



Sofia Riipinen

# Visuaalinen narratiivi tarinavetoisissa videopeleissä

## Miten visuaalisuus liikuttaa pelaajaa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

08.05.2023

## Tiivistelmä

Tekijä:	Sofia Riipinen
Otsikko:	Visuaalinen narratiivi tarinavetoisissa videopeleissä: Miten visuaalisuus liikuttaa pelaajaa
Sivumäärä:	33 sivua
Aika:	08.05.2023
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Visuaalinen viestintä
Ohjaaja:	Lehtori Lauri Huikuri

---

Tämä teoriaan pohjautuva opinnäytetyö käsittelee visuaalista narratiivia tarinavetoisissa videopeleissä. Työn tavoitteena on havainnollistaa erilaisia tapoja kertoa tarinaa visuaalisin keinoin ja pohtia käytäntöjä, joilla pelaajaa pyritään ohjaamaan niin toiminnallisesti kuin emotionaalisestikin. Työ toteutettiin teoreettisena tutkielmana kuvaesimerkkien avulla. Lähdemateriaalina suosittiin peliteorian, taidehistorian ja elokuvataiteen tietokirjallisuutta, pelien visuaaliseen narratiiviin keskittyviä tutkielmia ja luentoja sekä videoita eri tarinavetoisista videopeleistä.

Opinnäytetyö pohjustaa visuaalista tarinankerrontaa yleisellä tasolla verraten erilaisia perinteisiä medioita interaktiivisiin videopeleihin. Tutkielmassa pohditaan videopelien ja immersion merkitystä viihteessä ja listataan videopelien yleisimmät visuaaliset tarinankerronnan muodot avaten niiden käyttötarkoitusta. Tekstissä pyritään tiivistämään yleisimpien visuaalisten tekijöiden, kuten valon, mallinnusten ja tasosuunnittelun, merkitystä tunnelman ja kerronnan kannalta. Viimeinen aihekokonaisuus käsittelee ympäristön ohjaavaa ja opettavaa luonnetta. Erilaisten teorioiden toimivuutta havainnollistetaan vertailemalla videopelien kohtauksia opittuihin keinoihin.

Visuaalisen tarinankerronnan teoriaan perehtyminen osoitti videopelien olevan monipuolisempi ja tarjoavan enemmän tilaa visuaalisen narratiivin käyttöön kuin perinteiset mediat. Samalla opinnäytetyö osoittaa, miten samanlaiset visuaaliset keinot viestiä tarinaa toimivat mediasta huolimatta. Näin ollen tämä opinnäytetyö toimii johdatuksena visuaaliseen ympäristösuunnitteluun kaikille aloitteleville ympäristötaiteilijoille peli- ja animaatioalalla.

Avainsanat: videopelit, tasosuunnittelu, tunnelma, tarinankerronta

---

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

## Abstract

Author: Sofia Riipinen  
Title: Visual Narrative in Story-driven Video Games:  
How the Visuals Move the Player  
Number of Pages: 33 pages  
Date: 08 May 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Media  
Specialisation option: Visual Communications  
Instructor: Lauri Huikuri, Senior Lecturer

---

This theory-based thesis examines visual storytelling in story-driven video games. The aim of the thesis is to illustrate diverse ways to tell a story using visual means and to explore practices that aim to guide the player both functionally and emotionally. The thesis is a theoretical study supported by image examples. The source material includes literature on game theory, art history and filmmaking, studies and lectures on the visual narrative of video games, as well as videos of different story-driven video games.

The thesis provides a general overview of visual storytelling by comparing various traditional media to interactive video games. It discusses the importance of video games and immersion in entertainment and lists the most common forms of visual storytelling in video games, explaining their purpose.

The text aims to summarize the significance of common visual elements, such as lighting, modeling, and level design, for mood and storytelling. Finally, the thesis discusses the directing and educational nature of the gaming environment. The effectiveness of various theories is demonstrated by comparing video game scenes to learned techniques.

Studying the theory of visual storytelling showed that video games are more versatile and offer more opportunities for visual narrative than traditional media. At the same time, the thesis showed how similar visual techniques for conveying a story work regardless of the medium. Therefore, this thesis serves as an introduction to visual environment design for all aspiring environment artists in the game and animation industry.

Keywords: video games, level design, atmosphere, storytelling

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Visuaalinen tarinankerronta	2
3	Visuaalinen narratiivi peleissä	4
3.1	Miten visuaalinen narratiivi parantaa pelaajakokemusta	4
3.2	Erilaisia tapoja näyttää tarinaa peleissä	6
4	Peliympäristö tarinankertojana	12
4.1	Elementit ja miljö	12
4.2	Valo	14
4.3	Värit	17
4.4	Tilan tuntu	21
5	Visuaalisuus oppaana	24
5.1	Katseenvangitsijat	24
5.2	Motivaattorit	26
5.3	Suunnannäyttäjät	28
6	Pohdinta	29
	Lähteet	30

# 1 Johdanto

Videopelin rakentaminen on monitahoinen ja monilta aloilta tietoa ammentava prosessi. Minua on jo pitkään kiinnostanut videopelien tarinallisuus viihteenä sekä erityisesti niiden tunteisiin vetoava puoli. Näen videopelit ilmiömäisenä mediana tarinoiden jakamiseen niiden monipuolisuuden vuoksi. Niitä ei tarvitse rajoittaa ajallisesti esitysformaattien rajoitusten takia, eikä sisällöntuotannon puolellakaan heti tule edes mielikuvitus vastaan. Minua kiehtoo myös pelien erilaisuus. Se miten tuntien mittaiseen peliin mahtuu useita limittäisiä tarinoita ja toisaalta se, miten puolenkin tunnin pelaamiseen saa sisällytettyä valtavan määrän erilaisia tunteita ja kokemuksia.

Opinnäytetyössäni perehdyn tarinavetoisten videopelien visuaalisten elementtien vaikutuksiin pelaajassa. Pyrin teoreettisen aineiston ja kuvallisten esimerkkien avulla selvittämään keinoja herättää pelaajassa haluttu tunne ja tapoja, joilla pelimaailma vahvistaa itse taustalla kulkevaa tarinaa. Lisäksi tavoitteenani on koota yleisohjeistusta pelaajan ohjaamiseen, niin suorasti kuin hienovaraisesti ympäristön tukemana.

Alkuun avaan visuaalista narratiivia itsessään taidehistorian ja nykyajan medioiden kautta. Jätän perinteisen tarinankerronnan draamankaarineen ja monomyytteineen sivuun ja keskityn tarinankerronnan näkyviin muotoihin. Pohdin myös visuaalisten ärsykkeiden fyysisiä vaikutuksia sekä niiden merkitystä tarinankerrontaan ja pelaajan tunteisiin.

Kolmannessa luvussa perehdyn videopelien visuaaliseen narratiiviin ja pohdin peliympäristöä pelaajakokemuksen kautta. Pohjaa pelaajakokemuksen määrittelyyn ja keinoille sen parantamiseen haen pelisuunnitteluun syventyvistä kirjoista. Pyrin selvittämään, millainen merkitys peliympäristöllä on esimerkiksi pelin parissa viihtymisen kannalta. Pelaajakokemus on myös vahvasti yhteydessä immersioon, vahvaan uppoutumisen tilaan. Käyn läpi immersion merkitystä ja keinoja, joilla sitä pyritään vahvistamaan. Lisäksi esittelen tapoja, joilla tarinaa useimmiten peleissä näytetään.

Loppuosan opinnäytetyötä jaan kahteen itse peliympäristöä käsittelevään lukuun. Näistä ensimmäisessä käyn läpi visuaalisen pelimaailman elementtejä esineistä ja ympäristöistä valon ja värien käyttöön. Pää tavoitteenani on rajata yleispäteviä suuntaviivoja selkeän ja ymmärrettävän peliympäristön rakentamiseen niin, että kulttuuri- ja henkilökohtaista tulkinnoista huolimatta haluttu ilme ja tunnelma välittyisivät mahdollisimman monelle. Viimeisen luvun omistan pelaajan ohjaamista käsittelevien keinojen tarkasteluun. Tällaisia keinoja ovat esimerkiksi pelaajan huomion keskittäminen halutusti sekä pelitilojen rajaaminen suotuisan kulkureitin takaamiseksi.

## **2 Visuaalinen tarinankerronta**

Kautta aikain ihmiset ovat kertoneet toisilleen tarinoita. Kokemusten jakaminen metsästysretkiltä oli selviytymisen kannalta tärkeää, ja jaetut muistot esivanhemmista yhdistivät yhteisöä. Koetut tapahtumasarjat muuntuivat tarinoiksi, jotka kertomuksina, narratiiveina, siirtyivät kartuttamaan seuraavien sukupolvien mentaalista kirjastoa ympäröivästä maailmasta. Oli tarinoiden tarkoitus opettaa, viihdyttää, varoittaa tai selvittää maailmankaikkeuden mysteerejä, ovat ne aikojen saatossa muokanneet ajatuksia, uskontoja, filosofioita ja maailmaa itseäänkin (Lebowitz & Klug 2011, 1.) Suusta suuhun periytyneiden kertomusten lisäksi varhaisilta ajoilta on jäänyt jälkiä myös toisenlaisesta kerronnasta. Ympäri maailmaa löydetyistä luolista on avautunut näköala visuaalisen tarinankerronnan juurille luolamaalausten muodossa (ks. kuva 1). Kirjoitustaidon puuttuessa esivanhempamme ovat tallentaneet kokemuksiaan ja uskomuksiaan erilaisina kuvituksina luolien kivisiin seiniin. Tähän päivään tultaessa kuvallisen tarinankerronnan evoluutio on kulkenut monimuotoisia polkuja esimerkiksi maalaustaiteen, arkkitehtuurin ja esineiden muotoilun kautta.



