

Aki Savolainen

Pelisuunnitelma pelille Lend Me An Ear Co.

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Tradenomikoulutus
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Kevät 2013



Koulutusala Tradenomikoulutus	Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Tekijä(t) Aki Savolainen	
Työn nimi Pelisuunnitelma pelille Lend Me An Ear Co.	
Vaihtoehdot ammattipinnot	Ohjaaja(t) Raimo Mustonen
	Toimeksiantaja
Aika Kevät 2013	Sivumäärä ja liitteet 30 + 36
<p>Opinnäytetyö käsittelee pelisuunnitelma dokumentaatioiden suunnittelua ja luontia. Opinnäytetyö käsittelee myös pelisuunnitelmaa tukevien materiaalien käyttöä teeman luomiselle ja itse kirjoitusprosessiin liittyviä haasteita. Suunniteltavan pelin Lend Me An Ear Co. teemoina ovat salakuuntelu ja vakoilu. Näitä teemoja tutkitaan teoriaosuudessa. Ohessa tutkitaan myös fiktiivisiä teoksia liittyen edellä mainittuihin teemoihin. Pelisuunnitteluprosessia käsitellään pohdiskelevästi, vaihtoehtoja vertaillen. Lopullinen pelisuunnitelma koostuu suppeasta pelisuunnitelmasta, tarinan synopsiksesta ja pelin suunnitelmasta.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	pelisuunnittelu, salakuuntelu, vakoilu, äänityö
Säilytyspaikka	<input type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto



School Business	Degree Programme Business Information Technology
Author(s) Aki Savolainen	
Title Game Design Process of Lend Me An Ear Co.	
Optional Professional Studies	Instructor(s) Raimo Mustonen
	Commissioned by
Date Spring 2013	Total Number of Pages and Appendices 30 + 36
<p>The thesis goes through the process of drawing up game design documents using materials that support and aid to create a theme for the game and challenges met during the writing process. The themes of Lend Me An Ear Co. are eavesdropping and espionage. These themes are researched in theory section of the thesis. The thesis also looks at fictional sources regarding eavesdropping and espionage. Game design is a reflective thought process, while pondering the given options. In the end, the game design consists of Basic Game Design Document, Story Overview and Game Plan documents.</p>	
Language of Thesis Finnish	
Keywords	Game Design, Eavesdropping, Espionage, Audio
Deposited at	<input type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

ALKUSANAT

Lähdin matkalle luomaan maailman tavalla johon olen tottunut, mutta päädyin löytämään uuden tavan jolla luoda maailman.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 PELIN IDEA JA TEEMA	2
2.1 Pelin idea – Mitä pelissä halutaan nähdä?	2
2.2 Pelin teema	3
2.2.1 Salakuuntelu	4
2.2.2 Salakuuntelun laillisuus	4
2.2.3 Puhelin	5
2.2.4 Puhelimen salakuuntelu	5
2.2.5 Muita välineitä salakuunteluun	7
2.2.6 Teollisuusvakoilu	9
3 PELIN REFERENSSIT	11
3.1 Pelit	11
3.1.1 Phoenix Wright: Ace Attorney –pelisarja	11
3.1.2 Metal Gear Solid –pelisarja	13
3.1.3 Civilization –pelisarja	14
3.1.4 Pelaajan valinnat ja karma tarinankerronnan välineenä	15
3.2 Elokuvat ja televisiosarjat	17
3.2.1 The Conversation	17
3.2.2 Burn Notice –televisiosarja	19
4 SUUNNITTELUPROSESSI	20
4.1 Projektin alku	20
4.1.1 Lend Me An Ear Co.- Idean jalostaminen	20
4.2 Projektin muuttaminen muotoaan	25
4.3 Suunnittelu prosessi päättyy	27
5 POHDINTA	28
6 LÄHTEET	30

1 JOHDANTO

Ihmisten lyhyt muisti jättää paljon toivomisen varaan. Onneksi asioita voi kirjoittaa muistiin ja niin ideat sekä ajatukset pysyvät koossa. Tämän takia pelisuunnittelijoiden yksi tärkeimmistä apuvälineistä on pelisuunnitelmadokumentti (Game Design Document).

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on esitellä pelisuunnitelman suunnittelua, sen tavoitteita ja toteutusta. Opinnäyte käsittelee myös pelin teeman valintaa ja siihen liittyvää tiedonhakua. Tietoa on haettu alan kirjallisuudesta, käytännön kokemuksista sekä muista mahdollisista lähteistä.

Opinnäytetyössä esitelty pelisuunnitelma sisältää seuraavat dokumentit: Suppean pelisuunnitelman (Brief Game Design Document), tarinan synopsis (Story Overview) ja pelin alustava suunnitelma (Game Plan). Suppea pelisuunnitelma kertoo, mitä pelissä tehdään ja kuinka asioita tehdään pelissä. Tarinan synopsis käsittelee tarinavetoisen pelin juonta, kuitenkin syventymättä siihen liikaa. Pelin suunnitelma taas kertoo pelin toiminnalliset ominaisuudet tiivistettynä. Kaikkia näitä dokumentteja tarvitaan, sillä yksi pelisuunnitelman tavoitteista on esitellä ja potentiaalisesti myydä peli-idea asiakkaalle, jonka jälkeen alkaa pelin toteutus. Koska pelisuunnitelmaa oli tarkoitus markkinoida sen valmistuttua, oli opinnäytetyötä kirjoittaessa tärkeää tiedostaa peleiltä vaadittavaa markkinointia.

Pelin teema on tärkeää määritellä projektin alussa, sillä se auttaa hahmottamaan lopullisen pelin toimintoja, tarinaa ja ulkonäköä. Tässä opinnäytetyössä pelin teemana on salakuuntelu ja vakoilu, joten aiheita tutkittiin ohessa.

2 PELIN IDEA JA TEEMA

Peli syntyy ideasta, jonka pohjalta halutaan toteuttaa tuote eli peli, joka itsessään pyrkii ilahduttamaan asiakasta eli pelaajaa. Ideaa kannattaa kuitenkin koetella ensin ja katsoa, kuinka sitä voi potentiaalisesti kehittää ja mikäli siitä riittää materiaalia peliksi asti. Mikäli materiaalia löytyy, voi seuraavaksi miettiä pelin teemaa.

2.1 Pelin idea – Mitä pelissä halutaan nähdä?

Pelin alkuperäinen idea syntyi ajatuksesta luoda peli, jonka teemana olisi salakuuntelu. Idean pohjalta valmistelin alustavan esittelyn (Game Pitch). Kyseinen esittely eteni seuraavasti:

”Peliprojektin nimi on Lend Me An Ear Co. ja pelin teemoina ovat salakuuntelu ja vakoileminen. Peli vaatii tietyt teknologiset puitteet, joten peli sijoittuu 1990-luvulle. Matkapuhelimet olivat vielä harvinaisuuksia ja ns. klassinen salakuuntelu oli vielä mahdollista. Tässä tapauksessa salakuuntelulla tarkoitetaan puhelimeen asennettavan mikrofonin käyttöä tai puhelinkojojen kautta tapahtuvaa salakuuntelua.

Pelaaja on salakuunteluun erikoistunut spesialisti, jota johdattaa asiakkaiden raha. Peli sijoittuu 1990-luvulle, yhdysvaltalaiseen suurkaupunkiin, jossa pelaaja suorittaa tehtäviä.

Tehtävät rakentuvat seuraavasti:

- Asiakkaan tapaaminen
 - Tehtävän anto ja tehtävään liittyvät yksityiskohdat
- Murtautuminen kohteen tiloihin
 - Minipeli, jossa demonstroidaan murtautumiseen liittyviä haasteita
- Salakuuntelu laitteiden asentaminen
 - Pelaajan on piilotettava lähetin ja poistuttava tiloista tietyn ajan sisällä

- Mahdolliset lisätehtävät
 - Salakuuntelunauhan korjaaminen, epäonnistuneeseen tilanteeseen reagoiminen, jne.
- Asiakkaan tapaaminen uudestaan
 - Pelaajan palkitseminen. Pelaaja pystyy vaikuttamaan lopputulokseen neuvottelujen kautta. Neuvottelut vaikuttavat myöhempään tehtäviin.

Pelaajan tavoitteena on päästä taloudellisesti omilleen ja paeta kaupungista uusien työtehtävien toivossa.”

Tästä alustavasta ideasta oli jo jalostettu melko paljon tähän esittelyyn ja se sisälsi myös pääteemat, kuten salakuuntelun ja vakoilun. Mutta ideat kehittyvät ja monipuolistuvat ajan saatossa, kuten tulini huomaamaan opinnäytetyön edetessä.

2.2 Pelin teema

Veteraani pelisuunnittelija Jesse Schell selittää pelin teeman ja sen merkityksen näppärästi kirjassaan *The Art of Game Design*: ”Teema määrittää mistä pelissä on kysymys. Se on idea, joka kietoo koko pelin yhtenäiseksi. Se on idea, jota muut elementit tukevat. Suurin hyöty pelin rakentamisesta yhden teeman ympärille on se, että pelin elementit tukevat toinen toistaan, sillä jokaisella elementillä on sama tavoite.” (Schell 2010)

Lend Me An Ear Co. pääteemana on salakuuntelu. Sen pohjalta aloin tutkia kaikkea, joka voisi olla liitoksissa salakuunteluun ja mitä salakuunteluun ilmiönä liittyy. Tutkimisen myötä tuli selväksi, että mikäli pelistä haluaa monipuolisen ja viihdyttävän, on siihen lisättävä lisäteema ja niinpä toisena teemana on vakoilu. Vakoilulla on pitkät ja monipuoliset juuret ja salakuuntelu on yksi vakoilun muodoista, joten teemat tukevat toisiaan.

2.2.1 Salakuuntelu

Salakuuntelussa kuunnellaan kahden osapuolen keskustelua ilman osapuolten lupaa. Salakuuntelua voi suorittaa monella tavalla, joko kuuntelemalla henkilökohtaisesti kahden henkilön keskustelua tai käyttämällä teknisiä välineitä. (Harris, T. 2012)

2.2.2 Salakuuntelun laillisuus

Puhelimen salakuuntelu on jo vuodesta 1890 lähtien (kun puhelin alkoi levitä koteihin) huolestuttanut puhelimen käyttäjiä. Alun alkaen Yhdysvaltain laki kielsi puhelimen salakuuntelun harjoittamisen kokonaan. Lain puitteissa virkavallan harjoittama puhelimen salakuuntelu hyväksyttiin vasta vuonna 1920, mutta vuosien varrella laki on tiukentunut. Nykyisin virkavalta tarvitsee oikeuden luvan puhelujen salakuunteluun, ja silloinkin salakuuntelun aika on rajoitettu. (Harris, T. 2012.)

