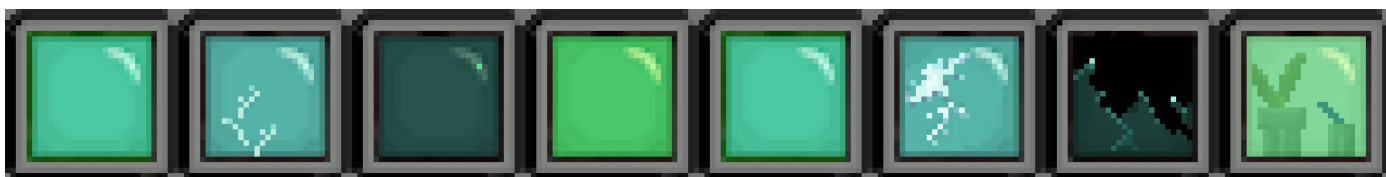




LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

IMMERSIIVISET ELEMENTIT PELISUUNNITTELUSSA

Johdatus käänteisbrechtiläisiin immersiotekniikoihin



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilun ja viestinnän laitos
Viestinnän koulutusohjelma
Multimediatuotanto
Opinnäytetyö
Kevät 2012
Aku Seppälä

Lahden ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma

SEPPÄLÄ, AKU:

Immersiiviset elementit pelisuunnittelussa
Johdatus käänteisbrechtiläisiin immersioefekteihin

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 36 sivua

Syksy 2012

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön projektiosuus on prototyyppi tasohyppelypelistä. Pelissä on mahdollista liikkua laajalla alueella, kerätä aseita, olla vuorovaikutussuhteissa hahmojen ja asioiden kanssa sekä taistella vihollisia vastaan. Peliin on myös rakennettu lyhyt lineaarisesti etenevä kenttä, jonka läpäistäkseen pelaajan tulee edetä tiettyä reittiä suorittaen matkalla tehtäviä. Pelidemon suunnittelussa on sovellettu kautta linjan tämän opinnäytetyön kirjallisessa osiossa läpikäytyjä havaintoja ja tekniikoita.

Opinnäytetyön kirjallisessa osiossa esitellään keinoja, joilla pelaajan kokemusta voidaan voimistaa keskittymällä pelimaailman uskottavuuteen ja johdonmukaisuuteen. Ensimmäisessä osiossa esitellään tärkeimmät aiheeseen liittyvät taideteoreettiset käsitteet ja kuinka niitä on sovellettu opinnäytetyössä.

Tämän lisäksi kirjallisessa tarkastellaan pelisuunnittelua saksalaisen teatteriohjaaja Bertolt Brechtin vierannuttamisteorian kautta ja pyritään tunnistamaan, missä kohdissa peleissä sorrutaan tahtomattaan vieraannuttamaan pelaaja.

Asiasanat: Pelisuunnittelu, immersio, suspension of disbelief, Bertolt Brecht

Lahti University of Applied Sciences
Multimedia production

SEPPÄLÄ, AKU:

Immersive elements in game design
Introduction to counter-Brechtian immersion effects

Bachelor's Thesis in Multimediaproduction

36 pages

Autumn 2012

ABSTRACT

The project part of this thesis is a prototype of a platform game. In this game the player is able to move in a wide level, collect weapons, interact with characters and objects and fight various enemies. There is also a short, linear level for the game. To complete this level the player must go through specific route and complete different objectives. The theories and techniques considered in this thesis have been thoroughly applied in the game prototype.

The written part of this thesis presents different techniques which can be used to enhance the player's experience by concentrating on the believability and inner logic of the game world. The most important relevant terms in art theory and how they have been applied to the game will be introduced in the first part of the text.

The next part looks at the field of game design through the estrangement theory of the German playwright Bertolt Brecht. The goal is to identify on which points games may be estranging the player unconsciously.

Key words: Game design, immersion, suspension of disbelief, Bertolt Brecht

SISÄLLYS

JOHDANTO	5
MITÄ IMMERSIO ON?	6
Immersio	6
Suspension of Disbelief	6
Vaihtoehtoinen uskomus	8
Termien käyttö opinnäytetyössäni	9
IMMERSIO VIDEOPELEISSÄ	9
MITÄ VIERAANNUTTAMINEN ON?	15
Bertolt Brecht	15
Eepisen teatterin tekniikat	17
Brechtin käsittely opinnäytetyössäni	18
V-EFEKTIT VIDEOPELEISSÄ	18
Valonheittimien pitäminen näkyvillä	19
Välitekstit ja projisoinnit	22
Tunnelmaan sopimaton tai sen kanssa ristiriidassa oleva sisältö	25
Lavastus	27
Suoraa yleisölle esitetyt repliikit	28
Vieraannuttava näytteleminen	29
Puvustus	31
PÄÄTÖSSANAT	35

1 JOHDANTO

Tavoitteeni opinnäytetyön puitteissa oli luoda pelattava demo tasohyppelypelistä. Halusin opettaa itselleni Unity3d-kehitysalustan käyttöä, syventää ohjelmointi, kuvankäsittely ja 3d-mallinnustaitojani ja testata ajatuksiani peli- ja kenttäsuunnittelusta. Fokus oli erilaisissa juonenkuljetustavoissa ja tasohyppelypelin ja seikkailupelin yhdistämisessä. Graafisen ilmeen ja pelattavuuden hiominen jäi tämän opinnäytetyön ulkopuolelle.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa tulen tutkimaan keinoja immersion tavoittelemiseen pelisuunnittelun eri osa-alueilla. Immersiolla tarkoitetaan mielentilaa, jossa henkilö uppoutuu kirjaan, elokuvaan tai peliin ja kokee tarinan vievän häntä mukanaan. Monesti sillä viitataan erityisesti ns. "siellä olemisen tuntuun", jolloin tunnelma ja ympäristö tuntuvat uskottavilta. Keskityn tekstissäni erityisesti keinoihin, joilla voidaan lisätä sisällön määrää ja syvyyttä peliin.

Ensimmäisessä pääluvussa (**Mitä immersio on**) käyn perusteellisesti läpi immersion ja sen sisartermin suspension of disbeliefin käsitteet, kerron niiden taustasta ja kuvailen, millä tavoin ne liittyvät pelisuunnitteluun.

Toisessa luvussa (**Immersion videopeleissä**) raja-an ensin mitä immersiolla tarkoitetaan erityisesti videopelien tapauksessa. Annan luvussa esimerkkejä sekä huonosta että hyvästä suunnittelusta. Koitan perustella eri syitä, minkä takia immersion kannattaa panostaa ja kerron alustavasti miten olen itse soveltanut sitä pelissäni.

Kolmannessa pääluvussa (**Mitä vieraannuttaminen on**) esittelen teatterivaikuttaja Bertolt Brechtin. Käyn lyhyesti läpi hänen elämäntarinansa ja valotan hänen kulttuurihistoriallista merkitystään. Esittelen Brechtin teatteriteorian pääpiirteet, erityisesti keskittyen Eeppiseen teatteriin ja vieraannuttamisen käsitteeseen. Lopuksi raja-an, kuinka aion käsitellä Brechtin teorioita opinnäytetyössäni.

Luvussa neljä, **V-Efektit videopeleissä**, esittelen Brechtin tärkeimpiä vieraannuttamistekniikoita ja kerron minkälaisiin vaikutuksiin Brecht on niillä pyrkinyt. Pyrin etsimään jokaisen esimerkin kohdalta verrokkeja tietokonepelien estetiikkaan ja dramatiikkaan, tutkin päädytäänkö niissä tietoisesti tai tiedostamatta vieraannuttamaan pelaaja kokemuksesta ja koitan analysoida missä tilanteissa tämä on erityisen haitallista. Esitän myös omia ideoitani siitä, kuinka vieraannuttavia elementtejä voitaisiin peleissä kiertää eri tavoin ja muuttaa immersiivisemmiksi.

2 MITÄ IMMERSIO ON?

2.1 Immersio

Opinnäytetyöni keskeisin termi on immersio. Sen juuret ovat englannin kielen sanassa *immerse*, joka tarkoittaa suoraa suomennettuna “kastamista” tai “pinnan alle painamista” (*Apple OSX Snow Lion Dictionary, sanakirjaselvitys sanalle Immersion, kirjoittajan vapaa suomennos*). Tässä yhteydessä sanalla immersio tarkoitetaan kuitenkin sen toista merkitystä, eli “syvällistä paneutumista” johonkin asiaan. Kun vaikkapa romaanin tarina tempaa lukijan mukaansa niin, että hän unohtaa ympäröivän maailman, on hän silloin immersion vallassa.

2.2 Suspension of Disbelief

Immersiota käytetään varsinkin pelisuunnittelussa yleisesti synonyyminä vaikeasti käännettävälle termille "Suspension of disbelief". Tämä puolestaan tarkoittaa sitä, että lukija ikään kuin suostuu hyväksymään joitakin tarinaan liittyviä epäuskottavia seikkoja voidakseen paremmin nauttia tunnelmasta. Runoilija Samuel Taylor Coleridge kehitti termin vuonna 1817. Yliluonnolliset elementit olivat tuohon aikaan epämuodikkaita runoudessa ja kaunokirjallisuudessa, sillä valistuksen ihanteet vallitsivat älymystön piirissä ja taikauskkoa pidettiin vanhanaikaisena ja maalaisena. Coleridge kuitenkin halusi palauttaa spekulatiiviset elementit runouteen ja hän käytti ensi kerran konseptia "willing suspension of disbelief" kuvaillessaan, kuinka moderni valistunut ihminen voisi nauttia tämän kaltaisista tarinoista:

*“... It was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic, yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith. Mr. Wordsworth on the other hand was to propose to himself as his object, to give the charm of novelty to things of every day, and to excite a feeling analogous to the supernatural, by awakening the mind's attention from the lethargy of custom, and directing it to the loveliness and the wonders of the world before us ...’ (Coleridge, *Biographia Literaria*, 1817, Kappale XIV)”*

(Suspension of disbelief. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief/, Luettu 1.8.2012)

Coleridgen ajatuksena siis oli, ettei lukijan tarvitse oikeasti uskoa aaveisiin lukiessaan niistä kertovaa tarinaa, vaan hän voi tietoisesti hillitä epäuskoaan. Lukijan tulisi ikään kuin spekuloida, olisiko tarina uskottava ja looginen jos oletetaan, että aaveita on. Kirjailijalta vaaditaan kuitenkin

kykyä luoda uskottava ympäristö ja yksityiskohtia, jotka auttavat lukijaa tässä "epäuskon hillitsemisessä". Vastaavasti saavutettu uskottavuus on helppo pilata huolimattomalla työllä, jolloin immersio särkyä.

Suspension of disbelief-teorian mukaan se on olennainen osa kaikessa tarinankerronnassa. Jokaisen elokuvan kohdalla katsojan on tehtävä vähintään se myönnytys epäuskon hillitsemiselle, ettei välitä siitä seikasta, että hän katsoo kaksiulotteista kuvaa. Tämän jälkeen hän elokuvan edetessä arvioi alitajuisesti asioita, joita taiteilija esittää hänelle, jatkuvasti punnitien, miten ne sopivat elokuvan sisäiseen logiikkaan. Aina kun hän kohtaa jotain, jonka kokee epäuskottavana, häiriintyy katsomiskokemus.

Uskottavuudella ei kuitenkaan tarkoiteta realismia. Eri ympäristöissä ja lajityypeissä eri asiat ovat uskottavia. Tieteisseikkailun maailmassa avaruusaluukset ja laseraseet ovat täysin luonnollisia, mutta jos sankarin on hälytettävä apua aluksen lankapuhelimella kokee immersio kolauksen.

Toimintaelokuvien ystävät hyväksyvät idean, että päähenkilö voi syöksyä ikkunoiden läpi haavoittumatta, hänen luotinsa eivät lopu koskaan kesken ja autot räjähtelevät osumista.

Romanttista elokuvaa katsoessa yritetään yleensä olla spekuloida, kuinka Romeon ja Julian arki loppujen lopuksi sujuisi, vaan halutaan antautua uskomaan kuolemattomaan rakkauteen.

