



Laura Tervahartiala

Immersiivisen tarinan luominen VR- peliin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

XR Design

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

9.12.2022

Tiivistelmä

Tekijä(t): Laura Tervahartiala
Otsikko: Immersiivisen tarinan luominen VR-peliin
Sivumäärä: 30 sivua + 1 liitettä
Aika:

Tutkinto: Medianomi
Tutkinto-ohjelma: Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto: XR Design
Ohjaaja(t): Lehtori Turkka Loimisto

Opinnäytetyö käsittelee narratiivisen suunnittelijan työtä ja tarinan luomista VR-peliin. Opinnäytetyön tavoitteena on luoda katsaus erilaisiin tarinankerronnallisiin elementteihin, työkaluihin ja metodeihin sekä siihen kuinka niitä voi soveltaa VR-peliin. Opinnäytetyön osana on narratiivinen suunnitelma, joka esitetään rajattuna konseptina ja suunnitelmana opinnäytetyön lopussa.

Virtuaalitodellisuus on teknologiana suhteellisen uusi, mutta tarinankerronnan periaatteet ovat edelleen samanlaisia riippumatta uudesta esittävästä mediasta. Vanhat tarinankerronnalliset elementit ovat edelleen olemassa, mutta virtuaalitodellisuus tuo uuden esittävän median meidän ulottuville, ja tarinallinen suunnittelu muuttuu hieman tämän teknologian mukana.

Avainsanat: Virtuaalitodellisuus, Narratiivinen suunnittelu, VR-peli, Tarinankerronta

Abstract

Author(s): Laura Tervahartiala
Title: Creating an Immersive Story for a VR-game
Number of Pages: 30 pages + 1 appendices
Date:

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Design
Specialisation option: XR Design
Instructor(s): Turkka Loimisto, Senior Lecturer

The thesis explores the work of a narrative designer and the creation of a story for a VR game. The aim of the thesis was to examine different storytelling elements, tools, and methods and how they can be applied to a VR game. Part of the thesis is a narrative plan, which is presented as a limited concept at the end of the thesis.

Virtual reality is a relatively new technology, but the principles of storytelling are still the same regardless of the new presenting media. The old storytelling elements are still there, but virtual reality brings new media for storytelling within our reach, and the narrative design changes a bit with this technology.

Keywords: Virtual reality, Narrative Design, VR-Game, Storytelling

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tarinankerronta	1
2.1	Miksi tarvitsemme narratiivista suunnittelua?	2
2.2	Millainen on hyvä tarina?	3
2.3	Tarinankerronnan elementit	4
2.3.1	Tarinan rakenne	4
2.3.2	Konsepti	11
2.3.3	Tarinan teema ja kohdeyleisö	13
2.3.4	Henkilöhahmot	14
2.3.5	Maailmanrakennus	18
2.3.6	Immersiivisyys ja VR	21
3	Työ	22
3.1	Tarinan suunnittelu	22
3.2	Idea	23
3.3	Konsepti	24
4	Lopuksi	28
	Lähteet	29
	Liitteet	31
	Konsepti/ Suunnitelma	31

1 Johdanto

Tarinoita on kaikkialla ympärillämme. Olemme ihmiskuntana kertoneet tarinota eteenpäin läpi historian eri kulttuureissa ja maissa. Tarinat pyrkivät opettamaan, varoittamaan ja ratkaisemaan arvoituksia, joita elämä meille eteen tuo. Tarinat ja kertomukset viihdyttävät meitä kuuntelijoina ja kokijoina.

Virtuaalitodellisuus on tarinankerronnallisena rajapintana suhteellisen uusi, ja tarinankerronta tulee todennäköisesti olemaan jossain määrin erilaista sen myötä. Joudumme sopeutumaan ja soveltamaan tarinankerrallisia elementtejä tämän uuden teknologian myötä. Vanhat tarinankerronnalliset elementit ovat edelleen olemassa, mutta miten ne sovelletaan virtuaalitodellisuuteen, niin että ne toimivat? Virtuaalitodellisuus tulee muuttamaan tarinankerrontaa ja tapaa, jolla yleisö suhtautuu liikkuvaan kuvaan ja siihen, miten sisältöä tulemme sisäistämään.

Opinnäytetyössä luodaan katsaus erilaisiin tarinankerronnallisiin elementteihin, työkaluihin ja metodeihin ja siihen kuinka niitä voi soveltaa VR-peliin. Opinnäytetyön osana on suunnitelma, joka esitetään rajattuna konseptina ja peliraamattuna opinnäytetyön lopussa.

2 Tarinankerronta

Tässä luvussa keskityn kertomaan tarinankerronnan luomiseen käytettävistä työkaluista, metodeista ja siitä, kuinka se eroaa elokuva ja televisiotuotannon tarinankerronnasta. Kun mietimme tarinankerrontaa, saamme usein mieleemme kirjoitetun tarinan tai elokuvan, joka johdattelee meitä läpi tarinan aina sen loppuun asti. Elokuvat, kirjat ja näytelmät ovat yhteen suuntaan johdattelevia toisin kuin videopeli tai VR-peli. Pelaaja haluaa tutkia ympäristöään ja nauttia vapaudesta, jota videopelit tarjoavat. Pelaaja haluaa mennä sinne, mihin peli ei välttämättä häntä ohjaa, ja poiketa tarinalliselta polulta. Poluilta poikkeamisen halu tuo haasteen ja luo isomman työnkuvan tarinan kirjoittajalle. Tarinan luoja ei

puhuta niinkään kirjoittajana vaan narratiivisen suunnittelijana työnkuvan muodostuen suuremmasta kokonaisuudesta kuin vain kirjoitetun tarinan luomisesta. Opinnäytetyössäni käytän termiä narratiivinen suunnittelija puhuessani tarinan-kerronnan kirjoittajasta ja suunnittelijasta. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Narratiivinen suunnittelija on mukana pelin suunnittelussa alusta alkaen ja on tarinan puolestapuhuja peliä kehitettäessä. Narratiivinen suunnittelija kirjoittaa dialogit pelille, suunnittelee maailman, hahmot ja juonenkäänteet, kuten kuka tahansa kirjoittaja mutta se mikä erottaa suunnittelijan kirjoittajasta on suunnittelijan työnkuva. Narratiivin suunnittelu on siis menetelmä, jolla tarina-aineisto välitetään yleisölle. (Brandes Hepler ym. 2015.)

2.1 Miksi tarvitsemme narratiivista suunnittelua?

Kautta aikojen olemme kommunikoineet muiden kanssa ja käyttäneet narratiivista kerrontaa kertoaksemme tarinoita toisillemme. Tarinankerrontaa on tutkittu vuosisatoja aina Aristoteleesta asti, joka loi pohjan länsimaiselle narratiivin tutkimukselle. (Stone 2019.) Olemme ihmiskuntana kertoneet tarinota eteenpäin läpi historian eri kulttuureissa ja maissa. Tarinat pyrkivät opettamaan, kun taas toiset pyrkivät varoittamaan, toiset yrittävät ratkaista arvoituksia ja toiset pyrkivät puhtaasti viihdyttämään tarinan kuuntelijaa tai kokijaa. Kaikkialla maailmassa on kerrottu tarinoita, jokainen kulttuuri ja jokainen yhteisö on luonut ja välittänyt runsaasti tarinoita. Vaikka jotkut niistä ovat ajan saatossa unohtuneet, toisia on kerrottu vuosisatojen ajan, mikä on muokannut ajatuksiamme ja samalla itse maailmaa. Katsoessamme historiaan harvalla asialla on ollut niin suuri kehitys ihmisyyteen ja sivilisaatioon kuin tarinoilla. Tarinat ovat saaneet ihmiset tutkimaan, taistelemaan ja unelmoimaan. Ne ovat inspiroineet musiikkia, taidetta ja tekniikkaa. (Lebowitz, Klug 2012.)

Nykyisin tarinat mainittujen asioiden lisäksi lisäävät videopelien tarjoamaa viihdettä. Ilman tarinaa olisi se eräänlainen kilpailu, joka ei tarjoaisi käyttäjälle muuta kuin abstraktin tavoitteen. Tarina antaa kontekstin ja tarjoaa emotionaali-

sen siteen edistymiselle videopelissä, joka ohjaa käyttäjää kohti tunnepohjaisesti merkityksellisempää tavoitetta. Tarinat myös houkuttelevat yleisöä laajemmin, ja useammat käyttäjät haluavat pelattavalta peliltään tarinan, joka motivoi heitä pelaamaan. Tarina myös houkuttelee suurempaa pelaajakuntaa mukaansa. Monen pelaajan mielenkiinto loppuu nopeasti, jos ei ole muuta syytä jatkaa kuin pisteiden kerääminen yksinkertaisemmissa peleissä. Tarina auttaa pitämään pelaajan kiinnostuneina pidemmistä peleistä, jotka mahdollisesti kestävät useita tunteja ja päiviä. Pitkä peli tarvitsee vaihtelua, ja tarinat tarjoavat uutta, jottei peli alkaisi tuntua tylsältä ja toistuvalla. Hyvä ja mielenkiintoinen tarina auttaa myös myymään peliä, vaikka tarina ei välittyisi mainosten ja verkkosivustojen kautta. Synopsis ja kuvailu pelin tarinasta mainosmateriaaleihin houkuttelee mahdollisia asiakkaita pelin pariin. (Adams 2013.)

2.2 Millainen on hyvä tarina?

Hyvä tarina on johdonmukainen ja harkittu. Näin taataan se, että saadaan luotua kokonaisuus, joka on miellyttävä. Vaikkakin jotkin tapahtumat eivät liittyisi tarinan syy- seuraussuhteeseen, on kaikkien tapahtumien kuuluttava tarinaan. Tarinaa luotaessa on hyvä saada henkilö tai pelaaja tuntemaan, että hän hallitsee kokemusta. Henkilön tulisi tuntea, että hänen toimintansa ohjaa pelin kulkua ja olla varma siitä, että tarina olisi saattanut mennä eri suuntaan, ellei hän olisi ollut mukana ohjaamassa sitä. Lukuisat pelaajat haluavat immerstiivisen tarinan peleihin. Pelaajat voivat halutessaan jopa luopua vuorovaikutuksen vapaudesta, jotta saavat varmuuden siitä, että tehdyt asiat ovat olleet merkityksellisiä pelin sisällä koskien tarinaa. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Tarinan idea ja rakenteen suunnitteleminen on hyvä alku mille tahansa narratiivin tekemiselle. Kun kyseessä on tarinankerronta peleissä, ei upea perusidea takaa onnistunutta tarinaa, vaan on myös kiinnitettävä huomiota yksityiskohtiin. Mielenkiintoisesti kirjoitetut hahmot saavat yleisluontoisen ja tylsältä vaikuttavan tarinan heräämään eloon, josta voi tulla loistava. Asia voi myös olla päinvastoin: pelihahmot, jotka ovat tylsiä ja ennalta-arvattavia, saattavat tylsistyttää pelaajaa ja imeä pelaamisen ilon parhaastakin tarinaideasta. Kumpikaan näistä asioista

ei yksinään pilaa hyvää tarinaa, mutta sillä voi olla vaikutusta siihen onko tarina vain hyvä tai loistava. (Lebowitz, Klug 2012.)

