

# Pelin tutoriaalin rakentaminen

Joni Tasala

OPINNÄYTETYÖ  
Huhtikuu 2019

Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

TASALA, JONI:  
Pelin tutoriaalain rakentaminen

Opinnäytetyö 36 sivua  
Huhtikuu 2019

---

Tässä opinnäytetyössä käsiteltiin pelien johdantoa eli tutoriaalia. Tutoriaali on hyvin tärkeä osa pelin rakennetta, sillä sen on pelin sääntöjen ja mekaniikkojen opettamisen lisäksi oltava viihdyttävä ja kuvaava ensivaikutelma pelistä. Tämän työn tavoite oli koota tutoriaalain rakentamiseen liittyviä ohjeita ja periaatteita eri lähteistä ja tarjota analyysejä, esimerkkejä ja aineistoja. Lisäksi työssä esiteltiin olemassa olevien pelien tutoriaaleja ja analysoitiin niitä. Työ on tarkoitettu aloitteleville pelisuunnittelijoille ja -kehittäjille.

Tutoriaalain rakentamiseen liittyvät periaatteet ovat muuttuneet jonkin verran aikojen saatossa, mutta iso osa niistä on nähty hyvänä aikakaudesta riippumatta. Yksi näistä periaatteista on se, että tutoriaalain tulisi olla interaktiivinen, eli pelaaja saa itse pelata sen. Tekstein tai videoin opettamista tulisi näin ollen välttää. Muita tärkeitä tutoriaalain ominaisuuksia on muun muassa se, että pelaajan tulisi pystyä halutessaan ohittamaan se. Lisäksi tutoriaalain tulisi tarjota pelaajalle pelialue, joka ei rankaise häntä, jos hän ei onnistu käyttämään opetettavaa pelimekaniikkaa oikein. Pelin tulee antaa pelaajan harjoitella pelimekaniikkoja turvallisessa ympäristössä niin kauan kuin hän haluaa.

On olemassa lukemattomia tapoja toteuttaa tutoriaali, ja eri tavat sopivat erityyppisille peleille. Tässä työssä keskityttiin esittelemään pääasiassa sellaisia periaatteita, joita pystyy soveltamaan suuressa osassa pelityyppejä. Jää pelinkehittäjän vastuulle arvioida kunkin periaatteen soveltuvuutta kehityksessä olevaan peliin.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Business Information Systems  
Game development

TASALA, JONI:  
Game Tutorial Construction

Bachelor's thesis 36 pages  
April 2019

---

The purpose of this study was to research game tutorials, to gather principles and good practices on how to construct them and analyze tutorials from popular games.

The principles were gathered from game design books, articles and online videos. There are not many sources which are dedicated to tutorial's game design and overall there are many different opinions on how a tutorial should be made. This study aims to share the practices that are most agreed upon.

This thesis work discovered what most sources agree to be the most important aspects of a game's tutorial: it should be interactive and the player should be able to play through it, as opposed to teaching by text or video. Additionally, the player should be able to skip the tutorial altogether if they wish to do so. The tutorial should also be a safe environment for the player to practice the game's mechanics. It should not punish the player for failing to use game mechanics correctly.

This study serves as a guide for amateur game designers and developers. When constructing a game's tutorial, the designer must decide what type of tutorial serves the game's needs best. The principles in this study aim to be as universally usable as possible, so they should be applicable in most situations.

---

Key words: game design, tutorial

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	TUTORIAALIN TOTEUTTAMISTAVAT .....	6
	2.1 Selostava toteutus.....	6
	2.2 Pelinsisäiset tavoitteet.....	7
	2.3 Sanaton toteutus .....	8
	2.4 Näyttäminen .....	10
3	TUTORIAALIN RAKENTAMISEN PERIAATTEET.....	11
	3.1 Interaktiivisuus .....	11
	3.2 Pelimekaniikat.....	12
	3.3 Tutoriaalin pelitestaus .....	14
	3.4 Pelin säännöt ja konseptit .....	15
	3.5 Pelaajan kunnioittaminen .....	16
4	TUTORIAALIT MENESTYNEIMMISSÄ PELEISSÄ.....	17
	4.1 Tutoriaalin sijainti .....	17
	4.2 Kontrollien opettaminen .....	18
5	TUTORIAALIEN ANALYSOINTIA.....	21
	5.1 Mega Man 9 ja sanattomasti opettaminen .....	21
	5.2 Dark Souls ja kuoleamisen opettaminen .....	26
	5.3 Half-Life 2 ja pelaajan ohjastaminen .....	27
	5.4 Dead or Alive 6 ja liian tiivis tutoriaali .....	30
6	POHDINTA .....	33
	LÄHTEET .....	35

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössä käsitellään pelin tutoriaalia ja pohditaan, mikä tekee siitä onnistuneen ja tarkoituksenmukaisen ja mitä asioita tulee ottaa huomioon luodessaan omalle pelilleen sellaista. Pelin tutoriaali on hyvin tärkeä osa pelin rakennetta, sillä sen tarkoitus on opettaa pelaajalle pelin säännöt ja mekaniikat, antaa hänelle käsitys pelistä yleisesti sekä houkutella häntä jatkamaan pelaamista. Juuri pelin tutoriaalivaiheen perusteella useat pelaajat tekevät päätöksen siitä, jatkavatko pelin pelaamista.

Tämä työ käsittelee tutoriaalia vain pelimekaniikkojen kannalta. Pelin johdantoon voisi liittyä pelistä riippuen myös tarinankerronnallisia ominaisuuksia, mutta ne eivät ole osana tämän työn aihetta.

Opinnäytetyössä esitellään erilaisia ohjeita ja periaatteita, jotka tulee ottaa huomioon pelin tutoriaalia toteuttaessa. Lisäksi työssä esitellään erilaisia tutoriaalien toteutustapoja, kerrotaan, millaisissa peleissä kutakin tapaa tyypillisesti käytetään. Työ on tarkoitettu aloitteleville pelisuunnittelijoille ja -kehittäjille.

Työn teoriapohjana, taustamateriaalinen ja lähdeaineistona käytetään pelisuunnitteluun keskittyvää kirjallisuutta ja muita lähteitä. Tarkoitus on myös esitellä ja analysoida olemassa olevien pelien tutoriaaleja.

Tutoriaalien rakentamisesta peliin ei ole olemassa mitään täydellisen kattavaa ohjeistusta. Tutoriaaleista on runsaasti toisistaan poikkeavia näkemyksiä ja mielipiteitä; yhtenäistä mielipidettä tai kantaa ei voida osoittaa. Tämä työ kokoaa yleisimmät mielipiteet ja ohjenuorat sekä esittelee ja arvioi niitä eri näkökulmista.

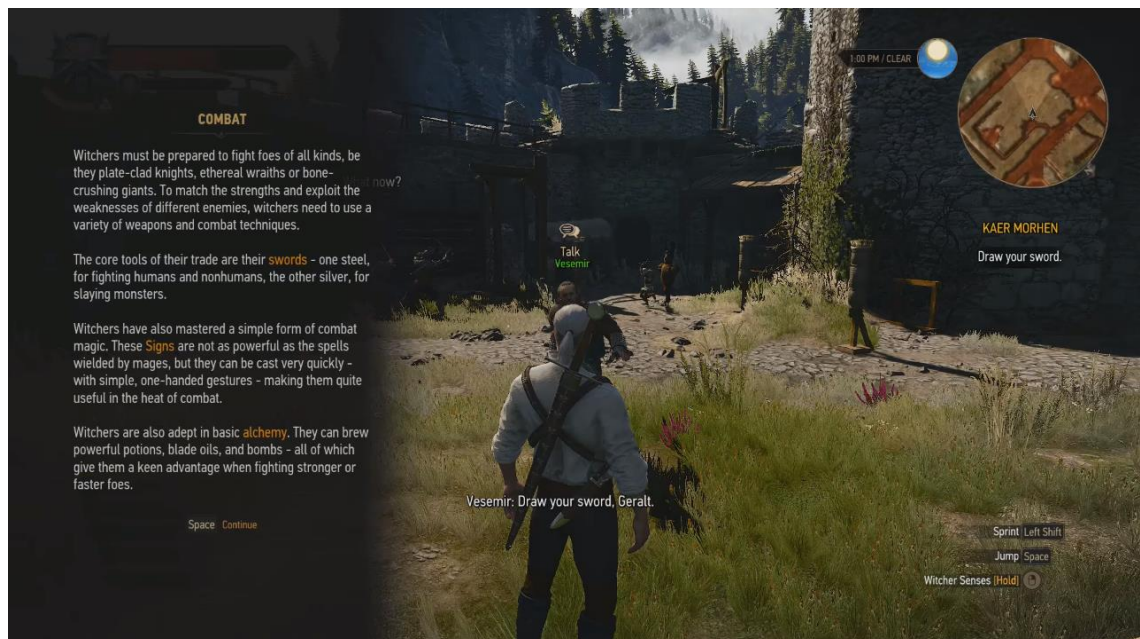
## 2 TUTORIAALIN TOTEUTTAMISTAVAT

Pelin tutoriaalini voi toteuttaa monella eri tavalla. Tutoriaalini toteutustavoista ei ole mitään yleisesti hyväksyttyä listaa olemassa. Tästä johtuen tätä työtä varten on jaoteltu ja nimetty yleisimmät tyypit omiksi toteutustavoikseen. Tässä osiossa nämä tavat esitellään ja pohditaan, millaisiin peleihin mikin tapa sopii.