Suspension of disbelief toimii kuitenkin erikoisella tavalla. Sarjakuvataiteilija Gary Larson on kertonut saavansa säännöllisesti lukijapostia koskien erästä strippiä, jossa hyttysmies saapuu kotiin ja valittaa vaimolleen "verenimemistyötään". Joitain lukijoita häiritsee sarjakuvan virheellisyys, sillä todellisuudessa ainoastaan naarashyttysset imevät verta. Heitä ei kuitenkaan häiritse lainkaan se, että hyttynen asuu talossa ja käyttää vaatteita ja salkkua. Teräsmiehen lukijat pitävät naurettavana, etteivät ihmiset tunnista Clark Kentiä ilman silmälaseja, mutta he eivät kyseenalaista supermiehen kykyä lentää ja nähdä rakennusten läpi. (*Suspension of disbelief. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief/, Luettu 1.8.2012*) Tämä vahvistaa Suspension of disbelief-teorian perusajatusta taiteilijan ja lukijan välisestä sopimuksesta - lukijat ovat kyllä valmiita hyväksymään tiettyjä lajityypin tai tarinan spekulatiivisia elementtejä, mutta pienetkin epä johdonmukaisuudet väärissä paikoissa häiritsevät selvästi tarinaan uppoutumista.

Jos katsojalla on lähtökohtaisesti kielteinen asenne teosta kohtaan voi hän tietoisesti tai tiedostamattaan estää immersion syntymistä. Joskus katsojat haluavat viedä elokuvalla sen immersiiivisen vaikutuksen suhtautumalla siihen ironisesti, kyseenalaistamalla sen logiikka ja tekemällä se naurunalaiseksi. Tätä käänteistä Suspension of disbeliefiä saattaisi käyttää vaikkapa

toimintaelokuvia lapsellisena pitävä ihminen joutuessaan tahtomattaan katsomaan sellaista. Kovin äänekkäästi mielipiteitään ilmaisevat ihmiset saattavat myös häiritä kanssakatsojiensa suspension of disbeliefiä.

Joskus tietoisien epäimmersiivinen suhtautuminen teokseen on myös tekniikka, jolla elämyksestä tehdään kiinnostavampi. Tällainen katsontatapa, jossa suspension of disbelief jätetään tarkoituksella muodostamatta, on yleistä erityisesti camp-viihteen ystävien parissa. Silloin vaikkapa vanhasta kauhuelokuvasta ei edes yritetä nauttia ohjaajan tarkoittamalla tavalla hahmojen puolesta jännittäen, vaan päinvastoin viihdearvo haetaan omista lähtökohdista ja suhtautumistavasta. Lajityypin estetiikka syntyy sen huonoudesta ja tahattomasta kömpelyydestä, joiden ei anneta häiritä elämystä vaan niistä päinvastoin muodostuu teoksen viihdearvo.

2.3 Vaihtoehtoinen uskomus

Kirjailija J. R. R. Tolkien haastaa suspension of disbelief-teorian kirjassaan "On Fairy-Stories". Hän käyttää käsitettä "Vaihtoehtoinen uskomus", joka perustuu teoksen todellisuuden johdonmukaisuudelle. Tolkien väittää, että toimiakseen fiktion täytyy saada lukija uskomaan, että hänen lukemansa on totta fiktionaalisen maailman vaihtoehtoisessa todellisuudessa. Keskittymällä luomaan kuvitteellisen mutta sisäisesti yhdenmukaisen maailman, kirjoittaja mahdollistaa vaihtoehtoisen uskomuksen synnyn lukijalle. Tolkien väittää, että suspension of disbelief on tarpeellinen ainoastaan silloin, kun teos on epäonnistunut vaihtoehtoisen uskomuksen luomisessa. Tällöin taika on murtunut ja lukijan on tehtävä tietoisia ponnistuksia voidakseen uppoutua tarinaan. (*J.R.R. Tolkien. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien/, Luettu 20.9.2012*)

Tolkien rakentaa kirjoissaan vaihtoehtoisen uskomuksen asteittain. Niin Taru Sormusten Herrasta kuin Hobittikin alkavat pitkällä arkipäivää kuvaavalla jaksolla, jolla maailmaa ja sen asukkaita tuodaan lukijalle tutummaksi. Keskimaa vaikuttaa aluksi melkein realistiselta kuvaukselta myöhäiskeskiajan englannin elämästä. Hobitit ovat uskottavia tapoineen ja asumuksineen, eikä jättiläisiin tai lohikäärmeisiin viitata kuin ohimennen huhuissa. Kun Gandalf saapuu, ei hänkään tee aluksi kovinkaan fantastisia loitsuja vaan pikemminkin taikatemppeja. Lukija totutetaan maailman realiteetteihin - siellä liikkuu tai on liikkunut uskomattomia olentoja, mutta niiden kohtaaminen on kaukana arkipäiväisestä. Lopulta maailma Konnun ulkopuolella alkaa tuntua niin elävältä, että lukija maltaa vaivoin odottaa päästäkseen tutkimaan sitä.

On kuitenkin otettava huomioon, ettei vaihtoehtoinen todellisuus ole järin taloudellinen tapa immersion luomiseen. Tolkien käyttää tuhansia sivuja Keski-maan kuvaamiseen ja hänen koko kirjallinen tuotantonsa sijoittuu samaan maailmaan. Välillä hän jaarittelee lukutolkulla juonen kannalta täysin yhdentekevästä yksityiskohdista. Esimerkiksi “Kaksi tornia”-kirjan koko alkupuolen kestävä lembaksenmakuinen patikointi olisi mahdotonta saada toimimaan oikein missään fantasiakirjallisuutta vähemmän eskapistisessa mediassa tai lajityypissä.

2.4 Termien käyttö opinnäytetyössäni

Opinnäytetyössäni käytän pääosin termiä *immersio*, mutta tarkoitan sillä eräänlaista yhdistelmää immersion, vaihtoehtoisen uskomuksen ja suspension of disbeliefin käsitteistä. Toisin sanottuna käytän käsitettä *immersio* kuvaamaan mielentilaa, jossa pelaaja alkaa unohtaa pelaavansa peliä ja keskittyy sen sijaan seuraamaan sen juonta, hahmoja ja maailmaa. Hän kokee pelimaailman elävänä ja uskottavana paikkana, jolla on omat lainalaisuutensa ja historiansa. Pelaajalle on muodostunut kuva hahmojen luonteista, motiiveista ja tunnetiloista. Tarina on kiinnostava, dramaattinen ja jännittävä mutta pelaajasta tuntuu silti, että hän itse vaikuttaa sen kulkuun ja päättää sen suunnasta. Tätä kokemusta tukevat pelisuunnittelijoiden lisäämät *immersiiviset elementit*. Näillä tarkoitan mitä tahansa pelistä löytyvää toiminnallisuutta, grafiikkaa, animaatiota, ääntä, kenttää, dialogia tai muuta elementtiä, jolla on pelattavuuteen liittyvän tarkoituksensa lisäksi jokin sellainen merkitys pelimaailmassa, joka on omiaan aikaansaamaan immersiovaikutusta pelaajassa.

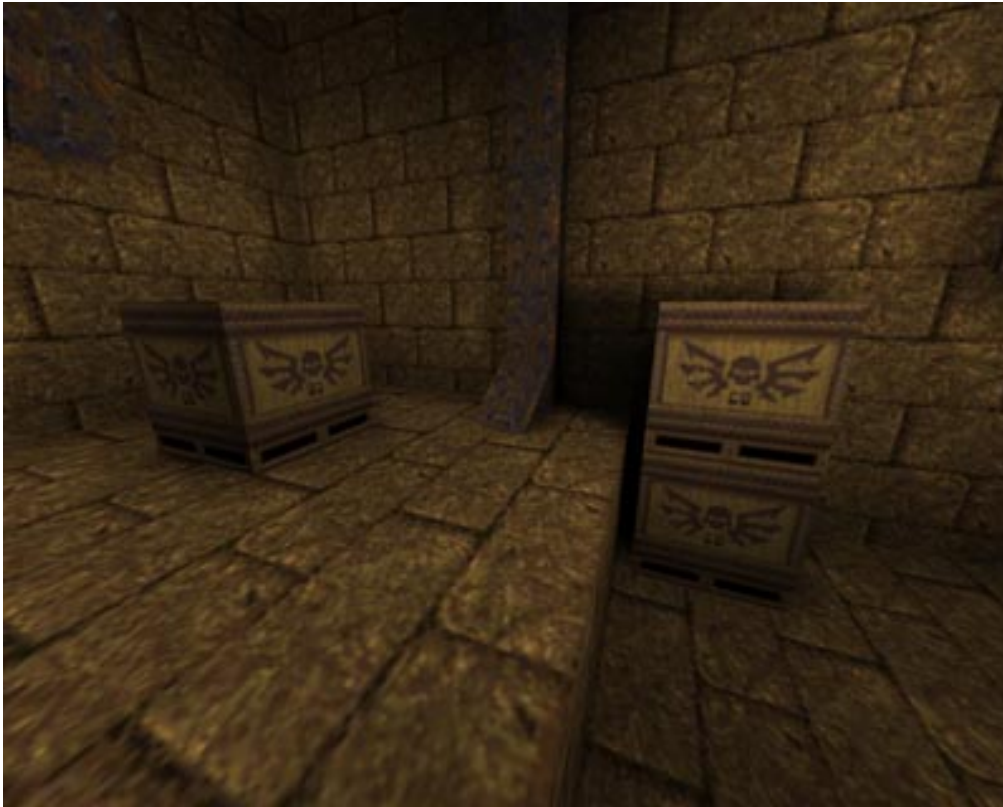
3 IMMERSIO VIDEOPELEISSÄ

Kun mietitään, mikä luo videopeleihin niiden tunnelman, niiden grafiikka ja äänimaailma tulevat monelle ensimmäisenä mieleen. Kuitenkin erityisesti immersioista puhuttaessa olennaisempia ovat hienovaraisemmat sisällölliset seikat. Nämä jäävät usein suunnittelijoilta huomioimatta. Kuka käy sytyttämässä soihtuja hirviöiden kansoittamaan luolaan? Miksi natsit ovat kylväneet vankilinnakkeensa lattiat täyteen ammuksia, kultaesineitä ja kalkkuna-aterioita? Ajaako Marioa eteenpäin rakkaus vai onko prinsessan pelastamisesta luvattu palkkio? Kuka on ollut niin huomaavainen, että on jättänyt vampyyrin vankityrmään ensiapulaukkuja?

Aina pelaajat eivät ole osanneet edes toivoa vastauksia näihin kysymyksiin, vaan he ovat hyväksyneet mukisematta sellaisetkin ratkaisut, jotka olisivat saaneet itse camp-kuningas Ed Woodin painamaan päänsä häpeästä. Pelaajien on odotettu tyytyvän laiskaan suunnitteluun, koska no, pitäähän Mariolla joku päämäärä olla ja tyhjät seinät ja lattiat ovat tylsän näköisiä.

Ehkä kuvaavin todiste tämän mentaliteetin yleisyydestä on nk. “start to crate”-ratio. Se on bloggari Old Man Murrayn kehittämä humoristinen arviointimenetelmä, jossa lasketaan kauanko pelin käynnistymisestä kestää ennen kuin kohdataan ensimmäinen laatikko. Tämä luku kertoo sen, kuinka kauan kenttäsuunnittelijalta on kestänyt ennen kuin häneltä ovat ideat loppuneet kesken.

Keskimääräinen tulos on alle kymmenen sekuntia. (*Old Man Murray-blogi. Wikipedia-artikkeli www.oldmanmurray.com/, Luettu 2.11.2012*)



Laatikoiden käyttäminen peleissä on toki järkevää, koska ne vaativat vain vähän polygoneja, ne on helppo teksturoida eri ympäristöihin sopiviksi eikä laatikko tunnu koskaan olevan aivan täysin väärässä paikassa. Lisäksi laatikko voi sisältää ammuksia, sen päälle on mahdollista hypätä tai sitä voi työntää paikasta toiseen. Ei siis ihme, että geneerisiä laatikoita on käytetty peleissä vuosikymmeniä täyttämään tyhjiä käytäviä, huoneita ja holveja. Se ei silti muuta sitä tosiasiaa, että niiden perustelematon ja liiallinen käyttö on osoitus hyvin laiskasta suunnittelutyöstä. On myös mahdollista spekuloida, että tästä syystä myös niin monet pelit sijoittuvat tylsiin varastohalleihin, sotilastukikohtiin ja tutkimuskeskuksiin - niihin kun saa hyvällä omallatunnolla sirotella mielin määrin laatikoita eikä asialla tarvitse turhaa vaivata päätään.

Olisi väärin väittää, että edellämainitut esimerkit tekisivät hyvästä pelistä merkittävästi huonomman tai että kelvottoman pelin voisi pelastaa vaihtamalla kaikki suspension of disbeliefiä häiritsevät objektit parempiin. Silti juuri näihin monesti ylenkatsottuihin elementteihin keskittymällä voi immersiiiviseen suunnitteluun perehtynyt kehittäjä luoda peleihin arvokasta lisäsisältöä taloudellisesti, järkevästi ja hyvää pelattavuutta korostaen.

