



Marcus Bankowski

Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu videopeleissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

15.4.2024

Tiivistelmä

Tekijä:	Marcus Bankowski
Otsikko:	Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu videopeleissä
Sivumäärä:	57 sivua + 1 liitettä
Aika:	15.4.2024
Tutkinto:	Muotoilija (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Visuaalisen viestinnän muotoilu
Ohjaaja:	Lehtori Kai Talonpoika

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoitus on esitellä puhetta kuvaavan tekstin muotoilukeinoja ja niiden hyödyntämistä videopeleissä. Teoreettisen osuuden tavoitteena on kartoittaa tekstin muotoilukeinoja, joilla voisi kuvailla puheen eri piirteitä, sekä tutustua videopeleissä käytettyjen muotoiluratkaisujen esimerkkita-pauksiin. Toiminnallisen osuuden tavoitteena on suunnitella omaan videopeli-projektiin tekstimuotoisia puhekohtauksia, joiden muotoiluratkaisut viestivät puheen eri piirteistä ja edistävät pelin tarinankerrontaa ja visuaalista identiteettiä.

Teoreettisessa osuudessa tehdään katsaus puhetta kuvaavaan typografiaan ja sen kehyksien muotoiluun lähdekirjallisuutta ja videopeliesimerkkejä hyödyntäen. Osuuden alussa käsitellään lyhyesti typografian roolia osana viestiä, jonka jäl-keen esitellään mahdollisia muotoilukeinoja, joilla puheen eri piirteitä voisi kuvata. Kirjallisuutta käytetään kevyemmin narratiivisen kirjallisuuskatsauksen kaltaisella tavalla, ja videopeliesimerkit valikoituvat oman tietämyksen perusteella.

Toiminnallisessa osuudessa suunnitellaan tekstimuotoisia puhekohtauksia omaan Unity-pelimoottorissa toteutettuun videopeliin. Puhekohtauksien suunnitteluratkaisuissa hyödynnetään teoreettisessa osuudessa opittuja muotoi-lukeinoja, sekä omaa osaamista. Kohtauksia on kahdenlaisia, joista ensimmäiset toteutetaan Unity-pelimoottorissa ja toiset Adobe Illustratorissa. Lopuksi pohdi-taan lisättyjen puhekohtauksien vaikutusta videopeliin kokonaisuutena.

Teoreettisen osuuden katsauksessa löytyi useampi puhetta kuvaavan tekstin muotoilukeino, joita pystyi hyödyntämään toiminnallisessa osuudessa. Työssä kuitenkin käy ilmi, että tekstin muotoilu on aihealueena niin laaja, että esitellyt muotoilukeinot ovat vain pintaraapaisu mahdollisuuksiin. Toiminnallisen osuuden lopputuloksena on kasvanut ymmärrys puhetta kuvaavan tekstin muotoilusta sekä toimiva lyhyt videopelikokonaisuus. Puhekohtauksien lisäämisellä videopeli-projektiin oli edistävää vaikutus sen tarinankerrontaan ja visuaaliseen identiteettiin.

Asiasanat: graafinen suunnittelu, videopeli, typografia, puhe, muotoilu

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author: Marcus Bankowski
Title: The Design of Text Depicting Speech in Video Games
Number of Pages: 57 pages + 1 appendices
Date: 15 April 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Design
Major: Visual Communication Design
Instructor: Kai Talonpoika, Senior Lecturer

The purpose of this practice-based thesis is to introduce techniques for designing text that depicts speech and how they can be used in video games. The aim of the theoretical section is to find techniques that could depict different features and traits of speech, and present examples from existing video games. The aim of the functional section is to design scenes for a video game with speech in text form, using the techniques found in the theoretical section, and to advance the storytelling and visual identity of the video game.

The theoretical section of the thesis provides an overview of using typography and text frames to depict speech with the help of sources and existing video game examples. The section briefly discusses the role of typography in general, after which different design techniques are introduced for depicting features and traits of speech. The sources are examined using an approach that draws from a narrative literature review, and the video game examples are selected based on personal knowledge of the subject.

The functional section of the thesis consists of the design of scenes with speech in text form for a video game project made in the Unity game engine. The design of the scenes utilizes the techniques introduced in the theoretical section and personal expertise. The project has two types of scenes of which the first are designed in the Unity game engine and the second in Adobe Illustrator. The section concludes with a reflection on the effects of the scenes to the project.

The theoretical section finds multiple design techniques that were able to be used in the functional section. However, it is concluded that the topic of text design is so broad that the discussed techniques are merely a fraction of the possibilities. The results of the functional section are the increased knowledge of design of text depicting speech and a functional short video game. It is concluded that the addition of the scenes with speech in text form had a positive effect on the storytelling and visual identity of the video game.

Keywords: graphic design, video game, typography, speech, design

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Katsaus puhetta kuvaavaan typografiaan ja sen kehyksiin videopeliesimerkkien valossa	3
2.1	Typografian rooli osana viestiä	3
2.2	Puhetta kuvaava teksti ja sen kehykset	9
2.2.1	Kirjaintyyppi- ja tyylivalinnat	9
2.2.2	Merkkien hyödyntäminen	11
2.2.3	Värien hyödyntäminen	13
2.2.4	Puhekupla ja tekstilaatikko	16
2.2.5	Koon ja tilan hyödyntäminen	19
2.2.6	Muotokieli ja visuaaliset indeksit	19
3	Puhekohtauksien muotoilu videopeliprojektiin	21
3.1	Videopelin konsepti ja muu visuaalinen ilme	22
3.1.1	Konsepti ja hahmot	22
3.1.2	Kolikot ja esteet	24
3.1.3	Tasot, tausta ja jälkikäsitely	25
3.1.4	Käyttöliittymäelementit ja valikot	28
3.2	Puhekohtauksien lisääminen peliin	29
3.2.1	Puhekohtauksien roolit osana peliä	30
3.2.2	Lyhyt kuvaus tekstin muotoilusta Unity-pelimoottorissa	33
3.3	Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu	36
3.3.1	"Kieltämisen" puhekohtauksien muotoilu	36
3.3.2	"Vihan" puhekohtauksien muotoilu	40
3.3.3	"Kaupankäynnin" puhekohtauksien muotoilu	42
3.3.4	"Masennuksen" puhekohtauksien muotoilu	45
3.3.5	"Hyväksymisen" puhekohtauksien muotoilu	46
3.4	Pohdinta	48
4	Yhteenveto	50
	Lähteet	53
	Kuvalähteet	55
	Liitteet	58
	Liite 1. Video opinnäytetyön toiminnallisen osuuden videopelin läpäisystä, sekä ohjeet sen kokeiluun selaimessa	58

1 Johdanto

Moni narratiivinen videopeli sisältää eri tavoilla muotoiltua tekstiä, jolla kuvataan hahmojen puhetta. Tässä opinnäytetyössä tarkoitan narratiivisella videopelillä Luova Eurooppa -avustuksen kriteerien tavoin videopelejä, joissa on tarina, joka esiintyy läpi pelikokemuksen eikä vain videopelin alussa ja lopussa (Luova Eurooppa 2021). Aion aiheen vuoksi rajata videopelien käsittelyn opinnäytetyössäni vain narratiivisiin videopeleihin ja tulen luottavuuden takia viittaamaan niihin tästedes lyhyemmin pelkällä sanalla videopeli tai peli.

Ääninäyttelyä sisältävissä peleissä puhe voidaan muotoilla muun muassa ohjelmatekstitysten kaltaisesti, eli nopeasti ymmärrettävinä lyhyinä tekstikatkelmina, jotka ovat ymmärtämisen tukena häiritsemättä kokemusta (Kieliasiantuntijat ry 2020, 7–11). Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu kuitenkin muuttuu mielenkiintoisemmaksi, kun se muotoillaan toimimaan ilman ääninäyttelyn tuomaa kontekstia (esimerkiksi äänensävyt ja puhuja), koska sen viestiminen jää tällöin kuvalle, kirjoitukselle ja sitä muotoilevalle typografialle. Kun tekstin rooli ei ole enää olla ymmärtämistä tukevaa ja huomaamatonta, vaan pääasiallinen tapa viestiä puheesta ja siihen liittyvistä tarinankerronnan osista, siihen liittyvät muotoiluratkaisut muuttuvat.

Opinnäytetyöni tavoitteena on tutustua erilaisiin typografisiin ja muotoilullisiin keinoihin viestiä puheeseen liittyvistä piirteistä videopelien näkökulmasta ja hyödyntää niitä omassa videopeliprojektissani. Vertaan kirjallisuudesta löytyvää tietoa tuntemiini videopelimaailman nostoihin, jotka koskevat puhetta kuvaavaa tekstiä ja sitä ympäröiviä kehyksiä, kuten puhekuplia ja tekstilaatikoita.

Käytän opinnäytetyössäni typografian käsitettä tarkoittaessani yleisesti graafisen suunnittelun osia, joissa keskitytään tekstiin ja kirjainmuotoihin (vrt. Midden-dorp, 2014, 16). Typografian termille löytyy kuitenkin erilaisia tarkempia rajoituksia. Esimerkiksi taiteen tohtori ja typografian tietokirjailija Markus Itkonen rajaa typografian käsitteen koskemaan vain valmiita kirjainmuotoja (Itkonen 2021,

11). Liitän työssäni typografian käsitteeseen lyhyesti myös itse piirretyt kirjainmuodot välttääkseni ylimääräisen aihekategorian luomista.

Opinnäytetyöni teoreettinen viitekehys muodostuu pääosin typografiaa ja sen soveltamista käsittelevästä kirjallisuudesta, sekä graafisen suunnittelun ja sarjakuvien opasteuksista. Sarjakuvalähteitä hyödynnän sen vuoksi, että niissä aiheeni tavoin pyritään esittämään puhetta tekstimuotoisena. Muita lisälähteitä ovat muun muassa kirjoittamiseen ja peleihin yleisesti liittyvät teokset ja artikkelit. Käytän kirjallisuutta kevyemmin narratiivisen kirjallisuuskatsauksen kaltaisella lähestymistavalla vertaillen niitä videopelinostoihin. Opinnäytetyön aikana nostetut videopelimaailman havainnot valikoituvat minun oman tietämykseni myötä videopelien kuluttajana.

Rajaan käsittelyn ulkopuolelle videopelihistorian näkökulman, vaikka tiedostan, että esimerkiksi teknologiset rajoitteet, kuten näyttökoot, ovat vaikuttaneet vanhempien videopelien suunnitteluun ja saattavat yhä vaikuttaa nykyisiin peleihin tyyli-inspiraationa. Rajaan pois myös kirjalliseen tarinankerrontaan liittyvän käsittelyn, koska opinnäytetyön lähestymiskulma on visuaalinen. Sivuan kuitenkin lyhyesti kirjoitusmerkkien, kuten huutomerkkien ja ylimääräisten kirjainten, hyödyntämistä tehokeinoina. En käsittele työssäni mahdollisuutta, että videopelien typografiset ratkaisut ovat tehty vain intuitiivisesti, sillä ratkaisujen havainnointi on silti edullista "benchmarkkauksen" (vertailuanalyysin) ja ideoiden löytämisen kannalta. En myöskään käsittele työssäni tekstin saavutettavuuskysymyksiä saavutettavuustematiikan laajuuden vuoksi.

Opinnäytetyö sopii parhaiten graafiselle suunnittelijalle, jota kiinnostaa pelisuunnittelun aloittaminen, sekä pelisuunnittelijalle, joka tarvitsee typografisille valinnoilleen inspiraatiota. Työn pelitypografiaa käsitteleviä osia voisi myös hyödyntää inspiraationa muunkinlaiseen tekstimuotoiluun. Pyrin pitämään opinnäytetyössä olevan videopelisuunnittelun käsittelyn yleisesti ymmärrettävänä myös lukijoille, joilla ei ole entuudestaan ymmärrystä ohjelmoinnista tai Unity-pelimoottorista

Käsittelen luvussa 2 ensin typografiaa yleisesti, josta jatkan alaluvussa 2.2 lähteistä nousseiden puheen muotoilukeinojen esittelyyn. Samassa alaluvussa sivuan myös tekstikehysten, kuten puhekuilien ja tekstilaatikoiden, muotoilua. Teen luvun läpi nostoja videopelimaailmasta niiden sopiessa käsiteltyihin aiheisiin. Luvussa 3 esittelen ensin lyhyesti opinnäytetyöprosessin aikana suunnittelemani videopeliprojektia, jonka jälkeen syvennyn siihen tekemieni puhekohtauksien muotoiluun hyödyntäen luvussa 2 esiteltyjä muotoilukeinoja ja omaa tekstin muotoilun osaamista. Luvun lopussa pohdin puhekohtauksien lisäämisen vaikutusta projektiin kokonaisuutena. Yhteenvedossa pohdin lyhyesti puheen muotoilua ja sen mahdollisuuksia osana narratiivisten videopelien suunnittelua, mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita, sekä projektiani.

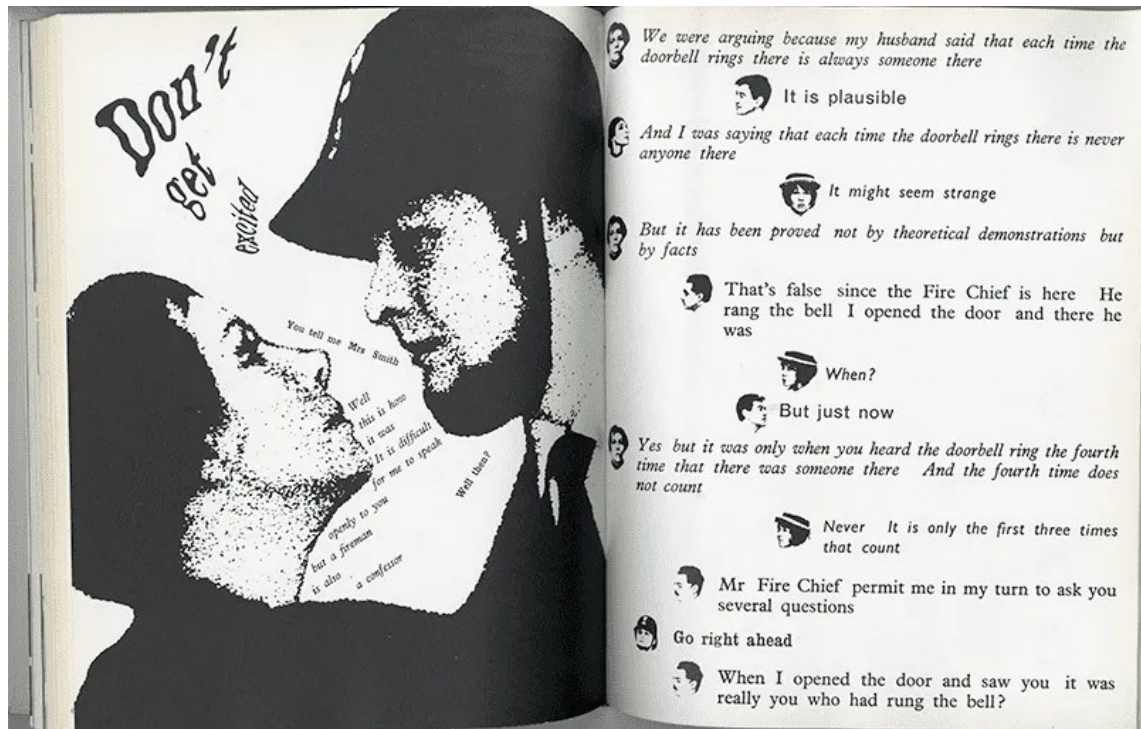
2 Katsaus puhetta kuvaavaan typografiaan ja sen kehyksiin videopeliesimerkkien valossa

2.1 Typografian rooli osana viestiä

Jan Middendorp kertoo typografiaoppaassaan *Shaping Text*, että suunnittelijat käyttävät eri työkaluja vaikuttaakseen huomioon ja lukuprosessiin, ja että typografia itsessään voi vaikuttaa tekstin merkityksen tulkintaan. Hän myös esittää näkymättömäksi tarkoitetun tekstin suunnittelun olevan nykypäivänä harvinaista, koska niin moni asia kilpailee ihmisten huomiosta. (Middendorp 2014, 14.) Näkymättömällä typografialla hän mahdollisesti kommentoi Beatrice Warden tunnettua esseetä *Kristallimalja: Typografian tulee olla näkymätöntä*, jossa Warde suosii typografiaa, joka toimii huomaamattomasti tekstin sisällön välittäjänä, väittäen ettei hyvä tekstisisältö tarvitse erillistä koristelua. (Warde 1930/2005.) Näkökulmaa mahdollisesti sävyttää se, että esseen alkuperäinen julkaisuvuosi on 1930, jolloin luettavat tekstit olivat nykypäivää useammin pitkämuotoisia, kuten romaaneja, joissa pelkistetympi muotoilu on yhä tyypillistä. Professori Riitta Brusila (2002, 83–84) kertoo myös teoksessa *Typografia: kieltä vai visuaalisuutta*, että historiallisesta näkökulmasta typografian suunnittelu oli ollut melko anonyymiä ja että suunnittelijan persoonallinen ote typografian muotoilussa nousi tärkeämmäksi vasta 1900-luvun lopulla.