Kuva 1. Härkiä kuvaavia maalauksia Lascaux'n luolasta Ranskasta (Encyclopædia Britannica i.a.).

Kuvitusta tarkoittavan illustratio-sanan kanta löytyy latinan kielen sanasta *illustrare*, valaista (Kotimaisten kielten keskus 2022). Nimensä mukaisesti kuvitusten voisikin nähdä valaisevan kertomuksia, havainnollistaen, elävöittäen ja selkeyttäen muutoin hämärään jäävien sanallisten käsitteiden merkitystä. Niiden käyttö tiedon jakamisessa on perusteltua, sillä jopa 90 % aivojemme vastaanottamasta informaatiosta on visuaalista ja kirjoitettuun tekstiin verrattuna kuvien prosessoiminen hoituu aivoilta noin 60 000 kertaa nopeammin. Jo sekunnin kymmenesosan vilkaisulla ihminen kykenee hahmottamaan kuvan konseptin. Visuaaliset kuvat koetaan usein myös tunnepohjalta, mikä selittyy yhteisellä aivoalueella, jota tarvitaan sekä tunteiden että visuaalisten ärsykkeiden prosessointiin. (Jandhyala 2017.)

Värien, muotojen ja komposition luoma visuaalinen narratiivi on olennainen osa niin staattisia kuvia, kuten taidemaalauksia tai sarjakuvia, kuin elokuvissa ja animaatioissa koettavaa liikkuvaa kuvaa. Myös videopelit, aiemmin mainittuja uudempana tarinankerronnan muotona, käyttää samoja visuaalisen narratiivin keinoja, joskin muokaten niitä omien tarpeidensa mukaan. Tarinavetoisiin peleihin voidaan sellaisenaan hyödyntää sekä taiteen kompositioita ja värioppeja että elokuvakerronnan kameraliikkeitä ja animaation peruseräiteitä. Samalla pelit tuovat kuitenkin omat haasteensa halutun kokemuksen saavuttamiseen. Toisin kuin perinteisemmissä visuaalisissa tuotoksissa, joissa käyttäjä pääasiassa vastaanottaa tekijän informaatiota, videopeleissä pelaajalle voidaan usein antaa vapautta valita rytmi ja järjestys tarinan etenemiselle. Tarinoiden monihaaraisuus antaa näin myös visuaaliselle

narratiiville tilaa kasvaa ja haarautua, mutta myös velvoittaa sitä ohjaamaan pelaajaa lopulta oikeaan suuntaan. Vapautta visuaalisen tarinankerronnan monipuolisuudelle tarjoaa myös pelien vaihteleva pituus. Useamman sadan tunnin mittaiseksi venyvässä pelissä on mahdollisuus kohdata useita erilaisia ympäristöjä tarinoineen.

Lähes rajattomien mahdollisuuksien myötä videopelit antavat visuaalisille elämyksille ja ennenkokemattomille tarinoille tilaa kukoistaa. Aiemmin mainittu pelin pituus voi olla haaste tarinankerronnan kannalta, mutta toisaalta tarinoilla voi vaikuttaa pelin vetoavuuteen. Visuaaliselta kannalta monimuotoiset peliympäristöt, niin maisemien kuin kontrastien muodossa, luovat haluttua vaihtelua mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

### **3 Visuaalinen narratiivi peleissä**

Visuaalinen narratiivi on siis tapa kertoa asioita kuvan välityksellä. Etenkin tarinavetoisissa peleissä visuaalisella narratiivilla on merkitystä kertomuksen etenemiseen ja pelaajan kokemukseen. Yleisen tunnelman määrittelemisessä pelimaailman visuaaliset elementit ovat tärkeässä roolissa immersion luonnissa. Immersion ja pelin parissa viihtyvyyden kannalta pelimaailman uskottavuus on tärkeä seikka. Taidettylin yhtenäisyys, elementtien johdonmukaisuus ja peliympäristöjen vakuuttavuus ovat ominaisuuksia, joita yhteensovittamalla ja vertailemalla yleisesti tunnettuihin käsitteisiin pelimaailma pyritään saamaan luontevaksi.

#### **3.1 Miten visuaalinen narratiivi parantaa pelaajakokemusta**

Keskeisenä ajatuksena videopelin visuaalista narratiivia miettiessä on hyvä pitää mielessä pelaajakokemus, sillä siihen liittyy esimerkiksi pelin sujuvuus tarinan etenemisen kannalta ja näiden kautta pelin parissa viihtyminen. Onnistuneesti luotu kokemus auttaa pelaajaa uppoutumaan tarinaan ja pelattavaan maailmaan.

Edellä mainittu uppoutuminen tunnetaan myös immersiona, joka pelisuunnittelija François Dominic Laraméen tiivistämänä on tila, jossa pelaajan mieli unohtaa olevansa altistuneena viihteelle ja sen sijaan hyväksyy havainnoimansa todellisuutena (Salen & Zimmerman 2004, 31). Käytännössä pelaaja saattaa samaistua pelihahmoonsa tai kokea elävänsä pelin maailmassa pitkiäkin aikoja. Immersion myötä tarina aukeaa paremmin ja tekee pelikokemuksesta nautittavamman niin pelaajalle kuin pelintekijällekään (Despain ym. 2013, luku 2). Immersio auttaa pelaajaa luomaan tunnesiteitä esimerkiksi hahmoihin ja vierailtuihin paikkoihin, jolloin tarinan haluaa kokea loppuun saakka.

Pelin loppuun saattamisen kannalta tärkeää on myös se, miten sen parissa viihtyy. Videopelien perimmäinen tarkoitus on olla viihdyttävä, ja jotta tähän päämäärään päästäisiin, pelien tulisi vastata pelaajien inhimillisiin perustarpeisiin. Tällaisia yksilön henkistä hyvinvointia lisääviä tekijöitä ovat autonomisuus, pystyvyys ja sosiaalisuus. Käytännössä onnistuneesti suunnitellussa videopelissä pelaaja tuntee samaistuvuutta ympäristön hahmoihin, kokee onnistumisen tunteita ja on vapaa valitsemaan miten peliä pelaa. (Kowert 2021.)

Onnistumisen tunteisiin voidaan vaikuttaa pelin sujuvuudella, sillä visuaalisuudella on merkitystä siihen, miten pelaaja etenee pelissä. Jos visuaalinen ohjaus on heikkoa, pelaajasta voi tuntua, että hän eksyy helposti tai jää jumiin. Toisaalta avoin ympäristö ja lukitsemattomat ovet antavat pelaajalle kannustinta toimia omien valintojensa mukaan. Peliympäristön on tarkoitus myös opettaa pelaajaa, esimerkiksi ehdollistamalla jo varhaisessa vaiheessa peliä symbolien, tekstuurien tai muotojen toistuvuudella.

Videopelien on todettu olevan tehokas keino tunnetilojen muokkaamisessa (Kowert 2021). Myös tässä ympäristöllä on selkeä vaikutus. Tietoisilla valinnoilla, joita käyn seuraavassa luvussa läpi, voidaan pyrkiä luomaan keveitä, turvallisia kohtauksia tai synkkiä, ahdistavia tilanteita. Tarinan draaman kaaren kannalta tunteiden aaltoileva vaihtelu on merkityksellistä ja

peliympäristön tulisi kulkea käsi kädessä tämän kaaren kanssa. Ristiriita tapahtumien ja ympäristön tunnelmassa heikentää pelin uskottavuutta ja vähentää halua palata takaisin pelin pariin.

### 3.2 Erilaisia tapoja näyttää tarinaa peleissä

Kuten aiemmassa luvussa kerroin, pelit yhdistävät tarinankerronnassaan usein monia muita tarinankerronnan medioita. Tässä luvussa käyn läpi, miten elokuvista inspiraatiota saaneita cinematickejä ja välianimaatioita käytetään peleissä ja miten tekstejä voidaan hyödyntää tarinan etenemisessä. Lisäksi pohjustan ympäristön tarinankerrontaa ja pureudun myös siihen, millä tavoin tasosuunnittelu liittyy asiaan.

#### **Ympäristötaide**

Ympäristötaide, *environmental art*, pitää sisällään kaikki visuaaliset elementit aina ympäristön muodosta yksittäisiin esineisiin ja hahmoihin. Näille elementeille löytyy usein esikuvia reaali maailman esineistä ja hahmoista. Peliympäristön yhtenäisyys ja tarinankerronta rakentuukin näin ollen mielikuville, joita pelimaailmaan sijoitetut elementit herättävät.