### 2.1 Selostava toteutus

Selostavassa toteutustavassa käydään yksitellen pelin mekaniikat läpi siten, että peli kertoo komennon ja tavan, jolla mekaniikkaa käytetään ja sen jälkeen antaa pelaajalle vuoron suorittaa sen. Tätä jatketaan pelin samalla edetessä, kunnes kaikki mekaniikat on esitelty, jossain tapauksissa pelin loppuun asti.

Tällainen selostamiseen perustuva johdanto on hyvä sellaisiin peleihin, joissa on paljon erillisiä selvennyksiä vaativia pelimekaniikkoja. Näin varmistetaan, että pelaajalla on riittävä ymmärrys pelin mekaniikoista. Tällaisia pelejä ovat tyypillisesti toiminta- ja seikkailupelit.



KUVA 1: Esimerkki selostavasta toteutuksesta pelistä (The Witcher 3: Wild Hunt, Youtube 2018).

Edellä olevassa kuvassa on esimerkki selostavasta tutoriaalista Witcher 3: Wild Hunt -pelistä. Kyseinen peli pysäyttää pelin kulun siksi aikaa, että pelaaja voi lukea ruudun vasempaan reunaan ilmestyvät opastustekstin. Tällaisen opastustekstin toteuttaminen on helppo tapa ohjeistaa pelaajaa, ja varmistaa, että pelaaja huomaa kyseisen opastustekstin. Toiminnan pysäyttämistä pitkän opastustekstin takia on kuitenkin vältettävä (Berbece, 2019).

Tämän lähestymistavan riskinä on kokemukseni mukaan, että pelisuunnittelija voi syyllistyä pelaajan aliarvioimiseen. Näin käy, jos suunnittelija kokee pelinsä mekaniikkojen olevan monimutkaisempia kuin keskiverto pelaaja kokee, jolloin yksityiskohtainen selittäminen on turhaa ja aiheuttaa pelaajassa närkästymistä.

## **2.2 Pelinsisäiset tavoitteet**

Avoimissa ja vapaissa peleissä mielestäni hyvä keino on antaa pelaajalle lyhyen aikavälin tavoitteita ja sisällyttää niihin pelimekaniikkojen esittelyä ja opettelua. Näillä tavoitteilla saadaan tehokkaasti tahditettua pelaajan opettamista ja samalla antaa pelaajalle tavoitteiden avulla tekemistä. Nämä tavoitteet myös rajaavat ja ohjaavat pelaajan toimintaa, sillä avoimissa peleissä, joissa eteneminen on vapaata ja erilaista tekemistä on paljon, pelaajalle helposti käy niin, että ei tiedä mistä aloittaisi. Tätä keinoa käyttäviä pelejä ovat esimerkiksi Minecraft, Stardew Valley ja Conan: Exiles.



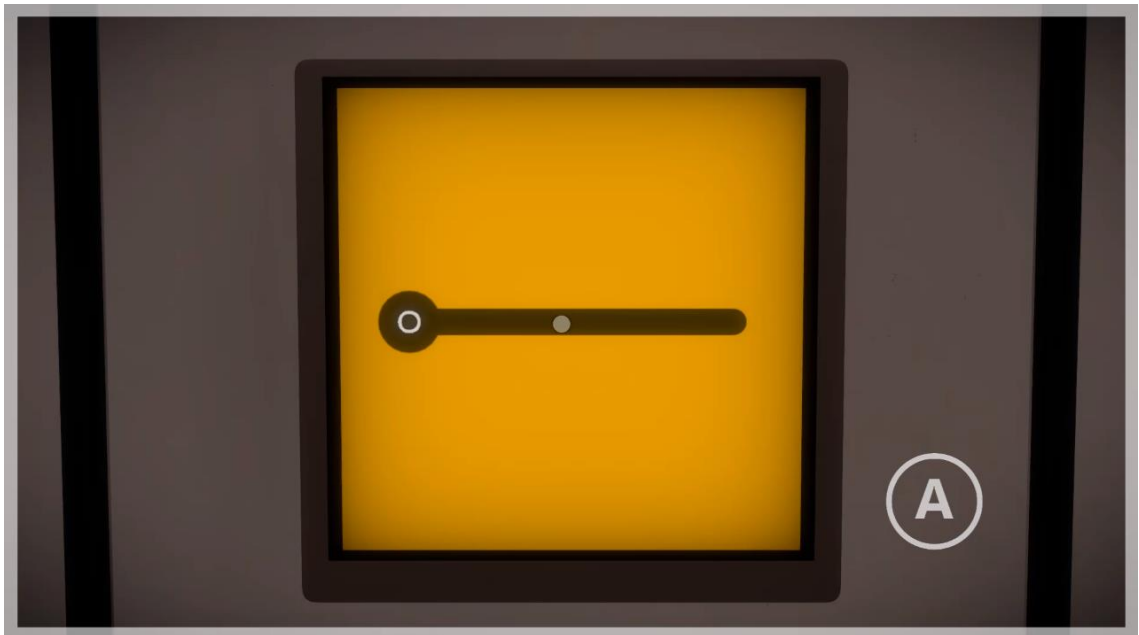
KUVA 2: Esimerkki pelinsisäisistä tavoitteista (Conan: Exiles, Funcom 2018).

Edellä olevassa kuvassa ruudun oikeassa yläreunassa näkyy yksi tavoitepohjaisen tutoriaalisen toteutustapa. Tavoitteissa on pelin aluksi hyvin yksinkertaisia ja pelin perusteiden kannalta tärkeitä asioita, kuten tässä tapauksessa juominen ja syöminen. Listalle päivitetään uusia, monimutkaisempia tavoitteita sitä mukaan, kun pelaaja suoriutuu edellisistä.

### 2.3 Sanaton toteutus

Sanaton johdanto pyrkii siihen, että pelaaja oppii mekaniikat puhtaasti pelaamalla peliä, ilman, että mitään erikseen selostettaisiin tekstein tai muilla keinoin. Tavannomaisesti peli voi kehottaa pelaajaa painamaan jotain tiettyä nappia, mutta ei sen enempää kerro, mitä nappi tekee, vaan se jää pelaajan pääteltäväksi.

Sanatonta johdantoa suositellaan käytettäväksi silloin, kun pelin mekaniikat ovat tarpeeksi yksinkertaisia ja yksiselitteisiä ja pelaaja varmasti oppii toiminnon peruskäytön pelkästään kokeilemalla sitä. Tällainen johdanto toimii erityisen hyvin, jos pelin pelaaminen ei vaadi montaa eri nappia. Tätä johdantotyyppiä on usein käytetty tasoloikka- sekä ongelmanratkaisupeleissä, ja etenkin 2D-peleissä.



KUVA 3: Esimerkki sanattomasta toteutuksesta (The Witness, Youtube, 2017).

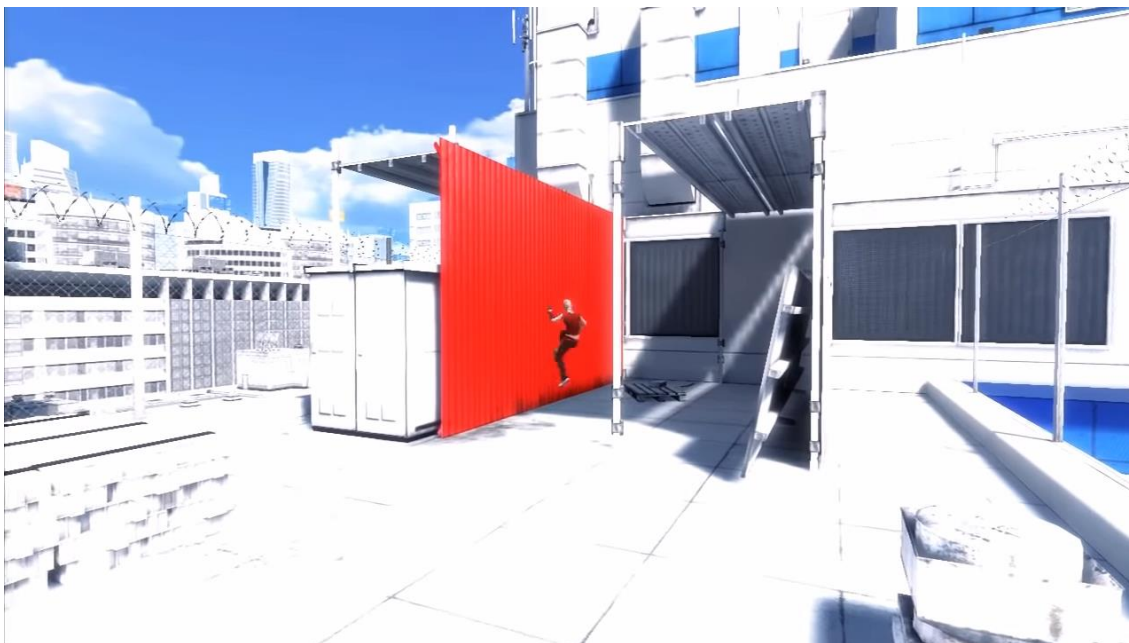
Edellä olevassa kuvassa näkyy miten The Witness -pelin tutoriaalissa pelaajaa vain kehoitetaan painamaan A-nappia, mutta jää pelaajan keksittäväksi, mitä nappin painaminen tekee. Viivan vasemmassa päässä oleva pallo vilkkuu visuaalisena vihjeenä siitä, että A-nappia tulisi painaa kursorin ollessa sen päällä.

Sanattomaan johdantoon kannattaa aina pyrkiä. Täysin sanaton ei aina ole pelistä riippuen mahdollinen, mutta niissäkin tapauksissa olisi suotavaa pyrkiä niin sanattomaan johdantoon kuin mahdollista, koska pelaajat eivät yleisesti pidä liiallisesta opastustekstien lukemisesta (Extra Credits 2012).