Ina Saltz (2009, 14–15) esittää teoksessa *Typography Essentials*, että kirjainten muodoilla voi olla voimistava tai heikentävä vaikutus tekstin tunnesisällön uskottavuudelle. Esimerkkeinä hän käyttää muun muassa kirjaintyyppivalintoja, muotokieltä ja värivalintoja. Saltz kuvailee valintojen miellyttävyyttä feminiiniselle ja maskuliiniselle yleisölle mielestäni hieman stereotyyppisesti, minkä hän itsekkin myöntää teoksessa. Saltz kuitenkin väittää, että periaatteita voi hyödyntää onnistuneesti yleistyksistä huolimatta. Myös Middendorp (2014, 12) sanoo, ettei lukeminen ole vain sanojen ymmärrystä, vaan opimme tulkitsemaan myös muun muassa koon, sijainnin, värien, kirjaintyyppien ja kuvien yhteisvaikutusta osana tekstin viestiä. Hän kuitenkin nostaa esiin, ettei kaikilla ole samantasoista kykyä lukea tekstiä ja sen kontekstia. Hän aloittaaakin kirjan osion sanomalla, ettei sanoilla ole merkitystä, jos niitä ei osaa lukea. (Middendorp 2014, 12.) Väite on kuitenkin mielestäni yleistävä, minkä vuoksi esittelen alaluvun lopussa esimerkin, jonka voisi nähdä haastavan kyseisen ajatuksen.

Robert Bringhurst kuvailee typografian klassikkokirjansa *The Elements of Typographic Style* ensimmäisessä pääluvussa typografiaa muun muassa typografian visuaalisena vastauksena kirjoittajan näkymättömiin visioihin kirjallisista tyyleistä ja äänensävyistä. Hän kuitenkin jatkaa kirjainten luovasti toteutetun ”häiritsemättömyyden” (non-interference) olevan joskus kaikki, mitä typografiaa tekevältä pyydetään. Tässä hän on aiempien kuvailujen välimaastossa. Saman pääluvun myöhemmässä alaluvussa hän käsittelee typografian ulkomuodon logiikan löytämistä muotoiltavan tekstin sisäisestä logiikasta siten, että typografian tulee ymmärtää teksti tietääkseen, miten se tulisi muotoilla. Tässä hän mainitsee runouden ja draaman esimerkkeinä tyylilajeista, joissa laajempi typografisten tekniikkojen käyttö voisi olla perusteltua, ja viittaa Robert Massinin teokseen, josta Kuva 1 näkyy aukeama. (Bringhurst 2004 19–21.)



Kuva 1. Aukeama Robert Massinin 1965 englanniksi julkaistusta typografisesta teoksesta *The Bald Soprano*, jossa hän luo Eugene Ionescon absurdin näytelmän *La Cantatrice chauve* uudelleen valokuvan ja ekspressiivisen typografian keinoin. Kuvakaappaus verkkosivusta Design Observer (2020)

Kuvassa 1 näkyvässä Robert Massinin *The Bald Soprano* -teoksen aukeamassa käytetään erilaisia typografisia ja sommitelmallisia menetelmiä kuvaamaan siinä esiintyvien hahmojen puhetta. Vasemmanpuoleisen sivun ylemmällä puoliskolla tekstin ulkomuoto on väreilevää sekä sen koko muuttuu lauseen aikana. Se myös hyödyntää kokokontrastia suhteessa aukeaman muuhun tekstiin. Vasemmanpuoleisen sivun alemmalla puoliskolla repliikit on sommiteltu sivuun nähden diagonaalisesti. Vasemmalla ja oikealla sivulla eri hahmoilla on omat kirjaintyytit, ja repliikit on sommiteltu alkamaan puhujan kasvojen läheisyydestä.

Nähdessäni aukeaman huomasin yhteyden muotoiluratkaisuihin, joita olen nähnyt videopelimaailmassa. Kuva 2 on kuvakaappaus japanilaisesta P-Studio kehittämästä ja Atluksen 2016 julkaisemasta videopelistä *Persona 5*.

Kuvassa on tilanne, jossa voi valita vaihtoehtoista, mitä hahmo sanoo seuraavaksi. Näytön oikeassa reunassa olevasta hahmosta eri suuntiin lähtevät puhekuplat ovat yllättävän samankaltaiset kuin kuvan 1 vasemman sivun keskustelupätkän sommittelu.



Kuva 2. Tilanne *Persona 5* -pelissä, jossa valitaan yksi kolmesta dialogivaihtoehdosta. Vaihtoehdot on muotoiltu eri suuntiin osoittavina puhekuplina. Kuva-kaappaus pelistä *Persona 5* (2016)

Kuvassa 3 on vierekkäin kaksi kuvakaappausta amerikkalaisen indie-pelikehitäjää Toby Foxin 2015 julkaisemasta videopelistä *Undertale*, jossa taas näkyy Massinin teoksen tavoin hahmokohtaisia kirjaintyyppejä sekä tekstien vasemmalla puolella olevat hahmojen kasvot. Kuvan 3 kuvakaappauksissa näkyvien hahmojen nimet ovat Sans ja Papyrus, jotka viittaavat heidän puheessansa käytettyihin versioihin Comic Sans- ja Papyrus-kirjaintyypeistä. Papyrus-hahmon puheessa käytettyä kirjaintyyppiä on muokattu siten, että kirjaimet vaikuttavat hieman aaltoilevan rivillä tavalliseen Papyrus-kirjaintyyppiin verrattuna, mikä luo vielä yhden kevyemmän yhteyden kuvan 1 vasempaan yläosaan.



Kuva 3. Kaksi vierekkäistä kuvaa, joissa näkyy kahden *Undertale*-videopelihahmon puheissa käytetyt toisistaan poikkeavat kirjaintyytit ja tekstilaatikoiden sommittelu. Kuvakaappaukset pelistä *Undertale* (2015)

En usko, että samankaltaisuudet Massinin teokseen ovat tahallisia, mutta niiden myötä mielestäni on helppo ajatella videopelien sopivan runouden ja draaman rinnalle Bringhurstin (2004, 19–21) mainitsemiin tyylilajeihin, joihin tyylitellyt typografiset tekniikat osana viestiä voisivat sopia.

Kuvassa 3 Sans-hahmon puheessa käytetty Comic Sans -kirjaintyyppi luo myös kevyen yhteyden sarjakuviin ja niistä lainattuihin tekniikoihin, sillä kirjaintyyppin suunnitellut Vincent Connare otti sarjakuvista inspiraatioita sitä luodessaan (Icon 2020). Osassa luvun videopelinostoista onkin nähtävissä esimerkiksi sarjakuvamaista puhekuilien käyttöä typografian kehyksinä.

Oma tulkintani typografian roolista osana viestiä on se, että typografisella muotoilulla voi olla viestiä voimistava tai heikentävä vaikutus, jonka vuoksi tekstimuotoilua kannattaa käyttää kontrastin kaltaisena tehokeinona. Tekstimuotoilussa voi siis hyvin hyödyntää konseptuaalisia visuaalisia ratkaisuja, kunhan ne tukevat jollakin tavalla viestiä, eivät haittaa yleistä ymmärrettävyyttä ja sopivat sitä ympäröivään muotoilukontekstiin. Toisaalta uskon, että kaikilla yrityksillä luoda ”muotoilusääntöjä” on aina omat poikkeuksensa. Esimerkiksi oma mainintani siitä, ettei muotoilun tulisi haitata ymmärrettävyyttä ja Middendorpin (2014, 12) maininta siitä, ettei sanoilla ole merkitystä, jos niitä ei osaa lukea, rikkoutuu perustellusti kuvan 4 esimerkissä.



Kuva 4. Tilanne *The Great Ace Attorney Chronicles* -pelin ensimmäisestä osasta, jossa Brett-niminen hahmo puhuu tulkin avustuksella oikeussalissa. Hienosteleva puhetapa ja erikielisyys näkyy kaunokirjoitettua tekstiä muistuttavina koukeroina. Kuvakaappaukset pelistä *The Great Ace Attorney Chronicles* (2021)

Kuvassa 4 on kaksi kuvakaappausta japanilaisesta Capcomin julkaisemasta pelistä *The Great Ace Attorney Chronicles*. Ylemmässä kuvakaappauksessa näkyy hahmo, joka puhuu hienostelevasti kieltä, jota pelaajan hahmo ei ymmärrä. Tämä on muotoiltu kaunokirjoitusta muistuttavalla "tekstillä", jota ei voi lukea. Hänen oikealla puolellansa oleva hahmo tulkkaa alemmassa kuvakaappauksessa puheen pelissä muuten käytetyllä serif-kirjaintyyppillä. Myöhemmin pelissä käy myös ilmi, ettei vasemmanpuolinen hahmo olisi tarvinnut tulkkia, vaan vaikeutti tahallaan tilannetta. Hänen vaihtaessaan pelaajan kielelle puhe esitetään

tyypillisellä tekstimuotoilulla. Esimerkissä se, että tekstiä ei voi lukea ja ettei se sovi pelin aikana totuttuun tekstimuotoiluun, nimenomaan luo sille merkityksen ja viestii muuten vaikeasti kuvailtavista asioista, kuten hahmon puhetavasta, asenteesta ja erityisesti erikielisydestä. Erikielisuuden kuvaamista vaikeuttaa entisestään se, että pelin kielen voi vaihtaa, jolloin vieraskielisyys tulee kuvata abstraktimmin.

Aiemman esimerkin myötä typografian roolin osana viestiä voisi mielestäni tiivistää niin, että typografinen muotoilu kannattaa tuoda esille osaksi viestiä, kun se on perusteltua, ja muulloin pitää enemmän piilossa tekstin sisällön välittäjänä. Tässäkin kuvauksessa tulkinta siitä ovatko ne perusteltuja jää kuitenkin tekijän harteille. Omasta mielestäni videopelien kaltaisissa teoksissa esillä oleva muotoilu voisi olla perusteltua muun muassa ääninäyttelyä korvatessa tai yksinkertaisesti siksi, että liioiteltu muotoilu voi olla viihdyttävää.

2.2 Puhetta kuvaava teksti ja sen kehukset

Tässä alaluvussa pyrin erittelemään lähdekirjallisuuden ja videopeliesimerkkien avulla muotoilukeinoja, joilla voisi kuvata puheen eri piirteitä videopeleissä. Lueteltujen muotoilukeinojen nimeäminen ja kategorisointi on tehty itse lähteiden ja aineiston havainnoinnin perusteella, eikä sen tarkoitus ole olla tyhjentävä. Pyrin kuitenkin luomaan hyödyllisen työkalupakin puhekohtauksien muotoilua varten.

2.2.1 Kirjaintyyppi- ja tyylivalinnat

Bringhurst (2004, 95) kehottaa kirjansa osiossa *Practical Typography* (suom. käytännöllinen typografia) valitsemaan kirjainperheitä, jotka sopivat sekä käyttötehtävään että käyttökohteeseen. Hän esittää, että tämän toteutuminen esimerkiksi pyöräilystä kertovassa kirjassa ei siis tarkoittaisi kirjainperhettä, jossa o-kirjaimessa on pyörän pinnat tai muuta pyöräilyä kuvaavaa, vaan hyvää luettavaa kirjainperhettä kirjoihin, joka sopii teemaan abstraktimmalla tasolla, kuten hänen mukaansa olemalla laiha, vahva ja nopea (lean, strong and swift). (Bringhurst 2004, 95.)

Videopelimaailmasta minulle tuli tästä kuvauksesta mieleen kaksi eri tyyppistä esimerkkiä. Kuva 5 on kuvakaappaus australialaisen Sidebar Games -pelistudion 2017 julkaisemasta pelistä *Golf Story*, joka on humoristinen golf-teemainen seikkailupeli. Pelin dialogit ovat täynnä humoristisia letkautuksia ja kummallisia tilanteita, joiden myötä pelissä käytetty hieman sarjakuvatekstausta muistuttava luettava, mutta kevytmielinen kirjaintyyppi istuu mielestäni hyvin, siitä huolimatta, että peliin olisi voitu tyylin kannalta valita pikseligrafiikkaa korostava kirjaintyyppi. Peli myös hyödyntää kirjainperheen eri leikkauksia kuvaten niillä eri painotuksia ja äänensävyjä.



Kuva 5. Esimerkki pelistä, jossa käytetyn kirjainperheen kevytmielinen tyyli sopii pelin humoristiseen tunnelmaan eikä sen pikselipohjaiseen grafiikkaan. Peli myös hyödyntää kirjainperheen eri leikkauksia painotettaessa sanoja. Kuva-kaappaus pelistä *Golf Story* (2017)

Kuvassa 6 on kaksi kuvakaappausta pelistä *The Great Ace Attorney Chronicles*, jossa käyttötehtävään ja -kohteeseen sopivat valinnat ovat toteutettu todella spesifillä tasolla. Oikeusdraamateemaisessa videopelissä vastalauseiden (objections) huudahdukset on muotoiltu kaikesta muusta dialogista erillisinä ruudun peittävinä huudahduskuplina, joissa on hahmokohtaiset tyylit.



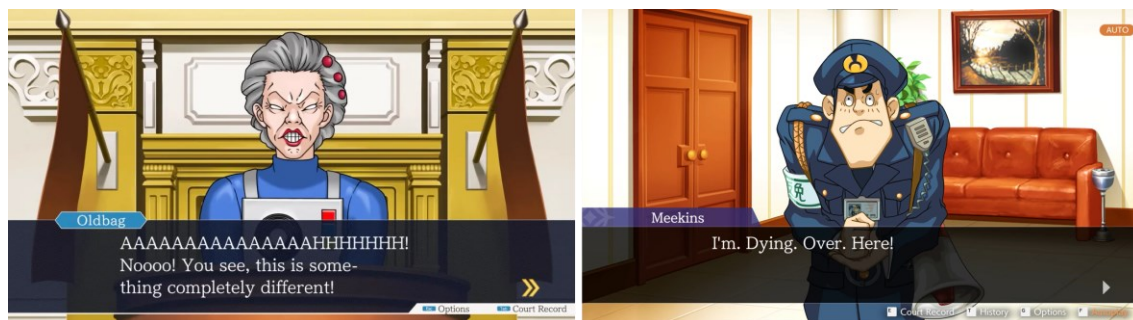
Kuva 6. Kaksi versiota Objection! -huudahduksesta (suom. vastalause) oikeusdraamateemaisessa pelissä. Hahmokohtaisten huudahduksien kirjaintyytit sopivat käyttötehtäväänsä sekä viittaavat hahmojen alkuperiin ja mahdollisesti myös kuvailevat heidän olemuksiaan. Kuvakaappaukset pelistä *The Great Ace Attorney Chronicles* (2021)

Kuvan 6 vasemmalla puolella olevassa kuvakaappauksessa oleva kirjaintyyppi on inspiroitunut länsimaisesta tasaterällä tehdystä kalligrafiasta, kun taas oikealla puolella oleva on inspiroitunut itämaisestä pensselillä tehdystä kalligrafiasta. Nämä valinnat sopivat siihen, että hahmot ovat Isosta-Britanniasta ja Japanista ja peli sijoittuu 1800- ja 1900-lukujen vaihteeseen. Ensimmäisen kirjaintyyppin tiukka suoralinjaisuus ja toisen orgaaniset muodot ja kirjainten huolimaton toisiinsa törmääminen voisivat myös toimia hahmojen kuvauksina. Ensimmäisen huudahduksen esittävä hahmo on hyvin valmistautunut ja itsevarma, kun taas toisen huudahduksen esittävä hahmo reagoi tilanteisiin lennosta, mutta innokkaasti. En tiedä onko ulkomuotojen sopivuus hahmoihin tahallista, mutta yhteneväisyyden huomattua koen, että sitä voisi hyvin käyttää muotoilukeinona kuvaamassa piirteitä, joita voisi poimia henkilöiden puhetavoista.

2.2.2 Merkkien hyödyntäminen

Vaikka tekstisisällön muokkaaminen ei yleensä kuulu visuaalisen suunnittelijan tehtäviin, kirjoitusmerkit ovat myös graafisia elementtejä, jotka vaikuttavat puhetta kuvaavan tekstin ulkoasuun. Kirjoitusmerkkien toistamista puhetta kuvaavana tehokeinona on käytetty ainakin vuodesta 1848 asti (McCulloch 2019, 119). Tästä huolimatta ylimääräisten merkkien lisääminen ei ole aina mahdollista, koska pelien kirjoittajat ovat usein eri ihmisiä, kuin niiden visuaaliset suunnittelijat.

nittelijat. Muotoilukeino sopiikin ehkä parhaiten pienille produktioille, joissa voidaan tehdä tiiviimmin yhteistyötä, tai yksilökehittäjille, jotka tekevät pelien kaikki osat itse. Kuvassa 7 on kaksi esimerkkiä videopeleistä, joissa ylimääräisiä kirjoitusmerkkejä on hyödynnetty.



Kuva 7. Kaksi Ace Attorney -pelisarjan tilannetta, jossa hahmojen puhetapaa kuvataan ylimääräisillä kirjoitusmerkeillä, tässä kirjaimilla ja pisteillä (Capcom 2019, Capcom 2024).

