosvon ja vankilan nimikkeet vaihdettaisiin robotiksi,

tiedemieheksi ja laboratoriksi. Pelin tarina olisi tällöin täysin erilainen, mutta leikin perusidea pysyy samana. Kyse on aina kahden ryhmän vastakkainasettelusta, joka pyritään ratkaisemaan sillä, että yksi taho juoksee toista takaa.

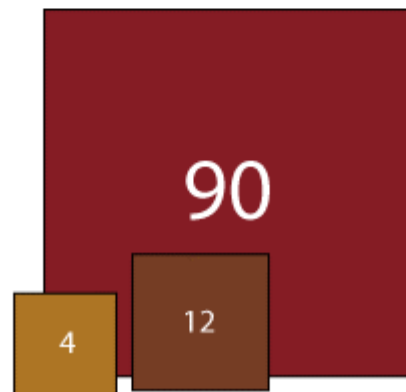
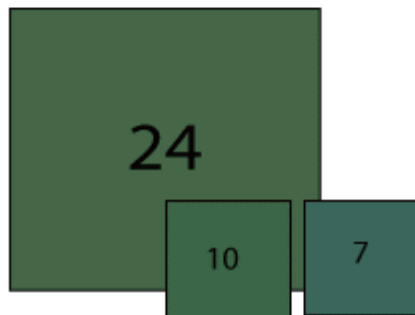
Videopelin, tai minkä tahansa muunkin tietokoneohjelman, voi ajatella olevan kone, jonka toimintaohjelma voi olla monessa erilaisessa tilassa. Koneeseen on ohjelmoitu erilaisia sääntöjä, joiden mukaan se vastaa käyttäjän syötteeseen. Peliä pelatessa oikeastaan vain käytetään konetta, joka vastaa pelaajan toimiin. (Juul 2004, 133.) Videopelin sääntöjä voidaan kutsua sen mekaniikaksi. Aivan kuten leikeissä ja muissa peleissä, videopeleissäkin tarina voidaan erottaa mekaniikasta ilman, että mekaniikka muuttuisi tarinan muuttuessa. Esimerkiksi taustatarina on videopelin sääntöjen kannalta täysin yhdentekevä. Sotapeli voi sijoittua niin Ruotsiin kuin Normandiaan, ja päähahmo voi olla mies tai nainen, mutta pelin sääntöihin nämä ratkaisut eivät sinällään vaikuta. Videopeli voidaan esittää myös abstraktisti ilman graafisia elementtejä (Kuva 1.). Esimerkkipelin mekaniikka ei ole riippuvainen siitä, esitetäänkö objektit tankkeina, neliöinä vai kukkina. Viime kädessä siis mekaniikka määrittää, millainen peli on kyseessä, tarinan toimiessa tarkentavana kulissina. Säännöt voidaan siis erotella koristeista.

Jalkapallopelein määritelmä koostuu yksinomaan sen säännöistä, sillä ei siis ole tarinaa. Pelaajilla voi olla omat tarinansa kerrottavana jalkapallon pelaamisesta, mutta itse peli on täysin neutraali. Sama tuntuisi pätevän lähes kaikkiin suosittuihin urheilumuotoihin. Urheiluammunta on riisuttu kaikesta väkivallasta, samoin nyrkkeily ja miekkailu. Näiden lajien tavoitteena ei ole enää tappaa vastustajaa, vaikka ne ovatkin kehittyneet sen taidon harjoittelun pohjalta. Urheiluammunnassa käytetyt aseet olisivat oikeassa taistelussa kömpelöitä ja heikkotehoisia, floretista puhumattakaan. Nyrkkeilyssä osa iskuista on kielletty ja koko ottelu on tiukasti kontrolloitu paradoksaalista kyllä, ottelijoiden turvallisuuden nimissä. Perinteisessä olympiapainissa ei ole myöskään kyse tarinoista, mutta sen sijaan amerikkalaistyypisessä showpainissa kyse on lähes yksinomaan tarinankerronnasta painimisen ollessa alistettuna täysin nimelliseen rooliin tarinan armoille. Showpaininäytöksen tavoitteena on edelleen löytää voittaja, mutta paininäyttelijän fyysisellä kyvyllä ei ole ottelun tuloksen kannalta mitään merkitystä. Voittajan määrää yksinomaan käsikirjoitus, joten kyseessä ei ole leikki, peli tai urheilu, vaan näytelmä.

## Sotapeli



## Abstrakti sotapeli



Kuva 1: Sotapeli toimii sisäisesti samalla tavoin riippumatta siitä, miten tankit esitetään.

Jos leikkikentällä tai stadionilla pelatussa jalkapallossa on tarina, löytyy se itse pelitapahtuman ulkopuolelta. Kuten penkkiurheilijat voivat todeta, urheilun seuraaminen saa uusia ulottuvuuksia, jos perehtyy pelaajien, valmentajien ja koko lajin taustatietoihin. Tämä tuo uusia merkityksiä pelin tapahtumiin ja seurauksiin, minkä jälkeen pelin tapahtumia pystyy tulkitsemaan ja niistä iloitsemaan kattavammin kuin ennen. Jalkapalloa voi myös seurata ja pelata tietämättä mitään muiden pelaajien yksityiselämästä, eikä se tietenkään vaikuta itse pelin kulkuun.



Samalla tavoin videopeleissä pelin tarina on irrallinen itse pelimekaniikasta, oli kyseessä sitten seikkailupeli tai jalkapallosimulaatio. Pelin taustatarinan mukaan tavoitteena voi olla pelastaa prinssi rosvoilta tai aivan mitä hyvänsä käsikirjoittaja onkaan keksinyt, mutta tarinan sanoilla ei ole välitöntä merkitystä pelin sisäiseen toimintaan. Esimerkiksi shakkia voi pelata vaikka pikkukivillä, kunhan tietää shakin säännöt. Nykymuotoonsa shakki onkin kehittynyt 500-luvun Intiassa pelatusta Chaturanga-pelistä, joka myös kuvasi sotaa kahden armeijan välillä. Chaturangassa tavoitteena oli tuhota vastustajan shaahi, ja pelin säännöt ovat pysyneet lähes täysin samanlaisina noista ajoista lähtien. (Wikipedia 2010a.) Pelimekaniikan kannalta on siis merkityksetöntä mistä napista pelihahmo hyppää, minkä värinen pelin taivas on tai ovatko pelin viholliset natsuja.

Shakki, kuten monet muutkin pelit, lienee kehittynyt nykyiseen muotoonsa pikkuhiljaa ilman mitään tietoista visiota päämäärästä. Kuten lasten poliisi ja rosvo -leikissä, Chaturangan säännöt ovat luultavasti kehittyneet sota-teeman myötävaikutuksesta eivätkä täysin niistä erillään. Esimerkiksi shaahi-nappulan asema pelin säännöissä on helposti ymmärrettävissä, kun sitä ajatellaan valtakunnan ja armeijan shaahina. Tästä huolimatta on vaikea uskoa, että Chaturangan tai shakin kehittämisen tarkoituksena olisi ollut kertoa tarinaa kahden armeijan välisestä sodasta, vaan pikemmin tarjota kevyt ja helposti lähestyttävä simulaatio sodankäynnistä ja haastaa tovereita peliin mukaan. Kyse on siis sotaleikistä laudalla.

Onkin huomattavaa, miten perinteisissä peleissä ja leikeissä niiden säännöt ovat useimmiten pääosassa, tarinasisällön ollessa ohutta tai jopa olematonta. Harva korttipeli kertoo minkäänlaista tarinaa, eikä teatteri ole olympialaji. Pelaamisessa siis varmasti kiehtoo ainakin aluksi enemmän itse pelaamisen nautittavuus, eikä tarinasisältö. Ehkä taustalla on sama ilmiö, mikä tekee toimintaelokuvasta helpommin lähestyttävän kuin väkevää draamasta. Professori Hannu Alhon ja pelitutkija Jussi Holopaisen mukaan yksinkertaisen ja tarinaltaan olemattoman Tetriksen vetovoima perustuu ihmisen perimmäisiin vaistoihin. Pelin ydin on kappaleiden manipulointi, mikä on ihmisen ensimmäisiä taitoja. Lisäksi heidän mukaansa pelissä kootut siistit

palikkapinot tuottavat mielihyvää, kuten myös se, että pelissä näkee välittömästi edistymisensä, samoin kuin virheiden seuraukset ja ponnistelut niiden paikkaamiseksi. Virheiden korjaus on Alhon ja Holopaisen mukaan ihmiselle nautinnollista. (Merimaa 2010.)

Vaikka tarina ja mekaniikka voidaan erotella, olisi väärin päättää, että vain toinen elementeistä on pelin kokonaisuuden kannalta olennainen, eteenkään kun erottelun yksityiskohdista ei vallitse yksimielisyyttä. Espen Aarseth jakaa pelin kolmeen osaan: sääntöihin, pelimaailmaan ja sääntöjen seurauksiin pelimaailmassa (Aarseth 2004, 48). Hän pitää näistä pelin kannalta vähiten merkityksellisenä pelimaailmaa, sillä kuten todettu, pelin ydin pysyy samana vaikka sen ulkomuoto muuttuisikin. Toisaalta peliä ei voisi olla ilman sääntöjä, mutta kerronnallisten elementtien avulla pelimekaniikan ratkaisut saadaan perusteltua. Esimerkiksi aiemmin mainittu sotapeli toimii pelin sisäisen logiikan kannalta samalla tavalla huolimatta siitä, esitetäänkö taistelu neliöinä vai tankin kuvina. Sotapelin toiminta on silti perusteltua esittää tankkeina eikä neliöinä, sillä pelaajan voidaan olettaa tietävän suunnilleen miten sotiminen tankeilla tapahtuu, joten kaikkia merkityssuhteita ei tarvitse rakentaa alusta asti. Esimerkiksi se, että objektit pystyvät ampumaan toisiaan ja liikkumaan paikasta toiseen on pelaajalle itsestään selvää, jos objektit esitetään tankkeina. Lisäksi pelaaja on todennäköisesti kiinnostuneempi sotimaan tankeilla kuin neliöillä.

Videopelin, kuten muidenkin tietokoneohjelmien, sisäinen logiikka on pohjimmiltaan vain suorittimen laskemaa matematiikkaa. Tietokone ei tunnusta objekteilla olevan ulkonäköä, ääniä tai muita ihmisille tärkeitä ominaisuuksia, joiden avulla pelaaja tulkitsee pelin tapahtumia. Jos objektit esitettäisiin lintuina, pelaaja varmasti olettaisi niiden käyttäytyvän samalla tapaa kuin oikeiden lintujen, kun jälleen pelin kannalta kyseessä on vain objekti, jota koskevat eri säännöt kuin sellaista, jota kuvataan tankkina.

On kyseenalaista voiko pelin riisua täydellisesti kaikista merkityssuhteista. Esimerkiksi Janet Murrayn mielestä jo pelin rakentuminen konfliktin, kilpailun tai ongelmanratkaisun ympärille on tarinallinen elementti (Murray 2004, 2). Toisaalta tutkija Markku Eskelinen väittää, että peleissä ei ole todellista kerrontaa. Hänen mukaansa pelimekaniikka ja tarinankerronta ovat erillään toisistaan eivätkä voi koskaan todella kohdata eli vaikuttaa toisiinsa. Hänen mielestään pelejä tulisi tutkia vain niiden mekaniikoiden osalta, sillä pelissä tarina on vain koriste eikä olennainen osa kokemusta. (Eskelinen 2004, 36.) Jos ajatellaan jotain abstraktia peliä, kuten Tetristä tai tammaa, on tarinankerrontaa vaikea löytää, ellei tarinaksi katso Murrayn tapaan jo näiden pelien sääntöjä. Tammassa tavoitteena on voittaa toinen pelaaja sääntöjen puitteissa ja Tetrikessä pyritään "selviämään hengissä" mahdollisimman pitkään alati vaikeutuvien sääntöjen määrittämässä puitteissa. Voittaminen ja selviytyminen ovat motiivina monissa tarinoissa, mutta ainakaan itse en katsoisi niitä tarinoiksi sellaisinaan.

## 2.2 Tarinan merkitys

Pelin tarina on usein se houkutteleva tekijä, mikä saa ihmiset pelaamaan. Peli mainostaa kertovansa kilpa-ajosta, sotimisesta, murhamysteeristä tai villistä seikkailusta, aivan kuten muutkin kulttuurituotteet. Erona elokuvaan, kirjoihin ja muihin passiivisiin viihdemuotoihin peli tarjoaa tilaisuuden *olla* kilpa-ajaja, sotilas tai Indiana Jones. Tuskin koskaan näkee pelin mainostavan mekaniikkaansa, vaikka sen onnistuminen onkin kriittistä pelin nautittavuuden kannalta. Syy tähän lienee se, että mekaniikka ei näy ulospäin, vaan on aina puettu tarinaksi. Useimmille tutussa Monopoli-pelissä rakennetaan kiinteistöimperiumia ja kilpaillaan muita pelaajia vastaan. Pelin säännöillä ei ole mitään tekemistä oikean kiinteistökaupan tai hotellimatkailun kanssa, mutta lopulta sillä ei ole merkitystä, sillä tavoite on sama kuin lasten pihaleikeissä - eläytyä rooliin ja pitää samalla hauskaa.

