



# Voiko leikkaajana työskennellä videopelialalla?

Katsaus tarinavetoisten 3D-videopelien tuotantoon

Petra Lindström

OPINNÄYTETYÖ  
Marraskuu 2020

Media-ala  
Leikkaus

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Media-ala  
Leikkaus

LINDSTRÖM, PETRA:

Voiko leikkaajana työskennellä videopelialalla?  
Katsaus tarinavetoisten 3D-videopelien tuotantoon

Opinnäytetyö 57 sivua, joista liitteitä 13 sivua  
Marraskuu 2020

---

Opinnäytetyössä tutkittiin media-alan koulutuksen käyneen leikkaajan mahdollisuuksia työskennellä ja työllistyä videopelialalla. Tavoitteena oli esitellä tarinavetoisen 3D-videopelin rakenne ja selvittää, miten kyseisiä videopelejä tuotetaan, ja voisiko leikkaajalle olla tarvetta videopelin tuotannossa. Opinnäytetyön tärkein tutkimusmenetelmä oli asiantuntijahaastattelut, jotka toteutettiin yhteistyössä suomalaisen videopeliyhtiön Remedy Entertainmentin työntekijöiden kanssa. Remedy Entertainment on ainoa videopeliyhtiö Suomessa, joka tekee isomman skaalan tarinavetoisia 3D-videopelejä, joihin tässä opinnäytetyössä pureuduttiin. Muita opinnäytetyössä käytettyjä tutkimusmenetelmiä olivat artikkelit, videopeliesimerkit, työpaikkailmoitukset, kirjoittajan oma osaaminen sekä videopelejä, tarinaa ja leikkausta käsittelevät kirjalliset lähteet.

Opinnäytetyössä esitellään aluksi tarinavetoisen 3D-videopelin rakenne ja käsitellään sen yhtäläisyyksiä elokuvaan ja televisiosarjoihin. Tämän jälkeen siirrytään videopeliyhtiö Remedy Entertainmentin esittelyyn ja käydään asiantuntijahaastatteluista kerätyn tiedon kautta läpi tarinavetoisen 3D-videopelin tuotantoa sekä kyseisen peliyhtiön eri työryhmien työtehtäviä ja kokoonpanoa. Lopuksi käydään läpi leikkaajan työllistymismahdollisuuksia videopelialalla.

Opinnäytetyön tuloksena on, että media-alan koulutuksen käyneellä leikkaajalla on hyvinkin mahdollisuus työllistyä videopelialalla. Omaan työllistymismahdollisuuteen voi vaikuttaa koulutuksen lisäksi omalla harrastuneisuudella, sillä koulutus ei ole töitä hakiessa aina kaikki kaikessa. Kehittämisehdotukseni on, että media-alan koulutuksessa tuotaisiin entistä paremmin esille mahdollisuus työllistyä myös muilla aloilla kuin televisio- ja elokuva-alalla. Suomalaiset videopeliyhtiöt voisivat puolestaan tehdä enemmän yhteistyötä myös media-alan toimijoiden kanssa ja pohtia, voisiko yritys tarvita lisää media-alan osaajia videopelin tuotanto- tai markkinointitiimiin.

---

Asiasanat: leikkaaja, leikkaus, tarinavetoinen, videopeli, 3D

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Editing

LINDSTRÖM, PETRA:

Can a Film Editor Work in the Video Game Industry?

An Overview of the Production of Story-Driven 3D Video Games

Bachelor's thesis 57 pages, appendices 13 pages

November 2020

---

The objective of this Bachelor's thesis was to examine the possibility of a film editor to work and be employed in the video game industry. The aim was to introduce the structure of a story-driven 3D video game and to examine how these kinds of video games are produced, and if there could exist a need for a film editor in video game production. The most important research method for this thesis was the expert interviews, which were conducted in cooperation with the employees of the Finnish video game company, Remedy Entertainment. Remedy Entertainment is the only video game company in Finland that makes larger-scale story-driven 3D video games that were examined in this thesis. Other research sources used in this thesis include online articles, video game examples, job postings, written sources on video games, story, and editing, as well as the author's knowledge.

The thesis first introduces the structure of a story-driven 3D video game and addresses its similarities to film and television series. This was followed by a presentation of the video game company Remedy Entertainment and a review of the production of a story-driven 3D video game through the information gathered through the expert interviews, as well as the tasks and composition of the various teams of that game company. The thesis ends with a review of a film editor's employment opportunities in the video game industry.

The thesis concludes that a film editor has a good chance to find employment in the video game industry. As employers consider other factors beyond education, work prospects can be improved by hobbyism. It could be good for media study programmes to better introduce the possibility of finding employment in fields other than film and television. Finnish video game companies could again cooperate more with operators in the media field and consider whether the company could need more media experts for video game production or marketing team.

---

Keywords: film editor, editing, story-driven, video game, 3D

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	7
2	TARINAVETOINEN 3D-VIDEOPELI.....	10
	2.1 Määrittely ja rakenne.....	10
	2.1.1 Välianimaatiot.....	11
	2.1.2 Pelattavat kohtaukset .....	14
	2.1.3 Elokuvalta ja televisiolta lainattua .....	15
	2.2 Tarina videopeleissä .....	16
	2.2.1 Aristoteleen Runousoppi .....	17
	2.2.2 Campbellin Sankarin Matka.....	18
	2.2.3 Fieldin rakenneparadigma .....	19
3	VIDEOPELIEN TEKEMINEN .....	21
	3.1 Esittelyssä Remedy Entertainment .....	21
	3.2 Välianimaatiot.....	21
	3.2.1 Välianimaation tuotanto .....	22
	3.2.2 Kuka toimii leikkaajana?.....	27
	3.3 Markkinointi.....	28
	3.4 Freelancerit ja muut kontaktit .....	32
4	VIDEOPELIALALLA TYÖLLISTYMINEN .....	33
	4.1 Työllistymismahdollisuudet Suomessa.....	33
	4.2 Työllistymismahdollisuudet Euroopassa .....	34
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	38
	LÄHTEET .....	42
	KUVALÄHTEET .....	44
	LIITTEET .....	45
	Liite 1. Asiantuntijahaastatteluiden haastattelukysymykset.....	45
	Liite 2. Työpaikkailmoitukset.....	47

**ERITYISSANASTO**

3D-mallintaminen	Kolmiulotteisten hahmojen ja esineiden luominen tietokoneohjelmaa käyttäen
AAA-luokan videopeli	Suuren julkaisijan tuottama videopeli, jolla on usein iso markkinointi- ja kehitysbudjetti
Animatic	Animoitu kuvakäsikirjoitus
Bugi	Puhekieltä, tarkoittaa ohjelmointivirhettä
Cutscene, cinematic	Englantia, suomeksi välianimaatio tai välinäytös
Elokuvaaja	Elokuvatuotannossa liikkuvaa kuvaa kuvaava henkilö
Elokuvagenre	Elokuvan lajityyppi
Fotorealistinen	Näkyvää todellisuutta eli oikeaa maailmaa mukaileva
Frame counter	Englantia, peli- ja elokuva-alalla käytettävä termi. Frame counter kertoo, kuinka monta ruutua kohtauksessa on
Games Academy	Tampereen ammattikorkeakoulun pelikoulutukseen keskittyvä opintopaketti
Kuvalukko	Elokuva-alalla käytettävä termi. Tarkoitetaan sitä hetkeä, kun leikkaus on valmis eikä kuviin ole tulossa enempää muutoksia
Marker	Liikkeenkaappauksessa käytettävä heijastava merkki, jonka avulla kamerat pystyvät ymmärtämään ja tallentamaan esimerkiksi näyttelijän tekemät liikkeet liiketatana

Pelimoottori	Videopelin tekemisessä käytettävä ohjelmistoympäristö, joka pyörittää peliä. Pelimoottori tarjoaa valmiin rungon sekä erilaisia ohjelmoituja ominaisuuksia, joiden ympärille peli rakennetaan
Renderöinti	Esimerkiksi videokuvan tai 3D-animaation eri osien prosessointi, yhdistäminen ja tallentaminen julkaisukelpoiseen muotoon, kuten video- tai kuvatiedostoksi
Showreel	Videomuodossa oleva portfolio, johon henkilö on kerännyt aiempia työnäytteitään
Traileri	Lyhyt esittelyvideo esimerkiksi elokuvan, videopelin tai televisiosarjan sisällöstä
Virtual Camera System	Virtuaalinen kamerajärjestelmä. Lyhennetään kirjaimin VCS. Virtuaalisella kamerajärjestelmällä pystytään muun muassa luomaan erilaisia virtuaalisia kameroita ja kamera-ajoja videopeliin
Välänimaatio	Videopelissä pelattavien kohtausten väliin sijoitettavaa liikkuvaa kuvaa, jonka aikana pelaaja ei voi kontrolloida hahmoaan

## 1 JOHDANTO

Videopelien voidaan sanoa olevan samassa murroksessa kuin missä elokuva oli yli sata vuotta sitten. Elokuvateknologian kehittyessä elokuvalla ei vielä ollut omanlaistaan kerrontatapaa, joten niiden tarinat ja aiheet lainattiin pitkälti suoraan kirjallisuudesta ja teatterista (Hämäläinen 2014). Peliteknologian kehitys on mahdollistanut lähes fotorealististen videopelien kehityksen sekä isojen videopelin sisäisten maailmojen luomisen. Maailmojen esittelyssä sekä itse videopelin tarinankerronnassa pystytään hyödyntämään elokuvalla ominaisia, audiovisuaalisia tyylikeinoja (Kempainen 2013). Myös elokuvalla tuttuja kuvakerronnan keinoja, kuten leikkausta, kamera-ajoa ja erilaisia kuvakulmia, hyödynnetään videopelien välianimaatioissa sekä välillä myös pelien pelattavissa kohtauksissa. Videopelien markkinoinnissa käytetään usein trailereita, joiden pitää pystyä herättämään kiinnostus videopeliä kohtaan ilman, että trailerin katsoja pystyisi testaamaan itse videopeliä.

Elokvien katselu ja videopelien pelaaminen ovat olleet minulle mielekkäitä harrastuksia lapsuudesta lähtien. Lähtiessäni opiskelemaan media-alaa kiinnostukseni videopelejä kohtaan ei ikinä laantunut. Opintojeni myötä aloin videopelejä pelatessa kiinnittämään yhä enemmän huomiota niiden välianimaatioihin, kohtausten leikkauksiin sekä muihin kuvakerronnallisiin keinoihin, joilla tarinaa pyrittiin viemään eteenpäin. Kirjoitin koulutusohjelmaani kuuluvalla äidinkielen kurssilla esseän, jossa tutkin tarinavetoisissa videopeleissä tapahtuvia leikkauksia ja vertasin niitä elokuvaan. Siitä lähtien kiinnostukseni aihetta kohtaan on ollut vahva, ja leikkauksen ammattiopintojen suorittamisen jälkeen halusin tutkia leikkaajan mahdollisuuksia työskennellä videopelialalla. Olin syksyllä 2018 vaihdossa Englannissa, ja suoritin vaihto-opintojeni aikana kursseja liittyen 3D-mallintamiseen, videopelikulttuuriin sekä digitaaliseen mediaan. Palatessani Suomeen keväällä 2019 halusin syventää osaamistani, ja päädyin suorittamaan lisää videopelien tuotantoon sekä 3D-mallintamiseen liittyviä kursseja Tampereen ammattikorkeakoulun Games Academyn puolelta. Minulta löytyy siis elokuva- ja televisiotuotantojen lisäksi jonkun verran kokemusta ja tietämystä myös videopelituotannon puolelta. Opinnäytetyön kirjoittamista valmistelevalle seminaarikurssilla kirjoitin seminaarityössäni tarinavetoisten 3D-videopelien yhtäläisyyksistä ja eroista elokuvaan, sekä miten

videopelit ja elokuva ovat kohdanneet tähän päivään mennessä. Kyseinen seminaarityö toimi osittain myös tämän opinnäytetyön pohjana.

Tässä opinnäytetyössä haluan selvittää, millaisia työllistymismahdollisuuksia leikkaajalla on videopelialalla. Käyn läpi tarinavetoisten 3D-videopelien rakennetta sekä yhtäläisyyksiä elokuvaan. Tutkin, voisiko media-alan koulutuksen käyneellä leikkaajalla olla käyttöä videopelialalla, ja pystyisinkö nykyisellä osaamisellani hakemaan töitä videopelejä tuottavalta yritykseltä. Aihe on ajankohtainen sekä itselleni että muille media-alan opiskelijoille, jotka miettivät, minne he haluaisivat urallaan suunnata ja miten he pystyisivät hyödyntämään osaamistaan myös televisio- ja elokuva-alan ulkopuolella. Uskon opinnäytetyöni antavan sekä media-alan opiskelijoille että opettajille hyvän kuvan siitä, miten työtehtävät voivat jakautua videopeliyhtiön sisällä, millaisia työkaluja yhtiöt saattavat käyttää ja millaista osaamista työtehtävistä suoriutumiseen voidaan tarvita. Toivon opinnäytetyöni myös kannustavan media-alan opiskelijoita harkitsemaan videopelialalla tarjolla oleviin työtehtäviin hakeutumista.

Olen rajannut opinnäytetyöni käsittelevän pääosin tarinavetoisia 3D-videopelejä, joissa on tietoisesti otettu vaikutteita elokuvasta ja televisiosarjoista. Tulen käyttämään esimerkkinä useita videopelejä, kuten Quantic Dreamin Heavy Rainia (2010), Telltale Gamesin The Walking Deadia (2012) sekä Remedy Entertainmentin Controlia (2019). Oman osaamiseni soveltamisen lisäksi käytän opinnäytetyössäni kirjallisia lähteitä sekä asiantuntijahaastatteluja. Huomioin lähteiden valinnassa niiden julkaisuajankohdan, eli puhuessani esimerkiksi uudemmissa videopeleissä, pyrin käyttämään 2010-luvulla tai sen jälkeen julkaistuja lähteitä, jotta tieto ei olisi liian vanhaa niihin viitatessani.

Opinnäytetyössäni on isossa osassa suomalaisen Remedy Entertainment-peliyhtiön työntekijöiden kanssa toteutetut asiantuntijahaastattelut. Koska Remedy Entertainment on Suomessa ainoa peliyhtiö, joka tuottaa AAA-luokan tarinavetoisia 3D-videopelejä, halusin perehtyä heidän toimintaansa sekä tutkia leikkaajan työllistymismahdollisuuksia Suomessa ja videopelialalla yleisesti heidän vastaustensa pohjalta. Haastateltavina olivat peliyhtiön elokuvaajat Mikko

Riikonen ja Sami Kastarinen, rekrytoija Tanja Lankia sekä viestintäjohtaja Thomas Puha. Haastattelut toteutettiin Zoom-videokeskustelujen kautta.