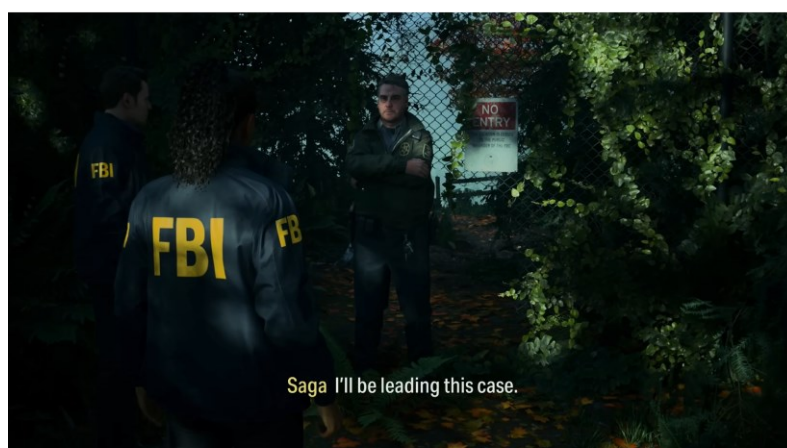
Kuvassa 7 on kaksi kuvakaappausta *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*- ja jatko-osa *Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy* -peleistä, joissa olevat hahmot ovat eksentrisiä isoja persoonallisuuksia. Heidän puhetapojaan korostetaan ylimääräisillä kirjainmerkeillä. Vasemmanpuolisessa kuvassa olevan hahmon huutoihin on lisätty ylimääräisiä kirjaimia kuvaamaan sanojen ylipitkää venyttämistä, kun taas oikeanpuolisessa kuvassa ylimääräiset pisteet tauottavat lauseen sanat yksittäisiksi pyrähdyksiksi. Ensimmäinen esimerkki on myös visuaalisen muotoilun kannalta mielenkiintoinen, sillä se käyttää kokonaisen rivin tekstiä äännähdykseen saaden tekstin näyttämään raskaammin luettavalta näennäisen pituuden vuoksi. Pelissä hahmo esitetään lavertelijana, joten tekstilaatikon keino tekeminen täyttämisen voisi hyvin olla siitä viestivä tyylikeino.

Merkkejä voi hyödyntää myös puheen tilalla sen korostamisen sijaan. Esimerkkinä tästä voisi olla sarjakuvissa käytetty grawlix. Grawlix-termi on peräisin sarjakuvataiteilija Mort Walkerilta, ja viittaa symbolien käyttöön kiroilun tilalla (Merriam-Webster i.a.). Keino mahdollistaa puheen kuvaamisen, vaikka sen sisältö jätetään avoimeksi tulkinnalle. Saman kaltainen lähestyminen voisi mielestäni toimia kuvatessa puhetta, josta kuulija ei saa selvää tai jota hän ei ymmärrä.

Alaluvun 2.1 kuvassa 4 näkyikin vastaavanlainen lähestymistapa kuvaamassa pelaajan hahmon kykenemättömyyttä ymmärtää puhuvan hahmon kieltä. Lähestymistapa lähenee aseemista kirjoittamista, jolla viitataan visuaaliseen kirjoittamiseen, joka muistuttaa merkkejä, mutta ei sisällä sanojen tavoin merkitystä (nokturno.fi i.a.). Aseemisella kirjoittamisella on kuitenkin omat tulkintatansa ja historiansa, jonka vuoksi sitä ei voi tiivistää ihan näin yksinkertaisesti.

2.2.3 Värien hyödyntäminen

Väreillä voi viestiä typografiassa. On kuitenkin huomioitava, että värien niin sanotut luontaiset merkitykset ovat hyvin subjektiivisia ja kulttuurisidonnaisia. Eisiis kannata valita tekstin väriksi punaista vain sen vuoksi, että se on oman käsityksen mukaan esimerkiksi vaaran väri. Värit ovat kuitenkin tehokas tapa luokitella informaatiota tekstissä tavalla, joka on helposti huomattavissa verrattuna muuhun tekstiin (Samara 2014, 112–113). ”Värikoodausta” voi hyödyntää myös puheen osa-alueiden ja piirteiden erotteluun, kuten kuvan 8 esimerkissä.



Kuva 8. Kohtaus *Alan Wake 2* -pelistä, jossa on tekstitykset päällä siten, että hahmojen nimet näkyvät. Hahmojen nimet on kirjoitettu tekstityksissä toisistaan poikkeavilla väreillä. Kuvakaappaukset pelistä *Alan Wake 2* (2023)

Kuvassa 8 on kolme kuvakaappausta suomalaisen peliyhtiö Remedy Entertainmentin kehittämästä ja Epic Gamesin 2023 julkaisemasta pelistä *Alan Wake 2*, joissa näkyy kohtaus, jossa kolme hahmoa puhuu. Kun pelin asetuksista laittaa tekstitykset päälle ja niissä puhujan näkyviin, puhujatieto näkyy repliikeissä

värikoodattuina. Värien käyttö tekee puhujan vaihtumisen selkeämmäksi sekä tekee puhujatiedon saamisen tottumisen myötä mahdolliseksi ilman ääntä tai niiden lukemista.



Kuva 9. Kolme tilannetta samasta pelistä, joissa käytetään värikoodattua tekstiä erityyppisten merkitysten kuvaamiseen. Kuvakaappaukset pelistä *The Great Ace Attorney Chronicles* (2021)

Kuvassa 9 näkyvissä *The Great Ace Attorney* -pelin kuvakaappauksissa näkyy kolme erityyppistä värikoodausta. Oranssi teksti kuvaa pelissä sekä puheen painotusta että metatasoista tietoa pelaajalle tärkeästä yksityiskohdasta. Sininen teksti kuvaa pelissä sisäistä puhetta ja ajattelua ja on aina myös sulkujen sisällä. Vihreä teksti on toinen metatasoinen värikoodaus, jolla tarkoitetaan yleensä interaktiivista osuutta pelistä. Tilanteessa hahmo puhuu kuin tietäen vastauksen, mutta vihreällä kirjoitettuna pelaaja ymmärtää, että hänen tulee itse päätellä vihjeistä vastaus ennen kuin puhe voi jatkua. Toinen yleinen tilanne, jossa vihreää tekstiä käytetään, on todistajan ristikuulustelu. Todistajan puhe näkyy vihreänä viestien lisätiedon pyytämisen tai vastalauseen esittämisen mahdollisuudesta.

Vaikka en käsittele opinnäytetyössä saavutettavuustematiikkaa sen laajuuden vuoksi, erityisesti tiedon välittymistä helpottavaa värikoodausta suunniteltaessa kannattaa huomioida värisokeuden eri muodot. Tiedosta voi muuten tulla vaikeasti ymmärrettävää ihmisille, joille tietyt väriyhdistelmät erottuvat huonosti.

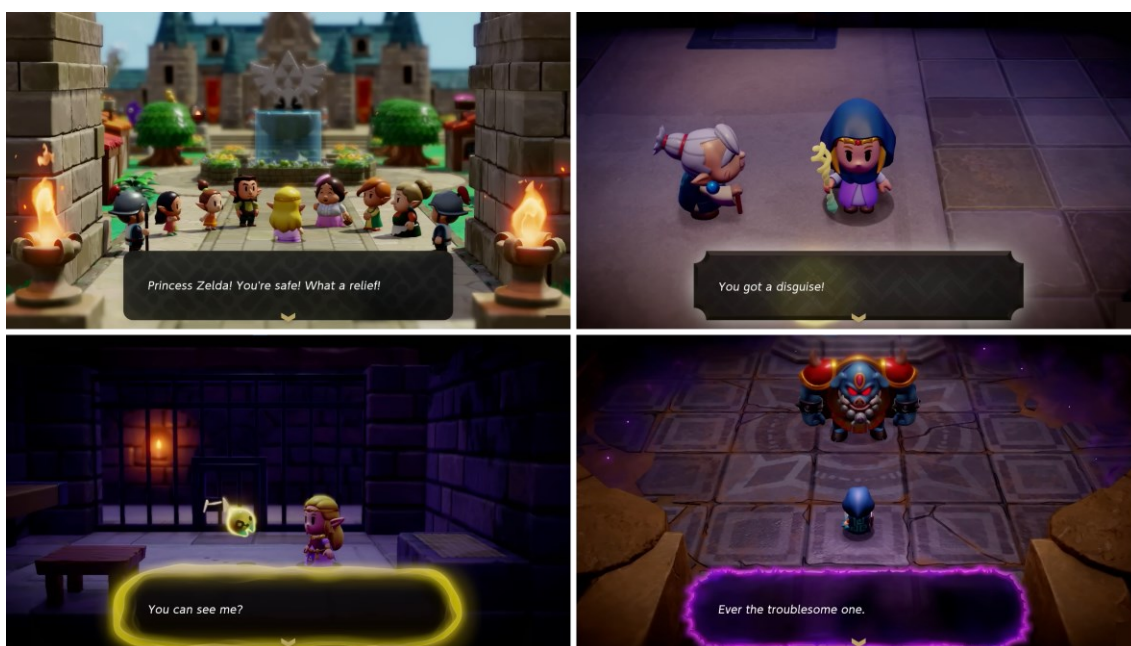
2.2.4 Puhekupla ja tekstilaatikko

Puhetta kuvaava teksti voi olla muotoiltu erilaisiin kehyksiin, jotta se erottuu paremmin muista elementeistä. Puhekupla on sarjakuvista tuttu tyyppillinen tekstikehys puheelle. Puhekuplat muodostuvat itse tekstiä ympäröivästä osasta, jonka muoto viestii tekstimuotoilun kanssa puhetavasta, ja kärjestä, joka osoittaa yleensä puhujan. (Sarjakuvamuseo i.a.) Sarjakuvissa usein hyödynnetyt puhekuplan muotoiluja ovat muun muassa piikikäs puhekupla huutaessa ja pilven muotoinen kupla ajatellessa. Ajatuskuplassa on usein kärjen sijaan ympyröitä, jotka osoittavat hahmon päähän. Puhekuplia on sovellettu myös monin eri tavoin hyödyntäen esimerkiksi viivan muotoa ja läpinäkyvyyttä. (Blambot i.a.)

Toinen yleinen kehys tekstille on tekstilaatikko. Tekstilaatikon voisi mielestäni nähdä muotoiluratkaisuna monirivisen tekstityksen erottamiseen taustasta. Tekstilaatikot löytyvätkin omien havaintojeni perusteella pääosin näytön alareunasta kuten tekstitykset. Tunnettu sarjakuvantekijä Scott McCloud kuitenkin käsittelee kirjassaan *Making Comics* lyhyesti puhekuplan ja muiden elementtien suhdetta. Hän sanoo, että puhekuplia on tehty paksuilla, ohuilla ja olemattomilla ääriviivoilla sekä kaikenlaisissa muodoissa. Kokeilut ovat olleet erilaisia vastauksia näkymättömän asian – äänen – näkyvän ilmentymän paradoksiin. (McCloud 2006, 142.) Tämän myötä tekstilaatikon voisi nähdä myös vain neliskulmaisena kärjettömänä puhekuplana.

Tekstikehyksiä voi käyttää värien tavoin erilaisiin viestin koodaustarkoituksiin sekä viestimään sarjakuvien tavoin eri puheen osista. Tästä esimerkkinä voisi olla luvun 2.2.1 kuvissa olevien puhe- ja huutokuplien muotojen ja asentojen luomat sävyerot. Tekstikehyksiin voi myös liittää tiedon puhujasta nimikyltillä silloinkin, kun hahmoa ei muuten näy.

Kuvassa 10 on neljä tekstikehystä Nintendon ja Grezzon kehittämästä ja Nintendon 2024 julkaisemasta pelistä *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*. Vasemmalla ylhäällä on tekstikehys, jota käytetään, kun pelimaailman ”tavalliset” henkilöt puhuvat. Oikealla ylhäällä on tekstikehys, jota käytetään, kun kertojan kaltainen hahmo puhuu sekä pelaajalle suoraan että pelin päähenkilölle. Alarivissä ovat vasemmalta oikealle periaatteessa valon ja pimeyden ”taikaolentojen” puhuessa käytetyt tekstikehykset.



Kuva 10. Erilaisia tekstikehyksiä, jotka kertovat puhuvasta hahmosta sekä luovat hahmojen puheeseen eri tunnelmia. Kuvakaappaukset pelistä *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* (2024)

Kehykset siis erittelevät pelin puhujakategorioita sekä tuovat alarivin olentojen puheeseen yliluonnollista tunnelmaa kehüksien hehkuvilla orgaanisilla reunoilla.



Kuva 11. Kahden eri videopelin tapa luokitella eri dialogeja tekstikehyksen tyy-
leillä. Vasemmalla pääasiallinen tarinaa kuljettava tekstikehyks, oikealla toissijaisista dialogia varten käytettävä tekstikehyks. (Level-5 2018; Raw Fury 2024.)

Kuvassa 11 on kaksi kuvaa kahdesta pelistä. Ylemmässä rivissä on japanilaisen Level-5-peliyhtiön 2018 julkaisema peli *Professor Layton and the Diabolical Box HD*, jossa vasemmalla puolella näkyy pääasiallinen dialogijärjestelmä, jossa pelin muut toiminnot keskeytyvät ja näytölle tulee puhekohtaus. Kohtauksessa on kuva puhuvasta hahmosta ja näytön alareunassa tekstilaatikko, jossa on kuitenkin puhekuplan tavoin kärki, joka osoittaa puhujaan. Oikealla puolella on pelin muun seikkailun aikana toimiva toissijainen dialogijärjestelmä, jossa puhe ilmestyy näytön keskelle neliskulmaiseen kehykseen, jossa on pieni ikoni puhujasta. Alemmassa rivissä oleva norjalaisen pelistudio Hyper Gamesin kehittämä ja ruotsalaisen pelijulkaisija Raw Furyn 2024 julkaisema muumipeli *Snufkin: Melody of Moominvalley*, jakaa samankaltaiset ratkaisut, paitsi että toissijainen tekstilaatikko on myös puhekupla, joka osoittaa pelimaailmassa olevaan hahmoon erillisen puhujan kuvan sijaan.

2.2.5 Koon ja tilan hyödyntäminen

Kun tekstiä sommitellaan johonkin tilaan (esimerkiksi kehyksiin, mutta myös ihan vain näytölle), sen suhdetta ympäröivään tilaan voi käyttää viestimiskeinona. McCloud (2006, 144) sanookin, ettei mikään sano ”äänekäs” yhtä hyvin kuin iso fontti. ”Isous” syntyy suhteessa ympäröivään tilaan. Esimerkiksi pienen tekstilaatikon kokonaan täyttävä sana tuntuu isolta tai äänekkäältä, vaikka pistekoko olisi suhteellisen pieni.

Äänen sävelkulkua voisi esimerkiksi kuvata sanojen liikkeellä tai muuttamalla tekstin asentoa kehyksen sisällä olevassa tilassa. Tiiviisti ja väljästi ladottu teksti voisi mielestäni toimia nopeasti ja hitaasti lausutun tekstin kuvaamisena. Muita kokoon ja tilaan liittyviä typografisia muotoilukeinoja ovat muun muassa ohuiden ja paksujen leikkausten käyttö sekä valitun kirjaintyyppin leveyden ja asennon käyttö osana viestiä (Samara 2014, 136–137).

Luvussa 2.2.1 olevassa kuvassa 6 olevissa kaiken pysäyttävissä vastalausehuudahduksissa kokokontrasti on viety äärimilleen siten, ettei se täytä vain tekstikehystä vaan koko näytön.

2.2.6 Muotokieli ja visuaaliset indeksit

Scott McCloud (2006, 146–147) kuvailee ääniefektien tekstimuotoilua keksintöjen hetkinä, joissa voi improvisoida paljon, mutta mainitsee yleisinä ulkoasussa kuvailtavina asioina muun muassa sointiin liittyvät piirteet (esimerkiksi äänen terävyys, aaltoilevuus) ja ääneen liittyvät assosiaatiot (esimerkiksi ”loiskahdus” kirjoitettuna veden roiskeita muistuttavalla muotoilulla). Mielestäni samoja tekniikkoja voi käyttää puhetta kuvaavan tekstin muotoiluissa.

Aiemmassa teoksessaan *Sarjakuva: Näkymätön taide* McCloud (1994, 124–125) pohtii kaikissa viivoissa olevaa ilmaisullista potentiaalia. Hän tulkitsee muun muassa terävän kulmikkaan viivan ankaraksi, pyöreän viivan helläksi, rosoisen viivan hurjaksi ja katkeilevan viivan heikoksi ja horjuvaksi (McCloud

1994, 124–125). Tulkinnat ovat subjektiivisia, mutta mielestäni melko intuitiivisesti ymmärrettäviä. Ne ovat myös siirrettävissä esimerkiksi kirjainmuotojen ääriivoihin tai hyödynnettävissä piirtäessä omia kirjaimia.

Puhetta kuvaavan tekstin muotoilussa voi käyttää myös visuaalisia indeksejä. Indekseillä on suora yhteys asiaan, jota sillä kuvataan, esimerkiksi tassunjälki voisi olla indeksi sen jättäneestä eläimestä (Lupton 2011). Puheen piirteet, joita halutaan kuvata, voivat usein olla abstrakteja. Tämän vuoksi indeksit voivat olla hyvä keino keksiä niille visuaalisia esitystapoja. Osan aiemmin käsitellyistä tyylikeinoista voisi mielestäni myös luokitella osittain indekseiksi.