Videopeli on hyvä väline tarinan kertomiseksi. Digitaalinen media voi sisältää liikkuvaa kuvaa, ääntä, tekstiä, kolmiulotteisia navigoitavia tiloja tai vaikka simulaatioita

reaalimaailman ilmiöistä. Kaikilla näillä osilla voidaan jo yksinään kertoa tarinoita, joten on selvää, että yhdistämällä kaikki interaktiiviseen pakettiin mahdollisuudet tarinankerrontaan vähintäänkin säilyvät. Gonzalo Frasca kysyykin esseessään *Videogames of the Oppressed*: ”Jos videopelit eivät ole tarinankerrontaa, mitä ne sitten ovat?” Hän muistuttaa, että pelissä tarinan eteneminen vaatii aina pelaajan aktiivista osallistumista, toisin kuin perinteisessä kerronnassa. Videopelit tarvitsevat aina pelaajan aktiivisuutta ei vain sisällön tulkitsemiseksi, mutta ylipäänsä myös sen näkemiseksi. (Frasca 2004, 86.) Videopeli siis voidaan kokea vain pelaamalla, mikä voidaan tehdä vain sen käyttöliittymän, siis sen mekaniikan kautta. Tästä seuraa, että videopelin tarina välittyy pelaajalle pelimekaniikan kautta, sillä se on pelin ainoa keino kommunikoida pelaajan kanssa. Pelaaja on siis aina osallisena tarinan kertomiseen.

Videopelien tapauksessa niiden tarinallista sisältöä pitäisi ajatella kokonaisuutena, sillä videopeli on audiovisuaalinen kokonaisuus jonka vaikutus pelaajaan riippuu kaikkien osien summasta, toki ottaen huomioon yksilölliset mieltymykset. Koko tarinan pitää silloin ajatella olevan enemmän kuin pelkkä taustaksi sepitetty motiivi, pelin sisältämä dialogi tai tapahtumien sarja. On huomattava, että jo pelin graafinen ilme tai sen maailma on myös aina tarinallinen elementti.

Don Carson, joka rakentaa huvipuistoattraktioita Walt Disney Imagineering -yhtiölle, väittää, että pelisuunnittelijat voivat oppia paljon hänen työssään käyttämästä ympäristöllisestä tarinankerronnasta. Hänen mukaansa tarinaelementti sulautuu siihen fyysiseen tilaan, jonka läpi attraktion kokija kulkee. Tilaa itsessään voi käyttää tarinan kertomiseen, sillä tilan kokijalla on varastossa paljon aiempia kokemuksia maailmasta sekä muistoja kirjoista ja elokuvista, joita kaikkia tilan suunnittelija voi käyttää hyväksi elämysrikkaan tilan rakentamiseksi. Jos esimerkiksi huvipuistoajelun teemana ovat merirosvot, tulisi jokaisen yksityiskohdan; tekstuurien, äänien ja vieläpä ajelun mutkankin vahvistaa ja palvella merirosvokonseptia. Lisäksi tulisi huomata, että yksikin epäsuhtainen tai ristiriitainen elementti voi tuhota illuusion. (Carson 2000, 1-4) Henry Jenkins jatkaa samasta aiheesta muistuttamalla, että tilan avulla ei niinkään voi kertoa esimerkiksi kokonaista romaania, vaan pikemminkin luoda tuon romaanin tunnelman.

Lisäksi on huomattava, että huvipuistoajelujen suunnittelijat ovat pelisuunnittelijoita vapaampia muokkaamaan vierailijoiden elämyksiä, sillä ajelut eivät yleensä ole interaktiivisia, toisin kuin pelit.(Jenkins 2004, 123.)

Videopeli pystyy käyttämään kaikkia keinojaan tarinan kertomiseen samaan tapaan kuin elokuva voi kertoa tarinaa äänillä, kuvilla, leikkauksella ja monin muun keinoin jotka ovat kehittyneet taiteenlajin satavuotisen historian aikana. Vaikka pelin mekaaniset ja tarinalliset elementit on mahdollista eritellä ja erotella, se ei tarkoita, etteivätkö ne muodostaisi samalla tapaa tarinaan vaikuttavaa kokonaisuutta.

Videopelejä verrataan monesti elokuvaan erityisesti suuren budjetin pelien sisältämien elokuvamaisten välinäytösten osalta. Pelin voidaan sanoa olevan "elokuvamainen kokemus" tai "interaktiivinen elokuva". Elokuvassa yleisö istuu ja tulkitsee näkemäänsä, mutta pelissä pelaaja aktiivisesti pelaa ja tulkitsee näkemäänsä. Elokuva kestää noin kaksi tuntia ja se katsotaan useimmiten kerralla loppuun asti. Sitä vastoin videopelin läpäiseminen vaatii mahdollisesti kymmeniä tunteja, joka kuuluu useiden päivien, tai jopa kuukausien aikana.

Elokuvan tarinaan voi kuulua, että henkilö A menee paikkaan B. Dramatiikan vaatimusten vuoksi elokuvassa matka tapahtuisi silmänräpäyksessä - näyttelijä ilmestyy perille ja seuraava kohtaus voi alkaa. Videopelin muoto tarjoaa mahdollisuuden antaa pelaajan eläytyä pelihahmon rooliin ja tehdä koko matka reaaliajassa. Tai ehkä kyseessä on lentosimulaattori, joiden koko tarkoitus on simuloida mahdollisimman tarkasti matkustamista, konsepti, johon olennaisesti kuuluu reaaliaikaisuus ja siitä johtuva mahdollinen tapahtumaköyhyys. Realistista simulaatiota odottava pelaaja varmasti pettyisi, mikäli tällaisesta pelistä puuttuisi mahdollisuus lentää tuntikaupalla lentokentältä toiselle ilman, että koko aikana tapahtuu mitään erikoista, sillä simulaation koko tarkoitus on jäljitellä todellisuutta (Crawford 2004, 46). Videopelien voi katsoa olevan pohjimmiltaan aina simulaatioita, mutta tällöin on muistettava, että simulaation kaikki parametrit ovat simulaation laatijan määriteltävissä. Simuloinnin, ja

videopelien, mahdollisuudet luoda erilaisia maailmoja ja sen myötä tarinoita ovat vain mielikuvituksen rajaamat.

### 2.3 Tarinan interaktiivisuus

Pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin tarinaan ovat lopulta hyvin rajoitetut. Sitä vastoin toissijaisiin asioihin, kuten tarinankerronnan nopeuteen ja tapahtumien järjestykseen on mahdollista vaikuttaa. Jos romaanin tarina etenee sivua kääntämällä ja pelissä ongelmia ratkomalla, on itse tarina molemmissa yhtä interaktiivinen. On olemassa kirjoja, joissa lukija voi tehdä tarinan kuluessa valintoja, jotka vaikuttavat juonen kulkuun. Tällaiset kirjat olivat suosionsa huipulla lasten parissa 1980- ja 90-luvuilla (Wikipedia 2010b). Suomessa näitä kirjoja markkinoitiin Valitse oma seikkailusi -nimikkeellä, joten käytän tässä työssä sitä nimitystä. Tällainen kirja voi pyytää lukijaa esimerkiksi valitsemaan, haluaako hän kulkea polkua pitkin vai mennä tutkimaan pimeää luolaa. Kullekin valinnalle on ilmoitettu kirjan sivunumero, jonne siirtymällä lukija jatkaa tarinan lukemista valitsemaansa polkua pitkin. Riippumatta siitä, mitä lukija-pelaaja valitsee, hän ei pysty koskaan kokemaan sellaista, mitä kirjaan ei ole valmiiksi kirjoitettu. Lukemalla kirjan läpi useita kertoja huomaa pian lukevansa samoja tarinapolkuja yhä uudelleen ja uudelleen.

Christian Swinehart tutki kahtatoista Valitse oma seikkailusi -kirjaa, jotka oli julkaistu välillä 1979–1998. Tutkituissa kirjoissa sivuja, joissa lukijaa pyydettiin tekemään valinta, oli 14–47 kappaletta, erilaisia lopetuksia 16–40 kpl ja sivuja ilman tarinan haarautumista löytyi 30–87 kpl. Vaihtelu kirjojen välillä oli suurta, ja yleisesti ottaen myöhemmin kirjoitetuissa kirjoissa oli enemmän haarautumatonta tekstiä kuin vanhemmissa. (Swinehart.) Vaikka lukukertojen välillä kirjan tarina hyppii valintojen mukaan eri reiteille, on vaihtoehtoisia tapoja lukea kirja läpi vain rajallinen määrä. Näiden kirjojen ei voi siis katsoa olevan todellisia interaktiivisia tarinoita, sillä lukija ei muuta tarinaa, vaan valitsee, minkä tarinan lukee.

Videopelien maailmassa ehkä yleisin tapa naamioida tarina vaikuttamaan interaktiiviselta on antaa mahdollisuus pelata pelin tarina läpi joko moraalisesti hyvänä tai pahana hahmona. Tähän törmää usein ns. roolipeleissä kuten Baldur's Gate, Fallout tai Fable. Käytännössä näissä peleissä on olemassa vain yksi tarina, mutta kerrottuna kahdesta näkökulmasta. Vielä kriittisemmin tarkasteltuna kyse on siitä, että itse tarina ei muutu mihinkään mutta valintakohtien dialogi muuttuu sen mukaan, valitseeko pelaaja pahaksi vai hyväksi tarkoitetun vaihtoehdon. Peli etenee pinnallisia muutoksia lukuun ottamatta samalla tavalla riippumatta siitä, valitseeko pelaaja hyvän vai pahan hahmon. Lisäksi yleensä pelaajalla ei ole mahdollisuutta valita kuin näiden kahden ääripään välillä, mutta toki rajoite on maskeerattu jonkin juonielementin taakse.

Valinta hyvän tai pahan tarinan välillä voi antaa pelaajalle esimerkiksi tiettyjä tehtäviä, jotka eivät oikeasti vaikuta juonen etenemiseen pätkäkään. Näin on esimerkiksi Baldur's Gate 2 -pelissä, jossa pelaaja voi valita liittykö hän vampyyreiden vai varkaiden joukkoihin. Valinta vaikuttaa pelin tarinaan vain sille varatun osuuden ajan, eikä vaikuta tarinaan kuin kosmeettisesti. Liittoutuessaan varkaiden kanssa pelaaja joutuu taistelemaan vampyyreita vastaan ja päinvastoin. Tämä ei johdu siitä, etteikö pelin mekaniikka sallisi suuria muutoksia tarinaan, vaan siitä yksinkertaisesta syystä, että kaikkien eri mahdollisuuksien käsikirjoittaminen on ylitsepääsemättömän työlästä. Ratkaisu on siis pikemminkin budjetillinen kuin tekninen. Lisäksi monipolvinen ja valtavasti haarautuva tarina on työläs käsikirjoittaa siten, että se on kaikkine eri etenemisvaihtoehtoineen aina yhtä jännittävä ja palkitseva. Baldur's Gate on siis tarinavetoinen roolipeli, jonka tarinaan ei voi vaikuttaa, mutta monille Baldur's Gaten viehätyks tulee nimenomaan sen valmiista tarinasta. Se, että tarinaan ei voi oikeasti syvällisemmin vaikuttaa, on usein pelielämyksen kannalta merkityksetöntä. Rhys Hess innostui Baldur's Gaten tarinasta niin, että hän pelasi pelin läpi ja kirjoitti kohtaamistaan pelitapahtumista kirjan, joka on kerrottu pelihahmon näkökulmasta (Warnes 2005, 3).

On monia syitä siihen, miksi valmiiksi käsikirjoitettu tarina on yleisin tapa liittää peliin tarina. Vuorovaikutteiset tarinat ovat yleisesti ottaen puun muotoisia, joissa on tietyissä kriittisissä kohdissa vaihtoehtoisia etenemisreititejä. Elokvamaailmassa tämänlaista

mallia on tutkittu pitkään. Käytännössä vaihtoehtoisia etenemisreittejä sisältävä tarina ei ole elokuvan keinoin kerrottuna yleisön kannalta merkittävästi nautittavampi kokemus kuin perinteinen tarina. Lisäksi haaratuvan kertomuksen laatiminen on häkellyttävän työläs prosessi, jos lisävaatimuksena on tehdä hyvä teos. Elokuvakerronnassa interaktiivisuus voi myös haitata, sillä yleisön pyytäminen valitsemaan tarinan jatkumistapa on häiritsevää elämyksen kannalta. Elokuvaa katsoessa ollaan tottuneita siihen, että kontrollissa on tarinankertoja ja yleisö antautuu tarinan vietäväksi. Kyse ei ole kuitenkaan ainoastaan interaktiivisen tarinan laatimisen työmäärästä. Staattisen tarinan vaikutuksesta sen kokijaan voi esittää perusteltuja arvauksia, kun taas aidosti interaktiivinen tarina ei ole pelin tekijän kontrollissa.