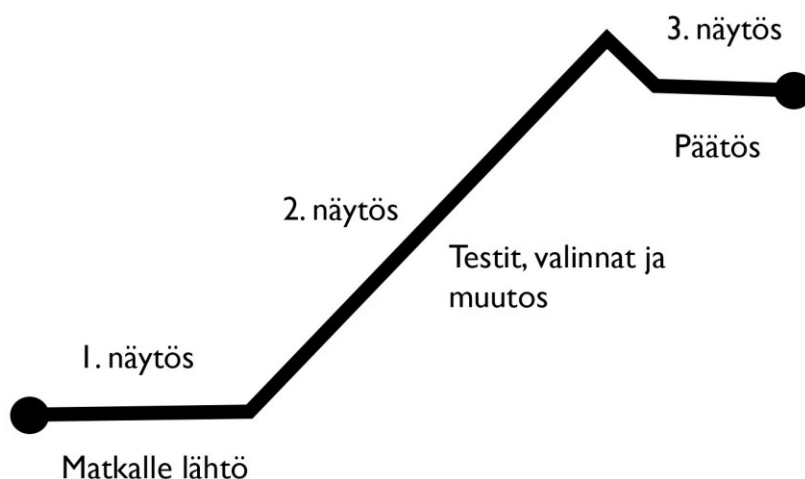
Tarinan rytmityksellä on merkitystä pelikokemukselle. Tarinan osia, joissa hahmot rentoutuvat, voidaan pitää hitaina ja rauhallisina osina. Oikeaan tahtiin tarvitaan sekä nopeita osioita, jotka innostavat pelaajaa eteenpäin ja pitävät pelaajat kiinnostuneina, että hitaita osioita, joissa pelaaja voi keskittyä hahmojen kehitykseen ja jotka antavat pelaajalle mahdollisuuden rentoutua. Jos rytmi pelissä on jatkuvasti nopeaa, pelaaja väsy loputtomaan tietotulvaan eikä pelaajalla ole aikaa ja mahdollisuutta sisäistää kaikkea ja rauhoittua. Jos taas hitaat osiot venyvät liian pitkiksi, pelaajat kyllästyvät ja ihmettelevät, milloin asiat muuttuvat jälleen mielenkiintoisiksi. Tasapainoa tarvitaan takaamaan se, ettei tarinan rytmitys tule liian hitaaksi tai liian nopeaksi. Riittävä tahditus on oleellinen, jos haluaa pelaajien pysyvän kiinnostuneena tarinasta. (Lebowitz, Klug 2012)

2.3 Tarinankerronnan elementit

Tarinan suunnittelussa ja luomisessa on olemassa paljon eri asioita, joita ottaa huomioon. Tässä alaluvussa käydään läpi tarinoiden rakennetta ja sitä, kuinka ne ovat sovellettavissa videopelimaailmaan. Osio käsittelee myös, kuinka henkilöhahmot ovat tärkeitä tarinankerronnallisesti ja minkälaisia arkkityyppejä esiintyy tarinankerronnassa. Alaluvussa käydään läpi tarinankerronnallisia elementtejä ja kerrotaan, miten ne auttavat kirjoittajaa eteenpäin työssä ja mitä kannattaa ottaa huomioon, minkälaisia asioilta voidaan hyödyntää maailmanluomisprosessissa ja kuinka tärkeä tutkimustyö on tarinoiden kirjoittamisen osalta.

2.3.1 Tarinan rakenne

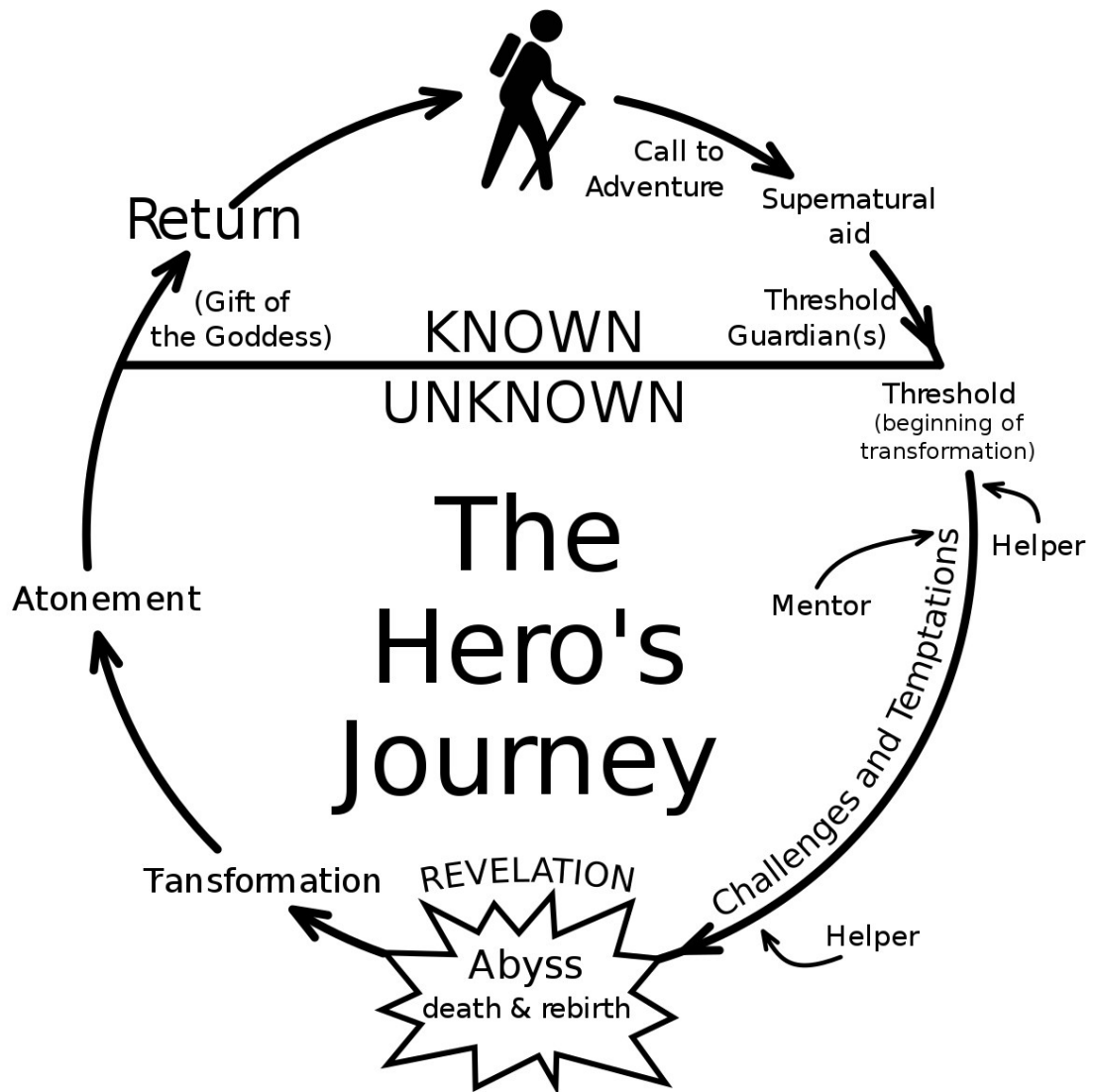
Aristoteleellinen dramaturgia määrittelee kerronnan kolmeen osaan: alku, keski-kohta ja loppu. Juonen on ajateltu olevan kaikessa yksinkertaisuudessaan kolmijakoinen (Kuva 1). Tämä kyseinen konsepti on se tutuin rakenne, jota monet elokuvat, kirjat ja pelit noudattavat.