Luvussa 2 määrittelen aluksi tarinavetoisen 3D-videopelin ja esittelen sille tyypillisen rakenteen sekä tarinan kaaren. Käyn läpi, mitä välianimaatiot ja pelattavat kohtaukset ovat, ja esittelen, mitä elementtejä videopelit ovat lainanneet elokuvalta. Tulen käyttämään esimerkkeinä muutamaa eri videopeliä antaakseni konkreettisia esimerkkejä teoksista, joissa on hyödynnetty elokuvalla ominaisia kerronnan keinoja. Kerron myös tarinavetoisissa videopeleissä esiintyvistä tarinan rakenteesta sekä esittelen kolmen kirjallisen lähteen kautta, mihin kyseinen rakennemalli pohjautuu. Kyseinen luku auttaa ymmärtämään tarinavetoisen 3D-videopelin kokonaisuutena ja antaa selkeän kuvan niistä myös lukijalle, jolle kyseinen lajityyppi ei ole entuudestaan tuttu. Luvussa 3 tulen siirtymään itse tutkimusvaiheeseen eli miten tarinavetoisia 3D-videopelejä tuotetaan. Esittelen suomalaisen peliyhtiön Remedy Entertainmentin ja perehdyn heidän välianimaatioita tuottavaan työryhmään sekä markkinointitiimiin. Käyn läpi asiantuntijahaastatteluiden pohjalta kerätyn tiedon kautta välianimaation tuotantoprosessin sekä molempien työryhmien työtehtäviä ja kokoonpanoa. Videopeliesimerkkinä toimii pääasiassa peliyhtiön kehittämä Control-videopeli (2019). Luvussa 4 tulen tutkimaan leikkaajan työllistymismahdollisuuksia Suomessa. Tutkin myös leikkaajan työllistymismahdollisuuksia muualla Euroopassa käyttäen lähteenäni eurooppalaisten pelistudioiden julkaisemia työnhakuilmoituksia. Tutkin asiantuntijahaastattelun vastausten sekä työpaikkailmoitusten perusteella sitä, millaisia vaatimuksia videopelifirmat asettavat työpaikan hakijoille, ja millaisiin asioihin rekrytoinnissa kiinnitetään huomiota. Työpaikkailmoituksia tutkiessani otan huomioon ainoastaan leikkaukseen tai muuhun visuaalisen sisällön tuottamiseen liittyvät työtehtävät, eli en tarkastele esimerkiksi pelkästään äänisuunnitteluun liittyviä ilmoituksia. Vaikka äänisuunnittelu on osa leikkaajan työtä, on se silti täysin eri suuntaus. Opinnäytetyö päättyy luvun 5 johtopäätösten esittelyyn ja pohdintaan.

## 2 TARINAVETOINEN 3D-VIDEOPELI

### 2.1 Määrittely ja rakenne

Siinä missä elokuvalla ominaista on taltioitu liikkuva kuva, peleille on ainutlaatuista interaktiivisuus sekä pelaajan kyky kontrolloida pelattavaa hahmoa ja tutkia pelin sisäistä maailmaa (Hämäläinen 2014). Juuri interaktiivisuus tekee videopeleistä ainutlaatuisen, kahdeksannen taidemuodon (Kuorikoski 2018, 20)<sup>1</sup>.

Elokvamaista tyyliä mukailevat tarinavetoiset 3D-videopelit pyrkivät luomaan elokuvallisen elämyksen tasapainottelemalla cutscenejen eli välänimaatioiden ja pelattavien kohtausten välillä. Tarina on tämän tyylisissä videopeleissä keskeisessä roolissa, ja sen tapahtumat esitellään elokuvalla ominaisia kuvakerronnan keinoja käyttäen. Nykyään pystytään myös luomaan lähes fotorealistisia maailmoja käyttämällä muun muassa 3D-grafiikkaa sekä liikkeenkaappaustekniikkaa, jonka avulla näyttelijöiden liikkeet saadaan tallennettua digitaaliseen muotoon ja hyödynnettyä 3D-hahmojen animoinnissa. Tämä on mahdollistanut fotorealististen ja todellisuutta mukailevien videopelien kehittämisen.

Videopelit eivät kuitenkaan aina sisällä pelkkää pelaamista. Varsinkin tarinavetoiset 3D-videopelit tarvitsevat usein muita elementtejä tahdittamaan tarinan kuljetusta sekä näytöksestä toiseen siirtymistä. Tästä syystä tarinavetoiset videopelit sisältävät pelattavien kohtausten lisäksi usein myös välänimaatioita.

---

<sup>1</sup> Pelisuunnittelija ja tietokirjailija Juho Kuorikoski viittaa kirjassaan "Pelitaiteen manifesti" (2018) Helsingin yliopiston elokuva- ja televisiotutkimuksen professorin Henry Beconin "Seitsemäs taide"-kirjaan (2005). Teoksessa Becon esittää, että muut taidemuodot (kirjallisuus, kuvanveisto, maalaustaide, arkkitehtuuri, musiikki ja teatteri) ovat toimineet elokuvan, seitsemännen taidemuodon, innoittajana. Kuorikoski kokee videopelien näin ollen olevan kahdeksas taidemuoto, joka on lainannut paljon muilta taiteilta mutta interaktiivisuutensa vuoksi laskettavissa omaksi taidemuodokseen.

### 2.1.1 Välianimaatiot

Videopelien sukulaisuuden elokuvaan voi parhaiten huomata välianimaatioiden kautta. Välianimaatiolla tarkoitetaan pelattavien kohtausten väliin sijoitettavaa liikkuvaa kuvaa. Niiden aikana pelaaja ei pysty esimerkiksi liikuttamaan pelattavaa hahmoa tai vaihtamaan pelin sisäisten kameroiden kuvakulmaa, vaan koko kohtaus on ennalta käsikirjoitettu. Välianimaatioilla voi olla useampi funktio videopelissä. Niiden funktio voi olla esimerkiksi

- tarinan eteenpäin vieminen
- vihjeiden tarjoaminen pelaajalle
- ”palkinto” onnistuneesta pelisuorituksesta
- pelaajan saattaminen haluttuun tunnelmaan
- videopelin sisäisen maailman esittely
- peligrafiikan lataaminen taustalla ennalta renderöidyn välianimaation pyöriessä.

Välianimaatio voi olla ennalta renderöity videotiedosto tai pelimoottorin sisällä reaaliajassa tapahtuvaa toimintaa. Vanhemmissa videopeleissä ennalta renderöityjä välianimaatioita saatettiin käyttää silloin, kun pelimoottori tarvitsi aikaa peligrafiikoiden lataamiseksi. Pelaajan ei silloin tarvitse tuijottaa tyhjää ruutua esimerkiksi sen aikaa, kun pelihahmo siirtyy tilasta toiseen pelimoottorin vielä ladatessa grafiikoita. Peliteknologian kehityksen myötä yhä useammat videopelit pyörittävät välianimaatioita suoraan pelimoottorin kautta. Pelimoottori ei siis toista ennalta renderöityä videoklippä, vaan lukee sille syötettyä dataa, jossa ilmenee esimerkiksi halutut leikkauskohdat, 3D-hahmojen liikkeet sekä kohtauksessa tapahtuva toiminta.



KUVA 1. Useita kuvakaappauksia Resident Evil-videopelistä (1996). Pelaajan halutessa siirtyä huoneesta toiseen peli toistaa automaattisesti videoklipin, jossa ovi avautuu.

Uudemmissa, 2010-luvulta eteenpäin tehdyissä videopeleissä, välianimaatioiden funktio tarinan eteenpäin viemisessä sekä tunnelman luomisessa on korostunut entisestään. Pelisuunnittelija ja tietokirjailija Juho Kuorikoski toteaa, että koska videopelien ja elokuvan välinen ikäero on pieni, voi videopelien ja niiden välianimaatioiden huomata ottaneen vaikutteita liikkuvasta kuvasta ”aina ilmaisukeinoista aiheisiin” (Kuorikoski 2018, 103).

Myös tarinaa kuljetetaan usein eteenpäin hyödyntäen elokuvista ja televisiosarjoista tuttuja kerronnan keinoja. Näihin kuuluu muun muassa erilaiset kuvakulmat, kamera-ajot ja kuvarajaukset sekä erilaisten kuvien välillä leikkaaminen. Näiden lisäksi kerronnan keinoihin voi laskea myös musiikin, äänitehosteiden ja visuaalisten tehosteiden käytön, sekä harkitun valosuunnittelun. Visuaalisen puolen lisäksi tarinan kaari sekä tarinassa käsiteltävät teemat voivat olla entuudestaan tuttuja elokuvan kautta.

Monesti voi huomata jonkun vakiintuneen elokuvagenren eli elokuvan lajityypin toimineen jonkun videopelin tai sen yksittäisen kohtauksen innoittajana. Esimerkiksi Quantic Dreamin Heavy Rain-videopelissä (2010) yksi pelattavista hahmoista on FBI-agentti. Hänen saapumisensa rikospaikalle mukaillee poliisisarjoista tuttua tutkintakohtausta, jossa agentti suorittaa

rikospaikkatutkinnan yhdessä poliisin kanssa. Kohtauksessa hyödynnetään elokuvalla ominaisia kerronnan keinoja yhdistelemällä erilaisia kuvakulmia ja kuvakokoja. Kohtauksen värimaailma ja valosuunnittelu mukailee dekkareille ominaista, mystisen synkkää tunnelmaa. Myös sateinen sää sekä pimeä ja karu ympäristö ohjailevat pelaajan haluttuun tunnelmaan.



KUVA 2. Kuvakaappaus Heavy Rain-videopelistä (2010).

Välanimaatioita on kritisoitu siitä, että ”elokuvakerronnan sovittaminen peliksi vaatii kompromisseja pelattavuudelta” (Kuorikoski 2018, 125). Pelaajat saattavat pitää välanimaatioita vain liikkuvana kuvana, joka keskeyttää heidän pelatessa saavuttamansa flow-tilan (Kemppainen 2013). On totta, että isojen juonikaarien toteuttaminen videopelissä antaa lisähaastetta käsikirjoittajille heidän joutuessaan miettimään tapoja tasapainotella välanimaatioiden sekä pelattavien kohtausten välillä koittaen samalla pitää pelaajan mielenkiinnon yllä. Väitän kuitenkin, että pelkästään teknologian kehittyminen on antanut todella paljon lisää työkaluja videopelien kehittäjille. Hyvin suunniteltu ja harkitusti toteutettu välanimaatio ei tunnu riesalta, joka keskeyttää pelaamisen. Myös fotorealistiset grafiikat sekä hahmojen luonnollinen liikehdintä ja puhetapa auttavat immersion säilymisessä. Mikäli tämän lisäksi juonen tapahtumat ovat kiinnostavia ja siirtymät pelattavien kohtausten sekä välanimaatioiden välillä toimivia, voivat välanimaatiot jopa parantaa pelikokemusta huomattavasti.

### 2.1.2 Pelattavat kohtaukset

Pelattavilla kohtauksilla tarkoitan niitä hetkiä, joissa pääsee oikeasti pelaamaan, eli ohjaksot annetaan pelaajalle. Suurin ero videopelien ja elokuvan välillä onkin juuri vuorovaikutus kuluttajan kanssa. Pelaaja pystyy toiminnallaan vaikuttamaan pelikokemukseensa, kun taas elokuvassa ohjaaja on tehnyt kaikki päätökset katsojan puolesta.

Pelaaja pystyy lähes aina kontrolloimaan hahmoaan vapaasti peliohjaimen, näppäimistön tai hiiren avulla. Pelaaja pystyy yleensä myös olemaan vuorovaikutuksessa pelimaailman sekä muiden pelihahmojen kanssa. Pelattavissa kohtauksissa kamera on joko staattinen tai vapaasti ohjattavissa. Mikäli videopeli tavoittelee elokuvamaista tyyliä, pelattavien kohtausten ja välianimaatioiden grafiikan laadussa ei pitäisi olla isoa eroa.

Tarinavetoisissa peleissä on yleensä selkeä punainen lanka, jota pelaajan tulee seurata juonen eteenpäin viemiseksi. Tällä tavoin pelintekijät voivat vielä jollain tasolla ohjata pelaajan valintoja sekä toimintaa. Videopelien ytimessä on kuitenkin interaktiivisuus eli itse pelaaminen. Kun pelintekijät joutuvat päästämään ohjaksista irti pelattavien kohtausten ajaksi, hankaloituu yksittäisen pelaajan pelikokemuksen hallitseminen. Esimerkiksi hyvää elokuvaa katsoessa katsoja uppoutuu seuraamaan juonta ja unohtaa ajankulun. Videopeliä pelatessa immersio voi kuitenkin särkyä pelaajan esimerkiksi jäädessä jumiin johonkin kohtaan. Mikäli siirtymät on tehty sulaviksi, juoni pysyy kiinnostavana ja pelin asettamat tavoitteet ovat pelaajalle selkeät, voi videopeli pitää pelaajan pauloissaan yhtä lailla kuin elokuva katsojansa. Tämä korostaa hyvän juonen sekä tarinankerronnan tärkeyttä myös videopeleissä.



KUVA 3. Kuvakaappaus Heavy Rain-videopelistä (2010). Pelin pelattavat kohtaukset eivät laadultaan eroa pelin välianimaatioista.

### 2.1.3 Elokuvalta ja televisiolta lainattua

Videopelien rakenteeseen kuuluu myös muita elokuvalle ja televisiosarjoille ominaisia piirteitä. Esimerkiksi alku- ja lopputekstien näyttäminen videopeleissä on nykyään todella yleistä, etenkin jos kyseessä on iso AAA-luokan videopelituotanto. Myös videopelin nimi tai pelistudion logo saattaa välähtää ruudussa vielä alkukohtauksen jälkeen. Tapahtumien seuraamisen helpottamiseksi sekä isomman pelaajakunnan tavoittamiseksi useissa videopeleissä on nykyään mahdollisuus pistää tekstitykset päälle tai vaihtaa äänet toiselle kielelle.

Jotkut tarinavetoiset videopelit lainaavat televisiosarjoille ominaista, jaksomaista rakennetta. Telltale Games-tuotantoyhtiö tunnettiin aikoinaan videopeleistä, jotka julkaistiin jakso kerrallaan. Viiden jakson kokonaisuuksia kutsuttiin kausiksi. Yksi heidän tunnetuimmista videopeleistään on The Walking Dead-videopelisarja, jonka ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2012. Jokaisen uuden jakson alussa näytettiin kertaus viime jakson tapahtumista. Ennen lopputekstejä nähdään myös esikatselu seuraavasta jaksosta.

Joidenkin elokuvien lopputekstien jälkeen saatetaan myös esittää ylimääräisiä kohtauksia tai vihjeitä tulevasta elokuvasta tai tuotanokaudesta. Elokuvayhtiö

Marvel Studios on tullut tunnetuksi tästä (Dockterman 2019). Esimerkiksi The Walking Dead-videopelisarjan (2012) ensimmäisen kauden viimeisen osan lopputekstien jälkeen näytetään välianimaatio, joka vihjaa, että videopelin tarina tulee saamaan jatkoa.



KUVA 4. Kuvakaappaus The Walking Dead-videopelistä (2012). Videopelin joka jakson lopussa nähdään esikatselu tulevan jakson tapahtumista.

