

Henri Karjalainen

## Opas narratiivisen pelisuunnitteluun



Tradenomi  
Tietojenkäsittelyn koulutus  
Kevät 2023



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijä(t):** Henri Karjalainen

**Työn nimi:** Opas narratiivisen pelisuunnitteluun

**Tutkintonimike:** Tietojenkäsittelyn Tradenomi (AMK), Peliala

**asiasanat:** Pelisuunnittelu, Narratiivinen suunnittelu, Narratiivi, Tarinan kerronta, Prototyyppi, Prototyypitys, Kirjoittaminen

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli luoda helposti ymmärrettävä, mutta kattava opas narratiivisesta pelisuunnittelusta. Tavoitteena oli, että sen avulla niin aloitteleva pelisuunnittelija kuin pelisuunnittelusta kiinnostunut henkilö pystyisi perehtymään tähän hyvin laajaan pelisuunnittelun osa-alueeseen ilman perehtymistä satojen sivujen laajuisiin tietolähteisiin.

Ensimmäisenä työssä käsiteltiin itse pelisuunnittelua ja pelisuunnittelijan roolia. Käytiin läpi tärkeimmät piirteet, joita pelisuunnittelijan työhön kuuluu, millaisia eri vastuualueita pelisuunnittelijalla on hoidettavaan osana pelikehitystä ja mitkä ovat pelisuunnittelijan erilaisia työkaluja toteuttaa pelisuunnittelua.

Toisessa pääkappaleessa syvennyttiin tarkemmin pelinarratiivien kirjoittamisen saloihin. Kappale aloitettiin katsahduksella, miten narratiivin ideointi ja kirjoittaminen voidaan aloittaa. Tämän jälkeen keskityttiin tarinankerronnan eri peruselementteihin sekä erilaisiin narratiivin perspektiiveihin käyden samalla läpi niiden välisiä eroavaisuuksia. Kappaleen lopuksi olivat hahmodialogeihin liittyvät käytänteet ja niiden käyttö osana pelien narratiivien kerrontaa.

Kolmannessa pääkappaleessa paneuduttiin itse narratiiviseen pelisuunnitteluun. Aluksi käytiin läpi eroavaisuuksia systeemipohjaisen ja narratiivilähtöisen pelisuunnittelun välillä, kuten myös pelinarratiivien eroavaisuuksia muista median muodoista. Tästä siirryttiin katsomaan, miten pelaaja huomioidaan osana narratiivista pelisuunnittelua, miten pelien nähtävyyksiä käytetään pelinarratiivien kerrontaan ja minkälaisia eri malleja interaktiivisiin narratiiveihin kuuluu. Kappaleen lopussa käydään vielä läpi narratiivisen prototyypin luomisvaiheet.

Työn viimeisenä kappaleena oli oma pohdinta, jossa tuotiin esille ajatuksia ja tulkintoja narratiivisen pelisuunnitteluun liittyen sekä esitettiin ohjeita lukijoille narratiiviseen pelisuunnitteluun ja kirjoittamiseen liittyen. Työn aineistona on käytetty pelisuunnitteluun, pelinarratiiveihin ja kirjoittamiseen keskittyvää tietokirjallisuutta sekä videomuotoista luentomateriaalia, jotta työ on saatu alkuperäisiä tavoitteita vastaavaksi kokonaisuudeksi.

## **Abstract**

**Author(s):** Karjalainen Henri

**Title of the Publication:** Guide to Narrative Game Design

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** Game design, Narrative design, Narrative, Storytelling, Prototype, Prototyping, Writing

The goal of this thesis was to create an easy to understand, yet comprehensive guide to the narrative game design. The goal was originally that with its help both a novice game designer and a person interested in game design would be able to familiarize themselves with this very broad area of game design without having to familiarize themselves with hundreds of pages of information sources.

In the first main chapter, the work dealt with the game design itself and the role of the game designer generally. It went through the most important features of a game designer's job, what different areas of responsibility a game designer has to handle as part of game development, and what are the game designer's different tools to implement their game design.

In the second main chapter, the study delved more deeply into the secrets of writing game narratives. The chapter started with an overview of how to start the ideation and writing of the narrative. After that, the work focused on the different basic elements of storytelling and different perspectives of the narrative, while going through the differences between them. At the end of the chapter were the practices related to character dialogues and their use as part of the narration of game narratives.

In the third main chapter, the focus was on the narrative game design itself. As the first subject, it went through the differences between system-based and narrative-based game designing, as well as the differences between game narratives and other forms of media. From there the focus moved on to see how the player is considered as part of narrative game design, how game attractions and visuals are used to tell game narratives, and what kinds of models interactive narratives include. At the end of the chapter, the guide went through the stages of creating a narrative prototype.

The last part of the work hosts personal reflections, where thoughts and interpretations related to narrative game design were brought up, and instructions were presented to readers related to narrative game design and writing. Non-fiction focused sources on game design, game narratives and writing as well as video lecture materials have been used as material for the work, so that the work could be completed as expansive and accurate whole that corresponds to the original goals set for it at the start.

## Sisällys

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | Johdanto .....  | 1  |
| 2     | Pelisuunnittelu.....  | 3  |
| 2.1   | Mitä pelisuunnittelu on? .....  | 3  |
| 2.2   | Pelisuunnittelijan rooli pelin kehityksessä .....                           | 3  |
| 2.3   | Pelisuunnittelun monet muodot .....   | 4  |
| 2.4   | Pelisuunnittelijan työkalut .....   | 6  |
| 3     | Pelinarratiivin kirjoittaminen .....  | 8  |
| 3.1   | Mistä aloittaa narratiivin kirjoittaminen? .....                            | 8  |
| 3.2   | Tarinankerronnan elementit .....  | 8  |
| 3.3   | Narratiivin perspektiivit.....  | 12 |
| 3.4   | Hahmojen dialogi .....  | 13 |
| 4     | Narratiivinen pelisuunnittelu.....  | 14 |
| 4.1   | Narratiivin käyttö pelisuunnittelussa .....                                 | 14 |
| 4.1.1 | Narratiivisen ja systemaattisen pelisuunnittelun eroavaisuudet .....        | 14 |
| 4.1.2 | Sääntöjä ja eroavaisuuksia narratiivin käytössä eri medioiden välillä ..... | 15 |
| 4.1.3 | Pelaajan roolin huomiointi osana narratiivista pelisuunnittelua .....       | 15 |
| 4.1.4 | Nähtävyyksien käyttö narratiivin kerrontaan peleissä.....                   | 16 |
| 4.1.5 | Interaktiivisten narratiivien mallit.....                                   | 17 |
| 4.2   | Narratiivinen peliprototyypin luonti ja jalostus .....                      | 21 |
| 4.2.1 | Narratiiviprototyypin luomisvaiheet .....                                   | 21 |
| 4.2.2 | Narratiiviprototyypin testaus .....   | 22 |
| 4.2.3 | Palautteen kerääminen ja prototyypin jälkijalostus .....                    | 24 |
| 5     | Omia pohdintojani pelisuunnittelijana.....                                  | 25 |
| 5.1   | Pohdinta .....  | 25 |
| 5.2   | Ohjeitani narratiivisen pelisuunnittelun ja kirjoituksen saralle .....      | 26 |
|       | Lähteet .....   | 29 |

## **Lyhenteet ja Määritelmät**

**Agency** = Pelaajan tunne siitä, että hän pystyy tekemään itsenäisiä päätöksiä ja että hänen teke-  
misillään on merkitystä.

**Dialogi** = Kahden tai useamman henkilön vuoropuhelua. Se voi myös olla suoraan esityksen muo-  
toon kirjoitettu teksti tai teos.

**Konseptidokumentti** = Lyhyt noin 10 sivun dokumentti, joka kertoo pelin perusmekaniikat, my-  
tologian, ulkonäön, juonen, hahmot, maailman, yms.

**Exposition** = Kertoa informaatiota, joka perustaa tai vahvistaa tarinaa, maailmaa ja hahmoja.

**Pelisuunnitteludokumentti** = Pohjapiirros pelille, sisältää kaikki pelin suunnittelulliset tiedot ja on  
alainen jatkuvalle uudistamiselle ja päivittämiselle. Pelisuunnittelu dokumentti tunnetaan pe-  
lialalla paremmin sen englanninkielisellä nimellä Game design document (GDD).

**Narratiivi** = Kertova esitys jostain asiasta, selostus tai kertomus.

**Pelikehittäjä** = Henkilö, joka toimii osana yritystä tai tiimiä tehdessään videopelejä.

**Prototyyppi** = Toimiva luonnostelma pelistä, jolla testataan pelin sisällön ydinkonsepteja ja pelin  
tuottamisen kannattavuutta.

**Välanimaatio** = Oikeassa ajassa tapahtuva pelimoottorin sisäinen elokuvallinen esitys. Pidempi  
versio pienemmästä elokuvallisesta hetkestä.

## 1 Johdanto

Valitsin työni aiheeksi narratiivisen pelisuunnittelun oppaan omasta henkilökohtaisesta kiinnostuksestani pelien narratiiveihin, pelisuunnitteluun ja yleisesti tarinoiden kirjoittamiseen, joita olen itse harjoittanut jo useamman vuoden ajan. Jo aikaisessa vaiheessa omia opintojani huomasin, kuinka tarinallinen tai narratiivinen pelisuunnittelu oli jäänyt hyvin pienimuotoiseksi pinta-raapaisuksi osana opintojani. Näin ollen tahdoin tuoda syvempää tarkastelullista näkökulmaa tätä pelisuunnittelun osa-aluetta kohtaan. Aiheen valittuani totesin opasmuotoisen työn olevan paras esitysmuoto omalle työlleni, jotta se pysyisi mahdollisimman suoraviivaisena ja selkeänä lukijalle antaen heille samalla opettavaisen ja kattavan hyödyn irti narratiiviseen pelisuunnitteluun kuuluvista asioista.

Tein työni itsenäisesti tutkien ja keräten talteen narratiiviseen pelisuunnittelun tärkeimpiä ydinasioita, joihin tässä pelisuunnittelun muodossa täytyy kiinnittää erityisesti huomiota. Näiden lisäksi otin työni osaksi pelisuunnittelun ja kirjoittamisen kulmakiviä, jotka pohjustavat vahvasti narratiivista pelisuunnittelua. Rajasin kuitenkin oppaani pysymään yleisemmällä tietopohjalla narratiivisen pelisuunnittelun ja kirjoittamisen osalta, jotta myös aloittelevat ja narratiivista pelisuunnittelua opiskelevat henkilöt voivat lukea ja ymmärtää oppaani sisällön ilman liiallista sekaannusta.

Työssäni tutkitaan ensin, mitä pelisuunnittelu itsessään on, mitä yleisiä käytäntöjä ja väärinkäytöksiä siihen liittyy. Tämä lisäksi perehdytään pelisuunnittelijan todelliseen työnkuvaa osana peliteollisuutta sekä heidän käytössängä oleviin työkaluihin toteuttaa pelisuunnittelua.