Kuva 12. Kaksi *Mortal Kombat 2* -pelissä olevaa erikoisliikettä, joiden nimet ilmestyvät näytölle juonnon kera. Sanojen muotoilussa on käytetty visuaalisia indeksejä, joiden muotokielet myös tukevat viestiä. Kuvakaappaukset pelistä *Mortal Kombat 2* (1993)

Kuvassa 12 näkyvissä *Mortal Kombat 2* -pelin tilanteissa erikoisliikkeet päättyvät puhuttuihin sanoihin ”fatality” ja ”friendship”, jotka on myös muotoiltu näytölle näkyviksi teksteiksi. Tekstien muotoilussa on käytetty indeksejä, jotka kuvaavat niiden sisältöä, mutta joita voisi myös hyödyntää äänensävyn kuvaamisessa. Fatality-liikkeessä teksti on muotoiltu verisen näköiseksi, jossa valuva veri on indeksi raa’alle liikkeelle sekä juontajan pelottelevalla tavalla lausua sana. Friendship-liike on humoristinen vastaus pelin suunnittelijoilta sarjan ensimmäisen osan saamaan kritiikkiin pelin väkivaltaisuudesta. Friendship-liikkeissä taistelun viimeistelyn sijaan hahmot tekevät jotakin sopimattoman kivaa kamppailun lopuksi, josta indekseinä on synkkien maisemien päälle ilmaantuvat syntymäpäiväilmapalloiksi muotoillut kirjaimet. Tästä huolimatta juontaja lausuu

sanan hämmentyneenä korostaen liikkeen humoristisuutta. Mielestäni ilman juontajaa sanan voisi "kuulla" iloisella sävyllä muotoilun vuoksi. Indeksien lisäksi ja osittain niiden myötä tekstien muotokielet tukevat myös sanoja. Fatality-sanassa on järeä, teräviä kulmia sisältävä kirjainmuotoilu, johon nestemäinen liike tuo mielestäni lisää epämiellyttävyyttä. Friendship-sanassa on taas pyöreät kulmat, joita korostaa myös kirjainten pyöreä kolmiulotteisuus. Aaltoilevasti ladottu rivi ja esimerkiksi i-kirjaimen muoto tuo myös mielestäni leikkisyyden tunnetta tekstiin. Vaikka Mortal Kombat 2 -peli ei ole aiempien esimerkkinstosten tavoin narratiivinen videopeli, siitä löytyvät tekstin muotoilukeinot ovat mielestäni toimivia työkaluja myös narratiivisten videopelien suunnitteluun.

3 Puhekohtauksien muotoilu videopeliprojektiin

Osana opinnäytetyöprosessia opiskelin Unity-pelimoottorin käyttöä sekä C#-ohjelmointikieltä erilaisten verkkokurssien ja opetusmateriaalien avustuksella. Minulla ei ole muuta aiempaa kokemusta videopelien suunnittelusta. Osana käymiäni kursseja luotiin demopelejä, eli tässä kontekstissa erilaisten pelitoimintojen luomista harjoittavia lyhyitä videopelejä. Valikoin yhden näistä demopeleistä toiminnallisen osuuteni pohjaksi, tavoitteenani edistää pohjaa visuaalisen suunnittelun ja opinnäytetyön kannalta erityisesti puheen muotoilun keinoin pieneksi toimivaksi pelikokonaisuudeksi ja pohtia puhekohtauksien tuomaa lisäarvoa muuten yksinkertaiselle peliteokselle.

Alaluvussa 3.1 avaan lyhyesti kehittämäni videopelin konseptia ja siihen luomiani visuaalisia materiaaleja, koska niiden ulkoasut vaikuttavat myös puhekohtauksien muotoiluun, sekä kohtauksien lisäämisen vaikutuksen pohdintaan. Jätän tämän alaluvun käsittelystä pois tarkemman teknisen kuvailun ohjelmoinnista ja Unity-pelimoottorin käytöstä, sillä se on opinnäytetyön aiheen kannalta visuaalista suunnittelua vähemmän tärkeässä roolissa. Alaluvussa 3.2 avaan videopeliin lisäämieni puhekohtauksien roolia osana pelikokonaisuutta ja kerron lyhyesti niiden lisäämisen teknisestä toteutuksesta. Alaluvussa 3.3 syvennyn puhekoht-

tauksissa olevan puhetekstin ja sen kehyksien muotoiluun. Pyrin videopelin teknisissä asioissa muotoilemaan tiedon tavoilla, jotka eivät vaadi aiempaa ymmärrystä ohjelmoinnista tai Unity-pelimoottorista.

3.1 Videopelin konsepti ja muu visuaalinen ilme

Lähtöpisteenä työssäni on verkkokurssilla tehty yksinkertainen videopelirunko, joka on genreltään 1980-luvulta asti tunnettu 2D-tasohyppely (2D-platformer) (Alt 2023). Pelissä liikutaan pääsääntöisesti vasemmalta oikealle hyppien tasoilla, väistäen esteitä ja keräten kolikoita. Liian moneen esteeseen törmääminen tai ajan loppuminen aloittaa tason (level) uudelleen, kun taas loppuun pääseminen aloittaa seuraavan tason. Tässä vaiheessa peliä ei voisi vielä kutsua narratiiviseksi videopeliksi, vaikka alaluvussa 3.1.1 esiteltujen hahmojen ulkoasut johdattelevatkin varasta jahtaavan salapoliisin teemaan. Narratiivisella videopelillä tarkoitan Luova Eurooppa -avustuksen kriteerien tavoin videopelejä, joissa on tarina, joka esiintyy läpi pelikokemuksen eikä vain videopelin alussa ja lopussa (Luova Eurooppa 2021). Tämän perusteella jo juonta edistävien puhekohtauksien lisääminen läpi pelin tasojen muuttaisi sen yksinkertaisesta videopelirungosta narratiiviseksi videopeliksi.

Opinnäytetyön aiheen vuoksi käsittelem muiden visuaalisten materiaalien luomista puhekohtauksia tiiviimmin. Pyrin myös avaamaan muiden suunniteltujen elementtien yhteyksiä lopullisten puhekohtauksien ulkomuotoon.

3.1.1 Konsepti ja hahmot

Pelissä pelataan salapoliisina, joka juoksee varkaan perässä. Varas on ryöstänyt kultakolikoita sisältävän säkin, jossa on reikä. Pelin päätavoite on saada varas kiinni ja toissijainen tavoite on kerätä varkaalta pudonneet kolikot talteen. Peliin kuvittamani hahmot ja niiden animaatiot näkyvät kuvassa 13.



Kuva 13. Pelin kaksi hahmoa ja heidän pelianimaatioiden kuvaruudut koottuna kuviksi, joita kutsutaan nimellä sprite sheet. Harmaat ääriviivat ja taustat lisätty selkeyden vuoksi. (Bankowski 2025.)

Koin idean kultakolikkosäkkiä kantavasta rosvosta piirretyn kaltaiseksi, joten luovuin tyyliässä realismisuudesta ja lähdin kuvittamaan päähahmoa hyvin pelkistetyllä piirrostyyliä hyödyntäen tunnettuja visuaalisia indeksejä. Salapoliisihahmolla on trenssi ja hattu, varkaalla tummat vaatteet ja musta silmänaamio. Tein kuvan vasemmalla puolella olevat alkuperäiset luonnokset Procreate-sovelluksella ja lopulliset hahmot Adobe Illustratorilla.

Ennen puhekohtauksien lisäämistä, tämän alaluvun alussa oleva kuvaus kattaa koko pelin sisällön. Vaikka puhekohtaukset eivät tavallaan muuttaisi pelin sisältöä siinä, että yhä juostaan samojen tasojen läpi keräten kolikoita, niin niiden mahdollistamat vaihtuvat tilanteet eri tasoilla luovat pelille edistymisen tunnetta ja paikan juonelle.

Pelin kevyttä juonta ja sen myötä puhekohtauksia varten sain idean yhdistää varkaan pakenemisen psykiatri Elisabeth Kübler-Rossin esittelemiä surun viiteen vaiheeseen (The Five Stages of Grief). Vaiheet ovat kieltäminen, viha, kaupankäynti, masennus ja hyväksyminen. On huomioitava, että teoriaa on kritisoitu muun muassa empiirisen tutkimuksen puutteesta ja että Kübler-Ross myö-

hemmin lisäsi siihen muita vaiheita (Wikipedia 2025.) Siitä huolimatta alkuperäinen teoria on populaarikulttuurissa hyvin tunnettu ja yhä uudelleen käytetty eri mediatuotosten inspiraationa (Elisabeth Kübler-Ross Foundation i.a.). Tässä pelissä teorian luotettavuudella ei myöskään ole suurta merkitystä, koska se toimii juonellisen rakenteena varkaan edistyessä eikä alkuperäisessä käyttötarkoituksessaan. Surun sijaan vaiheita peilataan varkaan kiinnijäämisen mahdollisuudesta johtuviin mielentiloihin. Viisi vaihetta (stages) myös jakavat pelin hyvin viiteen tasoon, josta sain johdettua pelille sanaleikillä nimen The Five Stages of a Thief eli varkaan viisi tasoa tai vaihetta.

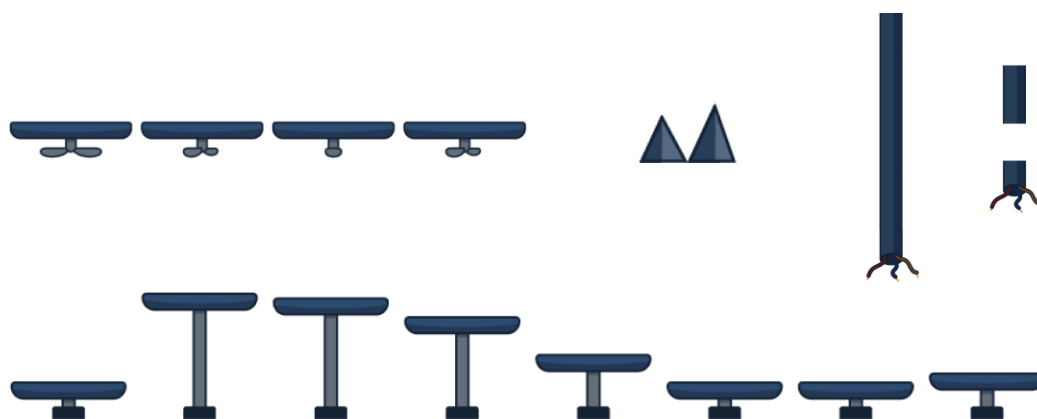
3.1.2 Kolikot ja esteet

Hahmojen lisäksi tasoilla näkyy konseptissa mainitut kolikot, sekä tasohyppelyn haastavuutta varten lisätyt esteet. Adobe Illustratorissa kuvittamani kultakolikko ja sen pyörähdysanimaatio näkyvät kuvassa 14. Hyödynsin kolikon ulkoasua myös myöhemmin alaluvussa 3.3.1 esitellyssä puhekohtauksen muotoilussa.



Kuva 14. Adobe Illustratorilla toteutettu sprite sheet -kuva, jossa näkyy pelin kultakolikoiden animaation kuvaruudut (Bankowski 2025).

Pelissä on neljä erilaista estettä: putoava alusta, ponnahtuslauta, piikit ja rikki-näinen sähkökaapeli, joihin Adobe Illustratorilla tekemäni kuvitukset ja animaatioiden kuvaruudut näkyvät kuvassa 15.

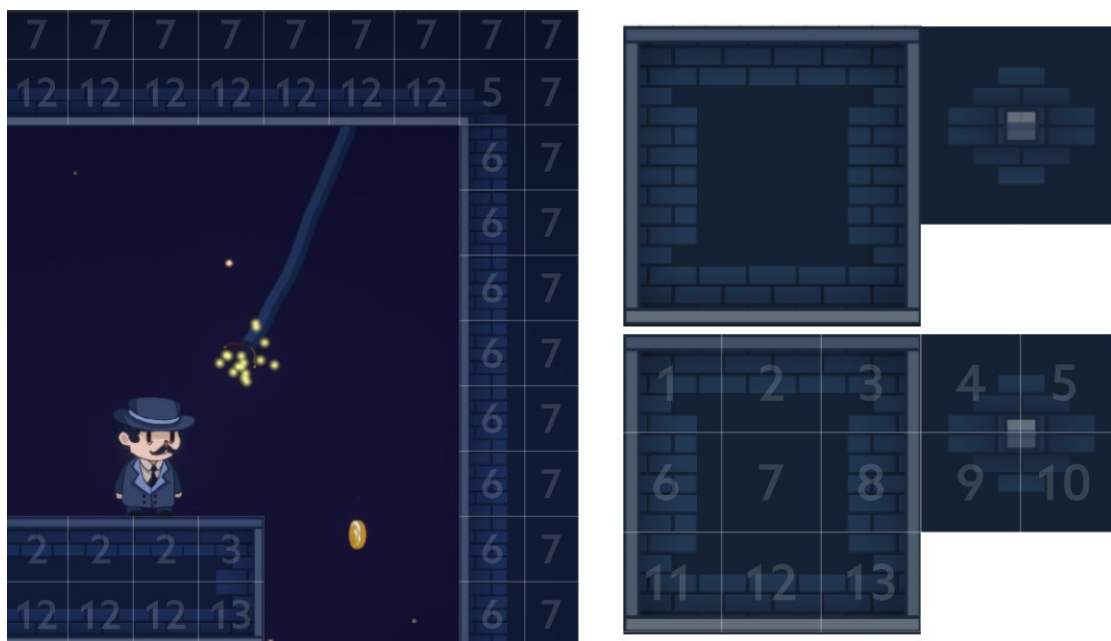


Kuva 15. Pelissä esiintyvien esteiden ulkoasut ja animaatiot (Bankowski 2025).

Hahmoissa ja esteissä ensin käyttämäni yksinkertainen siniharmaa väripaletti päätyi myös muihin pelin osa-alueisiin. Seuraavissa alaluvuissa käsiteltävien asioiden lisäksi värimaailma on myös nähtävissä eri tavoin lopullisissa puhekohtauksissa sekä tekstin, että sen kehyksien värivalinnoissa.

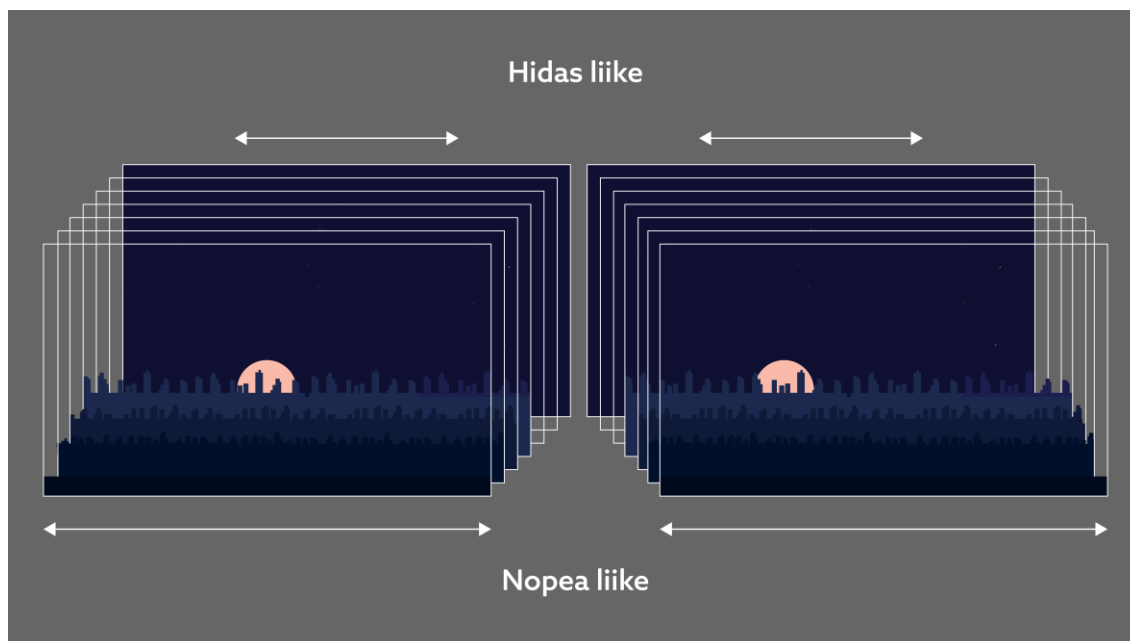
3.1.3 Tasot, tausta ja jälkikäsittely

Tasot rakentuvat Adobe Illustratorissa kuvitetuista kuvalaatoista (tiles) ja taustasta. Pelissä on yhteensä kaksitoista kuvalaattaa, joita toistamalla on luotu tasojen eri pinnat. Kuvassa 16 näkyy vasemmalla rajattu kuvakaappaus pelistä ja oikealla käytetyt kuvalaatat. Loin kuvan päälle numeroidun ruudukon selkeyttämään, miten kuvalaattoja on hyödynnetty.



Kuva 16. Rajattu kuvakaappaus pelistä ja siinä käytetyt kuvalaatat esitetty numeroituna. Kuvalaatat kuvitettu Adobe Illustrator -ohjelmalla. (Bankowski 2025.)

Taustaksi kuvitin Adobe Illustrator -ohjelmalla pelkistetyn öisen kaupunkimaisen, johon loin syvyytsvaikutelmaa Unity-pelimoottorissa parallax-efektiiä hyödyntäen. Parallax-efektissä taustan osat, kuten rakennukset, liikkuvat eri nopeudella riippuen niiden etäisyydestä kameraan (Kuva 17).



Kuva 17. Parallax-efektiä havainnollistava kuva, jossa näkyy pelin taustassa käytetyt kuvatason (Bankowski 2025).

Kuvitettujen elementtien lisäksi pyrin edistämään pelin visuaalista ilmettä ja tunnelmaa lisäämällä jälkikäsittelyefektejä (post-processing effects). Pelinäkömää ennen jälkikäsittelyä ja sen jälkeen näkyvät rinnakkain kuvassa 18.