Lainsäädännöt salakuuntelusta vaihtelevat eri maiden välillä. Suomen laissa kirjoitetaan seuraavasti:

Joka oikeudettomasti teknisellä laitteella kuuntelee tai tallentaa

1) keskustelua, puhetta tai yksityiselämästä aiheutuvaa muuta ääntä, jota ei ole tarkoitettu hänen tietoonsa ja joka tapahtuu tai syntyy kotirauhan suojaamassa paikassa, taikka

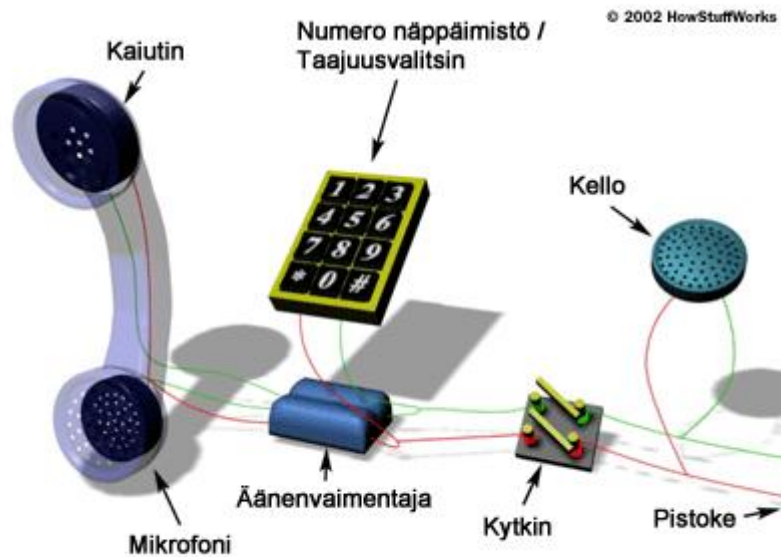
2) muualla kuin kotirauhan suojaamassa paikassa salaa puhetta, jota ei ole tarkoitettu hänen eikä muunkaan ulkopuolisen tietoon, sellaisissa olosuhteissa, joissa puhujalla ei ole syytä olettaa ulkopuolisen kuulevan hänen puhettaan,

on tuomittava salakuuntelusta sakkoon tai vankeuteen enintään yhdeksi vuodeksi.

Yritys on rangaistava. (Rikoslaki 531/2000, 5 §).

2.2.3 Puhelin

Puhelinta käytetään pitkän matkan viestintään. Puhelimen rakenne on kuitenkin hyvin yksinkertainen. Puhelin koostuu vähintään kolmesta osasta: kaiuttimesta, mikrofonista ja kytkimestä. Nykypuhelimeissa on lisäksi äänenvaimentaja (jolloin soittaja itse ei kuule omaa ääntään), kello joka ilmoittaa soitosta sekä numerot, joilla valitaan taajuus. Kaiutin ja mikrofonit ovat kytkettyinä kuparilangoilla toisiinsa, joiden kautta ääni värähtelee kytkimeen. Kytкин siirtää puhelujen äänen puhelinlankoja pitkin lähimpään puhelinverkkoon, josta puhelu ohjautuu halutulle henkilölle (kuvio 1). (Brain, M. 2012)



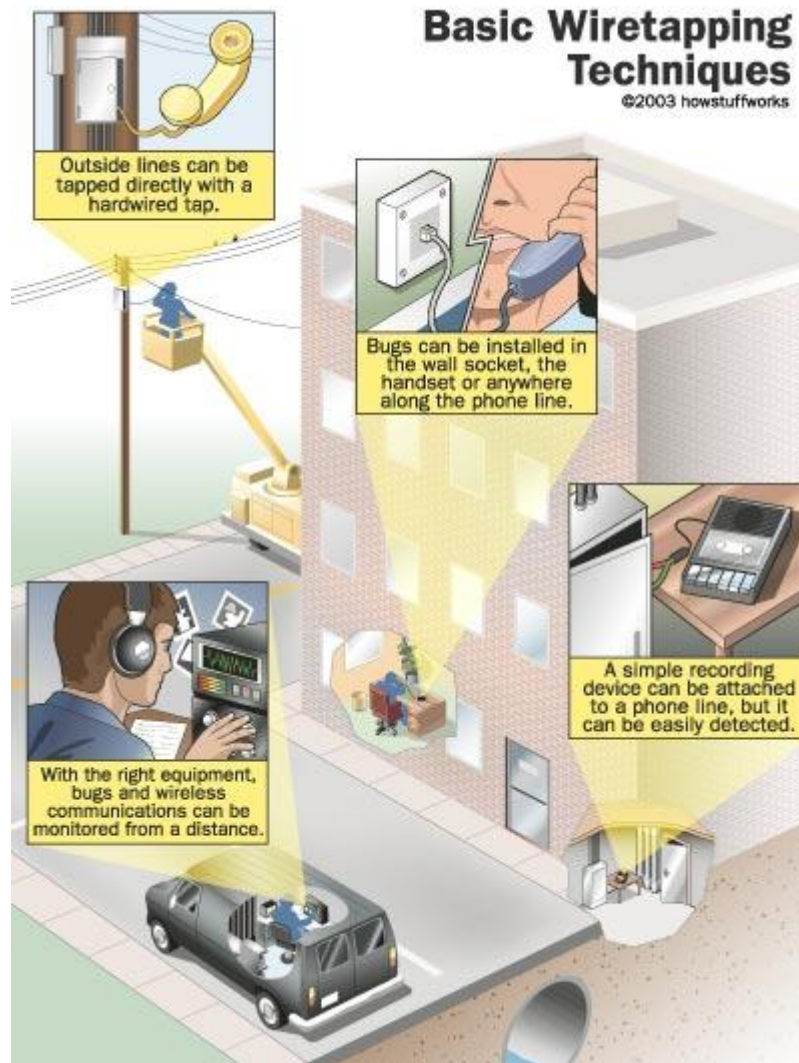
Kuvio 1: Puhelimen rakenne (Brain, M. 2012)

2.2.4 Puhelimen salakuuntelu

Puhelinlangat mahdollistavat puhelujen salakuuntelun. Salakuuntelija kytkee salakuunneltavan puhelimen puhelinlangat omaan puhelimeensa, jolloin salakuuntelija voi kuunnella puhelua. Tämä kuitenkin vaatii salakuuntelijan pysymisen samassa tilassa salakuunneltavan puhelimen kanssa.

Kokeneemmat salakuuntelijat käyttävät lähetintä (bug), joka lähettää tiedon radioaaltoina salakuuntelijalle. Lähetin asennetaan puhelimen sisään. Lähetin on ohjelmoitu aktivoitumaan

silloin, kun soittaja puhuu puhelimeen. Näin salakuuntelijan ei tarvitse itse kytkeä nauhoitusta päälle tai jättää lähetintä jatkuvasti päälle. Jatkuva nauhoittaminen ei ole käytännöllistä, sillä se voi täyttää nauhan, jolle puhelu tallennetaan. Lähettimen suosio perustuu sen käytännöllisyyteen, lähetin on tarpeeksi pieni ja helposti piilotettava, jolloin salakuunneltava ei löydä sitä. Elokuvien sankarit osaavat etsiä lähettämiä, mutta entäpä arjen sankarit? (Harris, T. 2012)



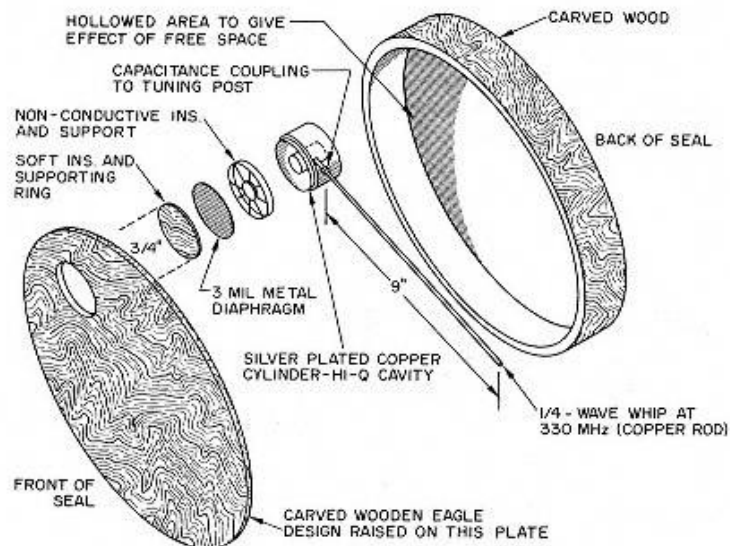
Kuvio 2: Salakuuntelumenetelmiä (Harris, T. 2012)

2.2.5 Muita välineitä salakuunteluun

Salakuunteluun voi käyttää muitakin välineitä kuin puhelinta. Ajan myötä keinot ovat käyneet yhä monipuolisemmiksi, joten luettelen ne välineet, jotka herättivät mielenkiintoni pelillisen potentiaalin vuoksi.

Radiolähetin on yksinkertainen, mutta potentiaalisesti monipuolinen väline salakuunteluun, sillä kuka tahansa elektroniikkaan erikoistunut pystyy rakentamaan sellaisen. Lähettimen voi piilottaa niin monella tavalla kuin kaksi tavoitetta antaa myöten:

- 1) Lähettimen on oltava ”näkymätön”. Lähettämiä on piilotettu kukkakimppuihin, tuuletuskanaviin, mihinkä tahansa johon lähetin vain mahtuu piiloon. Käytännön esimerkkinä toimikoon The Great Seal Bug: Vuonna 1946 neuvostoliittolaiset koululaiset lahjoittivat Yhdysvaltain suurlähetystölle puusta valmistetun Yhdysvaltain vaakunan, jonka sen hetkinen suurlähettiläs asetti toimistonsa seinälle. Vaakunan sisälle kätkeytyi neuvostoliittolaisten asentama radiolähetin. Radiolähetin kuitenkin toimi ilman virtalähdettä, sillä vaakunan rakenne itsessään mahdollisti korkeataajuisen radioaaltojen lähettämisen. Vaakunan välikalvo ja radiolähettimen rakenne mahdollistivat radioaaltojen resonoivan vaakunasta itsestään ja radioaallot kerättiin talteen suurlähetystön eteen parkkeeratulla pakettiautolla. (Murray, K.. 2012. a.)