Toisena asiana perehdytään kirjoittamisen peruselementteihin ja käytänteisiin sekä mitä kaikkea niitä ideoidessa ja kirjoittaessa täytyy ottaa huomioon pelien näkökulmasta. Samassa kappaleessa paneudutaan myös pelien erilaisiin perspektiiveihin ja niiden eroihin sekä hahmodialogien luomisen käytäntöihin.

Kolmantena asiana paneudutaan sitten syvemmin itse narratiiviseen pelisuunnitteluun. Selvitetään, miten narratiiveja käytetään pelisuunnittelussa, millä tavalla narratiivinen ja systemaattinen pelisuunnittelu eroavat toisistaan, millaisia eroavaisuuksia pelinarratiiveilla on muihin viihteen narratiiveihin verrattuna, kuinka pelaajan rooli ja vaikutus huomioidaan narratiivisessa pelisuun-

nittelussa, miten pelinarratiivia voidaan kertoa visuaalisten nähtävyyksien kautta ja lopuksi käydään läpi vielä, miten narratiivisia prototyyppejä luodaan ja jalostetaan toimiviksi kokonaisuuksiksi.

Työni lopussa ovat pohdintani tehtyyn työhön narratiivisen pelisuunnittelun parissa, joissa tuon esille omia päätelmäni sekä ajatuksiani aiheeseen. Tämän lisäksi tuon esille omia hyödylliseksi kokemiani ohjeita narratiivisen pelisuunnittelun ja narratiivien kirjoittamisen saralle, mitä muut voivat hyödyntää itselleen.

## 2 Pelisuunnittelu

Tämän kappaleen aikana käydään läpi pelisuunnitteluun perusteita ja vastataan kysymyksiin, mitä pelisuunnittelu on. Mikä pelisuunnittelijan rooli on pelinkehityksessä ja mitä käytännön vastuita siihen kuuluu? Lopuksi katsastetaan pelisuunnittelun eri muotoihin sekä suunnittelijan käytössä oleviin työkaluihin.

### 2.1 Mitä pelisuunnittelu on?

Kemppaisen mukaan pelisuunnittelu on kuin tietyn roolin pelaamista osana suurempaa yhteistä joukkuetta tiimipainotteisessa monipelissä [1, s. 14]. Tällä tarkoitetaan, että pelisuunnittelu on vain yksi, mutta hyvin tärkeä osa koko pelikehitystä taiteen, ohjelmoinnin sekä tuotannon ohella.

Pelisuunnittelu on tämän lisäksi työ, jossa suunnittelija tulee jatkuvasti vastaamaan erilaisiin uusiin haasteisiin. Tämä johtuu siitä, että peliala on myös osa elämysteollisuutta ja näiden elämysten kuluessa joutuvat pelituotannon ihmiset kehittämään jatkuvasti uudenlaisia kokemuksia. Näin ollen joutuu pelisuunnittelija etsimään jatkuvalla tahdilla uusia ideoita tai piristämään vanhoja ideoita uusilla käännteillä. [1, s. 18.]

### 2.2 Pelisuunnittelijan rooli pelin kehityksessä

Pelisuunnittelijan rooli pelinkehityksessä on toimia tiimin tukijana ja projektin näkijänä. Hänen tulee pitää huolta siitä, että yksikään ohjelmoija taikka taiteilija ei jää epätietoisuutensa kanssa hetkeä pidempään jumiin tai pahimmillaan ajaudu umpikujaan työnsä kanssa. Tämä lisäksi pelisuunnittelija on vastuussa projektin suuremmasta yhtenäisestä kokonaisuuden visiosta, jota kohti tiimin ohjelmoijat sekä taiteilijat työskentelevät. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että pelisuunnittelija olisi tiimiläisiään ylempänä tai että hänellä tulisi olla kaikki tietämys projektista ja sen tuotosta. Pelisuunnittelija on tasavertainen tiimin jäsen, jonka tehtävänä on itse tietää vain kaikki tarpeellinen työstettävästä pelistä ja osata samalla ottaa vastaan tietoa ja ideoita kaikilta muilta tiimin jäseniltä. Jos pelisuunnittelija ei itse tiedä jotain tulee suunnittelijan tiedustella asiasta muilta, tutkia lähdemateriaaleja ja yhdistellä oppimaansa uusiksi etenemissuunnitelmiksi. [1, s. 14.]

Yksi hyvin yleinen väärinkäsitys kuitenkin kiertää pelialalla pelisuunnittelijan töistä. Tämä väärinkäsityksen mukaan pelisuunnittelijan tulisi olla kehitystiimensä ideanikkari, mikä ei todellisudessa pidä paikkaansa. Pelisuunnittelijan työhön kuuluu ideoiden arviointi, niiden valikointi sekä jatkojalostamista, mikä vaatii luovuutta, oma-aloitteisuutta ja ajatustyötä. [1, s. 36–37.]

Pelisuunnittelijan roolin mukana kantautuu myös muita monenlaisia ja tärkeitä tehtäviä koko pelin kehityksen varrelle. Näihin tehtäviin kuuluvat erilaisten kirjallisten dokumentaatioiden teko, johon kuuluvat pelisuunnittelu-dokumentti, konseptidokumentti, tarinan käsikirjoitus, mahdolliset laskentataulukot sekä liuta muita pienempiä dokumentteja. Näiden lisäksi suunnittelija työskentelee suunnittelunsa kautta kaikkien pelin aspektien parissa, jotka vaikuttavat pelaajan kanssakäymiseen pelin kanssa. Näihin aspekteihin kuuluvat: pelimekaniikat, pelitavat, kontrollit, viholliset, aseet, käyttöliittymät, pulmat, haasteet ja laaja lista muita pelille tärkeitä elementtejä. [2, s. 138.]

### 2.3 Pelisuunnittelun monet muodot

Pelisuunnittelu kokonaisuudessaan voidaan jakaa moneen eri osa-alueeseen. Näihin osa-alueisiin kuuluvat esimerkiksi:

Narratiivinen suunnittelu, johon sisältyy taustatarinoiden ja dialogien suunnittelua sekä kirjoitusta niin pää- kuin sivu hahmoillekin sekä maailmalle ja sen eri paikoille, joita pelissä on. Näiden kirjoitusten pohjalta sitten suunnitellaan pelille sen suuret tapahtumat, pienemmät hetket, eri kanssakäymiset hahmojen välillä, joko narratiivisesti tai pelimekaanisesti.

Kenttäsuunnittelu, johon kuuluu pelin kenttien ja niiden sisältöjen suunnitteleminen kokonaisuudessaan. Tämän suunnittelun aikana pelisuunnittelija voi käyttää hyödykseen kenttäsuunnittelu-kaaviota, josta esimerkki löytyy alapuolelta. [2, s. 57–59.] Täytettynä suunnittelija voi sitten hyödyntää tätä kaaviota varsinaisen kenttäsuunnittelun dokumentin teossa.

Taulukko 1. kenttäsuunnittelukaavio [2.]

| Kategoriat   | Kuvaus   |
|--------------|--|
| Levelin nimi | Mikä tason nimi on? Suora nimi vai kertova nimi? |

|  |   |
|--|---|
| Tavoitteet/panokset                        | Mitkä ovat pelaajan tavoitteet tason aikana?<br>Minkälaiset panokset näillä on pelaajalle?  |
| Sivutehtävät (Tiedossa olevat ja salaiset) | Onko pelaajalla sivutehtäviä? Minkälaisia tehtäviä pelaajalle on tarjolla? Ovat kaikki heti pelaajan tiedossa vai pitääkö pelaajan itse niitä löytää pelatessa? |
| Kokeilut ja uudet ideat                    | Onko tässä tasossa jotain erikoista/uutta pelaajalle? Mitä?   |
| Tunteet ja aktiviteetit                    | Minkälaisia tunnetiloja tasossa tulisi aiheuttaa pelaajassa? Kuinka paljon niiden tulisi ajaa pelaajaa? Mikä aktiviteetti synnyttäisi parhaiten näitä tunteita? |
| Referenssit                                | Onko otettu vaikutteita jostain muusta pelistä ja/tai mediasta? Mitä nämä ovat?   |
| Mielenkiintoinen aloituspaikka             | Miten taso alkaa ja millä tavalla pelaaja hahmo tuodaan sinne? Millä saada se mielenkiintoiseksi pelaajalle?  |
| Resurssit                                  | Mitä kaikkia pelin resursseja tasossa on pelaajalle käytettävissä?  |
| Keppi ja porkkana                          | Mikä saa pelaajan etenemään? Jahdataanko jokin pelaajaa vai jahtaako pelaaja jotain?  |

Hahmosuunnittelussa luodaan kaikki pelin tarpeelliset, erilaiset ja eri rooliset hahmot suunnitteluun jokaista piirrettään myöten. Tässä suunnittelussa voi pelisuunnittelija käyttää hyödykseen hahmosuunnittelukaaviota, josta löytyy esimerkki alapuolelta. Hahmosuunnittelukaaviota voidaan laajentaa tarpeiden mukaan lisäämällä siihen enemmän yksityiskohtia hahmoon liittyen. [2, s. 77–83.]

Taulukko 2. Hahmosuunnittelukaavio [2.]

|                     |  |
|---------------------|--|
| Kategoriat          | Lyhyt kuvaus/vastaus   |
| Nimi                | Mikä on hahmon nimi?   |
| Tarkoitus pelissä   | Mikä on hahmon tarkoitus pelin kannalta? Pää-, sivu- vai vihollishahmo? Mitä hahmo tekee pelin aikana? |
| Moraalisuus/arvot   | Mitkä ovat hahmon moraalit ja arvot pelimaailmaan heijastettuna?                                       |
| Persoonaa           | Minkälainen persoona hahmolla on?  |
| Yleinen luonne      | Mitkä ovat hahmon yleisimmät luonteenpiirteet ja tavat?  |
| Erikoistaidot/kyvyt | Mitä erikoistaitoja tai kykyjä hahmolla on pelissä?  |
| Heikkoudet          | Millaisia heikkouksia hahmolla on?   |
| Ulkonäkö ja rotu    | Minkä rotuinen hahmo on? Esitetään myös lyhyt kuvaus hahmon pääasiallisesta ulkonäöstä.                |
| Perhesuhteet        | Mitkä ovat hahmon perhesuhteet?  |

Näiden nimettyjen suunnittelun osa-alueiden lisäksi suunnittelijalle kuuluu vielä liuta muitakin, joita ovat: tarinan käsikirjoittaminen, prototyypitys sekä maailma-, käyttöliittymä-, pelattavuus-, ääni-, pulma-, valikkosuunnittelu.

#### 2.4 Pelisuunnittelijan työkalut

Pelisuunnittelijalla on käytössään useita erilaisia työkaluja ja sovelluksia, joiden avulla hän voi toteuttaa pelin ideoiden ja rajoitusten vaatimaa suunnittelua tarpeeksi selkeällä ja tarkalla tavalla, jotta kaikki muut kehitystiimin jäsenet voivat vaivatta ymmärtää sekä työstää haluttua kokonaisuutta. Nämä työkalut ja sovellukset voidaan jakaa fyysisten ja digitaalisten työkalujen kesken.