Tässä johdantotyypissä on se riski, että pelaaja ei opi pelin mekaniikkoja kunnolla, vaan ymmärrys jää vajaaksi. Tätä tapaa käytettäessä tutoriaalitason kenttäsuunnittelu nousee hyvin merkitsevään asemaan. Pelisuunnittelijan tulisi ikään kuin ilmaista kenttäsuunnittelullaan pelin mekaniikat pelaajalle. Sanaton johdantotaso vaatii myös huomattavan määrän pelitestaamista ja jatkuvaa suunnittelua.

## 2.4 Näyttäminen

Pelaajaa voi opettaa myös yksinkertaisesti näyttämällä tälle, miten peliä pelataan. Käytännössä tämä tarkoittaa opastusta videoilla tai esimerkiksi hahmona, joka kulkee pelimaailmassa pelaajan edellä ja näyttää mallia siitä, miten edetä.



KUVA 4: Esimerkki näyttämällä opettamisesta (Mirror's Edge, Youtube 2015).

Mirror's Edge -pelin tutoriaalissa pelaajan tulee liikkua tietokoneohjatun hahmon perässä pelialueen läpi ja toistaen kaikki liikkeet, jotka tämä hahmo tekee. Liikkeiden ja toimintojen näkeminen ennen niiden tekemistä auttaa pelaajan ymmärrystä mekaniikan käytöstä ja ajoituksesta.

Videoiden avulla opettaminen sopii hyvin yleisten pelinsisäisten konseptien opettamiseen, esimerkiksi selitykseen siitä, miten jokin pelin yksittäinen pelimuoto toimii. Yksittäisten pelimekaniikkojen näyttäminen toiminnassa pelaajalle antaa hänelle myös kuvan siitä, miltä mekaniikan onnistunut hyödyntäminen tulisi näyttää. Tätä keinoa käytetään paljon tappelupelien hahmokohtaisissa tutoriaaleissa, joissa pelkkä komentojen listaaminen ei anna tarpeeksi hyvää kuvaa siitä, mitä pelaajan tulisi tehdä.

### 3 TUTORIAALIN RAKENTAMISEN PERIAATTEET

Tähän osioon on koottu tutoriaalın rakentamiseen liittyviä periaatteita ja huomi-oon otettavia aspekteja eri lähteistä. Nämä kootut periaatteet on pyritty pitämään hyvin yleispätevinä, jolloin niitä pitäisi pystyä noudattamaan pelin tyypistä riippumatta.

#### 3.1 Interaktiivisuus

Tärkein osa onnistunutta johdantoa on se, että pelaaja pelaa sen itse läpi. Esimerkiksi johdantovideo, joka näyttää miten peliä pelataan, on suurimmassa osassa tapauksista huono idea. Pelaajalle on paljon mielekkäämpää, jos hän saa itse hallita pelaamista sen sijaan, että hän olisi sivustakatsojana. Lisäksi tällä lähestymistavalla voidaan olla varmoja, että pelaaja kunnollisesti sisäistää opetetut mekaniikat ja asiat. (Extra Credits 2012)

Pelin tutoriaali on pelaajalle ratkaiseva kohta peliä, jonka perusteella hän päättää, jatkaako pelin pelaamista. Sen takia sen tulisi olla erityisellä tarkkuudella suunniteltu ja sen tulisi antaa pelaajalle paras mahdollinen kuva pelistä. (Berbece 2016)

Käytännössä peli voi olla alusta loppuun johdantoa, tarkoittaen sitä, että pelaajalle opetetaan pelin toiminnallisuutta jatkuvasti. Parhaassa tapauksessa pelaaja ei edes huomaa, että peli yrittää opettaa häntä, tieto vain siirtyy luonnollisesti. Pelin tutoriaalın ei tarvitse olla selkeästi eroteltu osa pelin rakennetta. Monet pulmanratkaisupelit on toteutettu tällä tavalla, kuten Portal ja The Witness.

Pelaajan tulisi halutessaan pystyä pelaamaan tutoriaali uudestaan. Tähän sisältyy myös se, että kaikki opastukset ja selitykset olisivat uudelleen luettavissa. Pelaaja omaksuu tiedon paljon todennäköisemmin ja helpommin, jos hän itse etsii tiedon käsiinsä, esimerkiksi tällaisen ohjevalikon kautta (Gee, 2005). Tämä on olennaista esimerkiksi silloin, kun pelaaja palaa pelin pariin tauon jälkeen, tai jos hän ei sisäistänyt lukemaansa ohjeistusta ensimmäisellä kerralla. Mielestäni

hyvä tapa on rakentaa pelin taukovalikkoon kohta, jossa kaikki pelin mekaniikat, säännöt ja konseptit ovat selitettyinä.

### 3.2 Pelimekaniikat

Kun pelaajaa vaaditaan hyödyntämään jotakin pelin mekaniikkaa ensimmäistä kertaa, rakenna pelissä hänelle sellainen ympäristö, jossa on voi omaan tahtiinsa yrittää omaksua ja totutella kyseiseen mekaniikkaan. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että vaikka pelaaja ei onnistuisi käyttämään mekaniikkaa tarkoitetulla tavalla, häntä ei rankaista epäonnistumisesta mitenkään, kuten vähentämällä hänen lisäelämiään tai osumapisteitä tai tuhlaamalla hänen aikaansa (Adams, 2011). On tärkeää varmistaa, että pelaaja hallitsee mekaniikan ennen kuin sen avulla voidaan haastaa pelaajaa. Mikäli mekaniikka käytetään ensimmäistä kertaa tilanteessa, jossa epäonnistumisesta rangaistaan, pelaaja kokee sen epärealistisena. Hän ei epäonnistunut taitojensa takia, vaan sen takia, että peli ei ollut vielä kertonut, kuinka tämä kyseinen mekaniikka toimii.

Pelin tutoriaalissa pelaajalle tulee antaa mahdollisuus toistaa juuri opetetun mekaniikan tai toiminnon käyttämistä ennen kuin siirrytään opettamaan seuraavaa. Osa pelaajista haluaa, että tutoriaali siirtyy asioissa eteenpäin vasta, kun he ovat toistaneet juuri opetettua asiaa mielestään tarpeeksi (Ray, 2010). Tätä ajatellen tutoriaalini tulisi vaatia etenkin hankalempien komentojen kohdalla useita toisto kertoja, tai vaihtoehtoisesti välttää liian nopeaa yhdestä opetettavasta asiasta toiseen siirtymistä.

Kun opetettua mekaniikkaa käytetään ensimmäisiä kertoja, älä vaadi pelaajalta liian nopeatempoista suorittamista siihen liittyen. Alussa mekaniikkaan liittyvän toiminnon suorittamiselta ei välttämättä tarvitse vaatia nopeutta tai ajoitusta. Mekaniikan käytön vaativuuden tulisi vaikeutua pelin edetessä tasaisesti. (Koster 2005, 74.)

Pidä huoli, että johdanto ei esittele uusia pelimekaniikkoja liian tiheään. Tämä on varsinkin ongelma peleissä, joissa on paljon eri mekaniikkoja tai ne ovat monimutkaisia. Eri pelimekaniikkojen opettaminen liian nopeaan tahtiin johtaa helposti siihen, että pelaaja ei pysty omaksumaan kaikkea annettua tietoa ja turhautuu. (Laraman, 2018)

Tämän vastakohtana on liian hidas esittelytahti, joka on myös omalla tavallaan ongelmallinen, sillä silloin pelaaja voi kokea pelin liian helppona, pitkäveteisenä, tai pelaajaa aliarvioivana. Pelin johdantoa rakentaessa on vaikea pelisuunnittelijana itse arvioida, esitelläänkö mekaniikat sopivassa rytmissä. Siksi onkin lähes pakollista suorittaa pelitestejä, joissa testihenkilöt voivat kertoa, millaisena kokivat mekaniikkojen esittelytahdin, jonka pohjalta voidaan tehdä tarvittavat muutokset.

Pyri esittelemään pelaajalle yksi mekaniikka kerrallaan. Esittelyn jälkeen vaadi pelaajaa käyttämään sitä pelin etenemisessä muutaman kerran, jotta varmistutaan, että pelaaja on omaksunut mekaniikan. Tämän jälkeen voit esitellä toisen mekaniikan samalla tavalla. Kun kaksi mekaniikkaa on esitelty erillään, sen jälkeen voit luoda pelitilanteita, jotka vaativat näiden kummankin mekaniikan samanaikaista käyttöä. (Rogers 2010, 343.)

Älä opeta pelaajalle mekaniikkoja, jotka häneltä otetaan pian opettamisen jälkeen pois. Tällainen on toisaalta hyvä keino antaa pelaajalle esimakua tulevasta ja se on pelin tarinan kannalta tehokas työkalu, mutta pelimekaniikkojen opettamisen kannalta se ei ole toimiva. (Berbece 2016)

Esittele ja opeta pelaajaa juuri silloin, kun pelaaja sitä tarvitsee. Tämä tarkoittaa sitä, että peli ei opeta pelaajalle juuri sillä hetkellä tarpeettomia asioita, vaan kaikkea opetettua pystyy hyödyntämään välittömästi opetuksen jälkeen. Näin tulee toimia siksi, koska ihmiset ovat huonoja hyödyntämään ohjeistuksia, jos heillä ei ole mitään kontekstia sille. (Gee, 2005)

Mikäli pelin mekaniikat mahdollistavat sen, pyri opettamaan pelaajaa sanattomasti. Tällä tarkoitetaan sitä, että vältetään tekstilaatikoita, joissa selitetään perin

pohjin jonkin mekaniikan toiminta. Paras on, jos peliä oppii pelaamaan yksinkertaisesti pelaamalla sitä (Berbece 2016). Peli tulisi suunnitella siten, että pelaaja joutuu orgaanisesti tilanteeseen, jossa hän oppii mekaniikan toiminnan käytännössä. Tällainen pelaamisen kautta oppiminen on kokemukseni mukaan myös paljon palkitsevampaa pelaajan kannalta, hän oppi jotain itse eikä sitä tarvinnut hänelle selittää. Tässä lähestymistavassa on myös se lisäetu, että peliä lokalisoidessa ei tarvitse kääntää isoja määriä opastustekstejä.