Kuva 1 Kolmijakoinen tarinan rakenne

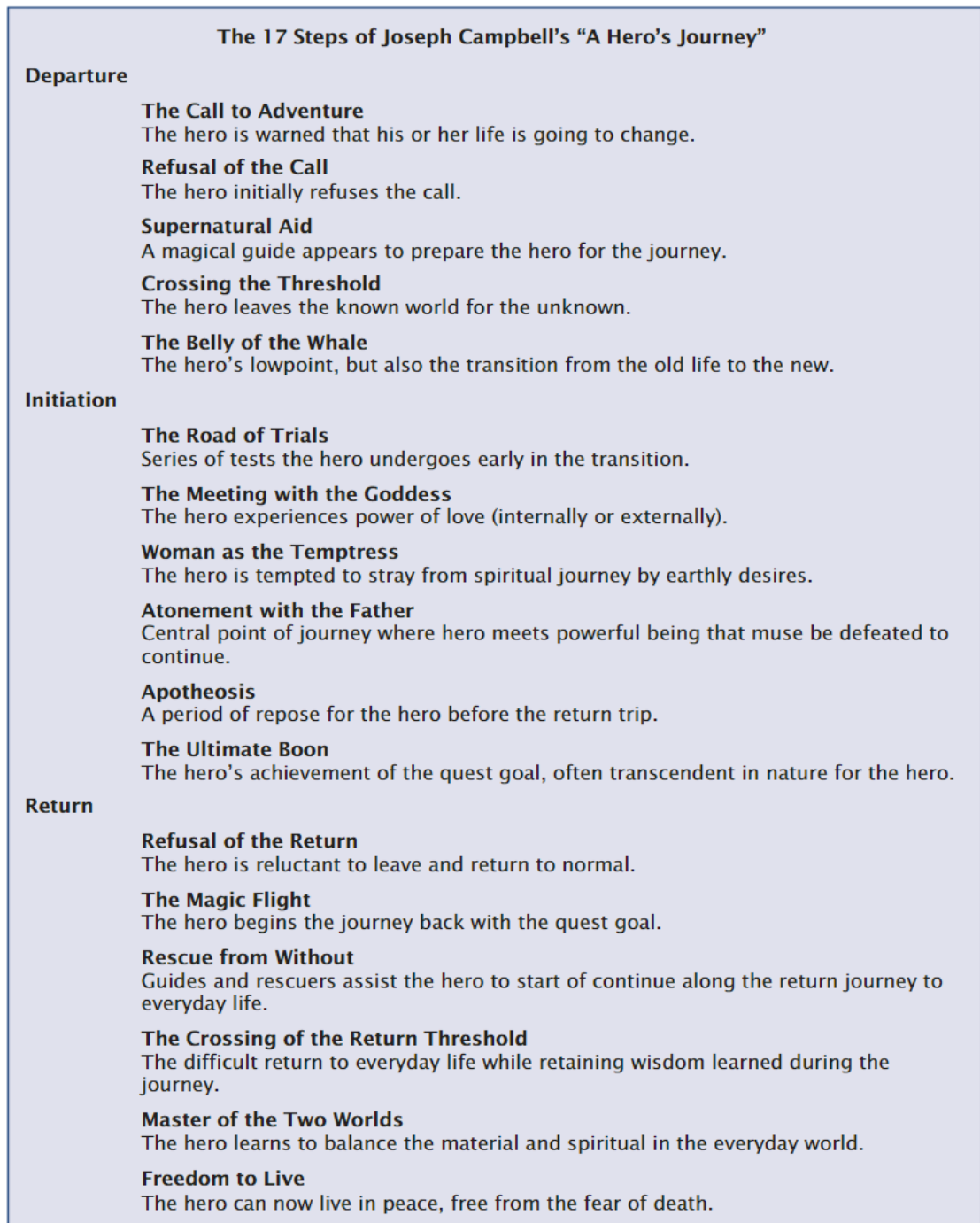
Kolmiosaisessa tarinankerronnassa alku esittelee tarinan hahmot ja ympäristön, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden samaistua henkilöihin luoden alussa jo tunnesiteen. Alku mahdollistaa pelaajan samaistumisen päähenkilöön ja antaa mahdollisen ymmärryksen tuleville motiiveille. Tässä vaiheessa esitellään myös tapahtuma tai tapahtumat, jotka alkavat kehittyä, ja miksi ja miten henkilöt ovat siinä mukana. Keskikohdan pääajatuksena on konflikti. Päähahmomme kohtaa tilanteen, jossa konfliktin lähde ja tilanne esitetään. Keskikohta jatkuu niin kauan, kunnes päähenkilö on tilanteessa ratkaistakseen aiheutuneen ongelman. Kolmantena vaiheena on loppu, joka käsittää päätöksen tarinalle. Konflikti on ratkaistu tuoden joko onnellisen tai huonon päätöksen tarinalle. Kolmannessa vaiheessa tarina myös päättyy nopeasti. (Caldwell 2017.)

Kolminäytöksinen tarinanrakenne ei ole kuitenkaan ainoa tapa lähestyä tarinankerrontaa. Kolmijakoisen tarinankerronnan rakenne on nykyään vakio, mutta tarinassa voi olla enemmän näytöksiä kuin vain kolme. Näytösten määrä vaihtelee esimerkiksi tarinan pituuden tai tarinan mukaan. Professori ja kirjailija Joseph Campbellin sankarin matka -mallista (Kuva 2) on tullut yksi käytetyistä malleista seikkailupeleissä ja muissa eri videopeleissä. Monet pelityypit perustuvat sankarin matka mallin erilaisiin muunnelmiin. (Bateman 2021.)



Kuva 2 The Hero's Journey (Kramarzewski, De Nucci 2018.)

Sankarin malli on monivaiheisempi kuin kolmivaiheinen aristoteelinen tarinankerronta. Perusrakenteeltaan sankarin malli on kolmiosainen ja pohja kuten aristoteelisellä tarinankerronnalla. Joseph Campbellin mallissa sankarin tarina jakautuu kolmeen osaan: lähtö, initiaatio ja paluu. Sankarin mallissa on kuitenkin seitsemäntoista eri vaihetta (Kuva 3), jotka sisältyvät kolmivaiheisen tarinankerronnan raamien sisään.



Kuva 3 The 17 Steps of Joseph Campbell's "A Hero's Journey" (Moore 2016.)

Ensimmäisessä osiossa, jota kutsutaan lähdöksi, esitellään päähenkilön maailma ja miljöö, jossa päähahmo saa kutsun lähteä seikkailuun. Päähahmo yleensä kieltäytyy tästä kutsusta, mikä voi johtua pelosta tai epävarmuudesta. Se voi olla mikä tahansa syy, joka pitää päähahmon nykyisessä maailmassaan. Lähdön aikana kuvaan astuu yliluonnollinen apu, joka voi esimerkiksi esittäytyä

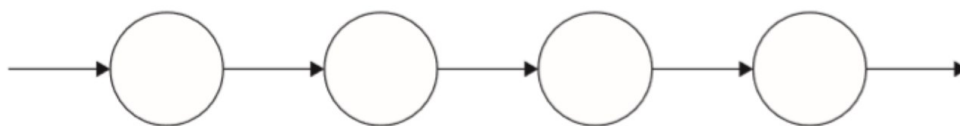
mentorin, lahjojen tai talismaanin muodossa. Mentorihaamo astuu kuvaan mukaan rohkaistakseen ja neuvoakseen päähenkilöä tarttumaan seikkailuun, jonka jälkeen tapahtuu niin sanottu kynnyksen ylittäminen ja sankari poistuu tavallisesta maailmastaan ja astuu seikkailuun. (Kramarzewski, De Nucci, 2018.)

Initiaatio alkaa päähenkilön astuessa tuntemattomaan, jossa hän kohtaa vastoinkäymisiä yksin tai muiden hahmojen avustuksella. Tämä on koettelemusten tie, jossa sankari aloittaa muodonmuutoksensa ja suorittaa sarjan erilaisia kohteita. Tässä vaiheessa sankari kokee sisäisen kasvun ja saa lisää taitoja. Sankari kokee yleensä tässä vaiheessa myös epäonnistumisen, joka johtaa siihen, että sankari saa tarvitsemansa avun ja lopullista voimaa vastoinkäymisiä kohtaan. Sankari kohtaa äärimmäisen haasteensa mukanaan kaikki siihen mennessä opittu ja voittaa. (Bateman, 2021.)

Paluu-osiossa sankari palaa tavalliseen maailmaansa. Paluu saattaa järkyttää tai epäilyttää sankarin koettua ja nähtyä erilaisen maailman. Sankarit tarvitsevat myös tässä vaiheessa opastusta ja apua. Esimerkiksi jos he ovat haavoittuneet he tarvitsevat jonkun tuomaan heidät takaisin ja auttavan matkan varrella. Paluu sankarin matka -mallissa ei välttämättä tuo sankaria kotiin, vaan joskus se voi johdattaa sankarin uuteen kotiin. (Kramarzewski, De Nucci 2018.)

Lineaarinen tarinankerronta VS Ei lineaarinen tarinankerronta

Tarinoita, joita pelaaja ei voi muuttaa, kutsutaan lineaarisiksi tarinoiksi ja niitä, joita pelaaja voi muuttaa, epälineaariksi tarinoiksi. Lineaarinen tarinankerronta on sarja tapahtumia, jonka mukaan pelaaja etenee eri toimien avulla seuraavasta osiosta toiseen (Kuva 4). Kuvassa ympyrät edustavat pelaajan toimia lineaarisella aikajanalla. Interaktiivisuus lineaarisessa tarinankerronnassa on rajallista. (Kramarzewski, De Nucci 2018.)



Kuva 4 Lineaarinen tarinankerronta (Kramarzewski, De Nucci 2018.)

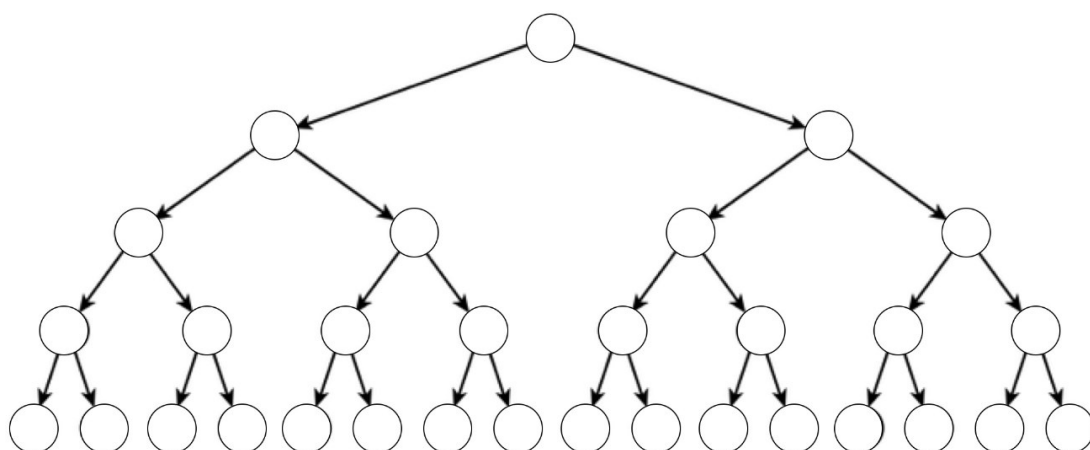
Linearisessa tarinankerronnassa pelaaja ei voi muuttaa juonta tai tarinan loppua, vaikka pelissä pelaaja kohtaakin haasteita läpi tarinan ja suorittaa erilaisia tehtäviä osana tarinaa matkan varrella. Lineaarisen erottaa epälinearisesta se, että lineaariset tarinat vaativat vähemmän sisältöä. Linearisessa tarinassa pelaaja voi kokea vain yhden tapahtumasarjan kerrallaan, joten materiaalia on tehtävä vain näille tapahtumille. Pelin kehittäminen lineaarisesti vaatii näin ollen vähemmän aikaa ja rahaa. Virheiden mahdollisuus lineaarisessa tarinankerronnassa on pienempi ottaen huomioon sen, että tapahtumajärjestys pysyy samana pelaajien toimista riippumatta. Näin voidaan olla varmoja siitä, että tarina pysyy oikeanlaisena. Pelaajalla voi olla mahdollisuus tehdä monia asioita pelissä, mutta ne eivät vaikuta tarinaan kulkuun. (Adams 2013.)