Todellinen interaktiivinen tarina on vähintäänkin harvinainen tapaus, ja ehkä jopa mahdoton tavoite saavutettavaksi. Käytännön syistä pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelin tarinaan ovat aina rajatut, sillä kaikkia pelaajan tekemisiä on mahdoton ennakoida. Lienee mahdotonta rakentaa tarina, joka osaa reagoida aivan kaikkeen mitä pelaaja keksii kokeilla, joten vaihtoehtoja on kaksi: Joko pelaajan vaikutusmahdollisuuksia karsitaan, tai luovutaan ennalta käsikirjoitetusta tarinasta kokonaan ja annetaan tarinankuljetus simulaation harteille. Simulaation myötä pelimekaniikasta nousevaa tarinankerrontaa käsitellen tarkemmin luvussa Emergentit tarinat.

Michael Matheas ja Andrew Stern valitsivat ensin mainitun vaihtoehdon tutkiessaan pelaajan mahdollisuuksia vaikuttaa pelin tarinaan siten, että pelaaja myös kokee vaikuttavansa pelin tarinaan. Tätä koetellakseen he rakensivat pelin Facade, jossa pelaaja puhuu kahden henkilön kanssa ja puheillaan vaikuttaa pelin etenemiseen. Facaden rakentamisessa tavoitteena oli kokeilla, miten tarinankerronta sopii yhteen sen haasteen kanssa, että pelaajan toimilla on pinnallista syvempi vaikutus tarinan kulkuun tarinan dramaattisuuden vesittymättä. Kaikki Facaden tapahtumat sijoittuvat yhteen kerrostaloasuntoon, ja tarina pyörii parisuhteen kariutumisen ympärillä. Vaikka Facade ei sijoitukaan viidakoon tai sotatantereelle, eikä siinä ammuta vihollisia, se silti tarjoaa pelaajalle haasteita ja tehtäviä ja reagoi pelaajan toimiin. Siinä missä sotapelissä pelaaja yrittäisi ampua helikopterin taivaalta, Facadessa pelaaja esimerkiksi yrittää udella pelihahmon avioliiton rakoilun syitä ilman, että tulee loukanneeksi tätä. Facade



laskee pelaajan onnistumiselle pelin eri osa-alueilla pistearvot, joiden mukaan se edistää tarinaa, aivan kuten jokin muu peli etenisi seuraavaan kenttään pelaajan tuhottua tarpeeksi lohikäärmeitä. Facadessa pelaajan aseistus koostuu eri tavoista puhua pelihahmoille, esimerkiksi flirttailevasti, kritisoiden tai provosoiden. Pelaaja saa välitöntä palautetta teoistaan pelihahmojen reaktioiden muodossa, mutta pinnan alla pelaajan valinnat vaikuttavat myös koko tarinan etenemiseen jonain tulevana hetkenä.

Peli pitää kirjaa pelihahmojen tilasta, esimerkiksi turhautumisesta tai luottamuksesta pelaajaan, mutta ei suoraan kommunikoi tätä pelaajalle. Pelaajan on pääteltävä hahmojen käytöksestä, miten he suhtautuvat pelaajaan ja miten pelaajan toimet ovat heihin vaikuttaneet. Tavoitteena on ollut luoda uskottava perhedraama, jonka etenemiseen pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa. Pelin sisäisten laskureiden ja tilojen näyttäminen suoraan numeerisina arvoina ei ole silloin mielekästä, sillä se rikkoisi illuusion ja vaikeuttaisi pelaajan eläytymistä pelin tarinaan. Täydellistä vapautta Facadakaan ei pelaajalle tarjoa. Jos pelaaja esimerkiksi heittäytyy täysin hankalaksi eikä Facaden järjestelmä osaa tarjota enää vaihtoehtoisia tarinankuljetuksia, se laukaisee aina saman vaihtoehtoisen lopun tarinalle, jossa pelaaja heitetään talosta ulos. (Mateas, Stern 2005, 1–5.)

Tarina on siis usein peleissä vain palkinto ja kulissi, tämä pätee niin valtavirran suuren budjetin julkaisuihin kuin indie-peleihin. Vaikuttaisi siltä, että pelin tarina on aina kompromissi interaktiivisuuden ja ohjatun elämyksen luomisen välillä. Liika vapaus johtaa helposti siihen, että pelaaja sotkee tarinankerronnan tai vaihtoehtoisia tarinoita on kirjoitettava niin paljon, että niiden laatu kärsii. Liian tiukat rajoituksen pelaajan tekemisille saattavat taas ärsyttää pelaajaa, tai pelihahmolle tapahtuvat asiat eivät ehkä tunnu dramaattisilta jos niihin ei pysty vaikuttamaan. Tämä ei toki tarkoita sitä, ettei missään pelissä voisi olla rikasta ja elämyksiä tuovaa tarinankerrontaa, joka olisi vieläpä olennainen osa peliä.

## 2.4 Tarina ja mekaniikka yhdessä

Mielestäni on olemassa pelejä, joissa tarina ja mekaniikka ovat niin kietoutuneita toisiinsa, että pelistä saatava elämys riippuu olennaisesti niiden yhteisvaikutuksesta. Tällaisia pelejä on toki useita, mutta käytän tässä kappaleessa esimerkkeinä kahta mielestäni erityisen onnistunutta peliteosta. Ensimmäiseksi tarkastelen Grand Theft Auto -pelisarjan myöhempiä osia. Pelisarja alkoi vuonna 1997, mutta löi itsensä läpi vasta 2001 PlayStation 2 -konsolille julkaistun kolmannen osan myötä. Pelin perusidea on pysynyt jokaisessa sarjan pelissä samana, mutta laitteiden kehittyessä pelin ominaisuudet ovat syventyneet. Jos pelin taustatarina riisutaan pois, jää jäljelle yksinkertainen ja nopeatempoinen toimintapeli, jossa ajetaan autolla ja ammutaan vihollisia. Kyseessä on pohjimmiltaan peli, jossa riehutaan ja rikotaan paikkoja, minkä parissa voi hyvin viihtyä ilman taustatarinaa.

Riehumissimulaattori antaa pelaajalle mahdollisuuden tehdä jotain, mitä todellinen maailma ei salli. Tämän kaltainen eskapismi on yksi keskeisiä syitä pelien pelaamiseen, ja samaa voi sanoa elokuvien, sarjakuvan ja monen muun viihdemuodon suosion perimmäisistä syistä. Grand Theft Auton tapauksessa pelirunko, jonka ympäriltä on karsittu tarina pois, on menettänyt suuren osan vetovoimastaan, sillä vain kaikkine koristeineen se on enemmän kuin pelkkä riehumissimulaattori. On huomattava, että auto, väkivalta tai riehuminen eivät ole abstrakteja käsitteitä, sillä pelaajalla on jo ennakolta kokemuksia siitä, mitä kuuluu asiaan kun ajetaan autolla tai riehutaan. Niin kauan kuin pelissä on kulttuurillisia viitteitä, sen ei voi sanoa olevan abstrakti. Toisaalta matematiikkaan ja kuvioihinkin perustuvan pelin voi ajatella olevan ennakkokäsitysten värittäjä. Esimerkiksi on oletettavaa että pelaaja pitää suurempaa objektia tai numeroa voimakkaampana kuin pientä. Täydellinen vapaus aiemmin opitusta lienee mahdotonta saavuttaa.

Tuhoamisvimman tyydyttämisen lisäksi osa pelin viehätystä on sen huolellisesti kirjoitettu tarina, jota pelaaja kuljettaa teoillaan haluamaansa suuntaan. Lisäksi pelimaailmassa on paljon tutkittavaa ja löydettävää, ja auton radiosta voi kuunnella lukuisia huolella tehtyjä parodioita todellisista radiokanavista. Pelin ympäristö ja tarina eivät ole irrallisia. Tapahtumat pyörivät suurkaupungin hämäräveikkojen ympärillä, mutta kaupungissa voi kulkea vapaasti. Kaduilla kävelee tavallisia ihmisiä, ja tiet ovat

täynnä autoja jotka ajavat kukin minnekin. Kaupunki on toki vain kulissi ja tietokoneen ohjaamat hahmot vain kävelevät päämäärättömästi ympäriinsä, sillä jokainen niistä on pelkkä statisti. Tärkeintä on huomata, että mitään tarinan kannalta tärkeää ei tapahdu itsestään. Pelin voi jättää pyörimään itsekseen kuinka kauaksi tahansa, eikä tarina etene mihinkään ilman pelaajan panosta. Toisaalta pelaajan interaktio maailman kanssa on hyvin rajoittunutta. On mahdollista kulkea ympäri kaupunkia ja käydä ennalta määrätyissä sijainneissa, kuten kaupoissa tai kahviloissa. Onpa pelissä mahdollista mennä myös nettikahvilaan selaamaan pelin humoristista versiota internetistä. Netin selaaminen ei palvele mekaniikan kannalta mitään tarkoitusta, mutta sen tyyllinen toteutus on yhteneväinen muun pelimaailman kanssa, joten vaikutus on immersion kannalta positiivinen.

Pelialueen tutkimista lukuunottamatta pelaajan vaikutusmahdollisuudet maailmaan ovat lähinnä väkivaltaisia. Kaupunkilaiset reagoivat pelaajan riehumiseen ennalta ohjelmoitujen kaavojen mukaisesti, joskin tarkat reaktiot ovat vain löyhästi kontrolloituja, mikä johtaa usein yllättäviin tapahtumiin. Esimerkiksi pelaajan avatessa tulen keskellä jalkakäytävää ympärillä olevat tietokoneen ohjaamat siviilit säntäävät karkuun suorinta mahdollista reittiä. Joskus he juoksevat suoraan autotielle ja jäävät paikalle sattuneen auton alle, tai pelaajaa taltuttamaan saapunut poliisiauto ajaa karkuun juoksevan siviilin yli. Pelissä kohtaa usein tämänkaltaisia ennalta-arvaamattomia tapahtumia, sillä pelimaailma tottelee yksinkertaisia, mutta toisiinsa vaikuttavia sääntöjä. Tämä luo illuusion oikeasti toimivasta suurkaupungista jossa pelihahmo elää elämäänsä. Kaikki tämä elävöittää pelimaailmaa ja auttaa pelaajaa samaistumaan pelin sisäiseen rooliinsa. Tietysti kyse on vain illuusiosta, sillä pelin tarina kulkee vain ennalta käsikirjoitettuja polkuja ja kaupungissa rellestämisessä on tiukat rajoitukset. Tarinan ja puitteiden poistaminen veisi pelaajan toimilta tarkoituksen ja tekisi pelistä vain leikkikentän. Ohjattu pelikokemus olisi silloin lähes mahdoton, joten tässä tapauksessa pelin tarinan voi oikeutetusti sanoa olevan olennainen osa kokonaisuutta.

Toinen esimerkki pelistä, jossa tarina on oleellinen osa kokonaisuutta, on PlayStation 2 -konsolille vuonna 2001 julkaistu Ico. Peli sijoittuu fantasiamaailmaan ja käsittää

seikkailua ja ongelmanratkontaa, kun sarvipäinen poika nimeltä Ico yrittää karata valtavasta linnasta yhdessä Yorda-tytön kanssa. Pelin tarina ei ole monimutkainen, ongelmat eivät ole erityisen vaikeita ja pelin harvat viholliset on helppo peitota. Pelissä on hyvin vähän dialogia, eikä Yordan puhe ole edes mitään ymmärrettävää kieltä. Aivan pelin alussa näytetään video, jossa pelin alkuasetelma esitellään, mutta sen jälkeen maailmasta ei kerrota enää mitään suoraan. Pelaajan täytyy päätellä tapahtumien kulku tarkastelemalla ympäristöään, eikä edes pelin lopussa anneta mitään valmiita tulkintoja, vaan tarinan lopetus jää avoimeksi.

Suurimman osan ajasta pelissä ei tapahdu juuri mitään. Pelaajaa ei painosteta ratkaisemaan ongelmia, jotka koostuvat lähinnä yksinkertaisista pulmista. Ratkaisut löytyvät kiipeilemällä linnan rakenteissa, nappien painamisesta ja laatikoiden työntämisestä paikasta toiseen. Icon peliympäristö on itsessään osa tarinaa, samalla tapaa kuin Carsonin kuvailemat huvipuistoajelut. Linna on valtava, tyhjä ja puolittain luonnontilaan rapistunut. Välillä pelaajan kimppuun käy pikimustia haamumaisia olentoja, jotka on helppo hakata kepillä matalaksi. Pelin rakenne ei vaadi tarinan olemassaoloa, mutta tarina tuo pelille huomattavaa lisäarvoa.