Minkälaisia nämä erityishuomiota vaativat yksityiskohdat sitten ovat? Karkeasti ne voi jakaa kahteen tyyppiin. Puhtaasti immersiiiviset elementit ovat sellaisia, ettei niillä ole mitään pelillistä merkitystä tunnelman luomisen lisäksi. Tällainen on esimerkiksi opinnäytetyöpelissäni ränsistynyttä kerrostalon seinää kuvaava taustagrafiikka. Yleensä immersiiivisillä elementeillä on kuitenkin jokin pelattavuuteen vaikuttava tehtävä, joka on “naamioitu” immersiiiviseksi. Tällainen voisi olla vaikkapa laatikko, jonka päältä pelaajan on ponnistettava ylemmälle tasolle voidakseen edetä kentässä. Naamioimalla tämä laatikko romahtaneelta tasanteelta pudonneiksi betonilohkareiksi, pelaajalle syntyy vaikutelma ettei laatikko ole siinä vain häntä varten, vaan se kuuluu loogisesti rauniokerrostaloon.



Näillä elementeillä on mahdollista kertoa pelaajalle taustatietoa pelimaailmasta keskeyttämättä itse peliä. En ehtinyt tehdä pelidemooni lentäviä ilma-aluksia, mutta halusin kertoa pelaajalle sellaisten kuulumisesta maailmaan. Vaihdoin siksi eräiden kivilohkareiden tilalle romuttuneen ilma-aluksen. Koska romu savuaa yhä, pelaaja ymmärtää että se on todennäköisesti ammuttu alas hiljattain ja hän

tiedostaa liikkuvansa arvaamattomassa maailmassa. Silti romu toimii myös edelleen “laatikkona”, jonka päältä pelaajan kuuluu hypätä. Halusin syventää kokemusta lisäämällä romun viereen kyönelehtivän NPC-hahmon, joka itkee menetettyjä ansioitaan ilmataksikuskina ja samalla kiroaa tuhoon syyllistyneet jengiläset. En kuitenkaan halunut jättää NPC-hahmoakaan pelkäksi koristeeksi, vaan käsikirjoitin repliikkiin mukaan vihjeen, joka paljastaa pelaajalle vihollisten sijainnin ja ohjaa häntä näin oikeaan suuntaan.

Pelit-lehden toimittaja Niko Nirvi kertoo aiheita käsittelevässä kolumnissaan esimerkin hyvästä immersiiivisestä kenttäsuunnittelusta: örkeillä on vessa. Tämä kyseinen innovaatio löytyy Looking Glass Studiosin vuoden 1992 Ultima Underworldista. Pelin alkuasetelma on tylsä ja tavanomainen - pelaaja on paiskattu luolastoon, josta hänen on etsittävä tiensä ulos. Pelinkehittäjät ovat kuitenkin ottaneet ympäristön tosissaan ja onnistuneet luomaan luolastostaan uskottavan ja dynaamisen paikan. Sen asukkaat kuljeskelevat ympäriinsä määrätietoisesti ja osaavat kysyttäessä kertoa kuulumisensa. Myös hirviöt sopivat ympäristöön. Ne eivät ole täysin hatusta vedettyjä yksisarvisia, lohikäärmeitä ja susihukkia, vaan silmättömiä luola-etanoita, lepakoita ja käärmeitä. Luolan seinällä ei pala soihtuja ikuisella liekillä vaan ne on päinvastoin valmistettava itse öljystä, rievuista ja puukepeistä ja ne myös palavat ajan myötä loppuun. Jos luolaston lattialla sattuu lojumaan pussi kultakolikoita, löytyy lähietäältä poikkeuksetta myös ne pudottaneen epäonnisen seikkailijan luuranko. Monissa osa-alueissa on suorastaan liioiteltu. Pelissä on esimerkiksi kymmeniä erilaisia ruoka-aineita omenoista kinkkuihin, vaikka niillä kaikilla on sama lisäenergiaa antava funktio.



Silti pelimaailma tuntuu uskottavammalta, kun jokaiselta goblinilta ei putoa kuollessa aina se sama kanankoipi ja kolme kultaraa. Örkkien tukikohdassa harhaillessaan voi pelaaja löytää niin keittiön, makuusalin kuin sen kuuluisan vessankin. Mikään näistä huoneista ei kuitenkaan ole pelkkä koriste, vaan niillä kaikilla on myös oma pelillinen merkityksensä. Seikkailun edetessä ne tulee koluttua useaan otteeseen läpikotaisin taikariimuja etsiessä tai peikkokuninkaan tehtäviä suorittaessa. Ultima Underworldia voi muutenkin pitää esimerkillisen uskottavana ja yhdenmukaisena teoksena jopa roolipeligenressä, joka on perinteisesti ollut immerssiivisen suunnittelun edelläkävijöitä.

Onko immersion luominen kuitenkaan aina järkevää? Joissakin peleissä hahmojen tai maailman rooli itse pelissä on olematon. Silloin niiden taustoitus voi tuntua hyvin päälleliimatulta ja tästä syystä se jätetään yleensä minimiin. Voisi sanoa, että mitä abstraktimpaa ja "pelillisempää" toiminta on, sitä vähemmän immerssiolla on käyttöä. Näitä pelejä yhdistää näennäinen yksinkertaisuus ja hiottu pelattavuus ja ne luetaan monesti kasuaalipeleiksi. Hyviä esimerkkejä tällaisista ovat Tetris tai Bejeveled Bliz.

Osa näistä peleistä pyrkii tietoisesti vieraannuttamaan pelaajansa. Tetriksen palikat eivät yritä muistuttaa edes muuttolaatikoita eikä ketään kiinnosta, mikä pac-mania odottaa labyrintin päässä. Toisaalta jatko-osien kautta tiedämme, että Pac-mania odottaa kotona tietenkin Miss Pac-Man ja Doctor Mario-pelissä muuten identtisen tetriksen palikat on korvattu erimuotoisilla pillereillä. Tämän kaltaisissa esimerkeissä ei tietenkään ole kyseessä varsinainen pyrkimys immersion, vaan halu tunnetulla brändillä ratsastaen myydä "samaa paskaa eri paketissa".

Edellämainitut esimerkit todistavat immersion kaupallisesta potentiaalista. Tämä onkin yksi syy antaa pelille lisäsyvyyttä immersion keinoin, vaikka sillä ei olisi varsinaista pelillistä merkitystä. Siihen keskittyminen saattaa houkutella uusia pelaajia, erottaa pelin kilpailijoistaan tai laajentaa markkinoita muilla tavoilla. Vaikka Rovion menestystarina Angry birdsin oheistuotemarkkinat pyörivätkin pitkälle tunnistettavien hahmojen varassa, ei koko brändiä olisi päässyt syntymään ilman perusteellista panostusta taustatarinaan ja hahmojen luonteisiin ja motiiveihin.

Angry Birds itsessään on hyvin tyypillinen fysiikanmallinnukseen perustuva puzzlepeli, jollaiset yleistyivät Flash-peliskenessä jo vuosia ennen kosketusnäyttöpuhelimien kaupallista läpimurtoa. Suurin syy tähän oli ilmainen open source fysiikkamoottori Box2d, jota myös Angry Birds käyttää. Mikä sai siis Rovion pelin nousemaan muiden vastaavien yläpuolelle? He markkinoivat peliään lastenelokuvamaisella youtube-pätkällä, jossa pelin tapahtumille luotiin taustaa ja sen hahmoille

luonnetta. Nyt pelaaja tiesi mitä oli tapahtunut, kenen puolella hän taistelee ja mikä hänen todellinen tavoitteensa on, toisin kuin kymmenissä kasvottomissa katapulttipeleissä.

Tarinan taustoittamisen lisäksi piirrosanimaatio antoi pelin graafiselle ilmeelle syvyyttä esittämällä sen muustakin kuin pelattavuudelle välttämättömästä sivuperspektiivistä. Pelaajille syntyi käsitys, että pelissä näkyvä grafiikka on vain yksi puoli jotain suurempaa ja moniulotteisempaa maailmaa ja he voivat käyttää mielikuvitustaan täyttämään niitä kohtia, jotka peli jättää tyhjäksi. Erityisen suosittu pelistä tulikin juuri lasten keskuudessa, jotka muutenkin rakastavat kuvitella peleihin lisäsisältöjä ja keksivät omia leikkejään niiden hahmoilla. Silti peli toimii myös itsenäisesti ilman taustatarinaa, ilmeikkäitä hahmoja tai huolta linnunmunien kohtalosta. Immersiivinen sisältö on suunniteltu pelattavuuden ehdoilla, ei toisin päin. Ehkä tämän vuoksi pelin parissa viihtyvät niin Conan O'Brian, Björn Wahlroos kuin alle kaksivuotias siskonpoikanikin.

Uskottaivan pelimaailman luomiseen löytyy lukuisia neuvoja ja hyviä esimerkkejä niin luovan kirjoittamisen, dramaturgian kuin pelisuunnittelunkin oppaista. Monesti nämä oppaat kuitenkin takertuvat melko itsestäänselviin (joskin olennaisiin) asioihin, kuten moniulotteisiin hahmoihin, draaman kaareen ja kliseiden välttämiseen. Interaktiiviseen taiteeseen ei kuitenkaan voida suoraan soveltaa muiden taiteenlajien keinoja. Jo vuorovaikutteisuus tekee lineaarisesta tarinankerronnasta epäluonnollista. Sen lisäksi interaktiivinen taide on vielä nuorta ja sen ilmaisukeinojen kehitystä on poikkeuksellisen raskaalla kädellä ohjanneet erilaiset tekniset ja taloudelliset rajoitukset sekä laitteiston ja markkinoiden jatkuva muutos. Tästä on seurannut villinä rehottava kuvakielen, tyyliuuntien ja suunnitteluratkaisujen viidakko. Pelien maailma on viimeisen 50-vuoden ajan toisaalta altistunut ennenäkemättömälle kehitykselle ja toisaalta juuttunut keskenkasvuista ja keskinkertaista viihdettä yhä tiheväällä tahdilla iteroivan markkinakoneiston rattaisiin. Tuskin mikään muu taiteen muoto on kokenut samankaltaista muodonmuutosta Pac-manista Mass Effectiin näin lyhyessä ajassa.

Voidaankin sanoa, että videopelit ovat täysin ainutlaatuinen ilmiö kulttuurin kentällä. Mikään muu media ei ole samalla tavalla yhdistänyt kaikkia koskaan syntyneitä luovia ilmaisukeinoja ja tehnyt niitä omikseen. Ne ovat multimediaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Siksi pelinkehittäjät eivät voikaan vain suoraan ottaa kirjaa, maalausta, laulua tai elokuvaa ja sanoa: "tämän minä haluan tehdä peliksi". Kehittäjien tulee sen sijaan ottaa yhä uudestaan omat ilmaisukeinonsa tarkasteltavaksi ja katsoa niitä kriittisesti. Tämän perspektiivin löytämiseksi on käännäyttävä suurten visionäärien

puoleen, mutta ei kopioidakseen tai soveltaakseen heidän tekniikoitaan, vaan hyödyntääkseen heidän uniikkia tapansa katsoa maailmaa ja taidetta.

4 MITÄ VIERAANNUTTAMINEN ON?

4.1 Bertolt Brecht

Bertolt Brecht syntyi vuonna 1898 Ausburgissa porvarisperheeseen. Hän alkoi kirjoittaa nuorena ja julkaisi ensimmäisen näytelmänsä jo 16-vuotiaana. Ensimmäisen maailmansodan aikaan hän vältti asepalveluksen ja teki toimistotyötä terveyssyiden vuoksi. Sodan loppupuolella hän palasi yliopistoon ja opiskeli hetken lääketiedettä. Hän ei kuitenkaan viihtynyt koulussa ja alkoi ensin paikallislehden teatterikriitikoksi kunnes siirtyi itse dramaturgiksi Muncheniin.

Brecht teki varhaisvuosinaan kokeiluja dadan ja expressionismin parissa, mutta pian kehitti ainutlaatuisen tyylin tukemaan omaa visiotaan. Hän inhosi “Aristoteliaanista” draamaa ja kuinka se sai yleisön samaistumaan niin vahvasti sankariin, että he unohtivat itsensä. Katsojan kokemat kauhun ja säälin tunteet ja niistä seuraava khatarsis esti yleisöä ajattelemasta omilla aivoillaan.



Vuonna 1922 Brechtin teatteriura käynnistyi kunnolla kun hänen näytelmänsä Rummut yössä sai arvokkaan Kleist-palkinnon. Vuotta myöhemmin saivat ensi-iltansa hänen seuraavat näytelmänsä, Suurkaupunkien viidakko ja Baal.