Pelisuunnittelijan fyysisistä työkaluista yleisimmät ovat kynät ja paperi. Näiden avulla pelisuunnittelija voi jo alkaa tekemään pelille suunnittelua sen eri osa-alueissa. Esimerkiksi kenttäsuunnittelua tai pelin tarinan käsikirjoitusta voi alkaa heti tekemään. Kynää ja paperia voi käyttää aktiivisen suunnittelun ohella käyttää muistiinpanojen tekemiseen omassa opiskelussa ja omien sekä muiden ideoiden ylös kirjoittamiseen tai piirtämiseen. Yksittäisten paperien sijaan voi käyttää myös pahvikortteja tai muistikirjaa asioiden muistiin laittamisessa. [1, s. 38.] Muitakin fyysisiä työkaluja on, kuten sakset, nopat, aikakellot, kolikot, pelimerkit ja nappulat, joita pelisuunnittelija voi käyttää hyödykseen pelin mekaniikkoja ja narratiivin eri vaiheita testatessaan peliprototyyppien muodossa.

Suunnittelijan digitaalisiin työkaluihin kuuluvat erilaiset pelimoottorit ja niiden sisäiset työkalut (Unreal Engine, Unity, Twine, yms.). Näiden lisäksi erilaiset tekstin, kuvien ja taulukoiden työstöohjelmia (Word, Excel, Adobe, yms.) sekä uudempina digitaalisina työkaluina ovat tulleet oppivat tekoälypohjaiset ohjelmistot, joita käytetään jo jonkin verran peliteollisuudessa.

### 3 Pelinarratiivin kirjoittaminen

Tässä kappaleessa syvennytään tarinan kirjoittamisen eri seikkoihin pelinarratiivin kirjoittamiseksi sekä niihin osa-alueisiin, joihin kirjoittajan on annettava ajatusta kirjoittaessaan. Kappaleessa perehdytään myös erilaisiin kerronnan perspektiiveihin ja hahmodialogien luomiseen.

#### 3.1 Mistä aloittaa narratiivin kirjoittaminen?

Narratiivin kirjoittaminen alkaa melkein aina yhdestä ”hyvästä” ideasta. Olipa se sitten oma idea tarinan hahmosta, tapahtumapaikasta, erityisestä tilanteesta tai jostain aivan muusta voi narratiivin kirjoitus jo alkaa. Mutta jos tätä ideaa ei ole vielä syntynyt, voi kirjoittaja hakea inspiraatiota itselleen muualta.

”Luova työ vaatii inspiraatiota. Inspiraatiota ei voi pakottaa. Sitä voi kuitenkin houkutella, maanitella ja uhkailla”, toteaa Jaakko Kemppainen pelisuunnittelijan peruskirjassaan. Luovalla alalla oikeasti työskentelevä henkilö ei voi vain jäädä odottamaan inspiraationsa tuloa, vaan hänen on aktiivisesti työskenneltävä sen saavuttamiseksi. Inspiraatiota voi etsiä itselleen hakemalla vaikutteita ja referenssejä pelien, elokuvien, kirjojen, urheilun ja ynnä muun sellaisen kautta, mutta hyvin usein pelkkä sitovien aikataulujen asettaminen saa henkilön inspiraation heräämään aikataulupaineiden kautta. Narratiivin kirjoittamisessa voi myös käyttää avukseen tarinan kerronnan peruselementtejä, jotka voivat auttaa kirjoittajaa tekstin työstössä myös myöhemmässä kirjoituksen vaiheessa.

#### 3.2 Tarinankerronnan elementit

##### Tarinan juoni

Juoni on koko tarinan ydin, joka kertoo tiivistetysti tarinan päätapahtumat ja asiat. Juonta rakentaessa siihen kuuluu useita eri elementtejä, joita kirjoittajan on hyvä ottaa huomioon. [2, s. 25–26.]

Taulukko 3. Juonikaavio [2.]

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Konflikti             | Mikä on kamppailun luonne tarinassa?  |
| Panokset              | Mitkä ovat kamppailun osapuolten panokset?  |
| Sankarin vaara        | Kuinka kamppailun ja sen panokset vaarantavat sankarin?                               |
| Dramaattinen jännitys | Mitä ovat kamppailun ja sen panosten lopputulokset ja miten ne vaikuttavat sankariin? |
| Aika                  | Minkä ajanjakson aikana kamppailu käydään?  |

### Tarinan konflikti

Pelit jo omalta luonteeltaan nojaavat hyvin paljon juuri konflikteihin saadakseen pelaajat jatkaamaan pelaamista. Tarinoiden konfliktit voivat ilmentyä monissa eri muodoissa ja niille voi olla monia erilaisia tulkintoja. Näitä erilaisia tarinan konflikteja näet alapuolella olevasta konfliktikaaviosta.

Taulukko 4. Konfliktikaavio [2.]

| Konfliktin tyyppi    | Lyhyt kuvaus   |
|----------------------|--|
| Mies miestä vastaan  | Tämä konflikti on tarinan kerronnallisesti yleisimmin käytetty videopeleissä. Tässä konfliktissa kamppailu käydään tarinan sankarin ja hänen päävihollisensa välillä tarinan edetessä. Tämä kamppailu voi olla henkilökohtainen tai ”just business” mentaliteettinen koitos. |
| Mies luontoa vastaan | Tässä konfliktissa tarinan sankari kamppailee luontoa ja sen voimia vastaan selviytyäkseen.  |
| Mies itseään vastaan | Vaikka tämä konflikti onkin pelimaailmassa harvinainen, sillä asetetaan tarinan sankari kamppailuun itseään vastaan hänen yrittäessä päihittää omia sisäisiä ongelmiaan.   |

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Mies kohtalooaan vastaan  | Tämä konflikti on erittäin paljon käytetty roolipeleissä, joissa tarinan sankari kamppailee kohtalooaan vastaan välttääkseen sen toteutumisen.  |
| Mies konetta vastaan      | Tässä konfliktissa sankari asetetaan kamppailuun teknologiaa/koneita vastaan. Tätä konfliktia käytetään yleisimmin tieteisfiktio teemaisissa tarinoissa ja peleissä.  |
| Mies systeemiä vastaan    | Tämä konflikti asettaa sankarin maailmaa vastaan. Hyvin usein näissä tarinoissa päähenkilö on joko väärinymmärretty henkilö tai hän tietää jonkin totuuden, mitä muut hänen ympärillään eivät usko tai ymmärrä. |
| Mies menneisyyttä vastaan | Tässä konfliktissa tarinan sankari yrittää jatkuvasti paeta omaa menneisyyttään, johon hän kuitenkin törmää jokaisessa käänteessä.  |

Näitä konflikteja voi myös sekoittaa keskenään ilman tarvetta lukittautua yhteen näistä. Esimerkiksi tarinan päähenkilö voi kamppailla samaan aikaan omaa menneisyyttään vastaan, kun hän kamppailee konetta vastaan. Ehkä koneen nousu valtaan on jollain asteella hänen vikansa tai hän olisi voinut sen menneessä estää, mutta hän päätti olla tekemättä niin. [2, s. 26–28.]

### Tarinan panokset

Panokset ovat syy, miksi pelejä pelataan ja niiden tarinoissa edetään eteenpäin. Ilman panoksia henkilö alkaa helposti kyseenalaistamaan, miksi hän edes uhraa aikaansa pelin parissa, joten peleissä täytyy olla panoksia, jotka nousevat suuremmiksi ja suuremmiksi pelin edetessä ennen pelin loppua. Alla on pieni taulukko, jossa on nimettyä erilaisia tarinan ja/tai pelin panoksia.

Taulukko 5. Panoskaavio [2.]

|       |              |
|-------|--------------|
| Panos | Lyhyt kuvaus |
|-------|--------------|

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Elämä tai kuolema           | Tämä on panoksista suurin, jota yleisimmin käytetään ensimmäisen persoonan peleissä. Pelaajan hahmo vahingoittuu riittävästi, niin silloin hahmo menehtyy.  |
| Rikkaus tai köyhyys         | Ahneus on ihmisille aina vahva motivaattori ja on näin helppo monelle ymmärtää ilman selitystä.   |
| Rakkaus tai menetys         | Tämä on kaikista tunnevetoisin panos, joka pelissä voi olla ja hyvin tehtynä rakkaus on mukaansatempaavin tunne.  |
| Onnellisuus tai surullisuus | Kuka ei haluaisi olla onnellinen? Tässä panoksessa tulee panostaa eniten päähahmoon. Jos pelin päähahmo aloittaa pelin tunnetasoisesti pohjalta, voi tämä panos hyvin tehtynä palkita pelaajan, kun hän pääsee jakamaan hahmon onnellisuuden pelin lopussa. |
| Voitto tai tappio           | Tämä panos on suoraviivaisin kaikista. Voita sota, taistelu, pelasta maailma ja niin edelleen.  |

Kuten yllä olevista panoksista voi huomata, kaikki niistä sopisivat voitto- tai tappiopanokseen, mutta on hyvä muistaa, että tarinan/pelin panokset eivät yleensä pysy samoina alusta loppuun saakka vaan muuttuvat ja kasvavat sen edetessä. Oikeilla ja hyvin mietityillä panoksilla saadaan aikaan niin hyvä tarina kuin mielenkiintoinen pelielämys. Onkin hyvä muistaa, että panoksien ja konfliktien on oltava synkronoituja ydinpelattavuuden kanssa tai tarina helposti vaikuttaa pelaajalle olevan pois paikoiltaan. [2, s. 28–29.]

### Tarinan koukku

Tarina koukulle ei ole yhtä tarkkaa määritelmää, mutta niillä tarkoitetaan jotain tai joitakin asioita, jotka saavat henkilön mielenkiinnon heräämään ja siten saa tämän tarkemmin keskittymään sekä paneutumaan asiaan syvemmin. Siksi kirjoittajalle onkin erittäin tärkeää miettiä ja luoda tarinan koukku tarpeeksi hyvin.

Pelejä ajatellen voi miettiä koulun luomista pelille sen kokonaisuuden yhdelle iskulauseelle tiivistämisen kautta. Tähän esimerkkinä käy Flintin ja Johnin antamana ”Joey Rosen täytyy uhrata sie-lunsa päästäkseen helvetin porteista ja taistella Luciferia vastaan.” [2, s. 89–90.]

### 3.3 Narratiivin perspektiivit

Narratiivin kirjoittamisessa kirjoittajalla on käytettävissään muutamia eri perspektiivejä, joita ovat ensimmäinen, toinen ja kolmas persoona, joista jokaisella on tiettyjä käytännön sääntöjä ja tapoja, miten kutakin persoonaa käytetään. Ensimmäistä persoonaa käytetään peleissä usein syventämään pelaajan yhteyttä pelaamaansa hahmoon laittamalla pelaaja hahmonsa kenkiin suoraan. Näin pelaaja näkee, kuulee ja havainnoi kaikki pelin asiat samalla tavalla kuin pelaamansa hahmo ja täten pystyy samaistumaan hahmoonsa syvemmin kuin kolmannessa persoonassa. Kolmannessa persoonassa pelaaja on hahmonsa ulkopuolella irrallisena, olemattomana entiteettinä. Tässä persoonassa pelaaja kykenee saavuttamaan suuremman määrän informaatiota kerralla kuin ensimmäisessä persoonassa pelin eri tapahtumista, mutta samalla pelaaja ei pääse yhtä syvälle kiinni omaan hahmoonsa kuin ensimmäisessä persoonassa. Toista persoona voidaan myös peleissä käyttää, mutta se on selvästi harvinaisempi kuin ensimmäinen tai kolmas.