Kuva 18. Vasemmalla kuvakaappaus pelinäkömää ilman jälkikäsittelyä. Oikealla kuvakaappaus jälkikäsittelyn kanssa. Jälkikäsittely ei vaikuta käyttöliittymäelementteihin. (Bankowski 2025.)

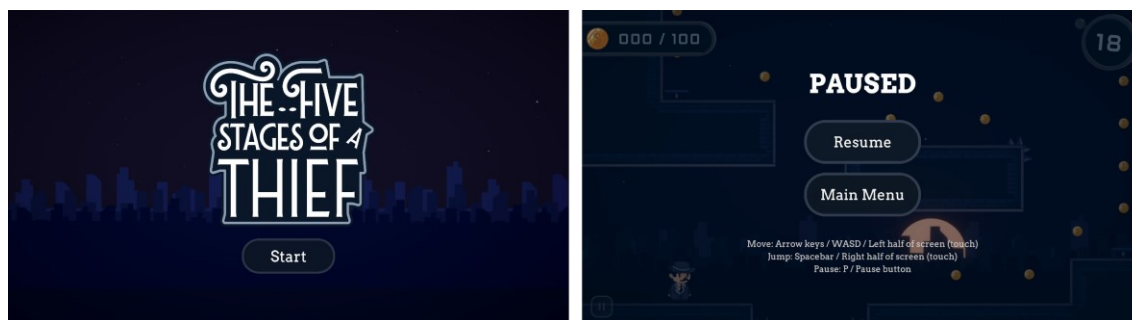
Käytin jälkikäsittelyefekteinä muun muassa vinjettiä ja hehkua (bloom), sekä käsittelin värejä ja valotuksen määrää. Lisäsin myös kuvituselementteihin vaikuttavia valoja sekä kamerajärjestelmän, joka mahdollistaa lähi- ja laajakuvan väliset siirtymät.

Öinen kaupunkimaisema ja sen tunnelmallisuutta edistävät efektit luovat myöhemmin suunnitelluille puhekohtauksille taustan, joka mielestäni edistää surun vaiheita kuvaavien kohtauksien liioiteltua dramatiikkaa. Hyödynnän myös lisättyä kamerajärjestelmää korostamaan puhekohtauksien alkuja ja loppuja.

3.1.4 Käyttöliittymäelementit ja valikot

Pelinäkymässä on kolme näytöllä pysyvää käyttöliittymäelementtiä, jotka näkyvät osana kuvaa 18. Vasemmassa alareunassa on pieni pause-nappi, vasemmalla ylhäällä on kerättyjen kolikkojen laskuri, josta käy myös ilmi koko pelissä olevien kolikkojen määrä, ja oikealla ylhäällä on sekuntikello, jossa näkyy tason suorittamiseen annettu aika. Sekuntikellon teksti muuttuu punaiseksi, kun aikaa on alle 10 sekuntia. Kirjaintyyppinä näissä on MADTypen suunnittelema Aldrich Regular, koska koin sen nelikulmaisten muotojen olevan sopivasti digitaalisten laskurien tunnelman sekä pelin muun ilmeen välimaastossa. Alaluvussa 3.2.1 esitellyt ensisijaisten puhekohtauksien osat toimivat myös käyttöliittymäelementtien tasolla, mutta poistuvat näkyvistä kohtausten loputtua.

Rajasin kaikki Unity-pelimoottorissa käytetyt kirjaintyypit Google Fonts -palvelusta löytyviin kirjaintyyppeihin käyttöoikeuksien selkeyttämiseksi. Unity-pelimoottorin ulkopuolella Adobe Illustratorissa muotoilluissa teksteissä hyödynsin myös Adobe Fonts -palvelun tarjontaa. Unity-pelimoottori tarvitsee kirjaintyyppien käyttöön kirjasintiedoston, joka ei ole saatavilla Adobe Fonts -palvelussa. Adobe Illustratorilla toteutetuissa teksteissä, jossa tätä ongelmaa ei ole, pidin Adobe Fonts -palvelun tarjonnasta enemmän. Käyttöjen eroista ja syistä kerron lisää alaluvussa 3.2.1.



Kuva 19. Vasemmalla pelin päävalikko ja oikealla pelin päälle aukeava pause-valikko. Kursori on kuvassa pause-valikon Resume-napin päällä tummentaa sen värin. (Bankowski 2025.)

Kuvassa 19 näkyy päävalikko ja pause-valikko vierekkäin. Valikoissa käytetty kirjaintyyppi, joka toimii myös pelin pääkirjaintyyppinä, on Anton Koovitin suunnittelema Arvo. Valitsin kirjaintyyppin, koska koin sen sopivan pelin muiden visuaalisten elementtien kanssa yhteen. Hyödynnän Arvo-kirjaintyyppiä ja sen leikkauksia myös valtaosassa puhekohtauksista.

Päävalikossa oleva pelin logo on toteutettu Adobe Illustratorilla käyttämällä Adobe Fonts -palvelusta löytyvää Maximiliano Sprovieron suunnittelemaa Lubaline-kirjainperhettä. Koin, että logoon sopisi pelin pääkirjaintyyppiä koristeellisempi tyyli, koska sen ei tarvitse olla yhtä helposti luettavaa kuin puhe- ja valikkotekstien.

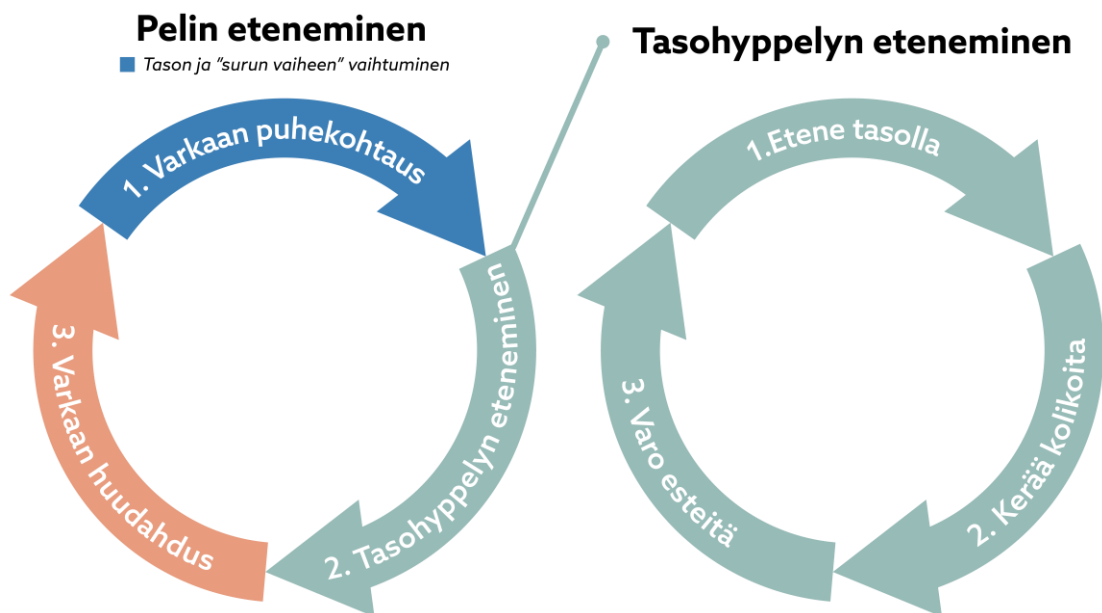
3.2 Puhekohtauksien lisääminen peliin

Tässä alaluvussa kerron ensin peliin muotoilemieni puhekohtauksien tyypeistä, ja niiden roolista osana pelikokemusta. Tämän jälkeen avaan lyhyesti Unity-pelimoottorissa tapahtuvia asioita, jotka vaikuttavat puhekohtauksien esitystapaan ja ulkomuotoon. Alaluvussa 3.2.2 astetta teknisemmin esitelty tekstin muotoilu Unity-pelimoottorissa toimii pohjustuksena alaluvulle 3.3, jossa kerron muotoilemistani puhekohtauksista vähemmän teknisellä tasolla.

3.2.1 Puhekohtauksien roolit osana peliä

Alaluvussa 3.1.1 mainitsin saaneeni idean yhdistää surun viisi vaihetta (The Five Stages of Grief) osaksi pelin viittä tasoa. Vaiheita (kieltäminen, viha, kauhankäynti, masennus ja hyväksyminen) varten loin peliin paikat kahdelle erityyppiselle puhekohtaukselle.

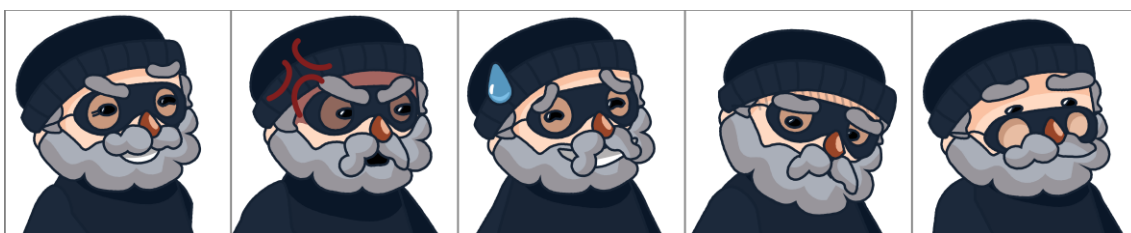
Hyödynsin puhekohtauksien tyyppien luomisessa puhekuplia ja kehyksiä käsittelevässä alaluvussa 2.2.1 esiteltyä keinoa tehdä ensisijainen dialogijärjestelmä, joka keskeyttää pelin muut tapahtumat, sekä toissijaisia puhekohtauksia, jotka tapahtuvat pelaamisen aikana. Sijoitin ensisijaista dialogijärjestelmää käytävät puhekohtaukset tasojen alkuihin, jotta pelikokemus ei häiriinny tason aikana, sekä kuvaamaan surun vaiheen vaihtumista. Toissijaiset puhekohtaukset ovat varkaan lyhyempiä huudahduksia, ja ne sijoittuvat tasojen loppuun viestimään tason onnistuneesta läpäisystä. Puhekohtauksien lisääminen tuo toistuvaan pelikokemukseen uuden tason, jota olen havainnollistanut kuvassa 20.



Kuva 20. Havainnollistava kuva pelin rakenteesta ja etenemisestä puhekohtauksien lisäyksen jälkeen (Bankowski 2025).

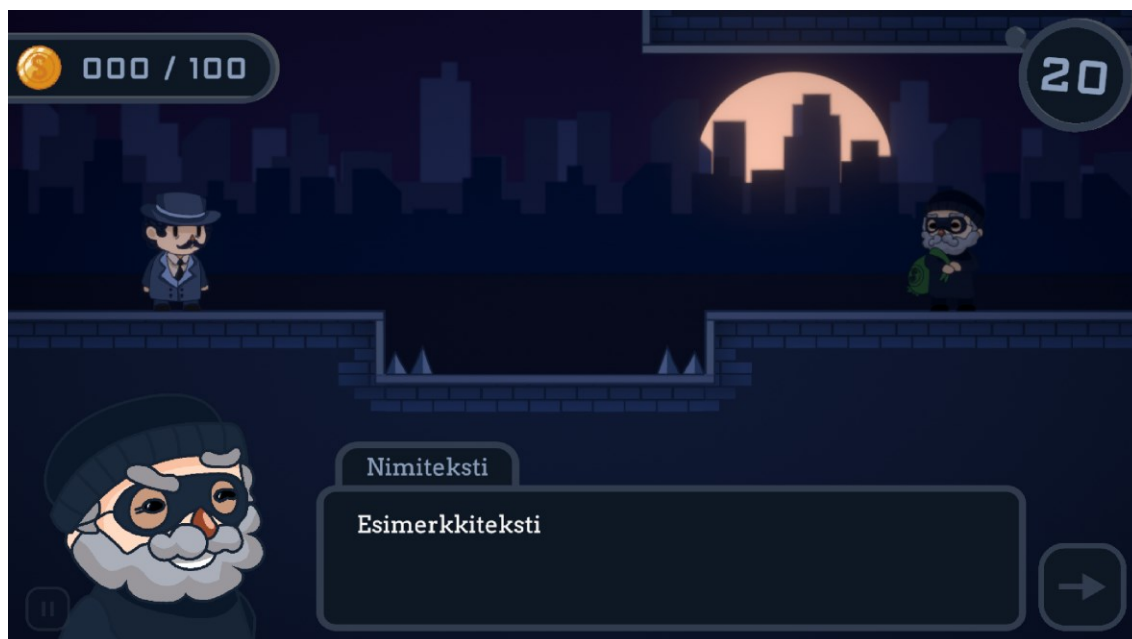
Puhekohtauksien käynnistyminen on toteutettu läpinäkyvillä muodoilla osana tasoa, jotka on ohjelmoitu tunnistamaan, kun pelaaja kulkee niiden kohdalta. Koh-
tauksien korostamiseen hyödynsin alaluvun 3.1.3 lopussa mainittua siirtymää lähikuvaan.

Ensisijainen dialogijärjestelmä muodostuu viidestä käyttöliittymän tasolla olevasta elementistä, jotka ovat puhujan kuva (kuva 21), tekstikehys, tekstikehyksessä oleva puhujan nimitteksti ja puheteksti sekä nappi, jolla puhekohtauksesta pääsee pois.



Kuva 21. Ensisijaiseen dialogijärjestelmään kuvittamani puhujan kuvat var-
kaasta. Kuvat tukevat niiden kanssa esiintyvää muotoiltua puhetta ja vastaavat
pelissä "surun" eli kiinnijäämisen vaiheita (kieltäminen, viha, kaupankäynti, ma-
sennus ja hyväksyminen). (Bankowski 2025.)

Ensisijaista dialogijärjestelmää käyttävän puhekohtauksen käynnistyessä hah-
mon ohjaaminen ja sekuntikellon eteneminen estetään koodilla, ja dialogijärjes-
telmän elementit tulevat animaatiolla esille ruudun alareunasta (kuva 22).



Kuva 22. Ensisijaisen dialogijärjestelmän osat: puhujan kuva, nimiteksti, puheteksti ja nappi, jolla puhekohtauksesta pääsee pois (Bankowski 2025).

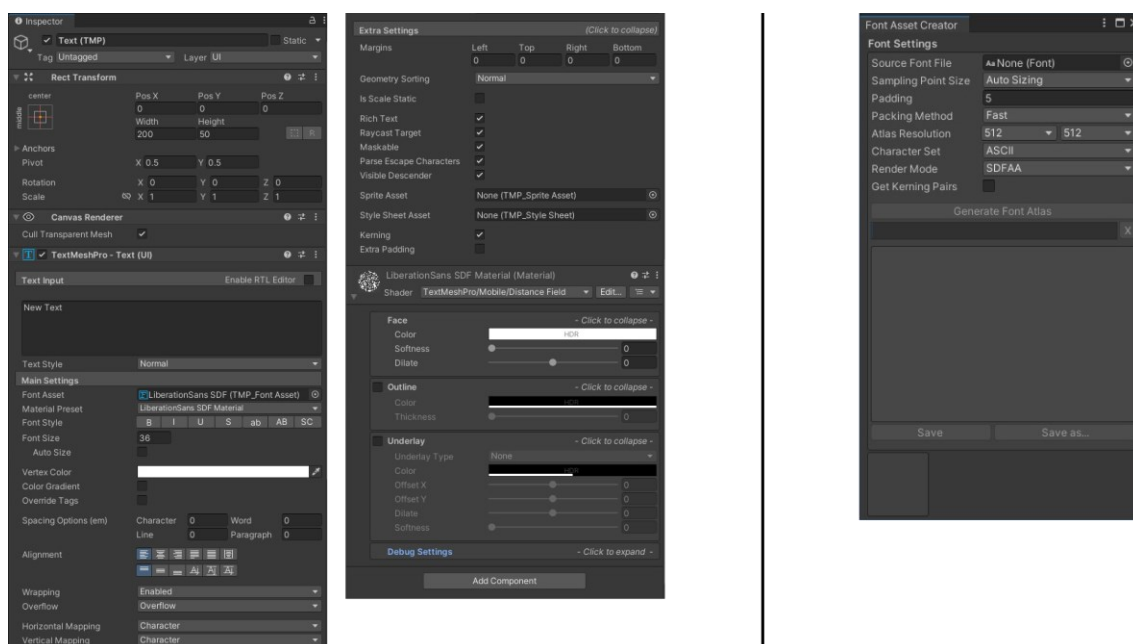
Puheteksti tulee esille merkki kerrallaan, mikä on toteutettu muokkaamalla koodin avulla Unity-pelimootorin tekstijärjestelmästä näkyvien merkkien määrää. Käytän valmiin tekstin paljastamista sen sijaan, että koodi loisi tekstin kirjoitushetkellä muotoilusyistä. Unity-pelimootorissa tekstin muotoilu on tekstilaatikko-kohtaista, eli yksittäistä sanaa lauseessa ei voi esimerkiksi kursivoida käyttöliittymän asetuksilla. Tämän voi kiertää hyödyntämällä Unity-pelimootorin tukemia rich text -merkintöjä, jotka kirjoitetaan muotoiltavan sanan ympärille. Jos koodi loisi tekstin kohtaukseen kirjain kerrallaan, se kirjoittaisi myös nämä merkinnät, ennen kuin ne päivittyisivät tekstin muotoiluksi. Tämän vuoksi valmiiksi muotoiltun tekstin paljastaminen oli tässä tilanteessa parempi valinta. (vrt. Keleş 2024.) Avaan muotoilumerkintöjen käyttöä lisää alaluvussa 3.2.2.