Grand Theft Autosta ja Icosta puuttuisi jotain olennaista, jos niistä poistettaisiin tarina tai mekaniikka. Totta kai esimerkiksi kaunokirjallisuuden keinoin kerrottu tarina pakenemisesta linnasta tai tapahtumista suurkaupungin rikollisliigoissa voivat aivan hyvin olla erittäin viihdyttäviä, mieleenpainuvia ja vaikuttavia. Tarina voi kuitenkin saada uuden ulottuvuuden, jos sen kertoo pelin kautta. Samoin kääntäen peli, jossa tuhoetaan kaupunkia ja ajetaan ihmisten yli voi olla viihdyttävä, vaikkei siinä ole mitään sen kummempaa tarinaa. Tästä todisteena ovat ne ihmiset, jotka pelaavat Grand Theft Auto –sarjan pelejä välittämättä patkääkään niiden tarinoista. Ne, jotka keskittyvät sekä tarinasta että pelimekaniikasta nauttimiseen, saavat mielestäni enemmän. Tämä saattaa toki olla vain elitismiä.

## 2.5 Emergentit tarinat

Tarinan kertomiseksi videopelissä on muitakin vaihtoehtoja kuin käsikirjoittaa se valmiiksi ja pohtia, miten sen kertoo pelin kuluessa. Valmiin käsikirjoituksen sijaan pelin mekaniikka voi luoda tarinaa sitä mukaa kun peli etenee. Jossain määrin näin tapahtuukin varmasti kaikissa peleissä, sillä pelaaja tulkitsee aina kaiken kokemansa omalla tavallaan. Siinä missä yhden mielestä Doomien pelaaminen on pelottava matka helvetin sokkeloissa, on se toiselle tarina urhoollisesta sankarista joka ampuu demoneja. Lisäksi jos tarinaa ajattelee tapahtumien sarjana, jokaisen pelikerran voi katsoa olevan oma tarinansa. Tapahtumien runko pysyy silloin samana, mutta kaikki mielenkiintoiset yksityiskohdat ovat usein erilaiset pelikertojen välillä. Joskus sankari pelastaa maailman, joskus taas pahuuden voimat ovat voittamattomat. Lisäksi esimerkiksi monet pelit tarjoavat erilaisia mahdollisia alkuasetelmia, haarautuvia tarinapolkuja ja vaihtoehtoisia loppuratkaisuja. Jos kaksi ihmistä pelaa tällaisen pelin läpi ja kertoo kokemuksistaan, ovat pelaajien kertomukset lähes varmasti aivan erilaiset. Erilaisia tarinoita ei kuitenkaan valmiiden rajojen sisältä voi löytyä kuin äärellinen määrä, eikä tällaisilla haarautuvia tarinoita sisältävillä videopeleillä saavuteta mitään interaktiivisen tarinankerronnan saralla, mitä Valitse oma seikkailusi -kirjoilla ei pystyttäisi saavuttamaan.

Kuten aiemmin mainitsin luvussa 2.1, videopelejä on hyvä ajatella simulaatioina. Tiedepiireissä simulaatiolla tutkitaan reaali maailman ilmiöitä, mutta mikään ei estä simuloimasta mielikuvitusmaailmaa, sillä tietokoneelle Super Marion maailma on aivan yhtä todellinen kuin mikä hyvänsä muu. Tämä perustavanlaatuinen ominaisuus antaa mahdollisuuden päästä yli interaktiivisen tarinankerronnan pahimmasta ongelmasta: loputtomiin haarautuvasta käsikirjoituksesta. Lyhyesti ilmaistuna, jos pelaajan on mahdollista vaikuttaa täysin mielivaltaisesti tarinan etenemiseen, joka on valmiiksi käsikirjoitettu, olisi sellainen käsikirjoitus kaikkine vaihtoehtoisine etenemisreitteineen loputtoman pitkä. Mikään ei myöskään takaisi, että pelaaja ylipäänsä haluaisi pelata sitä tarinaa mitä pelintekijät haluaisivat kertoa, joten periaatteessa loputon käsikirjoitus sisältäisi kaikki mahdolliset käsikirjoitukset. Vaikka ajatusleikkiä ei veisikään näin pitkälle, on ongelma selvä.

Ajatellaan esimerkiksi murhamysteeripeliä, jossa pelaaja ohjaa etsivää rikospaikalla. Pelin ja tarinan etenemisen kannalta olisi parasta, jos pelaaja ei päättäisi poistua rikospaikalta ennen kuin se on tutkittu. Jos pelaaja on vapaa vaikuttamaan murhamysteerin etenemiseen, hänellä tietysti pitää olla vapaus myös yrittää ratkaista se miten haluaa, mukaan lukien poistumalla välittömästi rikospaikalta ja ajamalla seuraavaan kaupunkiin kahville. Tämä saattaa olla väärä valinta, mutta silloinhan rikostarina päättyy siihen, että roisto pääsee karkuun. On selvää, että kaikkia mahdollisia pelaajan päähänpistoja ei ole mahdollista ennakoida ja käsikirjoittaa murhamysteeriä niiden mukaan, joten tässä tapauksessa yksinkertaisinta on estää pelaajaa tekemästä käsikirjoittamattomia asioita. Ratkaisuna on siis joko rajoittaa pelaajan vaikutusmahdollisuuksia, mikä tekee kertomuksesta väistämättä vähemmän aidon tuntuisen, tai hylätä kokonaan ajatus valmiiksi käsikirjoitetusta tarinasta.

Jos siis on mahdotonta rakentaa ennalta valmiiksi tarina, joka reagoi täydellisesti mihin hyvänsä mitä pelaaja tekeekään, on luonnollinen ratkaisu rakentaa tarinasimulaattori joka tekee työn itse. Valitettavasti dramaattisuus, puhuttelevuus ja muut hyvän tarinan ominaisuudet eivät ole sellaisia käsitteitä, mitä voisi helposti muuttaa tietokoneen ymmärtämään numeeriseen muotoon. Lisäksi hyvä tietokoneohjelma tekee juuri niin kuin sitä on käsketty tehdä, mikä ei enteile hyvää yllätyksekkäiden tarinoiden luomisen kannalta. Ratkaisu on käyttää hyväksi ihmisen luontaista taipumusta antaa merkityksiä abstrakteille elementeille ja rakentaa suhteita niiden välille. Pelin ei tarvitse luoda hyvää dialogia välittääkseen pelaajalle pelihahmojen tunteita ja muuta kommunikointia, sillä ihminen on luontaisesti etevä tulkitsemaan symboleita ja eleitä. Tätä käytetään hyväksi esimerkiksi The Sims -pelissä, jossa pelihahmot kommunikoivat symboleita sisältävin puhekuplin, elein ja siansaksalta kuulostavan leikkipuheen välityksellä. Jos esimerkiksi puhekuplissa on kuva itkevistä kasvoista, hahmon toisessa kädessä on vasara ja toisen peukalo punottaa, pelaajan on oletettavasti helppo päätellä mitä hahmo yrittää viestittää hyppiessään tasajalkaa.

The Sims-pelissä ei ole mitään varsinaista tarinaa, juonta tai päämäärää eikä sitä voi voittaa tai hävitä. Peli on kuin nukkekotisimulaattori, jossa pelaaja pitää huolta simulaatiomaailmassa elävistä Sims-hahmoista. Pelaaja voi ohjata suoraan Sims-hahmoja tai antaa niiden touhuta itsekseen. Pelaaja on myös vastuussa Simsien talojen rakentamisesta ja kalustamisesta, joilla on molemmilla suora vaikutus Simsien

käytökseen ja statukseen simulaation maailmassa. Esimerkiksi jos Sims-hahmolla on suuri talo ja paljon esineitä, hänellä on paljon Sims-ystäviä, jotka tulevat kyläilemään. Jokaisella Simsillä on oma simuloitu luonteensa jonka mukaan ne toimivat simulaatiossa, mikä johtaa usein yllättäviin tilanteisiin. Esimerkiksi laiska hahmo saattaa jäädä työpäivänä lojumaan sohvalle, minkä vuoksi hän menettää työnsä. Vaikka The Simsissä ei ole yhtään valmiiksi käsikirjoitettua tarinaa, se luo itse loputtoman määrän tapahtumien sarjoja joihin pelaaja on suorassa vuorovaikutussuhteessa. Se, millaisia tarinoita tästä syntyy, on pelaajan oman mielikuvituksen varassa.

The Sims ei ole ainoa peli jonka tarinasisältö luodaan pääasiassa pelin kuluessa, vaikka se lieneekin kuuluisin. Esimerkiksi Nethack (Kuva 2.) ja Dwarf Fortress (Kuva 3.) eivät myöskään sisällä kuin minimaalisen määrän valmiita ja muuttumattomia tarinaelementtejä. Nethackin tapauksessa muuttumatonta on pelin taustatarina ja yleinen teema. Pelin taustatarinan mukaan pelihahmon jumalalta on varastettu amuletti, jonka palauttamiseksi pelaajan on tutkittava valtava luolasto. Pelaaja voi valita pelihahmonsa valmiista listasta, mikä määrää myös pelaajan oman jumalhahmon ja joitain muita pelielementtejä. Lisäksi pelin voi läpäistä vain yhdellä tapaa, mutta muutoin valmis tarina toimii lähinnä puitteena pelille eikä ole pääosassa. Nethackin tarina syntyy Simsin tavoin pelin edetessä simulaation kautta. Peli asettaa pelaajalle sen suhteen rajoitteen, että luolastosta ei pääse ulos, joten pelaajan on pakko joko yrittää läpäistä peli tai lopettaa pelaaminen. Luolastossa seikkailemisen suhteen pelaaja sen sijaan on melko vapaa kokeilemaan vaihtoehtoisia tapoja edetä. Rajoituksia on lähinnä sen suhteen, mitä luolastosta löytyy, eikä sen suhteen mitä löytyvillä esineillä voi tehdä. Esimerkiksi kaikkien hirviöiden ruumiit voi syödä, suihkulähteessä voi uida, nälkään voi kuolla ja niin edelleen. Luolasto ja sen sisältö luodaan jokaista pelikertaa varten uudelleen, joten jokainen pelikerta on periaatteessa erilainen, vaikka toki tapahtumat ja sijainnit pääpiirteissään muistuttavatkin toisiaan. Pelin tarina kertoo siis aina seikkailussa luolastossa ja taistelusta hirviöitä vastaan, mutta tarina etenee aina eri tavalla. Pelin vaikeus johtaa myös siihen, että tarinalla on lähes aina onneton lopetus.



Kuva 2: Nethack (Wikipedia 2005b)



Kuva 3: Dwarf Fortress (Wikipedia 2010c)

Dwarf Fortress muistuttaa ulkoisesti Nethackia, sillä molempien esitysmuodoksi on valittu yksinkertainen merkkigrafiikka, ja molemmat sijoittuvat Tolkien-vaikutteiseen fantasiamaailmaan. Dwarf Fortressissa pelaaja ohjaa kääpiöiden yhdyskuntaa ilman



mitään lopullista tavoitetta. Pelissä simulaatioelementti on erittäin vahvasti läsnä. Pelialue, joka koostuu kolmiulotteisesta kappaleesta luontoa, luodaan pelin alussa simuloimalla oikeita geologisia prosesseja. Lisäksi peliin on mallinnettu säätila, myös todellisia meteorologisia prosesseja simuloimalla.

Käytännössä pelaajan tehtävänä on rakentaa toimiva omavarainen linnake, jota asuttaa menestyvä kääpiöiden yhdyskunta. Jokaiselle kääpiölle on mallinnettu oma luonne, paljolti the Simsin tapaan, joka vaikuttaa siihen, miten hän suoriutuu pelaajan antamista käskyistä ja pelin luomista tilanteista. Esimerkiksi erityisesti kultaan mieltynyt kääpiö saattaa olla onnellinen jos hänellä on kultainen esine, ja hahmojen taisteluominaisuudet eroavat toisistaan. Vaikka Dwarf Fortressin valmis tarinasisältö on minimaalinen ja tapahtuu Tolkienilta lainatussa ympäristössä, sen vahvan simulaatioluonteen ansiosta pelaajat ovat kokeneet keskenään erilaisia, monimutkaisia ja elämysrikkaita tarinoita peliä pelatessaan. Pelistä innostuneet jakavat tarinoita keskenään, ja jopa muokkaavat niitä proosalliseen muotoon julkaistakseen ne verkossa.

Tarn Adams, Dwarf Fortressin ohjelmoija, kertoo Gamasutran haastattelussa hänen mielenkiintonsa emergentteihin tarinoihin olleen yksi pelin tekemisen syistä. Hän kertoo olleensa haluton kirjoittamaan juonta peliinsä, ja todenneensa useimpien tietokonepelien juonten olevan niin yksinkertaisia, että ne voisi generoida tietokoneella. Hän päätti purkaa juonen pienimpiin tarinaelementteihin ja implementoida ne peliin, jolloin ne nousevat esiin luonnostaan pelin kuluessa. (Harris 2008, 4.)