Epälinearisessa tarinankerronnassa pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin tapahtumiin niin, että ne muuttavat tarinan suuntaa. Tarina muuttuu monimuotoisemmaksi, ja suunnittelutyössä tulisi ottaa tämä asia huomioon. Suunnitteluvaiheessa olisi hyvä saada tarina integroitua peliin, jotta pelaaja pystyy kokemaan jokaisen osan kuin ne olisi kirjoitettu osaksi samaa tarinaa. Esimerkiksi videopeli *Witcher 3: Wild huntissa* (Kuva 5) on epälineaarinen tarinankerronta, jossa satoja erilaisia tarinoita tapahtuu samanaikaisesti. Pelaaja voi vapaasti valita tarinan, johon hypätä mukaan ja poistua. Osa tarinoista saattaa jopa edetä ilman että pelaaja kiinnittää niihin huomiota millään tavalla. (Kramarzewski, De Nucci 2018.)



Kuva 5 Ruutukaappaus, Witcher 3: Wild Hunt -pelin tehtävällistasta

Epälineaarisen tarinankerronta voi näyttäytyä haarautuvana tarinankerrontana. (Kuva 6). Haarautuvan tarinan avulla pelaaja voi kokea tarinan eri tavalla erillisillä pelikerroilla. Haarautuva tarina ei tarjoa vain yhtä juonilinjaa vaan useita, jotka ovat irrallaan toisistaan. (Adams 2013.)



Kuva 6 Epälineaarinen tarinankerronta (Kramarzewski, De Nucci 2018)

Pelaaja tekee valintoja, jotka vaikuttavat pelin yksittäisiin osiin kuten juoneen. Narratiivisen suunnittelijan on otettava yksittäinen tehtävä tai tehtäväketju huomioon kokonaisessa tarinassa, jotta ne yhdistyvät yhtenäiseksi tarinaksi koko pelin ajan. Haarautuvista kerronnoista voi tulla erittäin monimutkaisia, ja vaikka ne ovat loistava tarinankerrontatyökalu, narratiivinen suunnittelija saattaa joutua kirjoittamaan kaksi kertaa niin paljon kuin olisi kirjoittanut yhteen lineaariseen kertomukseen. Haarautuva tarinankerronta on suunniteltava huolellisesti, jotta vältetään katkenneilta ja epäjohdonmukaisilta tarinapoluilta. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Avoimen rakenteen tarinankerronnassa tarinaelementit ovat osana pelin maailmaa. Pelaaja voi vaeltaa videopelimaailmassa löytäen ja käynnistäen erilaisia tarinoita. Joskus avoimen rakenteen omaavilla tarinoilla ei ole edes varsinaista tarinankaarta ja pelaaja hallitsee hahmon matkaa täysin. Pelaaja täten itse päättää, milloin tekee jotakin ja miten tekee. Avoimessa rakenteessa tarina ja pelaajan hahmon matka ei välttämättä saa oikeaa lopetusta pelille. Tämän tyyppisiä avoimen tarinan rakenteita käytetään simulaatio- ja strategiapeleissä ja joissakin avoimen maailmaan perustustuvissa peleissä. (Kramarzewski, De Nucci 2018.)

2.3.2 Konsepti

Konseptivaihe alkaa uuden pelin tai tarinan kehityksen alkamisesta. Konseptivaiheessa muodostetaan alkuperäinen idea, jonka ympärille rakennetaan kaikki muu. Konseptointivaiheessa narratiivisen suunnittelijan rooli voi kuulua mm. konseptin kehittäminen, konseptin esittelydokumentin kirjoittaminen toisen tiimin jäsenen kehittämälle idealle, ja osallistuminen kokoukseen, jossa yritetään myydä projekti tuotettavaksi. Tarinan kirjoittajan asiantuntemusta tarvitaan, jotta lopullinen konsepti on hyvin kirjoitettu ja voidaan helposti välittää muille. Yksityiskohtien tunteminen on narratiivisen suunnittelijan keskeinen taito riippumatta siitä mikä kehitetty konsepti on. (Brandes Hepler 2015.)

Esituotannon aikana videopelin suunnittelutiimin tulisi työskennellä narratiivisen suunnittelijan kanssa yhdessä luodakseen yhteenvedon ensisijaisesta tarinasta. Yhteenvedon tulisi olla ytimekäs ja kekseliäs. Tämä lyhyt yhteenvedo on monelle ainoa tarinaa koskeva dokumentti, jonka suurin osa projektitiimistä missään vaiheessa lukee, joten sen tulisi olla selkeä ja vakuuttava. (McDevitt 2010.) Vaikkakin narratiivisen suunnittelijan tekemä esittelydokumentti on lyhyt, sen tulee antaa yleisölle käsitys myös siitä, kuinka tarina aiotaan kertoa pelissä. Se että tarina saadaan välitettyä muille esitysvaiheessa, esitys voi olla visuaalinen ja siinä voidaan käyttää kuvia havainnollistamaan tarinaa esitettävälle yleisölle paremmin. Tarinan suunnitelman konseptoinnissa on hyvä tulla esille ajatus siitä, kuinka narratiivinen suunnittelija haluaa integroida tarinan peliin. Eli esimerkiksi mitä pelimekaniikkaa käytetään mihinkin tarinaelementtiin. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Tarinanesityssuunnitelma on hyvä olla olemassa ennen projektin aloittamista. Tarinanesityssuunnitelmassa tulisi käydä ilmi, miten pelin tarina kerrotaan ja kuka on vastuussa kertomisesta. Esimerkiksi onko pelin sisällä mahdollisesti leikkauskohtauksia tai animoituja pelin sisäisiä sekvenssejä. Tämän tulisi olla selvillä mahdollisimman alkuvaiheessa, jotta vältetään siltä, että kenelläkään ei ole käsitystä siitä, miten tarina kerrotaan. Tämä tulee vaikuttamaan suuresti siihen, miten narratiivinen suunnittelija aikoo tarinan kirjoittaa. (McDevitt 2010.)

Projektin konseptoinnissa on hyvä määrittää, sisältääkö peli leikkauskohtauksia tai animoituja sekvenssejä. On tärkeää arvioida niiden määrä hyvissä ajoin, jotta tarinallisen suunnitelman kirjoittaja saa käsityksen tulevasta työstä. Aikataulullisesti tiukoissa projekteissa tämä auttaa myös määrittämään etukäteen, mikä kunkin kohtauksen odotettu monimuotoisuus ja laatu ovat, jotta muut tiimin jäsenet voivat jakaa resurssinsa projektissa sen mukaisesti. (McDevitt 2010)

Iteraatio on vaihe, joka kuuluu projektiin olennaisesti. Joskus on tehtävä päätös kertovan elementin poistamisesta tai muuttamisesta. Päätös ei välttämättä ole narratiivisen suunnittelijan tekemä, vaan usein ohjaajat tai muiden osastojen

vaatimukset ja keskeiset johtopäätökset voivat vaikuttaa siihen, että kertova elementti poistetaan tai muutetaan. Syyksi voi koitua myös, että on yksinkertaisempaa muuttaa kirjoitusta kuin projektin pelattavuutta, animaatioita tai ohjelmointielementtejä. Joskus pelin sisällä oleva sisäinen tehtävä jää pois muun tiimin tarkastelun jälkeen ja tiimi hyväksyy, ettei se tule toimimaan projektissa, jota tiimi on luomassa. (McDevitt 2010)

Riippuen siitä, minkälaisen lähestymistavan tai kuinka monta iteraatiota tarinan kirjoittaja joutuu käymään läpi ennen konseptointivaiheen loppua, suunnittelijalla pitäisi olla selkeä käsitys siitä, mikä projektin ydin on ja kuinka se tulee viestiä eteenpäin. (Brandes Hepler ym. 2015.)

2.3.3 Tarinan teema ja kohdeyleisö

Kirjassa *Storytelling for Virtual Reality* kerrotaan, että projektia aloittaessa ja mietittäessä on hyvä ottaa huomioon se, kenelle projektia tehdään: kuka on yleisö ja mikä tarkoitus projektilla mahdollisesti on? Vaikka suurimmalla osalla projekteista on useampi kohdeyleisö, on tärkeää määrittää ensisijainen yleisö. Muut kohdeyleisöt voi olla toissijaisia tai jopa hyvin kaukaisia yleisöjä, mutta ensisijaisen kohdeyleisön demografisten ominaisuuksien tulee olla mahdollisimman tarkkoja ja jopa rajattuja. Projekteja tehdään usein yleisö mielessä. Jos projektin tarkoitus on kaupallinen, ensisijaisena ryhmänä ovat he, jotka ostavat sen tilastollisesti todennäköisemmin. Esimerkkinä voidaan kuvitella henkilö, jonka näkisit mahdollisena ostajana projektillesi. Tuon esimerkkihenkilön pitäminen etulinjassa ja johtavassa asemassa tehdessä on usein se suurin asia, jota tarvitset onnistuneen tarinan luomisessa. Seuraava askel tämän jälkeen olisi kysyä, mitä haluat heidän tuntevan tai tekevän. (Butcher 2018.)

Kuten kohdeyleisöillä voi projekteilla olla useitakin tarkoituksia. Oli projektin tarkoituksena sitten kaupallisuus tai viihde, on tässäkin hyvä määritellä ensisijainen tarkoitus. Tarkoituksia voi olla useita, mutta projektissa tulee olemaan hetkiä, jolloin yhden tarkoituksen on usein syrjäytettävä toinen. Nämä päätökset

voivat olla hankalia ilman ensisijaista tarkoitusta, joka toimii apuna päätöksen teossa. (Butcher 2018.)