Toissijaisissa puhekohtauksissa käytän Adobe Illustratorissa kuvitettuja ja tekstimuotoiltuja puhekuplia, jotka toimivat pelissä hahmoanimaatioiden ja kuvakkeiden tavoin. Tämä vaikeuttaa kohtauksien muokkaamista jälkikäteen, koska ne ovat Unity-pelimootorissa kuvatiedostoina, mutta antavat ensisijaista dialogijärjestelmää vapaammat kädet tekstinmuotoiluun.

3.2.2 Lyhyt kuvaus tekstin muotoilusta Unity-pelimoottorissa

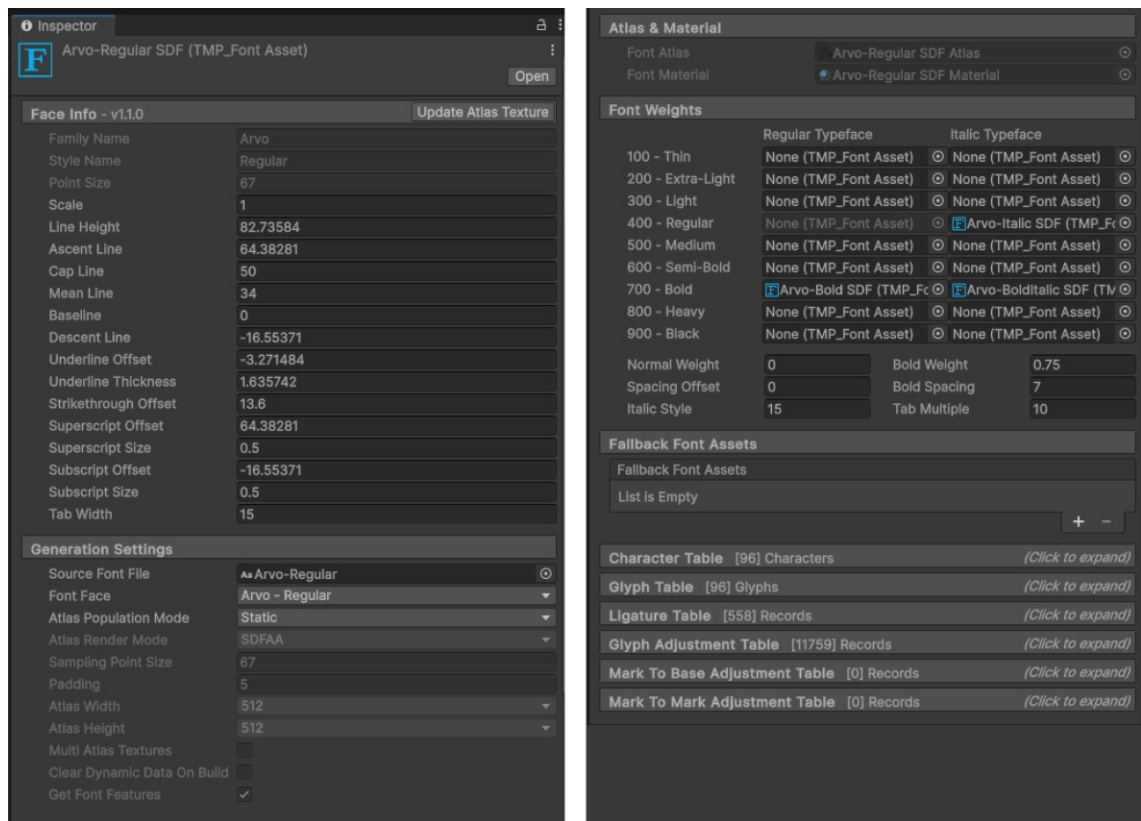
Käytän pelissä oleviin teksteihin Unity-pelimoottorissa olevaa TextMesh Pro -tekstijärjestelmää. Järjestelmä mahdollistaa erilaisia skaalaus- ja muotoiluvaihtoehtoja pelien teksteihin, mutta sitä on mielestäni haastavampi käyttää kuin tyypillisiä tekstinmuotoilusovelluksia. Yksi tärkeistä tekstijärjestelmän lisäeduista, jota en käytä tämän projektin aikana, on mahdollisuus muokata tekstinmuotoiluasetuksia koodin kautta. Koodin avulla voisi esimerkiksi luoda tietyin aikavälein vaihtuvia arvoja kirjainten asennoille muodostaen reaaliaikaisen animaation. Tämä on kuitenkin projektin aikana opetelluilla taidoilla liian haasteellista, jotta voisin järkevästi hyödyntää sitä suunnittelutyökaluna. Tämän vuoksi jätän liikkeen hyödyntämisen Unity-pelimoottorin ulkopuolella toteutettaviin toisijaisiin puhekohtauksiin, lukuun ottamatta tekstijärjestelmän lisäasetuksien mukana tulevaa valmista ääninäefektiä, jota hyödynnän kahdessa kohtauksista.

TextMesh Pro (TMP) ei ole automaattisesti osana kaikkia Unity-projekteja. Lisätessä peliin ensimmäisen kerran tekstiä Unity-pelimoottori pyytää lataamaan tekstijärjestelmän käyttöön tarvittavia osia. Tämän jälkeen tekstiasetukset tulevat näkyviin sivupalkkiin nimeltä Inspector. (Unity Learn i.a.) Kuvan 23 vasemmalla puolella näkyvät tekstin muotoiluasetukset muistuttavat muutamaa teknisempää asetusta lukuun ottamatta monen muun tekstimuotoiluohjelman tarjoamia asetuksia. Tekstin materiaaliasetuksiksi kutsutut asetukset vastaavat laajalti esimerkiksi Adobe-ohjelmien Stroke- ja Effects-valikoista löytyviä asetuksia. Isoimmat poikkeukset lienevät kirjaintyyppien puuttuminen (Font Asset -valikosta löytyy vain oletuskirjasin) sekä se, että asetukseen kuuluu itse tekstisisältö, jonka vuoksi yksittäisiä sanoja ei voi suoraan muokata asetuksista.



Kuva 23. Vasemmalla Unity-pelimoottorissa olevat tekstiasetukset. Oikealla valikko, jossa kirjasintiedosto muutetaan tekstijärjestelmän käyttämään Font Asset -muotoon. (Bankowski 2025.)

Jotta TextMesh Prolla voi käyttää haluamaansa kirjaintyyppiä, pitää siitä ensin luoda Unity-pelimoottorin käyttämä muoto eli Font Asset. Tämä tehdään Unity-pelimoottorista löytyvällä työkalulla Font Asset Creator (kuvassa 23 oikealla), johon lisätään tyypillinen kirjasintiedosto. Painamalla ikkunan nappia "Generate Font Atlas" ja tallentamalla sen luoma tiedosto peliprojektin kansioon kirjaintyyppi tulee käytettäväksi tekstiasetuksiin. Kirjaintyyppin muut leikkaukset täytyy luoda samalla tavalla, jonka jälkeen ne voi liittää toisiinsa luodun tiedoston asetuksiin, jotka näkyvät kuvassa 24. (Unity Learn i.a.a.) Jos kirjaintyyppiin ei liitä muita leikkauksia, lihavointi ja kursivointi vaikuttaa tapahtuvan keinotekoisesti ääriiviivan ja kaltevuuden avulla, joiden voimakkuutta voi myös säätää kuvan oikealla puolella olevista "italic style" ja "bold weight" -asetuksista.



Kuva 24. Unity-pelimoottoriin itse lisätyn Arvo Regular -kirjaintyyppin asetukset. Kirjaintyyppin sisällön ja asettelun lisäksi oikeanpuolisessa kuvassa olevissa asetuksissa voi määrittellä kirjaintyyppin eri leikkauksia asettamalla niihin muita Unity-pelimoottorin tukemia kirjaintyyppitiedostoja. Kuvassa määritelty Regular-, Italic-, Bold- ja Bold Italic -leikkaukset. (Bankowski 2025.)

Jos muotoiluasetuksia haluaa muuttaa vain osassa tekstilaatikkoa, voi käyttää verkkosuunnittelussa käytettävien HTML-tagien kaltaisia rich text -merkintöjä, jotka kirjoitetaan muotoiltavan tekstin osan ympärille. Rich text -merkinnät ovat muotoa kulmasulkeissa oleva merkintä, muokattava teksti ja lopuksi kulmasulkeissa oleva vinoviiva ja merkintä. Rich Text -merkintöjä voi myös yhdistellä sisäkkäin. (Unity Documentation i.a.) Jos kirjaintyyppille määrittelee eri leikkaukset, niitä hyödynnetään keinotekoisesti tehtyjen versioiden sijaan. Seuraavassa taulukossa 1 on yleisiä rich text -merkintöjä, sekä esimerkkejä siitä miltä niiden käyttö näyttäisi lopullisessa tekstissä.

Taulukko 1. Esimerkkejä yleisistä Rich Text -merkinnöistä ja niiden vaikutuksesta tekstiin (Unity Documentation i.a.).

Selite	Lihavointi	Kursivointi	Väri	Koko
Rich Text -merkinnät	<code></code>	<code><i></i></code>	<code><color> </color></code>	<code><size> </size></code>
Esimerkki-teksti	<code>bold text</code>	<code><i>italic</i> text</code>	<code><color=red> red </color> text</code>	<code><size=16> big </size> text</code>
Lopullinen teksti	bold text	<i>italic text</i>	red text	big text

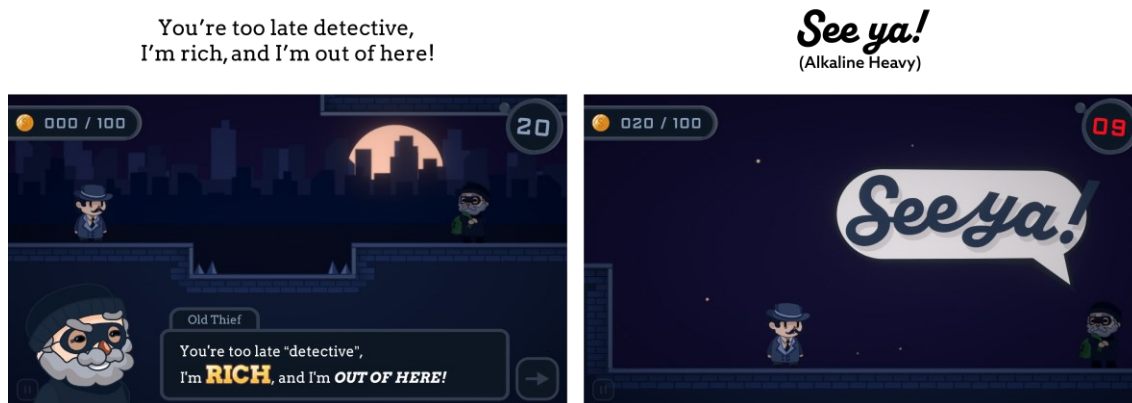
Värejä voi valita valmiiden nimien lisäksi myös HEX-värikoodeilla. Koossa toimii pistekoon lisäksi myös esimerkiksi pikselikoot sekä prosenttiarvot tekstikehyksen alkuperäisestä pistekoosta. Kaikki merkinnät ja niiden hyväksymät arvot löytyvät Unity-pelimoottorin verkosta löytyvästä ohjekirjasta. (Unity Documentation i.a.b.)

3.3 Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu

Tässä aluvussa syvennyn puhekohtauksien muotoiluun, joissa hyödynnän luvussa 2 esiteltyjä muotoilukeinoja, sekä omaa tekstin muotoilun osaamistani. Pyrin avaamaan suunnitteluprosessissa tapahtunutta ajatuskulkua sekä perusteemaan valittuja muotoiluratkaisuja. Alaluvut 3.3.1 – 3.3.5 käsittelevät pelin viiden tason puhekohtauksia taso kerrallaan. Alalukujen alussa esittelen ensi- ja toissijaisiin puhekohtauksiin kirjoittamani repliikit, jonka jälkeen kuvailen molempien suunnittelun vaiheita. Rajaan alalukujen käsittelystä repliikkien syntyyn liittyvän ajatustyön, koska tiivistetysti ne aina liittyivät kunkin surun vaiheen tulkitaan kiinnijäämisen näkökulmasta.

3.3.1 ”Kieltämisen” puhekohtauksien muotoilu

Kieltämisen vaiheen repliikeiksi muodostuivat ”You’re too late detective, I’m rich, and I’m out of here!” ensisijaisessa ja puhekielinen ”See ya!” toissijaisessa puhekohtauksessa. Puhekohtauksien lopulliset muodot näkyvät kuvassa 25.



Kuva 25. Ensimmäisen tason muotoillut puhekohtaukset. Ensisijainen puhekohtaus vasemmalla ja toissijainen oikealla. Kuvien yllä repliikit puheessa käytetyllä kirjaintyyppillä ennen muotoilua. Tason teemana on kieltämisen surun vaihe tulkituttuna varkaan kiinnijäämisen näkökulmasta. (Bankowski 2025.)

Ensimmäisenä vaiheena ennen puhetta kuvaavaa muotoilua oli oleellista tietää millaisia sävyjä ja painotuksia repliikeissä voisi olla ääneen lausuttuna. Muotoilutyö alkoi repliikkien ääninäyttelyllä itselleni, joista kirjasin ylös muotoilua varten huomioitavia seikkoja.

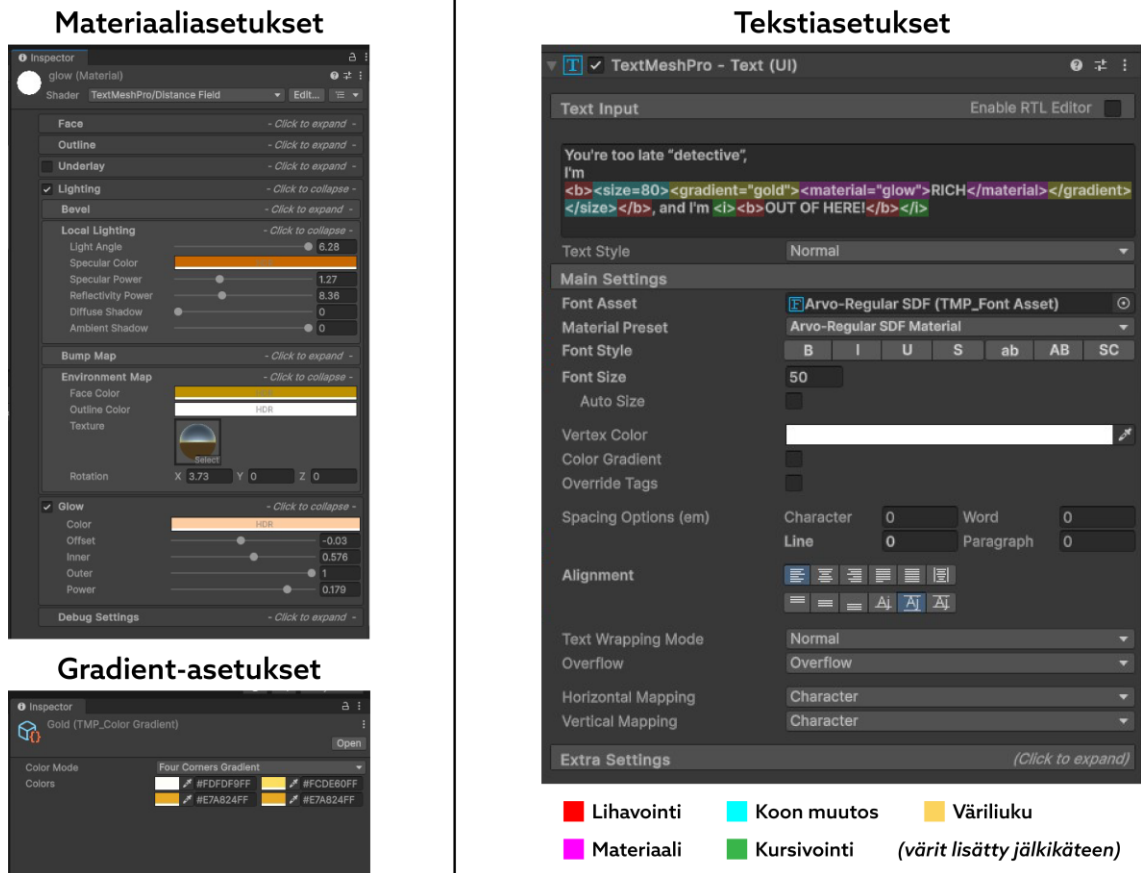
Ensisijaisessa puhekohtauksessa (kuvassa 25 vasemmalla) korostui kolme asiaa. Pidín esitystavasta, jossa pelaajan salapoliisihahmon titteli lausuttiin korostetusti vähättelevällä äänensävyllä. Rich-sana korostui muuta kovaäänisempänä sekä rehvastelevalla painotuksella. Lauseen lopun "out of here" esitettiin valitsemallani tavalla muuta lausetta nopeammin ja huudahtaen, ja kuvittelin sen lausuttavan ikään kuin jo liikkeeseen lähtiessä varkaan karatessa.