Valmiin tarinan puuttuminen ei siis estä pelaajaa kokemasta pelissä tarinaa, vaan päinvastoin voi jopa auttaa siinä. Pelaajan mielikuvitus täyttää pelin kertomuksen aukot aivan kuten kirjaan eläytyessä teksti herää eloon.

*Interaktiivista elämystä ei pysty todella ymmärtämään epäinteraktiivisia videopätkiä katsomalla. Mikä erottaa videopelin muista massaviihteen muodoista on se, että pelin todellinen ymmärrys vaatii aktiivista osallistumista eikä pelkkää sivustakatselua. Vain pelaajan velvollisuudentunteen, ohjauksen ja yksilöllisen pelimaailmaan vaikuttamisen kautta kuvat ruudulla saavat todellisen merkityksen. (Schiel 2010.)*

The Simsille, Nethackille ja Dwarf Fortressin tarinankerronnalle on yhteistä se, että yksikään niistä ei aloita tyhjältä pöydältä. Vaikka the Simsin tapahtumat ovatkin ennakoimattomia, ne kertovat aina tarinoita ihmisten arkielämästä. Yksikään sen pelin luoma tarina ei voi kertoa seikkailusta viidakossa tai matkasta avaruuteen. Samoin kääpiöiden linnake ei muutu esikaupungin lähiöksi, vaan tuon pelin tarinat ovat kaikki fantasia-akselilta. Sikäli näillä käsikirjoittamattomilla peleillä on samanlaisia rajoitteita kuin valmiiksi käsikirjoitetuillakin. Valmiiden käsikirjoitusten etuna on se, että niiden luoja pystyy tarkasti kontrolloimaan, mitä pelaaja pystyy kokemaan pelin aikana. Emergentin kerronnan etu on sen arvaamattomuus ja yllätyksellisyys. Tietenkään emergentti kerronta ei sulje pois valmista käsikirjoitusta tai toisinpäin. Esimerkiksi aiemmin mainitsemissani etsiväpelissä roiston käytös voisi olla simuloitu, jolloin murha ja takaa-ajo eivät olisi kahta kertaa samanlaiset. Peliin voisi yhdistää vielä GTA-sarjan tapaisen suuren ja vapaasti tutkittavan pelimaailman, jossa roisto voisi valita uhrinsa valmiiksi käsikirjoitettujen simulaation parametrien mukaan. Emergenttiä kerrontaa yhdistämällä perinteisempään tarinankerrontaan avataan monia mahdollisuuksia, joita peleissä ollaan vasta tutkimassa.

### 3 APUA THOR

#### 3.1 Pelin synty

Ajatus peliin syntyi tehdessäni animaatiota, jossa oli kohtaaminen miehestä pilven reunalla katsomassa alas maassa päämäärättömästi kipittäviä lampaita. Kohtaaminen ei päätynyt animaatioon, mutta asetelma tuntui kiehtovalta. Olin aiemmin törmännyt Game Maker -ohjelmaan, jonka mainostettiin olevan helppo ja hauska tapa tehdä videopelejä. Päätin tutustua ohjelmaan, sillä kehnot ohjelmointitaitoni olivat estäneet minua tekemästä kummoisia pelejä. Päätin käyttää animaation asetelmaa lähtökohtana pelille, jolla testasin ohjelman lupauksia. Kuvailen seuraavissa kappaleissa pelintekoprosessiani.

Pelin perusrakenne muodostui nopeasti. En välittänyt videopelien teoriasta vielä tässä vaiheessa, vaan päätöksiini vaikutti vain intuitio ja kokemukset muista peleistä. Päätin, että pelissäni lampaat juoksevat ympäriinsä ja pelaaja lentää pilven päällä ampuen lampaita. Mielestäni ammuskelupeleissä yleensä on tapana jakaa pisteitä saavutuksista joten lisäsin pistelaskurin, jonka lukema suurenee lampaita ampuessa. Kun lampaat oli ammuttu loppuun, pelaaja pääsi pelissä eteenpäin seuraavaan kenttään, jossa jälleen ammuttiin lampaita. Ammuskelupeleissä on myös tapana kohdata tasaisin väliajoin kentän lopuksi voimakas ns. pomovihollinen, jollainen ilmeisesti minunkin olisi pitänyt lisätä omaan peliini, sillä se näytti hiihtävän vahvasti tätä perinteistä latua pitkin. Tässä vaiheessa pysähdyin pohtimaan tarkemmin parasta etenemistapaa, sillä itse en pidä alkuunkaan pomovihollisista. Mielestäni ns. pomotaistelut ovat peleissä tylsiä ja tarpeettomasti vaikeutettuja etenemisen pysäyttäjiä. Ymmärrän toki niiden roolin toiminnan rytmittäjinä ja eräänlaisina jännityksen kulminoijina, mutta omaan peliini en niitä tahtonut kun kerran pystyin siihen vaikuttamaan.

Mietin, kuinka voisin muuttaa peleissä usein tavattua suoraviivaista asetelmaa, jossa pelaaja ampuu vihollisia ja etenee, mikä palkitaan uusilla vihollisilla ja uusilla aseilla. Seuraavaksi kohdattaisiin voimakas pomovihollinen, jonka peitottuaan pelaaja siirtyisi seuraavaan kenttään, jossa sama kuvio jatkuisi. Rakenne on selkeä ja toimivaksi todettu, mutta halusin kokeilla jotain toisenlaista. Toisaalta koska peliprojekti oli koeluontoinen, ei tuntunut järkevältä rakentaa mitään turhan monimutkaista. Päätin siksi vain muunnella asetelmaa, jotta se olisi hieman mielenkiintoisempi. Pidin pelin tavoitteena edelleen lampaiden tuhoamisen, mutta siirsin tuhoamisen aktin pois pelaajalta. Sijoitin pelaajahahmon maahan lampaiden joukkoon ja otin pelaajalta pois kyvyn ampua. Lampaiden ampumisen suorittaa edelleen pilven päällä istuva hahmo, mutta siirsin sen tekoälyn ohjaukseen. Nimesin tuon hahmon Thoriksi, ja tein hänestä yhtä lailla pelaajan kuin lampaiden vihollisen. Muutin siis pelaajan roolin tuhoajasta selviytyjäksi. Samalla päätin pelin nimeksi sopivan "Apua Thor", sillä mielestäni se kuvasi hyvin sitä, mistä pelissä on kyse. Lisäksi nimi on huonoa suomea, joten se jää paremmin ihmisten mieleen.

Pelin tavoite oli edelleen tuhota lampaat, mutta sitä ei enää saavutettu suoralla toiminnalla. Pelaaja pystyi vain väistelemään, mikä oli luonteeltaan epäaggressiivista toimintaa. Tavoite oli siitä huolimatta epäilemättä aggressiivinen ja jopa julma, sillä

lampaat eivät olleet tehneet mitään pahaa. Pelin tavoite oli siis hyötyä toisten murheesta, vaikkakin välillisesti. En myöskään tarjonnut pelaajalle mitään muuta vaihtoehtoa kuin katsoa lampaiden kuolevan. Toki useimmissa ammuskelupeleissä täytyy tappaa vastustajia, mutta yleensä ne joko ampuvat takaisin tai niiden tappamista voi jotenkin välttää. Tällaisten pelien tavoitteena on usein edetä kentän alusta loppuun, joten viholliset ovat mukana vain vaikeuttamassa pelaajan tehtävää. Omassa pelissäni pakotin pelaajan tappamaan kaikki viattomat olennot pelissä etenemiseksi. Vaihtoehtona oli olla pelaamatta.

Pelini rakenne oli tässä vaiheessa seuraavanlainen:

Pelialue	Peli näyttää kerrallaan pienen alueen koko pelikentästä. Ruutu seuraa pelaajaa ja pelaaja voi liikkua alueella vapaasti. Pelikenttä loppuu, kun kaikki lampaat on tuhottu. Tällöin siirrytään seuraavaan kenttään, jossa maasto on erilainen.
Pelaaja	Pelaajahahmo osaa juosta ja hyppiä.
Thor	Lentää taivaalla vasemmalta oikealle. Mentyyään ruudusta ulos ilmestyy vastakkaiselta puolelta takaisin kentälle. Ampuu värikkäitä pallerota jotka putoavat alas ja osuessaan tuhoavat lampaan tai pelaajan.
Lammas	Liikkuu vasemmalta oikealle. Thorin tapaan ilmestyy ruudun vastakkaiselta puolelta takaisin pelikentälle liikuttuaan siitä ulos. Lampaan tuhoutuessa pelaaja saa pisteitä.

Kun peli oli näin saanut lopullisen suuntansa, oli aika tarkastella kriittisesti sen viihdearvoa. Olihan perusteltua väittää, että pelin onnistumisen määrittelee viime kädessä sen kyky viihdyttää.

### 3.2 Tylsyyden poisto

Pelissä oli nyt sekä tavoite, vihollinen, että keino edetä. Tästä huolimatta pelaaminen kävi tylsäksi hyvin nopeasti. Peli antoi kaikkensa heti ensi sekunneilla, sillä tarjottavana oli vain muutama elementti, ja ne olivat kaikki melko yksinkertaisia. Kentät olivat tasaisia, lampaat liikkuvat pikemminkin luistellen kuin lammasmaisesti ja Thor vain lensi suoraan eteenpäin ja pudotti ammuksia tasaiseen tahtiin.

Aivan ensimmäiseksi lisäsin maastoon korkeuseroja, jotta edes liikkuminen olisi hieman mielenkiintoisempaa. Tämä toi esille ongelman – lampaat osasivat liikkua vain suoraa linjaa joten ne jäivät joukolla jumiin ensimmäiseen kukkulaan. Game Makerilla ei ole ainakaan helposti mahdollista tehdä kaltevia pintoja joita pitkin lampaat olisivat mahdollisesti osanneet liukua, vaan maasto kootaan neliskanttisista palikoista. Oli siis selvää, että lampaiden liikkeelle oli tehtävä jotain. Lampaille on ainakin ihmisten mielissä luonteenomaista hyppelehtiä esteiden yli, mikä sopii peliin täydellisesti, sillä hyppivä lammaslauma näyttää mainiolta. Ihanteellistahan olisi jos kukin yksittäinen lammas osaisi tarkkailla ympäristöään esteiden varalta ja toimia tarkoituksenmukaisesti, mutta tämä on valitettavasti helpommin sanottu kuin tehty. Yksinkertaisenkin tekoälyn rakentaminen on hyvin hankalaa, ja lisäksi pelissä tulisi olemaan parhaimmillaan satakunta lammasta yhtä aikaa ruudulla, joten jokaiselle lampaalle rakennettu monimutkainen logiikka saattaisi hidastaa peliä liikaa. En myöskään halunnut jäädä liian pitkäksi aikaa tekemään lampaiden käytöksestä täydellistä jotta peliprojekti ei menettäisi höyryä.

Päätin ratkaista ongelman yksinkertaisesti laittamalla lampaat hyppimään satunnaisin väliajoin. Pelin aikana hyppivät lampaat näyttävät paremmilta kuin tasaisesti liukuvat, ja lisäksi ne yleensä hyppäävät esteiden yli kuin vahingossa. Liukumisen pystyin piilottamaan yksinkertaisesti muokkaamalla lampaiden animaatiota siten, että ne näyttävät juoksevan. Toisinaan kävi silti niin, että lammas onnistui navigoimaan itsensä koloon, josta se ei päässyt hyppäämällä irti. Tätä torjumaan tein jumiin jääneitä lampaita tarkkailevan mekanismin, joka nostaa hiljalleen näitä lampaita ylöspäin jotta ne pääsevät irti. Kun lampaita on ruudulla paljon ja pelin tahti on yleensä melko hektinen, pelaaja ei ehdi huomata näitä pieniä oikopolkuja. Pienen vaivannäön

tuloksena oli lammaslauoma joka navigoi maastosta riippumatta tiensä kentän päästä päähän.

Seuraava huomiota vaatinut tylsyyden lähde oli Thor, joka pudotteli pilven päällä lentäen värikkäitä palleron muotoisia ammuksia maata kohdin. Ammuksia oli helppo väistää eikä se ollut alkuunkaan jännittävää. Päätin tehdä ammuksista pelaajaa kohti hakeutuvia jotta jännitys lisääntyisi. Nyt Thor ampui hakeutuvia palleroita, jotka osuivat aina ja pelaaja kuoli melko nopeasti, eikä sekään ollut kovin jännittävää. Pelaaja tarvitsi selvän mahdollisuuden onnistua väistämään ammuksia, mutta siten, että väistely ei olisi liian helppoa. Erityisen tärkeää tämä oli siksi, että pelin pääasiallinen sisältö oli Thorin ammusten väistely, joten sen piti olla mahdollisimman hauskaa.