2.3.4 Henkilöhahmot

John Butcherin kirjassa *Storytelling for virtual reality* kerrotaan suuremman kuvan koostuvan tarinallisista palasista. Kuvitellaan että meillä on iso lasilevy, joka sisältää kaikki tarinaan sisältyvät elementit. Jos lasi rikkoutuisi tai rikkoisimme lasin, olisi meillä palasia, jotka muodostaisivat suuremman kokonaisuuden. Tarinallista suunnitelmaa tehdessä palaset toimivat parempana metaforana kuin esimerkiksi kokonaisuuden ajattelu palapelinä. Palasten epätarkka luonne ja muoto toimivat parempana tarkastelukulmana näiden elementtien käytöstä. Jokaisella on oma tapansa käyttää näitä palasia. Palasia voidaan yhdistellä ja tarkastella luomaan selkeämpi asetelmakuva. Esimerkiksi palasia voidaan ajatella väreinä taidemaalarin paletilla. Niitä voidaan käyttää yksitellen tai erikseen luomaan selkeämpi kuva tehtävästä asiasta. (Butcher 2018.) Palaset kuvaavat näin ollen tarinan hahmoja ja henkilöitä, joita voi olla vaikea määritellä tiettyyn palapelimaiseen kaavan tarinaa kerrottaessa.

Tarinat vaativat taaksensa hahmoja, jotta tarina voisi onnistua millään tavalla. Hahmo voi olla henkilö, eläin tai jopa eloton esine. Hahmo on myös pelattava henkilö, myös sinä itse. Hahmot ovat niitä, joista tarina kertoo. Hahmojen luominen on yleistä aivan kaikentyyppisille kirjoituksille. Pelissä tai kokemuksessa pelaaja tarvitsee hahmoja ollakseen vuorovaikutuksessa. Vuorovaikutus on iso osa luomaan tunnereaktioita tarinoissa, etenkin peleissä. Kun rakennamme tarinan emotionaaliseen syvyyteen, hahmot, joiden kanssa olemme tarinan kulussa vuorovaikutuksessa auttavat tekemään maailmasta uskottavan. Ilman sankareita, vihollisia ja sivullisia hahmoja tarina olisi vain tyhjä taulukangas ilman minkäänlaista väriä. (Bateman 2021.)

Monilla eri hahmoilla on samanlaisia persoonallisuuden piirteitä ja rooleja tarinoissa. Kiinnostavien hahmojen luominen on yleistä kaikentyyppisille kirjoituksille. Tyypilliset ja klassiset hahmotyypit kuten mentori tai tyypillinen roisto ovat

eräänlaisia arkkityyppejä, joita voi luonnehtia yleisiksi hahmomalleiksi. Näitä hahmomalleja voidaan hyödyntää ja mukauttaa sopimaan melkein mihin tahansa tarinaan. Lyhyesti ilmaistuna arkkityyppi on kuin hahmoluokka. Esimerkiksi kirjailijan kirjoittaessa munkin kaltaista hahmoa on oletettavaa, että hahmolle määrittyy automaattisesti tietynlaisia piirteitä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki munkit olisivat samanlaisia. Kirjoitettu munkki voi olla jousiin ja veitsiin erikoistunut roisto tai välinpitämätön julma hahmo, valinnat ovat lähes loputtomat. Arkkityypin valinta auttaa tarinan kirjoitusprosessissa ja antaa pahimmassa tapauksessa syyksen eteenpäin tarinan kirjoittamisen aloittamiselle. Tarinankerronnassa on useita ja erilaisia arkkityyppejä, vaikka toiset ovat yleisempiä kuin toiset ja monet voidaan yhdistää yhdeksi laajemmaksi osaksi. (Lebowitz, Klug 2012.) Tässä aluvussa käydään läpi kymmenen eniten käytettyä arkkityyppiä videopeleissä.

Nuori sankari

Nuori sankari on arkkityypinä usein verrattain nuori ja innokas lähtemään ja todistamaan arvonsa seikkailulla tai suorittamalla menestykkäästi jonkun tehtävän. Tämänkaltaisen hahmo on iloinen, optimistinen ja innokas auttamaan apua tarvitsevia. (Lebowitz, Klug 2012.)

Vastahakoinen sankari

Vastahakoinen sankari on nuoren sankarin vastakohta. Hän ei ole kiinnostunut tehtävästä tai seikkailusta, mutta olosuhteiden pakottamana hänen on löydettävä tie pois tilanteesta mahdollisimman pian. Henkilö saattaa yrittää välttää auttamasta muita tai tekemästä asioita, joka lisäisi hänen työtaakkaansa. Tämänkaltaisen hahmo kypsyy ja muuttuu matkan aikana. (Lebowitz, Klug 2012.)

Paras ystävä

Paras ystävä voi hahmona olla päähenkilön ystävä tai sisarus, joka ei jätä päähenkilöä ja pitää aina tämän puolia. Hahmo on usein vastahakoinen ja ajoittain innostunut. Tämänkaltaisen hahmo tarjoaa päähenkilölle tasapainon neuvomalla ja kehottamalla harkitsemaan ja samalla kehottamalla toimimaan. (Lebowitz, Klug 2012.)

Erityinen henkilö

Erityinen henkilö voi hahmona olla joskus sankari itse joskus roisto tai ei kumpikaan. Tämänkaltaisella hahmolla on erityinen voima tai kyky, jota muut pyrkivät hyödyntämään. Tämä pakottaa hahmon toimimaan varovaisesti ja usein elämään paossa. Vaikeiden elämäkokemusten jälkeen hän joko pysyy iloisena persoonana tai muuttuu syrjäytyneeksi ja vaikeasti lähestyttäväksi. (Lebowitz, Klug 2012.)

Mentori

Mentori on sankaria viisaampi ja kokeneempi. Mentori hahmona tarjoaa opetuista ja valmistaa häntä tuleviin asioihin. Usein mentori on ollut sankari itse, ja toivoo, että uusi sankari pystyy suoriutumaan tärkeästä tehtävästä, johon hän ei voi lähteä tai jota hän ei voi suorittaa. (Lebowitz, Klug 2012.)

Veteraani

Veteraani on taisteluja nähnyt soturi, joka on kokenut monia taisteluita. Hahmona hän on käytännöllinen, keskittyy tehtäväänsä ja selviytymään hengissä. Jos veteraani ei ole sankari itse, hän lainaa tälle apua ja kokemuksia. Paljon nähneenä hahmon taipumus on olla joko töykeä ja yksinäinen tai rento ja innokas nauttimaan ajastaan. (Lebowitz, Klug 2012.)

Uhkapeluri

Uhkapelurille kaikki on peliä. Hän ottaa tarjotut työt vastaan jännityksen ja haasteen vuoksi, minkälaisen henkilöiden tai henkilön rinnalla tahansa. Tälle hahmolle taito on tärkeää, mutta lopulta kaikki on kiinni sattumasta. Uhkapelurin mielialasta riippuen hän voi olla sankarin, roiston tai ei kummankaan puolella. Hahmo voi vaihtaa puolia varmistaakseen sen, että päätyy voittajan puolelle. (Lebowitz, Klug 2012.)

Viettelijä

Viettelijä on kaunis ja itsevarma. Hän on myös onnenonkija ja ahne, sekä aina valmis hyödyntämään ulkonäköään ja viehätysvoimaansa saadakseen halua-

mansa. Viettelijä on hahmona mustasukkainen ja häikäilemätön sellaisia kohtaan, joita pitää uhkana. Viettelijän julkisivun taakse on vaikea päästä ja sisimmässään hän haluaa epätoivoisesti tulla rakastetuksi sellaisenaan, kun on eikä vain ulkonäön vuoksi. (Lebowitz, Klug 2012.)

Kovettunut rikollinen

Kovettunut rikollinen on omiaan ruuhkaisessa kaupungissa, jossa hän voi suorittaa minkä tahansa työn oikeaan hintaan. Hahmo nauttii työstään ja sen tuomista haasteista ja rikkauksista. Hahmon takana voi olla kultainen sydän, joka kätkeytyy ulkokuoren alle. Rikollinen voi olla myös opportunisti, joka on valmis kääntämään takkinsa ja käymään kumppaneidensa kimppuun heti, kun se vain sopii hänelle. (Lebowitz, Klug 2012.)

Kylmä, laskelmoiva roisto

Roisto on hahmona älykäs, ahkera ja sydämetön. Hahmo työskentelee kohti tiettyä päämäärää eikä epäröi poistaa tieltään esteet, jotka hänen tielleen tulevat. Suunnitelmat ovat usein monimutkaisia ja suuria ja vaativat taaksensa pitkäaikaisen valmistelun. Mitä tahansa roisto etsiikään, ratkaisevana tekijänä aina on menestys. Hahmo ei välttämättä näe itseään roistona vaan sankarina, joka työskentelee kohti suurempaa hyvää ja voi poistaa tieltään viattomia, kunhan saavuttaa päämääränsä. (Lebowitz, Klug 2012.)

Narratiivisen suunnittelijan on otettava huomioon myös eri hahmojen välinen dialogi. Dialogin ensisijaisena tarkoituksena on ajaa peliä ja tarinaa eteenpäin. Toisena syynä on se, että se auttaa pelaajaa liikkumaan pelin läpi sujuvasti mahdollisimman luonnollisella ja mielenkiintoisella tavalla. (Brandes Hepler ym. 2015.) Dialogi voidaan käsittää myös pelien eri tarinankerronnallisina elementteinä, jotka voivat olla esimerkiksi ei-interaktiivinen välianimaatio, joka keskeyttää pelin. Peleissä voidaan näyttää tehtävän esittelevää rullaavaa tekstiä narratiivisena muotona tai kommentointia, joka kertoo taustatarinaa pelille tai jopa hahmon pitkää monologia. (Adams 2013.)

2.3.5 Maailmanrakennus

Kirjassa *The Game Narrative Toolbox* puhutaan maailmanrakennuksesta ja sitä luotaessa makrotasosta ja mikrotasosta. Ne ovat eräänlaisia lähestymistapoja maailman kirjoittamiseen. Täsmällisemmin sanottuna nämä tasot viittaavat tarinan lähtöpisteeseen. Mikrotaso tarkoittaa sitä, että lähestymistapa on pieni, ja laajenee suuremmaksi. Esimerkiksi tapahtuma, jossa auto-onnettomuus aiheuttaa ketjureaktion, jonka ympärille maailman tarina myöhemmin rakentuu, muuttuu näin suuremmaksi. Makrotaso on taas vastakohtana mikrotasolle, jolloin aloitetaan ylhäältä alas, isosta pienempään. Makrotasolla työstetään laajoja käsitteitä ja maailman historiaa. Esimerkiksi silloin saatetaan työstää maailman syntyä ja kulttuuria, joka nivoutuu yhteen päähenkilön aloittaessa oman polkunsä. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Tutkimus on oleellinen osa narratiivisen suunnittelijan työkaluja. Tutkimusosuus tarjoaa lähtökohdan maailmanrakentamiselle. Esimerkiksi historia tarjoaa uskottavan pohjan tapahtumineen, konflikteineen ja hahmoineen. Pelimaailman perustuessa tosielämän vastineisiin on helpompi uskoa siihen, koska niiden inspiraatiot ovat uskottavia. Menneiden kulttuureiden ja historiallisten tapahtumien lukeminen ja läpikäilyminen voi olla inspiroivana lähteenä maailmanrakennukselle.