Vuonna 1933 natsien noustua valtaan Brecht pakeni perheineen Sveitsin kautta Tanskaan. Kun natsit lähestyivät Tanskaa hän siirtyi ensin Tukholmaan ja vuonna 1940 Suomeen. Täällä työskenteli muun muassa Hella Wuolijoen kanssa, käsikirjoittaen yhdessä näytelmän "Herra Puntila ja hänen miehensä Matti". Vuoden päästä hänen oli kuitenkin taas lähdettävä, tällä kertaa Moskovan kautta Yhdysvaltoihin. Siellä hän teki yhteistyötä lukuisien Saksasta paenneiden teatteri-ihmisten kanssa. Kovin kauaa hän ei saanut olla rauhassa USA:ssakaan. Hän joutui McCarthyn kommunistivainojen kohteeksi ja palasi Saksaan. Kotiuduttuaan Itä-Berliiniin hän perusti sinne kommunistihallinnon täydellä tuella Berliner Ensemble-teatteriryhmän, jota johti menestyksekkäästi kuolemaansa asti.

Berliner Ensemble edusti suuntausta, jota nykyään kutsutaan "Eeppiseksi teatteriksi". Eeppinen teatteri hylkää Aristoteliaaniset konseptit lineaarisesta tarinasta, suspension of disbeliefistä ja asteittaisesta hahmonkehityksestä. Brechtin mukaan aristoteliaaninen eli draamallinen teatteri esittää eilisen maailmaa nykypäivän keinoin ja luo siten vaikutelman, ettei mikään muutu tai voi muuttua. Aristoteliaanisen teatterin keskeisin illuusio on, että katsoja on näkymätön, passiivinen tarkkailija. Brecht uskoi, että tunnemyrskyjen aikaansaama katharsis tukahdutti katsojien järjenkäytön.

Vakaumuksellisena kommunistina Brecht halusi päinvastoin vakuuttaa katsojansa muutoksen mahdollisuudesta ja saada heidät haastamaan yleiset ideologiat. Eeppisen teatterin periaatteena on, että näytelmän viestin on oltava selkeä ja yleisön pystyttävä seuraamaan esitystä kriittisesti. Passiivisesta katsojasta oli tehtävä aktiivinen tarkkailija. Eeppinen teatteri pyrkii "vieraannuttamaan" katsojansa ja se painottaa järkeä ja objektiivisuutta tunteellisuuden sijasta. Saavuttaakseen tämän Brecht pakotti näytelmänsä tiukkaan muottiin, joka perustui raakaan toimintaan, karuihin ja realistisiin kohtauksiin ja viittelliseen lavastukseen. Brechtin teokset koostuvat yleensä epälinearisesta sarjasta kohtauksia, jotka muodostavat poliittisia, yhteiskunnallisia ja taloudellisia seikkoja kommentoivan montaasin. Tällainen teatteri pakottaa katsojansa etäännyttämään itsensä näyttämön tapahtumista ja käsittelemään sen sijaan mitä tapahtumat merkitsevät.

Brechtin tarkoitusperät olivat pitkälle poliittiset. Hän halusi käyttää vieraannuttamista tehdäkseen ihmiset tietoisiksi omasta rakenteellisesta vieraantumisestaan. Näin hän satoi taideteorianensa osaksi marxismia, jossa työläisen vieraantuminen työstään ja sen hedelmistä näyttölee keskeistä roolia.

Brecht kuoli vuonna 1956 sydänkohtaukseen. Hän testamenttasi näytelmiensä tulot lukuisille rakastajattarilleen ja toivoi tulevansa haudatuksi tikari (tai korkokenkä, käännöksestä riippuen) sydämessään ja teräsarkussa, jotteivat madot ja rotat pääsisi kaluamaan hänen ruumistaan. (*Web-dokumentti web.mit.edu/allanmc/www/brecht.pdf*)

4.2 Eeppisen teatterin tekniikat

Juuri Bertolt Brechtin poimiminen erityistarkkailuun immersiota käsittelevässä tekstissä saattaa ensikuulemalta tuntua järjenvastaiselta. Onhan hänen keskeisin peritönsä teatteritaiteelle "vieraannuttamisen" käsite, joka lähtökohtaisesti on immersion vastakohta. Siksi meidän tuleekin lukea Brechtiä käänteisesti, kuin peilikuvana, jotta voimme tunnistaa ja kitkeä vieraannuttavat elementit pois.

Brechtin mukaan tekemällä ilmeiseksi taiteenlajin manipuloivat ja "fiktiiviset" ominaisuudet, teatteri vieraannuttaa katsojat lavan tapahtumien passiivisesta hyväksymisestä ja näytelmän nauttimisesta pelkkänä viihteenä. Immersion sijaan katsoja pakotetaan kriittiseen, analyttiseen mielentilaan. Tutun muuttuminen oudoksi antaa katsojalle valmiudet olla ottamatta näytelmän tyyliä ja sisältöä itsestäänselvyytenä, sillä myös itse taiteenlaji on vuosisatojen kehityksen tulosta ja riippuvainen monista kulttuurillisista ja taloudellisista olosuhteista.

Brecht puhui kuvitteellisesta neljännessä seinästä joka erottaa katsomon ja näyttämön.

Vieraannuttamisen keinoin tämä neljäs seinä saatiin ikään kuin hajoitettua ja katsoja ravisteltua hereille.

"...esimerkiksi "Kolmen pennin oopperan" edustamassa teatterissa vieraannuttavat elementit oli ikään kuin asennettu esitykseen, ne eivät syntyneet orgaanisesti kokonaisuudesta vaan olivat ristiriidassa kokonaisuuden kanssa. Ne keskeyttivät näyttelemisen ja tapahtumien virran, ne tekivät eläytymisen mahdottomaksi ja olivat eläytyvälle katsojalle kuin kylmää vettä niskaan."

(Brecht, B. 1967. Kirjoituksia teatterista. VAPK-kustannus. Teatterikorkeakoulu. Helsinki: Valtion painatuskeskus, s. 135.)

Brechtille kehittyi uransa aikana tiettyjä manereita, joista hän ei kuitenkaan pyrkinyt irti vaan päinvastoin kanonisoit ne vieraannuttamistekniikoikseen nimeltä "V-Effekts". Ehkäpä juuri tekemällä Eeppisen teatterin ilmaisukeinoista avoimen, manifestinomaisen dogman, hän vapautti yleensä kaikkea plagiarismiin viittaavaakin kavahtavan teatteriväen hyödyntämään näitä omista produksioissaan.

Tunnetuimpia Brechtin tekniikoista ovat mm. näyttelijän esiintyminen suoraan yleisölle, välitekstit ja viitteellinen lavastus. Kaikkien näiden käyttöön oli perimmäisenä syynä pyrkimys saada katsoja kokemaan näytelmä rationaalisella tasolla emotionaalisen sijasta.

4.3 Brechtin käsittely opinnäytetyössäni

Tarkoitukseni ei ole tehdä kirjaimellista tulkintaa Brechtin teorioista, vaan käyttää niitä inspiraation lähteenä ja kimmokkeena ajatuksille, välillä suoranaisina aasinsiltoina. Tekstistäni ei ole myöskään kattavaksi oppaaksi Brechtin teorioihin eikä sen ole tarkoitus kattaa kaikkia niiden aspekteja, vaan pikemminkin koittaa löytää uusia näkökulmia pelisuunnitteluun. Jätin opinnäytetyöni ulkopuolelle myös kaikki Brechtin seuraajat teatteritaiteessa, vaikka saattaisi olla kiintoisaa tarkastella modernien ohjaajien tekniikoita ja nähdä, ovatko tietokonepelit ja interaktiivinen kulttuuri puolestaan vaikuttaneet teatterintekemiseen. Olisi ollut kiintoisaa tutkia samaa asiaa myös Augusto Boalin "Sorrettujen teatterin" kautta, ja vertailla hänen "spect-actor" käsitettään pelaajien toimiin yksin- ja moninpeleissä. Myös "Wii Fit ja Turkkalainen metodi" kutkutti aihevalintana akateemista hermoani.

5 V-EFEKTIT VIDEOPELEISSÄ

Videopelikulttuuri kamppailee yhä vieraannuttavien elementtien kanssa, eikä vastaaville kokeiluille ole taidepelejä tai joitakin humoristisia viittauksia lukuunottamatta ole ilmennyt tarvetta. Tämän luvun lähtökohta onkin, että pelit ja interaktiivinen viihde nykymuodossaan ovat pitkälle "Eeppistä teatteria", jossa viljellään harkitsemattomasti vieraannuttavia elementtejä. Jos tietokonepelien historia olisi pidempi ja olisimme jo vuosia saaneet nauttia fotorealistisesta grafiikasta ja fysiikasta, olisi taiteenlajin ilmaisukeinojen kehitys saattanut jumahtaa paikoilleen. Ehkä tällöin me tarvisisimme Brechtiläisiä vieraannuttamistekniikoita suoraa sovellettuna. Vielä tilanne on kuitenkin päinvastainen ja pelikulttuuri pyrkii yhä siihen pisteeseen, josta Brecht halusi pois: illuusion luomiseen.

Vieraannuttamisefektien tunteminen lisää ymmärrystä siitä, mitkä asiat vaikuttavat immersiiivisen elämyksen syntyyn. Niitä tutkimalla voi saada ajatuksia siihen, miten immersiota on mahdollista lisätä. Seuraavassa luvussa tarkastelen näitä vieraannuttamisen keinoja, etsin verrokkeja yleisistä pelielementeistä ja annan esimerkkejä ja ideoita niiden soveltamiseksi käytännössä. Olen ottanut käsittelyyni seitsemän yleisintä tekniikkaa, jotka Brecht on teksteissään perinpohjin dokumentoinut ja paljastanut niiden taiteelliset ja yhteiskunnalliset pyrkimykset.

5.1 Valonheittimien pitäminen näkyvillä

Brecht halusi, etteivät katsojat missään vaiheessa unohda olevansa teatterissa. Jos katsojalle syntyi illuusio, että hän katsoi kohtausta todellisesta elämästä, oli hän epäonnistunut teatterintekijänä. Näinpä näyttämötekniikkaa ei tarvinnut enää piilottaa rakenteisiin, vaan ne päinvastoin kannatti jättää näkyville. Brecht uskoi myös, että lavan olisi hyvä olla kaiken aikaa kirkkaasti valaistu kuin urheilustadion. Viedäkseen tämän ajatuksen loogiseen päätökseensä hän vaati, että myös katsomo valaistiin, jotta katsojat näkisivät toisensa esityksen aikana. Brecht ei sallinut muitakaan erikoistehosteita tunnelman luomiseksi.

Jos Brecht olisi ollut pelinkehittäjä, hän olisi ehkä halunnut jättää bugit korjaamatta, jotta pelin ajoittainen tiltaaminen ravistaisi pelaajan ajattelemaan kapitalistisen järjestelmän suunnitteluvirheitä. Käänteisbrechtalaisessa mielessä pelaaja tulisi kuitenkin kaikin keinoin saada unohtamaan se, että hän pelaa videopeliä.

Pelintekijät sortuvat vieraannuttamaan pelaajan jättäessään ehkä kaikkein klassisimmat pelielementit näkyville. Näitä ovat mm. pisteet, energiat, lisäelämät, high-scoret ja power-upit. Esimerkiksi jäljellä oleva energia tai ammusten lukumäärä on toki kätevää esittää pelaajalle sydänsymbolein tai prosenttein ruudun reunoilla perspektiivistä riippumatta. Kuitenkin tämä samalla suorastaan huutaa pelaajalle, että hän pelaa nyt tietokonepeliä.

Usein pelisuunnittelijat aivan perustellustikin asettavat pelattavuusseikat etusijalle ja ovat valmiita tekemään tämän myönnytyksen sen kummemmin asiaa ajattelematta. Ruudun reunoilla näkyvät pisteet, energiat ja amukset ovatkin jo niin vakiintuneita käytäntöjä, etteivät pelaajatkaan tähän liiemmin kiinnitä huomiota. Joissain peleissä on kuitenkin yritetty soveltaa suunnitteluratkaisuja, joilla nämä olennaiset tiedot saataisiin paremmin sulautettua pelimaailmaan. Esimerkiksi Dead Space- avaruuskauhussa pelaajan energiatason näkee jatkuvasti suojapuvun selästä, jolloin kolmannen perspektiivin näkymän kanssa epäloogisesti toimiva perinteinen HUD-näyttö (heads up

display kypärässä) ollaan voitu eliminoida. Vastaavasti Halossa luotien määrä näkyy ainoastaan aseiden grafiikoissa, mutta idea jää puolitiehen koska energiat, suojat ja jopa käsikranaattien määrä selviää HUDista.