Aluksi lähestyin ongelmaa laittamalla Thorin lähettämään ammuksia satunnaisin väliajoin, jonka seurauksena ammusten väliin jäi aukkoja, joihin hakeutumalla pelaaja pystyi välttämään tuhon. Niiden lentorata oli kuitenkin hieman tylsä ja suoraviivainen, joten päätin kokeilla osaisinko tehdä siitä kaarevan. Halusin ammuksen heiluvan puolelta toiselle kuten kuvittelin hakeutuvan ammuksen luonnostaan tekevän. Samalla päätin muuttaa ammuksen grafiikan välkkyvästä pallerosta ohjukseksi, sillä se tuntui sopivan kuvioon paremmin. Valitettavasti kaarevat ja heiluvat lentoradat vaativat hieman trigonometrian käyttöä, eikä matematiikka ollut vahvimpia osaamisen alueitani. Lopputulos ei ollut aivan sitä, mitä lähdin tavoittelemaan, mutta onnellisen sattuman kautta ehkä jotain parempaa. Hakeutuvat ohjukset lensivät nyt täysin arvaamattomasti ylös ja alas, mutta silti alati pelaajaa kohti. Korjasin hakeutumista vielä siten, että laitoin ohjuksen hakeutumaan hieman ohi pelaajasta, jotta ohjuksia on helpompi väistellä. Tästä seurasi myös se, että pelaajan juostessa karkuun ohjukset iskeytyvät maahan aivan pelaajan kintereillä, mikä on ainakin omien subjektiivisten testieni mukaan erinomaisen hauskaa. Tällä tavoin pienen säätämisen tuloksena tylsät putoilevat pallerot vaihtuivat hakeutuviin ohjuksiin, joiden väistely oli itsessään melko hauskaa.

Kun kaikki lampaat oli tuhottu, peli näytti pelaajalle onnittelutekstin ja siirtyi seuraavaan kenttään. Uusien kenttien tekeminen on Game Makerilla helppoa ja nopeaa, joten tein muutaman kentän lisää ja koetin tehdä niistä jännittäviä. Kävi

kuitenkin ilmi, että käytössäni oli hyvin vähän keinoja jännittävän kentän tekemiseksi. Käytännössä pystyin vain tekemään maastoon vaikeasti navigoitavia korkeuseroja ja lisäämään Thorin vaikeusastetta sekä lampaiden määrää. Pelin idea pysyi silti samana kentästä toiseen: pysy hengissä kunnes lampaat on tuhottu. Periaatteessahan tämä kyllä riittäisi jos tavoitteena olisi vain tehdä peli, mutta minä halusin tehdä hauskan pelin. Vaivannäköni ammusten väistelyn hauskuuden nimeen oli tarpeeksi yhden kentän ajaksi, mutta koko pelin täyttäjäksi siitä ei ollut. Lisäksi pelissäni ei ollut minkäänlaista tarinaa viihdyttämään pelaajaa. Yleisesti ottaen pelissä on hyvä olla eräänlainen draaman kaari, jonka mukaan se edetessään vaikeutuu ja saa hiljalleen uusia elementtejä jotka pitävät pelaajan mielenkiinnon yllä. Oma pelini kärsi elementtien köyhyydestä, se toisti itseään ja sen tuottaman pelikokemuksen draaman kaari oli ikävän latteaa.

### 3.3 Tästä eteenpäin

Ennen toisessa luvussa esitellyn teorian mahdollisesti tarjoamiin neuvoihin turvautumista pohdin parannuksia peliini pelkän intuition ja omakohtaisten kokemusten perusteella. Yritin pohtia sellaisia uusia elementtejä, jotka eivät rikkoisi pelin perusmekaniikkaa, eli lampaiden epäsuoraa tuhoamista. Harkitsin uusien Thor-hahmojen lisäämistä, esimerkiksi sitä, että joka kentässä olisi uusi ja erilainen Thor. Idea on kehityskelpoinen, mutta pelkkä lentävän pelaajaa kohti ampuvan hahmon variointi ei ole ainakaan yksinään tarpeeksi.

Thor-hahmon voi yksinkertaistaa seuraavasti: Thor lentää taivaalla ja ampuu ohjuksia. Jos tähän yhtälöön tuo lisää tai siitä poistaa muuttujia, kyseessä ei enää ole Thor. Sen sijaan voin hienosäätää olemassa olevia elementtejä, jolloin luon hahmosta variaation. Esimerkiksi Thorin liikkumistapaa voi hieman muunnella nopeammaksi tai hitaammaksi, tai vaihtaa liikkeen suuntaa. Vasemmalta oikealle liikkuva Thor on pelillisesti samanarvoinen kuin oikealta vasemmalle etenevä, mutta jos ne erotetaan toisistaan graafisin keinoin, ero tuntuu suuremmalta kuin se todellisuudessa on. Ajatellaan esimerkiksi pelaajan mahdollisesti kohtaamia uhkia taivaalta: Ilman eri selitystä on odotettavaa, että taivaalla voi olla vaikkapa lentokoneita, ilmapalloja ja lintuja. Jo

näistä kolmesta voi löytää monia variaatioita. On olemassa monia erilaisia lentokoneita jotka lentävät eri nopeuksilla ja korkeuksilla, ja pommikoneet varmasti hyökkäävät pelaajan kimppuun eri taktiikalla kuin hävittäjät. Kuumailmapallo lentää aivan eri tavalla kuin suihkukahvittäjä ja lintujen käytös ei mitä ilmeisimmin ole sidottu mihinkään mekaanisiin rajoitteisiin. Thor-elementti voidaan naamioida miksi tahansa näistä, mutta funktio pysyy samana: Se lentää ja ampuu.

Thorin versioinnin lisäksi tarvitsin siis kokonaan uusia elementtejä piristämään peliäni. Päätin kokeilla powerupien lisäämistä. Powerupeilla tarkoitetaan pelaajan pelin kuluessa keräämiä bonuksia, jotka lisäävät pelihahmon voimia tai antavat muuta etua. Powerupien kerääminen toisi toivottavasti peliin uuden elementin lisäämään vaihtelevuutta, sillä powerupeilla on erittäin kätevä vaihdella pelihahmon ominaisuuksia muuttamatta peliä pysyvästi. Esimerkiksi peliprojektin alkuvaiheissa pelihahmolla oli ympärillään suojakenttä, joka kesti yhden osuman Thorin ammuksista, jonka jälkeen suoja katosi ja tietyn ajan kuluttua palasi takaisin pelaajaa suojaamaan. Poistin suojakentän todettuani paremman ratkaisun olevan antaa pelaajan muutenkin kestää useita osumia. Lisäksi, vaikka pelaajalla oli suojakenttä ympärillään heti alussa, sitä ei perusteltu millään tapaa. Pelimaailman yleisestä olemuksesta ei myöskään ollut pääteltävissä miksi jollain hahmolla on suojakenttä ja muilla ei, joten perusteita suojakentän pitämiseksi ei ollut; sen tuli lähteä. Lisäämällä peliin powerupit sain keinon tuoda mukaan suojakentän tapaisia elementtejä joille ei ollut kunnollista perustetta olla mukana pysyvästi, mutta joiden haluaisin silti olevan mukana ajoittain pelin piristykseksi.

Päätin, että pelin luonteeseen sopii parhaiten sattumanvaraisesti kentälle ilmestyvät powerupit, sillä pelialueet ovat verrattain lyhyitä enkä siksi pitänyt mielekkäänä asetella käsin poweruppeja määrätyille paikoille pitkin pelikenttää. En halunnut poweruppien vain ilmestyvät tyhjästä ympäri kenttää, vaan halusin naamioida niiden ilmestymisen jotenkin. Päätin piilottaa powerupit laatikoihin, jotka pelaaja joutuisi rikkomaan saadakseen powerupin. Tämä antaa pelaajalle lisää tekemistä pelin aikana, sillä pelihahmolla ei ole mitään suoraa keinoa laatikoiden rikkomiseen, vaan hän joutuu harhauttamaan Thorin ampumia ohjuksia osumaan laatikoihin. Laatikoiden ei myöskään sovi ilmestyä kentälle tyhjästä, vaan ilmestymiseen on liitettävä pieni animaatio selittämään niiden olemassaolo. Kokeilin aluksi maasta sienten tavoin



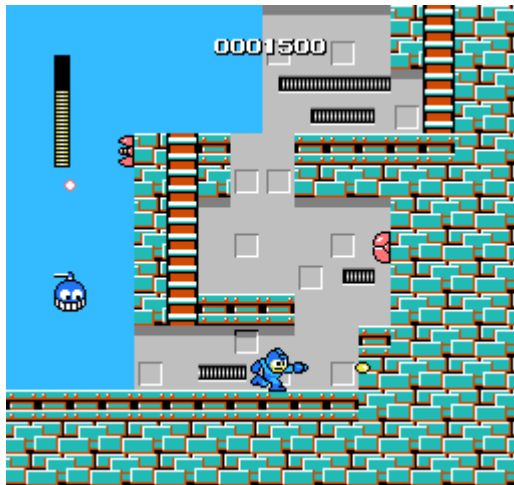
ponnahtavia laatikoita, mutta ne näyttivät hieman hoopoilta. Päätin, että varustelaatikon luonteenomainen tapa ilmestyä taistelukentälle on rahtikoneen pudottamana. En halunnut rahtikonetta, vaan lisäsin taivaalle uuden pilven päällä seisovan Thor-hahmon, joka pelaajan pommittamisen sijaan heittää maahan laatikoita.

Pelkkä suojakenttä poweruppina ei riittäisi tuomaan peliin riittävästi vaihtelua, eikä muutenkaan ollut mitään syytä pitää powerupien kirjoa pienenä, joten mietin muita ideoita powerupeiksi. Pitkään pohtimani ongelma oli pelihahmon aseistaminen. Yleensä toimintaan painottuvissa peleissä pelaajalla on käytössään jonkinlainen ase. Aseen ulkomuoto voi toki olla kivääri, keppi tai vaikka magia, mutta pohjimmiltaan kyse on aina suoran toiminnan mahdollistamisesta vihollisia vastaan. Omassa pelissäni halusin välttää perusmekaniikassa suoraa tuhoamista, joten powerupista saatava ase tuntui hyvältä ajatukselta.

Aseen toiminnan suunnittelussa lähdin liikkeelle omakohtaisista kokemuksista muista peleistä ja niistä muodostuneeseen näppituntumaan ratkaisuihin, joiden olettaisinkin todennäköisesti toimivan omassa pelissäni. Otin aseeni malliksi konekiväärin, sillä se tuntui sopivan pelin nopeaan tempoon. Powerup on luonteeltaan väliaikainen, mikä merkitsee sitä, että pelaaja joutuu luopumaan aseestaan ennen pitkää. Mahdollisia tapoja päästä tähän tulokseen on esimerkiksi asettaa aseelle jonkinlainen aikaraja tai pakottaa pelaaja tekemään jotain mikäli hän haluaa pitää aseensa, esimerkiksi olemaan vahingoittumatta. Useissa ns. shoot-em-up -peleissä on poweruppeina voimakkaita aseita jotka pelaaja menettää osuessaan viholliseen. Päätin kokeilla viiden sekunnin aikarajaa, minkä oletin antavan pelaajalle mahdollisuuden itse ampua lampaita ja näin selvittää kentän nopeasti, mikäli hän kerää powerupin sopivaan aikaan. Tätä lyhempi aika tuntui liian lyhyeltä oikeuttamaan powerupin metsästämistä, ja pidempi aika saattaisi tehdä pelistä liian helpon heti powerupin ilmestyttyä. Aikarajan tarkka säätäminen olisi edessä myöhemmin pelin testaamisen myötä.

Huomattuaani pelaajan ottavan pelin kuluessa käytännössä väistämättä osumia Thorin ammuksista, katsoin parhaaksi antaa pelihahmon kestää kymmenen osumaa ennen tuhoutumista. Pelaajan täytyy toki tietää kuinka monta osumaa hänen hahmonsa vielä kestää, jolloin pelin nopeatempoisuus tuotti jälleen joitain ongelmia. Jäljellä olevat osumat täytyy merkitä siten, että pelaajan katseen ei täydy harhailta liian kauas

toiminnan keskipisteestä, mikä sijaitsee pelissäni pelihahmon kohdalla ruudun keskellä. Monissa peleissä pelihahmon osumien kestoa merkitään jollain helposti tulkittavalla symbolilla, kuten sydämillä tai osumista tyhjenevällä palkilla. (Kuva 4.) Nämä symbolit on yleensä paras sijoittaa jonnekin peliruudun reunoille niiden koon vuoksi, joten halusin kokeilla toisenlaista ratkaisua. Naamioin pelihahmon elämäpistemittarin siten, että peli piirtää pelihahmon ympärille säteilevän kehän, jonka koko muuttuu sen mukaan, kuinka monta osumaa pelaaja vielä kestää. Pelin alussa hehkuva kenttä on suuri, ja pelaajan ottaessa osumia kehä pienenee. Oletukseni on, että pelaaja pian huomaa näiden asioiden yhteyden ja oppii varomaan osumia.