Kuvio 3: The Great Seal Bug rakenne (Murray, K. 2012. a.)

- 2) Lähetin tarvitsee yleensä virtalähteen (poikkeuksena esimerkiksi yllä kerrottu The Great Seal Bug). Niinpä lähettimen piilottamisen lisäksi myös virtalähde vaatii piilon. Lisähaasteena on myös virran kesto. Mikäli lähettimen on oltava toiminnassa pitkään, niin vaaditaan säästeliästä lähetintä taikka tehokasta virtalähdettä. (Murray, K. 2012. a.)

Eräs omituisimmista, mutta mielenkiintoisimmista salakuunteluvälineistä on salakuunteleminen lasersäteen avulla. Lasersäde osoitetaan kohteeseen. Ääni yleisellä tasolla perustuu resonointiin, joten kun lasersäde läpäisee ikkunan, se kerää ikkunan värinästä tarvittavan äänen. Ääni kerätään sitten säteestä talteen. Toinen tapa on osoittaa henkilöä lasersäteellä ja videokuvata lasersäteen luomaa pistettä. Videokuvaa ei kuitenkaan tarkenneta vaan se jätetään pehmeäksi, jolloin videokuva ja varsinkin piste ”elää”. Videokuvan perusteella voidaan laskelemoida lopullinen äänen resonointi. Kummatkin tavat ovat ajatuksena viehättäviä, mutta käytännössä kankeita, sillä ne vaativat hyvin optimaalisia tilanteita. Esimerkiksi mikäli kohde onkin tuplaikkunan takana, niin säde vääntyy matkan varrella ja sitä on vaikeata kohdistaa oikein. Tämän lisäksi ikkunahan ei resonoi vain sisätilan ääniin, vaan myös ikkunan ulkopuolisiin ääniin, kuten autoihin, kadunkulkijoihin, jne. Peleissä tämä ei kuitenkaan ole ongelma, sillä pelit ovat fantasiaa ja siksi sääntöjä voi ja kannattaakin rikkoa. (Murray, K. 2012. b.)

Yksinkertaisin ja yleensä jopa tehokkain tapa tallentaa ääntä on käyttää perinteisiä mikrofoneja. Lähes mikä tahansa mikrofoni soveltuu sisätiloissa tallentamiseen. Mikäli haluaa tallentaa ääntä tietyn etäisyyden takaa, on syytä käyttää sopivaa mikrofonia oikeaan tilanteeseen. Pitkän matkan salakuuntelun tapauksessa parhaimpia mikrofoneja ovat haulikkosuuntakuvioita käyttävät suuntamikrofonit. Suuntamikrofonit tallentavat ääntä hyvin kapealta alueelta ja eristävät ympäröivät äänet. Suuntamikrofonit eivät vastavuoroisesti ole hyviä sisätiloissa, sillä niiden tallennusalue on niin kapea. (Ääni elokuvassa 2006)



Kuvio 4: Parabolinen mikrofoni (Erickson, L. 2013)

Toinen vaihtoehto pitkän matkan rajattuun tallennukseen on käyttää paraboloidin muotoista akustista heijastinta, jonka keskelle mikrofoni sijoitetaan (kuvio 4). Parabolinen heijastin mikrofonin kanssa muistuttaa lautasantennia, ja periaate onkin samanlainen. Heijastimen ansiosta parabolinen mikrofoni voi kerätä ääntä monenkin metrin päästä ja siksi sitä suositetaan salakuuntelussa, mutta myös luontoäänien tallentamisessa. Kokoonpano vaatii kuitenkin kuu-
lokkeet, sillä jo yhden asteen suuntavirhe saattaa vaimentaa kohteen kokonaan pois kuuluvista. (Laaksonen 2006)

2.2.6 Teollisuusvakoilu

Salakuuntelu luokitellaan usein teollisuusvakoilun alle, sillä salakuuntelulla on pitkät perinteet suuryritysten historiassa. Johtopäätökseni oli siis, että mikäli joku haluaa harjoittaa salakuuntelua tehokkaasti, on kyseisen henkilön osattava hyödyntää vakoilua. Todellinen vakoilu voi olla jopa helpompaa kuin elokuvat antavat olettaa ja yleensä väkivallattomampaa. Lukiessani aiheesta Ira Winklerin kirjasta *Spies Among Us*, alkoi vakoilun todellinen luonne paljastua.

Vakoilun tärkein valttikortti on tieto ja sen hyväksi käyttö. Suuryritykset käyttävät huomattavia summia teknologioidensa varjeluun, sillä menetetyn tiedon arvot voivat vaikuttaa yritysten talouteen romahduttavasti. Winklerin ammattiin kuului murtaa yritysten turvajärjestelmät, pyrkiä keräämään tärkeitä tietoja ja sitten ilmoittaa niistä yrityksille, jotta turvallisuusaukot pystyttäisiin paikkaamaan. Winkler myös painottaa, että vakoilijoita on monenlaisia ja he toimivat yleensä ryhmissä. Asiamies (operative) toimii tiedustelupalvelun palveluksessa ja kerää tietoa ihmisiltä. Asiamies yleensä etsiikin itsellensä agentin (agent) tai agenteja, jotka tarjoavat hänelle tiedot, ja palkaksi asiamies opastaa agenteja tarvittaessa eteenpäin. Agenti on henkilö, jolla on mahdollisuus päästä käsiksi haluttuun tietoon ja hänet on lisäksi palkattu välittämään tiedot eteenpäin asiamiehelle. Kuka tahansa henkilö, joka tarjoaa pimitettyä tietoa eteenpäin luvatta, voidaan luokitella agentiksi. (Winkler 2005)

Kirjassaan Ira esitteli tapaustutkimuksiaan aiheesta. Ensimmäisessä esimerkkitapauksessaan Ira ryhmineen pyrkii pääsemään sisään yritys X:n toimitiloihin ja keräämään tietoja. Ryhmä pääsi yrityksen sisään ruuhka-ajan turvin, ilman että turvatarkastajat olisivat edes pysäyttäneet heitä. Ryhmä huomasi myös, että joissakin tapauksissa vieraille tarkoitettu vieraspassi takasi sisäänpääsyn virallista passia paremmin. Pähkinänkuoressaan ensimmäinen tapaustutkimus osoitti, kuinka helppoa on ylenkatsoa turvallisuuden aukkoja. Henkilöstön välinpitämättömyyden vuoksi kuka tahansa tarkkaavainen jalankulkija voisi, mikäli kanttia riittäisi, halutesaan murtautua yrityksen sisään vaivattomasti. Eräässä esimerkissä Ira puhui syyskuun 11 terrori-iskun jälkeisistä turvatarkastuksista, ja kuinka lentokentät epäonnistuivat vahtimaan lentokoneiden bensatankkeja, johon Ira ryhmineen asensi tekaistun pommin. Tämä oli siis turvallisuuskoe, josta ei oltu ilmoitettu johtoporrasta alemmille tahoille. Ira kuitenkin muistuttaa, että esimerkkitapauksien takia kyseiset turvallisuusaukot on korjattu tulevaisuuden varalta. (Winkler 2005)

3 PELIN REFERENSSIT

Pyörää ei tarvitse keksiä uudestaan, sanoo sananlasku. Ihminen kerää ympäriltään vaikutteita ja virikkeitä kaiken aikaa ja niiden pohjalta muokkautuvat uudet ideat. Ideat eivät myöskään synny odottamalla, vaan niitä on etsittävä ja silloin on hyvä olla käsillä laaja valikoima teemaan sopivia aineistoja ja lähteitä. Parhaimmillaan aineistot itsessään selittävät tietyn konseptin nopeammin ja tehokkaammin, kuin mitä suunnittelija pystyisi kuvailemaan ulkomuististaan.

3.1 Pelit

On tärkeää tuntee pelejä, jotta pelien suunnittelu olisi helpompaa. Vaikka oman pelityypin pelaaminen on tärkeää, eli tasoloikkapeliä varten pelataan tasoloikkia, niin se on pitemmän päälle liian kapeaa ja ilmiö ei synnytä laajempia rikkovia ideoita.

Alle olen valinnut tärkeimmät inspiraation lähteet peliä varten.

3.1.1 Phoenix Wright: Ace Attorney –pelisarja

Phoenix Wright: Ace Attorney –pelisarjassa pelaaja astuu nuoren puolustusasianajajan Phoenix Wrightin kenkiin. Pelaajan tehtävänä on voittaa oikeudenkäynnit ja vapauttaa asiakkaat syytöksistä. Jokaisessa sarjan neljästä julkaistusta pelistä, Phoenix Wright: Ace Attorney, Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All, Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations sekä Apollo Justice: Ace Attorney, pelaajalla on ratkottavanaan neljä tapausta per peli. Tapaukset muodostavat yhdessä koko pelin kattavan juonen kaaren. Pelit on julkaistu alun perin Nintendon käsikonsoleille, mutta suosion kasvaessa pelisarja on löytänyt tiensä useammalle alustalle, kuten iPadille. Mutta alkuperäisen alustan tiedostaminen on tärkeää, sillä se korostaa pelien suunnittelun aikana tehtyjä valintoja.