Peliympäristöä luodessa tärkeintä on pelin teeman ymmärtäminen ja asianmukaisten referenssien etsiminen. Toisin kuin reaali maailmassa, peleissä teemaa vahvistavia elementtejä pystytään käyttämään korostuneesti. Kun mietitään esimerkiksi arkkitehtuuria, nykyajan kaupungeissa kerrostuu usean aikakauden rakennustyyliä. Peleissä tällainen realismi ei ole välttämätöntä ja arkkitehtuuri voi olla tyyliltään hyvinkin suppea. Mielikuvia voidaan hyödyntää myös yhdistämällä yhteensopimattomia elementtejä, jolloin tunnelmaan saadaan jännitettä (ks. kuva 2).



Kuva 2. Kuvakaappaus Guerrilla Gamesin Horizon Zero Dawn -pelistä. Alkukantaisista oloista kotoisin oleva päähahmo kohtaa uudenlaisen ilmiön, teknologian (IGN 2022).

Tällaisia mielikuvien luomia yhtenäisyyksiä ja ristiriitoja voidaan siis hyödyntää myös tarinan tukemisessa. Seuraavassa luvussa palaan pohtimaan ympäristön tarinankerrontaa ja sitä, millaisin keinoin se osana tasosuunnittelua tukee narratiivia.

### **Tasosuunnittelu**

Tasosuunnittelu, *level design*, on pelisuunnittelun osa-alue, jossa käydään läpi pelimekaniikat ja pelin toiminnallisuus. Kun mietitään pelimaailman visuaalista narratiivia, sen voitaisiin ajatella koostuvan ympäristötaiteesta ja tasosuunnittelusta. Siinä missä visuaaliset elementit antavat pelille tyylin, tasosuunnittelu keskittyy pelaajakokemukseen ja siihen, miten pelattavat tilat toimivat niin yksinään kuin suhteessa toisiinsa. Käytännössä tasosuunnittelu näkyy esimerkiksi pelattavissa tiloissa tai visuaalisten elementtien systemaattisessa käytössä pelaajaa opettaen.

Arkkitehtuurista lainatun teorian mukaan pelikentän suunnittelua voidaan käsitellä kolmen periaatteen kautta: toimivuuden, käytettävyyden ja ilahduttavuuden kautta. Toimivuuden kannalta on olennaista pohtia, millaisia

toiminnallisia ominaisuuksia haluttua pelaajakokemusta luodessa hyödynnetään. Tällaisia ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi erilaiset pelimekaniikat tai rajaukset liikkumatilassa ja näkökentässä. Käytettävyys keskittyy ohjaamiseen ja opettamiseen, eli siihen miten peliympäristö antaa pelaajalle tarvittavan tiedon pelissä etenemiseen. Tähän periaatteeseen pohjautuu myös ymmärrys visuaalisista vihjeistä, joihin syvennyn myöhemmin. Ilahduttavuus tässä yhteydessä tarkoittaa pelin palkitsevuutta ja sitä, miten se psykologisesti ohjaa pelaajaa läpi emotionaalisten kokemusten. (Totten 2014.)

Yksi tapa näyttää ympäröivän maailman toimintatapoja tai kertoa siitä syventävää tietoa on käyttää pelaajan toiminnasta aktivoituvia käsikirjoitettuja pelitapahtumia. Tällaisten laukaisijana käytetään usein näkymättömiä objekteja, joiden läpi pelaaja ohjaa hahmoaan. Pelihahmoa liikuttaessaan pelaaja voi saada siis aikaan erilaisia tapahtumaketjuja, tausta-animaatioita tai välianimaatioita, jotka puolestaan elävöittävät ympäröivää maailmaa ja opastavat pelaajaa oikeaan suuntaan. Aktivointikohtien ja käsikirjoitettujen pelitapahtumien sijainnin ja vuorovaikutuksen suunnittelu ovat näin ollen osa visuaalisen narratiivin luontia. (Totten 2014.)

## **Tekstit**

Animaatioin näytettävien tapahtumien lisäksi tarinaa ja ymmärrystä pelattavasta maailmasta voidaan edistää erilaisin tekstein. Tekstejä voidaan upottaa peliympäristöön hyvinkin huomaamattomasti graffiteina ja seinäraapustuksina, selkeästi ohjaavasti tienviittoina ja opastekyltteinä tai kertomuksina pelin muusta kerronnasta poikkeavalla tavalla, kuten päiväkirjoina ja kirjeinä.

Maailmanluonnin kannalta olennaisia tekstejä ovat ympäristöä koristavat kirjoitukset sekä pidemmät informatiiviset tekstit, joskin niiden merkittävyys syntyy hieman eri kulmasta. Ensinnä mainittuja voivat olla esimerkiksi erilaiset graffitit, mainokset ja nimikyltit. Nämä ovat selkeitä visuaalisia elementtejä, joiden merkitystä ja miellelyhtymää haetaan reaali maailmassa esiintyviltä esimerkeiltä. Nuhjuiseen kaupunkiympäristöön sijoitetuilla graffiteilla pyritään usein luomaan mielikuvaa köyhemmästä tai sorretummasta asuinalueesta, kun

taas kirkkaina hohtavilla neonkylteillä haetaan salaperäisempää tai urbaanimpaa tunnelmaa. Toisaalta kuvaan muutoin sopimattomilla seinäteksteillä voi luoda kontrastia ja kiinnittää pelaajan huomio juuri tekstin sanomaan, kuten Naughty Dogin (2013) kehittämässä pelissä *The Last of Us* (ks. kuva 3).



Kuva 3. Graffiti yhdessä maassa makaavien ruumiiden kanssa kertovat väkivaltaista tarinaa (Virtualhorizons 2023).

Etenkin avoimen maailman peleissä pelaaja voi törmätä pitkiinkin tekstilähteisiin, kuten kirjoihin, kirjeisiin ja lehtiin. Näiden informaatio perustuu visuaalisuutta enemmän tekstin sisältöön, joskin yhtenäinen suunnittelu muiden elementtien kanssa on tärkeää. Tällaiset tekstit usein edistävät tarinaa. Esimerkiksi kirje voi tuoda ilmi etenemisen kannalta tärkeitä vihjeitä tai suuntaohjeita, joita ei muutoin visuaalisesti olisi mahdollista kertoa. Kuvitukseen yhdistettynä tällaiset pidemmät tekstit voivat avartaa pelattavan maailman tai henkilöiden tarinaa. Pelimaailmasta löydettävien valokuvien takaa saattaa löytyä henkilöhistoriaa selittäviä tekstejä, tai eteen voi tulla päiväkirjoja, joiden kirjoituksista ja kuvituksista paljastuu hahmojen ajatusmaailmaa ja sisäisiä kamppailuita.

Kirjoitettu viestintä on tärkeässä osassa myös pelaajan konkreettisessa ohjaamisessa. BlueTwelve Studion (2022) pelissä *Stray* protagonistikissa koettaa löytää tiensä kotiin postapokalyptisen kaupungin läpi ja saa avukseen keinoälyn, joka heti pelin alkumetreillä opastaa pelaajaa televisioruuduilla näkyvien kehotusten avulla. Avoimen maailman peleissä tekstilliset tienviitat ja kaupunkien nimikyltit puolestaan auttavat pelaajaa navigoimaan laajassa maailmassa. Myös käyttöliittymäsuunnittelu on osa visuaalista kokemusta pelin tuntuman kannalta. Näissä pätevät graafisen suunnittelun perussäännöt aina kirjasintyylin valinnasta muotokonstrastiin ja välistykseen.

## Animaatiot

Tarinallisissa videopeleissä käytetään usein valmiiksi renderöityjä animaatioita näyttämään pelaamisen kannalta olennaisia tapahtumia tai keskusteluita. Usein puhutaan elokuvamaisista animaatioista (*cinematics*), välianimaatioista (*cutscenes*) ja taustalla tapahtuvista hahmoanimaatioista sekä aiemmin mainitsemistani pelaajan aktivoimista pelitapahtumista.

Cinematicit ovat muita animaatioita suuremmalla budjetilla tuotettuja lyhytelokuvia, joiden kulkuun pelaaja ei pysty vaikuttamaan. Visuaaliselta ilmeeltään ne ovat usein viimeistelyjä, ja laatu voi poiketa pelin varsinaisista grafiikoista. Cinematiceillä pyritään usein pelin alussa pohjustamaan tarinaa kertomisen sijaan näyttämällä, mitä on tapahtunut, ja vetämään pelaaja tapahtumiin mukaan. Pelin loppupuolella cinematicejä käytetään palkitsemaan pelaajaa saavutuksista. CD Projekt Redin (2015) *Witcher 3: The Wild Hunt* -peli alkaa useamman minuutin mittaisella cinematicillä (ks. kuva 4), joka näyttää pelin alkua edeltävät tapahtumat ja antaa pohjan pelin päätehtävälle. Video poikkeaa pelin muusta visuaalisesta ilmeestä sen loppuun hiotulla ilmeellä ja peligrafiikoista poikkeavalla hahmosuunnittelulla.



Kuva 4. Cinematicien visuaalinen ilme voi olla hyvinkin viimeistelty ja elokuvamainen, kuten pelin The Witcher 3: Wild Hunt alkukohtauksessa (Brown 2015).