Kuva 4: Megaman -pelissä on ruudulla aina näkyvissä energiamittari (Wikipedia 2005a)

Koska powerupien keskeinen tehtävä on auttaa ja palkita pelaajaa, on kovin luonnollista, että pelaaja voi löytää powerup-laatikosta lisää elinvoimaa hehkuvaan kehäänsä. Toteutin tämän siten, että rikkoutuneesta laatikosta ponnahtaa esille sattumanvarainen määrä kansainvälisiä terveysymboleita, punaisia ristejä, jotka pelaaja kerää juoksemalla niitä päin. Ajatus tämän taustalla on jälleen se, että pelaajalle ei tarvitse erikseen selittää, että punainen risti on positiivinen esine. Lisäksi hyvin usein videopeleissä pelaaja kerää esineitä juoksemalla niitä päin, erityisesti kun kyseessä on verrattain yksinkertainen peli. Tämä on yhteydessä pelissä toteuttamaani suunnittelufilosofiaan, jonka mukaan pelaajan tulisi pystyä päättelemään pelin säännöt pelin antamista vihjeistä.

Nyt poweruppeja oli kaksi erilaista: ase ja lisäenergia. Kolme, jos jäähyllä siirretty suojakenttä lasketaan mukaan, sillä se saattaa jossain vaiheessa tehdä paluun. Kukin näistä muuttaa hieman pelin sääntöjä omaan suuntaansa. Ase antaa pelaajalle kyvyn suoraan toimintaan, voimakenttä suojelee häntä osumilta ja lisäenergia antaa pelaajalle mahdollisuuden selvittää hengissä, vaikka tekisikin välillä virheitä. Joskus myöhemmin varmasti on hyvä monistaa ja varioida kutakin näistä perustyypeistä ja luoda variaatioita sillä tapaa, mutta sen aika tulee vasta, kun näiden powerupien perustyyppien toimivuus on saatu varmistettua. Ennen paneutumista testaamiseen ja hienosäätöön halusin lisätä vielä kaksi powerup-tyyppiä: Lisälampaat ja bonuspisteet.

Muutaman testipelin jälkeen huomasin, että aseensa saaminen helpotti peliä valtavasti. Aiemmin pelin haaste muodostui Thorin ammusten väistelystä ja niiden ohjaamisesta osumaan lampaisiin. Onnella oli osuutensa onnistumiseen, sillä kun lammaskatras oli harvennettu muutamaan yksilöön, oli ammusten ohjaaminen niihin hyvin hankalaa kun samalla piti väistellä samoja ammuksia. Tämä muuttui täysin, kun pelaaja sai aseensa, sillä viimeiset yksinäiset lampaat oli hyvin helppo tuhota ampumalla. Vaikka tarkoitukseni ei ole tehdä pelaajan elämästä liian hankalaa, halusin tehdä pelistä hieman haastavamman, sillä liika helppous on yhtä tuomittavaa kuin turha vaikeuskin. Päätin tehdä powerup-laatikoiden keräämisestä kaksiteräisen miekan, ja tuoda mukaan powerupin, jonka vaikutus ei ole täysin positiivinen. Lisäsin joukkoon laatikon, jonka rikkoutuessa siitä tulee ulos kymmenkunta lammasta pitkittämään peliä. Määritin samalla aseensa ammusten tuhoavan lampaiden lisäksi myös powerup-laatikoita. Lisäksi päätin jättää kaikki powerup-laatikot keskenään samannäköisiksi riippumatta niiden sisällöstä, joten pelaaja ottaa aina riskin ampuessaan ympäriinsä.

Viimeisenä lisäsin powerup-valikoimaan ehkä yksinkertaisimman mahdollisen powerupin: lisäpisteet. Rikkoessaan tämän palkinnon sisältävän laatikon pelaaja saa satunnaisen määrän lisäpisteitä, ja bonuspisteiden määrä välkkyi hetken värikkäänä ruudulla. Kuten todettu, pisteillä ei ole mitään käytännön merkitystä pelin sujumisen kannalta, mutta toiveeni on, että pelaaja kokee iloa nähdessään vilkkuvia ja värikkäitä numeroita jotka symbolisoivat hänen edistymistään pelissä.

Kerrataan seuraavaksi pelin rakenne ja objektit sellaisena, kun se on tässä vaiheessa kehitystä:

Pilvi	Lentää taivaalla hitaasti heiluen vasemmalta oikealle. Saavuttaessaan pelialueen rajan ilmestyy vastakkaiselle puolelle kenttää. Pilven päällä voi olla jokin pelihahmo.
Thor	Thor istuu pilven päällä ja ampuu ohjuksia kiivaalla mutta sattumanvaraisella tahdilla.
Ohjus	Lentää arvaamattomasti mutta ohjautuu alati pelaajaa kohti. Osuessaan maahan ohjus räjähtää ja räjähdys aiheuttaa vahinkoa hahmoihin. Osuessaan suoraan pelaajaan tai johonkin muuhun kohteeseen ohjus aiheuttaa vahinkoa.
Laatikkothor	Istuu oman pilvensä päällä. Heittää satunnaisin väliajoin maahan laatikon.
Laatikko	Laatikko putoaa taivaalta ja pomppaa pari osuttuaan maahan. Kestää kolme osumaa pelaajan aseesta tai Thorin ohjuksesta. Tuhoutuessaan laatikko räjähtää ja sen sisältä tulee satunnainen bonusesine.
Pelaaja	Pelaaja on keltainen hahmo joka tuntemattomasta syystä kirmaa vihreällä niityllä väistellen Thorin ampumia ohjuksia. Pelaaja voi edetä hyppien tai juosten vasemmalle tai oikealle. Pelaajan tulee pysytellä hengissä kunnes kaikki lampaat ovat tuhoutuneet, jolloin peli etenee seuraavaan kenttään. Pelaaja voi saada bonusesineenä aseita, jolloin hän voi ampuu itse lampaita tai laatikoita.
Lammas	Lammas juoksee ja hyppii kentän poikki. Juostuaan kentän läpi lammas tulee takaisin vastakkaiselta laidalta. Pudotessaan kuoppaan lammas syntyy takaisin. Lampaan voi tuhota ohjuksella tai pelaajan aseella, tällöin lammas on pois pelistä ja pelaaja saa pisteitä.
Ase	Pelaaja voi saada bonusesineenä aseita, ja samalla rajatun määrän panoksia. Kun panokset loppuvat, ase katoaa. Aseita ammuttu tuhoavat lampaita ja laatikoita.
Bonuspisteet	Laatikosta voi tulla bonuspisteitä, jotka kasvattavat pelaajan pistesaldoa. Mitään suoraa käytännön merkitystä pisteillä ei ole.
Lisäenergia	Antaa pelaajalle yhden osumapisteen takaisin.

Pienen pohdinnan ja elementtien lisäämisen jälkeen pelini on huomattavasti parempi, mutta parannettavaa on vielä runsaasti. Huomiota vaativat kohteet tulevat tarkasti esiin vain pelitestauksen myötä. Olen huolissani siitä, että ensimmäisten joukossa esiin nousee pelini itsensä toistavuus, sillä lopultakin siinä on edelleen melko vähän vaihtelua. Tätä voi piilottaa tekemällä elementeistä erilaisia muunnelmia, kuten erilaisia

aseita, erilaisia Thor-hahmoja tai erilaisia lampaita. Myös pelialuetta lienee hyvä varioida nykyistä enemmän. Pelihahmon liikkumistapaa voisi myös muunnella, esimerkiksi poweruppien kautta. Vaikeampi on keksiä kokonaan uudenlaisia elementtejä jotka eivät ole muunnelmia olemassa olevista. Tarinallisia elementtejä ei juuri ole, joten ehkä siltä suunnalta voisi löytyä kehityskelpoisia ideoita.

Tähän asti olen keksinyt peliini parannettavaa käytännössä oman intuitioni pohjalta. Peleistä ja pelaamisesta on kuitenkin tehty paljon tutkimusta, joten on järkevää käyttää sitä hyödyksi. Minua kiinnostavat siis tutkimukset, joissa selvitetään millaiset elementit peleissä miellyttävät pelaajia, jotta tekisin peliini tutkitusti oikeita lisäyksiä. Nick Yee on tutkinut pelaajien motiiveja pelata ns. MMORPG-pelejä, eli verkossa pelattavia roolipelejä joissa voi olla yhtäaikaisesti jopa tuhansia kanssapelaajia. Hän jakoi tutkimuksensa perusteella pelaajien mieltymykset kolmeen ryhmään, jotka pitävät sisällään yhteensä kaikkiaan kymmenen alakomponenttia. (Yee 2006, 2) Sosiaalisen kanssakäymisen ryhmä pätee lähinnä MMORPG-peleihin, joten sen voi jättää nyt huomiotta. Jäljelle jää kaksi ryhmää: saavutus ja immersio. Saavutusryhmä pitää sisällään kolme komponenttia, jotka Yee nimesi etenemiseksi, mekaniikaksi ja kilpailuksi. Immersion neljä komponenttia ovat löytöretkeily, roolipelaaminen, kustomointi ja eskapismi. Sosiaalisen kanssakäymisen ryhmään kuuluivat komponentit sosialisointi, ihmissuhteet ja tiimityöskentely. Näiden katsoisin pätevän vain moninpeleihin, joten en kiinnitä niihin nyt erityistä huomiota.

On huomattava, että komponentit eivät sulje toisiaan pois. Mekaniikasta pitävä henkilö saattaa siis aivan hyvin nauttia myös löytöretkeilystä ja kustomoinnistakin. Yeen nimeämien komponenttien joukossa ei mielestäni ole yllätyksiä. Erityisesti eskapismi-komponentti oli odotettavissa, sillä pelien odottaisi olevan juuri arjesta irrottautumisen vuoksi niin suosittuja. Kustomointikomponenttia lukuun ottamatta nämä seitsemän komponenttia tuntuisivat sopivan myös oman pelini tapaisen yksin pelattavan toimintapelin parantamisen näkökulmiksi. Käyn nyt ryhmien komponentit läpi järjestyksessä ja sen jälkeen pohdin, miten voisin muokata peliäni siten, että sillä olisi jotain tarjottavaa jokaiseen komponenttiin mieltyneelle.

Eteneminen	Halua tulla pelin kuluessa voimakkaammaksi, edistyä ja kerätä pelin sisäistä statusta kuvaavia symboleita.
Mekaniikka	Halua ymmärtää pelin mekaniikkaa ja toimintaa siten, että pelaaja pystyy optimoimaan pelaamisensa suoriutuakseen pelistä parhaalla mahdollisella tavalla.
Kilpailu	Halua kilpailla muiden pelaajien kanssa.

Saavutus-ryhmän komponentit (Yee 2006, 5–6)

Löytöretkeily	Halua tutkia pelin maailmaa ja löytää paikkoja joista muut eivät tiedä.
Roolipelaaminen	Halua eläytyä pelihahmoonsa, sepittää sille esimerkiksi taustatarinan ja kertoa sen seikkailujen pohjalta improvisoituja tarinoita
Kustomisaatio	Halua kustomoida pelihahmon ulkonäköä.
Eskapismi	Halua irrottautua todellisesta maailmasta pelin ajaksi ja viihtyä.

Immersio-ryhmän komponentit (Yee 2006, 5–6)

Saavutus-ryhmää tarkastelemalla huomaamme, että sen ryhmän komponentit käsittelevät pelissä etenemistä ja menestymistä. Omassa pelissäni tähän ryhmään kuuluvia elementtejä on vain vähän. Ainoastaan eteneminen kentästä toiseen ja pistelaskurin kasvattaminen ovat todisteita pelaajan etenemisestä. Peli ei juuri muutu edetessään, ja pistelaskuri on pelkkä numero ilman mitään merkitystä, joten tällä saralla on paljon tehtävää. Lisäämällä peliin uusia elementtejä pelaajan edistyessä ja esimerkiksi powerupeja aina tietyn pistemäärän jälkeen voisin tehdä pelistä etenemiskomponentin kannalta miellyttävämmän.

Mekaniikkakomponentin osalta tilanne ei ole kovin keho, sillä pelaajan menestyminen riippuu suurelta osin pelaajan taidoista eikä onnesta. Jos pelaaja osaa ohjata pelihahmoa tarkasti, väistellä Thorin ohjuksia ja kerätä powerupeja tehokkaasti, hän menestyy pelissäni taitamatonta paremmin. Pelimekaniikan tuntumaa parantamalla ja laajentamalla pystyisin varmasti miellyttämään tämän komponentin kannattajia. Esimerkiksi voisin lisätä uusia powerupeja jotka vaikuttavat pelimekaniikkaan, kuten lampaita, joita ei saa tuhota tms.

Kilpailua muita pelaajia vastaan pelissäni ei ole lainkaan, joten kilpailukomponentin vaatimukset eivät täyty. Vähintään voisin lisätä peliin listan parhaista saavutetuista pisteistä, jolloin pistelaskurikin saisi samalla jonkin syyn olemassaololleen. Mahdollisesti pistelistan voisi lisätä verkkoon koko maailman ihasteltavaksi, mutta mitä sillä saavutettaisiin on kyseenalaista.