Kirjoittajan on hyvä muistaa kirjoittaessaan, että hänen ei tulisi missään välissä kirjoitusta vaihtaa eri persoonien välillä, koska yhtäkkinen muutos voi aiheuttaa tarinan seuraajan immersion rik-koutumisen ja/tai aiheuttaa epäselvyyttä heidän yrittäessään käsitellä annettua tietoa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kirjoittaja ei saisi vaihtaa pelin kulun aikana pelin hahmojen välillä. Kirjoittajan kuitenkin täytyy varmistaa, että pelin perspektiivi pysyy samana.

Peleissä hyvin usein narratiivin perspektiivi on sidoksissa pelaajan hahmon ja näin myös pelaajan käytössä olevaan kuvakulmaan, joita ovat hyvin usein joko ensimmäinen tai kolmas persoona. Pelin tyyppi myös vaikuttaa narratiivin perspektiivin valinnassa hyvin paljon. Esimerkiksi roolipeleissä käytetään usein ensimmäistä persoonaa, koska kolmannen persoonan kerronta tapa voisi paljastaa liikaa informaatiota pelaajalle ja näin tuhota pelaajan immersion peliin. [4.]

### 3.4 Hahmojen dialogi

Tykkäsiipä siitä tai ei noin 90 prosenttia työskentelevistä ihmisistä ajattelee, että pelin kirjoittajan kirjoitus on dialogia, mutta todellisuudessa se ei ole kuin jäävuoren huippu. Tämän jäävuoren pohjalla ovat mielenkiintoinen maailma, loistava juoni kaikkine käänteineen, mukaansatempaavat hahmot, mahtavat pelin haasteet ja pelin immersion tyyli. Näiden asioiden plus hyvien hahmojen välisillä suhteilla sekä dialogilla saadaan pelaajat uppomaan täysin pelin syövereihin. [2, s. 37, s. 41.]

Dialogilla on kaksi päätarkoitusta videopeleissä. Sen avulla edistetään pelin tarinaa ja annetaan pelaajalle informaatiota peliin liittyen. Ensimmäiseltä tarkoitukseltaan dialogi toimii tarinan edistämässä. Tähän on kirjottajalla monta joustavaa eri tapaa ja vaihtoehtoa, kuinka pelin hahmot puhuvat ja tulevat toistensa kanssa toimeen dialogin aikana. Näitä vaihtoehtoja rajaavat toki projektien luovat rajoitukset ja tarpeet, mutta myös pelaajan kärsivällisyyden rajat. Nämä huomioon kirjoittajalla onkin pääasiallisesti lukematon paletti, jota käyttää luodessaan dialogia.

Informaation anto onkin sitten aivan toisenlainen asia hoidettavaksi. Tässä kirjoittajan on pystyttävä antamaan tietyt täsmennetyt informaatiot pelaajalle mahdollisimman selkeästi, jotta pelaaja voi edetä pelissään eteenpäin. Olipa tämä sitten tieto pelaajan tulevista tavoitteista, valittavista suunnista taikka toimintaohjeista edistymisen suhteen. On kuitenkin muistettava, että kaikella tiedolla ei tarvitse lyödä pelaajaa päähän jatkuvasti, vaan antaa informaatio sopivan kokoisissa osissa.

Dialogia kirjoittaessa on muistettava, että siinä olevilla lauseilla on tarkoitus luoda tarinaan syvyyttä ja luovuttaa pelaajalle hänen tarvitsemansa ohjeet pelissä etenemiseksi. Hyvin usein juuri hahmojen sanomat asiat toimivat vihjeinä pelaajille heidän tarpeistaan eteenpäin pääsyä ajatellen. Tämän takia on tärkeää aina pitää mielessä dialogin konteksti, koska hyvin helposti yksikin huolimaton lausahdus dialogissa voi saada pelaajan sekaisin tai turhaantuneeksi hänen uskoessaan dialogin antaessa hänelle ohjeen suunnasta, jota ei ole olemassakaan. Viimeisenä on hyvä muistaa, että sanoilla ja niiden oikeanlaisella käytöllä on merkitystä. [2, s. 24–25.] [4.] [6.]

## 4 Narratiivinen pelisuunnittelu

Tässä kappaleessa syvennyttään narratiivilähtöiseen pelisuunnitteluun. Miten narratiivinen pelisuunnittelu eroaa systeemipohjaisesta pelisuunnittelusta? Miten narratiivista pelisuunnittelua toteutetaan sekä millä tavalla narratiivi vaikuttaa pelin eri osa-alueiden suunnitteluun? Miten pelinarratiivi eroaa muista median muotojen narratiiveista? Näiden lisäksi paneudumme narratiivisen pelin prototyyppi luontiin, testaukseen sekä jatkojalostukseen.

### 4.1 Narratiivin käyttö pelisuunnittelussa

”Jos pelissä on tarina, on sen ja siihen liittyvien asioiden kehittäminen usein pelisuunnittelijan työtä.” Kemppainen toteaa kirjassaan. Tuotannoissa yleensä suurimmat pohjat tarinasuunnitteluun luo käsikirjoittaja. Hän tuottaa juonikuviot, henkilöhahmot ja erilaiset tapahtumapaikat. Pelin tarinallisten elementtien suunnittelu on kuitenkin pelkkää käsikirjoitusta laajempi asia käsiteltäväksi, sillä siihen liittyy juonen, hahmojen ja ympäristöjen tuottamisen lisäksi niiden sovittamista yhteen peleille toimiviksi interaktiivisiksi kokonaisuuksiksi. [1, s. 72–75.]

#### 4.1.1 Narratiivisen ja systemaattisen pelisuunnittelun eroavaisuudet

Vaikka narratiivisella ja systemaattisella pelisuunnittelulla on paljon yhteneväisyyksiä keskenään, erovavat ne toisistaan myös hyvin selkeästi. Narratiivinen pelisuunnittelu pohjautuu lähtökohtaisesti hyvin kuvitteelliseen suunnitteluun, jossa haetaan kuvituksellisia ja/tai tarinapohjaisia syitä, miksi ja miten tietyt asiat sekä pelimekaniikat toimivat pelissä ja mikä niiden varsinainen tarkoitus on. Tästä syystä narratiivinen suunnittelu on myös hyvin paljon tarkoitusperäistä suunnittelua. Vastaavasti systemaattinen pelisuunnittelu pohjautuu enemmän konkreettisiin mekaniikkoihin, sääntöihin sekä numeraalisiin arvoihin mitä peleissä on, mutta samalla siitä tulee hyvin abstraktia pelaajan näkökulmasta ajatellen. Tästä syystä monesti systemaattista pelisuunnittelua tasa-painotetaan narratiivisen pelisuunnittelun metodeilla, jotta abstraktit mekaniikat saisivat syvällisemmän tarkoituksen pelin sisäisessä maailmassa ja päinvastoin narratiivisen pelisuunnittelun kuvitteellisia asioita konkretisoidaan toimiviksi mekaniikoiksi systemaattisen pelisuunnittelun meto-

deilla. Molemmissa tapauksissa taustalla pyörii ajatus pelaajan kokemuksen ja immersion ylläpitämisestä ja syventämisestä. Näin ollen voidaan narratiivista ja systemaattista pelisuunnittelua kutsua yhden saman kolikon kahdeksi eri puoleksi. [8.]

#### 4.1.2 Sääntöjä ja eroavaisuuksia narratiivin käytössä eri medioiden välillä

Pelien tarinoita ei koskaan voida kirjoittaa samalla tavalla kuin kirjojen ja elokuvien lineaarisemat tai passiiviset kokemukset. Tämä johtuu siitä, että pelaajalla pitää aina olla jonkun verran omaa vapautta toimia ja vaikuttaa pelissä omien halujensa mukaan. Tästä syystä narratiivisessa suunnittelussa on pohdittava elokuvia ja kirjoja enemmän, miten pelaajalle saadaan luotua mahdollisuuksia vuoro vaikuttaa pelin kanssa. Pelisuunnittelijan täytyy myös, miettiä miten pelaajan huomiota saadaan kiinnitettyä erilaisiin asioihin ja kuinka pelaaja johdatellaan pelin tarinassa eteenpäin sekä mitä kaikkea peliin liitetään ydintarinan lisäksi.

Pelit perustuvatkin vahvasti pelaajan omiin valintoihin ja tekijöiden määrittelemiin sääntöjoukkoihin, joiden kautta pelaajalle luodaan yllätyksiä. Onkin siis hyvin yleistä, että ensimmäisellä pelikerralla pelaajalta menee monia pelin tarinallisia elementtejä täysin ohitse, kun taas kirjoissa ja elokuvissa katsoja tai lukija eivät joudu taikka pääse tekemään omia valintojaan ja näin ollen pysyvät sisäistämään tarinallisia elementtejä pelaajaa paremmin. [1, s. 74–75; 6.]

#### 4.1.3 Pelaajan roolin huomiointi osana narratiivista pelisuunnittelua

Kuten jo edeltävässä kappaleessa todettiin, pelit perustuvat pelaajan valintoihin ja tekijöiden määrittelemiin sääntöjoukkoihin, joiden interaktiolla luodaan pelaajalle yllätyksiä pelin edetessä, joten ilman näitä pelaajia ei olisi myöskään pelejä. Tämän takia pelaajan roolin tärkeyttä ei peleissä saa vähätellä tai aliarvioida narratiivia kirjoittaessa tai pelisuunnittelua tehdessä.

Pelaaja on jokaisen pelin ja sen tarinan sankarin roolissa. Hänen jokaisella valinnallaan ja teoillaan on oltava merkitystä pelin edetessä. Jos näin ei ole ja pelaaja tuntee itsensä pelille merkityksettömäksi, saa se hänet kyseenalaistamaan väistämättömästi hänen tärkeyttään pelissä ja todella usein pelkkä tämä tunne saa pelaajan lopettamaan pelin pelaamisen eikä tämä tule palamaan enää koskaan uudelleen kyseisen pelin pariin. [6.]

Pelejä ja sen narratiiveja suunnitellessa on pelisuunnittelijan tärkeä ottaa huomioon se, että jokainen pelaaja kulkee ja toimii pelissä usein itse haluamallaan tavalla. Tämän takia pelisuunnittelijan on tärkeämpää antaa pelaajalle tarpeeksi vapauksia nauttia pelistä haluamallaan tavalla, mutta on myös yhtä tärkeää asettaa pelaajalle tarpeeksi rajoja ja/tai houkuttimia, jotta pelaaja ei jää vain paikoilleen pelin edistymisen näkökulmasta ja samalla pitää huolta siitä, ettei pelin teon resurssillinen vaatimustaso nouse liian suureksi pelinkehityksen puolelta.

#### 4.1.4 Nähtävyyksien käyttö narratiivin kerrontaan peleissä

Narratiivia voidaan vahvistaa videopeleissä käyttämällä narratiivisia välianimaatioita, joiden aikana pelkän puhutun ja/tai kirjoitetun tarinan sekä dialogin ohella näytetään pelaajalle reaaliaikainen, visuaalinen kohtaaminen pelin sisäisesti. [2, s. 22.]