### 3.3 Tutoriaalın pelitestausta

Pelitestausta on tärkeä osa tutoriaalın toteuttamista. Kun pelin kehittäjät ovat työskennelleet pelin parissa kuukausia tai jopa vuosia, heidän käsityksensä heidän kehittämästään pelistä voi vääristyä. Tällä tarkoitetaan sitä, kuinka pelissä olevat mekaniikat voivat olla kehittäjien mielestä täysin luonnollisia ja ymmärrettäviä, mutta peliä ensimmäistä kertaa pelaava ei niitä ymmärrä. Tämän takia peliä tulisi testauttaa säännöllisesti kehityksen aikana, erityisesti tutoriaalın osalta. (Extra Credits 2012)

Kokemukseni mukaan pelaajat pyrkivät aina löytämään pelin mekaniikoista sen optimaalisimman tavan käyttää niitä, käytännössä löytämään tapoja, joilla pelin saa ”rikki”. Pelin rikkomisella tarkoitetaan, kun mekaniikkojen käyttö poikkeaa merkittävästi siitä, miten pelisuunnittelija tarkoitti niitä alun perin käytettävän. Jos pelin mekaniikoista sen testausvaiheessa löytyy tapa, jolla pelin saa tällä tavalla rikottua, pelisuunnittelijan olisi hyvä tarkastella rikkoutumisesta syntyvää tilannetta. Voi olla, että tämä mekaniikan rikkoutunut käyttö onkin mielenkiintoinen ja hauska, jolloin siitä voidaan jalostaa osa peliä. Esimerkiksi id Softwaren Quake -peleistä tuttu ”strafe jumping” -liikkumistapa oli alunperin pelimoottorista aiheutuva virhe, mutta kehittäjät jättivät sen peliin sellaisenaan pelaajayhteisön pyynnöstä (Lederle-Ensign & Wardrip-Fruin 2016).

Tutoriaalıtason suunnittelu ja rakentaminen kannattaa aloittaa hyvin alkuvaiheessa pelin tekoa. Pelisuunnittelijalle tulee helposti sellainen käsitys, että johdanto kannattaa tehdä ihan viimeisenä, koska vasta silloin tietää, mitkä asiat ovat

tärkeitä ja tutoriaalissa painotettavia. Todellisuudessa jonkin pelin aspektin tekemisen viimeiseksi jättäminen on huono idea, sillä projekti harvoin pysyy aikataulussa, ja viimeiseksi jätetyille osuuksille ei jääkään niille suunniteltua aikaa. (Rogers 2010, 239.)

### 3.4 Pelin säännöt ja konseptit

Tutoriaalin tarkoitus on esitellä ja opettaa pelin säännöt pelaajalle, ja näiden sääntöjen tulisi olla paikkaansa pitäviä pelin loppuun asti. Sääntöjä ei tule enää muuttaa kesken pelin. Tällainen sääntö voisi olla esimerkiksi se, missä maastossa pelaajahahmo pystyy liikkumaan tai millaisia ovia hän pystyy pelimaailmassa avaamaan.

Tutoriaali voi pelistä riippuen olla käytännössä pienoisversio pelistä. Tämän pienoisversion tulisi sisältää kaikki pelin tärkeimmät ja oleellisimmat osa-alueet, ja vähemmän merkittävät asiat voi jättää pois. Aloittelevan pelaajan on paljon helpompaa ymmärtää peli kokonaisuutena, jos se esitellään hänelle ensin pienemässä mittasuhteessa. (Gee, 2005)

Hyödynnä jo olemassa olevia konsepteja ja ideoita. Pelaajan on paljon helpompaa ymmärtää opetettavat mekaniikat ja pelin toiminta, jos asiat mukailevat hänen jo olemassa olevia käsityksiään. Hyvä esimerkki tällaisesta on monessa pelissä esiintyvä ”mana”, jota tavanomaisesti käytetään resurssina erilaisille loitsuille tai kyvyille. Jos peliin tarvitaan tämänkaltainen resurssimekaniikka, se luultavasti kannattaa nimetä ja muotoilla sellaiseksi, että se vastaa pelaajien käsitystä ”manasta”, ja tällöin pelaaja ymmärtää välittömästi mekaniikan toiminnallisuuden. (Rosewater 2016)

Johdannossa tulee esitellä myös pelissä mahdollisesti olevat keräilykohteet (”collectables”). Kun keräilykohteet sisällytetään välittömästi pelin ensimmäiseen osioon, pelaaja oppii alusta asti etsimään niitä ja voi halutessaan aloittaa niiden etsimisen heti. (Rogers 2010, 367.)

### 3.5 Pelaajan kunnioittaminen

Tutoriaalin tulee kunnioittaa pelaajaa. Syy, minkä takia monet pelaajat näkevät pelien tutoriaalit negatiivisessa valossa on se, että monet johdannot ovat liian pelaajaa aliarvioivia, ne opettavat asiat liian perinpohjaisesti (Vollmer 2014). Tällainen tutoriaali voi olla vaikea saavuttaa, sillä pelaajien lähtötaso on aina erilainen. Mielestäni hyvä vaihtoehto on opettaa mekaniikka siten, että kokematon pelaaja voi halutessaan jäädä harjoittelemaan sen käyttöä pidemmäksi aikaan, mutta kokeneemmat voivat siirtyä seuraavaan asiaan nopeammin.

Toinen vaihtoehto on kysyä pelaajalta pelin alussa, onko hän pelannut tämän tyyppisiä pelejä ennen, ja muokata johdannon sisältöä sen mukaan. Tärkeintä on kuitenkin, että jos pelissä on selkeä eroteltu johdanto, se tulee olla mahdollista pystyä ohittamaan, mikäli pelaaja niin haluaa. Jotkut pelaajat saattavat haluta vain päästä suoraan itse peliin ja keksiä mekaniikkojen toiminnot itsenäisesti. Lisäksi mahdollisuus ohittaa johdanto on erittäin tärkeää silloin, kun pelaaja pelaa peliä toista kertaa.

Tutoriaalia tehdessä on sallittua ja tarpeen vaatiessa suotavaa rikkoa neljättä seinää, mikä tarkoittaa käytännössä esimerkiksi sitä, että pelin hahmot puhuvat peliohjaimen napeista niiden nimillä. Joillakin pelisuunnittelijoilla voi olla se käsitys, että tällainen rikkoisi pelin immersiota eli pelaajan kykyä uppoutua pelimaailmaan. Vaikka tämä käsitys olisikin itsessään paikkansa pitävä, todellisuudessa on paljon tärkeämpää, että pelaaja oppii pelaamaan peliä. (Ray, 2010)

## 4 TUTORIAALIT MENESTYNEIMMISSÄ PELEISSÄ

Tässä osiossa tarkastellaan, mitkä ovat yleisimpiä tutoriaalinv toteutustapoja parhaiten menestyneissä PC-peleissä. Tarkastellut pelit ovat vuoden 2018 ensimmäisen puolikkaan aikana myydyimmät pelit Steam-jakelupalvelussa. Tarkemmassa tarkastelussa oli noin 20 yksinpeliä.

Listan suosituimmista yksinpeleistä suurin osa voidaan luokitella kolmiulotteisiksi toimintapeleiksi. Nämä pelit ovat toteuttaneet tutoriaalinsa keskenään hyvin samankaltaisesti, erot ovat lähinnä pieniä yksityiskohtaisia seikkoja.

Lähes aina tutoriaali on suunniteltu osaksi itse pelin rakennetta, sen sijaan, että se olisi erillinen päävalikosta valittava pelimuoto. Tähän toteutustapaan on luultavasti päädytty siksi, että voidaan olla varmoja siitä, että pelaaja oikeasti pelaa tutoriaalinv läpi. Joissakin peleissä tutoriaali on erillisenä pelimuotona, ja niissä tapauksissa peli tyypillisesti kehottaa pelaajaa pelaamaan sen ennen pelin varsinaista aloittamista.

Näppäinkomennot esitellään hyvin usein ruudun reunaan ilmestyvällä tekstilaatilla, ja jotkut peleistä opettavat merkittävämmät pelimekaniikat toiminnan pysäyttävällä ilmoituksella.

### 4.1 Tutoriaalinv sijainti

Lähes jokaisessa yksinpelissä tutoriaali on sijoitettu pääpelimuodon alkuun osaksi tarina- tai kampanjamoodia. Tyypillisesti se on rakennettu luonnolliseksi osaksi pelin etenemistä, eli pelimekaniikkoja esitellään sopivassa tahdissa samalla kun pelin tarina etenee. Tästä poikkeuksena oli tutkituissa peleissä vain Civilization -pelit, joissa tutoriaali on selkeästi oma vaihtoehtonsa päävalikossa.