Pisteiden kerääminen ja niistä muodostuvat High score-listat olivat aikoinaan niin kiinteä osa pelihallielämystä, että pelintekijät sisällyttivät ne peleihinsä sen asiaa kummemmin ajattelematta vielä kymmenen vuotta kotitietokoneiden yleistymisen jälkeen. Esimerkiksi Wolfenstein 3d pelissä kerättiin jatkuvasti ympäristöön täysin kuulumattomia kultaharkkoja, kruunuja ja rahakirstuja vaikka niistä kerätyillä pisteillä ei ollut mitään vaikutusta pelielämykseen. Oli aivan kuin ne olisi lisätty siihen vain, koska pitäähän peleissä nyt pisteitä kerätä.

Vasta myöhemmin keksittiin, että pisteet voidaan tulkita pelimaailmassa myös valuutaksi, joilla voi ostaa etenemistä helpottavia lisäominaisuuksia, kuten tehokkaampia aseita tai suojia.

Kehittyneemmissä peleissä valuutalla taktikointi muodostaa jo suuren osan elämyksestä ja antaa myös odottamattoman paljon tilaa pelaajan itseilmaisulle. Esimerkiksi kaikkien Fallout-pelien mekaniikkaan kuuluu, että vaikka pelissä voi ostaa toistasataa erilaista asetta ja suojaa, ovat ne aika lineaarisessa paremmuusjärjestyksessä. Tästä huolimatta pelaaja tuntee vetoa vaikkapa liikkua pitkässä nahkatakissa ja käyttää ainoastaan revolveria, vaikka huomattavasti parempia suojia ja aseita olisi helposti käytössä. Myöhemmin tämä jalostettiin achievement-systeemiksi, joka toimii Steamissa, Xbox Livessä ja muissa internetin yli käytettävissä peliportaaleissa. Nyt kaverisi voivat profiiliasi vilkaisemalla nähdä mitä pelejä pelaat, mitä niistä olet läpäissyt, paljonko pisteitä keräsit ja oletko esimerkiksi löytänyt kaikki salahuoneet tai bonusesineet. Näin alkuperäisen High score-listan sosiaalinen aspekti on palautettu näihin kannustimiin suurella menestyksellä.

Monta muutakin totuttua konventiota voidaan suunnitella uusiksi immersiivisemmän kokemuksen aikaansaamiseksi ilman, että itse pelimekaniikka muuttuu. On esimerkiksi vaikeaa suunnitella jännittävää peliä, jossa ei voisi epäonnistua. Monesti tämä epäonnistuminen tulkitaan pelin maailmassa niin, että hahmo kuolee. Juuri koskaan tätä ei edes yritetä käsitellä lainkaan, pelaaja vain palautetaan silmänräpäyksessä kentän alkuun kuin mitään ei olisi tapahtunut. Viime aikoina tähän on kuitenkin joissain peleissä yritetty löytää uusia näkökulmia. Yksi kunnianhimoisimmista mobiilipeleistä on Infinity Blade. Peli hämmästyttää ensisijaisesti grafiikallaan, jollaista ei kännyköissä ole ennen nähty, mutta itse pelimekaniikka on varsin simppelempi miekkailuksi naamioitu reaktiopeli. Vaikeustaso on korkealla, ja kuolema korjaa pelaajan vähän väliä. Häntä ei kuitenkaan palauteta edelliseen tallennuspisteeseen, vaan kuolema on lopullinen. Peli ei kuitenkaan pääty

tähän, vaan seuraava kierros alkaa, kun pelaajahahmon poika tulee miehen ikään, perii isänsä keräämät varusteet ja lähtee kostoretkelle. Tätä jatketaan sukupolvesta toiseen kunnes viimeinenkin demonikuningas on kukistettu.

Toinen olennainen osa peliä kuin peliä on energia. Tämä kuitenkin vaatii jatkuvaa huomiota kenttäsuunnittelussa. Pelaajalla pitää olla suhteessa vaikeustasoon myös aika ajoin mahdollisuuksia palauttaa energiansa ennalleen. Ensiapulaukkujen kylväminen keskiaikaisiin linnoihin ja vieraille planeetoille on kuitenkin ilmeisesti käynyt pelisuunnittelijoiden hermoille, sillä nykytrendi suosii "odottamalla palautuvan energian" mallia. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että puolikuntoisen pelaajan on maksettava virheistään odottamalla hetki suojan takana kunnes energiat palautuvat. Kun puhutaan energiajuomapärinöissään räiskivistä teinipojista, tämä onkin varmasti tuntuva rangaistus. Yleensä vahingon saamista indikoidaan sillä, että näyttö lehahtaa verenpunaiseksi. Energian palautuminen taas ilmoitetaan sen haipumisella pikkuhiljaa normaaliksi. Far Cry-sarjan toisessa osassa tämä pakollinen odotus oltiin animaatioihin panostamalla muutettu huomattavasti fyysisemmäksi. Milloin suojan takana kyyhöttävä pelaaja näytetään vääntämässä sijoiltaan muljahtanuuta sormea paikoilleen, milloin taas nykäisemässä pihdeillä luotia reidestään, kaikki tämä ensimmäisen persoonan kuvakulmassa. Vaikka kyseessä oli animaatiota lukuunottamatta täysin sama mekaniikka, tarvittiin suspension of disbeliefiä nyt huomattavasti vähemmän: pelaaja ei enää ajattelekaan odottavansa jonkin abstraktin energian palautumista, vaan sitä, että hahmo saa parsittua itsensä kasaan.

Power-upeiksi kutsutaan objekteja, jotka kerättyään tekevät pelihahmosta (usein) väliaikaisesti tehokkaamman, nopeamman tai kestävämmän. Tällaisia ovat esimerkiksi Marion kuolemattomuuden antava tähti tai tulipallojen heittelyn mahdollistava tulikukka. Uskottavampaa versiota käytännössä täysin samasta pelielementistä tarjoaa Fallout, jossa powerupit on naamioitu huumeiksi ja lääkkeiksi. Kipulääkepiikki parantaa vahingon, stimulantti nopeuttaa reaktioita ja alkoholi kiihdyttää pelaajan taistelussa hyödylliseen raivoon. Näillä kaikilla on kuitenkin yksi miinuspuoli - liian tiuhaan käytettynä niihin jää koukkuun. Ollessaan riippuvaisena jostain aineesta pelaajan on käytettävä sitä enemmän ja enemmän saadakseen saman vaikutuksen ja ennen pitkään hänen on ruvettava käyttämään niitä ihan vain pysyäkseen toimintakuntoisena. Päästäkseen eroon riippuvuudesta pelaajan on kärsittävä tuskallinen vieroitusvaihe, jolloin hahmo on puolikuntoinen. Näin ikivanhasta tempusta tehtiin ensinnäkin paljon immerssiivisempi ja toiseksi siitä saatiin kehitettyä täysin uusi alipeli - poweruppien vastuullinen viihdekäyttö.

Omassa pelissäni hahmo kestää vain kolme osumaa, joten energian ilmoittaminen prosentteina, pylväsdiagrammina tai sydäminä on helppo välttää. Itse asiassa niiden käyttäminen olisi osoitus hyvin tylsästä ja kaavamaisesta suunnittelusta. Valitsin graafiseksi esitystavaksi pelaajassa näkyvien haavojen määrän, jonka toteutin tavallisen tekstuurin päälle renderoitavalla decal-tekstuurilla. Pelaajan energialla on siis neljä tasoa - terve, haavoittunut, pahasti haavoittunut ja kuollut. Selkeytin haavoittuneen ja pahasti haavoittuneen eroa tehostamalla jälkimmäistä pelaajasta putoilevilla veripartikkeleilla, jotka roiskuvat hänen liikkuesssa ympäriinsä. Totutin pelaajan tähän epäortodoksiseseen esitystapaan laittamalla hänet alussa pahasti haavoittuneeseen tilaan syöksyn jäljiltä. Melkein saman tien hän saa lisäenergiaa NPC-hahmolta, joten uusi pelaaja näkee heti sen vaikutuksen grafiikkaan.

Eliminoidakseni koko HUDin minun tuli löytää myös tapa luotien määrän kertomiseen. Testasin systeemiä, jossa R-kirjainta painamalla pelaajahahmo ikään kuin ottaa lippaan pois aseesta ja kertoo puhekuplassaan paljonko luoteja on. Tämä kuitenkin huonoutti pelattavuutta ja tuntui ärsyttävän testaajia kohtuuttomasti, joten palautin tavallisen näkymän. Immersion tulee aina toimia pelattavuuden ehdoilla. Toinen suunnittelemani käyttöliittymä olisi pysäyttänyt pelin ja zoomannut salamannopeasti kameran pelaajahahmon vierelle niin, että pelaaja olisi voinut nähdä hahmon vyöllä roikkuvien lippaiden ja aseiden määrän.

5.2 Välitekstit ja projisoinnit

Toinen maailmansota oli ajanut teknologian kehitystä harppauksittain ja tämä heijastui myös näyttämötekniikkaan. Brecht oli omaksunut käyttöönsä projisoinnit, joilla lavasteisiin pystyttiin heijastamaan dokumenttivideoita. Hänellä oli myös tapana keskeyttää esitys kohtausten välissä ja näyttää tekstiruutu yleisölle mykkäelokuvan tyyliin. Esimerkiksi Äiti Urheassa jokainen kohtaus alkaa tekstityksillä, jotka kertovat mikä tulee olemaan sen keskeinen tapahtuma. Samalla ne ehdottavat katsojalle sopivaa suhtautumistapaa. Esimerkiksi kolmannessa kohtauksen alussa tekstissä lukee:

“Äiti Urhea onnistuu pelastamaan tyttärensä, samoin kuin hienon kärryensä, mutta hänen rehellinen poikansa kuolee.” (Web-dokumentti www.teachit.co.uk/armoore/drama/brecht.html)

Tekstiruutu auttaa siis katsojaa ymmärtämään, että kun äiti Urhea pelastaa omaisuutensa oman poikansa sijasta, se todistaa kuinka alhaiseksi sota tekee meidät. Se pakottaa myös miettimään asioita, kuten minkä arvoinen on ihmishenki ja kuinka paljon minä itse muistutan äiti urheaa.

Tekniikan vieraannuttava vaikutus kumpuaa siitä, että katsojalle kerrotaan asioita muilla keinoilla kuin teatterin omilla. Sen teho taas seuraa siitä, että nyt katsojalla on valmiiksi “sisäpiirin tietoa” siitä, minkälaisen ‘linssin’ läpi tulevaa kohtausta kuuluu katsoa, mikä siinä on olennaisinta ja mitä ohjaaja on halunnut katsojan päässä liikkuvan sen aikana. Osaltaan tekniikka myös alleviivaa teatterin havaintoja ja tunteita manipuloivaa voimaa, josta katsojan tulisi olla tietoinen.

Vastaavanlaisen elämyksen peleissä kykenee luomaan alku-, väli-, tai loppudemo. Niiden tarkoitus on perinteisesti ollut kuljettaa juonta eteenpäin keinoilla, johon varsinainen peliengine ei pysty. Aivan kuin aiemmassa esimerkissäni Äiti Urheasta, pelaajalle annetaan ohjeistus, miten tulevia tapahtumia tulisi tulkita. Monesti ne myös auttavat selkeyttämään yksinkertaisempaa grafiikkaa peleissä (aiemmin tämä toteutettiin myyntipakkauksien kansigrafiikoilla). Kun pelaaja on kerran pelin alussa nähnyt 3D-animaation Wormsin madoista, ei pelin viitteellisen pikseliläiskän oikea tulkitseminen tuota jatkossa vaikeuksia.

Varsinkin videopelien alkuaikoina alku- ja välidemot toteutettiin usein tekstiruuduilla. Niillä oli taloudellista kertoa pelin alkuasetelma tai viedä juonta eteenpäin. Myöhemmin siirryttiin ensin kuvasarjoihin ja sen jälkeen animaatioihin. Erityisen suosituiksi muodostuivat esirenderoidut 3d-animaatiot, osittain sen vuoksi, että työkalut olivat kehittäjille valmiiksi tuttuja ja osittain siksi, koska niissä oli vielä uutuudenviehätystä. CD-ROMien vyöryessä markkinoille yleistyi aidon videokuvan käyttö välinäytöksissä ja näitä ahdettiin peleihin yhä enemmän ja enemmän. Lopulta niiden määrä alkoi ylittää varsinaisen pelattavan osuuden ja syntyi jopa täysin uusi genre, FMV (full motion video)-pelit. Nämä “interaktiiviset elokuvat” eivät kuitenkaan olleet järin laadukkaita saati viihdyttäviä ja genre katosi pian alkuhuuman hiipumisen jälkeen.