Välänimaatiot ovat pienemmän budjetin animaatioita, joissa käytetään pelin omia grafiikoita erikseen tehtävien mallinnusten sijaan. Niiden tarkoitus on yhtä lailla tarjota pelaajalle informaatiota visuaalisesti. Ne ovat cinematiceja lyhyempiä ja niitä voidaan käyttää pitkin peliä pohjustamaan kohtaamisia tai taisteluita sekä näyttämään, mihin pelaajan seuraavaksi kannattaisi suunnata. Myös tällaisia animaatioita The Witcher 3:sta löytyy esimerkiksi ennen pieniä taisteluita ja palkintona sivutehtävässä onnistumisessa. Cinematicit aiemmassa merkityksessä ovat usein vuorovaikutuksettomia, mutta niihin voidaan myös yhdistää vaihtoehtoja pelaajalle vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Tapoja tällaiseen voivat olla esimerkiksi hahmojen käsikirjoitetut ja animoidut keskustelut, joissa pelaaja voi valita eri dialogivaihtoehtoista, tai pelikohtaukset, joissa ohjattavuutta on rajoitettu vain yhteen suuntaan kulkemiseen tai napin oikeaan aikaan painamiseen.

Taustalla toistuvina pyörivien animaatioiden keskiössä ovat hahmot, joilla ei voi pelata, eli NPC:t (*non-playable character*). Niitä voivat olla niin ihmishahmot, eläimet kuin erilaiset hirviöt. Käytännössä tällaisia ennalta animoituja, lyhyesti käsikirjoitettuja tapahtumia ovat vaikkapa susien metsästyshetki luonnossa tai kylän naisten kokoontuminen pyykkäämään. Näiden lisäksi pelimaailmoin

lisätään usein ympäristöön sopivaa liikehdintää, kuten puiden huojumista tuulessa tai savukiehkuroiden kohoamista. Tausta-animaatioilla peliin pyritään saamaan eloisuutta ja luonnollisuutta. Opastustarkoituksessa animaatiot voidaan suunnitella käynnistymään pelaajan kuljettaessa hahmoa tapahtumapaikan lähellä, jolloin esimerkiksi näyttävän animaation kautta pelaaja ymmärtää, mitä seuraavaksi tulisi tehdä.

## 4 Peliympäristö tarinankertojana

Ympäristön visuaalinen suunnittelu on osa isompaa kokonaisuutta, maailmanrakennusta (*worldbuilding*), jossa suunnitellaan ympäristön kertoman tarinan lisäksi myös esimerkiksi maailman historiaa ja hahmoja.

Ympäristölähtöisellä tarinankerronnalla (*environmental storytelling*) itsessään tarkoitetaan pelin narratiivin edistämistä peliympäristön ominaisuuksien muodostamien kokonaisuuksien avulla. (Brown 2020.)

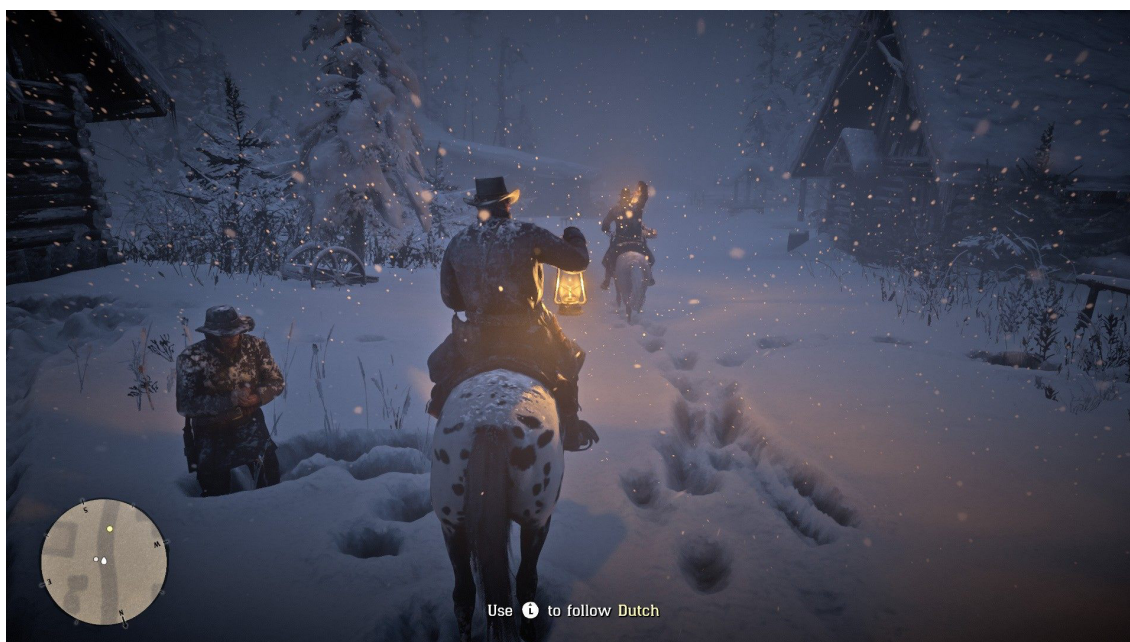
Jaan ympäristön tarinankerronnan kahteen osaan: ympäristön passiiviseen narratiiviin sekä visuaalisiin vihjeisiin. Tässä luvussa käyn läpi mielikuvia herättäviä narratiivisia elementtejä, *evocative narrative elements*, joiden tehtävä on parantaa pelaajan kokemusta ja ymmärrystä pelattavasta maailmasta. Tällaiset visuaaliset elementit eivät kerro tarinaa suoraan, vaan ne enemmänkin tarjoavat välineitä pelaajalle tulkita virtuaalista ympäristöä. Narratiivi syntyy pelaajan elementeille luomien kontekstien ja merkitysten kautta tehden pelikokemuksesta samalla pelaajalle itselleen merkityksellisemmän. (Nitsche 2008.)

### 4.1 Elementit ja miljö

Näkyvin alusta visuaaliselle narratiiville videopeleissä on itse pelin maailma. Maailman tyylin rakentamisessa liikkeelle on hyvä lähteä referenssien kautta, sillä peliympäristöt ja niiden esineet voidaan nähdä representaatioina oikeasta maailmasta. Pelaajan käsitys pelissä esiintyvistä visuaalisten elementtien merkityksestä pohjaa reaali maailman kokemuksille ja merkityksille, joten

pelimaailman tyylin yhtenäisyys on uskottavuuden ja luontevuuden kannalta tärkeää. Ubisoftin (2007) *Assassins Creed* -pelisarjassa ympäristöllä tehdään selkeä erotus peleissä esiintyvien kahden päätarinan välillä. Peleissä varsinainen seikkailu sijoittuu historiallisiin lokaatioihin ympäri maailmaa. Tarinat sijoittuvat esimerkiksi muinaiseen Kreikkaan, merirosvojen kulta-aikaan Karibianmerelle tai renessanssin keskelle Italiaan. Vaikka nämä pelattavat sijainnit ovat pelimaailmassakin virtuaalisesti rakennettuja, ne jäljittelevät mahdollisimman tarkasti esikuviaan oikeassa maailmassa. Nämä narratiivit vuorottelevat ajoittain esiin tulevien pelin reaali maailman tapahtumien välillä. Taustalla kulkeva pohjatarina sijoittuu tulevaisuuteen, mikä näkyy siisteinä ja valoisina toimistotiloina sekä moderneina teknologioina.

Ympäristö luo pohjaa tarinan sijainnin lisäksi myös tunnelmalle ja tunnetiloja voidaan pyrkiä korostamaan esimerkiksi erilaisilla säätiloilla. Visuaalinen narratiivi voi mukailla päätarinan kaarta, kuten Rockstar Gamesin (2018) *Red Dead Redemption 2* -pelissä. Peli alkaa haastavasta tilanteesta lumimyrskyn keskeltä vuoristosta (ks. kuva 5). Protagonisti on kokenut kovia ja esittäytyy selviytymistä vaativien tehtävien kautta. Kun tarina etenee keveämpiä aikoja kohti, myös sijainti vaihtuu avaraan, niin säätiloiltaan kuin visuaaliselta ilmeeltään lempeään tilaan. Myöhemmin vastoinkäymisiä kohti kulkevan narratiivin mukana myös ympäristö synkkenee, kun kasvillisuus muuttuu tiheämmäksi ja maastot haastavammaksi kulkea.



Kuva 5. Hämärä, luminen ympäristö voi korostaa tarinan haastavaa vaihetta (Guides4gamers i.a.a).

Pelitaso voi myös suoraan ilmentää tunnetiloja. Devolver Digitalin (2018) julkaisemassa pelissä *Gris* ympäristötaiteen taustalla ovat surun viisi vaihetta. Peli kertoo läheisensä menettäneestä tytöstä, joka taso peräjälkeen taistelee tunteidensa läpi. Vaihe kerrallaan ympäristö muuttuu yksinkertaistetusta autiomaasta kukkien koristamaksi keitaaksi. Taustalla murenevat rakennusten rauniot ja halkeilevat patsaat voidaan tulkita päähenkilön maailman säröilyksi surun keskellä. Viimeiseen vaiheeseen, hyväksynnän, myötä ne puhkeavat lopulta kukoistukseen.