Merkkien hyödyntämistä käsittelevässä alaluvussa 2.2.2 nostin esille sen, että useissa videopeliproduktiossa kirjoittaja ja visuaalinen suunnittelija ovat eri henkilöitä. Tämän vuoksi merkkien lisääminen repliikkeihin ei välttämättä aina ole vaihtoehto puheen kuvaamisessa. Omassa projektissani tämä ei kuitenkaan ole este, joten päätin esittää detective-sanalle haluamani vähättelevän äänensävyn lisäämällä sen ympärille lainausmerkit. Lainausmerkkejä käytetään tässä ilmaan tehtyjen lainausmerkkien (air quotes) tavoin sarkastisena korostuksena (MIT ISO i.a.). Koska pelaajan hahmo on oikeasti salapoliisi (detective), tittelin käyttö

lainaten kertoo varkaan kyseenalaistavan hänen ammatillista uskottavuuttaan, jonka toivon myös päätyvän pelaajan tapaan ”kuulla” repliikki sitä lukiessaan.

Rich-sanan kovaäänisyyden kuvaamisessa käytin alaluvussa 2.2.5 esitettyä kookoa merkkinä äänenkovuudesta. Sanan pistekoko on tekstin muita osia isompaa, sana on lihavoitu ja sen kirjaimet ovat vaihdettu versaaleihin, lisäten koon tuntua suhteessa tekstikehykseen. Sanan muotoilun kontrasti muuhun repliikkiin kiinnittää huomiota samankaltaisella tavalla kuin äänen korottaminen tekisi. Lihavointi tekee sanasta myös järeämmän rakenteeltaan, jonka vakauden voisi ajatella vahvempana lausumisena verrattuna muuhun, jota pohdin myös alaluvun 2.2.6 esimerkissä. Toivomaani rehvasätelevää sävyä hain samassa alaluvussa esitetyllä indeksin käytöllä. Rikkaus on peräisin hahmon varastamista kultakolikoista, joita pelin aikana kerätään takaisin. Tämän vuoksi suora visuaalinen viittaus kultakolikiin toimii mielestäni hyvin indeksinä hänen varakkuudellaan rehvasätelevään äänensävyyn. Tein rich-sanan kirjaimista kultaiset lisäämällä niihin väriliu’un (gradient) hyödyntäen kolikkojen värejä, sekä lisäsin niihin hohtoa Unity-pelimoottorin tekstijärjestelmän materiaaliasetuksilla. Väriliu’un ja materiaalin lisääminen yksittäisiin sanoihin tekstilaatikossa vaati erillisten väri- ja materiaalitiedostojen luomisen Unity-pelimoottorin Assets-valikossa. Tiedostoihin valitaan väri- ja materiaaliasetukset samalla tavalla kuin yksittäisiin peliohjeisiin, mutta ne eivät suoraan vaikuta mihinkään, kunnes ne asetetaan toisen peliohjeen osaksi. Tiedostojen luomisen jälkeen niissä olevat asetukset saa tekstin osiin rich text -merkinnöillä <gradient> ja <material>, joihin lisätään tiedostoille annetut nimet.

Repliikin viimeisen osan nopeassa huudahduksessa ”out of here” lainasin samoista syistä rich-sanan muotoilusta versaalit ja lihavoinnin, mutta koko pysyy muuhun tekstiin nähden samana. Hain tällä haluamaani huudahduksen sävyä, kuitenkin viemättä liikaa voimaa rich-sanan kontrastilta. Hain puheeseen nopeutta ja liikkeen tuntua kirjaintyyppiä ja tyyliä käsittelevää lukua 2.2.1 soveltaen kursivoimalla huudahduksen kirjaimet. Näen kursivoinnin diagonaalisuuden tuovan sanaan liikkeen tuntua, koska kirjaimet ovat ikään kuin kaatumaisillaan, vastakohtana rich-sanassa hyödynnetyn kirjainleikkauksen vakauteen.



Kuva 26. Ensimmäisen tason ensisijaisen puhekohtauksen muotoilu Unity-pelimoottorissa. Vasemmalla hohtomateriaalin ja värialueun asetukset. Oikealla puheteksti, jossa muotoilua rich text -merkinnöillä. (Bankowski 2025.)

Kuvassa 26 näkyy ensisijaisen puhekohtauksen tekstin muotoilu. Vasemmalla ovat erikseen luomieni gradient- ja material-tiedostojen asetukset, joita hyödynnetään puhetekstissä rich text -merkintöjen avulla. Kuvassa oikealla ovat tekstilaatikon asetukset sekä siihen kirjoitettu teksti rich text -merkintöineen. Lisäsin merkintöihin värit ja selitteet, jotta tekstiä ja sen muotoilua olisi helpompi tulkita.

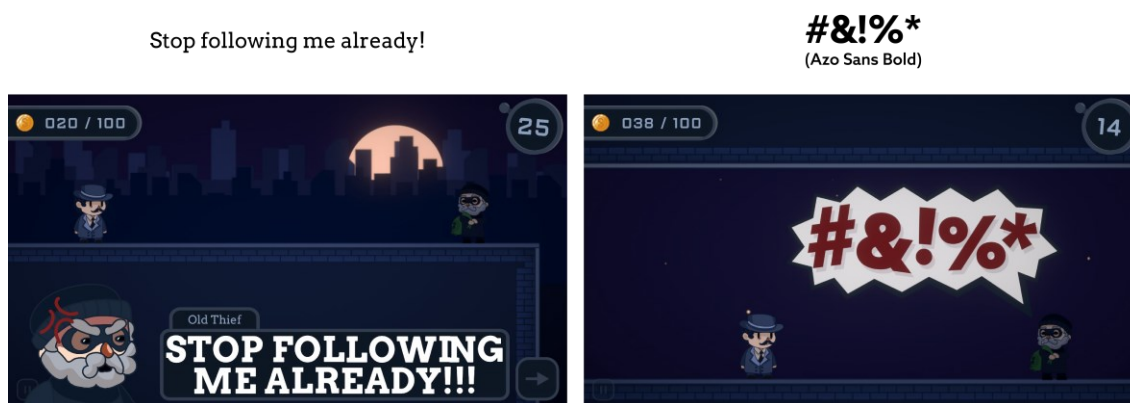
Toissijaisessa puhekohtauksessa (kuva 25 oikealla) halusin "See ya!" -replikkiin laulavan sävyn, jonka sävel nousee sanassa see ja laskee sanassa ya. Lisäksi huomasin replikkiä esittäessä, että sen kaksi sanaa sulautuvat yhteen puheessa, minkä halusin osaksi muotoilua.

Valitsin pohjaksi Jonathan Ballin suunnitteleman Alkaline Heavy -kirjaintyyppin Adobe Fonts -palvelusta, koska koin sen olevan kiinnijäämisen mahdollisuuden

kieltämiseen ja laulavaan sävyyn sopivan pirteä, vaikka se ei suoraan sovi pelin muuhun tyyliin. Lainasin lähestymistavan alaluvun 2.2.1 ensimmäisestä esimerkistä. Lisäksi koin, että kaunokirjoituksen kaltainen kirjainten yhdistyminen auttoi viestimään lausumisen jatkuvasta sävelestä. Jatkoin muotoilua muuttamalla tekstin poluiksi Adobe Illustrator -ohjelmassa. Tämän jälkeen pyrin esittämään repliikin yhteen sulautumista ja laulusäveltä muokkaamalla s-kirjaimen muotoa yhdistymään e-kirjaimeen, sekä toista e-kirjainta y-kirjaimeen. Esitin repliikin esitystavan sävelkulkua muotoilemalla rivin nousemaan sävelen noustessa ja laskemaan sävelen laskiessa, jonka idean esittelin alaluvussa 2.2.5. Muotoiluratkaisut vastaavat myös luvussa 2.2.6 käsiteltyä indeksiä, vaikka ovatkin ensisijaisessa puhekohtauksessa olevaa kullansävyä abstraktisempia. Muotoiluratkaisuilla on suora yhteys kuvattavaan sävelkorkeuteen ja lausumistapaan. Hyödynsin samaa muotoilukeinoja myös animaationa liikuttamalla puhekuplaa sävelen mukana.

3.3.2 ”Vihan” puhekohtauksien muotoilu

Vihan vaiheen repliikeiksi muodostuivat ”Stop following me already!” ensisijaisessa ja grawlix ”#&!%*” toissijaisessa puhekohtauksessa. Vaikka esittelen lyhyesti grawlixejä puheen esitysmuotona alaluvussa 2.2.2, ne ovat tässä alkupe räisenä repliikkinä ennen muotoilua. Puhekohtauksien lopulliset muodot näkyvät kuvassa 27.



Kuva 27. Toisen tason muotoillut puhekohtaukset. Ensisijainen puhekohtaus vasemmalla ja toissijainen oikealla. Kuvien yllä repliikit puheessa käytetyllä kirjaintyyppillä ennen muotoilua. Tason teemana on vihan surun vaihe tulkittuna varkaan kiinnijäämisen näkökulmasta. (Bankowski 2025.)

Ensisijaisessa puhekohtauksessa halusin korostaa tekstin muotoilulla vihaisuutta liioittelemalla repliikin karjunnan kovuutta. Koin lihavoidun leikkauksen sopivan kovaäänisyyteen painottamiseen alaluvun 2.2.1 tavoin. Lisäsin repliikkiin myös ylimääräisiä huutomerkkejä, kuten alaluvussa 2.2.2, ja aiemman kohtauksen tavoin suurta kokoa suhteessa pelin tavalliseen kirjaintyyppiin sekä tekstilaatikkoon. Hyödynsin myös tärinäefektiä indeksinä jännittyneisyyden aiheuttamalle tärinälle sekä liioitellulle äänenkovuudelle. Lisäsin efektit sekä kameraan että tekstiin hyödyntäen Unity-pelimoottorin Cinemachine-kamerajärjestelmän ja Text Mesh Pro -tekstijärjestelmän valinnaisten asetusten mukana tulevia valmiita efektejä. Efektien lisäyksen myötä puheteksti vaikuttaa olevan räjähtämäisillään tekstilaatikostaan ja pelimaailma tuntuu tärisevän varkaan karjunnasta korostaen puheen esitystapaa. Koska tekstilaatikossa on vain yhtä muotoilua, puhekohtauksessa ei tarvittu rich text -merkintöjä, vaan muotoilu toteutettiin tyyppillisten tekstimuotoiluohjelmien tavoin käyttöliittymästä käsin.

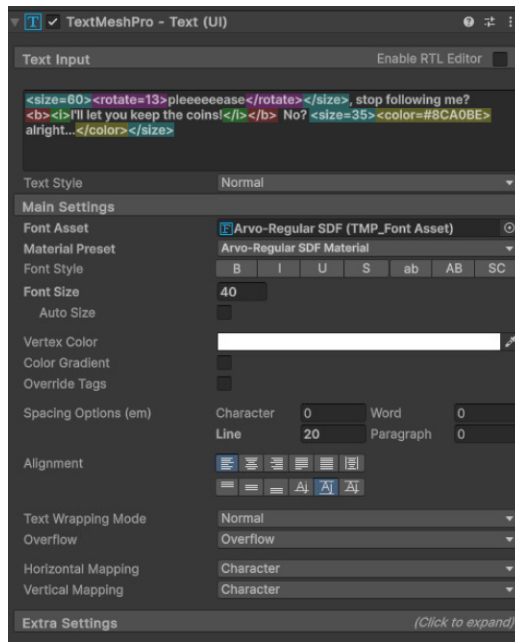
Toissijaisessa puhekohtauksessa hyödynnetään puhekuplan muotoa. Puhekupla on muotoiltu huutamisen myötä piikikkääksi, kuten esittelin alaluvussa 2.2.4. Ensisijaisen puhekohtauksen tavoin puhekuplassa on oma tärinäanimaatio kuvaamassa kiroamisen voimakkuutta. Tärinän ja rajun äänensävyyn korosteenä merkit ovat aseteltu puhekuplassa eri asentoihin, ja ne täyttävät suuren

coins!” kuvittelin esitystavan, jossa se lausutaan hätiköiden nopeammin ja hie-
man kovempaa, jonka jälkeen lauseen loput ”No?” ja ”Alright...” vaimenevat
toistaan hiljaisemmaksi.

Olisin halunnut hyödyntää please-sanassa ohjelmoitua animaatiota, jossa kirjai-
met liikkuvat vuoron perään ylös ja alas, kuten kuvailin koon ja tilan hyödyntämi-
sen alaluvussa 2.2.5 luoden myös indeksin aaltoilevalle äänensävyille. Tämän
toteutus koodilla koitui kuitenkin haasteellisemmaksi kuin ehdin projektin aikana
opetella, minkä vuoksi päädyin hakemaan samankaltaista vaikutelmaa ilman lii-
kettä. Käytin rich text -merkintää <rotate>, joka kääntää kirjaimia keskipisteis-
tään valitun astemäärän verran. Koen, että muotoilun vaikutus luo sanalle ha-
luamani painotuksen, mutta se ei kuvaa äänen sävelkulkua yhtä hyvin kuin oli-
sin halunnut. Ylikorostettua painotusta varten käytin myös kokokontrastia verrat-
tuna muuhun tekstiin sekä sanan keinotekoisista venytystä ylimääräisillä kirjai-
milla (alaluku 2.2.2).

”I’ll let you keep the coins!” -lauseen nopeampi ja astetta kovaäänisempi esitys-
tapa vastaa paljolti ensimmäisen tason ensisijaisen puhekohtauksen lopussa ol-
lutta ”out of here!” -huudahdusta, josta lainasin lihavoinnin ja kursivoinnin. Tä-
män kohtauksen esitystapa on kuitenkin hahmon kannalta vahingossa kovaää-
ninen verrattuna ensimmäisen tason tarkoitukselliseen huudahdukseen, joten
jätin versaalit pois tämän kohtauksen muotoilusta.

Repliikin lopun hiljenevä äänenkovaus puhujan itsevarmuuden laskiessa on to-
teutettu kokoon, värin ja indeksin alalukuja yhdistelemällä. Äänenkovauden hil-
jetessä tekstin pistekoko pienenee, sekä kuuluvuuden heikentyessä tekstin nä-
kyvyys heikkenee eli muuttuu läpikuultavaksi. Vaikka rich text -merkinnöillä pys-
tyy muuttamaan kirjainten opasiteettia, halusin itse valita värisävyn tekstilaati-
kon tummansinisen ja valkoisen tekstin väliltä, joten käytin värimerkintää. Ku-
vassa 29 on ensisijaisen puhekohtauksen tekstiasetukset. Lisäsin merkintöihin
värit ja selitteet, jotta tekstiä ja sen muotoilua olisi helpompi tulkita.



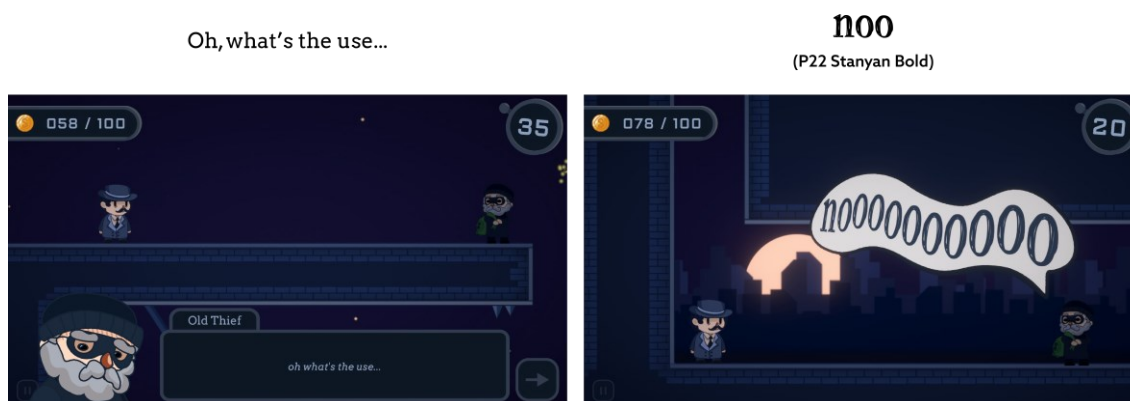
■ Lihavointi ■ Koon muutos ■ Värinvaihto
■ Rotaatio ■ Kursivointi (värit lisätty jälkikäteen)

Kuva 29. Kolmannen tason ensisijaisen puhekohtauksen muotoilu Unity-pelimoottorissa. Vasemmalla puheteksti, jossa muotoilua rich text -merkinnoillä, joiden selitteet ovat oikealla. (Bankowski 2025.)

Toissijaisessa puhekohtauksessa pidin esitystavasta, jossa muutaman toiston sijaan varas jatkaa anomista please-sanaa toistamalla soveltaen aiemmin esitellyä ylimääräisten merkkien hyödyntämistä kokonaisuin sanoihin. Esitystavasani puheääni oli melko hiljainen ja tasainen, ja hahmon ahdistuneisuus ilmeni ennemminkin levottoman liikkeen myötä. Toteutin Adobe Illustrator -ohjelmalla sprite sheet -animaation kuvaruudut, jossa puhekuplan sisällä oleva please-sanojen muodostama kuvio liikkuu alas paljastaen yhä lisää please-sanoja. Käytin niin sanotun tavallisen äänensävyn kuvaamisessa pelin pääkirjaintyyppiä Arvo Regularia, jolla yritän aiempien kohtauksien jälkeen kuvata sitä, ettei äänessä ole kuvailtavaa. Sanan jatkuva tasaista toistamista varten kirjoitin kaikki kirjaimet gemenoilla. Puhekuplan sisällä virtaavien sanojen lisäksi animoin puhekuplan heilumaan puolelta toiselle indeksinä varkaan eleellisestä levottomuudesta puhuessa.