Näillä välianimaatioilla voidaan pohjustaa tarkemmin jotain tulevaa haastetta tai asiaa, antaa pelaajalle positiivista tai negatiivista palautetta heidän teoistaan pelin aikana, näyttää pelaajalle korrektisti, kuinka paljon hänen pelihahmonsa on kehittynyt matkan aikana sekä myös antaa pelaajalle lisää informaatiota tai asettaa heille sääntöjä ja odotuksia tulevaan. Välianimaatioissa hyvin usein pelaajalla ei ole minkäänlaista valtaa vaikuttaa sen tapahtumiin ja täten ne eivät ole osa pelattavuutta, vaan ne toimivat sen rikkojina. Nykyisin pelaajilla on monesti kuitenkin valta jättää ne välistä niin halutessaan. [5.]

Välianimaatioiden lisäksi myös pelin tasoilla ja niiden ympäristöillä voidaan kertoa pelaajalle pelin ja pelimaailman narratiivisia puolia visuaalisesti. Ympäristö hyvin usein kertoo pelaajalle, minkälainen teema ja kulttuuri pelin maailmassa on, kuinka kehittyneitä pelimaailman väestöt, sivilisaatiot ja arkkitehtuuri on sekä kuinka asiat ovat mahdollisesti kehittyneet pelin tämänhetkiseen tilanteeseen ajansaatossa.

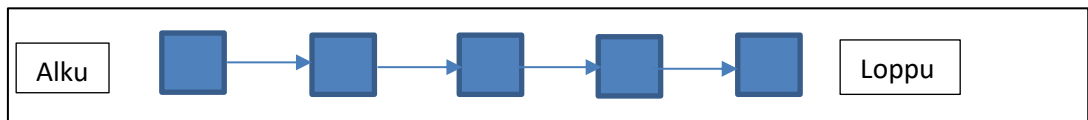
Suurempien ympäristön elementtien ja muotojen lisäksi ympäristössä olevat pienemmät asiat voivat kertoa lisää asioita pelaajalle. Näitä asioita voivat olla ympäristössä olevat erilaiset pienemmät tavarat esim. pullot, laatikot, purkit, luut ja yms. Tavaroiden lisäksi myös luonnon kappaleet, kuten eri kasvit, puut ja eläimet ovat hyviä narratiivisia lisäyksiä tukemaan narratiivia. Suurempia elementtejä hyvin usein myös yhdistetään pienempien elementtien kanssa. Esimerkiksi suuremmalla seinällä voi olla kirjoituksia, kylttejä, tauluja tai kuvia. [3.]

#### 4.1.5 Interaktiivisten narratiivien mallit

Kun pelin narratiivista halutaan enemmän interaktiivista pelikehittäjät monesti kehittävät ja käyttävät erilaisia mekanisme ja kontrolloimaan, millaisia resursseja ja valintoja pelaajalla on käytössään vaikuttaakseen pelin sisäiseen narratiiviin. Interaktiiviset narratiivit esiintyvät videopeleissä useissa eri muodoissa, joita hallitaan useammalla erilaisella mekanismilla. Näitä eri mekanismeja ovat pelin sisäiset välianimaatiosysteemit, eri tyylliset dialogisysteemit sekä erilaiset koodipohjaiset pelimekaniikat. Välianimaatio ja dialogisysteemejä käytetään interaktiivisten narratiivien hallintaan yleensä pelissä olevissa tarinapisteissä. Koodipohjaisia pelimekaniikkoja taas käytetään pelin pelattavuuden yhteydessä kontrolloimaan sen narratiivia. Tulevissa interaktiivisten mallien esimerkkikaavioissa sinisillä neliöillä kuvataan pelin tarinapisteitä ja nuolilla sen etenevää pelattavuutta, joka voi olla luonteeltaan lineaarista tai avointa pelattavuutta.

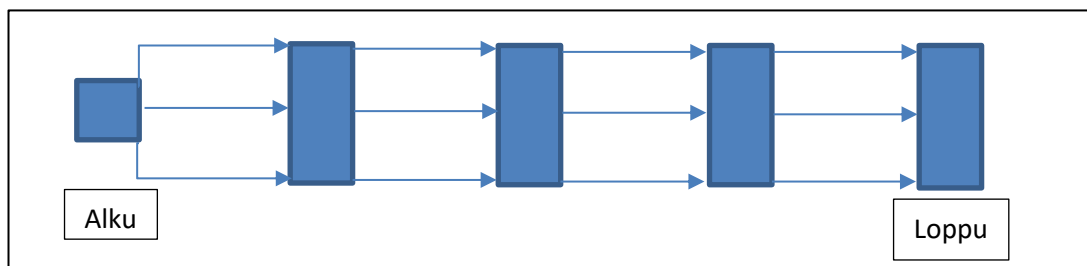
Näiden narratiivien mallien eroavaisuudet toisistaan löytyvät yleensä siitä, miten paljon pelaaja pääsee vaikuttamaan itse pelin pelattavuuden ja/tai pelin narratiivin kulkuun pelaamisensa aikana. Näistä narratiivin muodoista löydät esimerkit kaavioista 1–6, joissa neliöt osoittavat tärkeitä pisteitä tarinassa ja nuolet niiden välillä tapahtuvaa pelattavaa osuutta.

Kaavio 1. Lineaarinen tarina ja pelattavuus [6.]



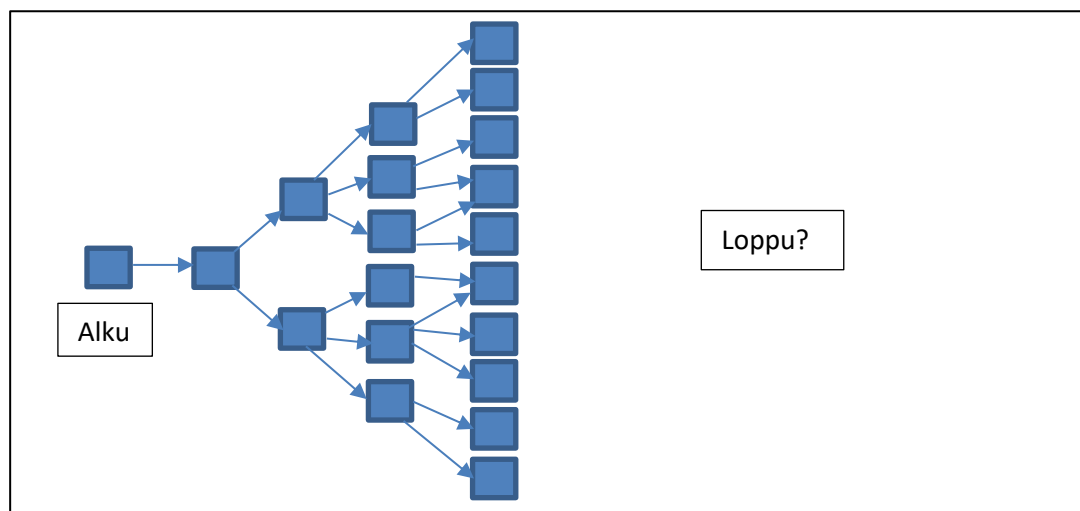
On tärkeä huomioida, että jokainen peli tai sen narratiivi eivät tarvitse interaktiivisuutta, vaan niistä tehdään täysin lineaarisia kokonaisuuksia, kuten Kaavio 1 osoittaa. Kaavio 1 mukainen narratiivi on myös resurssien käytöltään kaikista vähiten vaativa, koska pelikehittäjien ei tarvitse ideoida tai tehdä vaihtoehtoisia tarinan suuntia ja niihin kuuluvia dialogeja.

Kaavio 2. Lineaarinen tarina ja ei-lineaarinen pelattavuus [6.]



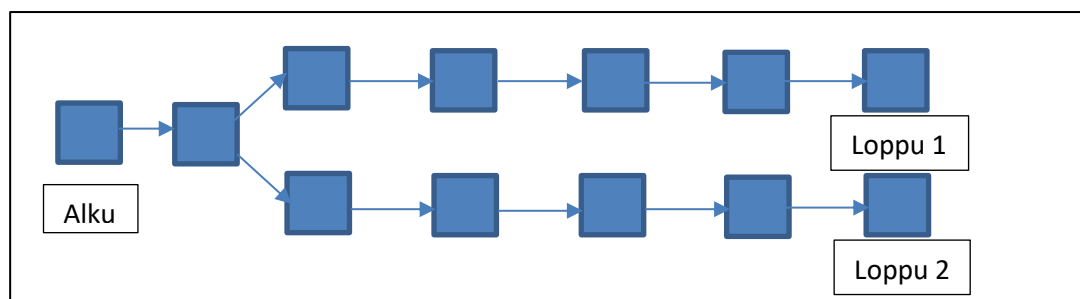
Kaavion 2 mukainen interaktiivinen pelinarratiivi on muodoltaan hyvin samanlainen kuin kaaviossa 1, mutta tässä muodossa pelaajalla on useampi vaihtoehto, miten hän etenee tarinan pisteestä toiseen peliä pelatessaan. Nämä eri pelattavuuden polut kuitenkin aina vievät pelaajan samaan pelin kehittäjän haluamaan tarinapisteeseen. Seuraavana olevassa kaavio 3:ssa voidaan huomata yleisesti suurimman interaktiivisen narratiivin mallin toteutumisen, jossa pelin tarinan ja pelattavuuden kulku luovutetaan laajalti pelaajan päätettäväksi.

Kaavio 3. Haarautuva tarina ja pelattavuus [6.]



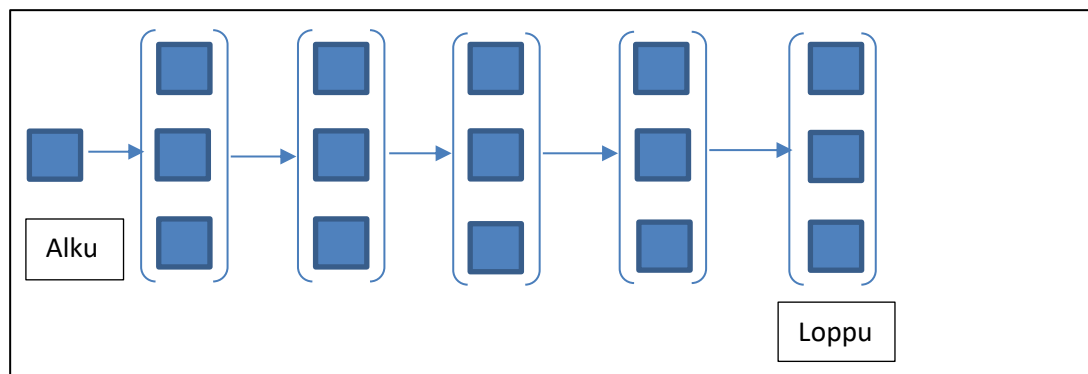
Haarautuvan tarinan ja pelattavuuden mallissa pelaajan jokainen valinta johtaa peliä jatkuvasti uuteen tarinan pisteeseen, jossa pelaajalle tarjotaan jälleen setti uusia päätöksiä tehtäväksi, jotka sitten ohjaavat peliä uudelleen ja uudelleen ennen loppua. Kun tällä mallia sitten jatketaan useiden tarinapisteiden ja tasojen ajan pelille alkaa muodostua sadoittain erilaisia loppuja, joista jokainen vaatisi suuria määriä resursseja tuottaa loppuun saakka. Tällaiseen määrään vaihtelevaa tarinaa ja pelattavuutta ei täten välttämättä ole suurimmillakaan pelistudioilla ja yrityksillä varaa/resursseja. Resurssien lisäksi tällaisen pelin ja kaikkien sen vaihtoehtojen seuraamiseen ja testaamiseen tulisi kulumaan niin suuria määriä aikaa, että se ei olisi kannattavaa. Joten tätä mallia käytettäessä on selkeää, että pelikehittäjien on löydettävä käytännönläheiset tavat saavuttaa keskitie, missä pelaajalle jää tarpeeksi vapautta tehdä päätöksiä ja vaikuttaa pelin kulkuun ilman riskiä siitä, että se karkaa täysin hallinnasta pelinkehittäjien näkökannalta. Kaavio 4 tarjoaa yhden mahdollisen tavan ratkaisuksi keskitien löytämiseen.