Ympäristön yhtenäiseen vaikutelmaan antavat osansa myös erilliset esineet ja hahmot. Yleistyylin lisäksi niillä voidaan antaa tarinalle syvyyttä ja vihjata esimerkiksi pelattavan hahmon luonteenpiirteistä ja tavoista. Henkilöiden tarinoiden kannalta voi olla merkitystä täyttääkö heidän huoneensa kirjoilla vai esimerkiksi kokoelmalla erilaisia katanoita.

## 4.2 Valo

Valon käytön teoria linkitetään usein väreihin niiden yhteen limittyvyyden vuoksi. Jaoin nämä kuitenkin omiin aihekokonaisuuksiinsa värin symboliikan ja valon

itsenäisen tunnelmanluontiarvon vuoksi. Valaistuksella ja valon laadulla voidaan määritellä peliympäristön visuaalista tyyliä ja rajata pelaajan huomio asioihin, jotka tarinan kannalta ovat tärkeitä. Ennen kaikkea sillä voidaan erilaisin tavoin tukea tarinan intensiivisyyden vaihteluita.

Ympäristön valaisua miettiessä kontrastin ja affiniteetin periaate, *The Principle of Contrast & Affinity*, voi olla hyödyksi. Kontrastilla tässä yhteydessä tarkoitetaan valon kirkkauden ääripäiden suhdetta. Affiniteetti eli samankaltaisuus kuvaa valon toisiaan lähellä olevien kirkkausarvojen ryhmää. Periaatteen mukaan visuaalinen intensiteetti kasvaa kontrastin kasvaessa ja vastaavasti loivenee samankaltaisuuden kasvaessa. (Block 2021, 12–14.)

Tällaista valon luomaa jännitteen vaihtelua on käytetty pelissä *Gris*, jonka sivultapäin kuvatussa tyylissä elementtien valöörillä leikittely toimii hyvin. Peli alkaa surun valtaaman hahmon hitaasta liikkeellelähdestä. Ympäristö kaikessa tasaisessa valoisuudessaan on vaaraton ja harmoninen, mutta toisaalta tarinaa mukailleen sieltä puuttuu myös huomiota kiinnittävät elementit. Katse kiinnittyy enimmäkseen muuta maailmaa tummempaan päähahmoon (ks. kuva 6).



Kuva 6. Pelihahmo näytetään pienenä suuren ja monotonisen ympäristön keskellä (Nintendolife i.a.).

Pelin neljäs taso, jossa päähenkilö sukeltaa masennuksen läpi, hyödyntää kontrastia erittelemään kuljettavan reitin, taustan ja pelihahmon toisistaan. Taso vuorottelee täysin mustien ja vain hieman kirkkaampien osioiden läpi, kuin kuvaillen masentuneen olotilan skaalaa pilkkopimeästä hentoihin valonpilkahduksiin. Läpi tason jatkuva pimeyden ja kontrastin luoma jännite tuntuu enteilevän lopun intensiivistä kohtaamista (ks. kuva 7).



Kuva 7. Etualan elementtien ja taustan välisen valöörin erot luovat kuvaan jännitettä (Nintendolife i.a.).

Valolla voidaan vaikuttaa tunnelmaan ja hahmojen olemukseen myös muilla keinoin. 3D-ympäristössä valaistuspisteiden suunnalla, värisävylä, määrällä ja voimakkuuden vaihteluilla voidaan vaikuttaa siihen, millaisina hahmot ja ympäristö havaitaan. Tiettyyn tunnelmaan voidaan pyrkiä toisintamalla tai imitoimalla reaalimaailman valaistusta, mutta myös hieman ravistamalla yleisiä assosiaatioita. Kirkas auringonpaiste koetaan usein iloiseksi ja pehmeä kynttilänvalo romanttiseksi, kun taas pilvisen päivän hämäryys saattaa tuntua synkältä. Kauhun- ja fantasiagenren projekteissa pelon ja pahojen aavistusten saavuttamiseksi saatetaan käyttää epätyypillisesti suunnattuja valoja, jotka luovat korostetun pitkiä varjoja ja kontrastia. (Lanier 2018.)

Valolla voidaan myös pyrkiä informoimaan pelaajaa, esimerkiksi vihjaamalla vuorokaudenajan vaihtelusta valon voimakkuuden avulla. Toisaalta valoa voidaan hyödyntää erilaisissa efekteissä. Tunnelman luonnissa käytettyjä efektejä voivat olla esimerkiksi huoneen pölyverhon lävitse halkovat valonsäteet. Toinen mihin valoefektejä usein käytetään, on pelaajan ohjaaminen, mihin palaan vielä myöhemmin.

### 4.3 Värit

Valon ohella väreillä voidaan säätää peliympäristöä ja sen intensiivisyyttä. Suuressa skaalassa väreillä voidaan määritellä yleinen visuaalinen tyyli. Niillä voidaan vahvistaa hahmojen, tilojen ja tilanteiden samankaltaisuutta tai eroavaisuuksia. Värien avulla viestinnässä voidaan hyödyntää esimerkiksi aiemmin mainittua kontrastin ja affiniteetin teoriaa. Värien kohdalla tilan visuaaliseen jännitteeseen voidaan vaikuttaa värisävyn, kirkkauden ja saturaation avulla. Tällöin kontrastia haetaan esimerkiksi eroista värien tummuudessa ja värikylläisyyden vaihteluista. (Block 2021.)

Perinteinen väriympyrä koostuu kolmesta pääväristä, sinisestä, keltaisesta ja punaisesta, sekä niistä sekoitetuista väliväreistä, vihreästä, oranssista ja violetista (ks. kuva 8). Väriympyrää hyödyntäen tunnelmaan voidaan vaikuttaa esimerkiksi vastavärein, luoden visuaalista kontrastia, tai käyttäen kolmea vierekkäistä väriä, jolloin puhutaan analogisista väreistä (Totten 2014).



Kuva 8. Johannes Ittenin 12-osainen väriympyrä (Serlachius museot 2023).

Lämpimillä tai lämpimään taittuvilla sävyillä, kuten keltaisella, oranssilla ja keltaiseen murretulla turkoosilla, pyritään usein kotoisaan, turvalliseen tunnelmaan. Synkän, sinertävän taistelukohtauksen jälkeen kullankeltainen hohde voi lisätä pelaajan helpotusta. Alueittain vaihtuvilla väreillä voidaan ilmaista ympäristön turvallisuutta, kuten Sony Interactive Entertainmentin (2020) julkaisemassa pelissä *Ghost of Tsushima*, jossa keltaisten vaahteranlehtien peittämä kylä toimii turvapaikkana sotaa paenneille perheille ja pelin päähenkilölle.

Pelin vallitsevana väriteemana lämpimät värit rentouttavat. Kuvassa 9 nähdään Adam Robinson-Yun (2019) kehittämän *A Short Hike* -pelin kuvitusta. Pelissä tarina paljastuu pelattavan hahmon seikkaillessa ja keräillessä kultaisia sulkia ympäri ystävällisten eläinten asuttamaa saarta. Pääosin keltaisen ja oranssin värittämän pelimaailman rakennuspalikoista löytyy väriympyrän muitakin värejä, mutta nekin taittavat lämpimiin sävyihin. Näin ympäristö on yhtenäinen ja harmoninen.



Kuva 9. A Short Hike pelin päähenkilö seikkailee lämpimästi sävytetyssä maailmassa (Polygon 2019).

Kylmien sävyjen, kuten sinisen ja violetin, vaikutus on päinvastainen. Viileillä sävyillä tavoitellaan usein salaperäisyyttä, turvattomuutta ja tunteita, jotka mielletään negatiivisiksi. Sony Interactive Entertainmentin (2018) julkaisemassa pelissä *God of War*, päähenkilö etsii poikaansa sokkeloisesta metsästä. Metsän tunnelmaa ohjaa pääosin sankka sumu ja huono näkyvyys, mutta harmaa sinisyys tuo siihen syvyyttä.

Kylmien ja lämpimien sävyjen yhdistäminen luo visuaalista jännitettä. Sama periaate pätee vastaväreihin, kuten keltaisen ja violetin tai punaisen ja vihreän yhdistämiseen, vaikka yleisilme olisikin kokonaan viileä tai lämmin. Katse usein hakeutuu yleisestä väriteemasta poikkeavaan väriin saaden aikaan kysymyksiä ja odotuksia. Vastaavasti toisiaan hyvin lähellä olevien värien, kuten esimerkiksi sinisen, violetin ja punaisen, käyttäminen luo tilaan harmoniaa. Harmoniaa voidaan hakea myös värien saturaatiota vähentämällä. Erinomainen esimerkki värien käytöstä jännitteen luomisessa on Annapurna Interactiven julkaisema peli *Journey*. Täysin dialogiton peli keskittyy visuaaliseen tarinankerrontaan, jolloin ympäristön värisuunnittelussa on otettu huomioon rauhallisten tapahtumien harmonia, voimakkaat tunteet uuden edessä sekä hankalien ja

helppojen tarinankäänteiden vaihtelu. Kuvassa 10 nämä värien ja kontrastin vaihtelut osana tarinankerrontaa näkyvät selkeästi.



Kuva 10. Journeyssä ympäristön värimaailma muuttuu tarinan edetessä (Brush Up 2021).