Tutkimustyöhön liittyvät olennaisesti kysymykset, joihin henkilön tulisi osata vastata: missä jokin asia tapahtuu, milloin on tapahtunut vastaava asia, miten jokin tai joku on selvinnyt, kuka selvisi, miksi jokin asia tapahtui? Tutkimusosuudessa on hyvä huolehtia siitä, että tekee suunnitelman tutkittavista aiheista ennen tutkimusosuuden aloittamista. Narratiivisen suunnittelijan lisätessä aiheita kesken tutkimuksen tekemisen on vaikea saada aloitettuja tutkimuksia valmiiksi. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Analogista lähestymistapaa käytetään videopelien maailmanrakentamisessa luomaan mm. hallintojärjestelmiä ja maailman hahmoja. Analogia on termi, joka

selittää asioiden yhdenmukaisuutta tai vastaavuutta. Analoginen luominen todellisten tilanteiden ja vastineiden pohjalta tekee niistä uskottavampia. Esimerkiksi Assassin's Creed-pelisarjan analogiana toimivat ajanjaksot, jotka pohjautuvat Ranskan vallankumoukseen tai Italian renessanssiin. Tutkimus ei ole ainoa tapa, jolla luodaan analogioita. Tarinan kirjoittajan omat kokemukset tai projektiivisiin kokemuksiin ovat poikkeuksellisen hyviä lähteitä inspiroimaan kirjoittajaa maailman luomisessa. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Kirjassa *The Narrative Toolbox* kerrotaan maailmanrakennuksesta seuraavaa: Maailmanrakennus, joka on lähtöisin omista kokemuksista, on yhtä uskottavia kuin suuret historialliset tapahtumatkin. Riippumatta kirjoittajan taustasta tai mitä kirjoittaja on kokenut, pelaajat voivat samaistua kirjoittajan elämään. Syynä siihen on se, että henkilökohtainen on universaalia. Kuka tahansa voi henkisesti osallistua narratiivisen suunnittelijan kokemuksiin, koska pelaaja on mahdollisesti kokenut tai tuntenut jotain samankaltaista. Henkilökohtaisen kokemuksen inspiroimat elementit ovat aitoja ja perustuvat todellisiin tapahtumiin. Vaikka narratiivisen suunnittelijan kokemukset ovat hänen omiaan ja henkilökohtaisia, monipuolinen pelaajaryhmä voi arvostaa niitä. (Brandes Hepler ym. 2015.)

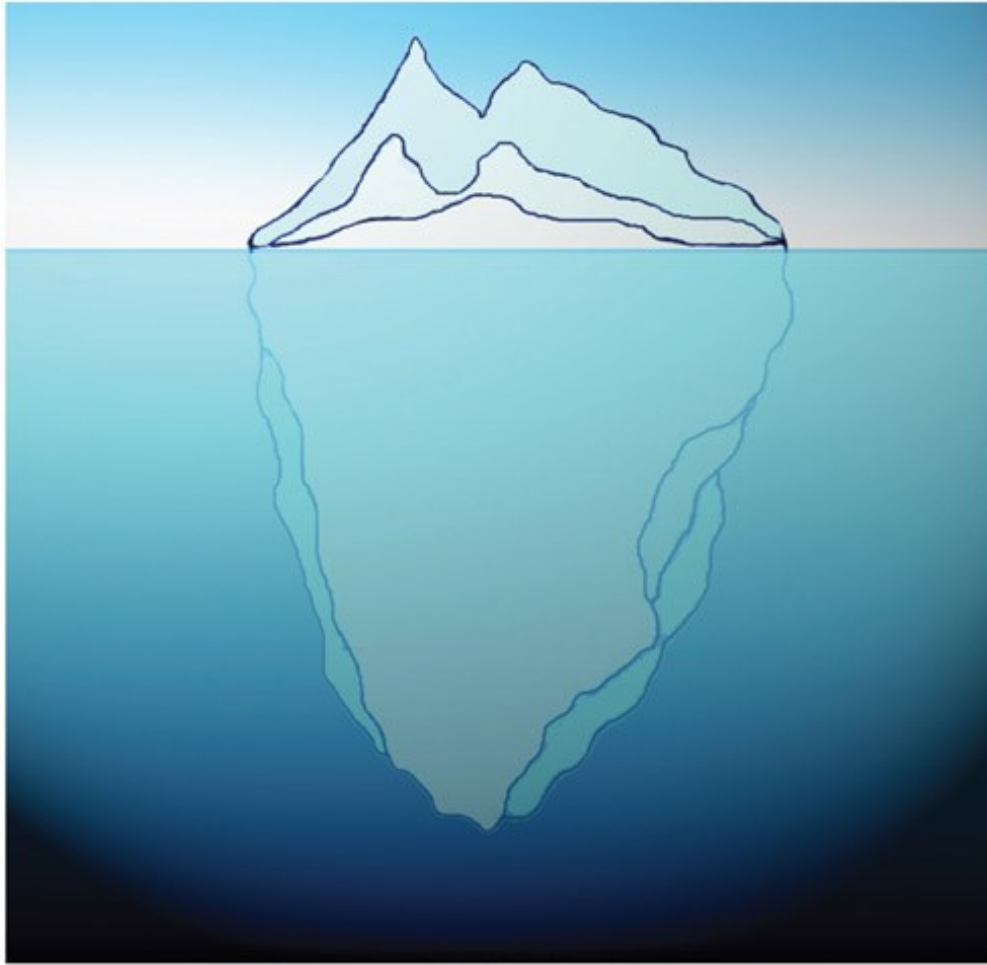
Pelit sijoittuvat usein muutamiin tyypillisiin maailmoihin. Esimerkiksi vaihtoehtoiseen dystooppiseen tulevaisuuteen, eri keskiaikaisiin eurooppalaisiin yhteiskuntiin tai apokalyptiseen tulevaisuuteen. Kun maailma on tällä tavalla pelaajalle tuttu, luo se ennako-odotuksia ja on todennäköisemmin pelaajalle ennustettavissa oleva. Näissä peleissä on tietyn tyyppisiä hahmoja ja hahmoilla on samantyyppiset taustatarinat. Hahmojen välillä esiintyy tietyn tyyppisiä konflikteja ja skenaarioita, joita pelaajat selvittävät. Tarinan kirjoittajan on pyrittävä tuomaan uusia kokemuksia ja yksityiskohtia pelaajille. Tutkimusosuuden inspiroimat asiat ja yksityiskohdat ovat näin ollen tärkeitä, ja ne erottavat tarinan muista. Nämä asiat kiinnostavat pelaajaa yksinkertaisesti siksi, että ne erottuvat erilaisuudellaan. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Narratiivisen suunnittelijan tulee valita realistisen maailman ja epärealistisen maailman väliltä. Realistisessa maailmaan pohjautuvassa pelissä on vapautta

ja haasteita tarinan kirjoittajalle. Moderni tarina on helpompi pelaajalle ymmärtää, jos se esimerkiksi sijoittuu nykyaikaiseen ympäristöön Helsingin poliisiase-man rikosyksikköön. Toisin on fantasiamaailmassa, joka ei luo ennakkoon olemusta siitä, millainen maailma on, vaan antaa mahdollisesti pitkän selostuksen fantasiamaailman synnystä ja hahmoista. Realistisessa maailmassa kieli, jota puhutaan, on helppo ja mahdollisesti entuudestaan tuttu. Ympäristö perustuu olemassa oleviin valtioihin ja kaupunkeihin. Esimerkiksi jos kerrottavassa tarinassa terroristit ovat asettaneet pommin Eiffel-tornin juurelle, on motivaatio ja ympäristö näin ollen selkeä. Realistista maailmaa luotaessa on kuitenkin omat riskinsä. Mahdollisesti osa tarinan kirjoittajan asiakkaista tulee olemaan Ranskasta. Pelaajat tietävät, jos tarinallisen suunnittelun tutkimusosuudessa on säästely, ja saattavat loukkaantua, jos heidän maanmiehistään tehdään vihollisia. On oltava tarkka siitä, ettei tule vahingossa demonisoitua koko kansakuntaa tai etnistä alkuperää juonen takia. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Epärealistista maailmaa luodessa narratiivisen suunnittelijan työ on vähemmän arkaluontoista kuin realistisen maailman luomisessa. Fantasiaa tai tieteisfiktiota suunnitellessa on vain suurempi työmäärä. Tehtävänä on luoda kuitenkin koko pelimaailma tyhjästä. Fantasiamaailmassakin on olemassa ennako-odotuksia, jotka kumpuavat klassisista teoksista kuten *Taru Sormusten Herrasta* tai *Dungeons and Dragons*. Hyvänä esimerkkinä tästä on, että haltiat rakastavat metsää ja örkit ovat pahoja. On kuitenkin hyvä tehdä taustatutkimusta myös fantasiamaailmaa luodessa, jottei vahingossa tulisi käyttäneeksi paikannimiä tai muita olemassa olevia tietoja tai lähteitä esimerkiksi fantasiaroduille. Jotkin saattavat hyvinkin olla jo olemassa ja plagioimisen vaara on näin ollen mahdollinen. (Brandes Hepler ym. 2015.)

Maailmanrakennuksessa on otettava huomioon, kuinka paljon pelaajan tarvitsee tietää kirjoitetusta maailmasta. Vain osa kirjoitetusta maailmasta tulee kuitenkin olemaan esillä pelaajalle. Esimerkiksi jäävuoressa on osa, joka on selvästi havaittavissa, mutta suurin massa on vedenpinnan alapuolella. (Kuva 7)



Kuva 7 Maailmanrakennuksen jäävuori (Brandes Hepler ym. 2015.)