## 2.2 Tarina videopeleissä

Tarinavetoisissa videopeleissä seurataan yleensä yhtä isoa, ennalta käsikirjoitettua juonikaarta. Joissain videopeleissä voi kuitenkin olla haarautuva juoni, eli pelaajan valinnat ja toiminta vaikuttavat videopelin tapahtumiin sekä sitä kautta itse tarinaan. Esimerkiksi Heavy Rainissa (2019) on 17 mahdollista loppua (Green 2019). Pelaajan pelin aikana tekemät valinnat vaikuttavat juonen etenemiseen, hahmojen kohtaloon sekä pelin loppuratkaisuun.

Haarautuvan juonen omaavat videopelit seuraavat kuitenkin yhä yhtä samaa, isoa juonikaarta. Erilaisten elokuvalle ominaisten tyylikeinojen lainaamisen lisäksi videopelit ovat alkaneet mukailemaan elokuvalle tuttuja juonikaaria sekä tarinan rakenteita. Useimmat ison budjetin Hollywood-elokuvat seuraavat lähes samanlaista draaman kaarta. Kyseisen rakennemallin takana voidaan sanoa olevan kolme kirjallista teosta; Aristoteleen Runousoppi (330–320-luku eaa.),

Joseph Campbellin Sankarin tuhannet kasvot (1968) ja Syd Fieldin Screenplay: The Foundations of Screenwriting (2005).

### 2.2.1 Aristoteleen Runousoppi

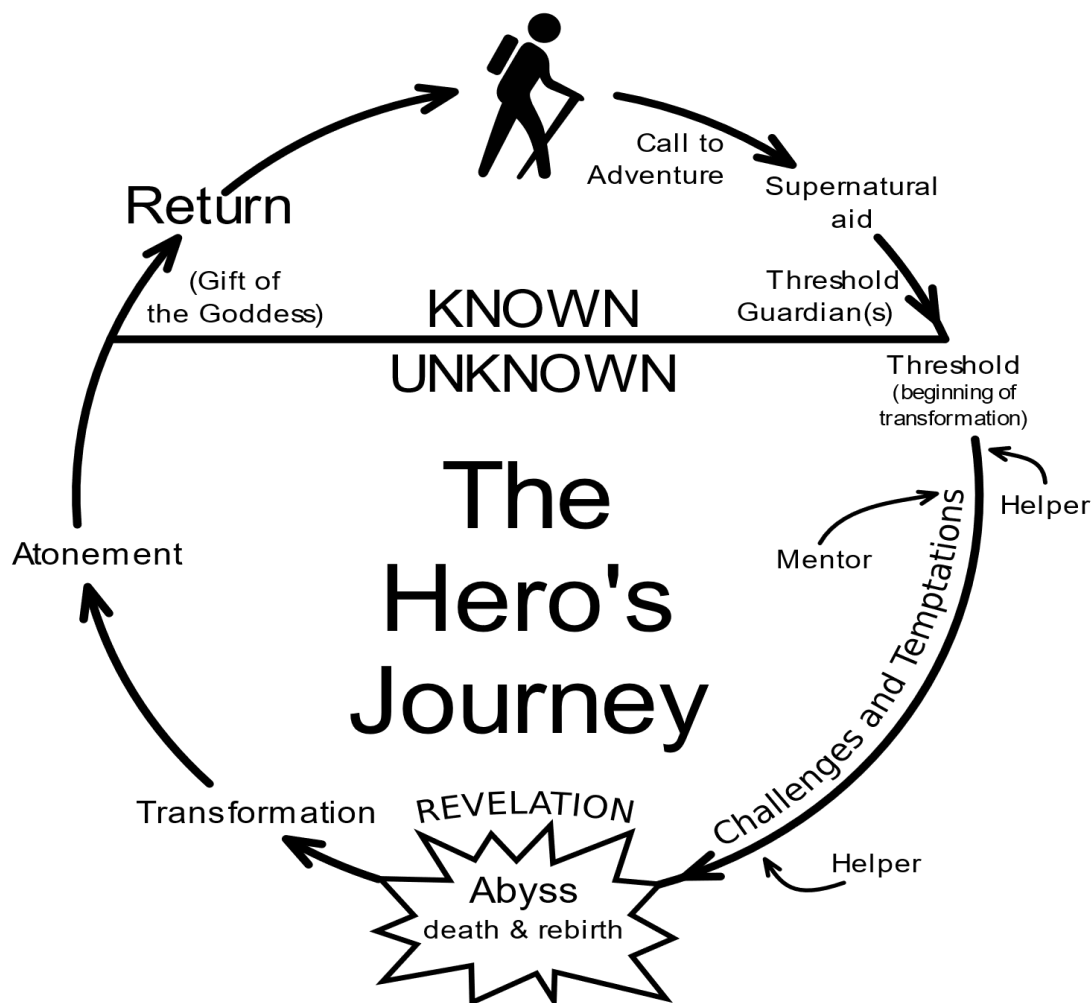
Kerronnallisen elokuvan dramaturgian voidaan sanoa pohjautuvan Aristoteleen määrittelemään klassisen tarinan ja draaman malliin, jonka hän toi esille Runousoppi-teoksessaan noin 2300 vuotta sitten. Hollywoodista tuttu kerrontaoppi hyödyntää Aristoteleen määrittelemää ”lineaarisen kerronnan arkkityyppiä”, jonka piirteitä on havaittavissa myös tarinavetoisissa videopeleissä (Kuorikoski 2018, 105). Aristoteleen mukaan hyvän tarinan yksi tärkeimmistä piirteistä on sen loogisuus ja uskottavuus. Tarinalla pitää olla selkeä alku, keskikohta ja loppu. Tarinan juonen pitää olla yhtenäinen, ja sen pitää kokonaisuudessaan muodostaa selkeä rakenne, joka noudattaa syyn ja seurauksen lojikkua. Mikäli tarinasta löytyy kohtia, jotka eivät liity syyn ja seurauksen tapahtumaketjuun, ovat ne mitä todennäköisimmin turhia ja heikentävät tarinaa huomattavasti (Hiltunen 1999, 47–48).

Aristoteles analysoi teoksessaan näytelmiä ja runoja, erityisesti tragediia ja epiikkaa, ja pyrki selvittämään, mikä tarinoissa aiheuttaa kuulijalle nautintoa ja miksi. Runousoppi on hyvin vanha ja vaikealukuinen teos, eikä sitä voi suoraan soveltaa mihinkään hänen aikansa jälkeen ilmestyneeseen taidemuotoon. Sen keskeinen sanoma on kuitenkin nähtävissä myös nykyajan tarinankerronnassa. Teos luo selkeän pohjan sille, millainen on hyvä ja vahva tarina (Hiltunen 1999, 18–19, 47–48). Tarinavetoisissa videopeleissä, jossa pelaaja vie tarinaa eteenpäin valintojensa kautta, tärkeässä roolissa on sekä loogisuus että syy-seuraussuhde. Hyvän tarinan omaavassa videopelissä tarinankerronnan pitää olla uskottavaa riippumatta siitä, mitä valintoja pelaaja pelin aikana tekee. Pelaaja haluaa tuntea, että hänen valinnoillaan on merkitystä. Mahdolliset epäloogisuudet juonessa voivat helposti heikentää tarinan uskottavuutta, ja sitä kautta itse pelikokemusta.

## 2.2.2 Campbellin Sankarin Matka

Joseph Campbell käsitteli kirjassaan *The Hero With a Thousand Faces* (1949) eli Sankarin tuhannet kasvot eri kulttuureissa esiintyvää sankarin matkan teemaa. Sankarin matkalla eli monomyytillä tarkoitetaan eri kansantarinoissa- ja saduissa esiintyvää tyypillistä juonirakennetta, jossa tarinan sankari lähtee seikkailuun ja palaa mystiseltä matkaltaan voittajana sekä viisastuneena ihmisenä (Campbell 1949, 30). Campbell jakaa sankarin matkan kahteentoista eri vaiheeseen. Sitä ei ole tarkoitettu otettavan täysin kirjaimellisesti, vaan matka voi tapahtua tuhansin eri tavoin.

Sankarin matka on ollut suosittu teema tarinoissa jo antiikin ajoilta lähtien, ja sitä käytetään tietoisesti myös elokuvien ja videopelien käsikirjoituksissa tänäkin päivänä. Teknologian ja työskentelytapojen kehittymisen myötä 2000-luvulla on näkynyt useita supersankari- ja fantasiaseikkailuja, jotka yksi toisensa jälkeen rikkovat katsojaennätyksiä ympäri maailmaa (Box Office Mojo n.d.). Tarinavetoisissa videopeleissä pelaaja asettuu tarinan sankarin saappaisiin ja pääsee itse tekemään kyseisen matkan sekä päätökset sen aikana.



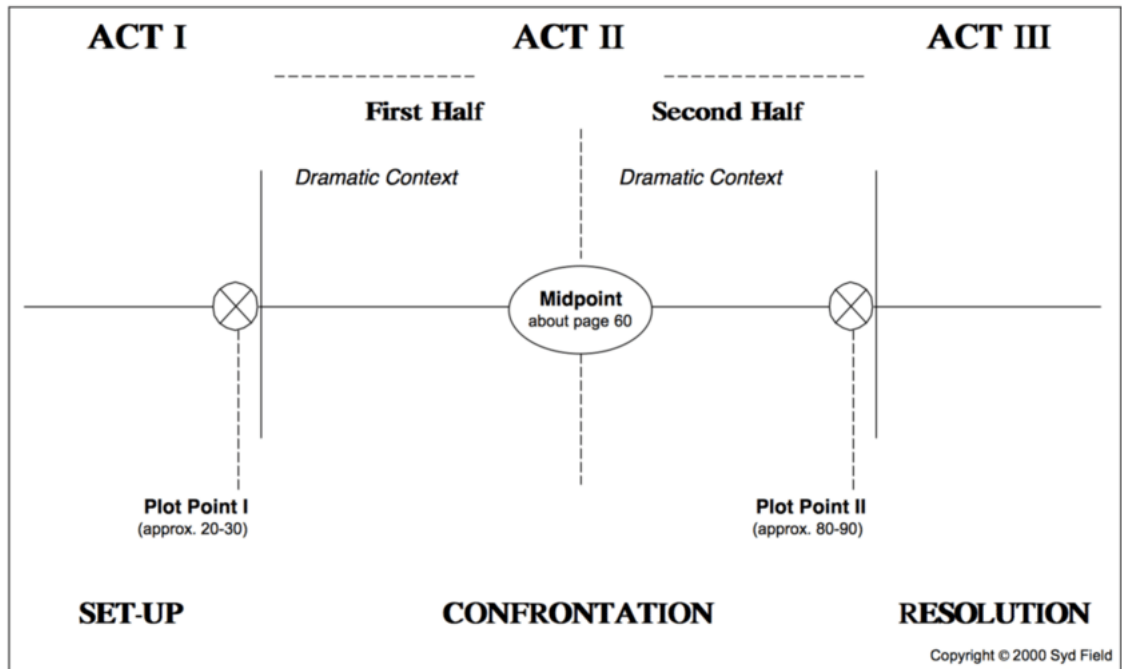
KUVIO 5. Campbellin kuvaama sankarin matka ja sen 12 eri vaihetta.

### 2.2.3 Fieldin rakenneparadigma

Teoksessaan *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005) Syd Field esittelee elokuvan kolminäytöksisen rakennemallin. Hänen esittelemässään rakenneparadigmassa ensimmäisessä näytöksessä esitellään päähenkilö, normaali maailma sekä keskeinen ongelma. Toisessa näytöksessä kyseinen ongelma pahenee ja kolmannessa se ratkeaa (Field 2005, 21–30).

Fieldin määritelmä on todella tarkka ja siihen on merkitty minuutilleen, milloin minkäkin asian kuuluisi elokuvassa tapahtua (Field 2005, 21–30). Teosta kutsutaan toisinaan käsikirjoittajien raamattuna ja sen teoriaa käydään läpi myös elokuva-alan opinnoissa. Fieldin määrittelemää rakennemallia on kuitenkin myös kritisoitu juuri sen tarkkojen raamien vuoksi (Vacklin 2013). Etenkin videopeleissä

kyseisen kolminäytöksisen rakennemallin toteutuminen on todella haastavaa, koska pelattavien kohtausten aikana pelaaja määrää tahdin itse. Siksi Fieldin rakenneparadigmaa ei voi suoraan sovittaa videopelin juonen kirjoittamiseen, mutta sitä voi kuitenkin käyttää juonen pohjana, aivan kuten muita aiemmin mainitsemiani teoksia.



KUVIO 6. Syd Fieldin rakenneparadigma (2000).

### 3 VIDEOPELIENTEKEMINEN

#### 3.1 Esittelyssä Remedy Entertainment

Videopelien ja elokuvan tuotannossa on nykypäivänä paljon samankaltaisuuksia, mutta samalla ne eroavat toisistaan pitkälti työnjaon sekä työskentelytapojen suhteen. Ison skaalan peliyhtiöitä löytyy Suomesta kourallinen, joista yksi tekee tarinavetoisia 3D videopelejä. Kyseinen peliyhtiö on Remedy Entertainment.

Remedy Entertainment on vuonna 1995 perustettu suomalainen peliyhtiö. Remedy on yksi seitsemästä suomalaisesta peliyhtiöstä, jotka työllistävät yli sata henkilöä sekä yksi yhdeksästä, jotka tekevät yli kymmenen miljoonan euron liikevaihtoa. Yhtiö on siis yksi Suomen suurimmista peliyhtiöistä (Lappalainen 2020). Omien sanojensa mukaan heidät tunnetaan tarinavetoisista sekä visuaalisesti vaikuttavista toimintapeleistä. Yhtiön joitain tunnetuimpia videopelejä ovat Max Payne (2001), Alan Wake (2010), Quantum Break (2016) sekä Control (2019) (Remedy Entertainment n.d.).

#### 3.2 Välianimaatiot

Remedyllä välianimaatioita kutsutaan nimellä cinematic. Remedyllä on oma Cinematics Team eli välianimaatioita tuottava työryhmä. Heidän tehtävänä on tuottaa videopelin välianimaatiot alusta loppuun sekä implementoida ne peliyhtiön omaan Northlight-pelimoottoriin. Pääsääntöisesti kyseisen ryhmän jäsenet eivät ole vastuussa esimerkiksi pelattavien kohtausten animoimisesta tai kameroiden kuvakulmista, mutta ryhmän jäsenet voivat tarpeen tullen auttaa sekä toimia konsultteina muille työryhmille. Esimerkiksi välianimaatioita tuottavaan työryhmään kuuluva elokuvaaja voi antaa palautetta pelattavien kohtausten kameratyöstä sekä auttaa kamera-ajojen ja kuvakulmien miettimisessä. Välianimaatioiden lisäksi työryhmän työtehtäviin kuuluu conversation scenejen eli keskustelukohtausten visuaalisen kerronnan suunnittelu sekä implementointi videopeliin (Kastarinen, Lankia, Riikonen 2020). Keskustelukohtauksella tarkoitetaan kohtausta, jossa kaksi hahmoa puhuu toisilleen. Kyseisten kohtausten aikana ei yleensä tapahdu puhumisen lisäksi

muuta toimintaa, joten kohtauksesta voidaan tehdä kiinnostavampaa seurattavaa leikkaamalla keskustelevien hahmojen välillä sekä vaihtelemalla kuvakulmaa ja kuvan rajausta. Tavanomaisesti keskustelukohtauksissa leikkaustahti on melko maltillinen, ja kuvakulmissa vaihdellaan kokokuvan, puolikuvan sekä lähikuvien välillä.