Kaavio 4. Rinnakkainen tarina ja pelattavuus [6.]



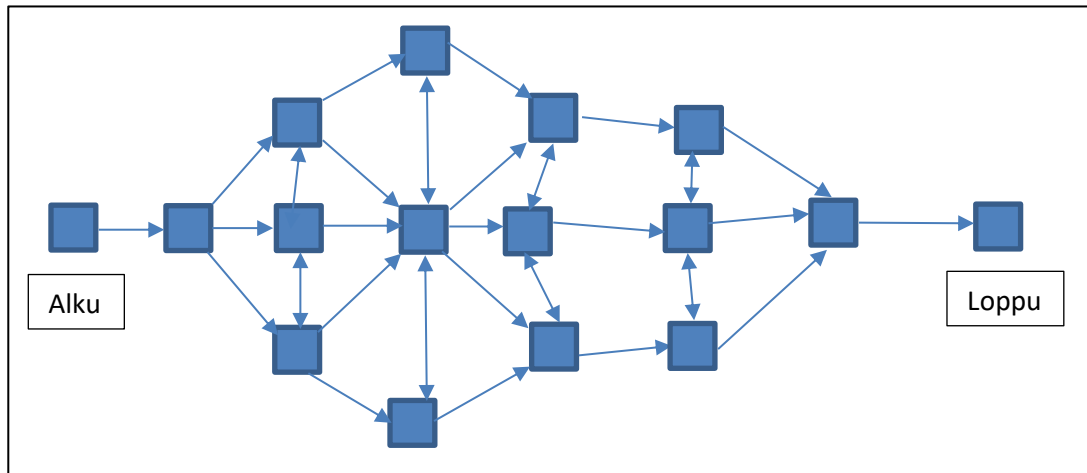
Rinnakkaisen tarinan ja pelattavuuden mallissa annetaan pelaajalle jo heti pelin alussa useita tärkeitä valintoja tehtäväksi, joiden pohjalta pelin tarina ja pelattavuus ohjautuvat johonkin rinnakkaisista tarinan haaroista. Jokainen näistä haaroista on siitä eteenpäin hyvin paljon kaavioiden 1 ja 2 mukainen kokonaisuus. Tämän mallin huonona puolena on pelaajan kannalta se, että he eivät koe yhdellä pelauskerralla pelin koko sisällöstä kuin yhden rinnakkuudessa olevan tarinan ja siinä olevan pelattavuusosion. Näin ollen pelaaja joutuu useamman kerran aloittamaan koko pelin uudelleen, jotta he voivat nähdä kaiken pelin tarjoaman sisällön. Seuraavana olevassa mallissa törmätään samankaltaiseen ongelmaan pelin sisällön kanssa kuin kaaviossa 4, mutta tällä kertaa pelin tarinan suhteen.

Kaavio 5. Lineaarinen pelattavuus pelaajavaikuttteisessa tarinassa [6.]



Kaavion 5 mukaisessa mallissa pelaaja etenee tarinan pisteestä toiseen joko lineaarisesti tai avoimen pelattavuuden kautta. Näissä tarinapisteissä he tekevät tarinan kannalta hyvin tärkeitä päätöksiä sen etenemisen suhteen, mutta mikään näistä pelaajan tekemistä tarinallisista päätöksistä ei juurikaan vaikuta itse pelin pelattavuuteen. Kuten aikaisemmin todettuna, tässä mallissa pelaajan kannalta yhdeksi isoksi ongelmaksi jää se, että he eivät voi nähdä kaikkea tarinan sisältöä yhden pelauskerran aikana, vaan heidän on aloitettava peli uudelleen alusta päästäkseen näkemään pelin kaiken sisällön. Pelikehittäjien kannalta tässä mallissa voidaan myös törmätä ongelmaan resurssien kanssa, jos pelin tarinan kerronnassa käytetään ennestään renderöityjä täysimitaisia videoita tai animaatioita. Tätä ongelmaa voidaan kuitenkin pelinkehittäjien kannalta lievittää, jos pelissä on käytössä oma välianimaatiosysteemi. Viimeisenä esimerkkinä on kaavio 6:en mukainen ohjatusti haarautuvan tarinan ja pelattavuuden malli. [6.]

Kaavio 6. Ohjatusti haarautuva tarina ja pelattavuus [6.]



Tätä mallia yleensä käytetään silloin, kun tarinasta ja pelattavuudesta on molemmista tullut hyvin olennainen osa pelin täyttä kokonaisuutta. Vaikka pelaajalle annetaan tässä mallissa useita valintoja pelin aikana, ne ovat pelinkehittäjän näkökulmasta hyvin kontrolloituja, jotta pelaajat saadaan aina ennalta haluttuun lopputulemaan. Tämän takia pelin tarina säilyy melkein koskemattomana pelaajan vaikutukselta, mutta tarinan juonesta tulee enemmän interaktiivinen. On myös mahdollista sisällyttää tähän malliin useampia lopputulemia, mutta se vaatii enemmän tarinan kontrollointia ja suunnittelua pelinkehittäjien puolesta. Mallia voi myös toteuttaa toimivuudeltaan kahdella eri tavalla. Joko pelaajan annetaan edetä ainoastaan eteenpäin tarinapisteiden välillä ilman, että he voivat käydä muissa saman tason rinnakkaisissa pisteissä tai heille annetaan mahdollisuus käydä läpi myös ne ennen siirtymistä eteenpäin.

Esimerkkeinä olevien kuuden mallikaavioiden mukaisten narratiivimuotojen lisäksi on vielä lukuisia erilaisia interaktiivisen narratiivin muotoja, jotka monesti muodostuvat yhdistelminä edellä olleista esimerkeistä. Yhtenä esimerkkinä voi olla kaavioiden 4 ja 6 yhdistelmä, jossa pelin narratiivi ja pelattavuus on rinnakkainen, mutta sen molemmat rinnakkaiset narratiivit ovat ohjatusti haarautuvia kokonaisuuksia. Myöskään missään edellä mainitussa mallissa pelattavuuden ei ole pakollista olla täysin lineaarista, vaan pelin tasot voidaan luoda myös avoimiksi kokonaisuuksiksi, joista pelaaja voi löytää tarinan pisteet. On myös hyvä huomata, että jokainen annetuista esimerkkikaavioista voi todellisuudessa sisältää joko enemmän tai vähemmän tarinapisteitä ja pelattavuutta, kun mitä esimerkeissä näytetään. [6.]

## 4.2 Narratiivinen peliprototyypin luonti ja jalostus

Tässä kappaleessa käydään läpi enemmän narratiivisen peliprototyypin luomisen eri vaiheita, prototyypin testaukseen kuuluvia asioita ja palautteen keräämistä sekä sen käsittelyä. Esimerkeissä tuodaan paperiprototyypin tekoon liittyviä käytäntöjä, mutta samoja käytäntöjä voidaan soveltaa myös digitaalisissa narratiiviprototyypeissä.

### 4.2.1 Narratiiviprototyypin luomisvaiheet

Jo ennen varsinaisen narratiiviprototyypin tekemistä on pelisuunnittelijan hyvä tehdä muutama valmisteleva asia valmiiksi. Näihin kuuluvat itse peli-idean keksiminen, jota prototyypillä testataan sekä suunnittelijan oma halukkuus luoda ja laajentaa ideaansa paremmin ymmärrettäväksi kokonaisuudeksi. Ensimmäiselle prototyypille tulee myös määrittää lopullinen määräaika, löytää halukkaita testaajia peli-idealle, hommata tarvittavat varusteet ja työkalut, listata tarpeelliset narratiivin referenssipisteet, olla hieman kokemusta tarinankerronnasta ja löytää tärkeimmät tarinankerronnalliset kysymykset sekä miettiä, kuinka ne toimivat keskenään yhteen. On kuitenkin hyvä muistaa, että suunnittelija ei testaa tällä prototyypillä pelin mekaniikkoja, tunnetta, ulkonäköä taikka balanssia. [7.]

#### Alustava seloste

Kun kaikki nämä asiat ovat suunnittelijalla tehtynä, voi hän vihdoin aloittaa itse prototyypin valmistamisen. Valmistuksen ensimmäinen tehtävä on kirjoittaa alustava seloste/dokumentti prototyypille. Tähän noin 2–5 sivun mittaiseen selosteeseen suunnittelijan on tärkeä sisällyttää: premissi, pelaajan rooli, pelaajan tavoitteet, konflikti, pelaajan toiminnot, pelin resurssit ja tapahtumat. Selosteen teon aikana tehdään päätös siitä, luodaanko prototyyppi digitaalisena vai paperisena kokonaisuutena. [7.]

#### Pelin tarina

Selosteen valmistuttua on aika kirjoittaa pelille sen tarina. Suunnittelijan on hyvä jo alussa miettiä, kuinka pelaajalle näytetään heidän tavoitteensa, jotta he voivat matkata sinne itsenäisesti. Tämän jälkeen on mietittävä pelin säännöille niiden varsinainen tarkoitus tarinan näkökulmasta sekä miettiä, kuinka pelin hahmoja hyödynnettäisiin vahvistamaan pelille haluttuja tavoitteita, resursseja ja konfliktia.

Tarinan valmistuttua täytyy suunnittelijan sitten lukea se itsenäisesti läpi ja miettiä kriittisesti, onko kirjoitetussa tarinassa mitään epäolennaista tai poistettavaa sisällä. Näitä epäolennaisuuksia voivat olla asiat, jotka eivät vahvista tarinan tapahtumia mitenkään, eivät tarvitse pelaajalta mitään toimenpiteitä tai vaikuta heidän valintoihinsa mitenkään sekä eivät tarjoa pelaajalle mitään palkkiota vastineeksi. [7.]