Kuvio 5: Phoenix Wright: Ace Attorney mainoskuva (The Ace Attorney Wiki 2013)

Pelien narratiivia kerrotaan visuaalisena novellina (erittäin suosittu formaatti Japanissa), jossa dialogi on luettavissa ruudulta ja hahmoilla on yleensä niukasti animaatioita. Dialogia ei ole kuitenkaan ääninäytelty mitä luultavimmin jo laiteteknisistä syistä (käsikonsolien muistikapasiteetti on rajallinen), mutta tämä on myös auttanut elävän dialogin kirjoittamisessa ja muokkaamisessa pelin julkaisuun asti. Elävä dialogi onkin paikallaan, sillä pelisarja on tunnettu huumoristaan ja käänteitä täynnä olevista tapauksista. Pelit ovat rajattu kahteen toiminnalliseen osioon, tapauksien tutkimiseen ja oikeudenkäynteihin. Tapausta tutkiessa pelaaja etsii ja tutkii todisteita sekä haastattelee silminnäkijöitä. Oikeudenkäynneissä pelaaja käyttää todisteita väärin lausuntojen kumoamiseen. Pelimekaniikka on yksinkertainen, ja ilman toimivaa juonta se olisi myös monotoninen.

Phoenix Wright: Ace Attorney –pelisarja onkin oiva esimerkki toimivasta kokonaisuudesta: Pelimekaniikka ja juoni tukevat toisiaan. Pelin teema on selkeä: oikeudenkäyntien jännittävä maailma. Oikeudenkäynneistä on tehty mielenkiintoisia, käänteitä täynnä olevia näytöksiä. Tämä toimii tarinankerronnallisessa draamassa erinomaisesti. (The Ace Attorney Wiki 2013)

Lend Me An Ear Co.:nia suunnitellessa peräännyin useasti miettimään ja heijastelemaan, kuinka pelini olisi yhtä helposti lähestyttävä ja mielenkiintoinen kuin Phoenix Wright: Ace Attorney –pelisarja.

3.1.2 Metal Gear Solid –pelisarja

Metal Gear Solid –pelisarja edustaa toiminnallista, James Bond -hengessä suunniteltua hiivintää kylmän sodan ja tulevaisuuden välillä. Tavaramerkkeinä ovat pitkät välinäytökset, miellyttävää hiipimistä tukeva pelimekaniikka ja pelisarjalle ominainen tunnelma. Pelisarjaa voisikin pitää pelimaailman vastineena Hollywood toimintaelokuvalla. Pelissä on tiukkaa toimintaa, huumoria, miellyttävää katsottavaa ja se vetoaa mukavasti yleisöön.

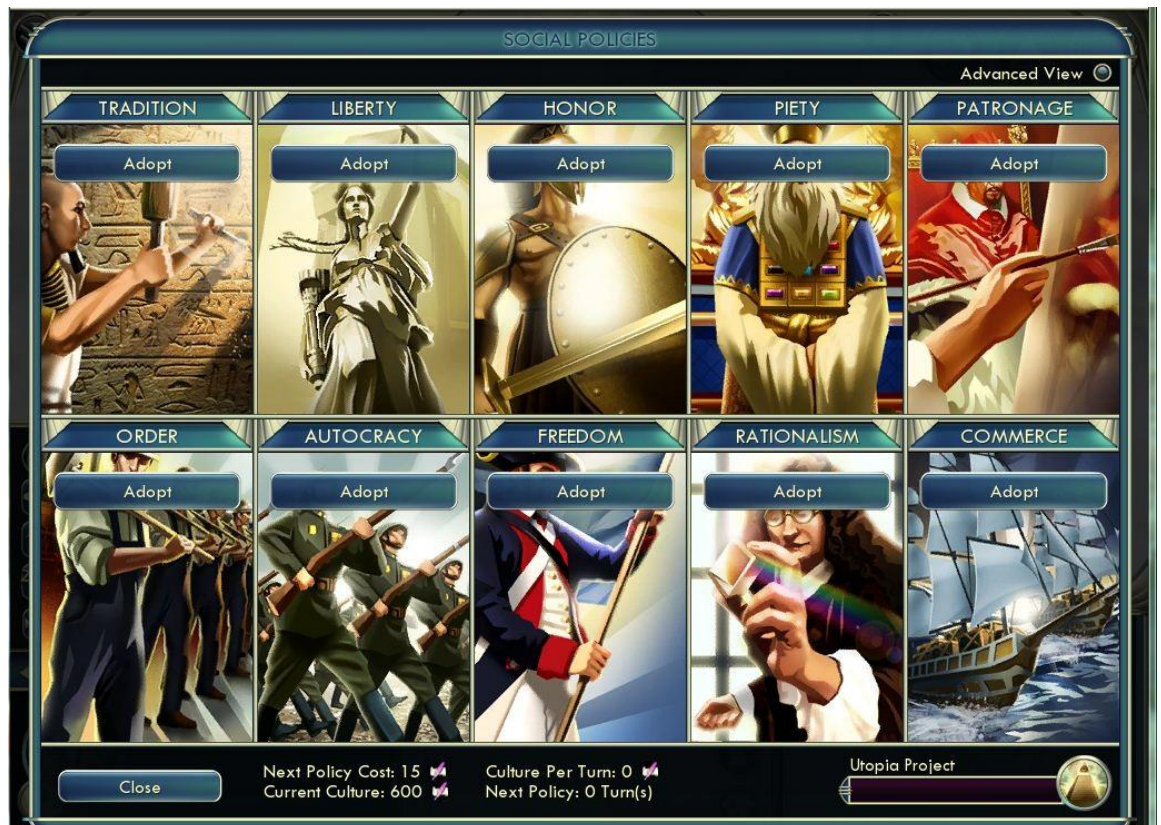
Lend Me An Ear Co. ei tule olemaan reaaliaikainen toimintapeli, eikä kolmannesta persoonasta kuvattu, mutta pelin teema antaa paljon aineksia omaan projektiin. Kylmä sota oli vaikoilun kulta-aikaa. Mutta teeman lisäksi Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty pelissä on eräs kohtaus, joka erityisesti jäi mieleeni, peli sisältää salakuunteluosion, jossa pelaajan on suunnattava suuntamikrofonia kohteen perässä. Mikrofonin ei muistuta parabolista mikrofonia visuaalisesti, vaikka se toimiikin samalla tavalla. Metal Gear Solid –pelisarjassa teknologia onkin futuristista, romantisoitua, joka tukee tarinallisesti ja pelillisesti, sillä pelit eivät olisi toimineet täysin realistisessa ympäristössä. Pelisarjan suunnittelijat pystyivät valitsemaan tarvittavat välineet ja muuntamaan ne futuristiseen muotoon, jolloin oikein maailman säännöt eivät rajoita peliä, eikä se myöskään silloin riko pelin immersiota. (The Metal Gear Wiki 2013)



Kuvio 6: Metal Gear Solid (The Metal Gear Wiki 2013)

3.1.3 Civilization –pelisarja

Civilization -peleissä pelaaja valitsee haluamansa sivilisaation ja pyrkii kehittämään siitä voittoa annetun ajan sisällä. Teemallisesti pelit eivät kosketa aiheittani oikeastaan yhtään, mutta pelimekaanisesti peleillä on suuri vaikutus.



Kuvio 7: Civilization 5 sosiaalipolitiikat (CivFanatics 2013)

Civilizationissa pelaajan pitää saavuttaa voitto rajatussa ajassa. Voiton voi saavuttaa joko murskaamalla muut sivilisaatiot sodan, tieteen, kulttuurin tai diplomatian avulla taikka vain keräämällä tarpeeksi pisteitä asetetun ajan sisällä. Lend Me An Ear Co.:ssa pelaajalle annetaan rajattu aika haalia kokoon rahasumma, jonka turvin pelaaja voi paeta vaarallista elämänsä ja aloittaa alusta. Kummassakin pelissä on useita tapoja saavuttaa voitto, mutta voiton vaatimukset ovat selkeät jo alusta alkaen. Molemmat pelit sisältävät kehitettäviä resursseja, joiden kautta on helpompi saavuttaa voitto. Civilizationissa pelaaja luo itse oman narratiivinsa toimintojen kautta, mutta Lend Me An Ear Co.:ssa haluaisin tarjota muutamia avainkohtia, jotka tarjoavat näkemystä pelaajan tekemiin valintoihin. (CivFanatics. 2013)

3.1.4 Pelaajan valinnat ja karma tarinankerronnan välineenä

Itseäni kiehtoo ajatus ihmisten valintojen vaikutuksesta ympäristöönsä ja meihin itseemme. Tekevätkö valinnat ihmisistä hyviä vai pahoja vai ovatko nämä lokeroinnit turhia, jos kaikki valinnat ovat vain harmaan eri sävyjä? Useat uskonnot kuvaavat valintojen vaikutusta elämään sanalla karma. Intialaisessa filosofiassa henkilön valinnat läpi elämän vaikuttavat niin-kin vahvasti kuin henkilön myöhempään reinkarnaatioon eli uudelleen syntymiseen. Henkilön luonne, sosiaalinen aste ja asenne kumpuavat kaikki karmasta. Nykyisellään karma sanaa käytetään lähinnä kuvaamaan onko henkilö hyvä taikka paha, joka on selkeästi kapeampi visio kuin useimmissa uskonnoissa on tarjottu. Koen sen kuitenkin käytännöllisenä, sillä se luo nopeasti halutun mielikuvan, joten käytännön syistä käytän termiä karma löyhästi itsekin. Nostan kaksi pelisarjaa demonstroimaan valintojen merkitystä peleissä: Fallout –pelisarja sekä The Walking Dead Video Game –pelisarja. (Karma – Meriam-Webster Dictionary 2013)



Kuvio 8: Hyvä / Paha (Karma – The Fallout wiki 2013)

Fallouteissa pelaaja luo oman hahmonsä, valiten sukupuolen, taidot ja muutamia luonteenpiirteitä. Kun hahmo on luotu, pelaaja astuu laajaan pelimaailmaan ja pelaajan tehtäväksi jää selvittää ja ratkoa useita ongelmia, joita ydinsodan jälkeisessä erämaassa riittää. Kun pelaaja suorittaa pelissä valinnan, pelaajan karmapisteitä arvioidaan. Karma saa lisäpisteitä kun pelaaja on ollut kiltti taikka pisteitä vähennetään pelaajan ollessa tuhma. Joskus karmapisteille ei tapahdu mitään, koska peli määrittelee pelaajan valinnan olleen neutraali. Pelimekaanisesti karmapisteet ovat selkeitä, mutta kuten arvata saattaa, ihmisten moraalinen käsitys on subjektiivinen, jolloin joissakin tapauksissa pelaaja on ymmällään omien valintojensa pisteytyksestä. Karmapisteitystä yleensä tuetaan syy-seuraus demonstraatiolla, jolloin karmapisteiden ”kie-

rous” ei jää kalvamaan pelaajaa. On siis hyvä kysyä: Onko pisteiden näyttäminen pelaajalle oikein vai voiko se kannustaa kieroä moraalista ajattelutapaa? Onko sen enempää oikein ampua oletetusti pahaa ihmistä naamaan kuin ketä tahansa muuta? (Karma – The Fallout wiki 2013)