KUVA 7. Kuvakaappaus Control-videopelin (2019) keskustelukohtauksesta.

### 3.2.1 Välianimaation tuotanto

Välianimaation tuottamisessa on paljon samankaltaisuuksia elokuvatuotantoon, mutta työryhmän jäsenten työnimikkeet sekä työtehtävät eroavat siitä kuitenkin jonkun verran. Remedy'n välianimaatioita tuottavaan työryhmään kuuluu

- Cinematic Lead = työryhmän johtaja
- Cinematic Designer = suunnittelija
- Cinematic Producer = tuottaja
- animaattoreita
- elokuvaajia.

Työryhmä on paljon tekemisissä myös muiden samaa videopeliä työstävien työryhmien ja yksittäisten henkilöiden kanssa. Videopelille määrätään muun muassa Art Director eli taiteellinen johtaja, joka on vastuussa koko pelin visuaalisesta ilmeestä, sekä peliohjaaja, jonka työ vastaa joiltain osin elokuvaohjaajan roolia. Molemmat tekevät yhteistyötä välianimaatioita tuottavan

työryhmän kanssa. Tämän lisäksi työryhmä saattaa olla yhteydessä myös pelipuolen animaattoreihin, jotka animoivat hahmoja ja esineitä pelattavia kohtauksia varten (Kastarinen ym. 2020).

Ennen kuin välianimaation tuotanto voi alkaa, pitää itse videopelin olla jollain tasolla jo olemassa. Välianimaatioita työstävälle työryhmälle pitää pystyä antamaan tieto siitä kohdasta, johon välianimaatio on tulossa. Kyseessä voi olla esimerkiksi pätkä pelattavaa kohtausta ennen ja jälkeen sen kohdan, mihin välianimaatio halutaan sijoittaa. Elokuvaaja Mikko Riikonen selostaa, että Remedyllä Cinematic Lead perehtyy hänelle annettuun käsikirjoitukseen, suunnittelee yksin tai yhdessä toisen työryhmän jäsenen kanssa sen pohjalta välianimaation ja esittelee suunnitelman videopelin luovalle johtajalle, taiteelliselle johtajalle sekä peliohjaajalle. Kun suunnitelma hyväksytään, alkaa työryhmä työstämään kuvakäsikirjoituksia.

Kuvakäsikirjoituksen pohjalta saatetaan myös tehdä animatic eli animoitu kuvakäsikirjoitus. Animoidulla kuvakäsikirjoituksella voidaan testata erilaisia kuvakulmia ja rajauksia sekä kohtauksen tahditusta leikkausten avulla. Riikonen mainitsee myös usein pyytävänsä työryhmän animaattoreita tekemään nopeat ja alkeelliset animaatiot videopelin 3D-hahmoille, sekä asettamaan hahmot kohtausta vastaavaan ympäristöön. Kyseessä on hyvin alkeellista raakamateriaalia, mutta se auttaa välianimaation kokonaiskuvan hahmottamisessa.

Kaiken suunnittelun, testailun ja leikkaamisen jälkeen on saatu aikaiseksi videomuodossa oleva suunnitelma välianimaatiosta, joka voidaan renderöidä ulos ja implementoida videopeliin pelimoottorin kautta. Kyseinen videotiedosto toimii paikkamerkkinä välianimaatiolle, eli videopeliä testatessa ja pelatessa videoklippinä lähtee pyörimään juuri siinä kohtaa, johon välianimaatio on tarkoitus sijoittaa (Kastarinen ym. 2020). Riikosen mukaan tästä on suuri apu myös pelattavien kohtauksen suunnittelussa sekä kokonaisuuden ymmärtämisessä.



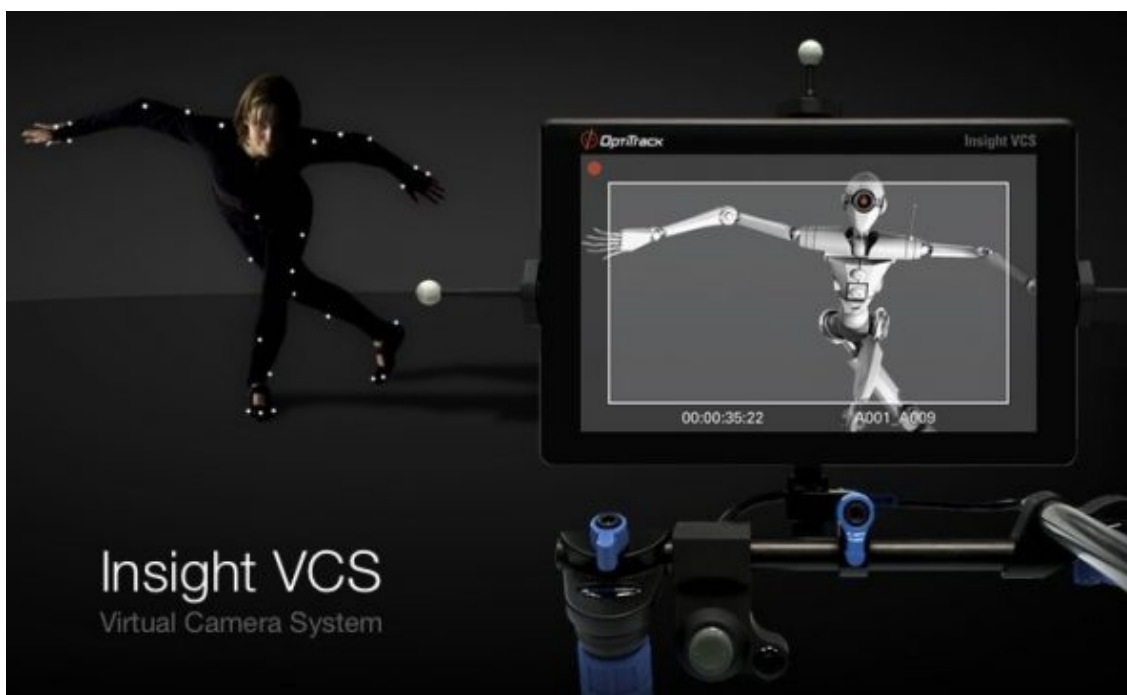
KUVA 8. Osa The Last of Us: Part Two-videopelin (2020) trailerin kuvakäsikirjoituksesta.

Hyväksytyyn suunnitelman jälkeen voidaan siirtyä itse tuotantovaiheeseen eli kuvaamaan näyttelijöiden kanssa. Remedyllä näyttelijöiden liikkeet tallennetaan käyttäen Motion Capture-tekniikkaa eli liikkeenkaappausta (Kastarinen ym. 2020). Kyseinen kuvausessio poikkeaa paljon perinteisen elokuvan tai televisiosarjan kuvauksista. Liikkeenkaappausta hyödyntäen näyttelijöiden liikkeistä saadaan talteen Motion Capture-data eli liikedataa, jota pystytään käyttämään 3D-mallinnettujen pelihahmojen liikkeiden pohjana. Näyttelijöiden käyttämissä, liikkeenkaappaukseen tarkoitetuissa puvuissa on marmorikuulan kokoisia heijastepalloja, joita kutsutaan markereiksi. Markereita hyödyntäen kamerat pystyvät tulkitsemaan näyttelijöiden liikkeitä ja tallentamaan ne digitaaliseen muotoon, jota taas 3D-animointiin tarkoitettu tietokoneohjelma pystyy lukemaan.

Eri pelistudiot saattavat käyttää eri metodeja näyttelijöiden performanssin tallentamiseen. Riikonen kuvailee heidän liikkeenkaappaussessioidensa muistuttavan enemmän teatteria kuin elokuvan kuvaamista. Kohtauksen tapahtumat sekä näyttelijäsuoritukset voidaan vetää putkeen ja kuvata yhdellä pitkällä otolla. Jotkut kohtaukset saatetaan kuvata osissa, jolloin liikkeenkaappaussessiosta saatu liikedata kootaan yhteen tietokoneen puolella. Näyttelijöiden kanssa pidetään tämän lisäksi erillinen liikkeenkaappaussessio,

jossa keskitytään ainoastaan kasvojen liikkeiden tallentamiseen. Näyttelijöiden performanssin tallentaminen videopeliä varten on siis paljon enemmän palapelin rakentamista kuin normaalissa elokuvatuotannossa, ja liikkeenkaappaussessiosta saatu materiaali vaatii paljon työstöä 3D-animointiohjelman puolella ennen kuin esimerkiksi leikkausta voi aloittaa.

Elokuvaaja Sami Kastarinen mainitsee joidenkin pelistudioiden testaavan erilaisia kamerakulmia ja rajauksia jo näyttelijöiden liikkeenkaappaussessioiden aikana. Remedyllä työjärjestys on tällä hetkellä se, että näyttelijöiden kanssa työskennellään ensin yhdessä liikkeenkaappaussessiossa, jossa keskitytään ottamaan talteen ainoastaan näyttelijöiden liikkeistä saatavaa liikedataa. Animaattorit siirtävät liikkeenkaappaussessiosta saadun liikedatan 3D-ohjelmaan ja näyttelijät ikään kuin korvataan 3D-mallinnetuilla hahmoilla. Kameroiden rajauksia, kuvakulmia sekä kamera-ajoja katsotaan erillisenä ajankohtana elokuvaajien toimesta (Kastarinen ym. 2020).



KUVA 9. OptiTrackin Insight VCS-tuotekuva havainnollistavana esimerkkinä näyttelijän käyttämästä puvusta sekä kuvaajan pitelemän näytön näkymästä.

Virtuaaliset kamerat luodaan ja tallennetaan käyttäen Virtual Camera Systemiä (VCS) eli virtuaalista kamerajärjestelmää. Kyseinen kamerajärjestelmä toimii niin, että kuvaajalla on käsissään näyttö, jossa on kiinni neljä samantyyppistä

markeria, kuin mitä näyttelijät käyttävät puvuissaan. Kuvausstudion seinillä on useita kymmeniä kameroita, jotka lukevat kyseisiä markkereita, ja pystyvät niiden pohjalta ymmärtämään kuvaajan tekemiä liikkeitä. Näytön kautta kuvaaja näkee 3D-ohjelman sisällä kootun kohtauksen, ja liikkumalla näytön kanssa hän pystyy liikkumaan virtuaalisen 3D-maailman sisällä. Virtuaalisia kameroita saatetaan luoda 3D-maailman sisällä useita kymmeniä, riippuen täysin kohtauksen haastavuudesta sekä pituudesta. Toisin kuin elokuvatuotannoissa, kameroita sekä kamera-ajoja voidaan aina tehdä lisää myös jälkikäteen (Kastarinen ym. 2020). Kuvaajat voivat siis palata kuvausstudioon kuvaamaan 3D-maailman sisään koska vaan. Näyttelijöiden ei tässä vaiheessa tarvitse olla paikalla, koska heidän liikkeenkaappaussessioistaan talteen otettu liikedata on jo siirretty 3D-ohjelman puolelle animaattoreiden toimesta.



KUVA 10. Kuvakaappaus elokuvaajasta käyttämässä virtuaalista kamerajärjestelmää.

Kun kaikkiin kameroihin ja niiden liikkeisiin ollaan tyytyväisiä, renderöidään kameroiden tallentama data erillisiksi videotiedostoiksi ja tiedostot siirretään videoeditoriin. Renderöidyissä videotiedostossa näkyy kameran ja kohtauksen tarkat tiedot, kuten kohtauksen numero, mikä kamera on ollut kyseessä, millä linssillä kohtaus on kuvattu sekä frame counter eli juokseva numerosarja, joka kertoo, kuinka monta ruutua kohtauksessa on ja missä ruudussa mennään. Videoeditorissa leikkaamisen jälkeen nämä samat tiedot pystytään helposti siirtämään pelimoottorin puolelle (Kastarinen ym. 2020).

Riikonen mukaan kameroiden välisiä leikkauksia on helpointa miettiä ja testata renderöityjen videoklippien pohjalta verrattuna siihen, että leikkaukset tehtäisiin suoraan pelimoottorin sisällä. Riikonen perustelee tätä selittämällä, että jos kaikki kameroiden tallentama liikedata syötettäisiin suoraan pelimoottoriin, ilmenisi pelimoottorin puolella mitä todennäköisimmin iso määrä bugeja eli ohjelmointivirheitä (Kastarinen ym. 2020). Kohtauksen eri osia ja elementtejä joutuisi siis mitä todennäköisimmin korjailemaan jo ennen kuin leikkausta voisi edes aloittaa, mikä taas hidastaa ja hankaloittaa leikkaajan työskentelyä huomattavasti. Esimerkiksi joku otto saattaa sisältää ohjelmointivirheitä, jotka pitää korjata ennen leikkauksen aloittamista. Mikäli otto ei kuitenkaan päädy lopulliseen välianimaatioon, on käytännössä tehty turhaa työtä sen siistimiseksi. Tästä syystä on järkevämpää testata leikkauksia videoeditorin puolella.

Kun välianimaation leikkauksiin ollaan tyytyväisiä ja kohtaukselle lyödään kuvalukko, siirretään ainoastaan välianimaatiossa käytetyt kohdat pelimoottorin puolelle. Pelimoottoriin on pääsy lähes kaikilla työryhmillä ja jokainen ryhmä voi käydä korjaamassa bugeja sekä lisäämässä elementtejä, kuten esimerkiksi tekstuureja ja valoja. Lopputuloksena on pelimoottorin sisällä kasattu kohtaus, joka vastaa leikkauksiltaan videoeditorissa tehtyä videotiedostoa (Kastarinen ym. 2020).

### **3.2.2 Kuka toimii leikkaajana?**

Välianimaatiot voivat olla todella isoja kokonaisuuksia ja niitä on yhden videopelin sisällä yleensä useampi. Tästä syystä myös vastuu välianimaatioista on parempi jakaa useamman henkilön välillä. Remedyllä tämä vastuu jaetaan yleensä Cinematic Leadin, Cinematic Designerin sekä elokuvaajan välillä (Kastarinen ym. 2020). Henkilö, joka määrätään vastuuseen tietystä välianimaatiosta, toimii siis käytännössä sen ohjaajana. Hän voi esimerkiksi antaa elokuvaajille palautetta kameroista sekä pyytää niihin muutoksia.