Joissain tapauksissa tutoriaali oli sijoitettu siten, että pelaaja voi halutessaan helposti sivuuttaa sen, esimerkiksi toista pelikertaa ajatellen, kun ohjeistukselle ei

ole tarvetta. Tällaisista esimerkkeistä ovat Dark Souls -pelit, joissa pelimaailman maassa olevien ohjeistavien viestien ohi voi helposti kävellä, sekä Cuphead, jossa tutoriaali on käytännössä oma pieni tasonsa, jonka voi halutessaan suorittaa.

## 4.2 Kontrollien opettaminen

Tapoja, joilla pelit opettavat pelaajalle toimintoon vaadittavan näppäinkomennon, on pääasiassa kaksi erilaista. Tarkastelluissa peleissä yleisin oli ylivoimaisesti ruudun reunaan ilmestyvät tekstilaatikot.



KUVA 5: Esimerkki reunaan ilmestyvästä opastuksesta (Far Cry 5, Youtube 2018).

Tällainen pieni tekstilaatikko on varsin yksinkertainen ja riskitön tapa opettaa pelaajaa. Tyypillisesti tekstilaatikko pysyy ruudulla jonkin ennalta määritellyn ajan, tai kun pelaaja pysyttelee jollakin tietyllä alueella pelissä, tai vaihtoehtoisesti kunnes pelaaja suorittaa opastuksessa kerrotun toiminnon.

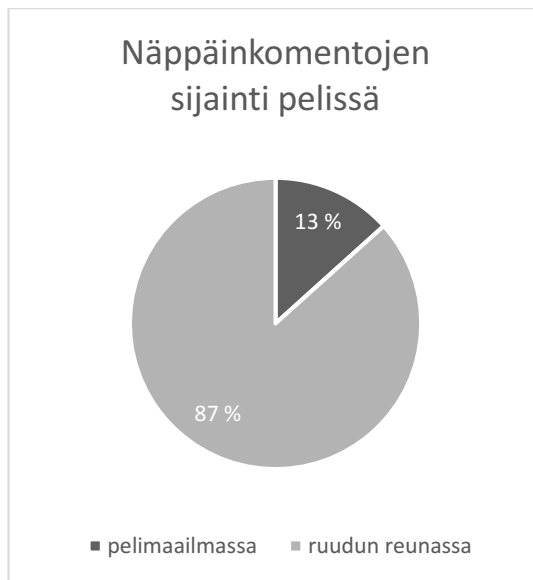
Toinen suosittu tapa esitellä näppäinkomentoja on sijoittaa ne pelimaailmaan. Tämä keino on hieman mutkikkaampi toteuttaa, mutta se on mielestäni parempi valinta pelaajan immersion kannalta.



KUVA 6: Esimerkki pelimaailmaan sijoitetusta opastuksesta (Warframe, Youtube 2015).

Edellä olevassa kuvassa näkyy, miten hyppäämään kehottava opastusteksti on sijoitettu pelimaailmassa kielekkeen reunalle. Opastus on hyvin vaikea olla huomamatta ja pelaajalle on erittäin selkeää, missä paikassa hänen halutaan hyppäävän.

Kuten todettu, tällaiset pelimaailmaan sijoitetut opastukset ovat hankalampia toteuttaa kuin peliruudun reunaan ilmestyvät. Lisäksi niissä tulee olla erityisen tarkka pelin kielten käännösten kanssa, jotkut käännökset eivät välttämättä mahdu yhtä siististi pelimaailmaan kuin toiset. Tutoriaalia rakentaessa tulee harvita huolella, onko niistä mahdollisesti saatava immersio ja tyylikkyys vaivan arvoista.



KUVIO 1: Näppäinkomentojen sijainti pelissä.

Ruudun reunaan ilmestyvät ohjastukset on se suosituin tapa opettaa näppäinkomennot, ja noin yksi kymmenestä peleistä käyttää pelimaailmaan sijoitettuja ohjastuksia.

## 5 TUTORIAALIEN ANALYSOINTIA

Tutoriaalia rakentaessa, kuten kaikessa muussakin pelisuunniteluun liittyvissä asioissa, on aina hyvä idea tutkia, miten aikaisemmin julkaistut pelit ovat tehneet kyseisen asian. Seuraavaksi otetaan muutama peli konkreettiseksi esimerkiksi ja käydään yksityiskohtaisesti läpi, miten näiden pelin tutoriaali on toteutettu.

### 5.1 Mega Man 9 ja sanattomasti opettaminen

Mega Man -pelit ovat japanilaisen Capcom-peliyhtiön kehittämiä tasoloikkapelejä. Ne ovat tunnettuja kenttäsuunnittelustaan ja tavoistaan opettaa pelaajaa omaksumaan pelimekaniikkoja.

Seuraavaksi analysoidaan ja tutkitaan, miten 2008 vuonna julkaistun Mega Man 9 -pelin johdantokenttä on toteutettu. Mega Man -pelit ovat siitä tavanomaisesta poikkeavia, että niissä pelaaja voi päättää, mistä pelin kahdeksasta eri kentästä hän aloittaa pelaamisen. Tämä on mahdollista siksi, koska pelin pelaajahahmon toimintoihin kuuluu vain liikkuminen, hyppääminen ja ampuminen, ja kaikki loput mekaniikat ovat sisällytetty pelin kenttä- ja vihollissuunnitteluun. Näin ollen ei ole väliä, mistä kentästä pelaaja aloittaa, vaikka jokaisella kentällä on omat mekaniikkansa, koska kenttä myös opettaa ne pelaajalle.

Pelien kentät ovat aina nimetty kyseisen kentän loppuvastuksen mukaan. Kenttä, jota analysoidaan, on "Concrete Man" -nimisen loppuvastuksen kenttä.

Kentän alku on täysin tasainen maasto, jossa ei ole mitään huomioitavaa tai mielenkiintoista. Tämä on hyvä, sillä koska tämä voi olla se taso, jota pelaaja pelaa ensimmäisenä. Pelaaja, joka ei ole vielä totutellut pelaajahahmon kontrollointiin voi tehdä sitä tällä ruudulla ilman häiriötekijöitä.

Välittömästi kun pelaaja päättää jatkaa matkaansa ja aloittaa kulkemisen oikealle, tasainen maasto päättyy ja tulee vastaan korotettuja tasoja, jotka ylittääkseen pelaajan tulee hypätä. Tämän lisäksi oikealta lentää vihollislintuja, jotka yrittävät pudottaa kiviä pelaajan päälle.



KUVA 7: Ensimmäinen vihollinen (Mega Man 9, Youtube 2012).

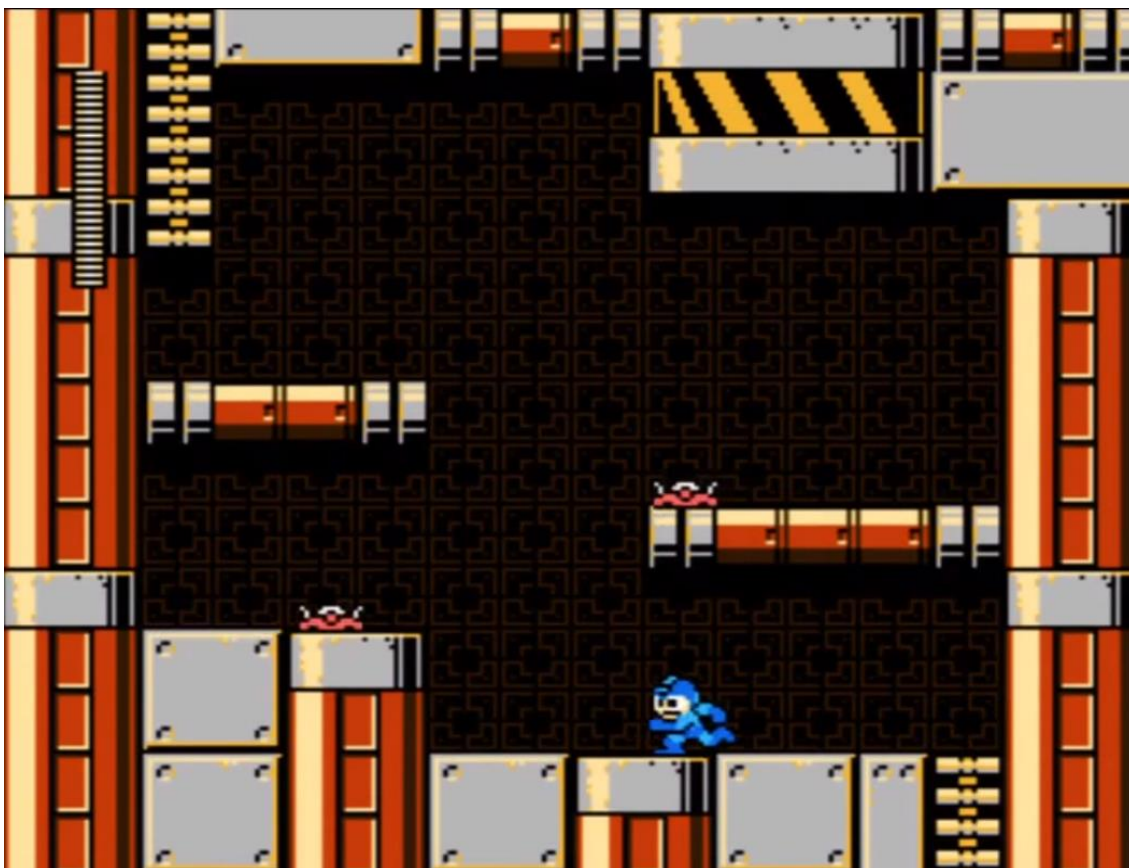
Hyppiminen ja liikkuminen kaksistaan eivät luo kovin mielenkiintoisia pelitilanteita, joten tähän kohtaan esitellään vihollistyyppi, joka tekee etenemisestä vähemmän suoraviivaista. Pelaajan edetessä vihollislintuja alkaa esiintymään ennistä tiheämmin, kunnes tilanteeseen tuodaan uusi aspekti kuilujen muodossa.