Kuvio 9: Mainoskuva ensimmäisen kauden 3 jaksosta Around Every Corner (The Walking Dead Wiki 2013)

The Walking Dead Video Game –pelisarja käyttää televisiosarjojen yhteydessä nähtyä kausilokerointia eli esimerkissäni käsittelen pelisarjan ensimmäistä kautta. Kausi käsittelee protagonistia Leen edesottamuksia elävien kuolleiden terrorisoimassa Yhdysvalloissa. Leen eli pelaajan kontolla on vahtia 9-vuotiasta Clementine tyttöä ja pyrkii suojelemaan häntä ympäröiviltä vaaroilta. Peli keskittyy tarinallisiin valintoihin toimintaa enemmän, ja valinnat ovatkin pelin tärkein ominaisuus. Valinnat voivat vaikuttaa jopa 5-osaisen kauden viimeiseen osaan asti. Toisin kuin Fallouteissa, pelaaja voi halutessaan kätkeä peliä ilmoittamaan, mikäli pelaajan suorittama teko on huomattu. Esimerkiksi peli ilmoittaa Leen nuhdellessa Clementinea, että Clementine tulee muistamaan Leen nuhtelut. Peli ei siis tarjoa näkyviä karmapisteitä tai vastaavanlaisia pisteitä. Pelin tarjoamat tilanteet ovat yleensä melko karuja, joten pelaajalle jää tehtäväksi valita tilanteesta pienempi paha. Menetelmä on sulavampi ja tarinankerrontaa tukevampi kuin Falloutin vastine, tosin ei läheskään yhtä monipuolinen. Lee on aina Lee ja neljästä dialogivaihtoehdosta voi rajatusti rakentaa haluamansa hahmon. Fallouteissa pelaaja voi käytännössä luoda useita erilaisia henkilöitä, kuten vaikka löyhä-älyisen, mutta loistavan lääkärin. (The Walking Dead Wiki 2013)

Lend Me An Ear Co.:ssa haluan yhdistää Falloutin pisteytysjärjestelmän The Walking Dead Video Gamen tarjoamiin valintoihin. Olen kuitenkin päätenyt siihen johtopäätökseen, että pelkkä karma ei riitä indikoimaan pelaajan asemaa, sillä karman lisäksi ihmisillä on myös maine. Mitä olisi lääkäri ilman mainettaan? Miksi potilas luottaa lääkärin kykyyn tarjota terveyttä ja hyvinvointia? Maine kantaa pitkälle.

3.2 Elokuvat ja televisiosarjat

Inspiraation voi löytää mistä tahansa, ja pelisuunnittelija vain kaventaa maailmaansa, mikäli hän ei etsi ideoita muualta kuin oman ammattikuntansa alta. Pelit ovat saavuttaneet vasta nyt vakaan jalansijan viihteenä, missä elokuvat ja televisiosarjat ovat auranneet tietä jo pitkän aikaa. On suorastaan haastavaa olla löytämättä yhtään elokuvaa tai televisiosarjaa, joka ei käsitelisi aihetta kuin aihetta, joten ne ovat erinomaisia ideoiden lähteitä.

3.2.1 The Conversation

Francis Ford Coppolan vuonna 1974 ohjaamassa elokuvassa Gene Hackman esittää Harry Caulia, joka on tarkkailun asiantuntija. Caul ryhmineen toimii suuryritysten laskuun, seuraten ja tallentaen yksityiskeskusteluja määrittelemättömiä tarkoituksia varten. Elokuva keskittyy yhden tapauksen ympärille, jossa Caul tallentaa nuoren pariskunnan keskustelun. Caul huomaa että pariskunta pelkää henkiensä puolesta, ja koska Caulilla on jo ennestään menneisyyden tahraamat kädet, hänen omatuntoansa alkaa kolkuttaa. Caul kuitenkin luovuttaa sovitusti tallentamansa nauhan asiakkaalleen, huomatakseen vain ajautuvansa hulluuden partaalle huolehtiessaan pariskunnan kohtalosta. Tarina yllättää monella tavalla ennen kuin se saavuttaa raadollisen loppunsa.



Kuvio 10: Harry Caul salakuuntelemassa viereisen hotellihuoneen keskustelua (Ebert, R. 2001)

Elokuva käsittelee juuri niitä aiheita joita haluan pelissäni käsitellä: Salakuuntelua ja sen seurauksia sekä ihmisten yksityisyyden rajoja. Salakuuntelua kuvatessaan elokuva on asiantunteva, vaikka osa välineistöstä on elokuvan iän takia vanhentunutta. Elokuvassa nähdään pitkän matkan salakuuntelua, pakettiautossa kyhjäyttämistä, huoneisiin livahtamista ja erilaisten tallennuslaitteiden käyttöä. The Conversationista löytyy myös rikas asiakas, jonka motiivista voi elokuvan alkaessa vain arvailla. Harry Caul itsessään on hyvin mielenkiintoinen hahmo, sillä hän on erikoistunut muiden yksityisyyden rikkomiseen, mutta varjelee omaa yksityisyyttään pakkomieltisesti. Hänen kotioivessaan on kolme lukkoa, mutta vuokraisäntä pääsee silti hänen taloonsa sisään ja Caul ei ole myöskään onnistunut jättämään puhelinnumeroaan salaiseksi, yrityksistään huolimatta. Hän on jatkuvasti menneisyytensä vainoama ja hän ei tunnu löytävän mielenrauhaa edes omasta kodistaan. Se että onko Caul sopiva hahmo videopelin tähdeksi, on asia erikseen, mutta hän on hahmo jota on syytä analysoida uskottavuuden ja mielenkiintoisuuden takia. Pelaaja ei tunne sympatiaa hahmoja kohtaan, jos he eivät ole moniulotteisia ja silloin peli menettää osan hohdostaan. (Muller 2013)

3.2.2 Burn Notice –televisiosarja

Michael Westen, yhdysvaltalainen vakooja, hyllytetään yllättävästi ja hänen kontaktinsa kaikkovat ympäriltä. Vain Michaelin lähimmät tuttavuudet, entinen FBI-agentti Sam Axe, agentti / ex-tyttöystävä Fiona ja jopa Michael Westenin äiti ovat valmiita auttamaan Michaelia ratkomaan hänen potkujensa syytä sekä muita kiperiä tapauksia lämpimässä Miamiassa. Jokaisessa jaksossa Michael ja hänen ryhmänsä tapaavat asiakkaan ja ratkovat tapauksen käyttämällä kaikkia oppimiaan taitojaan.



Kuvio 11: Burn Notice –sarjan keskeiset hahmot (Internet Movie Database 2013)

Burn Notice on kevyttä agenttiviihdettä modernissa ympäristössä, joka sopiikin oikein mukavasti tarkasteltavaksi. Westen asentaa tai rakentaa kännyköistä salakuuntelulaitteita, pommeja ja GPS-paikantimia. Westen tarvitsee kunkin ryhmän jäsenen panoksen, jotta hänen tehtävänsä onnistuvat, joka vastaa Winklerin antamaan kuvaa vakoilusta. Ollakseen viihdyttävä televisiosarja, on mukaan heitetty räjähdysisiä, takaa-ajoja ja hiukan ammuskelua James Bondin tyyliin. (Internet Movie Database 2013)

Sarja herätti muutamia harkinnan arvoisia kysymyksiä: Millä tavalla saan pelin aiheesta viihdyttävän? Onko pelaajahahmolla ympärillään ryhmä ja jos on, niin millainen? Siinä missä The Conversation sijoittui 1970-luvulle, niin Burn Notice sijoittuu 2000-luvulle. Aikakauden tiedostaminen on tärkeää, ellei käytä jonkinsortin vaihtoehtotodellisuutta, sillä se vaikuttaa lähes kaikkeen tarinallisesti: Varusteet, asenteet, asut, musiikki, jne.

4 SUUNNITTELUPROSESSI

4.1 Projektin alku

Idea salakuuntelupelistä oli ollut mielessäni jo pitkän aikaa, ja ensimmäisen version Lend Me An Ear Co. suunnitelmasta kirjoitin PowerPoint-esitykseksi opiskeluni toisena vuonna. Alkuperäinen idea on luettavissa kappaleesta 2.1. Suunnitelma, tai tässä tapauksessa pelin pitchaus, lojui muiden suunnitelmien seassa odottaen idean pidemmälle vientiä. Kun lopulta oli aika valita peliprojekti, jota halusin viedä eteenpäin, koin Lend Me An Ear Co.:n täyttävän parhaiten asettamani kriteerit. Pelillä oli tema jota olisi mielenkiintoista työstiä ja helppoa laajentaa suuntaan kuin suuntaan.

4.1.1 Lend Me An Ear Co. - Idean jalostaminen

Ideoiden ja ajatusten saaminen on jo itsessään haastaavaa, mutta niiden kehittäminen ja talteen kirjoittaminen yleisesti ymmärrettävään muotoon on vielä haastavampaa. Pumpattuani itseni täyteen teemaa tukevaa teoriaa, käytin ensimmäiset suunnittelun päivät kaikkien mahdollisten ideoiden ylös kirjoittamiseen, ilman minkäänlaista karsintaa. Koen tämän olevan hyvä taktiikka, sillä se helposti osoittaa mitä projektilta haluaa hakea ja mitkä ideat eivät ole olennaisia kokonaisuudelle. Ideat kirjoitin ranskalaisin viivoin, lokeroiden ne otsikoiden alle. Olen suosinut tätä tapaa yhä enemmän nopean luettavuuden takia, joka on pelisuunnittelmissa ensisijaisen tärkeää. Tiivis teksti hirvittää nopeassa työskentelyssä ja sitä tulee välttää, ellei se palvele jotain tarkoitusta. On myös todennäköisempää, että muutkin kuin kirjoittaja itse lukevat suunnitelman läpi, sillä tiivistä tekstiä on vaikeata selata läpi ja tiedon löytäminen on vaikeaa.