Välianimaatioiden leikkaaminen eroaa jonkun verran elokuvien leikkaamisesta. Esimerkiksi kamera-ajoja sekä kameroiden kuvakulmia pystyy tarpeen mukaan muuttamaan vielä kuvausten jälkeen tai elokuvaajat pystyvät ottamaan uusia

ottoja virtuaalista kamerajärjestelmän avulla. Myös hahmojen liikkeisiin sekä pelimaailmaan voi vaikuttaa jälkikäteen. Jotkut muutokset saattavat kuitenkin vaatia niin paljon aikaa ja vaivannäköä, ettei muutosten tekeminen ole kannattavaa. Leikkaajalla olisi myös hyvä olla selkeä käsitys videopelistä kokonaisuutena, jotta hän pystyy leikatessaan ottamaan huomioon pelin sisäiset rajoitukset. Riikonen mainitsee esimerkkinä tilanteen, jossa tietystä kuvakulmasta näkee liian pitkälle maastoon. Kyseessä voi olla esimerkiksi ohjelmointivirhe tai jokin muu asia, jota pelaajalle ei haluta vielä näyttää. Leikkauspäätökset pitää siis pystyä tekemään tekniset rajoitteet huomioon ottaen.

Vaikka sekä suunnitteluun että leikkauspäätöksiin käytetään todella paljon aikaa, on itse leikkaustyötä loppupeleissä sen verran vähän, ettei työryhmässä kannata olla ainoastaan leikkaamiseen keskittyvää henkilöä. Yleensä leikkauspäätökset tekee välianimaation vastuuhenkilö (Kastarinen ym. 2020). Koska vastuuhenkilö on yleensä Cinematic Lead, Cinematic Designer tai työryhmän elokuvaaja, on heillä leikkauksen lisäksi myös muita työtehtäviä hoidettavanaan. Mikäli työryhmässä olisi ainoastaan leikkaukseen keskittyvä henkilö, tulisi hänelle videopelin kehityksen aikana todella pitkiä taukoja, jolloin ei ole mitään leikattavaa.

### **3.3 Markkinointi**

Remedyn markkinointitiimin koon pystyy laskemaan kahden käden sormilla, mutta se on vuosien aikana kasvanut tasaiseen tahtiin. Markkinointitiimiin kuuluu tällä hetkellä muun muassa

- Commercial Director = kaupallinen johtaja
  - Marketing Artist = markkinointitiimiin kuuluva taiteilija
  - Video Artist = leikkaaja
  - Community Manager = yhteisömanageri
  - Communications Director = viestintäjohtaja
- (Puha 2020).

Markkinointitiimissä Video Artist on käytännössä se henkilö, joka leikkaa kaiken videomateriaalin välianimaatioiden ulkopuolella. Häntä voi siis kutsua tämän

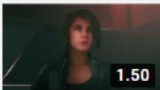
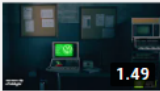

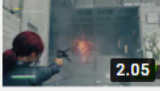
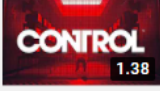
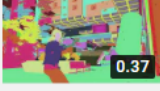
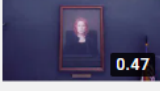


työryhmän leikkaajaksi. Video Artist hoitaa videopelitrailereiden leikkaamisen. Videopelitraileri on markkinoinnissa käytettävä lyhyt esittelyvideo, jossa esitellään esimerkiksi videopelin sisältöä. Trailereiden leikkaamisen lisäksi Video Artist hoitaa myös muita talon sisäisiä leikkausprojekteja, kuten esimerkiksi luo koosteita sosiaaliseen mediaan sekä videomateriaalia talon sisäisiin presentaatioihin (Puha 2020). Myös muut henkilöt saattavat osallistua trailerien ensimmäisten leikkausversioiden työstämiseen. Puha kertoo, että esimerkiksi peliyhtiön Control-videopelin (2019) ensimmäisen trailerin raakaleikkausversion teki videopelin ohjaaja. Yksi tärkeimmistä syistä tähän oli se, että pelin ohjaaja oli yksi niistä harvoista henkilöistä, joka tiesi, mitä kaikkea julkaisukelpoista materiaalia videopelistä oli trailerin työstövaiheessa olemassa. Trailerin raakaleikkausversio päättyi vielä Video Artistille viimeisteltäväksi.

Ensimmäisen trailerin julkaisun jälkeen saatetaan alkaa työstämään myös muita videopelitrailereita, joilla jokaisella on oma tarkoituksensa markkinoinnissa. Esimerkiksi World Trailer on traileri, jossa esitellään videopelin maailmaa ja annetaan käsitys siitä, millainen tunnelma pelin sisäisessä maailmassa vallitsee. Tämän lisäksi tehdään usein Gameplay Trailer eli pelattaviin kohtauksiin keskittyvä traileri, jossa esitellään pelaamiseen liittyviä elementtejä, kuten pelin sisäisiä valikoita sekä hahmon käyttämiä aseita. Tämän tyyllisellä videopelitrailerilla pyritään esittelemään itse pelaamisesta kiinnostuneille henkilöille esimerkiksi pelattavan hahmon eri taitoja sekä videopelin sisäisiä valikoita.

Iso osa trailereihin halutusta materiaalista tulee välianimaatioita työstävältä työryhmältä. Usein videopelitrailereita varten pitää kuitenkin myös kaapata liikkuvaa kuvaa myös videopelin sisältä. Tämä hoituu käytännössä pelaamalla kyseistä peliä sekä pelisuorituksen nauhoittaminen ja tallentaminen videomuodossa. Markkinointitiimin leikkaajan olisi siis hyvä osata myös pelata videopelejä pystyäkseen itsenäisesti hakemaan sekä nauhoittamaan haluamaansa pelikuvaa (Puha 2020).

Leikkaajana voisi kyseenalaistaa sen, pitäisikö materiaalin kaappaamisen kuulua leikkaajan työtehtäviin vai viekö se pois leikkaukseen käytettävästä ajasta. Puha kommentoi, että heillä asia on otettu huomioon ja usein tehtävä on ulkoistettu

toiselle henkilölle, jotta leikkaaja voi keskittyä perinteisesti leikkaajalle kuuluviin työtehtäviin, eli materiaalin läpikäyntiin, parhaiden kohtien etsimiseen ja trailerin visuaaliseen hiomiseen. Mikäli leikkaajalta kuitenkin pystyy esimerkiksi pelaamaan videopeliä sekä tallentamaan sen sisältä materiaalia markkinointikäyttöön, pystyy leikkaaja toimimaan paljon itsenäisemmin. Hänen ei tällöin tarvitse häiritä muiden työryhmien jäseniä saadakseen haltuunsa tarvitsemansa videomateriaalin. Tehtävä voi olla mieluinen varsinkin leikkaajalle, jolla on kiinnostusta tai aiempaa kokemusta elokuvaamisesta. Puha mainitsee, että Remedyllä tehdään paljon töitä videopelin ja pelisuorituksen nauhoittamiseen käytettävien työkalujen parantamiseen sekä siihen liittyvän työnkulun optimoimiseen, jotta muita työryhmiä joutuisi tulevaisuudessa häiritsemään mahdollisimman vähän.

1		<b>Control E3 2018 Trailer</b> Remedy Entertainment Oyj 1.50
2		<b>Control - NVIDIA RTX Demo Showcase</b> Remedy Entertainment Oyj 1.49
3		<b>Control - World Trailer</b> Remedy Entertainment Oyj 1.55
4		<b>Control - GeForce RTX Real-Time Ray Tracing Demo (GDC 2019)</b> Remedy Entertainment Oyj 2.05
5		<b>Control - Gameplay Trailer</b> Remedy Entertainment Oyj 1.38
6		<b>Control - Technicolor Mode</b> Remedy Entertainment Oyj 0.37
7		<b>Control - E3 2019 Teaser</b> Remedy Entertainment Oyj 0.47
8		<b>Control - E3 2019 RTX Trailer (1080p / 60fps)</b> Remedy Entertainment Oyj 0.58
9		<b>Control - Story Trailer</b> Remedy Entertainment Oyj 1.31

KUVA 11. Kuvakaappaus Remedy Entertainmentin Youtube-kanavalta. Kuvassa soittolista, joka sisältää muun muassa erilaisia trailereita ja esittelyvideoita.

Videopelitrailereiden lisäksi markkinointitiimin leikkaaja koostaa ja leikkaa myös muuta videomateriaalia yhtiön tarpeiden mukaan. Puha kertoo, että esimerkiksi videopelin kustantajalle lähetetään aina muutaman kuukauden välein videomateriaalia videopelin etenemisestä. Remedy on iso yhtiö ja heillä on toisinaan talon sisäisiä presentaatioita, joihin usein tarvitaan leikattua ja koostettua videomateriaalia. Peliyhtiöille on myös tavallista tehdä uusia trailereita esimerkiksi videopelien lisäosien sekä uusien päivitysten myötä. Välillä on tarvetta myös koostaa ja tuottaa materiaalia sosiaaliseen mediaan fanien ja pelaajayhteisön iloksi.

Videomateriaalin merkitys markkinoinnissa sekä kuluttajan tavoittamisessa jatkaa nousuaan, joten siihen on tärkeä panostaa myös tulevaisuudessa (Hayes 2020). On siis selvää, että liikkuvaa kuvaa sisältävää markkinointimateriaalia kannattaa tuottaa mahdollisimman paljon. Perinteisesti videopelejä tuottavat yritykset ja yhtiöt voivat jättää markkinointipuolen videopelin kustantajalle. Puha kertoo, että yleensä esimerkiksi trailereiden leikkaaminen ja pelin markkinointi on kustantajan vastuulla. Vastuu markkinointimateriaalista ja sen toteutuksesta voi kuitenkin vaihdella pelien välillä. Esimerkiksi Controlia (2019) varten Remedy teki lähes kaiken markkinointimateriaalinsa itse. Trailerit leikattiin yhtiön markkinointitiimin toimesta. Kustantajan vastuulle jäi markkinointimateriaalin toimittaminen muun muassa digitaalisiin kauppapaikkoihin.

Peliyhtiöt joutuvat siis miettimään, onko heillä resursseja hallinnoida markkinointimateriaalin, kuten videopelitrailereiden, tuottamista vai jättävätkö he tehtävän mieluummin kustantajalle, jolloin yhtiö pystyy keskittymään ainoastaan videopelin kehittämiseen (Puha 2020). Joskus on jopa parempi jättää markkinointipuoli kustantajan tehtäväksi. Ulkopuolisella saattaa olla hyvin erilainen näkemys esimerkiksi siitä, miten videopelin traileri kannattaisi leikata. Omalle työlleen on helppo sokaistua, jonka vuoksi ulkopuolinen henkilön lähestymiskulma saattaa olla paljon parempi kuin mitä pelintekijät olivat aluksi itse ideoineet.

### 3.4 Freelancerit ja muut kontaktit

Tarinavetoisen 3D-videopelin välianimaatioiden ei tarvitse aina olla 3D-animaatioita, vaan videopeleissä voidaan myös käyttää videokuvaa pelattavien kohtausten välillä. Esimerkiksi Remedyn Control-videopelissä (2019) nähdään liikkuvaa kuvaa joidenkin välianimaatioiden kohdalla sekä pelimaailman sisällä olevien televisioiden ja muiden monitorien kautta. Kyseiset videoklipit kuvattiin ja tuotettiin Suomessa. Suunnittelu ja toteutus tehtiin Remedyn toimesta, mutta suurin osa itse työntekijöistä, kuten esimerkiksi leikkaaja ja värimäärittelijä, olivat yhtiön ulkopuolisia freelancereita (Kastarinen ym. 2020). Myös Remedyn Controlia edeltävässä Quantum Break-videopelissä (2016) oli 3D-animoitujen välianimaatioiden lisäksi useita, noin kahdenkymmenen minuutin pituisia televisiosarjan jaksoja ripoteltuna pelattavien kohtausten sekä välianimaatioiden väliin. Sarjan jaksojen tapahtumat määräytyivät osittain pelaajan valintojen mukaan (Kuorikoski 2018, 108). Kyseinen sarja kuvattiin Hollywoodissa yhdysvaltalaisen kuvausryhmän toimesta (Lappalainen 2016, 95).

Myös pelisuorituksen nauhoittaminen ja tallentaminen videomuotoon sekä pelin sisäisten kuvakaappausten ottaminen voidaan ulkoistaa. Joillain isoilla videopeliyhtiöillä on työntekijöitä, joiden työnkuvaan voi kuulua ainoastaan pelin pelaaminen sekä pelikuvan nauhoittaminen ja tallentaminen video- tai kuvamuotoon. On myös olemassa harrastajia ja freelancereita, jotka harrastavat esimerkiksi kuvakaappauksien ottamista sekä pelaamisensa tallentamista vapaa-ajallaan tai kokopäiväisesti (Puha 2020). Peliyhtiöt voivat siis olla yhteydessä kyseisiin henkilöihin ja pyytää lupaa käyttää heidän tallentamaansa materiaalia videopelin markkinoinnissa. Peliyhtiöt voivat olla heihin yhteydessä myös jo ennen videopelin julkaisua ja pyytää henkilöä ottamaan kuvakaappauksia tai tallentamaan videokuvaa heidän pelaamisestaan. Esimerkiksi Controlin (2019) trailereiden materiaalista, Puha arvelee, noin 90 % oli heidän leikkaajansa nauhoittamaa videokuvaa, mutta yksi otto tilattiin ulkopuoliselta yritykseltä.

## 4 VIDEOPELIALALLA TYÖLLISTYMINEN

### 4.1 Työllistymismahdollisuudet Suomessa

Peliala nähdään usein alana, johon on vaikea päästä (Puha 2020). Hieman samalla tavalla kuin elokuva-alalla, voivat videopelialan työpaikat tuntua olevan kiven alla. 18. lokakuuta 2020 koitin hakea avoimia työpaikkoja hakusanoilla ”leikkaaja” ja ”videopeli” suomalaisten suosimilta työnhakusivustoilta. Kyseiset sivustot olivat Duunitori, Indeed, TE-Palvelut, Monster ja LinkedIn. Mikään näistä sivustoista ei tuottanut tuloksia kyseisillä hakusanoilla. Kun hakukielen vaihto Englantiin ja käytin alaan liittyviä hakusanoja, kuten ”editor”, ”film editor” ja ”video game”, sain kourallisen osumia. Eniten osumia sain Indeedissä, 43 kappaletta. Työtehtävät kuitenkin vaihtelevat koodaajan töistä korkeamman virka-aseman työtehtäviin, eikä tarkkaa osumaa leikkaajalle tullut.

On selvää, että luovalla alalla koulutuksen lisäksi moni muu asia vaikuttaa henkilön työllistymiseen. Esimerkiksi Remedyltä löytyy todella monipuolisesti eri työ- ja koulutustaustoja omaavia työntekijöitä, eli kaikki eivät ole kouluttautuneet nimenomaan videopelialalle (Kastarinen ym. 2020). Koulutus ei siis ole ainoa merkitsevä tekijä. Harrastuneisuus sekä työnhakijan muu osaaminen vaikuttaa pitkälti myös työllistymismahdollisuuksiin ja palkkaamiseen.