Tämä sama pätee maailmanrakennukseen, joka on kokoelma kaikkea materiaalia, joka kuvaa rakennettua materiaalia ja määrittelee sen historiaa. Vain pieni osa maailmanrakennustyöstä tulee koskaan näkymään pelaajalle. Esimerkiksi J.R.R Tolkien kirjoitti ja kehitti usean eri kielen, valtakunnat ja kulttuurin, jotka tulivat esille useissa hänen teoksissaan. Hän ei kirjoittanut niitä lukijalle vaan itselleen jotta hänellä olisi helpompi kirjoittaa tarina ja saada suurempi ymmärrys omille teoksilleen. (Brandes Hepler ym. 2015.)

2.3.6 Immersiivisyys ja VR

Yksinkertainen määritelmä virtuaalitodellisuudelle on se, että se on simulaatio tapahtumista, jotka käyttäjät voivat kokea niin kuin he olisivat itse kuvitteellisessä maailmassa VR lasien avulla. Virtuaalitodellisuus mediana avaa paljon

mahdollisuuksia koulutukseen, lääketieteeseen ja tarinankerrontaan. Immersiiviset teknologiat kuten VR on vielä kehityksen kynnyksellä ja narratiivisen suunnittelijan on tutkittava aikaisempien tekijöiden töitä ja menetelmiä oppiakseen mitä VR:ssä voidaan tehdä. (Stone 2019.)

Virtuaalitodellisuuden kannalta merkittävin hahmo, joka tulee esiintymään projektissa, on tarinan päähenkilö tai avatar. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa erilaisen ulkoisen minän avatarien muodossa. Virtuaalisissa tiloissa avatarit viittaavat eräänlaiseen minän ruumiillistumaan virtuaalitalossa. Videopelit ovat pitkään käyttäneet avatar-käsitettä kutsuakseen mukaansatempaaviin kokemuksiin, ja avatarien rooli virtuaalitodellisuudessa on suuri, ja ne esiintyvät tarinan hahmoina. Avatarit tuovat katsojan tai pelaajan syvemmälle kokemukseen ja luovat kokemuksen siitä, että katsoja on itse hahmonsa, jonka roolissa hän on. Virtuaalitodellisuudessa meille on annettu toinen minä. Vaikka mieli on täysin läsnä VR-avaruudessa, keho ei ole. Se on edustettuna vaihtelevalla toimivuuden ja vuorovaikutteisuuden asteella. (Bucher 2018.)

Hyvien tarinoiden kertomisen pysäyttävänä syynä ei voi olla tekniikan rajoittuneisuus. Sen on pysyttävä työkaluna, joilla kerromme vahvoja tarinoita. Tarinankerronta virtuaalitodellisuuteen ammentaa työkalut perinteisestä teatterista ja näytelmäkirjallisuudesta. Se ei ole muuttunut, vaikka esitettävä median on uusi. (Butcher 2018.)

3 Työ

3.1 Tarinan suunnittelu

Tässä vaiheessa pureudun oman työn tekemiseen ja suunnitteluun: kuinka lähdin työstämään omaa tarinallista suunnitelmaa ideasta toteutukseen, konseptoinnin kautta? Opinnäytetyön osana on tehdä tarinallinen suunnitelma hyödyntäen tutkittuja metodeja ja työkaluja, joka esitetään rajattuna konseptina ja suunnitelmana opinnäytetyön lopussa. Tulen kokoamaan tarinallisesta suunnitelmani liitteeksi opinnäytetyöhön.

3.2 Idea

Lähdin tutkimaan erilaisia tulevaisuuden maailmoita eri konseptitaiteiden kautta. Itselleni oli jo alkuvaiheessa selvää, minkä tyyppisen maailman haluan luoda. En ole aikaisemmin luonut tämän tyyppistä maailmaa ja otin sen haasteena itselleni tehdä. Päädyin kuitenkin aina takaisin kysymykseen siitä mitä olen oikein tekemässä. Tutkimusosuudessa olin tutkinut makro- ja mikrotason lähestymistä maailmanrakennukseen ja valitsin lähestymistavakseni makrotason. Makrotasossa on helpompi hahmottaa suurempi kokonaiskuva ja alkaa rakentaa maailmaa siitä eteenpäin.

Tutkimustyö on olennainen osa tarinankerrontaa, ja käytin aikaa tutkien eri tiedartikkeleita ja yritin sitä kautta saada ideointia liikkeelle oman maailman rakennuksessa. Tutkimustyötäni tehdessä törmäsin useampaan mielenkiintoiseen artikkeliin, jonka taustana oli katsaus tulevaan ja siihen miltä esimerkiksi tulevaisuus näyttäisi, jos meret olisivat kuivuneet. Mielenkiintoinen oli esimerkiksi artikkeli, joka esitteli kääpiöplaneetta Cerestä, jonka vaaleat läikät planeetan pinnalla ovat suolaa. Planeetan suola kumpuaa isosta merestä, joka planeetan pinnan alla piilee. Tutkin paljon myös erilaisia konseptitaiteita Artstationin ja Googlen avulla, ja se sai korostettua minulle sitä ideaa, että haluan pohjata tarinallisen maailmani tulevaisuuteen ja mahdollisesti dystooppiseen tulevaisuuteen.

Kehitin kolme erilaista ideaa, jotka esitin hissipuheen tavoin muutamalle ystävälleni. Opinnäytetyöni teoriaosuudessa käsittelin konseptia, ja tässä vaiheessa minun tuli muodostaa alkuperäinen idea, jonka ympärille rakentaisin kaiken muun tarinallisen. Esittelin kolme valitsemaani ideaa ns. hissipuheena muille ja yritin näin saada valittua aiheen, jota lähden työstämään eteenpäin toimivammaksi konseptiksi.

Ensimmäisen hissipuheen aihe oli se, että meret olisivat kuivuneet ja paljastaneet maasiltoja. Samat maasilat ovat paljastuneet, joita muinaiset esi-isämme käytti-

vät muuttaessaan mantereelta toiselle. Vain hyvin matala vesikerros erottaisi joi-takin saaria ja mantereita toisistaan. Ideana olisi se, että päähenkilö olisi 'tutkija' joka on saanut tehtäväkseen lähteä etsimään merien pohjasta uutta elämää ja asioita, joita voisi myöhemmin hyödyntää lääketieteessä. Ajatuksena samalla löytää ja etsiä muinaisia kadonneita historian palasia ja tarinoita, jotka ovat hukku-neet veden syvyyksiin ja vasta nyt tulleet esiin pinnalle.

Toisena aiheena oli planeetta Ceres, jonka Dawn-niminen luotain on löytänyt. Ihmiskunta on päässyt tulevaisuudessa tasolle, jolla planeetan tutkiminen on nyt mahdollista. Ceresin suolakentät, jotka koostuvat pääosin suolayhdisteistä, nat-riummin, hiilen ja hapen sekoituksesta, ovat alkaneet suurentua ja peittävät 50 % kääpiöplaneetan pinnasta. Meri Ceresin pinnan alla on alkanut puskea vielä määrittelemätöntä ainesta planeetan pinnalle ja maasta on lähetetty tutki-musalus tutkimaan Ceresin pintaa. Tutkijat saavat selville, että pinnan alla piilee kuitenkin elämää enemmän kuin on aikaisemmin arvioitu.

Kolmas hissipuhe käsitteli, kuinka kansainvälinen tieteilijäryhmä oli löytänyt suu-ren asteroidin liian myöhään ja se oli iskeytynyt maapallolle. Lämpimiltään 1,5 kilometrin asteroidi löytyi alueelta, josta taivaankappaleiden havaitseminen oli hyvin hankalaa auringon loisteen vuoksi. Kyseisen asteroidin reitti oli muuttunut lukuisten painovoimatekijöiden myötä, ja sen takia hävinnyt kartalta ja päätynyt iskeytymään pohjoiselle pallonpuoliskolle.

Ensimmäinen hissipuhe sai positiivisimman vastaanoton ja puhutteli eniten. Tässä ideassa tarinallinen asetelma oli mielenkiintoinen ja mahdollisesti antaisi tarinallisuuden kannalta enemmän monimuotoisuutta kuin muut ideat. Otin en-simmäisen idean työnalle ja aloin työstämään sitä eteenpäin.

3.3 Konsepti

Ensimmäisenä asiana, jota lähdin toteuttamaan maailmanrakennuksessa, oli kuvata maailman yleiset ominaisuudet kuten ajanjakso, maantieteellinen sijainti ja maailman koko, mm. kuinka ne tulisivat esiintymään ja miten ne esitettäisiin

tarinassa. Makrotason lähestymistapa sopi itselleni henkilökohtaisesti paremmin ja paneuduin tutkimustyöhön saadakseni enemmän syvyyttä ja sisältöä maailmanrakennukselle.

Olin löytänyt mielenkiintoisen artikkelin, jossa käsiteltiin sitä miltä maapallo näyttäisi, jos sen vedet ehtyisivät ja kuivuisivat kokonaan. (Paukku 2020.) Aloin miettimään kuinka kuvaisin oman maailmani artikkeliin pohjautuen. Päädyin lopputulokseen, jossa eletään maailmassa noin 300 vuotta dystooppisessa tulevaisuudessa. Maapallo on kohdannut luonnonkatastrofin, joka on johtanut maailman merien kuivumiseen. Meret eivät ole kuitenkaan kuivuneet kokonaan vaan syvimmät merten kohdat ovat edelleen veden peitossa, esimerkiksi Challengeerin syväne tai Tongan hauta. Euroopan unionin ympäristöpolitiikka on muuttunut ilmastonmuutoksen torjumisesta jäljellä olevien vesien suojeluun, hoitoon ja biologisen monimuotoisuuden löytämiseen merien pohjasta. Maailman merien kuivuminen on myös luonut poliittista jännitettä ja saanut valtiot vartioimaan omia vähäisiä vesivarantojaan.

Tarina päähenkilön on tutkija, jonka Euroopan unioni on lähettänyt tutkimaan välimerta Ranskan rannikolle Montpellierin edustalle. Päätin pitää päähenkilön nimettömänä ja tuntemattomana koska se sopii VR-pelille paremmin: ajatuksena oli tuoda pelaajan syvemmälle kokemukseen ja luovan kokemuksen siitä, että katsoja on itse pelattava hahmo. Päähenkilöllä on tausta tutkijana, mutta sitä ei pelissä selitetä tarkemmin. Päähenkilön on tarkoitus tutkia merenpohjaa ja löytää sieltä erilaisia asioita, joista voisi olla hyötyä tulevaisuuden lääketieteelle ja tutkia sekä kartoittaa mahdollisia kadonneita historiallisia alueita. Päähenkilöllä on käytössä hologrammiprojektion avulla toimiva tietokone, joka auttaa tunnistamaan ja kirjaamaan ylös löydetyt aineet ja alueet.