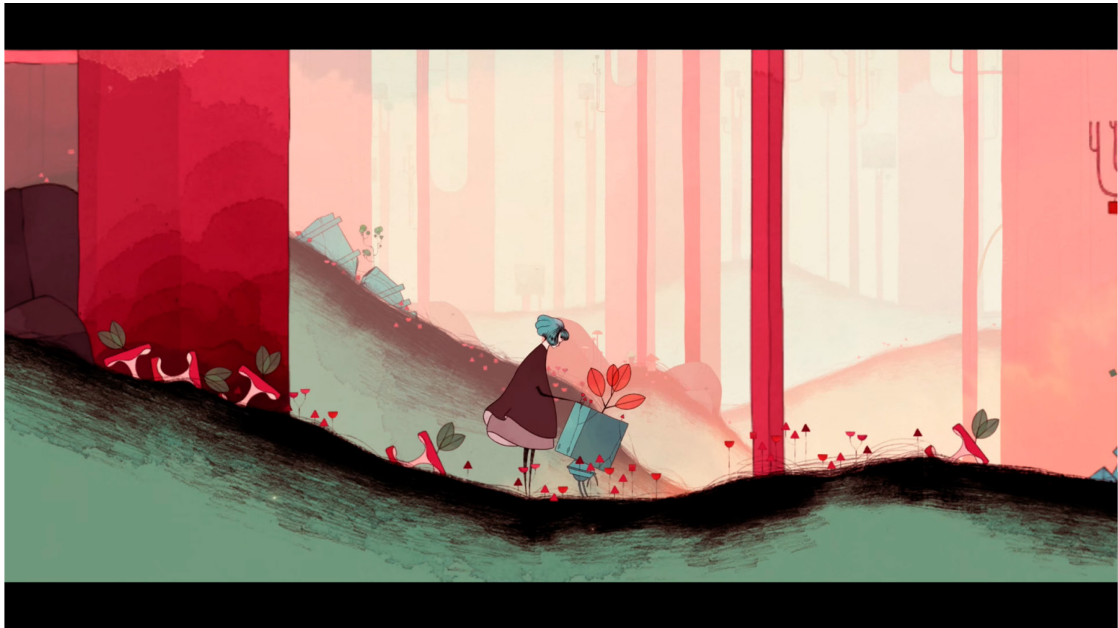
Värien miellelyhtymät ja metaforat sekä niiden keskinäinen vuorovaikutus tekevät niistä tärkeän viestintävälineen peleissä (Totten 2018). Kuvassa 7 nähtiin pelin Gris neljännen kentän teema, menetyksestä johtuva masennus. Tason väriksi on valittu tumma sininen sen herättämien miellelyhtymien vuoksi. Surun viiden askeleen teeman mukaisesti muilla tasoilla alun harmaa pyrkii kuvastamaan tapahtumien kieltämistä, punainen vihaa, vihreä kaupantekoa ja lopulta keltainen hyväksyntää.

Mielestäni värivalinnat ovat osuvia, mutta värien tulkinnat voivat vaihdella niin kulttuurien väleillä kuin pelikohtaisestikin. Konventionaalisesti punainen mielletään usein rakkauden, intohimon ja itsevarmuuden väriksi, mutta myös veren ja vihan väriksi. Melankolinen ja voimaton sininen voikin toisessa yhteydessä olla rauhoittava ja rohkaiseva. Värit voivat siis olla hyvinkin tilannekohtaisia ja tulkinnanvaraisia. Videopeleissä värien tunnettuja merkityksiä voi hyödyntää, mutta mielestäni olennaisinta on olla värien suhteen johdonmukainen. Värien assosiaatiota voi opettaa ja ohjata pelin muiden elementtien avulla ja pitämällä yllä valittua mielikuvaa. Pelattavan hahmon vaatteiden väri voi esimerkiksi olla vihjeenä saman värin liittolaisuudesta. Vastaavasti yleisesti tunnettu, luottamusta herättävä vihreä väri onkin pelissä vihollisten väri, jos se heti alussa sellaisena esitetään.

#### 4.4 Tilan tuntu

Pelimaailma rajoittuu laajimmillaankin suhteellisen pienen ruudun sisään, mikä tuo omat haasteensa erilaisten tilojen luomiseen. Edellä mainituilla valolla, väreillä ja ympäristön esineillä voidaan vaikuttaa tilan tuntuun merkittävästi. Näiden lisäksi kameran sijainnilla, ja sen myötä kuvakulmilla, mittasuhteilla ja ruudun rajauksella, on olennaisesti merkitystä, millaisena näytetty tila koetaan. Tilan tuntuun voidaan vaikuttaa myös liikkeellä. Kuljettaessa pienestä tilasta suurempaan kuvan liukuva loitontaminen vahvistaa käsitystä tilan koon muuttumisesta, samalla kun ahtauden tuoma varovaisuus vaihtuu pelihahmon liikkeissä vapaammiksi. Eräänlaista visuaalista liikettä saadaan myös linjoilla, joilla tarkoitetaan esimerkiksi kontrastierojen ja erilaisten visuaalisten elementtien luomia viivoja.

Useat tarinalliset pelit sijoittuvat avoimiin tiloihin, joissa pelattavalla hahmolla on mahdollisuus tutkia ja edetä tarinassa ollen samalla kuitenkin alttiina vaaroille. Avarissa tiloissa näkökenttä on usein laaja eikä etualalla ole elementtejä kuvaruutua rajaamassa. Jos kamera seuraa hahmoa olan takaa, saattaa se hieman etäännyä tällaiseen tilaan tultaessa, korostaen hahmon pienuutta suuressa, avoimessa tilassa. Myös sivulta kuvatuissa peleissä hahmon ja ympäristön vaihtelevat mittasuhteet muokkaavat tunnelmaa. Aiemmin nähdyssä kuvassa 6 Gris-pelin hahmo kuvataan suurimmaksi osaksi pienenä osana ympäristöä, jolloin kulkureitit ja mahdolliset esteet nähdään mahdollisimman varhain. Vastaavasti hahmon ollessa vuorovaikutuksessa pelin visuaalisten elementtien kanssa tai kohdatessa muita olentoja, mittasuhteet muuttuvat. Kuvan rajaaminen, kohteen lähentäminen ja kuvasuhteen muuttaminen lisäävät kohtaamisen jännitettä, kun huomio keskittyy tapahtumiin (ks. kuva 11). Samaan aikaan pelin tila voidaan kuitenkin säilyttää avaran tuntuksena. Syvyysuunnassa asteittain vaalenevat taustatasot ja kuvan rajan yli jatkuvat pystyviivat luovat jatkuvuutta myös kehyksen ulkopuolelle. Toisaalta pystyviivat kehystävät kohtaamista tuoden siihen turvallisuuden tunnetta.



Kuva 11. Grisin päähahmo tapaa uuden tuttavuuden lempeässä ympäristössä (The 8-Bit Arcade 2018).

Tilan avaruutta vahvistaa värin saturaation säätely niin, että kauimmaisina olevat objektit ovat myös väriltään haaleimpia. Vaaleat, mutta myös viileät värisävyt mielletään muutoinkin olevan lämpimiä sävyjä etäämmällä. Assassins Creed -pelisarjassa tilojen avaruutta korostetaan kuvassa 12 näkyvän kaltaisilla tähystyspaikoilla. Nämä paikat ovat usein esimerkiksi kirkontorneja tai korkeita vuorenhuippuja. Tähystyspaikoilta näkyvyys ulottuu kauas, ja huolimatta mahdollisista heikoista näköesteistä ympäristö tarjoaa monia kiinnostavia kohteita ja auttaa paikantamaan vihollisten keskittymiä.



Kuva 12. Assassins Creed -pelisarja hyödyntää korkeita ja avaria tiloja tarinan luonnissa (Guides4gamers i.a.b).

Suuret avoimet tilat ovat omiaan herättämään pelaajassa negatiivisia tunteita, kuten ahdistusta ja pelkoa, erityisesti yhdistettynä näkyvyyttä heikentäviin elementteihin (Totten 2018). Esimerkiksi sumua, sadetta ja hämäryyttä voidaan käyttää vaikeuttamaan yksityiskohtien, ja näin ollen mahdollisten uhkien, näkyvyyttä.

Myös tilaa pienentämällä voidaan pyrkiä herättämään intensiivisiä tunteita. Pullonkaulamaisilla kulkuväylillä hyödynnetään mahdollista pelkoa yllätyshyökkäyksestä ja ahtailla piilopaikoilla pidetään yllä jännitystä paljastumisesta. Erityisesti kauhugenre hyödyntää ahtaita tiloja herättämään heikkouden tuntemuksia ja pelkoa selviytymisestä pelaajan riisuttujen toimintamahdollisuuksien takia (Totten 2018). Toisiaan seuraavien tilojen kokoerot ovat myös hyvä keino tukea narratiivin intensiteetin vaihtelua, sillä ahtaasta tilasta väljempään pääseminen voi tuntua pelaajasta helpottavalta (Despain ym. 2013).