Välidemoilla voi juonenkuljetuksen lisäksi myös palkita pelaajaa ja kannustaa häntä jatkamaan. Lyhytkin esirenderoitu 3d-animaatio sai vielä 90-luvulla aikaan vilpittömän hämmästyksen ja kunnollisen loppudemon puuttuminen pelistä oli todellinen pettymys. Vanhoissa Nintendo-peleissä tähän sorruttiin usein, lähinnä muistirajoitusten vuoksi. Tylyimmillään peli saattoi päättyä mustaan "You win - Game over" -ruutuun, joka on todella karvas antiklimaksi tuntien pelaamisen jälkeen.

Kuitenkin mitä kauempana pelin omasta grafiikasta välidemot ovat, sitä pahemmin ne sen keskeyttävät ja luovat vieraannuttamisefektin. Samoin takaisin pelin tunnelmaan siirtyminen ottaa oman aikansa. Tämän takia välidemot alkoivat 90-luvun lopulla ottaa teknisesti takapakkia kunnes pikkuhiljaa siirryttiin pelin omalla enginellä tehtyihin kohtauksiin. Tästä oli enää lyhyt askel ns. skriptattujen tapahtumien syntyyn. Skriptatut tapahtumat ovat ikään kuin välidemoja, jossa pelaajan

kontrolli ei katoa, toiminta keskeydy eikä perspektiivi muutu, vaan tapahtumat ottavat paikkansa toiminnan keskeltä. Ensimmäisenä tämän toteutti Unreal, mutta hyödynsi sitä kunnolla ainoastaan ensimmäisessä kentässään. Vasta Half-Lifessa tätä tekniikkaa käytettiin läpi pelin: hirviöt syöksyivät lasien läpi, kävelysillat romahtelivat ja erikoisjoukot pudottautuivat helikoptereista. Totta kai skriptatut tapahtumat toistuivat joka pelikerralla samalla lailla, mutta sillä ei ollut merkitystä koska toteutus oli niin toimiva.

Myöhemmin skriptaustekniikka on kehittynyt niin pitkälle, että vaikkapa Uncharted-sarjaa pelatessa tulee jatkuvasti tunne, että pelin sijasta seuraakin erittäin näyttävää toimintaelokuvaa, vaikka pelaajalta ei katoa hetkeksikään kontrolli hahmoonsa. Näissä peleissä juonta kuljettavien kohtauksien vieraannuttava vaikutus on onnistuttu kitkemään lähes olemattomiin, vaikka yleinen lineaarisuus niissä vielä häirtseekin. Pelin pitää nimittäin ohjeistaa pelaaja melko suoraviivaisesti kohtiin, jossa skripti laukeaa, muuten elokuvamaisuus kärsii turhasta harhailusta.



En tehnyt omaan peliini varsinaista alkudemoa. Käytin kuitenkin paljon aikaa sen miettimiseen, miten pelaajat saataisiin mahdollisimman tehokkaasti ja viihdyttävästi omaksumaan melko monimutkainen lähtöasetelma ja pelimaailma. Harkitsin ensin piirtäväni sarjakuvan, koska pelissäni oli muutenkin puhekuplia ja sen temaattiset esikuvat löytyvät Moebiuksesta, Judge Dreddistä ja

muista sarjakuvamaailman klassikoista. Tulin kuitenkin siihen lopputulokseen, että nykypäivän kilpailuilla pelimarkkinoilla ei voi odottaa pelaajan viitsivän lukea sivuakaan ennen kuin hän on päässyt edes kokeilemaan peliä. Pohdittuani asiaa myös immersion kannalta päädyin soveltamaan samaa tekniikkaa kuin yhä useampi pelintekijä tänä päivänä: kaikki välinäytökset tulisi toteuttaa pelin omalla enginellä niin, ettei porrastettuja perspektiivinmuutoksia ole.

Valitsin esikuvakseni Half-Lifen käynnistävän työmatkakohtauksen. Siinä pelaaja istuu junassa ja katselee ikkunoista maisemia samalla kun kiskobussi kuljettaa häntä yhä syvemmälle jättiläismäisen Black Mesa-tutkimuskeskuksen uumeniin. Pelaajalle syntyy tunne, että hän kulkee läpi toimivan tutkimuslaitoksen, jonka asukit hoitavat jokapäiväisiä askareitaan pelaajasta välittämättä.

Halusin omassa alkudemossani, että pelaajalle selviää vähintään kaksi asiaa: peliympäristö (valtava kerrostalo) ja ensimmäinen tavoite (pudonneen ryöstösaaliin hankkiminen takaisin). Sen takia laitoin pelin alkamaan kohtauksella, jossa pelaaja on pakenemassa ryöstöpaikalta kun hänen jetpackinsa hajoaa. Hahmo putoaa läpi kentän kunnes onnenkantamoisella jää roikkumaan juuri ja juuri myrkkypojoen yläpuolelle. Ryöstösaalis tippuu joen pinnalla kelluvan tynnyrin päälle. Kohtaus on niin lyhyt ja vauhdikas, ettei se varmasti pysäytä ketään kokeilemasta peliä. Se oli myös mahdollista toteuttaa helposti pelin enginellä. Hyvä puoli tässä ratkaisussa oli, että illuusio jättiläismäisestä kentästä syntyi ilman suurta työmäärää, sillä maisemaa tarvitsi rakentaa vain siltä osalta, jonka läpi pelaaja putoaa. Demoa olisi ollut helppo kehittää pidemmälle niin, että pelaaja olisi saanut vielä enemmän informaatiota pelimaailmasta, esimerkiksi laittamalla hänet putoamaan usean eri yhteiskunnallisen kerroksen läpi.

5.3 Tunnelmaan sopimaton tai sen kanssa ristiriidassa oleva sisältö

Joissakin näytelmiensä kohtauksissa Brecht loi tahallaan tietyn tunnelman, mutta rikkoi sen jollain tunnelmaltaan täysin ristiriitaisella ja tilanteeseen sopimattomalla kohtauksella, kuten musikaalinumerolla. Katsoja ärsyyntyy tästä ja kokee tulleensa huijatuksi, koska oli mennyt säälimään näytelmän hahmoa. Tarkoitus onkin saada katsoja kyseenalaistamaan oma kokemuksensa - miksi hän tuntee myötätuntoa, jos kerran rationaalisella tasolla tiedostaa kaikkien tunteidensa olevan teatteriväen taitavan manipulaation ansiota? Syynä tähän ei ole niinkään Brechtin vastenmielisyys aristoteliaanisen teatterin konventioita ja pyrkimyksiä kohtaan, vaan vilpittön halu saada katsoja kokemaan teatterielämys uudella tavalla.

Samanlaista ärsyyntymistä saattaa kokea pelaaja, joka on jo ehtinyt omaksua pelin kuvakulman, kontrollit ja tempon kun hänet yhtäkkiä temmataan täysin uudenlaiseen peliympäristöön. Näitä jaksoja kutsutaan monesti alipeleiksi. Pahimmillaan alipelit ovat pakollisia autoilu- tai lentokonejaksoja, jossa pelaaja pakotetaan yhtäkkiä omaksumaan uudenlainen pelityyli ja läpäisemään huonosti tehtyjä, kohtuuttoman vaikeita välikenttiä. Usein niiden ainoa tarkoitus on keinotekoisesti pidentää peliä. Harmittomimmillaan ne ovat vapaaehtoisia pikkupelejä, joiden parissa pelaaja voi käydä välissä rentoutumassa. Tällaisia ovat esimerkiksi Final Fantasy Chocobojen jalostus tai lumilautailujaksot, joiden parissa pelaaja voi hankkia lisärahaa ja -varusteita. Joissain peleissä saman asian ajavat mukaan koodatut korttipelit. Joskus alipeleillä yritetään tuoda roolipeleihin mukaan aitoa taitojen kehittymistä, jotta kaikki ei olisi vain hahmolomakkeen numeroiden varassa. Näitä ovat esimerkiksi erilaiset lukkojen tiirikoimiset ja ovikoodien hakkeroiniset. Yleensä ne yritetään kuitenkin pitää lyhyinä eikä niiden lopputuloksilla ole peruuttamattomia vaikutuksia peliin.

Joskus peleissä vuorotellaan säännöllisesti kahden eri tunnelman, mittakaavan ja pelityylin välillä. Silloin alipeleillä saatetaan yrittää pehmentää tätä muutosta. MicroProsen legendaarisessa UFO:Enemy Unknownissa on hyvin toteutettu strateginen osuus, johon liittyy mikromanagerointia, tukikohtien rakentelua ja tutkimusta. Tämän lisäksi pelissä on aivan erilainen puoli, jossa käydään maan pinnalla taktisen tason vuoropohjaista taistelua muukalaisia vastaan maksimissaan kymmenen hengen iskujoukoilla. Näiden vaiheiden välissä on kuitenkin kummallinen, äärimmäisen yksinkertainen alipeli, jossa karttapallolla lentävä muukalaisten alus yritetään pudottaa hävittäjällä. Peli vastaa monimutkaisuudeltaan ja jännittävyydeltään suunnilleen kivi-paperi-saksien ja nopanheiton yhdistelmää ja sen lopputuloksena vihollisuus joko putoaa tai sitten ei. Vasta tämän muutaman sekunnin kestävä vaiheen jälkeen alieneita vastaan taisteleva X-Com voi lähettää jalkaväen paikalle ja pelin suola, taktinen taistelu voi alkaa. Alipelin voi jopa ohittaa lähes täysin antamalla tietokoneen laskea taistelun lopputulos. Silti peliä on vaikea kuvitella ilman tätä osuutta - se siirtää loogisesti toiminnan fokusta ja antaa pelaajalle aikaa valmistautua mittakaavan muutokseen.

Parhaiten eri alipelit on ehkä onnistuttu yhdistämään Rockstar Gamesin Grand Theft Autossa, tuttavallisemmin GTA:ssa. Ensinnäkin pelille ominainen autolla ajamisen ja jalan liikkumisen vuorottelu on yhdistetty niin saumattomasti, ettei pelaajalle koskaan synny kuvaa että olisi pelaamassa kahta eri peliä. Sen lisäksi koko kenttä on ahdettu täyteen kaikkea pientä touhuttavaa, aina biljardipeluusta stand-up koomikon esiintymiseen asti. Näiden pelillinen merkitys on

olematon, mutta ne tekevät kaupungista elävemmän paikan. GTA:San Andreaksessa omaa hahmoaan oli mahdollista jopa bodata pelaamalla kuntosalilla alipeliä, ja näin saavuttaa sekä köösimpi hahmo että nopeampi juoksuvauhti ja tehokkaammat lyönnit. Pelissä voi suorittaa monia muitakin minitehtäviä aina paperinukkemaisesta vaateshoppailusta lähtien. Kuitenkin niiden varsinainen immersiovaikutus on kyseenalainen, sillä niitä pelatessa on hyvin selvää, että kyseessä on vain merkityksetön alipeli.

Suunnittelin omaan pelidemooni kahta erityyppistä etenemistapaa - jalan ja jetpackilla. Niihin pätevät hyvin erilaiset säännöt. Kävellessä pelaaja etenee hitaasti ja joutuu välissä käyttämään pitkiä kiertoteitä päästäkseen määränpäähensä. Hän on myös jatkuvassa vaarassa pudota hyppiessään tasolta toiselle erilaisten rakennelmien avulla. Toisaalta hän on paremmin suojassa ympärillään partioivien vihollisten katseilta ja luodeilta. Jetpackilla lentäessä pelaaja on puolestaan vapaa suhailemaan ympäri karttaa esteistä välittämättä, mutta nyt myös vihollisilla on esteetön näköyhteys häneen ja he voivat tulittaa lähes puolustuskyvytöntä pelaajaa vapaasti. Estääkseni kahden eri pelityylin vieraannuttavan yhteisvaikutuksen suunnittelin peliin portaattoman siirtymän näiden välillä. Pelaaja voi ennalta määrätyistä kohdista hypätä pois tasanteilta jolloin hän siirtyy sulavasti leijumaan niiden etupuolelle. Takaisin maan kamaralle siirtyminen onnistuu mistä kohdasta tahansa, koska pelaaja putoaa suoraa alapuolelleen olevalle tasolle. Kaikki toiminta tapahtuu samasta kuvakulmasta ja samalla kartalla, eikä pelaajalle pääse syntymään vaikutelmaa, että kyseessä olisi erillinen peli tai alipeli.