Luetteloinnissa on sellainen varjopuoli, että ideat voivat helposti harhautua epäolennaisuuksiin. Huomasin miettiväni välineiden ja asiakkaitten yksityiskohtia, vaikken ollut lyönyt lukkoon edes pelin tavoitteita! Tällaisia tapauksia varten on hyvä pitää käsillä jotain, josta voi ammentaa ideoita ja tarkentaa projektin oikeaa suuntaa, ja Jesse Schellin *The Art of Game Design - A Deck of Lenses* (kuvio 12) tarjosi minulle juuri tällaista apua. Kyseessä on pelisuunnittelijoille suunnattu ideakorttipakka, joka sisältää 100 korttia, joissa kussakin on oma

neuvonsa. Kyseinen pakka onkin koostettu Schellin *Art of Game Design* kirjan omista linseistä tai suomalaisittain linseistä. (Schell, J. 2008)



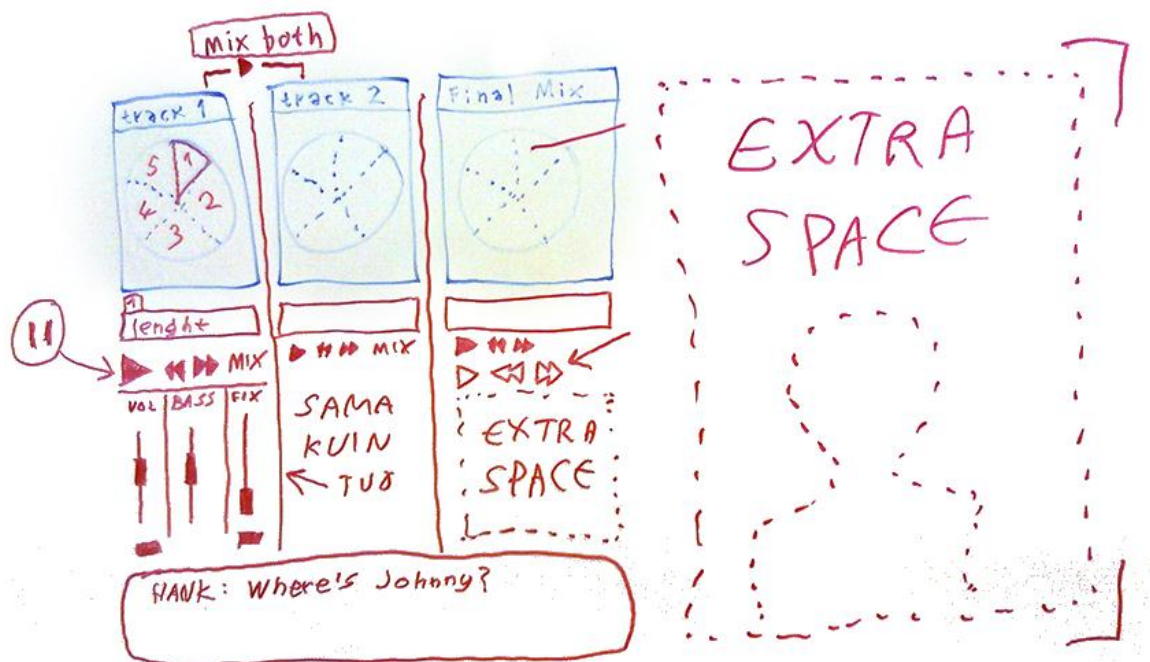
Kuvio 12: *The Art of Game Design – A Deck of Lenses* (Schell, J. 2008)

Kortti #1, *The Lens of Essential Experience*, kysyy minkälaisen kokemuksen tahdon tarjota pelaajalle ja mikä on tärkeitä sille kokemukselle. Sen kysymyksen pohjalta kirjoitin kokemuksellisen ohjenuoran tai käyttäkseni alan termiä: tagline. Ohjenuoran tarkoitus on kertoa pelin kehittäjille kuin myös asiakkaille, mistä pelissä on kysymys yhdellä virkkeellä. Sen sijaan, että kirjoittaisin kasan avainsanoja, kuten ”salakuuntelu, jännitys, trilleri, realistisen karhea maailma, jne.”, päädyin virkkeeseen ”Hämäyksen ja jatkuvan uhan maailmassa, ihmisten pitää olla askeleen edellä kilpailijoitaan”. Virke kertoo pelin tunnelmallisen tavoitteen sekä mistä pelissä itsessään on kyse. Lause nostaa varmasti tarkennusta vaativia kysymyksiä, mutta se onkin sen tarkoitus. Se myös auttaa kehittämään ideoita. (Schell, J. 2008)

Kortti #3, *The Lens of Fun*, kysyy mitkä asiat tekevät pelistäni hauskan. Päädyin viiteen pääominaisuuteen: Keskusteluihin, asiakkaisiin, operaatioihin, rangaistukseen ja nauhojen läpikäyntiin. Rangaistus on ehkä pieni osa peliä, mutta mikäli pelaaja kokee kertaakaan että häviö, epäonnistuminen tai kuolema on epäoikeudenmukainen ja/tai epälooginen, pelin hauskuus päättyy. (Schell, J. 2008)

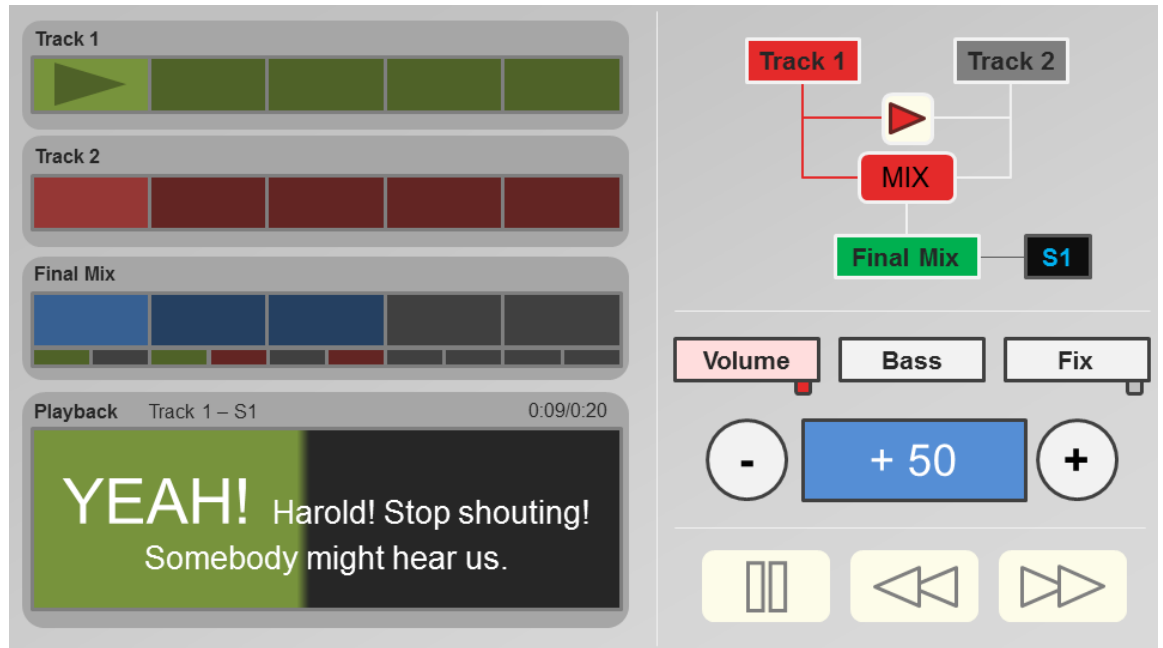
Mitä on peli ilman toimintoja, kysyy kortti #24, The Lens of Action. Pähkinänkuoressaan kortti pyytää minua luettelemaan kaikki pelin toiminnot, kuinka ne toimivat ja johtavatko ne pelaajaan tyydyttäviin lopputuloksiin edes suunnittelijankaan mielestä. Tämä oli varmasti yksi tärkeimmistä kysymyksistä pelissä, jossa pelaajalla on useita tapoja suorittaa tehtävänsä, joten toimintojen miettiminen on ensisijaisen tärkeää. Jaoin toiminnot viiteen pääluokkaan: neuvottelut, nauhojen käsittely, salakuuntelu (paikan päällä), ovien avaaminen ja salakuuntelulaitteiden asentaminen. Näiden pääluokkien alle luettelin ranskalaisin viivoin toimintojen tavoitteita, kuinka toiminnot suoritetaan, ja mihin kukin toiminto johtaa. (Schell, J. 2008)

Tietyissä tapauksissa pelkkä teksti ei riitä kuvaamaan toimintoa riittävästi, joten niiden rinnalle on hyvä luoda selkeyttävä kuva. Pelissä kerättyjen keskustelujen tai pikemminkin nauhojen käsittelyyn tarvitaan äänitysmikseri. Äänitysmikseri vaatii useita nappeja ja näyttöjä ollakseen selkeä. Käyttämällä useampia äänitysmiksereitä referenssinä, piirsin tussitululle alustavan version (kuvio 13).