Peliyhtiöissä työtehtävät saattavat myös olla niin tarkkoja, ettei niihin ole suoraa koulutusta. Isoilla peliyhtiöillä voi olla omia yhtiön sisäisiä ohjelmia sekä työkaluja, jotka on kehitetty juuri heidän tarpeidensa mukaan. Rekrytoija Tanja Lankia huomauttaa, että joskus työnhakuilmoituksissa saatetaan vaatia tietyn alan tutkintoa, mutta tutkinto ei kuitenkaan ole aina kaikki kaikessa. Eri tutkinto kuin mitä työnhakuilmoituksessa pyydetään ei aina ole este esimerkiksi työhaastatteluun pääsyyn, mikäli työnhakijalta löytyy muuten työn suorittamiseen vaadittavaa osaamista. Jos pystyy osoittamaan taitonsa esimerkiksi portfolion tai showreelin kautta, voi tällä olla paljon isompi merkitys työllistymismahdollisuuksia ja palkkausta ajatellen.

Kuvittelin pitkään, että leikkaajalta vaadittaisiin kokemusta 3D-mallintamisesta sekä erilaisten pelimoottoreiden käytöstä, mikäli he haluaisivat työskennellä videopelialalla. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa, sillä esimerkiksi Remedyllä 3D-mallintaminen kuuluu eri työryhmälle tai työryhmän jäsenelle. Riikonen huomauttaa, että kaikki lisäosaaminen on kuitenkin plussaa. Esimerkiksi välianimaatioita tehdessä pelin sisäisten kameroiden hallinta on hyödyllinen taito osata. Kastarinen lisää, että myös nopea oppiminen sekä jonkinlainen tuntemus videopeli- ja elokuva-alan termistöstä ja slangista auttaa pärjäämään. Myös tiimityötaidot ovat tärkeitä. Riikonen kokee, että vaikka esimerkiksi elokuvan tekeminen on pitkälti tiimityötä, korostuu se videopelialalla ehkä sitäkin enemmän (Kastarinen ym. 2020).

Jos katsotaan mahdollisuuksia työllistyä Suomessa peliyhtiöllä, joka tuottaa tarinavetoisia ja elokuvamaisia 3D-videopelejä, on valikoima melko suppea. Remedy Entertainment on tällä hetkellä lähes ainoa peliyhtiö Suomessa, joka tekee tämän tyyliä videopelejä. Heillä työskentelee leikkaajia sekä henkilöitä, joiden työtehtäviin kuuluu myös leikkaaminen. Työtehtävien suorittamiseksi leikkaajalla olisi hyvä olla elokuvallista osaamista. Leikkaajan paikkoja on kuitenkin tarjolla rajoitetusti.

Videopelin ei tarvitse olla elokuvallinen mestariteos sisältääkseen leikkaamista. Muitakin kuin tarinavetoisia 3D-videopelejä markkinoidaan videopelitrailereiden sekä liikkuvaa kuvaa hyödyntävän markkinointimateriaalin avulla. Näin ollen kyseiset yhtiöt ja yritykset tarvitsevat henkilöitä, jotka osaavat leikata trailereita, välianimaatioita sekä muuta markkinointimateriaalia.

## **4.2 Työllistymismahdollisuudet Euroopassa**

Videopeliala on valtavan iso ja se kasvaa kovaa vauhtia maailmanlaajuisesti (Takahashi 2017). Monet peliyhtiöt tekevät yhteistyötä maailmanlaajuisesti ja yhtä peliä saatetaan työstää samaan aikaan eri puolilla maailmaa. Kansainvälisen työympäristön sekä markkinoiden vuoksi työkielenä käytetään usein englantia. Mikäli osaa puhua englantia, voi harkita töiden hakemista myös Suomen rajojen ulkopuolelta. Monet peliyhtiöt toivovat työntekijöidensä asuvan

samassa maassa, mutta etätyöskentely videopelialalla ei ole täysi mahdottomuus.

Vierailin muutaman tunnetun eurooppalaisen videopeliyrityksen nettisivuilla katsomassa avoimia työpaikkoja, ja isolla osalla kyseisistä sivuista oli tarjolla töitä suoraan leikkaajalle, elokuva-alan osaajalle tai markkinointipuolen henkilölle. Käyn seuraavaksi lyhyesti läpi neljän eri firman työilmoitukset antaakseni kuvan siitä, millaisia taitoja työnhakijalta voidaan toivoa. Nämä firmat ovat CD Projekt Red, Quantic Dream, Crytek ja Media Molecule. Työpaikkailmoitukset löytyvät kokonaisuudessaan opinnäytetyöni liitteistä (liite 2).

**CD Projekt Red** on puolalainen videopeliyhtiö. Yhtiö tuli tunnetuksi Witcher-videopelisarjastaan, jonka ensimmäinen osa tuli ulos vuonna 2007. Yhtiö on julkaisemassa uuden pelin vuoden 2020 lopussa nimeltään Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red n.d.). Heidän työpaikkailmoituksessaan etsitään täysiaikaista Cinematic Designeria eli välianimaatioiden suunnittelijaa työskentelemään peliyhtiön studioille Puolaan. He painottavat ilmoituksessaan, että he toivovat hakijalla olevan hyvä käsitys siitä, mitä on erinomainen tarinankerronta, ja miten voi parhaiten käyttää ilmaisun keinoja luomaan sävöittäviä sekä yhtenäisiä kohtauksia<sup>2</sup>. He myös toivovat hyvää ymmärrystä näyttelijänohjauksesta sekä tietoa elokuvaamisesta ja leikkaamisesta. Koska kyseessä on suunnittelijan tehtävä, he toivovat aiempaa kokemusta AAA-luokan videopelien kehittämisestä, mutta eivät mainitse esimerkiksi tiettyjä tietokoneohjelmia, joista pitäisi olla aiempaa kokemusta. Hakijalta toivotaan kuitenkin nopeaa oppimista yhtiön omien ohjelmien osalta (liite 2).

**Quantic Dream** on ranskalainen videopeliyhtiö. Kyseinen peliyhtiö tekee tarinavetoisia videopelejä, joista tunnetuimpia ovat muun muassa Heavy Rain (2010) sekä Detroit: Become Human (2018) (Quantic Dream n.d.). Heidän sivuiltaan löytyy työnhakuilmoitus, jossa etsitään täysiaikaista leikkaajaa. Leikkaamisen lisäksi he toivovat henkilön auttavan tiimiä innovatiivisissa tarinankerronnan lähestymistapojen suunnittelussa ja toteutuksessa<sup>3</sup>. Eri

---

<sup>2</sup> " Good understanding of what creates great storytelling and how to use means of expression to create coherent and memorable scenes and sequences".

<sup>3</sup> "...conceive of innovative storytelling approaches for our brand and projects".

tarkoituksiin tarkoitetun videomateriaalin leikkaamisen lisäksi he toivovat kokemusta elokuvaamisesta sekä osaamista myös muun muassa valaistuksesta ja äänisuunnittelusta, suoratoiston hallitsemista sekä apua näyteltyjen kohtausten kuvausten aikana. Myös pelikuvan nauhoittaminen ja tallentaminen sekä markkinointimateriaalin hallinta kuuluu työnkuvaan. Vaatimuksissa mainitaan videotuotantokokemuksen lisäksi jonkin tason osaamista liikegrafiikasta, 3D-ohjelmista sekä Adoben ohjelmapaketista (liite 2).

**Crytek** on Saksassa sijaitseva videopelitalo, joka tunnetaan parhaiten ensimmäisen Far Cry-videopelin (2004) tekijänä sekä Crysis-pelisarjasta, jonka ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2007 (Crytek n.d.). He etsivät Cinematic Artistia eli leikkaajaa auttamaan sekä videopelien tuotannossa että markkinoinnin puolella. He toivovat hakijalta etupäässä osaamista videopelimateriaalin suunnittelemisesta, nauhoittamisesta ja tallentamisesta sekä kykyä hyödyntää nauhoitettua pelikuvaa markkinoinnissa. Elokuvaosaamisen puolelta henkilön olisi pystyttävä ymmärtämään kohtauksen suunnittelua muun muassa kuvakulmien, näyttelijöiden asettelun, väri- ja valosuunnittelun osalta, sekä hahmottamaan kohtaus kokonaisuutena. He toivovat aiempaa osaamista 3D-ohjelmien ja pelimoottoreiden käytöstä. He myös toivovat useamman vuoden työkokemusta vastaavista tehtävistä sekä hakijan työskennelleen aiemmin ainakin yhdessä AAA-luokan videopelissä (liite 2).

Englantilainen peliyhtiö **Media Molecule** parhaiten heidän Little Big Planet-videopeleistään (Media Molecule n.d.). He etsivät markkinointitiimiinsä Content Curatoria eli sisältöpuolen kuraattori yhtiön kehittämään Dreams-videopeliin (2020). Tehtävän pääpaino on kirjallisessa sisällöntuottamisessa, mutta työtehtäviin kuuluisi myös muun muassa etsiä ja tallentaa peliyhteisön luomaa sisältöä käytettäväksi esimerkiksi suoratoistopalveluissa sekä yhtiön markkinointimateriaalissa. Henkilö työskentelee muun muassa yhtiön videoja tuottavan työryhmän kanssa etsien ja nauhoittaen heille sopivaa materiaalia videopelin sisältä (liite 2).

Mihin kiinnitin huomiota vieraillessani eri peliyhtiöiden sivuilla oli se, että poikkeuksetta jokainen firma pyrki mainostamaan itseään yrityksenä ja kertomaan sekä firmansa tarjoamista eduista että esittelemään sitä maata, jossa

yritys sijaitisi, parhaassa mahdollisessa valossa. Esittelyt löytyivät joko suoraan työpaikkailmoituksesta tai yrityksen sivuilta (liite 2, CD Projekt Red n.d., Quantic Dream n.d., Crytek n.d., Media Molecule n.d.). Tämä viittaa siihen, että pelitaloilla todella on kova halu palkata lisää henkilöitä yritykseensä, ja monien työtehtävien vaatiessa samassa maassa asumista luo painetta löytää alan osaajia ja saada heidät houkuteltua yritykseen töihin.

## 5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Videopelien kehityksessä osataan nykyään hyödyntää elokuva-alan osaamista välianimaatioiden sekä pelattavien kohtauksien suunnittelussa. Parhaimmillaan välianimaatiot auttavat pelaajaa uppoutumaan tarinaan ja saavat aikaan voimakkaita tunnereaktioita. Pelaaja haluaa jatkaa pelaamista nähdäkseen, miten tarina tulee päättymään.

Laadukkaassa videopelin välianimaatiossa on onnistuneesti otettu huomioon selkeä ja kiinnostava tarinankerronta, halutun tunnereaktion ja tunnelman saavuttaminen sekä kohtauksen sopiva rytmitys. Näitä asioita painotetaan myös media-alan opinnoissa ja etenkin leikkauksen syventävissä ammattiopinnoissa. Esimeriksi arvostettu leikkaaja Walter Murch puhuu kirjassaan *In The Blink of An Eye* (2001) kuuden säännöstä eli siitä, mikä tekee hyvän leikkauksen ja milloin kuvasta kannattaa leikata toiseen<sup>4</sup>. Hän on asettanut listan kärkeen tunteen (51%) ja toiselle sijalle tarinan (23%). Näiden jälkeen tulee rytmi (10%), huomiopiste (7%), kaksiulotteinen taso (5%) ja kolmiulotteinen liike (4%) (Murch 2001,17-20). Leikkausten pitää siis olla harkittuja halutun tunteen välittämiseksi videopelin pelaajalle.

Tampereen ammattikorkeakoulun media-alan tutkinto-ohjelman osaamistavoitteita tarkastellessa saa hyvän käsityksen media-alan tutkinnon suorittaneen leikkaajan osaamisesta. Koulutusohjelman keskeisiä osaamistavoitteita ovat muun muassa luovan ajattelun hallitseminen, kyky tehdä toimivia luovia ratkaisuja käytännössä, ryhmätyötaidot sekä oman erikoisalueensa työkalujen ja työskentelymenetelmien hallitseminen. Syventävissä leikkauksen ammattiosaamisen osaamistavoitteissa mainitaan muun muassa tuntemus erilaisista leikkauksen tyyllilajeista sekä erilaisten tyylikeinojen kokeileminen ja hyödyntäminen leikkausprojekteissa (Tampereen ammattikorkeakoulu 2020). Media-alan koulutuksen käynyt leikkaaja osaa erikoisalueensa lisäksi hallita isoja kokonaisuuksia.

---

<sup>4</sup> "The Rule of Six"

Tässä opinnäytetyössä käsitellyt tarinavetoiset 3D-videopelit sisältävät useita välianimaatioita ja kameroiden välillä leikataan myös pelattavien kohtausten aikana. Tästä syystä media-alan koulutuksen käyneen leikkaajan osaamisesta on hyötyä myös videopelialalla. Leikkaajan työ on videopelin tuotannossa pääasiassa samaa kuin elokuvatuotannossa. Leikkaaja etsii työstettävän kohtauksen parhaat palat, testaa niiden toimivuutta kokonaisuutena ja tekee leikkauspäätökset siten, että ne palvelevat kohtausta parhaalla mahdollisella tavalla. Hän osaa myös hallita isoja kokonaisuuksia, työskennellä ryhmässä ja tehdä yhteistyötä muiden työryhmien jäsenten kanssa. Kokemus 3D-ohjelmien käytöstä ja videopelien pelaamisesta mahdollistavat itsenäisemmän työskentelyn välianimaatioiden ja videopelitrailereiden leikkauksessa. Laaja-alainen osaaminen edesauttaa työskentelyä myös omien työtehtävien ulkopuolella tai puuttuessa.

Tutkiessani videopeliyhtiö Remedy Entertainmentin työskentelytapoja ja toimintamalleja asiantuntijahaastatteluiden kautta sain sen ymmärryksen, että heillä on otettu huomioon toimivan tarinankerronnan ja leikkaamisen tärkeys liikkuvassa kuvassa sekä yhtiön markkinointitiimissä että itse videopelien tuotannossa. Yhtiön markkinointitiimissä on Video Artist eli leikkaaja, joka pystyy hyödyntämään osaamistaan muun muassa videopelitrailereiden leikkauksessa. Välianimaatioita tuottavassa työryhmässä on Cinematic Leadin ja Cinematic Designerin lisäksi kaksi elokuva-alan koulutustaustan omaavaa elokuvaajaa, jotka pystyvät tarjoamaan oman näkemyksensä siitä, miten leikkaukset kannattaa tehdä ja mitä muita elokuvalle ominaisia kuvakerronnan keinoja kannattaa hyödyntää pelaajan haluttuun tunnetilaan saattamisessa sekä tarinan eteenpäin viemisessä. Videopeliyhtiöillä on myös laaja freelancer-verkosto, johon kuuluu myös elokuva-alan toimijoita.

Pelialan koulutuksen puuttuminen ei estä työllistymistä pelialalla. Koulutuksen lisäksi rekrytoijat kiinnittävät huomiota myös muuhun osaamiseen sekä harrastuneisuuteen. Peliyhtiöillä on myös usein heidän tarpeidensa mukaan räätälöidyt ohjelmat ja työkalut, joiden käyttöä pystyy ja pääsee opettelemaan vasta paikan päällä.