5.4 Lavastus

Brechtin lähestymistapa myös lavastukseen oli äärimmäisen riisuttu ja viitteellinen. Tämä vapautti lavastajat käyttämään tilaa muuten hyödykseen. He projisoivat esimerkiksi Galileo-näytelmässä esirippuun karttoja, dokumentteja ja renessanssitaidetta. Mahagonnyn nousu ja tuho-näytelmän kohtaus, jossa ahmatti syö itsensä hengiltä, tapahtuu samaa kohtausta esittävän maalauksen edessä. Rummut yössä-esityksissä katsomoon oli asetettu ohjekylttejä yleisölle, jotka kehottivat heitä olemaan tuijottamatta esitystä romanttisesti. (*Brecht, B. 1967. Kirjoituksia teatterista. VAPK-kustannus. Teatterikorkeakoulu. Helsinki: Valtion painatuskeskus*)

Myöskään perinteisen teatterin piirissä kunnianhimoisetkaan lavasteet ja suuret statistijoukot eivät paranna immersiota merkittävästi. Ehkä tämä johtuu suspension of disbeliefistä, ehkä elokuvan vaikutuksesta. Monesti jo taloudellisista seikoista johtuen teatterilavasteet ovat hyvinkin abstrakteja

ilman tietoista vieraannuttamispyrkimystä. Muistan nähneeni, kuinka eräs Jäniksen Vuoden autolla-ajo kohtausta teatteri Vanhassa Jukossa lavastettiin vain siten, että näyttelijät seisoivat tyhjällä näyttämöllä vierekkäin polvet notkollaan ja kuski piteli irtonaista rattia kädessään. Yhdistettynä kaiuttimista kuuluvaan moottorinääneen riitti tämä olematon lavaste luomaan täysin uskottavan tunnelman. Kirjottaessaan kiinalaisesta teatterista ja sen vieraannuttavasta minimalistisesta symbolismista, Brecht kuvailee:

“Näin tehdään tarpeettomaksi koko pitkälle kehitetty tekniikka, jonka avulla eurooppalaisessa teatterissa yritetään peitellä katsojia siltä, että kohtaukset on suunniteltu ja rakennettu niin, että heidän olisi niitä mukava katsella.”

(Web-dokumentti www.teachit.co.uk/armoore/drama/brecht.html)

Lähimmäksi lavastustaidetta pääsee pelisuunnittelun osa-alueista kenttäsuunnittelu. Molemmilla on sekä esteettinen että toiminnallinen merkitys teoksen toiminnassa. Varsinkin dekoratiivisempien elementtien käyttöä voidaan hyvinkin verrata pelin lavastamiseen. Myöskin kaikki graafiset elementit ovat omalla tavallaan lavastusta, sillä niillä pyritään peittämään pelin rakenteet illuusion synnyttämiseksi.

Jos grafiikka kuitenkin katsoo turhan teknisesti, saattaa unohtua sen tärkein seikka: näyttävyyden ei ole olennaisinta vaan yhtenäinen ilme. Peliharrastajat ovat olleet viimeisen 50-vuoden ajan kerta toisensa jälkeen aivan yhtä hämmästyneitä uusista edistysaskelista, joita grafiikassa on tapahtunut.

Ehkäpä tietokonepeleissä saman efektin voisi saada aikaan epäyhtenäinen graafinen elementti, esimerkiksi 2d-sprite kolmeulotteisissa peleissä. Vaikka Wolfenstein 3d näyttikin lapsensilmäinen uskomattoman realistiselta ja sen syvyysvaikutelman uskoi helposti, muistan elävästi kuinka staattiset pöydät, pylväät tai aarteet pistivät silmään, koska ne näyttivät joka suunnasta samalta. Olin siis tehnyt pelin kanssa tiedostamattoman sopimuksen siitä, että hyväksyn läheltä pikselöityvät seinät, korkeuserojen puutteet, muistisyistä yksiväriset katon ja lattian sekä sarjakuvamaiset hahmot, mutta pelatessani kolmiulotteista peliä oletin, että koko maailma on kolmiulotteinen.

5.5 Suoraa yleisölle esitetyt repliikit

Ehkä klassisin keino vieraannuttamiseen näyttelemisen keinoin on, kun näyttelijä alkaa odottamatta puhumaan suoraa yleisölle. Tällä oli tarkoituksena säikäyttää katsoja pois passiivisen seuraajan roolista. Milloin pelin voisi ajatella puhuvan suoraa pelaajalle? FPS-pelissä suoraa pelaajalle puhutut repliikit luonnollisesti lisäävät immersiiivisyyttä vieraannuttamisen sijasta. Tämä v-efekti

toimisi Brechtin aikomalla tavalla 3. persoonan pelissä, jos jonkin NPC hahmoista sysäisi järjettömästi käyttäytyvän pelaajahahmon syrjään ja kääntyisi katsomaan suoraa ruutua päin ja tokaisisi: "Mitä oikeen luulet tekeväsi? Ohjaa sitä hahmoa äläkä hölmöile siellä!"

Usein pelaajan hahmot puhuvat itsekseen, joskus ruudulle ilmestyy ajatuksia tai havaintoja kuvaava teksti. Tässä on kyseessä suoraa pelaajalle tarkoitettu viestintä, joka on lähempänä Brechtin vieraannuttamistekniikkaa. Monesti tällä on tarkoituksena korvata puuttuvia audiovisuaalisia tehosteita taloudellisesti - hahmo kertoo pelaajalle, jos ovi on lukossa tai jos kaappi on tyhjä. Hahmon pitämä monologi voi olla myös hyvä tapa syventää sen luonnetta. Kukapa voisi unohtaa Duke Nukemin kuolemattomat onelinerit? Silti yksinpuhelu voi olla vieraannuttavaakin, varsinkin jos se yhdistyy huonoon ääninäyttelyyn. Onneksi puuttuvien audiovisuaalisten tehosteiden määrä on pudonnut samalla kun ääninäyttely on lisääntynyt. Enää pelintekijöille ei tuota ongelmaa mallintaa peliin tyhjiäkään lipastoja. Ehkä vähiten pelaajaa häiritsevä mutta silti immersiiivinen tapa voisi olla mumistu tiivis monologi, joka olisi kuin puoliääneen ajateltuja havaintoja.

5.6 Vieraannuttava näytteleminen

Brecht uskoi että näyttelijän tulisi esittää hahmoa tavalla, joka ei ole eläytymistä hahmoon vaan pikemminkin sen toimien kuvailemista. Tällöin näyttelijä ei yritä esittää mitään tai ketään, ainoastaan esittää asiansa. Hän uskoi myös, että jos yleisö kehitti emotionaalisen siteen hahmoihin he eivät pystyisi arvioimaan näytelmän yhteiskunnallista todenmukaisuutta. Jos tämä vältetään, hahmon tekojen hyväksyntä tai hyväksymättä jättäminen tulevat tietoiselta tasolta alitajunnan sijasta. Brechtiläinen teatteri ei näytä yksilön ihmisluontoa, vaan haluaa paljastaa kaikkien ihmisten yhteiset ominaisuudet. Tarinan tulisi olla huomion keskipiste, ei hahmojen. Tarina on sarja tapahtumia jotka paljastavat yhteiskunnallisten voimien vuorovaikutuksen ja joiden parista teoksen opetus kumpuaa. Jos yleisö ei säilytä etäisyyttä itsensä ja näytelmän hahmojen välillä, opetusta ei ole mahdollista käsitellä. Näytteleminen eepisisessä teatterissa tarkoittaa sitä, että näyttelijöiden tulee esittää hahmojaan uskottavasti mutta ilman, että sen enempää yleisö kuin he itsekään kuvittelevat oikeasti olevansa tuo hahmo. Usein Brecht tavoitteli tätä vaikutelmaa ohjeistamalla näyttelijää puhumaan suoraa yleisölle, esittämään useita hahmoja tai käyttämään toistavaa tai liioiteltua näyttelytyyliä.

Jos peleissä halutaan kommunikoida maailman kanssa muunkin kuin pumppuhaulikon piipun kautta, pitää pelissä olla NPC-hahmoja. Lyhenne tulee sanoista non-player character, eli ei-

pelaajahahmo. Näillä tarkoitetaan yleisesti hahmoja, jotka eivät ole pelaajan puolella mutta ei vihollisiakaan. Niiden tarkoitus on välittää informaatiota, toimia kauppakumppaneina ja yleisesti tehdä maailmasta elävämpi paikka. Joskus NPC-hahmoja pitää suojella, toisinaan taas niiden tappamisesta saa pisteitä.

NPC-hahmojen kanssa kommunikoimiseen on ollut lukuisia käytäntöjä. Tällä on suuri immersiiivinen potentiaali, onhan kyseessä pelaajan tilaisuus haastatella pelimaailman asukkeja henkilökohtaisesti. Ikävä kyllä tämän kommunikoinnin toteuttaminen uskottavasti on myös erittäin haasteellista.

Yleisin tapa on monivalintadialogi. Siinä pelaaja valitsee muutaman repliikin joukosta mieluisimman, joka taas avaa uusia valintoja. Tämä oli käytössä kaikissa Lucasartsin klassisissa seikkailupeleissä ja se ajaa niissä asiansa täydellisesti. Ongelmaksi muodostuu, että lopulta pelaajan kannattaa kokeilla kaikki vaihtoehdot läpi jottei mitään tiedonmurua jää hankkimatta. Tähän pelaajaa kannustaa se, että hän tietää, ettei hyvien seikkailupelien mekaniikka salli epäonnistumista tai kuolemaa. Silti näennäisenkin valinnanvapaus on parempi kuin alkukantaisin tapa dumpata koko keskustelu pelaajalle valmiiksi purkitettuna.

Nykyaikaisempi versio on muunmuassa Falloutissa käytetty "valinta-arkkitehtuuri"-mekanismi. Nyt pelaajan valitsemilla repliikeillä on pysyvää merkitystä pelimaailmaan - yksikin epäkohtelias möläytys liikaa ja dialogi saattaa päättyä tulitaisteluun. Tämä antaa tilaa roolipeleissä lähtökohtaisesti olennaiseen "roolin pelaamiseen". Ongelma syntyy siitä, että repliikkivaihtoehdot ovat nyt konkreettisessa ja usein lineaarisessa paremmuusjärjestyksessä. Toisin sanoen pelaajan ei yleensä kannata valita sitä vaihtoehtoa, joka hänestä luontevimmalta tuntuu. Hän kadottaa huonoimmassa mahdollisessa tilanteessa viimeisetkin rippeet aidosta keskustelun tunnelmasta, kun hän yrittää keksiä parhaan mahdollisen lopputuloksen tuovaa vastausvaihtoehtoa.

(Honkala, T. 2012. Valitse oikein, Pelit-lehti, 5/2012 s. 66-67.)

Todella immersiiivinen pelidialogi saattaa olla vielä kaukana. Turingin testin läpäisevän tekoälyn keksiminen olisi vasta ensiaskel - sen jälkeen sitä pitäisi vielä opettaa näyttämään eri rooleja ja soveltaa pelikokemusta syventävällä tavalla.

Omassa pelissäni en halunnut tehdä dialogista liian suurta osaa, koska tahdoin fokuksen olevan toiminnassa. Halusin myös yrittää löytää mahdollisimman huomaamattomia tapoja kertoa maailman lainalaisuuksista eivätkä puolen sivun tekstiruudut aja tätä asiaa. Päätin jakaa NPC-hahmot pelin etenemisen kannalta kolmeen luokkaan ja annostella informaatiota niiden mukaan.

Suurin osa hahmoista kuuluu kolmanteen luokkaan, joka osaa sanoa vain maailmaa ja tapahtumia taustoittavia vuorosanoja. Heiltä ei saa mitään elintärkeää informaatiota, he vaan laukovat yhden tai kahden rivin repliikkejä, joilla kommentoivat ympäristöä tai elämäänsä. Esimerkkeinä tällaisista kommenteista ovat vaikkapa “This used to be nice place before the gangs arrived” tai “Leave me alone, I’m busy.” Ensimmäinen näistä kommenteista antaa pelimaailmaa syventävää informaatiota, joka auttaa ymmärtämään sen lainalaisuuksia. Toinen kommentti on ns. placeholder. Koska hahmoja on satoja, en voinut keksiä kaikille relevanttia sanottavaa, mutta ajattelin, että on immersion kannalta parempi jos kaikilla hahmoilla on jotain johdonmukaista sanottavaa. Toisen luokan hahmot tekevät jotain etenemisen kannalta tärkeää, kuten käyttävät hissejä tai pitävät sairaalaa. Heidät voisi aivan hyvin korvata vivuilla tai ensiapulaukuilla pelattavuuden kärsimättä, mutta maailma tuntuu elävämmältä jos hahmot hoitavat tätä virkaa. Heidän ainoat kommenttinsa liittyvät tähän toimintaan. Ykköstason NPC-hahmot ovat juonen kannalta olennaisia. Heidät on sijoitettu sellaisiin paikkoihin ettei heitä voi ohittaa, ja heiltä saa myös etenemisen kannalta olennaista informaatiota. Oikeastaan kyse ei ole informaatiosta vaan pakollisesta tehtävästä, mutta tämä tehtävä on naamioitu repliikin muotoon. Vaikka kyseessä on yksinkertainen “mene paikkaan A, etsi objekti B ja palaa takaisin paikkaan C”-tehtävä, yhdistettynä huolelliseen käsikirjoitukseen ei pelaajalle pääse syntymään tällaista vaikutelmaa.