### Pelin säännöt

Tarinan valmistuttua on suunnittelijan aika luoda pelille sen varsinaiset säännöt. Näitä luodessa on hyvä kuitenkin muistaa kehittää ne tietokoneen näkökulma edellä sekä pitää säännöt mahdollisimman yksinkertaisina, jotta pelaaja pystyy omaksumaan ne nopeammin ja selkeämmin itselleen. Esimerkiksi paperisessa prototyypissä voidaan käyttää noppia tai tikkataulua ratkaisemaan lopputuloksia eri pelaajan sekä tietokoneen toiminnoille.

On myös tärkeää tunnistaa pelistä ne paikat, joissa pelaajan on tehtävä omia valintojansa sekä määrittää tarkkaan, mitä nämä valinnat pitävät kokonaisuudessaan sisällään. Pelin nappeja ja resursseja valitessa pitää suunnittelijan huomioida se, että pelaajien on helppo tunnistaa ne ja käyttää näitä tarjottuja asioita oikealla tavalla.

Lopuksi suunnittelijan on luotava ja rajattava pelin kenttä/alue tarkasti haluamaansa muotoon, jotta pelaaja tietää minkälainen kenttä on, miten se toimii ja minkälaisia rajoja se heille asettaa pelin edetessä. [7.]

### Prototyypin viimeistely

Kun kaikki edeltävät työt on saatu tehtyä, on aika vielä viimeistellä prototyyppi testausta varten. Tässä vaiheessa suunnittelija luo prototyypistään omalla tarinankerroksella tyylillään esityksen, jonka hän tulee esittämään prototyypinsä testaajille. Esityksessä on hyvä huomioida sen selkeys ja pyrkiä saamaan se sellaiseksi, että se tarjoaa hyvän kokonaiskuvan prototyypistä kaikille testaajille. [7.]

#### 4.2.2 Narratiiviprototyypin testaus

Prototyypin ja sen esityksen valmistuttua on aika siirtyä testausvaiheeseen. Tämä vaihe voidaan porrastaa useampaan eri osaan, jotta prototyypin testauksesta saadaan mahdollisimman paljon irti.

### Prototyypin kertaus

Ensimmäisessä kertauksessa pelisuunnittelija itse harjoittelee ja kertoo oman prototyypinsä sisällön. Tämä tapahtuu sitten, että suunnittelija pelaa itsenäisesti vähintään yhden täyden pelikerran omaa prototyyppiään käyttäen. Tämän aikana hän kertoo itselleen ääneen kaikki prototyypin sisällytetyt asiat, säännöt ja narratiivit. Tämä pelikerran jälkeen hänellä on vielä mahdollisuus optimoida ja tehdä korjailuja prototyypilleen.

Toisessa kertauksessa pelisuunnittelija pelauttaa prototyypinsä hänelle läheisten ihmisten ja/tai sukulaistensa kanssa, vaikka pelitesti epäonnistuisikin kuinka pahasti tahansa. Tässä vaiheessa kannattaa jo pyytää palautetta heiltä suurimmista ongelmakohdista, joita prototyypissä heille ilmeni. Hyvä on kuitenkin muistaa, että palaute ei välttämättä ole suorinta mahdollista palautetta.

Kolmannessa kertauksessa pelisuunnittelija pelauttaa prototyypinsä muille pelialan ihmisille olivat nämä sitten työkavereita, kollegoja tai muuten pelialan ammattihenkilöitä. Tässä vaiheessa on erittäin tärkeä kuunnella prototyypistä saatavaa palautetta. Mistä asioista he nauttivat? Mikä oli hauskaa? Mikä turhautti heitä eniten? Mikä oli tylsää ja mikä epäselvää? Näiden vastausten perusteella voidaan prototyypin tehdä vielä muutoksia ja hienosäätöjä. [7.]

### Varsinainen pelitestaus

Varsinaiseen pelitestaukseen on muistettava kirjoittaa valmiiksi muutamia kysymyksiä, joita pelin prototyypistä halutaan kysyttävän testaaajilta. Testaajia valitessa on hyvä ottaa heidät pelin kohdeyleisöstä ja mahdollisuuksien mukaan täysin ventovieraina, jotta palaute olisi mahdollisimman suodattamatonta ja kohdistettua kyseiselle pelille.

Pelitestauksen alussa tulee suunnittelijan selittää prototyypinsä auki pelitestaaajille, mutta jättää tarkemmat narratiiviset yksityiskohdat vasta testauksen jälkeiselle ajalle. Pelitestaus session voi myös kuvata videolle ja/tai äänittää nauhalle talteen myöhempää tarkastelua varten, mutta tässä tapauksessa on erittäin tärkeää kysyä kaikkien testaaajien lupa tähän ennen kuin yhtään kuvaamista tai nauhoittamista tapahtuu. Kuvatessa kannattaa myös miettiä, mitä kaikkea kuvataan. Jos esitystä halutaan parantaa, suunnataan kamera suunnittelijaa päin ja jos peli halutaan parantaa, suunnataan kamera peliä ja pelaajia päin. Pelitestauksena on tärkeä pitää mahdollisimman rentona ja hauskana tapahtumana kaikille osallisille. Pelisuunnittelijan on hyvä kuunnella pelaajia tarkkaan pelauksen alettua, keskittyen pääasiallisesti heidän tekemiinsä valintoihin ja päätöksiin sekä ongelmakohtiin, joihin suunnittelijan tulee olla valmis improvisoimaan ratkaisuja niiden ilmentyessä. [7.]

#### 4.2.3 Palautteen kerääminen ja prototyypin jälkijalostus

Prototyypin testaussession jälkeen on aina tärkeä kerätä palautetta prototyypin testaajilta, mutta on muistettava ihmisten halu olla kohteliaita kasvotusten palautteensa suhteen, joten kolmannen osapuolen käyttö palautteen keräämisessä on yleensä toimivampi ratkaisu paremman palautteen saamiseksi. Tämä voidaan saavuttaa joko antamalla eri riippumattoman henkilön kerätä testaa- jien palaute pelistä ilman varsinaisen suunnittelijan läsnäoloa tai antaa testaa- jien vastata anonyymi vastauslomakkeeseen, jonka he sitten palauttavat toista kautta suunnittelijan nähtäväksi.

Prototyypin jälki jalostetaan suunnittelijan pelitestauksessa keräämän palautteen pohjalta eteenpäin. Tässä vaiheessa palaute käydään tarkasti lävitse ja siitä poimitaan kaikki suurimmiksi ongelmiksi paljastuneet kohdat talteen. Näitä ongelmia suunnittelija ja työryhmä alkavat muok- kaamaan/korjailemaan perusteellisemmin suunnittelijan johtamana. Prototyypin säännöt ovat hyvä suunnittelijan ottaa itselleen talteen ja alkaa sen jälkeen tekemään suuria ja karskeja muu- toksia prototyypinsä ongelmien ratkaisemiseksi. On tässä vaiheessa muistettava, että jokainen osa prototyypistä on loppujen lopuksi kertakäyttöinen ja siten helposti uhrattava palanen koko- naisuutta. On myös täysin sallittua aloittaa myös täysin alusta, jos ongelmia ei saada muuten rat- kaistua ja aina voi yrittää uudelleen seuraavalla prototyypillä.

Kun tämän laajuinen prototyyppi viimeinkin näyttää onnistumisen merkkejä uusien pelitesta- ten jälkeen, voi pelisuunnittelija aloittaa prototyypinsä ja sen idean laajentamisen kattamaan täysin uusia asioita, joita hän jälleen kerran testaa kokonaisuudessaan samoilla testauksen käy- tännöillä. Kun laajennuksen sitten saavuttavat myös hyväksyttävän onnistumisen tason on aika alkaa todellisuudessa miettiä prototyypin siirtoa oikean pelikokonaisuuden luomiseksi niiden pohjalta. Viimeisenä suunnittelija kasaa prototyypien kaikki vahvuudet yhdeksi suureksi kokonai- suudeksi ja siirtyy sen jälkeen työstämään joko itse peliä tai seuraavaa suurta asiaa, mille luoda uusi prototyyppi. [7.]

## 5 Omia pohdintojani pelisuunnittelijana

Tässä kappaleessa käydään läpi pohdintaa pelisuunnittelijan silmin ja tehdään tulkintoja tehdyn työn pohjalta. Tämän lisäksi annetaan vinkkejä ja ohjeita muille pelisuunnittelijoille omista oppimistani asioista pelisuunnittelun ja kirjoittamisen saralta sekä miten lähestyä molempia aiheita.

### 5.1 Pohdinta

Tätä narratiivisen suunnittelun opasta varten kerätty materiaali oli pääasiallisesti perustietolähteistä, mutta hyvin nopeasti jo aloitusvaiheessa niiden kautta työhön myös sisällytettiin syvempiä oppeja pelinarratiivin kirjoittamiseen ja pelisuunnitteluun liittyen, joista oleelliset osat tärkeydeltään poimittiin osaksi työn täyttää kokonaisuutta. Toki kaikkea haluttua tietoa ei pystytty ottamaan osaksi opasta, jotta sen rakenne ja luonne eivät paisuisi liialliseksi lukijalle ja näin ollen tulisi uuvuttavaksi lukea. Tämä sanottuna opas kuitenkin muotoutui sen teon aikana loppujen lopuksi hyvin kattavaksi paketiksi narratiivisen pelisuunnittelun saloihin, josta on apua sekä hyötyä niin vasta-alkaville kuin myös kokeneemmille pelisuunnittelijoille. Toki mainittakoon, että tämäkään opas ei kata kaikkea todellisuutta, jota narratiivinen taikka yleinen pelisuunnittelu sekä kirjoittaminen pitävät sisällään ja parempi näin. Saavutetun oppaan tarkoitus on alusta lähtien ollut antaa oma tukeva antinsa narratiiviseen pelisuunnitteluun ja sen sisälle pääsemiseen ilman uuvuttavaa määrää teoriaa, johon on jo tarjolla useita tietokirjallisia painoksia hyvinkin kokeneilta pelisuunnittelun ammattilaisilta.

Tätä opasta tehdessä ja siihen materiaalia kerätessä pääsin jälleen huomaamaan, kuinka paljon sanonta ”kertaus on opintojen äiti” pitää paikkaansa. Pelisuunnittelijoiden on todella tärkeää tehdä jatkuvaa omatoimista opiskelua, hyödyttäen mahdollisimman useita erilaisia oppimisen lähteitä ja tapoja oman osaamisensa kehittämiseen. Peleissä, niiden suunnittelussa ja narratiiveissa nousee myös jatkuvasti yksi asia aina tärkeimmäksi materiaaleihin perehtyessäni ihan mistä tahansa kulmasta tai lähteestä niitä kaikkia lähestyi. Tämä asia on pelaaja tai jos kaikkia viihteen ja narratiivien muotoja ajatellaan, on se kuluttaja. Ilman pelaajia ei olisi enää tarvetta peleille, niiden tarinoille saatikka niiden tekijöille, mutta onneksi niin karua tulevaisuutta ei ole näköpiirissä, jossa peleille ei olisi enää pelaajia ollenkaan. Tämän sanottuna on todella tärkeää osoittaa pelaajille kunnioitusta ja tarjota heille sellaisia kokemuksia ja elämyksiä, joista he voivat nauttia omalla tavallaan.