Toisaalta tilaa rajaamalla tunnelmaa voidaan muuttaa turvalliseen suuntaan, esimerkiksi sijoittamalla pelitila seinien sisälle tai katoksen alle. Tällaiset tilat, usein luolat tai talot, ovat usein helposti löydettäviä ja pelaajalle vaarattomia

turvapaikkoja. Ensisijaisesti tiloja rajataan pienemmiksi tasosuunnittelun vaiheessa, mutta visuaalisilla elementeillä tilan kotoisuutta voidaan korostaa. Lämpimät värit, tiukka rajaus ja esineiden paljous tekevät tilasta täyden tuntuisen, jolloin se myös tuntuu tutummalta.

## 5 Visuaalisuus oppaana

Viihdyttävyyden lisäksi pelin tulisi olla toimiva. Tasosuunnittelu voidaankin nähdä eräänlaisena pelin kehittäjän ja pelaajan välisenä keskusteluna, jossa pyrkimyksenä on avata pelin käyttämää kieltä ja auttaa pelaajaa navigoimaan pelimaailmassa (Kramarzewski & De Nucci 2018). Tässä hyödynnettävät visuaaliset vihjeet ovat keinoja ohjata pelaaja tarinan kannalta olennaiseen suuntaan. Jaan luvun kolmeen alaotsikkoon, joista ensimmäisessä käsittelen elementtejä, joilla pelaajan huomio ohjataan haluttuun suuntaan. Näitä elementtejä ovat esimerkiksi valo, väri, liike ja kuvan kompositio. Toisessa alaluvussa avaatan pelaajan motivaatiota herättäviä elementtejä, jotka saavat pelaajan toimimaan omalla tavallaan tarpeidensa mukaisesti. Tällaisia voivat olla esimerkiksi vihollishahmot tai aarteet, jotka houkuttelevat pelaajan oikeaan suuntaan. Lopuksi puhun suunnannäyttäjistä eli elementeistä, joiden avulla pelaaja pysyy perillä, missä päin pelimaailmaa hän kulkee ja minne olisi hyvä suunnata seuraavaksi.

### 5.1 Katseenvangitsijat

Huomiota herättävin tapa ohjata pelaajaa on käyttää valoja ja värejä viestin välittämiseen. Näiden molempien kohdalla vahvempi kontrasti tuo halutun elementin vahvemmin esiin. Valo toimii myös navigaattorina, sillä ihmisillä on luontainen taipumus hakeutua valon tuomaa turvaa kohti (Kramarzewski & De Nucci 2018). Valoefektit ovat myös tehokas keino kiinnittää pelaajan huomio. Usein esimerkiksi tarpeelliset esineet, kuten panokset tai rahapinot, erottuvat ympäristöstä niitä ympäröivien valopartikkeleiden avulla.

Stray-pelissä hyödynnetään varsin konkreettisesti neonkylttejä protagonistin ohjaamiseen (ks. kuva 13). Kyltit erottuvat taustasta sekä värin että valöörin vahvalla kontrastilla. Punaisen, oranssin ja keltaisen sävyt lisäävät opasteiden huomattavuutta ja kehottavat toimimaan pian. Usein kylteissä ei käytetä edes ymmärrettävää kieltä, mutta nuolien symboliikka vahvistaa sanoman. Tähän suuntaan on mentävä.



Kuva 13. Stray-pelin ohjaavuus perustuu vahvaan värien ja valöörin kontrastiin (Den of Geek 2022).

Strayssä käytetään kylttien lisäksi myös muita melko suoria suuntavihjeitä. Ensisijaisesti näissä vihjeissä on hyödynnetty tasosuunnittelun keinoja. Pelaajan reitti on esimerkiksi rajattu tietyille kaduille kiinteiden aitojen ja suljettujen ovien avulla, ja katonrajassa kulkiessa ainoat mahdolliset reitit eteenpäin tuodaan eteen lankkusiltojen muodossa. Tällaiset lankut ja esimerkiksi polut ohjaavat pelaajaa myös visuaalisesti eteenpäin näyttämällä selkeän kolmen pisteen reitin alusta matkan kulkemisen lävitse loppuun (Despain 2013).

Ohjaavia elementtejä voidaan upottaa myös ympäristön suunnitteluun. Tällöin voidaan esimerkiksi hyödyntää mielikuvia erilaisten rakennusten käyttötarkoituksesta. Yhtenäinen visuaalinen arkkitehtoninen tyyli yhdistettynä

yleisesti miellettyihin merkityksiin auttaa pelaajaa navigoimaan kaupunkiympäristössä ja löytämään tarvitsemiaan palveluita, kuten kauppiaita ja aseseppiä. Tyypillisiä universaaleja tyylejä näkee usein kirkkojen, kauppojen ja tavernojen suunnittelussa (ks. kuva 14).



Kuva 14. Pieni rakennus pelissä Red Dead Redemption 2 on tunnistettavissa kirkoksi myös ilman kristillisiä symboleja (Red dead wiki i.a.).

Erilaisilla jäljillä, kuten metsään suuntaavilla kärrynjäljillä tai nurkan taakse katoavilla veriraidoilla, pelaajaa voidaan johdattaa tapahtumapaikalta seuraavalle. Mikä tahansa ympäristöstä poikkeava herättää huomiota.

## 5.2 Motivaattorit

Selvien ohjeistavien elementtien lisäksi pelaajan voi motivoida liikkeelle erilaisin keinoin. Useissa peleissä satunnaisesti eteen tulevat aarrearkut ovat omiaan tällaiseen. Ne eivät usein ole välttämättömiä pelin etenemisen kannalta, mutta tuovat peliin mielenkiintoa ylläpitävän lisän. Samalla ne kannustavat tutkimaan peliympäristöä. Samanlaisia suorina palkintoja ovat erilaiset objektit, joilla pelaaja voi ylläpitää pelihahmonsa kuntoa tai toimintakykyä. Tällaisia ovat esimerkiksi hahmon terveyttä hoitavat ruoat ja lääkkeet tai toimintakykyä parantavat välineet kuten aseet ja panokset. Useissa videopeleissä tällaisia tavaroita

putoaa vihollishahmoilta, jolloin myös vihollisten kohtaaminen voi välillisesti toimia motivaattorina. Vihollisten kohtaaminen toimii toisaalta jo itsessään usein vihjeenä siitä, että suunta on oikea. Myös erilaisissa tilanteissa vastaan tulevat kauniit ja mielenkiintoiset maisemat voivat toimia palkintoina (ks. kuva 15). (Totten 2018).

Vaikka näillä ei intensiteetin jaksottamisen lisäksi välttämättä ole suoranaista vaikutusta narratiiviin, ne tekevät pelistä hauskemman ja palkitsevamman.



Kuva 15. Pelissä The Last of Us palkintona toimii yllättävä maisema kirahveineen (The Last of Us Wiki i.a.).

Pelin visuaaliseen ympäristöön voidaan upottaa paljon erilaisia pelaajaa motivoivia vihjeitä. Monet näistä keinoista perustuvat siihen, mitä pelaaja on pelatessaan oppinut. Johdonmukaisesti tietyissä tilanteissa esiin tulevat ilmiöt, kuten hohtava valo ja poikkeavat tekstuurit, pyrkivät opettamaan niiden merkityksen ja sen myötä ehdollistamaan pelaajan lupauksesta palkinnolle. Moni visuaalinen vihje myös vaatii pelaajalta toimintaa, kuten Nintendon (2002) pelissä The Legend of Zelda: The Wind Waker, jossa esimerkiksi kalliossa esiintyvä poikkeava tekstuuri vaatii räjäyttämistä aarteen löytymiseksi.

### 5.3 Suunnannäyttäjät

Avoin pelimaailma voi tuntua eksyttävältä ja päämäärättömältä mikäli poikkeaa tarinan ohjaamalta polulta. Tällaisessa suuremmassa mittakaavassa pelaajaa pyritään ohjaamaan maamerkeillä. Tavallisimpia maamerkkejä ovat esimerkiksi vuoret ja korkeat rakennukset, mutta niitä voivat olla mitkä vain visuaalisesti erottuvat geologiset muodot tai rakennukset (Totten 2018). Myös kokonaisia kaupunkia voidaan pitää maamerkkeinä, mikäli ne poikkeavat selkeästi ympäristöstään. Ympäristöön sulautuvammalla ilmeellä ne toimivat pääasiassa määrittelemässä pelaajan sijaintia pelimaailmassa.



Kuva 16. Ori and the Blind Forestin taustalla mukana kulkee määränpääksi esitelty puu (Masterminds HD 2020).

Maamerkit voivat olla myös huomiota herättäviä ja ympäristöstään kovasti poikkeavia. Tällaisilla pyritään tavallisten maamerkkien merkityksen lisäksi houkuttelemaan pelaajaa maamerkin luo mahdollisimman pian. Edellä nähdyssä kuvassa 16 Moon Studiosin (2015) kehittämässä pelissä Ori and the Blind Forest taustalla seuraa päämääränä oleva puu, joka on esitelty aiemmin pelissä.

## 6 Pohdinta

Visuaalinen narratiivi on valtava kokonaisuus, jota yksi opinnäytetyö ei riitä kattamaan. Vaikka videopelien suunnitteluun pätevät pääosin samat säännöt kuin muuhunkin visuaaliseen suunnitteluun, koen pelikehityksen teorian olevan vielä sovittamassa kenkiään. Erilaiset näkökulmat ja lähestymistavat tekevät yleisten ohjeistusten laatimisesta laajan periaatteiden ja ohjenuorien verkon, jonka tiivistäminen helposti ymmärrettäväksi ja sovellettavaksi kokonaisuudeksi vaatisi useamman sata sivua.