5.7 Puvustus

Draamallinen teatteri pyrkii puvustamaan hahmot niin, että he muistuttavat mahdollisimman paljon esikuviaan. Tämän lisäksi puvuilla pyritään kertomaan myös jotain hahmon luonteesta. Eeppisen teatterin periaatteisiin taas kuuluu, että näyttelijä ei yritä luoda illuusiota, että hän on esittämänsä hahmo. Tämän vuoksi myös liian realistiset kostyymit ovat haitallisia vaikutukselle. Brecht itse ohjeistaa Eeppiseen teatteriin soveltuvasta puvustamisesta seuraavasti:

“Jos esiintyjä on useita, voidaan pukeutumisella kuitenkin erottaa esitettäviä henkilöitä toisistaan. Tällöinkään ei “valepuku” saa olla täydellinen. Ei saa syntyä vaikutelmaa, että esiintyjät ovat todella esittämiään henkilöitä. (Eeppisessä teatterissa tämä illuusio on mahdollista rikkoa siten, että pukuja liioitellaan ja niistä käytetään tiettyjä tunnusmerkkejä, joilloin niistä itsestään

tulee huomion kohteita).

(Gonzalo Frasca, Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising, s. 2.)

Videopeleissä pelaajaa vieraannutetaan “pukemalla” samanlaiset viholliset samanlaisiin tekstuureihin. Niissä ei yleensä varioida juurikaan hahmojen ulkomuotoa paitsi tyypeittäin. Esimerkiksi Id Softwaren Doomissa tulee usein vastaan huoneen täydeltä täysin identtisiä demoneita, joidenka animaatiotkin ovat synkronoituneita.



Tämä lähestymistapa on ensisijaisesti käytännöllinen, sillä pelaajan on kyettävä erottamaan eri vihollistyytit toisistaan ja toissijaisesti taloudellinen, sillä muistiin voidaan tallentaa vain rajallinen määrä erilaisia hahmomalleja. Vaikutelma on kuitenkin hyvin vieraannuttava verrattuna siihen, että samaa vihollistyyppiä olisi edes kahta tai kolmea eri väri- ja kokovariaatiota. Koska vaihtelua ei ole, tottuu pelaajan silmä hyvin nopeasti grafiikkaan. Hahmot alkavat muodostua pelkiksi symboleiksi sen sijaan, että niitä pitäisi oikeina olentoina. Pelisuunnittelija Rob Fullop on kirjoittanut tästä liian staattisten graafisten elementtien ongelmasta:

“When you play a game 10,000 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story. If you watch a movie, you become the hero - Gilgamesh, Indiana Jones, James Bond,

whomever. The kid says, I want to be that. In a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor. [Fullop, 1993]"

(Lähde 10)

Tätä pelintekijöiden pitäisi pyrkiä välttämään. Ehkä on mahdotonta saada pelaaja keskittymään omaan hahmoonsa ja samalla säilyttää täysi pelattavuus, sillä se on jatkuvasti ruudun keskellä. Vihollisten kohdalla sen sijaan olisi kuitenkin tärkeää välttää niiden muodostuminen pelkiksi maalitauluiksi. Myöskään hahmojen nopeutta, kestävyyttä tai tehoa ei yleensä muunnella lainkaan.

Kuinka monta variaatiota yhdestä sitten hahmotyypistä tarvitaan, että syntyy illuusio yksittäisistä hahmoista eikä identtisestä hahmotyypistä? Tuskin kovinkaan montaa. Suspension of disbeliefin avittamiseksi olisi ensisijaisesti tärkeää välittää viesti, etteivät kaikki hahmot ole oikeasti samanlaisia. Jos tätä ei edes yritetä kertoa pelaajalle vaan päinvastoin lähetetään identtisillä hahmoilla vastakkaista informaatiota, ei ole ihmeäkään, jos pelaaja puolestaan alkaa suhtautua pelin vihollisiin kuin korttipelin kortteihin tai shakin nappuloihin.

Pelidemossani on suuri määrä NPC-hahmoja ja grafiikalla ja kenttäsuunnittelulla koitetaan välittää kuva elävästä yhteiskunnasta. En halunnut kansoittaa maailmaani identtisillä hahmojoukoilla, vaan päinvastoin luoda vaikutelmaa yksilöistä. Ratkoin graafiseen ilmeeseen liittyvät ongelmat siten, että arvoitin NPC-hahmojen ulkonäön yhdistelemällä erilaisia housujen ja paitojen värejä sekä erilaisia naamoja. Teknisesti tämä on hyvin yksinkertaista. Esimerkiksi kasvotekstuureja piirrettäessäni tein ensin kahdeksankertaisesti tarvittavan mittaisen tekstuurin. Sen jälkeen kopioin saman pohjatekstuurin jokaiseen näin syntyneeseen "ruutuun". Lopuksi piirsin jokaiseen ruutuun erilaiset kasvot vaihtelemalla lievästi ihon hiusten, viiksien, silmien, suiden ja nenien kokoja, tyyppejä ja värejä. Lopuksi ohjelmoin pienen skriptin, joka arpoo jokaisen hahmon kohdalla satunnaisesti, mitä näistä kahdeksasta kohdasta käytetään. Pelissäni tämä on helposti toteutettavissa sekä työmäärä- että suorituskykymielessä, sillä tekstuurit olivat sekä yksinkertaisia että matalaresoluutioisia.



Housujen ja paitojen kohdalla tekniikka oli sama, vaikka olisin voinut helposti arpoa myös hahmon osien päälle heijastettavan overlay-värin rgba-arvon, saaden miljardeja yhdistelmiä. Tätä kokeillessani törmäsin kuitenkin proseduraalisesti generoidun sisällön perusongelmaan: satunnaisuus ei ole kovin esteettistä. Riemunkirjavat hahmot pistivät liikaa silmään muuten niin värimaailmaltaan hillityssä pelissä, joten päätin valita käsin ne värit, joista yhdistelmät luotiin. Ongelman olisi voinut ratkaista myös kehittämällä monimutkaisempia sääntöjä satunnaisskriptiin ja koittanut sitä kautta haarukoida parempia tuloksia, mutta näin saavutettava hyöty olisi ollut pienehkö työmäärään nähden, eikä lopputulos voisi olla sen parempi kuin käsintekemällä saavutettu. Kenenkään silmään ei pistä yksi tai kaksi identtistä vastaantulijaa, mutta neonkeltaiseen paitaan ja vihreisiin housuihin pukeutunut hahmo kyllä.

Näin muillakin osa-alueilla vaivaa toistuvuuden vähentämiseksi. Esimerkiksi tasanteiden tiilet varioidaan samalla tavalla ja seinälle roiskahtavan veren määrä, pituus ja leveys ovat satunnaisia. Myös kuolinanimaatiot ovat dynaamisia. Sen sijaan, että olisin animoinut kymmeniä erilaisia kaatumisia ja kouristeluita, korvasin kuolevan hahmon ragdoll-mallilla. Ragdollin nimi tulee räsynukesta, ja sillä tarkoitetaan fysiikkamallinnettua hahmoa, joka osaa retkahtaa maahan ja törmäillä asioihin esikuvansa mukaisesti. Ragdollin käyttämisessä on se etu, että suhteellisen monimutkaisesta fysiikkamallista johtuen kaatumistavat eivät ole juuri koskaan identtisiä. Monesti tapahtuu myös jotain yllättävää, hahmo saattaa kierähtää tasanteelta alas tai jäädä retkottamaan seinää vasten. Lisäsin tähän vielä variaatiota "tönäisemällä" ragdoll-hahmoa satunnaisella voimalla sen luomisen yhteydessä. Tästä johtuen hahmot lyyhistyvät joskus suorilta jaloilta maahan kun taas toisilla kerroilla ne saattavat lennähtää metrisessä kaaressa.

Ikävä kyllä se minkä Ragdoll-systeemi voittaa uskottavuudessa ja variaatioiden lukumäärässä, se häviää näyttävyydessä. Harmillisen usein hahmo vain rojahtaa paikoiltaan alas. Tätä voisi kuitenkin kehittää helposti sitomalla satunnaisen tönäisyvoiman käytettyyn aseeseen ja ampujan etäisyyteen. Ragdollia kannattaisi myös käyttää yhdessä valmiiden animaatioiden kanssa. Esimerkiksi erityisen onnistuneen tai tiettyyn kohtaan osuneen laukauksen jälkeen kuolinanimaatio voisi olla ennaltamäärätty.

5.8 PÄÄTÖSSANAT

Pelidemon kehittäminen itsenäisesti on ollut hieno kokemus. Harvoin olen mitään projektia tehdessäni ollut niin tyytyväinen päästessäni aamulla koneen ääreen. Kaikki osa-alueet - oli kyse sitten suunnittelusta, ohjelmoinnista, kenttäeditoinnista, 3d-mallinnuksesta, teksturoinnista, äänien metsästyksestä tai pelattavuuden optimoinnista ovat olleet yhtä lailla kiinnostavia, opettavaisia ja innostavia. Ala on nuori ja jatkuvassa muutoksessa, ja minusta tuntuu, että sen parissa on juuri nyt tapahtumassa jotain, jossa haluan olla mukana. Olen päivä päivältä enemmän varma, että olen kulkemassa oikeaan suuntaan.

Myös Bertolt Brechtin teatteriteoriaan ja ajatuksiin tutustuttuani voin todellakin sanoa, että olen saanut paljon uutta kokemusta ja perspektiiviä draaman ja narratiivisen fiktion tulkitsemiseen. Jotkut syyttävät Brechtiä turhasta teoreettisuudesta ja monimutkaisesta ilmaisusta - olen täysin eri miltä! Miehen esseet ovat olleet ajatuksia herättäviä, hauskoja, syvällisiä ja älykkäitä.

Pidän itseäni myös onnekkaana, kun jonkin ihmeellisen assosiaation avulla onnistuin päässäni yhdistämään jo lapsesta asti harrastamani asian, videopelit, minulle lähes täysin uuteen kiinnostuksenkohteeseen, teatteri. Tämä teki opinnäytetyön kirjallisen osuuden kirjoittamisesta paljon helpompaa - minun täytyi vain tutkia toista puolta aihealueestani, sillä toinen tuli ulkomuistista. Ikävä kyllä jouduin jättämään monia jo lähes valmiita osa-alueita pois tekstistäni. Kenttäsuunnittelun ja lavastamisen sekä kenttäsuunnittelun ja draaman kaaren yhteydet olivat molemmat jo selkeitä päässäni mutta jäivät realisoitumatta tekstiin. Eniten minua harmittaa, etten ehtinyt vaahtoamaan sosialismista Sim Cityssä, ateismista Civilization kakkosessa, Bioshockin anti-libertanismista sekä muista poliittisista sävyistä videopeleissä. No, ehkä palaan tähän joskus toiste.

Ajatukseni oli vielä kirjoittaa loppusanoiksi yhteenveto siitä, mitä olen oppinut immersioista, Brechtistä ja pelisuunnittelusta tämän projektin aikana. (Ehkä kuitenkin)jätän nämä langat kuitenkin vielä toistaiseksi solmimatta yhteen ja haudon näitä asioita ainakin seuraavan peliprojektini ajan. Toivottavasti siitä syntyy tällä kertaa jotain valmista!

LÄHTEET

1. Apple OSX Snow Lion Dictionary, sanakirjaselvitys sanalle Immersion, kirjoittajan vapaa suomennos
2. Suspension of disbelief. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief/, Luettu 1.8.2012
3. Suspension of disbelief. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief/, Luettu 1.8.2012
4. J.R.R. Tolkien. Wikipedia-artikkeli www.en.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien/, Luettu 20.9.2012
5. Old Man Murray-blogi. Wikipedia-artikkeli www.oldmanmurray.com/, Luettu 2.11.2012
6. Web-dokumentti web.mit.edu/allanmc/www/brecht.pdf
7. Brecht, B. 1967. Kirjoituksia teatterista. VAPK-kustannus. Teatterikorkeakoulu. Helsinki: Valtion painatuskeskus, s. 135.
8. Web-dokumentti www.teachit.co.uk/armoore/drama/brecht.html
9. Gonzalo Frasca, Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising, s. 2.
10. Brecht, B. 1967. Kirjoituksia teatterista. VAPK-kustannus. Teatterikorkeakoulu. Helsinki: Valtion painatuskeskus
11. Web-dokumentti www.teachit.co.uk/armoore/drama/brecht.html
12. Honkala, T. 2012. Valitse oikein, Pelit-lehti, 5/2012 s. 66-67.