Jokaisen peliyhtiön tarpeet riippuvat siitä, millaisia pelejä yhtiö tekee ja onko yhtiö vastuussa peliensä markkinoinnista, vai onko markkinointipuolen vetovastuu jätetty kustantajalle. Mikäli peliyhtiössä koetaan, että he haluaisivat panostaa enemmän liikkuvan kuvan kerrontaan, välianimaatioihin tai sosiaaliseen mediaan tarkoitettuun videomateriaaliin, kannattaa yhtiön harkita media-alan koulutuksen omaavan henkilön palkkaamista. On suositeltavaa pitää avoin mieli tutustuessaan Suomen videopelialan toimijoihin sekä tarjolla oleviin työpaikkoihin. Monilla näillä yrityksillä voi hyvin olla tarve henkilölle, joka pystyy tuottamaan videomateriaalia, ymmärtää tarinankerronnan merkityksen ja osaa hyödyntää tätä esimerkiksi markkinointimateriaalin toteutuksessa.

Tutustuessani eurooppalaisten peliyhtiöiden avoimiin työpaikkailmoituksiin käsitykseni media-alan osaajien tarpeesta videopelialalla vahvistui entisestään. Useat peliyhtiöt toivovat osaamista elokuva-alalta, mutta arvostavat kokemusta myös videopelialalta. Monet kuitenkin mainitsivat myös toiveen nopeasta oppimisesta, sillä useilla peliyhtiöillä on pelitalon sisäisiä videopelin kehittämiseen tarkoitettuja ohjelmia ja laitteita. Koska kyseisille ohjelmille ja laitteille ei aina järjestetä esimerkiksi koulutustilaisuuksia, on yhtiölle töihin tai harjoitteluun hakeminen lähes ainoa tapa päästä oppimaan talon sisäisten laitteiden ja ohjelmien käyttöä.

Videopeliala on mennyt liikevaihdon osalta sekä musiikki- että elokuva-alan ohi jo vuosia sitten (Mitic 2020). Elokuvamaisten videopelien yleistyessä voidaan olettaa, että yhä useampi elokuvien ja televisiosarjojen ystävä voi kiinnostua myös videopeleistä (Vältilä 2012). Koska pelaaminen yleistyy ja kiinnostus videopelejä kohtaan on kasvussa, pitää videopelejä tuottavien yritysten huomioida tämä videopelejä kehittäessään. Mikäli yhtiö haluaa tehdä juuri tarinavetoisia 3D-videopelejä, jossa tavoitteena on luoda pelaajalle elokuvamainen elämys, on tärkeää ottaa tämä huomioon jo työryhmää kasatessa.

Vaikka elokuva- ja videopelialan välinen kuilu kaventuu vuosi vuodelta molempien alojen hyödyntäessä toiselle kehitettyjä teknologisia innovaatioita ja työskentelytapoja, tulevat kyseiset mediamuodot aina pysymään erillisinä taidemuotoina. Videopelit eivät olisi videopelejä ilman interaktiivisuutta eli

mahdollisuutta pelata ja vaikuttaa pelin tapahtumiin. Se ei kuitenkaan estä videopelien mahdollisuutta tarjota lähes elokuvallisen kokemuksen pelaajalleen.

Media-alan opiskelijana toivoisin, että media-alan tutkinto-ohjelmassa pyritäisiin entistä laajemmin esittelemään mahdollisuuksia hyödyntää omaa osaamistaan televisio- ja elokuva-alan ulkopuolella. Esimerkiksi vierailevat luennoitsijat, kuten videopeliyhtiöllä työskentelevä leikkaaja tai elokuvaaja, voisivat toimia hyvänä esimerkkinä media-alan osaamisen hyödyntämisestä videopelialalla. Tampereen ammattikorkeakoulun media-alan tutkinto-ohjelma ja Games Academy, Tampereen ammattikorkeakoulun pelikoulutukseen keskittyvä opintopaketti, voisivat myös kokeilla yhteistyön tekemistä. Esimerkiksi Games Academyn oppilaille voitaisiin tarjota mahdollisuutta kerryttää osaamistaan osallistumalla elokuvakerrontaa käsitteleville kursseille.

Vaikka leikkaajana työskentely ja työllistyminen videopelialalla on kapea aihealue, olin kuitenkin itse uutena media-alan opiskelijana todella kiinnostunut kuulemaan, millä tavoin pystyn hyödyntämään omaa osaamistani myös media-alan ulkopuolella. Mielestäni on todella tärkeää tarjota mahdollisuus tutustua myös niihin työtehtäviin, joissa media-alaa opiskelleen henkilön osaamista tarvitaan kipeästi, vaikka kyseessä ei ole suoraan televisio- tai elokuva-alan työtehtävä.

## LÄHTEET

Box Office Mojo by IMDbPro. Top Lifetime Grosses Overall. Viitattu 25.10.2020. [https://www.boxofficemojo.com/chart/top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW](https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW)

Campbell, J. 1949. The Hero with a Thousand Faces. Lontoo: Paladin.

CD Projekt Red. n.d. Viitattu 25.10.2020. <https://en.cdprojektred.com/>

Control. 2019. Ohjaaja: Mikael Kasurinen. Tuotanto: Remedy Entertainment.

Crytek. n.d. Viitattu 25.10.2020. <https://www.crytek.com/>

Dockterman, E. 2019. Breaking Down Every Single Marvel Post-Credits Scene. Time magazine. Luettu 25.10.2020. <https://time.com/5516692/marvel-post-credit-scenes-breakdown/>

Field, S. 2005. Screenplay. Foundations of Screenwriting. New York: Delta.

Green, J. 2019. Heavy Rain Endings Guide - How to Get All Endings and How Many Are There, Best Ending, Worst Ending. Viitattu 25.10.2020. <https://www.usgamer.net/articles/03-07-2018-heavy-rain-endings-guide-how-to-get-all-endings-and-how-many-are-there>

Hämäläinen, T. 2014. Pelit ovat samassa kehitysvaiheessa kuin elokuva sata vuotta sitten. Viitattu 25.10.2020. <http://www.tilt.fi/uutiset/kolumni-pelit-ovat-samassa-kehitysvaiheessa-kuin-elokuva-sata-vuotta-sitten/>

Hayes, A. 2020. The State of Video Marketing in 2020 [New Data]. Viitattu 25.10.2020. <https://blog.hubspot.com/marketing/state-of-video-marketing-new-data>

Heavy Rain. 2010. Ohjaaja: David Cage. Tuotanto: Quantic Dream.

Hiltunen, A. 1999. Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia. Helsinki: Gaudeamus.

Kastarinen, S., Lankia, T. & Riikonen, M. Remedy Entertainmentin kaksi elokuvaajaa ja rekrytoija. 2020. Haastattelu 28.8.2020. Haastattelija Lindström, P. Litteroitu. Lindström, P.

Kemppainen, J. 2013. Leikkaus ja kameratyö pelikerronnan välineinä. Widescreen 23 (4). Luettu 25.10.2020. <http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/leikkaus-ja-kameratyo-pelikerronnan-valineina/>

Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Lappalainen, E. 2016. The Realm of Games. Englanninkielinen painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Lappalainen, E. 2020. Pelien voittajat. Talouselämä 24/2020, 49.

Media Molecule. n.d. Viitattu 25.10.2020. <https://www.mediamolecule.com/>

Mitic, I. 2020. Video Game Industry Revenue Set for Another Record-Breaking Year. Luettu 14.11.2020. <https://fortunly.com/blog/video-game-industry-revenue/>

Murch, W. 2001. In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. 2. painos. Los Angeles: Silman-James Press

Puha, T. Remedy Entertainmentin viestintäjohtaja. 2020. Haastattelu 7.9.2020. Haastattelija Lindström, P. Litteroitu. Lindström, P.

Quantic Dream. n.d. Viitattu 25.10.2020. <https://www.quanticroam.com/en>

Quantum Break. 2016. Ohjaaja: Sam Lake, Mikael Kasurinen. Tuotanto: Remedy Entertainment.

Remedy Entertainment. n.d. Viitattu 25.10.2020. <https://www.remedygames.com/>

Takahasi, D. 2017. Where in the world are the game jobs? Viitattu 25.10.2020. <https://venturebeat.com/2017/02/14/where-the-in-the-world-are-the-game-jobs/view-all/>

Tampereen ammattikorkeakoulu. 2020. Media-alan tutkinto-ohjelman opetussuunnitelma. Viitattu 24.11.2020. <https://opinto-opas-ops.tamk.fi/index.php/fi/167/fi/49493>

The Walking Dead: A Telltale Game Series. 2012. Ohjaaja: Sean Vanaman, Jake Rodkin, Dennis Lenart, Eric Parsons, Nick Herman, Sean Ainsworth. Tuotanto: Telltale Games.

Vacklin, A. 2013. Syd Field – katalyyttinen tapahtuma. Viitattu 20.11.2020. <https://andersvacklin.com/2013/11/23/syd-field-katalyyttinen-tapahtuma/>

Välttilä, P. 2012. Alan Wake vie pelit lähemmäksi elokuvallisuutta. Yle. Luettu 25.10.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-5562919>

## KUVALÄHTEET

Kuva 1. Resident Evil. 1996. Ohjaaja: Shinji Mikami. Tuotanto: Capcom. Resident Evil Walkthrough Part 1 (Jill Valentine). Youtube 2012. Katsottu 20.11.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=1i59p7qLPws>

Kuva 2. IGDB, Heavy Rain Press Kit. Heavy Rain. 2010. Ohjaaja: David Cage. Tuotanto: Quantic Dream. <https://www.igdb.com/games/heavy-rain/presskit>

Kuva 3. Heavy Rain. 2010. Ohjaaja: David Cage. Tuotanto: Quantic Dream. Heavy Rain Norman crime scene and finding all clues. Youtube 2017. Katsottu 1.11.2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=OXpdbL5jb6g&ab\\_channel=ThaneME2](https://www.youtube.com/watch?v=OXpdbL5jb6g&ab_channel=ThaneME2)

Kuva 4. The Walking Dead: A Telltale Game Series. 2012. Ohjaaja: Sean Vanaman, Jake Rodkin, Dennis Lenart, Eric Parsons, Nick Herman, Sean Ainsworth. Tuotanto: Telltale Games. The Walking Dead - Episode 2 ENDING - Gameplay Walkthrough - Part 12 (Xbox 360/PS3/PC). Youtube 2012. Katsottu 24.11.2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=u7Dwwce9Cs&ab\\_channel=theRadBrad](https://www.youtube.com/watch?v=u7Dwwce9Cs&ab_channel=theRadBrad)

Kuvio 5. Campbell, J. 1968. The Hero with a Thousand Faces. Kuvio sankarin matkasta. Uudelleenpiirtänyt: Slashme. Vierailtu 20.11.2020.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heroesjourney.svg>

Kuvio 6. Field, S. 2000. Syd Fieldin rakenneparadigma. Vierailtu 20.11.2020.

[https://www.researchgate.net/figure/Syd-Fields-paradigm-2000-Copyright-2000-Field\\_fig2\\_323398596](https://www.researchgate.net/figure/Syd-Fields-paradigm-2000-Copyright-2000-Field_fig2_323398596)

Kuva 7. Control. 2019. Ohjaaja: Mikael Kasurinen. Tuotanto: Remedy Entertainment. CONTROL Walkthrough Gameplay Part 1 - INTRO (FULL GAME). Youtube 2019. Katsottu 1.11.2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=ltCjUTVSbsQ&ab\\_channel=theRadBrad](https://www.youtube.com/watch?v=ltCjUTVSbsQ&ab_channel=theRadBrad)

Kuva 8. Fai, K. The Last of Us: Part 2 - Extended Commercial Storyboard. Artstation. Viitattu 2.11.2020. <https://www.artstation.com/artwork/zODPg6>

Kuva 9. Randall, H. 2010. OptiTrack Insight VCS Now Shipping. Vizworld. OptiTrack Insight VCS-tuotokuva. Viitattu 2.11.2020

<https://vizworld.com/2010/12/optitrack-insight-vcs-shipping/>

Kuva 10. Sawmill Studios Inc. Virtual Camera System (VCS). Kuvakaappaus kuvaajasta käyttämässä virtuaalista kamerajärjestelmää. Youtube 2016. Katsottu 20.11.2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=MAFVglxzkhl&ab\\_channel=SawmillStudios](https://www.youtube.com/watch?v=MAFVglxzkhl&ab_channel=SawmillStudios)  
[nc](https://www.youtube.com/watch?v=MAFVglxzkhl&ab_channel=SawmillStudios)

Kuva 11. Control. Youtube-soittolista. Kuvakaappaus Remedy Entertainmentin Youtube-kanavalta. Vierailtu 3.11.2020.

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLghgx4hV3feXZavBpf-EjppFgFWe\\_6aWJ](https://www.youtube.com/playlist?list=PLghgx4hV3feXZavBpf-EjppFgFWe_6aWJ)

## Liite 1. Asiantuntijahaastatteluiden haastattelukysymykset

**Asiantuntijahaastattelu, toteutettu 28.8.2020.** Zoom-videohaastattelu.

Osallistujat: elokuvaaja Mikko Riikonen, elokuvaaja Sami Kastarinen, rekrytoija Tanja Lankia. Remedy Entertainment.

## 1. Haastateltavien esittelyt

**Cinematics Team:**

2. Mikä on Cinematics-tiimi ja mitä se tekee?
3. Keskittyykö Cinematics-tiimi ainoastaan välianimaatioihin?
4. Miten videopelit käytännössä kuvataan ja leikataan? Miten työnjako menee, mikä on työjärjestys?
5. Kuka toimii leikkaajana?
6. Kuinka paljon käytätte aikaa esimerkiksi leikkausten miettimiseen?
7. Toimiiko nykyinen workflow ja työnjako mielestänne hyvin, vai onko tilaa tai tarvetta saada tiimiin yksi henkilö lisää tekemään ainoastaan leikkausta?
8. Jos pelitalossa on leikkaaja, pystyykö hän hyppimään työtehtävissään esimerkiksi Cinematics-tiimin ja markkinointitiimin välillä?
9. Ovatko välianimaatiot ennaltaan renderöityjä vai tapahtuuko kaikki pelimoottorin sisällä? Onko eroa tai väliä sillä, kumpaa tapaa käytetään?
10. Kuka suunnittelee välianimaatioissa näkyvät efektit?
11. Missä kohtaa päätetään, millaisia efektejä välianimaatioon halutaan tai kuinka nopeita leikkauksia efektien välillä on?
12. Tuleeko Art Director usein tekemään välitarkastuksia?
13. Cinematics-tiimi on vastuussa välianimaatioista. Mites conversation scenet eli dialogikohtaukset, jossa kamerakulmat myös vaihtuvat mutta kohtausta on ns. pelattava kohtausta. Kuka on näistä kohtauksista vastuussa?
14. Käytättekö kuvakäsikirjoitusta?
15. Mitä kaikkea näette leikkausohjelmassa?
16. Auttaako näyttelijän performanssin näkeminen teidän työtänne? Montako vetoa yleensä otetaan?
17. Onko vielä jotain, mitä ei ole tullut esille Cinematics-tiimin työnkuvasta tai ohjelmia, joita ei ole vielä mainittu?