Halusin enemmän syvyyttä tarinalle hahmojen kautta ja halusin luoda päähenkilön lisäksi hahmon, joka perustuisi paras ystävä -hahmomalliin. Paras ystävä-hahmomalli voi hahmona olla päähenkilön ystävä tai sisarus, joka ei jätä päähenkilöä ja pitää aina tämän puolia. Hahmo on usein vastahakoinen ja ajoittain

innostunut. Tämänkaltainen hahmo tarjoaa päähenkilölle tasapainon neuvomalla ja kehottamalla harkitsemaan ja samalla kehottamalla toimimaan. (Lebowitz, Klug 2012.) Tutkin mahdollisia hahmoja, joita voisi olla dystooppisessa tulevaisuudessa ja päädyn siihen, ettei hahmo tulisi olemaan ihminen vaan tekoälyllinen robotti, joka avustaisi päähenkilöä tehtävässään. Sain idean hahmolle tiedeartikkelista, joka kertoo tekoälyn ratkaisseeseen biologisia haasteita. (Viljanen 2022.) Kehitin taustatarinan tekoälylliselle ystävälle. DepthSense -niminen yhtiö kehitti FathomAlpha -tekoälyrobotin osana projektia, jossa päähenkilömme on osallisena. FathomAlpha on kooltaan pieni ja omaa oman tutkijan persoonallisuuden, mutta on arka uusien haasteiden edessä. FathomAlpha on aluksi epävarma päähenkilöstä mutta oppii luottamaan tämän kykyihin ja taitoihin tarinan edetessä. Muita henkilöahmoja pelissä olisi mahdolliset erilaiset viholliset, joita edustaisivat esimerkiksi vastaantulevat villieläimet tai moraalittomasti toimivien suuryritysten edustajat kuten palkkasotilaat tai mahdollisten konfliktialueiden muut vastaavat osapuolet.

Teoriaosuudessa kävin läpi, kuinka visuaalisella puolella on oma tärkeytensä havainnollistamaan tarinaa esitettävälle yleisölle paremmin. Jotta tarina saadaan välitettyä muille esitysvaiheessa, voidaan käyttää visuaalisia keinoja kuten kuvia havainnollistamaan tarinaa esitettävälle yleisölle paremmin. Tein tässä kohtaa muutaman konseptikuvan esittämään miltä näkisin tarinani maailman näyttävän.



Kuva 8 Konsepti kuva maailmasta ja hahmoista



Kuva 9 Konsepti maailmasta, joka on vielä veden alla

Opinnäytetyön liitteenä on koostamani tarinallinen suunnitelma eräänlaisen peli-raamatun muodossa. Tähän dokumenttiin on kostettu kuvaus tarinan maailman

yleisistä ominaisuuksista kuten ajanjakso, maantieteellinen sijainti ja maailman koko. Dokumentissa käy myös ilmi tarinan historia ja millaiseksi maailma on muotoutunut tämän kuvitteellisen historian aikana. Tiede, kulttuuri ja teknologia ovat kuvattuina lyhyesti antamaan kuvan rakennetusta maailmasta

4 Lopuksi

Pyrin tällä opinnäytetyöllä tutkimaan, millaisia työkaluja ja metodeja narratiivinen suunnittelija voi käyttää ja kuinka niitä mahdollisesti pystyy soveltamaan VR-peleihin. Virtuaalitodellisuus on teknologiana suhteellisen uusi, mutta tarinankerrontaperiaatteet ovat edelleen samanlaisia riippumatta uudesta esitettävästä mediasta. Vanhat tarinankerronnalliset elementit ovat edelleen olemassa, mutta virtuaalitodellisuus tuo uuden esittävän median meidän ulottuville, ja tarinallinen suunnittelu muuttuu hieman tämän teknologian mukana.

Virtuaalitodellisuudessa on kuitenkin otettava huomioon henkilön läsnäolo VR-peliä pelattaessa. Läsnäolon tunne korostuu virtuaalitodellisuudessa, ja se on asia, mikä on uusi tarinankerronnan kannalta. On otettava huomioon korostunut läsnäolon tunne ja se, että pelattava hahmo olet sinä itse vaikkakin avatarin muodossa. Avatarit tuovat katsojan tai pelaajan syvemmälle kokemukseen ja luovat kokemuksen siitä, että katsoja on itse hahmonsa, jonka roolissa hän on.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tarkastella työkaluja ja narratiivisen suunnittelijan erilaisia tekniikoita, joita käytämme videopeleissä. Tarkoituksena oli ottaa huomioon, kuinka erilaista virtuaalitodellisuuteen tarinallisen suunnitelman tekeminen on ja miten se eroaa videopelien tarinoiden kirjoittamisesta. Lopputuloksena se ei eroa hirveästi. Loppupäätelmänä tälle opinnäytetyölle on se, että voimme edelleen hyödyntää kaikkia tarinankerronnallisia työkaluja myös virtuaalitodellisuudessa. VR-peliä tehdessä on kuitenkin huomioon se, että suunnittelu muuttuu hieman tämän uuden teknologian mukana ja virtuaalitodellisuus tuo käyttäjänsä syvemmälle kokemukseen ja vahvistaa immersiota. Läsnäolon tunne korostuu virtuaalitodellisuudessa, ja se on asia, mikä on uusi tarinankerronnan kannalta.

Lähteet

Adams, Ernest 2013. Fundamentals of Game Design, Third Edition. New Riders.

Bateman, Chris 2021 Game writing: Narrative skills for videogames, second edition. Bloomsbury publishing Inc.

Brandes Hepler, Jennifer; Finley Toiya, Kristen; Heussner, Tobias; Lemay, Ann 2015. The Game Narrative Toolbox. Burlington: Focal Press.

Bucher, John 2018. Storytelling for Virtual Reality: Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives. New York: Routledge.

Caldwell, Craig 2017. Story structure and development: a guide for animators, VFX artists, Game designers and virtual reality. Boca Raton: CRC Press.

Kramarzewski, Adam, De Nucci, Ennio 2018 Practical Game Design. Packt Publishing

Lebowitz, Josiah, Klug, Chris 2012. Interactive storytelling for videogames. Routledge

McDevitt, Darby 2010. <<https://www.gamedeveloper.com/design/a-practical-guide-to-game-writing>> (Luettu 18.10. 2022)

Moore, Michael E. 2016. Basics of Game Design. A K Peters/CRC Press

Paukku, Timo 2020. <<https://www.hs.fi/tiede/art-2000006402818.html>> (Luettu 10.11.2022)

Stone, Chris 2019. <<https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>> (Luettu 6.10.2022)

Totten, Christopher W. 2018. An Architectural Approach to Level Design. A K Peters/CRC Press

Viljanen, Miina 2020. <<https://www.hs.fi/tiede/art-2000007656962.html>> (Luettu 23.10.2022)

Liitteet

Konsepti/Suunnitelma

Konsepti/ Suunnitelma

Alusta: VR-Peli

Asetelma:

Dystopia: 300 vuotta eteenpäin tulevaisuudessa.

Maantieteellinen sijainti: Eurooppa, Ranskan rannikko, Montpellier

Historia:

Eletään maailmassa noin 300 vuotta dystooppisessa tulevaisuudessa, jota on kohdannut luonnonkatastrofi ja joka on johtanut koko maailman merien kuivumiseen. Meret eivät ole kuitenkaan kokonaan kuivuneet vaan syvimät merien kohdat ovat edelleen vesien peitossa kuten esimerkiksi Cahllengerin syväne tai Tongan hauta. Euroopan unionin ympäristöpolitiikka on muuttunut ilmastonmuutoksen torjumisesta jäljellä olevien vesien suojeluun, hoitoon ja biologisen monimuotoisuuden löytämiseen merien pohjasta. Maailman merien kuivuminen on myös luonut poliittista jännitettä ja saanut valtiot vartioimaan omia vähäisiä vesivarantojaan.

Tiede ja Teknologia:

DepthSense -yhtiön on luonut tekoälyllisiä robotteja erilaisiin tarkoituksiin ja on johtavassa asemassa robotiikan ja tekoälyn yhdistämisessä. Tämä aiheuttaa kitkaa muiden alla toimijoiden parissa. DepthSense on luonut useamman tekoälyrobotin, mutta niistä tunnetuin on FathomAlpha ja sen eri mallit. Euroopan unioni käyttää pääsääntöisesti DepthSense -yhtiön robotiikkaa ja tekoälyä uusimmassa projektissaan lähettää tutkijoita kartoittamaan kuivuneita meriä.

Kulttuurit/Yhteisöt:

Euroopan unionin ympäristöpolitiikka on muuttunut ilmastonmuutoksen torjumisesta jäljellä olevien vesien suojeluun, hoitoon ja biologisen monimuotoisuuden löytämiseen merien pohjasta. Maailman merien kuivuminen on myös luonut poliittista jännitettä ja saanut valtiot vartioimaan omia vähäisiä vesivarantojaan.

Hahmot:

Päähenkilö:

Tutkija, jonka Euroopan unioni on lähettänyt tutkimaan välimerta Ranskan rannikolle Montpellierin edustalle. Päähenkilö on nimetön ja määrittelemätön. Päähenkilöllä on

käytössä hologrammiprojektion avulla toimiva tietokone, joka auttaa tunnistamaan ja kirjaamaan ylös löydetyt aineet ja alueet.

FathomAlpha:

DepthSense -nimisen yhtiön kehittämä tekoälyrobotti, lyhyemmin Fathom. FathomAlpha on kooltaan pieni ja omaa oman tutkijan persoonallisuuden, mutta on arka uusien haasteiden edessä. FathomAlpha on aluksi epävarma päähenkilöstä mutta oppii luottamaan tämän kykyihin ja taitoihin tarinan edetessä.

Muut hahmot:

Erilaiset viholliset, joita edustavat esimerkiksi vastaan tulevat villieläimet tai moraalittomasti toimivat suuryritysten edustajat kuten palkkasotilaat tai mahdollisten konfliktialueiden muut vastaavat osapuolet.