KUVA 8: Pohjattomat kuilut (Mega Man 9, Youtube 2012).

Kuilut lisäävät etenemisen vaarallisuutta huomattavasti. Siinä missä lintuihin tai niiden pudottamiin kiviin osuminen pudottaa vain hieman osumapisteitä, kuiluun putoaminen tarkoittaa pelaajahahmon välitöntä kuolemista. Lisäksi kun pelaaja lähestyy kuilua, niistä nousee vihollinen. Pelaajan tulee nämä kaksi vihollistyyppiä huomioon ottaen ajoittaa hyppynsä kuilujen yli.

Kuilujen jälkeen pelaaja kohtaa seuraavaksi viholliskanuunan, joka ampuu kohti pelaajahahmoa. Koska kanuuna on korkeammalla tasolla kuin pelaajahahmo, amukset menevät pelaajan yli, eivätkä pysty hirveän helposti osumaan pelaajaan. Näin pelaaja näkee viholliskanuunan ammuksen lentoradan ollen samalla itse turvassa siltä. Kanuunan jälkeen kiivetään tikapuut, joiden yläpäässä esitellään jälleen uusi vihollistyyppi.



KUVA 9: Piikkiviholliset (Mega Man 9, Youtube 2012).

Nämä piikkikäävät ja ohuet viholliset liikkuvat edestakaisin niiden alla olevaa tasoa myöten. Niiden erityinen ominaisuus on se, että kun pelaajahahmo on samalla korkeustasolla niiden kanssa, niiden liikkumisnopeus kasvaa moninkertaisesti. Tämä ominaisuus selkenee pelaajalle välittömästi, kun hän yrittää ajoittaa hypyjään välttääkseen osumasta niihin. Huomaa, miten tämä koko huone tässä kentässä on tarkoitettu vain näiden vihollisten käytöksen opettamiseen. Mikäli näiden vihollisten ensiesittely olisi ollut tilanteessa, johon olisi sekoitettu paljon muitakin mekaniikkoja kuten muita vihollisia, ei pelaaja välttämättä olisi oppinut niiden käyttäytymistä.

Seuraavassa huoneessa pelaaja kohtaa järjestyksessään kolmannen piikkivihollisen. Tällä kertaa vihollinen on esteenä vapaaehtoiselle palkinnolle, jonka pelaaja voi halutessaan yrittää saavuttaa.



KUVA 10: Vapaaehtoinen haaste (Mega Man 9, Youtube 2012).

Haasteesta tekee mielenkiintoisen se, että päästäkseen palkinnon luokse pelaajan tulee ajoittaa kaksi hyppyä peräkkäin piikkivihollisen suojelemalla tasolla, siinä missä edellisessä huoneessa hyppy tuli ajoittaa kahden eri vihollisen tasoilla. Tämä haaste on testi sille, onko pelaaja omaksunut tämän vihollisen käyttäytymiskaavan.

Palkinnoksi haasteen päihittämisestä pelaaja palkitaan esineellä, joka näyttää pelaajahahmon päältä. On hyvin tyypillistä, että peleissä tällainen esine tarkoittaa lisäelämää. Pelissä on siis käytetty sitä periaatetta, että jo olemassa olevia pelikonsepteja varten kannattaa käyttää esitystapoja, joita aiemmin julkaistut pelit ovat yleisesti käyttäneet. Pelejä ennenkin pelannut henkilö tietää välittömästi nähdessään pelaajahahmon pään haasteen päässä, että kyseessä on lisäelämä.

Tähän mennessä kenttä on esitelty neljä eri vihollistyyppiä. Vihollistyyppit esiteltiin yksi kerrallaan ja useaan otteeseen, jotta varmistutaan siitä, että pelaaja tietää, kuinka nämä viholliset käyttäytyvät. Nyt pelaajalla on valmius ja tietämys kohdata nämä viholliset entistä moniulotteisemmissa haasteissa.

Tarkasteltua kenttää on nyt analysoitu noin yksi viidesosa kentän koko pituudesta. Tästä eteenpäin kenttä edelleen jatkaa uusien pelielementtien esittelyä samalla rakenteella kuin aiemmatkin, ja lisäksi sekoittelee ja yhdistelee näitä elementtejä luoden uudenlaisia pelitilanteita. Tästä analyysistä käy hyvin ilmi, miten täysin sanaton tutoriaali opettaa pelaajaa käytännössä.

## **5.2 Dark Souls ja kuolemisen opettaminen**

Dark Souls on From Software -pelistudion kehittämä vuonna 2011 julkaistu toimintaroolipeli, ja sen on julkaissut Namco Bandai Games. Pelissä tutkitaan laajaa ja monimuotoista maailmaa taistellen vihollisia ja keräten sieluja, joita käytetään pelihahmon kykyjen tehostamiseen.

Dark Souls -pelistä löytyy hyvä esimerkki sellaisesta pelimekaniikasta, joka on hieman haasteellisempi opettaa: pelaaja nimittäin pitäisi opettaa kuolemaan pelissä. Kuoleminen on tässä pelissä hyvin olennainen osa peliä, ja siihen yhdistyy paljon muitakin pelissä olevia pelimekaniikkoja. Tästä syystä tämän tulee sisältyä pelin tutoriaaliin.

Pelin tutoriaali on muuten hyvin tyypillinen, pelaajalle opetetaan toimintoja ja mekaniikkoja yksi kerrallaan sopivassa tahdissa. Yhdessä vaiheessa pelaaja saapuu isolle ja avoimelle alueelle, jonka keskellä on nuotio, ja sen äärellä istuminen palauttaa pelaajan terveystilat täyteen. Lisäksi nuotion edessä on isot ovet.



KUVA 11: Nuotio ja isot ovet (Dark Souls, USgamer 2018).

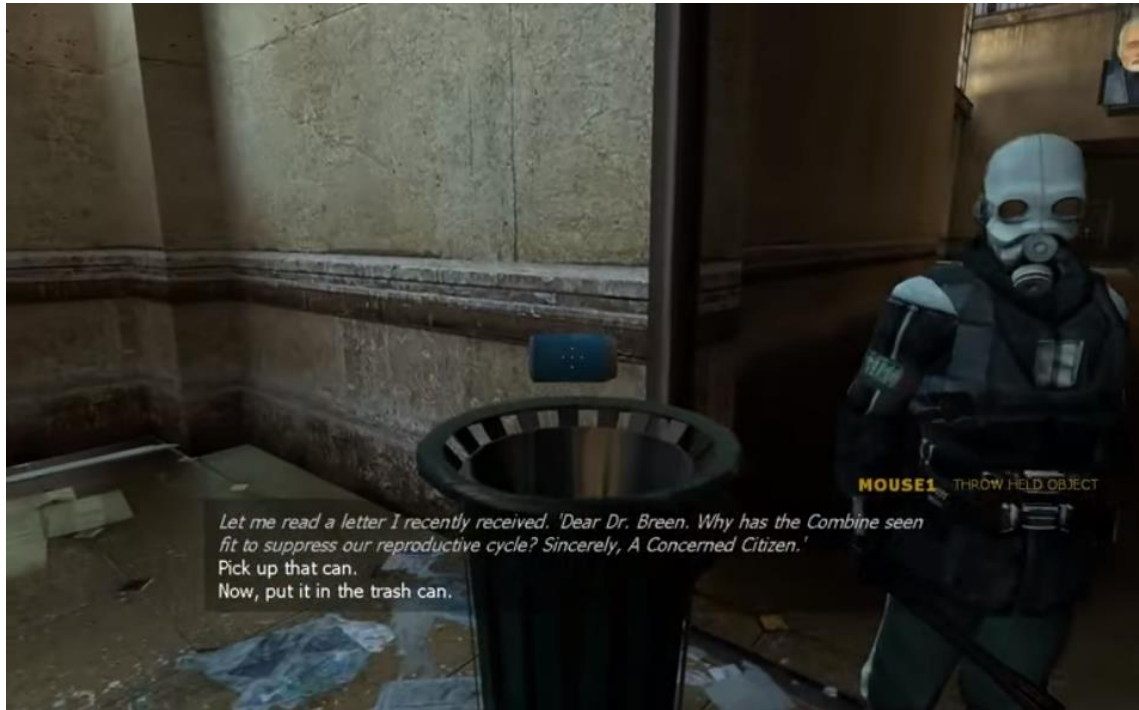
On turvallista olettaa, että pelaaja käy istumassa nuotion äärellä, sillä se on asetettu keskelle huonetta hyvin huomionkiinnittävään paikkaan. Sen jälkeen pelaaja astuu sisään isoista ovista, jossa häntä odottaa huomattavasti edellisiä isompi ja uhkaavampi vihollishahmo. Huoneessa maassa oleva ohjeistusteksti kehottaa pelaajaa juoksemaan karkuun, mutta on todennäköistä, että pelaaja yrittää siitä huolimatta haastaa vihollisen. Vihollisen päihittäminen on tarkoituksella liki mahdotonta, minkä johdosta pelaaja luultavasti kuolee tälle.