Eskapismikomponenttia pelini nähdäkseni miellyttää jo nykyisessä tilassaan. Eskapismista pitävät pelaajat eivät ole erityisen kiinnostuneita tarinasisällöstä, vaan pikemmin nauttivat suoraviivaisesta, hauskasta ja palkitsevasta pelattavuudesta. He eivät etsi peleistä suuria elämyksiä, vaan ajanvietettä.

Immersioryhmä vaikuttaa melko vaikealta miellyttää oman pelini tapaisessa nopeatempoisessa ja epärealistisessa vähäistä eläytymistä vaativassa pelissä. Pelini maailmassa ei ole paljon tutkittavaa, sillä pelimekaniikka vaatii nykyisellään yksinkertaisia alueita pelaajan huomion keskittyessä ohjusten väistelyyn. Maailman laajentaminen on mahdollista ehkäpä tarjoamalla vaihtoehtoisia etenemisreittejä. Toinen mahdollinen etenemisreitti on hylätä kokonaan vaatimus lampaiden tuhoamisesta pelissä etenemiseksi, ja muuttaa pelin kentät pitkiksi ja monimutkaisiksi. Tämä vaatisi myös Thor-elementin ja kaiken muunkin mekaniikan muokkaamista sopimaan uuteen näkökulmaan. Immersioryhmä on yleisesti ottaen kiinnostunut ennen kaikkea pelin tarinasta, mikä on ongelmallista, sillä omassa pelissäni olen jättänyt tarinallisuuden täysin huomiotta. Totesin jo aiemmin, että tältä suunnalta löytyy paljon parannettavaa, joten ehkä on hyvä koettaa olisiko teoriasta apua.

Apua Thorin tarinalliset elementit rajoittuvat siihen, että voimme olettaa pelaajan aiemmista kokemuksista tietävän, mistä pelissä on kyse. Yksi hahmo lähettää ohjuksia, jotka räjäyttävät toisia hahmoja tieltään. Peli vastaa pelaajan kontroleihin liikuttamalla toista hahmoa. Tämä sanaton viestintä riittää kertomaan pelaajalle kuka on pelissä vihollinen ja keneen pelaajan tulee eläytyä. Pelin powerup-järjestelmä noudattelee toimintapelien yleistä käytäntöä. Voimme siis olettaa että joko pelaaja tietää valmiiksi mistä on kyse, tai tätä peliä pelattuaan osaa siirtää tiedon muihin peleihin.

Kuten todettu, erilaisia tapoja käyttää videopelin keinoja tarinankerrontaan on useita. Yksi tapa on käyttää pelin tilaa tarinan kertomiseen. Tämä soveltuu peliini hyvin, sillä

se ei vaadi esimerkiksi dialogin kirjoittamista. Muuttamalla pelin ulkoasun graafisilta elementeiltään esimerkiksi villiksi länneksi toisi jo sinällään voimakkaan tarinallisen elementin. Peli ei enää olisi sekava kokoelma keskenään erilaisia elementtejä, vaan kaiken voisi kytkeä villin lännen kuvastoon. Lampaat voisi muuttaa karjalaumaksi ja Thorin intiaaniksi. Pelaaja olisi tietysti cowboy. Ehkä olisi mahdollista hankkia jopa Tex Willer -lisenssi, jolloin voisin käyttää hyväkseni kaikkia sarjan tiimoilta kerrottuja tarinoita. Koska graafiset elementit ovat sidottuja pelimekaniikkaan vain löyhästi, voi villin lännen tilalle vaihtaa vaikka avaruusaseman, ja siten muuttaa tilan kertomaa tarinaa haluttuun suuntaan. Pelkällä grafiikan muuttamisella ei kuitenkaan päästä kuin tiettyyn pisteeseen asti, mikäli tavoitteena on tuottaa pelaajalle voimakas kokemus tarinasta. Sitä varten tarvitaan pelin kaikkien osien yhteistyötä. Jos pelistäni muuttaa pelkän grafiikan ja äänen muistuttamaan villiä länttä, mutta pitää kaiken muun ennallaan, vaikutelma villistä lännestä jää ohueksi ja päälle liimatuksi. Tarvitaan jotain nitomaan kaikkea yhteen, jokin päämäärä jonka vuoksi pelaaja yrittää päästä pelissä eteenpäin haasteista huolimatta. Hyväksi havaittu keino saada pelaaja haluamaan pelata peli loppuun on tarjota tarina, joka päättyy vasta pelin loppuun. Käsikirjoittamalla tarinan kaapatusta cowboyn morsiamesta saamme syyn siihen, miksi cowboy väistelee intiaanin nuolia. cowboy haluaa peitota intiaanin sillä hän haluaa morsiamensa takaisin eikä vain siksi, että pelin tässä kentässä pitää väistellä nuolia ja kerätä pisteitä.

Voimme ehkä olettaa, että pukemalla Apua Thorin torson villin lännen asuun ja sepittämällä kaiken ympärille tarinan, antaisimme pelaajalle motivaation pelata pelin loppuun. Emme voi kuitenkaan taata, että pelaaja haluaisi koskaan pelata sitä toistamiseen, mikäli kokemus on jokaisella kerralla sama. Antamalla pelin tarinan haarautua muutamassa määrätyssä kohdassa, siitä tulee kiinnostavampi ilman, että käsikirjoitettavien vaihtoehtojen määrä kasvaa holtittomaksi. Jo muutama valintamahdollisuus antaa pelaajalle illuusion monipolvisesta tarinasta, johon hän voi toimillaan vaikuttaa. Tämä vahvistaa pelimaailman aitouden tuntua ja luo halun kokea kaikki tarinan haarat. Tietysti tämä edellyttää sitä, että tarina kaikkine haaroineen on tarpeeksi laadukkaasti käsikirjoitettu, sillä mikään teoria ei kestä huonoa toteutusta. Tarina voi haarautua myös tilan kautta, esimerkiksi pelissä voisi olla tie, joka haarautuu kohti kahta selvästi erilaista maisemaa. Sen sijaan, että ruudulle tulisi teksti "Saavut vuoristoon", riittää, kun maisema vaihtuu vuoristoksi.



Pelin tarinallisia elementtejä pohtiessa on aina hyvä pitää mielessä lopullinen päämäärä. Jos tarkoitus on tehdä pieni eskapistinen ajanvietepeli, ei liene järkevää laatia tarpeettoman suurta tarinakehystä sen ympärille. Vastaavasti enemmän paneutuvista vaativat pelit hyötyvät loppuun asti harkituista ja toisiaan palvelevista tarinallisista elementeistä. Esimerkiksi jos tavoitteena on herättää tunnelma yksinäisyydestä, saattaa illuusio rikkoutua peruuttamattomasti, mikäli pelissä esiintyy elementtejä, jotka eivät tue yksinäistä olotilaa. Videopeliä pitää siis muistaa ajatella kokonaisuutena ja osiensa summana. Painostavinkin tunnelma hirviöiden asuttaman kartanon läpi hiipessä on helppo tuhota täysin valitsemalla peliin väärä äänimaisema.

#### 4 POHDINTAA LOPUKSI

Opinnäytteen tavoitteena oli ennen kaikkea tehdä oma peli ja tutustua pelitutkimukseen. Tutkimusta oli ennakkoarveluideni vastaisesti tehty valtavasti, vaikka ala onkin vielä nuori. Tästä huolimatta jotkin verrattain vanhat teokset, kuten vuonna 1991 Brenda Laurelin kirjoittama *Computers as Theatre* ja Janet Murrayn *Hamlet on the Holodeck* vuodelta 1997, ovat edelleen relevantteja ja herättävät keskustelua. Ala kuitenkin kasvaa nopeasti ja uusia tuleviksi klassikoiksi muodostuvia tutkimuksia ja kirjoja julkaistaan vuosittain. Tämä ei voi olla kuin hyväksi tulevien pelien laadulle ja peliteollisuudelle ylipäänsä. Todellinen voittaja on tietysti yleisö, joka saa pelattavakseen aina vain parempia pelejä.

Oman pelin tekeminen on nykyään verrattain helppoa, sillä valmiita pelinteko-ohjelmia on tarjolla useita, joista omaan tuotokseeni päädyin valitsemaan Game Makerin. Nämä helpottavat ohjelmat eivät poista vaatimusta auttavasta ohjelmointitaidosta, mutta madaltavat huomattavasti kynnystä oman pelin tekemiseen verrattuna tilanteeseen kymmenenkin vuotta takaperin. Ennallaan on silti vaatimus siitä, että ymmärtää mikä tekee pelistä nautittavan kokemuksen, sillä kuka hyvänsä osaa tehdä huonon pelin. Pelien teoriaan tutustumalla voi ennaltaehkäistä suunnitteluvirheitä ja pelastaa peliprojektin tuholta.

Yeen tutkimuksen tapaiset todelliseen aineistoon pohjautuvat ohjenuorat saattavat olla korvaamaton apu pelin suunnittelussa. Pelintekoa auttavista ohjelmista huolimatta

suunniteltujen ominaisuuksien toteuttaminen vie paljon aikaa, ja pelkkä haluttomuus heittää työtä hukkaan saattaa johtaa siihen, että valmiiseen peliin jää tietoisesti elementtejä, joiden tiedetään olevan kehoja.

Pelitutkimuksesta päällimmäisenä on jäänyt mieleen se, että kaikki pelaajat eivät halua peleiltä samoja asioita. Vaikka monet haluavatkin vain pelata pelejä viihtyäkseen, ja toiset haluavat kokea elämysrikkaita interaktiivisia tarinoita, kumpikaan osapuoli ei ole oikeassa tai väärässä. Peli ei ole huono sen vuoksi, että se ei sisällä emergenttiä tarinankerrontaa, paljon poweruppeja tai kaunista musiikkia. Pelin laatu on suhteellinen käsite, aivan kuten musiikin tai ruoankin. Kun ymmärtää, että jokaisella pelillisellä ratkaisulla mekaniikan toiminnasta tapaan, jolla peli kertoo tarinansa, on merkitystä, ymmärtää pelejä paremmin. Tämä johtaa siihen, että niistä osaa myös nauttia enemmän.

## LÄHTEET

Aarseth, Espen 2004. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 45–55.

Carson, Don 2000. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. [Verkkodokumentti]  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental\\_storytelling\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php)>  
(luettu 27.5.2010).

Crawford, Chris 2004. Response to Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 45-46.

Eskelinen, Markku 2004. Towards Computer Game Studies. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 36-44.

Frasca, Gonzalo 2004. Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 85-94.

Harris, John 2008 Interview: The Making Of Dwarf Fortress [Verkkodokumentti]  
Gamasutra  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/3549/interview\\_the\\_making\\_of\\_dwarf\\_.php?page=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3549/interview_the_making_of_dwarf_.php?page=1)>(luettu 25.5.2010).

Jenkins, Henry 2004. Game Design as Narrative Architecture. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 118–130.

Juul, Jesper 2004. Introduction to Game Time. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 131-142.

Mateas, Michael. Stern, Andrew. 2005. Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in game Design Space. Proceedings of DiGRA Conferences: Changing Views – Worlds in Play.

Merimaa, Juha 2010. Voiko maailma alkaa hahmottua Tetris-palikoina? Helsingin Sanomat 3.5.2010.

Murray, Janet 2004. From Game-Story to Cyberdrama. Teoksessa First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Toimittajat Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 2-11.

Seth, Schiel 3.5.2010. Wielding Swords in a World of Sharp Tongues [Verkkodokumentti] New York Times  
<<http://www.nytimes.com/2010/05/04/arts/television/04nier.html>>(luettu 8.5.2010).

Swinehart, Christian. One Book Many Readings [Verkkodokumentti]<<http://samizdat.cc/cyoa/>>(luettu 27.5.2010).

Warnes, Christopher 2005. Baldur's Gate and History: Race and Alignment in Digital Role Playing Games. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

Wikipedia 2005 NES Mega Man [Verkkodokumentti]  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/File:NES\\_Mega\\_Man.png](http://en.wikipedia.org/wiki/File:NES_Mega_Man.png)> (Luettu 25.5.2010).

Wikipedia 2005 Nethack [Verkkodokumentti]  
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Nethack.png>> (Luettu 25.5.2010).

Wikipedia 2010a Chaturanga [Verkkodokumentti]  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Chaturanga>>(Luettu 11.5.2010).

Wikipedia 2010b Choose Your Own Adventure [Verkkodokumentti]

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Choose\\_Your\\_Own\\_Adventure](http://en.wikipedia.org/wiki/Choose_Your_Own_Adventure)> (Luettu 27.5.2010).

Wikipedia 2010c Dwarf Fortress [Verkkodokumentti]

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Curses-tileset.gif> (Luettu 25.5.2010).

Yee, Nick 2006. Motivations of Play in Online Games. Stanford University.