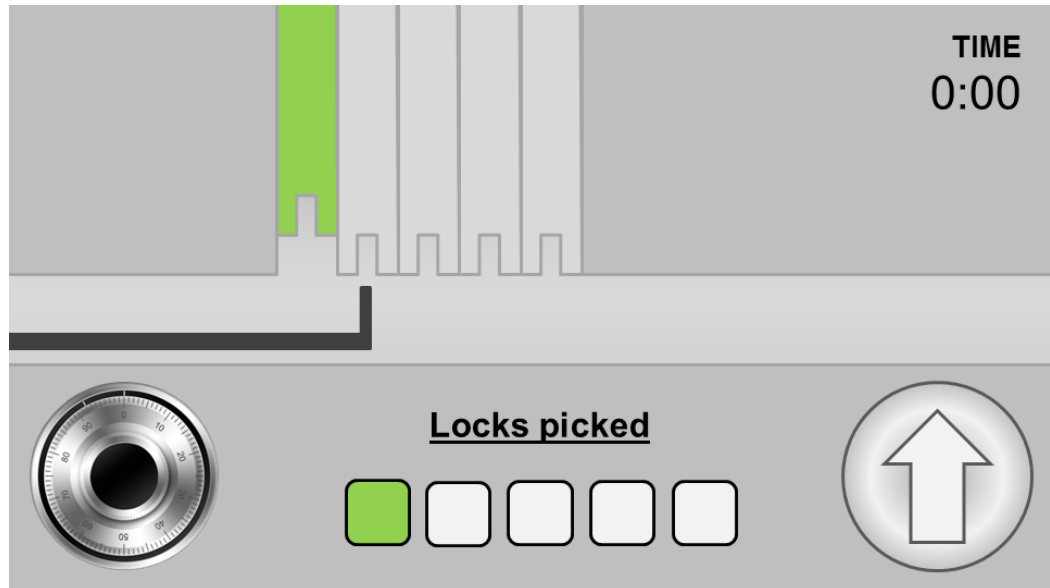
Kuvio 13: Äänitysmikserin alustava versio

Tässä vaiheessa on kuitenkin oltava tarkkana, sillä ajauduin huolittamuuttani yksinkertaiseen ongelmaan. Mikäli peliä aiotaan pelata kosketusnäytöllä, pieneltä ruudulta, niin piirros oli liian runsas ja käyttöliittymältään kankea. Kiinnittämällä näihin ongelmiin erityistä huomiota, piirsin PowerPointilla uuden version, joka toimi edeltäjänsä paremmin (kuvio 14).



Kuvio 14: Äänitysmikserin viimeistelty versio

Kun opin ottamaan huomioon ruudun koon ja käyttöliittymän helppokäyttöisyyden, tiirikointia kuvaavan kuvan (kuvio 15) piirtäminen seuraavana oli huomattavasti helpompaa ja säästi myös aikaa.



Kuvio 15: Tiirikointi minipelin luonnos

Koin keränneeni tarpeeksi ideoita ja toimintoja paperille, joten siirryin kirjoittamaan peliin alustavaa tarinaa. Materiaalia syntyiikin helposti ja oli mielenkiintoista miettiä pelin tapahtumajan, 90-luvun alun, tuomia mahdollisuuksia. Mutta huomasin kuitenkin kirjoittaneeni erittäin yksityiskohtaista ja tapahtumarikasta tarinaa, joka ei kuitenkaan toimisi pelissäni asettamillani ehdoilla. En myöskään kokenut, että pelaajalle määrätty päähahmo toimisi pelissäni, sillä halusin pelaajan itse rakentavansa oman ”näköisen” hahmon. Päätin pysähtyä hetkeksi ja harkita tavoitteitani uudelleen. Selasin myös Deck of Lensesin läpi ja kaksi korttia olivat erityisen tärkeitä tässä vaiheessa projektia.

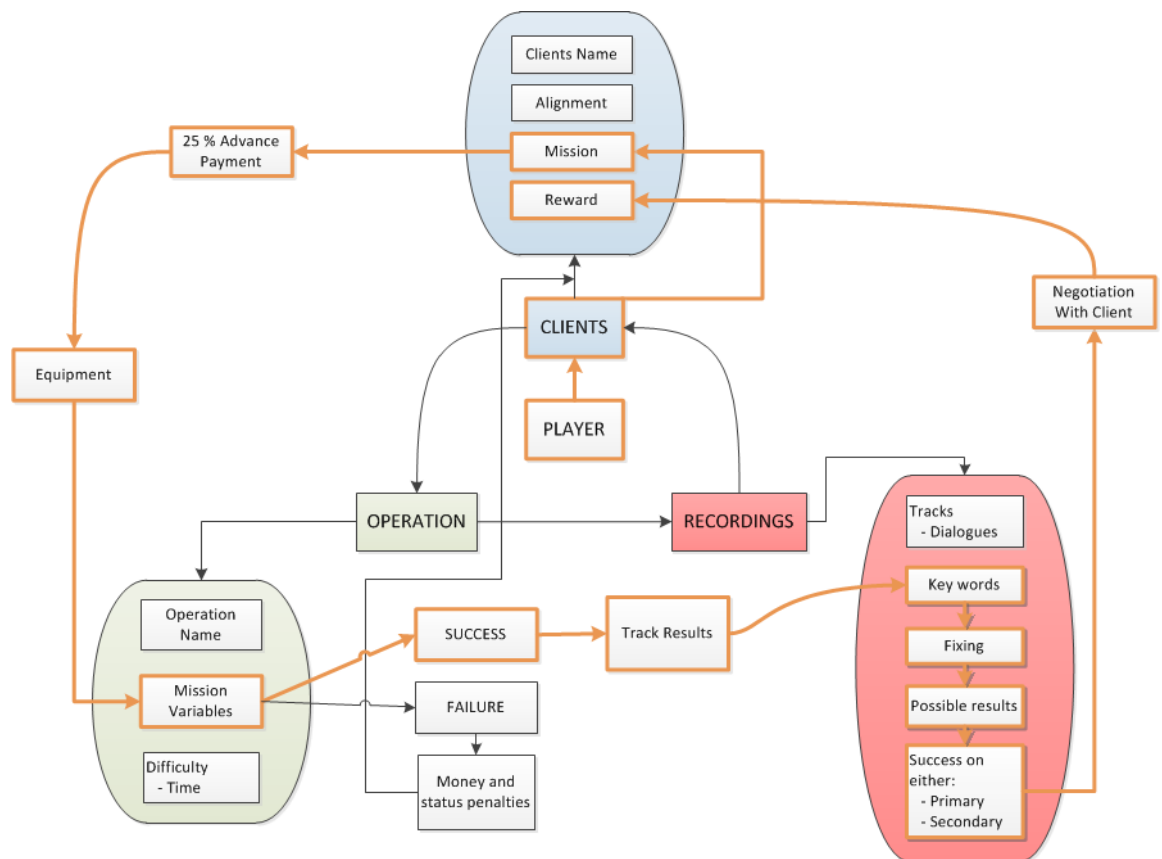
Kortti #65 The Lens of The Story Machine kertoo että hyvä peli luo itse itsessään tarinansa. Pysähdyin hetkeksi miettimään kumpaa haluan enemmän. Tarinavetoista peliä, kuten Phoenix Wright -sarja tai The Walking Dead Video Game vai pelaajan itsensä pelaamalla luomia tarinoita, kuten vaikkapa Minecraft tai Mario -tasoloikat. Marioissa on toki juoni, mutta niiden tarinan kerronnallinen kehys on itsessään niin kevyt, että pelaajien tarinat syntyvät enemmän tilanteista, joita pelatessa syntyy. Tiivistäkseni: Haenko laskelmoitua elämystä vai oletettua elämystä? (Schell, J. 2008)

Kortti #32 The Lens of Meaningful Choice taas muistuttaa pelisuunnittelija Sid Meierin heittämiä ajatusta siitä, että pelien pitäisi olla sarja mielenkiintoisia valintoja. Tässä tapauksessa kortti itsessään painottaa valintojen merkityksellisyyttä. Ovatko valinnat olennaisia pelaajalle ja millä tavalla? (Schell, J. 2008) Kirjoittamani tarina ei antanut valtavasti vaihtoehtoja pela-

jalle ja valinnat itsessään eivät eronneet toisistaan kovinkaan paljon. Huomasin siis ajautuneeni ongelmaan. Projekti piti käydä uudelleen läpi ja tehdä sen myötä muutoksia.

4.2 Projekti muuttaa muotoaan

Ongelmana oli siis, että Lend Me An Ear Co. ei ollut palkitseva pelinä. Yksi suurimmista syistä tähän oli luomani tarina. Mutta ennen kuin aloin muuttamaan tai edes luomaan uusia tarinallisia elementtejä, piti selvittää mitkä elementit tekevät Lend Me An Ear Co. pelin? Päätin luoda tässä vaiheessa Game Flow-kaavion, jonka tarkoituksena on esitellä pelin rakennetta visuaalisessa muodossa (kuvio 16).



Kuvio 16: Lend Me An Ear Co. Game Flow-kaavio, laadittu Microsoft Visiolla

Jaoin pelin kolmeen pääelementtiin: asiakkaisiin (clients), operaatioon (operation) ja tallenteisiin (recordings). Peli etenee joka kerta kronologisesti asiakkaan tapaamisesta operaatioon ja operaatiosta saatujen tallenteiden läpikäyntiin, jotka sitten toimitetaan takaisin asiakkaille, jotta pelaaja voidaan palkita. Käyttämällä jo ennestään kirjoittamiani toimintoja ja ideoita,

pystyin luomaan kunkin pääelementin alle tarvittavat toiminnot. Esimerkiksi, pelaajan asiakkaiden luonteet ja palkkiot määräytyvät operaatioissa käytettyjen menetelmien ja operaatioista kerättyjen tallenteiden perusteella.

Kun Game Flow on nähtävillä, on juonellisten perusteiden ja tavoitteiden miettiminen huomattavasti helpompaa. Juonen rakentamisessa on oikeastaan kyse toimivien, mielenkiintoisten vastausten antamisesta yksinkertaisiin kysymyksiin. Miksi pelaaja suorittaa tehtäviä? Pelaaja tai pikemminkin pelaajan hahmo tarvitsee rahaa matkakuluihin, jotta hän voi jättää rikollisen elämänsä taakseen. Tässä vaiheessa jouduin laskemaan matkakuluja Yhdysvalloista Eurooppaan, jotta voisin luoda suuntaa antavan tavoiterahamäärään, josta tuli lopulta n. 55 000 dollaria kerättäväksi. Koska pelaajahahmon aika on kortilla maineen kasvaessa, niin pelaajan on parasta hankkia rahat mahdollisimman tehokkaasti. Kuinka siis pelaaja saa mahdollisimman paljon rahaa rajatun ajan sisällä? Palkkio määräytyy pelaajan ammattitaidon ja maineen mukaan. Täyttämällä asiakkaiden asettamat tavoitteet täydellisesti antaa pelaajalle parhaimmat ansiot, mutta joskus täydellisyys voi myös maksaa arvostetun ihmisen hengen, jolloin pelaajalle kertyy pahaa karmaa. Karma määrittää asiakkaiden tavoitteet ja maine määrittää asiakkaiden taloudellisen aseman.