Kuolemisen jälkeen pelaaja herää henkiin edellisessä huoneessa olevan nuotion äärestä. Nyt pelaajalla on tieto siitä, että viimeksi käytetty nuotio toimii tämän pelin uudelleensyntymispisteinä. Lisäksi kun pelaaja palaa takaisin vihollisen huoneeseen, hän huomaa huoneen lattialla hänellä aiemmin hallussa olleet sie-lut, jotka putoavat kuoleman yhteydessä. Näin peli onnistui opettamaan kuolemi-sen ja siihen liittyvät pelimekaniikat pelaajalle.

### 5.3 Half-Life 2 ja pelaajan ohjastaminen

Half-Life 2 on Valven vuonna 2004 kehittämä ja julkaisema toimintapeli. Pelissä on lukuisia hyvin onnistuneita tutoriaaleja, mutta ne ovat rakennettu ja sisällytetty pelin maailmaan siten, ettei pelaaja niitä parhaassa tapauksessa edes huomaa.

Pelin ensimmäisiin opetettaviin asioihin kuuluu pelimaailmassa olevien esineiden ja objektien nostaminen, siirtäminen ja heittäminen. Peli opettaa tämän valtaansa väärinkäyttävän vartijan avulla. Vartija pudottaa lattialle tölkin ja käskää pelaajaa nostamaan sen, laittamaan roskikseen ja vasta sen jälkeen päästää pelaajan eteenemään.



KUVA 12: Vartija käskää siivoamaan tölkin (Half-Life 2, Youtube 2011).

Tottelemisen lisäksi pelaaja voi halutessaan heittää tölkin vartijaa päin, jolloin vartija raivostuu ja hyökkää pelaajaa kohti. Tölkin heittäminen tässä tilanteessa ei ole vaadittua, mutta ruudun oikeaan reunaan ilmestyvä näppäinohjeistus antaa pelaajalle tästä vihjausta. Nämä kaikki taidot, tavaroiden nostaminen, siirtäminen ja heittäminen, ovat hyvin keskeisiä toimintoja, sillä moni pelin asioista liittyy pelin fysiikkamoottorin hallintaan ja sen toiminnan hyödyntämiseen, ja tämä kohtausta toimii pelaajalle hyvänä ensikosketuksena siihen.

Toinen mainitsemisen arvoinen tutoriaalikohta on, kun peli esittelee erään vihollistyyppin. Tämä vihollinen on katossa elelevä otus, joka roikuttaa kieltään yrittäen saada sillä saaliinsa kiinni. Vihollisen toimintatapa ei käy välttämättä selväksi vain

katsomalla vihollista ja sen ulkonäköä, jolloin paras keino sen toiminnan opettamiseen pelaajalle on näyttää, mitä tapahtuu, kun jokin osuu vihollisen roikkuvaan kieleen.

Ensimmäinen tapaaminen tämän vihollistyyppin kanssa on hyvin tarkasti ja huolella rakennettu. Pelaajan tulee ennen tapaamista kulkea hyvin kapeasta aukosta, millä varmistetaan, että pelaajan katse on vihollisen sijaintiin päin. Sen jälkeen maassa oleva lintu lähtee lentämään pois päin pelaajasta jääden vihollisen kieleen kiinni.



KUVA 13: Katossa roikkuva vihollinen nappaa linnun (Half-Life 2, Youtube 2011).

Vihollinen alkaa vetämään lintua hitaaseen tahtiin ylös ja lopulta syö sen. Näin pelaajalle on luotu kuva tämän vihollisen toiminnasta käytännössä. Myöhemässä vaiheessa peli opettaa, että nämä viholliset voivat tarttua myös tynnyreihin, jonka jälkeen pelaaja voi keksiä syöttää heille räjähdetynnyreitä päihittääkseen ne.

Viimeinen esiin nostettava tutoriaalikohta tästä pelistä on jälleen malliesimerkki siitä, kuinka pelaajan toimia voi sanattomasti ohjata pelkästään kenttäsuunnittelulla ja objektien harkitulla asettelulla. Tämän tutoriaalin on tarkoitus opettaa pelaajalle, että hän voi käyttää pelimaailmasta löytyviä sirkkeleitä aseena.



KUVA 14: Sirkkelien ympäröimä ovi (Half-Life 2, Youtube 2011).

Pelin kehittäjät ratkaisivat tämän siten, että he asettivat sirkkeleitä kapean oven ympärille niin, että pelaajan on pakko irrottaa niistä vähintään yksi päästääkseen etenemään. Välittömästi sen jälkeen, kun pelaaja on irrottanut yhden sirkkelin, oven toiselle puolelle ilmestyy vihollinen. Tässä vaiheessa pelaaja oletettavasti ampuu hänen hallussaan olevan sirkkelin vihollista päiten, ja osuessaan sirkkeli halkaisee vihollisen kahtia. Parhaassa tapauksessa pelaaja kokee itse keksineensä tämän tavan hyödyntää näitä sirkkeleitä vihollisten kanssa.

#### 5.4 Dead or Alive 6 ja liian tiivis tutoriaali

Dead or Alive 6 on vuonna 2019 ilmestynyt Koei Tecmon julkaisema ja Team Ninjan kehittämä taistelupeli. Pelissä on lyhyt tutoriaali, jonka peli kehottaa suorittamaan, mikäli kyseessä on pelin ensimmäinen käynnistyskerta. Tämä tutoriaali jättää kuitenkin paljon parantamisen varaa ja siinä on monia asioita, joita tutoriaalın toteuttamisessa tulisi välttää.

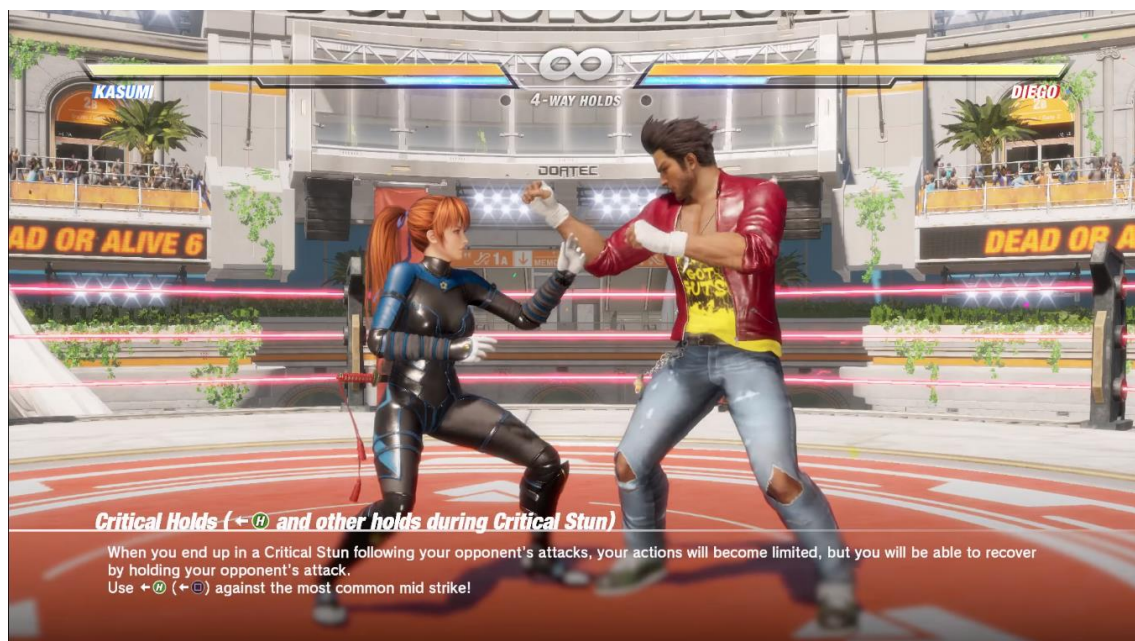


KUVA 15: Perushyökkäyksen opettaminen (Dead or Alive 6, Youtube 2019).

Tutoriaali alkaa sillä, että PlayStation-ohjainta käyttävää pelaajaa kehoitetaan käyttämään pelin perushyökkäystä painamalla P-näppäintä. Ruudun alareunaa lukemalla selviää, että P-kirjaimella tarkoitetaan todellisuudessa kolmionäppäintä. Pelin tulisi joko kutsua näppäimiä niiden oikeilla nimillä, tai ensin opettaa pelaajalle, että tässä pelissä käytettävillä näppäimillä on omat pelinsisäiset nimet sekä selittää, miksi näin on tehty.

Pelaajan halutaan suorittavan viiden iskun sarja, joka todellisuudessa tapahtuisi ajoittamalla näppäinpainallukset toistensa perään. Tässä tutoriaalissa kuitenkin pelin toiminta pysähtyy odottamaan pelaajan painallusta jokaisen painalluksen välissä. Tämä on mielestäni huono toteutustapa, sillä tällä tavoin pelaaja ei opi liikkeen suorittamiseen tarvittavaa ajoitusta.

Seuraavaksi tutoriaali opettaa tällä tavoin muita pelin pelaamiseen tarvittavia näppäimiä ja niiden toimintoja. Peli ei kuitenkaan anna mahdollisuutta toistaa opetettua toimintoa, vaan siirtyy ensimmäisen onnistuneen suorituskerran jälkeen välittömästi seuraavaan asiaan. Pelaajan tulisi antaa toistaa juuri opetettua asiaa niin kauan, kuin hän kokee tarpeelliseksi. Pahimmassa tapauksessa pelaaja tekee komennon vahingossa, eikä hänellä ole mahdollisuutta yrittää uudelleen ilman, että hän aloittaa koko tutoriaalın alusta.



KUVA 16: Hold-liikkeen opettaminen (Dead or Alive 6, Youtube 2019).