Opinnäytetyössäni asetin tavoitteeksi selvittää erilaisia visuaalisia keinoja vaikuttaa tarinavetoisten videopelien pelaajaan ja ymmärtää psykologiaa niiden takana. Aiemmat käsitykseni esimerkiksi värien ja valojen käytöstä tunnelman luonnissa ja kontrastin käytön tehokkuudesta saivat tukevaa vahvistusta. Ymmärrän nyt kuitenkin aiempaa paremmin värien merkityksen häilyvyyttä ja niiden määrittelyä pelikohtaisesti. Ymmärrän paremmin myös pelien opettavaisuutta. Ei vain perinteisessä opetusmielessä, vaan myös pelin sisäisesti. Pelimaailman luonnissa on erityisen tärkeää elementtien käytön johdonmukaisuus jo heti alkukohtauksesta lähtien.

Aiheeseen syventyessäni en osannut odottaa, että aihe, joka yllättää kiinnostavuudellaan, on pelaajakokemus. Koen nyt, että juuri pelaajakokemuksen tulisi olla pohjana kaikelle pelin suunnittelussa sen sijaan, että keskityttäisiin esimerkiksi kertomaan vain jokin tietty sanoma.

Tasosuunnittelun tavoitteena tulisi olla mahdollisimman sujuva ja vaivaton pelimaailman käyttö, jolloin pelaaja ei kokisi turhautumista ja esteitä pelin pariin palaamisessa. Yhtä tärkeänä pidän peliympäristön visuaalista suunnittelua, sillä se on merkittävä osa viihtyvyyttä, hauskuutta ja immersiota.

## Lähteet

Block, Bruce 2021. The visual story. 3. painos. New York: Routledge.

Brown, Mark 2020. How level design can tell a story. Verkkovideo 11.3.2020. Youtube. 18:10. <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o> (viitattu 14.4.2023).

Despain, Wendy & Acosta, Keyvan & Canacari-Rose, Liz & Deneen, Michael & Hiwiler, Zach & Howard, Jeff & Kadinger, Christina & Keeling, Chris & Kuczik, Casey & Lazzaro, Nicole & Long, Tom & Lucas, Michael & Mark, Dave & Oberndorf, Douglas & Pizer, Patricia & Pynn, Michael & Stabile, Brian & Vandenberg, Jason 2013. 100 Principles of game design. E-kirja. Berkeley, Calif.: New Riders.  
<https://metropolia.finna.fi/Record/3amk.82271?sid=2930948187> (viitattu 14.4.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

Jandhyala, Dana 2017. Visual learning: 6 reasons why visuals are the most powerful aspect of eLearning. Verkkosivu. eLearning Industry.  
<https://elearningindustry.com/visual-learning-6-reasons-visuals-powerful-aspect-elearning> (viitattu 14.04.2023).

Kotimaisten kielten keskus 2022. Illustraatio. Verkkosivu.  
[https://kaino.kotus.fi/ses/?p=article&etym\\_id=ETYM\\_1bba94b0cc6d14eb87a5f6dab94480bf&word=illustraatio](https://kaino.kotus.fi/ses/?p=article&etym_id=ETYM_1bba94b0cc6d14eb87a5f6dab94480bf&word=illustraatio) (viitattu 16.4.2023).

Kowert, Rachel 2021. Unspoken benefits of video game play. Verkkosivu. Entertainment software rating board. <https://www.esrb.org/blog/unspoken-benefits-of-video-game-play/> (viitattu 17.4.2023).

Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio 2018. Practical game design. E-kirja. Birmingham: Packt Publishing.  
<https://metropolia.finna.fi/Record/nelli15.411000000007733?sid=2931381117> (viitattu 8.4.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

Lanier, Lee 2018. Aesthetic 3D lighting. E-kirja. New York: Routledge.  
<https://metropolia.finna.fi/Record/nelli15.4100000002831113?sid=2931282516> (viitattu 10.4.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris 2011. Interactive storytelling for video games. Burlington, MA: Focal Press.

Nitsche, Michael 2008. Video game spaces: image, play and structure in 3D worlds. E-kirja. Cambridge, MA: MIT Press.  
<https://metropolia.finna.fi/Record/nelli15.100000000721254?sid=2931256788> (viitattu 14.4.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004. Rules of play. Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

Totten, Christopher W. 2014. An architectural approach to level design. E-kirja. Natick: A K Peters/CRC Press.  
<https://metropolia.finna.fi/Record/nelli15.2670000000557166?sid=2931080838>  
(viitattu 14.4.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

## **Pelit**

BlueTwelve Studio 2022. Stray. Videopeli. West Hollywood: Annapurna Interactive.

CD Projekt Red 2015. The witcher 3: Wild hunt. Videopeli. Varsova: CD Projekt.

Guerrilla Games 2017. Horizon zero dawn. Videopeli. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.

Moon Studios 2015. Ori and the blind forest. Videopeli. Redmond: Microsoft studios.

Naughty Dog 2013. The last of us. Videopeli. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.

Nintendo EAD 2002. The legend of Zelda: The wind waker. Kioto: Nintendo.

Nomada Studio, Blitworks 2018. Gris. Videopeli. Austin: Devolver digital.

Rockstar Games 2018. Red dead redemption 2. Videopeli. New York: Rockstar Games.

Robinson-Yu, Adam 2019. A short hike. Videopeli. Toronto: Adamgryu.

Santa Monica Studio 2018. God of war. Videopeli. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.

Sucker Punch Productions 2020. Ghost of Tsushima. Videopeli. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.

Thatgamecompany 2012. Journey. Videopeli. West Hollywood: Annapurna Interactive.

Ubisoft 2007. Assassin's creed. Videopelisarja. Rennes: Ubisoft.

## Kuvalähteet

Brush Up 2021. Video games as art: 10 visually stunning video games. Verkkosivu. <https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games> (viitattu 10.4.2023).

Den of Geek 2022. Stray: Every digicode and safe puzzle solution. Verkkosivu. <https://www.denofgeek.com/games/stray-every-digicode-safe-puzzle-solutions/> (viitattu 10.4.2023).

Encyclopædia Britannica i.a. Lascaux cave: Hall of Bulls. Verkkosivu. <https://www.britannica.com/art/painting/Fresco#/media/1/438588/250886> (viitattu 17.4.2023).

Guides4gamers i.a.a. Outlaws from the west. Verkkosivu. <https://guides4gamers.com/red-dead-redemption-2/quest/outlaws-from-the-west/> (viitattu 17.4.2023).

Guides4gamers i.a.b. Highpoints. Assassin's Creed Valhalla points of interest. Verkkosivu. <https://guides4gamers.com/assassins-creed-valhalla/poi/highpoints/> (viitattu 14.4.2023).

IGN 2022. Horizon: Zero dawn gameplay walkthrough. Verkkosivu. <https://www.ign.com/videos/horizon-zero-dawn-gameplay-walkthrough-main-quest-01-a-gift-from-the-past> (viitattu 17.4.2023).

Masterminds HD 2020. The story of Ori and the blind forest in 21 minutes. Verkkovideo 8.3.2020. Youtube. 21:18. [https://www.youtube.com/watch?v=cnb1ZE81P\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=cnb1ZE81P_M) (viitattu 14.4.2023).

Nintendolife i.a. Gris screenshots. Verkkosivu. <https://www.nintendolife.com/games/switch-eshop/gris/screenshots> (viitattu 10.4.2023).

PCGamesN 2015. The Witcher 3's opening cinematic shows why you don't get into staring contest with crows. Verkkosivu. <https://www.pcgamesn.com/the-witcher-3-wild-hunt/the-witcher-3s-opening-cinematic-shows-why-you-dont-get-into-staring-contests-with-crows> (viitattu 14.4.2023).

Polygon 2019. Most video games ask me to do everything, which makes doing nothing so fun. Verkkosivu. <https://www.polygon.com/2019/9/14/20864555/a-short-hike-how-to-do-nothing-impressions> (viitattu 12.4.2023).

Red dead wiki i.a. Tiny church. Verkkosivu. [https://reddead.fandom.com/wiki/Tiny\\_Church](https://reddead.fandom.com/wiki/Tiny_Church) (viitattu 10.4.2023).

Serlachius museot 2023. Värit. Verkkosivu. <https://serlachius.fi/suunnittelevierailusi/koululaisohjelmat/taidekoulu/miten-taideteos-syntyy/varit/> (viitattu 14.4.2023).

The 8-Bit Arcade 2018. Gris – Making a friend in the red & green forest (switch gameplay). Verkkovideo 21.12.2018. Youtube. 15:18.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PtlvGdjNO74&t=353s> (viitattu 10.4.2023).

The Last of Us Wiki i.a. Animals. Verkkosivu.  
<https://thelastofus.fandom.com/wiki/Animals> (viitattu 10.4.2023).

Virtualhorizons 2023. The beauty of video games. Verkkosivu.  
<https://virtualhorizons.tumblr.com/post/110007897470/death-for-freedom-the-last-of-us-remastered> (viitattu 14.4.2023).