Suunnittelijoita yhdistää palava halu ja intohimo tutkia, oppia ja innovoida uusia asioita ja luoda kaikenlaisia mielenkiintoisia kokonaisuuksia suorasta intohimosta pelejä ja niiden suunnittelua kohtaan. On ollut hyvä huomioda myös se fakta, että jokainen pelisuunnittelija on oman tiensä kulkija, joka oppii ja tekee työnsä itselleen parhaaksi näkemällään tavalla. Etsien, kuluttaen ja yhdistellen monia erilaisia tapoja, työkaluja ja materiaaleja pystytään luomaan yhteneväisiä visioita muille pelien parissa työskenteleville. Näin ollen pelisuunnittelijat ovat todella tärkeä osa koko kehitystiimiä, vaikka he eivät aina heille kuuluvaa arvostusta saakaan.

Kaiken kaikkiaan valmistuneesta työstä jäi henkilökohtaisesti käteen jo tiedossa olleiden asioiden kertailujen lisäksi myös täysin uutta tietoa erilaisista narratiivirakenteista ja niiden käytöstä osana narratiivista pelisuunnittelua. Näiden lisäksi jäi syventävää tietoutta siitä miten erilaisilla dialogeilla ja pienilläkin visuaalisilla elementeillä voidaan saada pelaajaa ohjailtua haluttuihin suuntiin. Saaden heidät näin tutkimaan pelinmaailmaa laajemmin ja tekemään haluttuja valintoja ilman, että he sitä välttämättä huomaisivatkaan. Tämän lisäksi pääsin ymmärtämään, kuinka paljon oikeaa vaihtelua jo eri narratiivisten pelisuunnittelijoiden ja kirjoittajien välisissä lähestymistavoissa on heidän työtään kohtaan sekä kuinka paljon hyvälaatuisesta tietopohjaisesta kirjallisuusmateriaalista on hyötyä havainnollistamaan asioita paremmin pelkän sähköisen materiaalin lisäksi.

Työssä olisi voitu tehdä toisin jo alkuvaiheessa työn laajuuden ja tarkoituksen määrittäminen paremmin, jota tehtiin työn aikana hyvinkin paljon vielä siinä vaiheessa, kun aiheita olisi voitu syventää lisää tai luoda käytännöllisiä esimerkkejä eri aihealueisiin liittyen. Näillä esimerkeillä lukijan käsitystä tekstissä käsiteltävistä asioista olisi voitu vahvistaa entisestään. Työlle olisi voitu etsiä myös lisää tutkimuksellista materiaalia tai mahdollisesti haastatella narratiivisen pelisuunnittelun ammattilaisia antamaan lisää näkemystä ja sisältöä, mitä eri aiheisiin kuuluu.

Tätä työtä on mahdollista jatkokehittää pidemmälle narratiivisten prototyyppien ja/tai pelien kehitysprosessien syventävän avaamisen kautta tai tarttumalla syvemmin kiinni johonkin narratiivisen suunnittelun aihepiiriin, joka tässä työssä on esitettyä hyvin perustelähtöisesti. Toinen mahdollinen kehityksen kohde voi olla Ai-järjestelmien ja -ohjelmistojen tarkastelu sekä hyödyntäminen osana pelien luomista tulevaisuuden pelisuunnittelun kannalta.

## 5.2 Ohjeitani narratiivisen pelisuunnittelun ja kirjoituksen saralle

Narratiivisella pelisuunnittelulla ja kirjoittamisella on paljon yhteneväisyyksiä varsinaisen tekemisen ja siihen valmistautumisen välillä, joihin olen itse löytänyt monia hyödyllisiä tapoja. Näistä

tavoista jaan nyt viisi itselleni tärkeää tapaa, mutta näitä tapoja on myös muita ja muilla alan ihmisillä tämä listaus erii omastani ainakin osittain.

Ensimmäisenä ohjeena on työn aikatauluttaminen. Työn aikatauluttaminen ja aikarajojen asettaminen työn valmiiksi saamiseksi antaa selkeää ja suoraviivaista rakennetta suunnittelun tekemiseen ja narratiivin kirjoittamiseen. Aikataulu myös asettaa tietynlaista painetta saada töitä oikeasti aikaiseksi, eikä aikaa kulu niin paljon empimiseen ja peukaloiden pyörittelyyn. Aikataulua ei tarvitse tehdä minuutti- tai tuntitarkkuudella, mutta esimerkiksi viikko- tai kuukausiaikataulujen tekeminen on hyvä lähtökohta. Tällä tavalla pystyy jaottamaan koko työtaakan paljon sopivammiksi työmääriksi paremman tuottavuuden ja jaksamisen takaamiseksi. Aikarajat ovat myös loistava tapa inspiraation löytämiseksi, vaikka se ei välttämättä terveellisin lähestymistapa siihen olisikaan.

Toisena ohjeena on taito kuunnella ja keskustella muiden kanssa eli kunnolliset kommunikaation taidot. Pelisuunnittelijan on tärkeää sekä osata kuunnella, mutta myös keskustella muiden tiiminsä jäsenien kanssa. On todella tärkeää seurata ja osoittaa mielenkiintoaan siihen, mitä he sanovat omista ajatuksistaan ja ideoistaan, jotta voi osata poimia heidän sanomisiensa kautta itselle talteen kaikki tärkeät elementit ja näkemykset, jotta voidaan yhdistää niitä myöhemmin oikein suunnittelijan omien suunnitelmien kanssa. On kuitenkin muistettava muiden ihmisten ideoita työstettäessä kertoa heille myös omat näkemyksensä ja antaa hyviä selityksiä siihen, miksi heidän ideansa voisivat toimia, miten niitä voitaisiin muovaila paremmiksi ja varsinkin silloin, kun ne eivät toimi yhteen suunnitellun näkemyksen kanssa. Suunnittelija, joka ei kuuntele muita, ei myöskään saa tiimiltään mitään vastakaikua ja näin tulee menettämään kaikki ideat ja näkemykset, mitä muulla tiimillä olisi tarjottavaksi. Pelisuunnittelija on hyvin usein myös se henkilö, joka myy ulos uusia ideoita ja asioita suunnittelemiinsa peleihin liittyen. Näissä tapauksissa hyvin usein tämä tapahtuu kehitystiimin tuottajan kanssa, mutta myös muiden tiimin ulkopuolisten ihmisten kanssa. Suunnittelija on yleisesti se henkilö, joka tietää pelistä ja sen sisällöistä eniten, joten hyvät kommunikaatiotaidot auttavat eteenpäin silloin, kun muut ihmiset tarvitsevat konsultaatiota peeliin ja sen kehitykseen liittyvissä asioissa tai ongelmissa.

Kolmantena asiana nostetaan ylös itsenäinen halu oppia ja tutkia asioita. Jokainen suunnittelija ja kirjoittaja etsii, tutkii ja opettelee jatkuvasti uusia asioita ja/tai kertaa jo tietämänsä, joiden avulla sitten innovoi uudenlaisia ratkaisuja tai kokonaisuuksia peleihin ja/tai tarinoihin. Hyviä keinoja harjoittaa tätä oppimista on lukea eri aiheiden kirjallisuutta, katsoa opettavia dokumentaatioita ja videoita, käydä erilaisissa paikoissa tutustumassa ja katsella sekä seuraila julkisilla pai-

koilla tapahtuvia asioita ihmisiä. Rohkaisen myös vahvasti kaikkia peleistä ja pelikehityksestä kiinnostuneita poistumaan omilta vahvuusalueiltaan ja rohkeasti kokeilemaan sekä opiskelemaan uusia asioita, joista tietous on vielä heikommalla tolalla. Tämä varmasti parantaa ymmärrystä ja työn laatua tulevaisuudessa, vaikka se ei alussa siltä tuntuisikaan. Virheitä tekemällä pääsee oppimaan ja kehittymään paremmaksi tekijäksi ja pelialalla virheitä sattuu jatkuvasti jokaiselle.

Neljäntenä nostan itselleni muodostuneen ajatustavan ”Jack of all trades, Master of one.”. Tarkoitan tällä ajatustavalla sitä, että suunnittelijan on hyvä osata ja ymmärtää jokaista pelisuunnittelun haaraa ja pelikehityksen osa-alueita vähintäänkin perustietoisesti, jotta pelien kokonaisuuksista saadaan parempia ja selkeämpiä kaikille muille projektin parissa työskenteleville sekä loppujen lopuksi pelaajille itselleen. Tämän lisäksi on hyvä löytää itselle jokin pelisuunnittelun osa-alue, johon paneutua erittäin tarkasti ja saavuttaa siihen erittäin syvällisen ja kattavan ymmärryksen, joka tulee niin sanotusti selkärangasta asti. Tähän ymmärrykseen pääsee vain jatkuvalla aiheen työstämisellä ja kehittymisellä. Suunnittelijan täytyy suhtautua kriittisesti tähän osa-alueeseen ja siihen tehtyihin töihinsä ja pyrkiä saamaan myös mahdollisimman paljon palautetta muilta.

Viides ja tärkein ohje on pitää huolta itsestä ja omasta hyvinvoinnista. Tämä on monesti haastavaa ja laiminlyöntejä tapahtuu varsin yleisesti täydessä inspiraation huuruudessa työntouhussa. Tämän takia on hyvä muistaa pitää välillä taukoja töistään ja ottaa reilusti hetki aikaa levähtää ja täydentää akkuja. Kannattaa siis poistua suosiolla taukojen aikana kokonaan pois työn ääreltä ja tehdä hetki jotain, josta henkilökohtaisesti nauttii tai käydä kahvilla/syömässä. On myös hyvä muistaa aika ajoin venytellä ja vertyellä kehoa, jotta välttyään pidemmän ajan terveysongelmilta, joita voivat olla selkä-, niska- ja hartiaseudun haitat ja vammat.

## Lähteet

- 1 Kemppainen J. Pelisuunnittelijan peruskirja. Aviador Kustannus; 2019
- 2 Dille F, Platten J. The ultimate guide to video game writing and design. Lone Eagle Publishing Company, An imprint of Watson-Guptill Publications, the Crown Publishing Group, A division of Random House, Inc.; 2007
- 3 Kramarzewski A, De Nucci E. Practical Game Design: Learn the Art of Game Design Through Applicable Skills and Cutting-Edge Insights. Packt Publishing, Limited; 2018.
- 4 Mitchell B. Game Design Essentials. John Wiley & Sons, Incorporated; 2012.
- 5 Domsch S. Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games. De Gruyter, Inc; 2013
- 6 Ince S. Writing for Video Games. Bloomsbury Publishing Plc; 2006
- 7 Jamie Antonisse: Building a Paper Prototype for Your Narrative Design. 2014 [Viitattu: 25.11.2022] Saatavilla: [https://www.youtube.com/watch?v=taxcb\\_5IEI8](https://www.youtube.com/watch?v=taxcb_5IEI8)
- 8 Jurie Horneman: The Design in Narrative Design. 2015 [Viitattu: 24.01.2023] Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=f8VIlfTtypg>

## Kansikuvan lähde

- Karjalainen H., Unwanted encounter [Valokuva]. 2020 Saatavilla: <https://www.deviantart.com/stanfar/art/Unwanted-encounter-864849763>