Tutoriaali myös käyttää paljon termejä, joiden merkitystä ei ole vielä opetettu pelaajalle. Esimerkiksi hold-liikettä opettaessaan peli kertoo, että tätä liikettä voi käyttää ollessasi "Critical Stun" -tilassa, joka mainitaan pelissä tässä kohtaa ensimmäistä kertaa. Näiden termien käyttö on vielä tässä vaiheessa peliä turhaa, sillä hold-liikkeen olisi voinut opettaa yksinkertaisesti kertomalla pelaajalle, että tällä liikkeellä voit torjua vihollisen perushyökkäyksen.

Tutoriaalista puuttuu täysin suojaamisen sekä liikkumisen opettaminen. Etenkin liikkuminen on niin tärkeä osa peliä, että sen tulisi olla ensimmäisten opettavien asioiden joukossa.

Tämän tutoriaalin tarkoitus lienee opettaa pelaajalle perustoiminnot mahdollisimman lyhyessä ajassa, sillä sen suorittaminen kestää noin minuutin. Tällainen nopea ja pintapuolinen tutoriaali voi toisaalta saada aikaan enemmän huonoa kuin hyvää, jos toteutus jää näin ontuvaksi. Pelissä silti on tämän lyhyen tutoriaalin lisäksi toinen paljon pidempi ja syvällisempi tutoriaali, joka korjaa monia tässä kerrottuja haittapuolia. Se saa kyseenalaistamaan, oliko tälle tiiviimmälle tutoriaalille todellista tarvetta.

## 6 POHDINTA

Tähän työhön oli eroteltu erilaisia tapoja toteuttaa pelilleen tutoriaali, ja pelikehittäjän tulee itse tehdä harkittu päätös siitä, mikä toteutustapa hänen peliinsä sopii. Tietyn lajityypin pelit käyttäjät yleisesti ottaen tietyn tyyppistä toteutustapaa, mutta on myös mahdollista, että jokin siitä poikkeava tapa toimisi yhtä hyvin, ellei paremmin.

Tässä työssä listattiin useita periaatteita ja ohjenuoria, ja ne pyrittiin pitämään hyvin yleispätevinä, jolloin niitä voi noudattaa suurimmassa osassa tapauksista. Kuten työn johdannossa mainittiin, tutoriaalirakentamisen teoriasta on monia eri näkemyksiä ja mielipiteitä, ja sen lisäksi pelisuunnittelun periaatteet kehittyvät ja muuttuvat jatkuvasti. Videopelien alkuaikoina peleissä ei ollut minkäänlaista tutoriaalia. Yksi ensimmäisiä keinoja opettaa pelaaja pelaamaan olivat fyysiset pelin mukana toimitettava ohjekirjat, ja se oli pitkään normi. Tänä päivänä fyysiset ohjekirjat ovat hyvin harvassa. Ohjekirjojen häviämisen tapaan voi olla, että joitakin tässä työssä luetelluista asioista ei nähdä enää hyvänä esimerkiksi kymmenen vuoden päästä.

Seuraavassa lista tärkeimmistä ohjeista ja periaatteista, jotka tutoriaalia toteutettaessa tulisi ottaa huomioon:

- Tutoriaali tulisi olla pelattava
- Tutoriaalirakentamisen tulisi kunnioittaa pelaajaa
- Vältä liiallista tekstin käyttöä
- Tutoriaali tulisi pystyä pelaamaan uudestaan
- Älä rankaise pelaajaa liikaa epäonnistumisesta
- Älä laita pelin immersiota pelaajan opetuksen edelle
- Anna pelaajan toistaa opetettu asia halutessaan
- Luo opetettaville asioilla mielekäs tahti
- Opetta asioita sitä mukaan, kun pelaaja niitä tarvitsee
- Toteuta tutoriaalille riittävästi pelitestauksia
- Aloita tutoriaalitason toteuttaminen aikaisessa vaiheessa peliprojektia
- Hyödynnä jo olemassa olevia konsepteja ja ideoita opettamisessa

Tämän työn aiheeseen liittyviin mahdollisiin jatkotutkimuksiin voisi tutkia tarkemmin sitä, miten pelin tarinallinen puoli liitetään mukaan tutoriaalın toteutukseen, sillä tämä työ rajattiin sisältämään vain pelimekaaniset asiat. Tällainen jatkotutkimus voisi esimerkiksi pohtia, miten selitetään tarinan kannalta se, että itse pelaajan lisäksi pelaajan hahmo joutuu käymään läpi tutoriaalın opetettavat asiat. Jatkotutkimukset voisivat myös olla jonkin yksittäisen genren, pelialustan tai pelin tutoriaalın toteutukseen keskittyviä, sillä toteutuksessa tulee ottaa erilaisia asioita huomioon riippuen pelin kohderyhmästä.

Tutoriaalın tärkeyttä ei tule vähäksyä. Monissa tapauksissa pelin alku ja siihen liittyvä tutoriaali on pelin tärkein osuus, se on se ensivaikutelma, jonka perusteella pelaaja päättää, jatkaako pelaamista. Tilanne, jossa pelaaja olisit nauttinut pelistä suuresti, mutta huonon tutoriaalın takia ei ollutkaan kiinnostunut jatkamaan pelaamista, on täysin mahdollinen, ja tällaista on varmasti tapahtunutkin. Peliään kehittäessään tutoriaalın toteuttamista ei tulisi koskaan jättää viimeiseksi, sillä silloin sen toteutus tulee varmasti kärsimään aikataulun vastaan tulemisesta. Sen sijaan tutoriaalın tulisi olla sellainen osa peliprojektia, joka elää jatkuvasti pelin kehityksen mukana. Tällöin voidaan varmistua siitä, että sen toteutus on onnistunut ja peliä hyvin kuvaava.

## LÄHTEET

Adams, E. 2011. The Designer's Notebook: Eight Ways to Make a Bad Tutorial. Luettu 19.2.2019. [https://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the\\_designers\\_notebook\\_eight\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the_designers_notebook_eight_.php)

Berbec, N. 2016. This is a Talk About Tutorials, Press A to Skip. Luento. Game Developers Conference 2016. San Francisco. Katsottu 19.2.2019. [https://www.youtube.com/watch?v=VM1pV\\_6IE34](https://www.youtube.com/watch?v=VM1pV_6IE34)

Conan: Exiles. 2018. Esimerkki pelinsisäisistä tavoitteista. Julkaisija ja kehittäjä: Funcom.

Dark Souls - Save Guide. USgamer 2018. Luettu 4.2.2019. <https://www.usgamer.net/articles/19-10-2018-dark-souls-remastered-guide-tips-tricks-ctrls/how-to-save>

Dead or Alive 6 - Tutorial. Youtube 2009. Katsottu 26.3.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=N9Ws5PqRpuA>

Extra Credits. 2012. Tutorials 101 – How to Design a Good Game Tutorial. Video. Katsottu 4.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=BCPcn-Q5nKE>

Far Cry 5 - Full Walkthrough. Esimerkki reunaan ilmestyvästä opastuksesta. Youtube 2018. Katsottu 4.2.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=U3tgejBW6bU>

Gee, J. 2005. Learning by Design: good video games as learning machines. Luettu 20.3.2019. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/elea.2005.2.1.5>

Half-Life 2 - Longplay. Youtube 2009. Katsottu 25.3.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=Y5FV3Qmrkso>

Koster, R. 2005. A Theory of Fun for Game Design. USA: Paraglyph Press, Inc.

Laraman, M. 2018. The ultimate guide to videogame tutorial design. Julkaistu 21.12.2018. Luettu 19.2.2019. <http://mikelaraman.com/the-ultimate-guide-to-videogame-tutorial-design/>

Lederle-Ensign, D & Wardrip-Fruin, N. 2016. What is Strafe Jumping? Luettu 19.2.2019. <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/35>

Mega Man 9 - Longplay. Youtube 2012. Katsottu 4.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=ydSI55Ee1xQ>

Mirror's Edge - Longplay. Esimerkki näyttämällä opettamisesta. Youtube 2015. Katsottu 19.2.2018. [https://www.youtube.com/watch?v=L7se0R\\_CVpA](https://www.youtube.com/watch?v=L7se0R_CVpA)

Ray, S. 2010. Tutorials: Learning to Play. Julkaistu 6.10.2010. Luettu 20.3.2019. [https://www.gamasutra.com/view/feature/134531/tutorials\\_learning\\_to\\_play.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134531/tutorials_learning_to_play.php)

Rock Paper Shotgun. 2018. The 100 best-selling games on Steam in 2018 so far. Luettu 4.2.2019. <https://www.rockpapershotgun.com/2018/07/06/biggest-games-on-steam-2018/>

Rogers, S. 2010. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Iso-Britannia: John Wiley & Sons Ltd.

Rosewater, M. 2016. Magic: the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned. Luento. Game Developers Conference 2016. San Francisco. Katsottu 4.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=QHHg99hwQGY>

The Witcher 3: Wild Hunt - Full Walkthrough. Esimerkki selostavasta toteutuksesta pelistä. Youtube 2018. Katsottu 19.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=xaF3djhG5Mg>

The Witness - Longplay. Esimerkki sanattomasta toteutuksesta. Youtube 2017. Katsottu 19.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=LUHtH7jZWdI>

Vollmer, A. 2014. How to Make Great Game Tutorials. Luento. Game Developers Conference 2014. San Francisco. Katsottu 4.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=Uf7xLHUpKHE>

Warframe - Playing the Tutorial. Esimerkki pelimaailmaan sijoitetusta opastuksesta. Youtube 2015. Katsottu 4.2.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=nrOWiBGct7k>