**Rekrytointi:**

18. Pystyykö pelkällä elokuvaleikkaajan / media-alan koulutuksella saamaan töitä Remedytä tai videopelialalata?
19. Eli esimerkiksi 3D-mallintamisen osaamattomuus ei rajaa mahdollisuuksia?
20. Näettekö isona plussana, jos on aiemmin käyttänyt esimerkiksi Unitya, leikkinyt sen kameroilla ja renderöinyt materiaalia ulos?
21. Mitä paikkaa saatettaisiin tarjota, mikäli esimerkiksi minun opiskelulinjani oppilas hakee Remedylle harjoitteluun?
22. Saatteko paljon hakemuksia harjoittelupaikkoihin liittyen?
23. Haetaanko harjoittelupaikkojen hakemuksissa usein jotain tiettyä osa-aluetta?
24. Kiinnostaisiko teitä tehdä enemmän yhteistyötä elokuva-alan opiskelijoiden kanssa? Hakeeko heitä teille harjoitteluun?
25. Pitäisikö tämä (*mahdollisuus työllistyä videopelialalla*) ottaa huomioon media-alan puolella?
26. Käytän itseäni tapausesimerkinä työnhakijana. Estääkö jokin asia minua hakemasta töitä alalta?

**Asiantuntijahaastattelu, toteutettu 7.9.2020. Zoom-videohaastattelu.**

Osallistuja: viestintäjohtaja Thomas Puha. Remedy Entertainment.

**Markkinointi:**

1. Millainen markkinointitiimi teillä on ja miten tuotatte markkinointimateriaalinne?
2. Kustantaja tekee yleensä videopelitrailerit. Miten toimitte Control-videopelin trailereiden kohdalla?
3. Kuka toimi Controlin trailereiden leikkaajana, ja mitä ohjeita hän sai ja keneltä?
4. Kuka kaappaa ja tallentaa teille materiaalia (*käytettäväksi trailereissa ja markkinointimateriaalissa*)?
5. Jos traileriin tulee esimerkiksi logoja, efektejä tai tekstejä, kuka tekee ne?
6. Youtube-kanavaltanne löytyy myös muita videoita pelitrailereiden lisäksi. Miten ne on tuotettu, onko tehty talon sisällä?
7. Onko teillä kiinnostusta tehdä tulevaisuudessa enemmän yhteisölle/faneille kohdistettua behind the scenes-materiaalia?
8. Onko teillä tai olisiko kannattavaa olla talon sisällä kalustoa ja henkilö, joka pystyisi kuvaamaan esimerkiksi making of-materiaalia?
9. Video Artistista; onko markkinointipuolen leikkaajalla muita hommia trailereiden leikkaamisen lisäksi?
10. Haastateltavan esittely.

CD Projekt Red. n.d. Cinematic Designer. Työpaikkailmoitus. Viitattu 25.10.2020.  
Saatavilla: <https://jobs.smartrecruiters.com/CDPROJEKTRED/743999721682951-cinematic-designer>

## Cinematic Designer

Warsaw, Poland

Full-time



### Company Description

Our mission is this: we want to deliver bleeding edge, mature role-playing games with a deep focus on storytelling, and we want to wrap them in an honest, good value for money package gamers find worth their hard earned cash. We'd love all games and gamers to be treated like that, and we're working hard every day to make that happen.

### Job Description

CD PROJEKT RED is currently looking for talented Cinematic Designer to join our team in Warsaw to work on Cyberpunk 2077. Our Cinematics Team is responsible for creating compelling interactive scenes and cutscenes using animation libraries and motion capture. Together, with some of the industry's best storytellers, you will create scenes that are compelling and emotional or spectacular and bursting with action. We have it all! You will be also working closely with writers and quest designers and all that in a passionate and creative environment among other experienced and talented cutscene artists.

### Daily responsibilities:

- Create compelling scenes with excellent pacing, acting, cinematography, editing and timing.
- Communicate with Designers and Leads to improve readability of visual storytelling and establish perfect continuity of the story with gameplay.
- Complete tasks on time in high quality.
- Follow and maintain pipelines and technical requirements.

### Qualifications

- Good understanding of what creates great storytelling and how to use means of expression to create coherent and memorable scenes and sequences
- Good understanding of acting including posing and timing.
- Good knowledge of cinematography and editing.
- AAA games development experience (doing long-form project(s) from inception to completion).
- Self-motivated team player.
- Ability to quickly learn new software.
- Technical problem-solving.

- Quick to adapt to company proprietary software.
- Excellent verbal and written communication skills.
- Able and willing to relocate and work in Warsaw for an extended period of time.

**Nice to have:**

- Genuine interest in the genre.
- Experience directing and/or acting
- Experience with working with a screenplay
- Experience working with animation
- Experience with MotionBuilder.

**Additional Information**

- A modern and relaxed studio atmosphere.
  - A chance to work in a booming industry, within an international team.
  - Private health care (Enel Med, Medicover or Lux Med).
  - 24/7 gym for CDPR employees with personal trainer on-site and a Multisport card.
  - 2 canteens, 5 fully equipped kitchens, fit vending machines and various foodtrucks.
  - Fresh fruit twice a week for everyone in the office, a wide choice of tea, fancy coffee machines and a few types of milk :)
  - Free library with wide range of games and books.
  - Many social activities and parties.
  - A dog-friendly office.
  - From 20 to 26 days of paid vacation per year.
  - Step by step assistance and a 'Relocation Package' for new staff willing to relocate to Poland.
  - Polish lessons for foreign employees.
-

Quantic Dream. n.d. Video Editor in Paris at Quantic Dream. Työpaikkailmoitus.  
Viitattu 25.10.2020.



## VIDEO EDITOR IN PARIS AT QUANTIC DREAM.

Date Posted: 21/10/2020

---

### JOB SNAPSHOT



**Employee Type:**

Full-Time



**Location:**

[Paris \(/En-GB/Search?Facetcountry=Fr&Facetcitystate=Paris%2C%C3%AEle-De-France\)](#)



**Experience:**

Not Specified



**Date Posted:**

21/10/2020

---

### JOB DESCRIPTION

#### Contract type

Long term position

#### Job description

The Quantic Dream Publishing Team is seeking a talented full-time Video Editor to join its growing team of creatives. The ideal candidate should be a creative, passionate and motivated professional. The Video Editor will do more than edit, you will help the team conceive of innovative storytelling approaches for our brands and projects.

The video editor will create dynamic video content to promote Quantic Dream video games, brands and creations, as well as the third party studios published by Quantic Dream.

Works closely with the Editorial Manager, and will be responsible for all aspects of video creation from scripting and storyboarding through editing, creation of motion graphics, sound editing and mixing, localization, formatting and compression through delivery to Quantic Dream's digital and social media channels, media outlets and at various consumer and trade events. The video editor will be an excellent storyteller with a proven track record in design, video production, editing, and animation to help showcase what is great about the Quantic Dream creations, brand and community.

#### MAIN MISSIONS:

- Provide video production support for a range of multimedia requests, from scripting and storyboarding through shooting, editing, creation of motion graphics, sound editing and mixing, formatting and compression ;
- Request translations, localize videos into 6+ languages and deliver for international distribution ;
- Set up on-location video productions including proper lighting and sound design ;
- Set-up and manage a physical live streaming production studio for the teams on site ;
- Work with live action team as-needed to support studio and live-action production, editing and localization ;
- Collaborate with third party studios and Quantic Dream team members ;
- Work with stakeholders to gather project requirements and review progress at all stages from pre-production through delivery ;
- Capture and utilize game / animation footage, b-roll, screenshots, illustrations, sound-editing, voice-over and music to complete videos of the highest quality ;
- Participate in stakeholder discussions about format, delivery specifications and technical problem-solving ;
- Participate in team meetings and brainstorm creative approaches for all projects managed by the Publishing team ;
- Provide post-production knowledge of exporting, transcoding, converting and archiving footage ;
- Help manage publishing process to ensure video content is optimized across multiple platforms ;
- Maintain a high attention to detail with a sensitivity to messaging and branding ;
- Bring creativity, problem solving and great communication skills to manage multiple projects.

### Required skills

- 3+ years of experience in similar role.
  - Knowledge of current video, motion graphics, design, campaign, and technology trends.
  - Video and audio editing experience with the Adobe Suite (Premiere Pro, After Effects, Photoshop).
  - Intermediate to advanced motion graphics skills.
  - Experience with HD video editing, compositing, keying and motion graphics.
  - Experience facilitating and quickly integrating feedback from multiple marketing experts, project stakeholders and upper management.
  - Meticulous project organization and attention to detail.
  - Knowledge of Quantic Dream studio and creations is a plus.
  - Major entertainment video editorial experience.
  - Knowledge of 3D animation suites such as Maya, Cinema 4D, Blender.
  - Physical production experience on location or in studio.
  - Experience editing documentary, studio-produced or narrative content.
-

Crytek. n.d. Cinematic Artist. Työpaikkailmoitus. Viitattu 25.10.2020.  
Saatavilla: <https://www.crytek.com/career/offers/overview/frankfurt-germany/art-animation/cinematic-artist>



# Cinematic Artist

📍 Frankfurt, Germany   🏢 Marketing / PR / Biz Dev

Crytek is looking for a Cinematic Artist to join the Creative Service team and assist in the production of gameplay and cinematic marketing assets, such as trailers, marketing shots and in-game capture, with heavy focus on the creation of cinematic scenes.

They will be responsible for taking ownership of projects and assets under the supervision of the Head of Creative Services and working closely with the department's digital artist as well as animators, modelers and artists from other departments.

## Requirements

3+ years professional experience in creating cinematic scenes for promoting or supporting games.

At least 1 shipped AAA title.

Experienced understanding and ability to build high-quality cutscenes with a focus on cinematic techniques including: camera angles, scene layout and blocking, colour and lighting design, and actor blocking.

Knowledge of 3D Software such as 3DsMax, Maya or

Blender

**News**

**Games**

**CRYENGINE**

Already worked with Game Engines such as CRYENGINE, Unity or Unreal.

Knowledge of film language and an understanding for visuals and compositions.

Excellent English communication and writing skills.

Keep a positive team-oriented attitude.

Be proactive and self-motivated, work without direct supervision.

A willingness to assist in gameplay capture and to create 2d screenshots when required.

Able to relocate to [Frankfurt am Main area](#), Germany.

## Responsibilities

Using in-game locations and assets to create pre rendered cinematic and 2d promotional material from within CRYENGINE's Sandbox Editor.

Work closely with the Head of Creative services and other Stakeholders to assure a high degree of quality on all material.

Assist in documentation of cinematic development processes and techniques.

Coordinate with internal and external departments including art, animation, audio and production to achieve project objectives. Provides guidance and assistance where required, and is willing to accept guidance and assistance when required.

Shows a strong passion for making the highest quality state of the art games, promotional material and films.

Contributes innovative and original ideas towards all aspects of game production and development.

News

Games

CRYENGINE

Provide input to department project status meetings.

Takes initiative and is willing to expand own horizon.

Willing to accept and provide direction, work well under pressure, and handle multiple tasks.

Complete all tasks in a timely manner and to a consistent high quality standard.

Remains focused, motivated and effective on all tasks through completion.

Good communication and writing skills and create documentation where required.

Demonstrates a desire to learn and grow professionally.

## Preferences

Working knowledge of CryEngine Sandbox toolset.

Strong communicator, able to easily present ideas and information to the team.

Experience in using scripting tools including: AI, in-game interactive sequences, scenario design, etc.

Ability to articulate a clear focused-vision to designer, artists and programmers.

Ability to challenge assumptions and bring about innovative solutions.

Experience as a 3D Generalist would be an advantage.

## What you can expect from us

A refreshing yet highly professional atmosphere in a diverse team.

Working with cutting edge technology

Flexible work time.

FUN. **News**                      **Games**                      **CRYENGINE**

Free public transportation ticket, which lets you use public transport free of charge 24/7.

Free onsite German lessons for our employees and partners / spouses.

Company language is English. Any additional language is a plus, but not a requirement.

Extensive assistance with getting visa, work permits and communication with local authorities.

Relocation support.

Support with your first accommodation and help in finding a private apartment....and many more!

## Apply for this Position

Please apply directly online and, if applicable, upload your materials as specified on the job posting.

Fields marked with a \* are required.

Media Molecule. n.d. Content Curator. Työpaikkailmoitus. Viitattu 25.10.2020.

# Content Curator

We're looking for a Content Curator for Dreams. This role will work closely with the live/community team to showcase a wide range of Dreams content and inform curation in the game, demo, marketing materials, outreach and additional areas. This role will also be responsible for creating editorial about Dreams content, clearing content for usage and working with the live team on improving in-game curation.

## What you'll be doing

- Creating collections of community content for streams, marketing materials, in-game use and more.
- Help shape the Dreams experience for players via Playlists, Collections, Dreamiverse Banners and other areas.
- Using development tools to update in-game playlists and banners
- Catalog and track content
- Capture content for legal clearance
- Assist with legal and community clearance for content
- Write copy and editorial about Dreams content
- Work with user testing, community, video and other departments on curation needs.
- Iterate on player feedback to increase the quality of the player experience
- Modify the play experience according to telemetry from the live game

- Great taste, an eye for detail and solid design instincts
- Excellent written and verbal communication skills
- The ability to self- motivate and thrive in an agile environment
- In-depth knowledge of Dreams creations across all genres
- Excellent organization and data base management skills
- Ability to create in Dreams is a plus, but not required.

*This is a **permanent** position.*

---

## Before you apply

*People of all backgrounds, experiences, abilities and perspectives are encouraged to apply.*

*Media Molecule is committed to creating an inclusive and safe work environment that reflects the diversity of the world around us. We are an equal opportunity employer. Qualified applicants will receive consideration for employment without regard to their race, ethnicity, religion, gender, sexual orientation, age or disability status.*

---

### TIPS FOR GETTING HIRED!

**Words are not enough!** We need to see what you make: a portfolio, showreel, demo...send us a curated selection of your work that shows just the pieces you're most proud of. Don't be afraid to show us your personal work alongside your professional projects... just make

Media Molecule reflected in Dreams and so it's YOU and YOUR STYLE that we are interested in learning about.

**Embrace collaboration.** Dreams is a very collaborative project and Media Molecule loves a game jam, so we need team members that can work well together – sometimes across departments that don't traditionally overlap. Maybe you already work on a team, or manage a guild or play in a band – we'd love to hear how you get on collaborating with others.

**Go for it.** Media Molecule is filled with people with all sorts of previous experiences – straight from university, from jobs outside the industry, from AAA studios and indie ones, etc. We are after people who fit the roles we are hiring for not a specific number of years in the industry. Some roles benefit from certain experience, of course, but otherwise we are very open. We make creative games, and creativity is something we all enjoy. If you are interested then please apply – and don't forget that portfolio!

#### WHAT YOU GET

On top of all the things we already mentioned, you'll also get to be part of a talented, diverse team of people, get a top tier benefits package, including private health and life insurance, income protection and all that jazz, a competitive salary, a winning bonus scheme, a personal development fund, being a name and not a number, free lunches, organic fruit, and really comfy chairs. Our main studio is based in Guildford, and we now also have a small office in Brighton.

---

If all of those job requirements seem to be describing you, and you like the sound of working at Media Molecule, then you should apply at once!