Selkeä päätavoite, mutta monipuoliset asiakkaat ja operaatiot mahdollistavat pelaajalle monta vaihtoehtoa pelata pelin läpi erilaisilla tavoilla, näin luoden monia erilaisia tarinoita. Monipuolisuus ja tavoitteellisuus tukevat myös paremmin pelillisiä elementtejä. Toimintojen hioaminen oli huomattavasti helpompaa, kun Game Flow ja päätavoite ovat selvät. Tavoiterahasumman avulla pystyin määrittelemään varusteille hinnat, Pelaajan on oltava tarkkana kuinka paljon rahaa hän on valmis käyttämään varusteisiin, jottei pelaaja ota takapakkia tavoiterahasumman saadakseen. Ostaako vähemmän kalliita varusteita, jotka voivat tuottaa enemmän rahaa pitemmällä tähtäimellä vaiko halvempia varusteita, vaikkakin operaatiot voivat olla silloin vaikeampia ja epäonnistumisen riski suurempi.

Harvassa ovat olleet projektit, joissa epäilyksen peikko ei iskisi. Tuleeko tästä pelistä mitään? Teenkö jotain väärin? Jesse Schell oli ottanut tämänkin huomioon korttipakkaansa luodessa, Kortti #14 The Lens of Risk Mitigation käskee sysäämään positiivisen ajattelun kokonaan ja harkitsemaan, mitkä asiat pelissä voivat mennä pieleen. Mikä voisi estää peliä olemasta hyvä ja miten sen voi välttää? Salakuuntelu teemana on jo lähtökohtaisesti riskialtis, sillä salakuuntelun voi kokea moraalittomana toimintana. Toisaalta osa voi kokea sen jännittävänä, anarkistisena fantasiana, askeleena vakoilun maailmaan. Onko salakuuntelu koskaan hyväksyttävä-

vää ja millä ehdoilla? Ehkäpä ongelma piilee siinä, että mikäli henkilöt, joita salakuunnellaan, ovatkin yleisesti katsottuna mukavia, mutta ongelmallisia ihmisiä, niin heihin yhdistettävä sympatia voi estää pelaajaa haluamasta kavaltaa heitä. Siksi alun alkaenkin pyrin pitämään niin asiakkaat kuin kohteetkin moraalisesti vinksahaneina, jotta pelaaja ei ajautuisi tähän dilemmaan. Poikkeuksena tietenkin tilanteet, joissa tätä käytetään tarinankerronnan hyväksi. Voin vain tässä vaiheessa prosessia pyrkiä ennakoimaan, kuinka pelaaja reagoi tilanteisiin ja hahmoihin. Tilanteita ja hahmoja voi ja pitääkin hioa pelitestauksella, ja siitä saadulla palautteella, joten liiallisiin yksityiskohtiin en edennyt. (Schell, J. 2008)

4.3 Suunnittelu prosessi päättyy

Kolmen kuukauden tulos johti suppeaan pelisuunnitelmaan, joka kattaa 24 sivua. Suppea pelisuunnitelmani kuitenkin käsitteli enemmän kuin suppean pelisuunnitelman kuuluisi, joten tässä vaiheessa jaoin sen kolmeksi dokumentiksi, ensimmäisenä on suppea pelisuunnitelma (Brief Game Design Document), joka kattaa kaiken pelillisiä elementtejä koskevat, kuvalliset selitykset, toiminnoista tarinaan lähtien. Tämä on tarkoitettu suunnittelijalle ja myös yksityiskohdista kiinnostuneelle asiakkaalle. Verrattuna aiempaan versioon, jaoin tai poistin turhat elementit kokonaan pois. Toisena on pelin suunnitelma (Game Plan), joka kattaa tärkeimmät pelilliset toiminnot. Tämä on tarkoitettu teknisempään tarkasteluun, pelilliseen toimintoihin keskittyen. Kolmantena on tarinan synopsis (Story Overview), joka esittelee pelin teeman ja tarinalliset elementit yksityiskohtaisesti. Dokumentilla on tärkeä markkinallinen rooli, sillä se esittelee pelin teeman ja juonen, jolla voi olla suuri merkitys artisteille ja mahdolliselle pelin markkinoijalle. Suunnitteluprosessi, ennen virallista projektin aloittamista on päättynyt.

5 POHDINTA

Onko lopputulos sitten sitä, mitä alun perin halusin? Kyllä ja ei. Suunnittelemani dokumentit ovat selkeitä ja huoliteltuja verrattuna opintojeni aikana tekemiini aiempiin dokumentteihin. Suunnittelulle omistettu aika luo paljon vakaamman ja selkeämmän vision pelistä ja samalla itsevarmuus projektia kohtaan kasvaa.

Mutta huomasin myös, että tekstiä olisi voinut olla enemmänkin ja tässä syytän kokemattomuuttani sekä resurssien puutetta. Tiettyjä toimintoja tulisi kokeilla luomalla ohjelmoijan kanssa pelattava demo, jonka myötä niiden toimivuutta voisi arvioida paremmin. Alun perin olisin toivonut myös kattavani enemmän pelisuunnitelman markkinointiin liittyviä Aspekteja, mutta aikaa ei löytynyt riittävästi.

Jääkin nähtäväksi kuinka pelisuunnitelmaa tulee käytettyä tulevaisuudessa. Pyrinkö rakentamaan indie-hengessä tiimin ympärilleni, jossa Lend Me An Ear Co. olisi ensimmäinen projekti? Vai tarjoaisinko pelisuunnitelmaa kokeneisiin käsiin, mahdollisesti uhraten osan omasta päätösvallasta, jota suunnitelmaa luodessa halusin ylläpitää?

Koko prosessin miellyttävien osuus oli materiaalin keruu ja tutkiminen. Oli kiehtovaa katsoa minkälaista aineistoa asettamieni teemojen ympärille kietoutuu. Parhaimmillaan materiaalia löytyy enemmän kuin pystyy edes peliin sisällyttämään. Mutta todellinen perehtyminen vie aikaa ja pystyin vain keräämään murto-osan siitä tiedosta mitä saatavilla oli.

Suunnitteluprosessin edetessä kysyin itseltäni useita kysymyksiä, miksi juuri tämä teema? Onko tämä sitä mitä minä itseltäni todella haluan? Taustani ennen pelialaa oli video- ja äänityön parissa, mutta myös käsikirjoittamisessa. Salakuuntelu draamana yhdistää itselleni kaksi mielekästä asiaa, salakuuntelun tekniset haasteet ja sen tarinankerronnalliset mahdollisuudet. Ajatus tarinan luomisesta näitä elementtejä käyttämällä tuntui ja tuntuu vieläkin kutkuttavalta, mutta tarinan kertominen ja pelin luominen ovat kaksi eri asiaa. Pelin toiminnallisten puitteiden miettiminen voi olla joskus uuvuttavaa ja monotonista, eikä omaan makuuni sellaista luovaa työtä josta suuremmalti pitäisin.

Havahdun ajatukseen siitä, että ehkäpä pelisuunnittelu ei ole se pääosainen työ, jota itselleni haluaisin. Mutta koen kasvavissa määrin yhä suurempaa vetoa äänen ja musiikin parissa työskentelyyn. Ajauduinkin suunnitteluprosessin loppupuolella tutkimaan kykyjäni musiikin te-

kemisessä, ja olen saanut siitä irti lyhyessä ajassa runsaasti suunnitteluprosessia enemmän. Uskon pysyvänä pelialalla, mutta en suunnittelijana vaan äänityöskentelijänä.

6 LÄHTEET

- Brain, M. 2012. HowStuffWorks “How Telephones Work”. Viitattu: 14.12.2012.
<http://electronics.howstuffworks.com/telephone.htm>
- CivFanatics. 2013. Viitattu: 3.4.2013. <http://www.civfanatics.com/>
- Ebert, R. 2001. The Conversation Movie Review. Viitattu: 13.4.2013.
<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-the-conversation-1974>
- Erickson, L. Capturing Natural Sounds. 2013. Viitattu: 11.4.2013.
<http://www.allaboutbirds.org/page.aspx?pid=1847>
- Harris, T. 2012. HowStuffWorks “How Wiretapping Works”. Viitattu: 14.12.2012.
<http://www.howstuffworks.com/wiretapping.htm>
- Internet Movie Database. 2013. Viitattu: 5.4.2013.
http://www.imdb.com/title/tt0810788/?ref_=sr_1
- Karma – Meriam-Webster Dictionary. 2013. Viitattu: 3.4.2013. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/karma>
- Karma – The Fallout wiki. 2013. Viitattu: 3.4.2013. <http://fallout.wikia.com/wiki/Karma>
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Suomi.Riffi-julkaisut. Viitattu: 3.4.2013.
- Muller, J. 2003. Movies of the 70s. Saksa. Taschen. Viitattu: 5.4.2013.
- Murray, K. 2012. a. Murray Associates. ”The Great Seal Bug Story”. Viitattu: 17.12.2012.
http://www.spybusters.com/Great_Seal_Bug.html
- Murray, K. 2012. b. Murray Associates. “Laser Beam Eavesdropping”. Viitattu: 7.3.2013.
http://www.spybusters.com/Laser_Beam_Eavesdropping.html
- Rikoslaki 531/2000, 5 §. Viitattu: 17.12.2012.
<http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2000/20000531#e-5>
- Schell, J. 2010. The Art of Game Design. USA: Morgan Kaufmann. Viitattu: 13.12.2012.
- Schell, J. 2008. The Art of Game Design – A Deck of Lenses. USA: Schell Games. Viitattu: 13.12.2012.
- The Ace Attorney Wiki. 2013. Viitattu: 3.4.2013.
http://aceattorney.wikia.com/wiki/Ace_Attorney_Wiki
- The Metal Gear Wiki. 2013. Viitattu: 3.4.2013.
http://metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Wiki

The Walking Dead Wiki. 2013. Viitattu:3.4.2013.
http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_Video_Game_%28Telltale_Games%29

Winkler, I. 2005. Spies Among Us. USA. Wiley Publishing, Inc. Viitattu: 14.12.2012.

Ääni elokuvassa. 2006. Suuntakuviot. Viitattu: 25.3.2013.
<http://www.sound.werk23.org/suuntakuviot.html>