3.3.4 ”Masennuksen” puhekohtauksien muotoilu

Masennuksen vaiheen repliikeiksi muodostuivat ”Oh, what’s the use...” ensisijaisessa ja epätoivoinen ”noo” toissijaisessa puhekohtauksessa. Puhekohtauksien lopulliset muodot näkyvät kuvassa 30.



Kuva 30. Neljännen tason muotoillut puhekohtaukset. Ensisijainen puhekohtaus vasemmalla ja puhekohtaus oikealla. Kuvien yllä repliikit puheessa käytetyllä kirjaintyyppillä ennen muotoilua. Tason teemana on masennuksen surun vaihe tulkittuna varkaan kiinnijäämisen näkökulmasta. (Bankowski 2025.)

Ensisijaisessa puhekohtauksessa pidin esitystavasta, jossa repliikki mumistaan hiljaa itselleen värähtelevällä äänellä. Käytin hiljaisen muminan kuvaamisessa edeltävän tason tavoin pientä pistekokoa, gemenoita ja väriä, joka on tavallisen tekstin ja tekstilaatikon väliltä esittäen osittaista kuuluvuutta osittaisella näkyvyydellä. Korostin hiljaista äänenvoimakkuutta entisestään keskittämällä tekstin tekstilaatikon keskelle, jotta tyhjää tilaa olisi puhetekstin joka puolella, hyödyntäen alaluvussa 2.2.5 ollutta kovaäänisyyden kuvaamista kääntäen. Väreilevää äänensävyä kuvasin hyödyntämällä vihan puhekohtauksen alaluvussa 3.3.2 mainittua tekstijärjestelmän valmista tärinäefektiä, kuitenkin säätäen efektin voimakkuutta niin, että se värähtelee vain heikosti, luoden erilaisen vaikutelman.

Toissijaisessa puhekohtauksessa hyödynsin jälleen ylimääräisiä merkkejä verryttäen repliikkiä entisestään. Valitsin kirjaintyyppiä Richard Keglerin suunnitteleman P22 Stanyan Boldin Adobe Fonts -palvelusta, koska kuvittelin repliikille

särkyvän käheän äänen, johon kirjaintyyppissä oleva epäsiisti tekstuuri mielestäni sopi yhteydeksi. Valitsemallani esitystavalla puheessa oleva sävel aaltoilee ja ikään kuin katoaa kaukaisuuteen, mitä varten muotoilin tekstin sekä puhekuplan aaltoilevan näköiseksi ja animoin sen huojumaan ylös ja alas. Äänen kaukaisuuteen katoamista kuvasin suoraan sillä, että tekstin alku on muotoiltu perspektiivissä kaukaisemmaksi kuin loppu.

3.3.5 ”Hyväksymisen” puhekohtauksien muotoilu

Hyväksymisen vaiheen repliikeiksi muodostuivat ”Alright, alright... you’ve caught me...” ensisijaisessa ja naurun paikkamerkki ”*laughs*” toissijaisessa puhekohtauksessa. Puhekohtauksien lopulliset muodot näkyvät kuvassa 31.

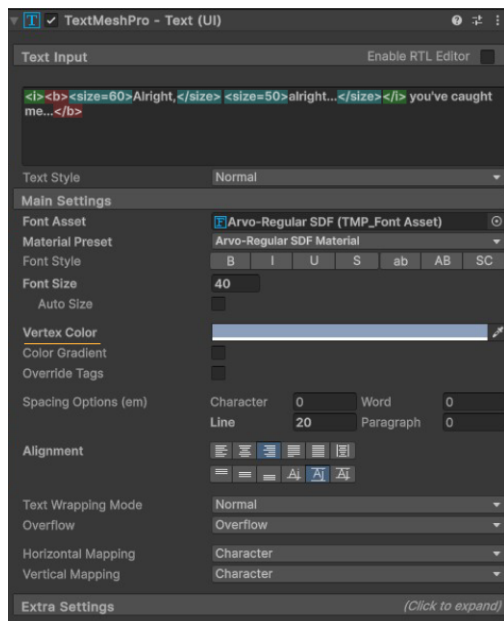


Kuva 31. Pelin viimeisen tason muotoillut puhekohtaukset. Ensisijainen puhekohtaus vasemmalla ja toissijainen ”puhe”-kohtaus oikealla. Kuvien yllä repliikit ennen muotoilua. Tason teemana on hyväksymisen surun vaihe tulkittuna varkaan kiinnijäämisen näkökulmasta. (Bankowski 2025.)

Viimeisen tason ensisijainen puhekohtaus on muista poikkeava siinä, ettei puhujan hahmo, eli varas, ole itse pelinäköymän lähikuvassa mukana, vaan oikealla tason lopussa. Varas huudahtaakin repliikin kauempaa, ja valitsemallani esitystavalla lause alkaa kovemmalla äänenkuvudella kuin sen loppu.

Muotoilin tekstijärjestelmän osia niin, että pelinäköymästä puuttuvan hahmon tavoin puhujan kuvaa ei myöskään näy. Pelaajan hahmolla on kuitenkin kyky tunnistaa varkaan ääni toisin kuin pelaajalla, mitä kuvaa tekstilaatikossa yhä oleva

puhujan nimi, kuten alaluvussa 2.2.4 todettiin. Varkaan sijaintia kauempana oikealla kuvasin tasaamalla tekstin oikealle tekstilaatikossa sekä yhdistämällä kaksi aiempaa muotoilukeinoa. Hahmo puhuu kovempaa, jotta hänen äänensä kuuluisi, minkä vuoksi teksti on lihavoitu, mutta hänen etäisyytensä vuoksi kuuluvuus pelaajan hahmolle on yhä heikko, jonka vuoksi se on aiempien hiljaisien repliikkien tavoin haaleammalla värillä. Ensimmäisen kahden alright-sanana nopeampaa korostettua sävyä kuvaamassa on jälleen niiden kursivoitu leikkaus. Ensimmäisen sanan jälkeistä lausumisen keventymistä kuvaa kutistuva piste-koko. Kuvassa 32 näkyy ensisijaisessa puhekohtauksessa käytetyt tekstiasetukset. Merkintöihin on lisätty värit ja niille selitteet, jotta tekstiä ja sen muotoilua olisi helpompi tulkita. Aiemmista muotoiluista poiketen koko teksti on sininen, joten se on toteutettu rich text -merkintöjen sisään täyttövärillä (vertex color).



■ Lihavointi ■ Koon muutos
■ Kursivointi

Kuva 32. Viimeisen tason ensisijaisen puhekohtauksen muotoilu Unity-pelimoottorissa. Vasemmalla puheteksti, jossa muotoilua rich text -merkinnöillä, joiden selitteet ovat oikealla. (Bankowski 2025.)

Toissijainen puhekohtaus on myös muista poikkeava, koska se ei oikeastaan sisällä puhetta vaan naurun elettä kuvaavaa tekstiä. Vaikka asteriskien käyttö toiminnan merkinä olisi itsessään mielenkiintoinen lisäys merkkien hyödyntämisen alaluvussa käsiteltyihin aiheisiin, halusin kokeilla viimeisellä tasolla jotain erilaista. Puhekuplien ja niiden eri muotojen toiminta kehyksinä mahdollistaa

mielestäni muunkinlaisen sisällön kuin tekstin. Esimerkiksi ajatuskuplassa voisi olla kokonainen video, ja uskoisin sen olevan yhä ymmärrettävissä hahmon ajatuksena tai hänen ajatuksiensa aiheena. Koska kohtauksen repliikkinä on pelkkää naurua koin, että siinä voisi toimia tekstin sijaan jonkin muotoinen hymiö tai emoji. McCulloch (2019, 156) kuvailee teoksessaan *Because Internet: Understanding the New Rules of Language* emojien roolin kommunikaatiossa olevan lähempänä eleitä (gestures) kuin kieltä tai puhetta, minkä vuoksi koen ratkaisun sopivan juuri tähän kohtaukseen muiden sijaan. Puhetta kuvaavan tekstin muotoilun teeman hengessä muotoilin oman naurua kuvaavan hymynaaman Adobe Illustratorilla muokkaamalla kaksoispisteen ja D-kirjaimen vektorimuotoja luoden yhteyden merkkien hyödyntämiseen. Naurun kuvaamiseen hyödynsin myös puhekuplan heiluttamista ylös ja alas animaatiolla kuvaten indeksinä naurun aiheuttamaa liikettä kehossa.

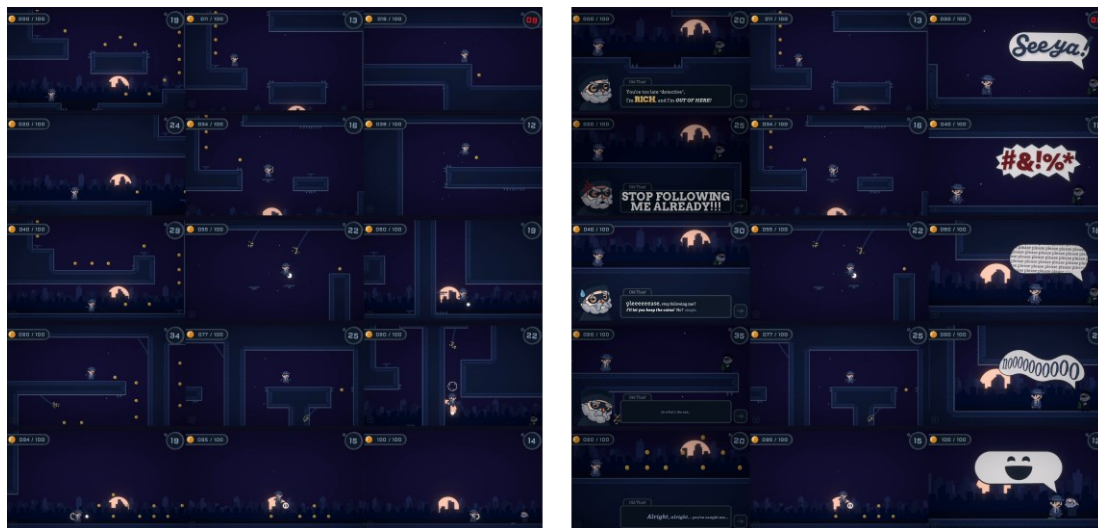
Tarinallisesti nauru kuvaa varkaan kiinnijäämisen hyväksymistä, sekä sitä että varkaalla oli oikeastaan hauskaa pelin tapahtumien aikana. Naurun alettua varkaan voi viimein ottaa kiinni, mikä siirtää pelin lopputeksteihin lopettaen pelin.

3.4 Pohdinta

Puhekohtauksien lisääminen ja muotoilu luovat pelille narratiivisen rakenteen, joka mielestäni auttaa pitämään muuten yksinkertaisen tasohyppelyn pelikokemuksen mielenkiintoisena. Lopputulos on mielestäni myös lähtökohtana ollutta tasohyppelyn toimintoja esittelevää demopeliä vakuuttavampi kokonaisuus, vaikka en lisännyt siihen uusia pelimekaniikkoja. Mielestäni voisikin tulkita puhekohtauksien tuovan lisäarvoa pelin laadulle, vaikka peli pysyy muuten samana.

Vaihtuvat kohtaukset ja niissä olevat tunteet tuovat pelille etenemisen tuntua, vaikka tasoissa olevia muita visuaalisia elementtejä käytetään yhä uudelleen. Tällä tavoin kohtauksien eri muotoilukeinot edistävät myös pelin visuaalista identiteettiä tuomalla tarpeellista vaihtelua pelin ulkonäköön. Loin tästä havainnollistavan kuvan 33, jossa on kuvakaappaukset viiden tason alusta, puolivä-

listä ja lopusta ennen ja jälkeen puhekohtausten lisäämistä. Kuvasta on mielestäni helppo hahmottaa kohtauksien tuoma muutos pelikokonaisuuden ulkoasuun. Tekstikohtauksien lisääminen oli myös vähemmän työlästä kuin uusien tasokonseptien ja niiden kuvalaattojen sekä taustojen kuvittaminen. Kaupallisessa projektissa kohtaukset olisivat olleet siis ajallisesti kustannustehokas tapa monipuolistaa pelin ulkonäköä.



Kuva 33. Kuvakaappaukset pelin viiden tason alusta, puolivälistä ja lopusta. Vasemmalla ennen puhekohtauksien lisäämistä ja oikealla niiden jälkeen. Lisäämisen jälkeisissä kuvissa on enemmän visuaalista vaihtelua, minkä uskon auttavan pitämään pelin kiinnostavana. (Bankowski 2025.)

Suunnitteluratkaisut onnistuivat mielestäni melko hyvin, mutta molemmissa kohtaustyypeissä täytyi tehdä kompromisseja pelimoottorin käyttökokemuksen puutteen vuoksi. Ensisijaisissa kohtauksissa olisi mielestäni hienoa hyödyntää enemmän liikettä, mutta sen toteutus koodilla oli yllättävän haasteellista projektin rajalliseen toteutusaikaan nähden. Toissijaisten puhekohtauksien puhekuplia pystyi liikuttamaan Adobe After Effects -ohjelmasta itselleni tutummilla key-frame- ja motion tween -toiminnoilla, mutta jos ne olisivat toimineet tekstijärjestelmän osiin, en tätä toiminnallisuutta löytänyt projektin aikana.

Toissijaisissa puhekohtauksissa olisin halunnut käyttää enemmän animaatioita juuri Adobe After Effects -ohjelmaa hyödyntäen, mutta projektin aikana oppimallani tavalla toteuttaa ruutukohtaiset animaatiot sprite sheet -kuvilla, joissa on

kaikki animaation ruudut, kuvakoot olisivat paisuneet liian raskaiksi käyttää pelissä. Tämän voisi kiertää jo opettelemillani taidoilla tallentamalla puhekuplien sisällön kirjainkohtaisiksi kuviksi, joissa toimisi puhekuplissa käytetyt tietokoneen laskemat siirtymät. Kuvatiedostojen määrän hallinta olisi kuitenkin näin paisunut projektin aikatauluun nähden haasteelliseksi. Tästä huolimatta olen lopullisiin tuotoksiin tyytyväinen.

Tyytyväisyyttäni projektiin lisää se, että peli ei lyhydestään huolimatta jäänyt pelikonseptiksi, vaan se on toimiva kokonaisuus, jota voi pelata verkkoselaimessa, mihin on ohjeet liitteessä 1. Liite sisältää myös videon videopelin läpäisystä alusta loppuun, jos haluaa nähdä pelin etenemistä sitä itse kokeilematta.

Toimivuudesta riippumatta peli ei mielestäni olisi vielä valmis kaupalliseksi myytäväksi peliksi, vaan sitä varten sitä pitäisi laajentaa erilaisien tasojen, taustojen, ansojen ja juonellisten lisäysten avulla, sekä optimoida toimimaan paremmin eri alustoilla. Vaikka tämän hetkisen repliikitön päähenkilö (silent protagonist) on joskus tarkoituksella hyödynnetty tekniikka videopeleissä, olisi helppo seuraava askel tuoda päähenkilölle repliikkejä luoden pelin hahmoille vuoropuhelua.

Pelin tämän hetkistä toimivuutta voisi kuitenkin hyödyntää kaupallisen pelin rahoituksen hankkimisessa, yhdistämällä toiminnallisen demopelin jatkossa lisättävien elementtien konseptitaiteeseen. Uskon kuitenkin jatkossa siirtyväni uuteen projektiin jättäen tämän videopelin opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden tulokseksi.

4 Yhteenveto

Puhetta kuvaavan tekstin muotoilu itsessään on erittäin laaja aihealue, josta voisi videopelirajauksellakin kirjoittaa vielä paljon lisää. Opinnäytetyöni toiminnallisen muodon vuoksi käsittely jää kuitenkin valitettavan pintapuoleiseksi, sillä etsin muotoilukeinoja itselleni käytettäväksi kattavamman kirjallisuuskatsauksen sijaan jättäen oven auki jatkotutkimukselle. Videopelien esimerkkien valinta

oman tiedon perusteella myös luo aineistoon omien pelimieltymysten myötä mahdollista vinoumaa.

Katsauksessa löydetyt ja eriteltyt muotoilukeinot olivat kuitenkin omassa käytössä toimivia sekä edistivät hyvin omaa ymmärrystäni tekstimuotoilusta. Mahdollista jatkotutkimusta varten löysin myös omasta esimerkkiaineistosta mielenkiintoisia havaintoja, kuten sen, että muotoiluvalinnat olivat yllättävän samankaltaisia riippumatta pelin valmistusmaasta, vaikka tietääkseni sarjakuvissa on enemmän alueellista tyylivaihtelua. Tämän paikkaansa pitävyyttä tulisi kuitenkin tutkia systemaattisemmalla aineistonhankinnalla ja sen käsittelyllä. Olisi myös mielenkiintoista syventyä vielä enemmän peleissä jo käytettyihin kirjaintyyppi- ja muotoiluvalintoihin, kun itse lähestyin aihetta enemmän graafisen suunnittelun näkökulmasta esimerkkinstojen tukemana.

Opinnäytetyön myötä havahduin entistä enemmän videopeleissä jo käytettyjen muotoilukeinojen laajuuteen. On kuitenkin huomionarvoista mainita, että kaikissa esimerkeissä nostot olivat korostettuja tilanteita, jotka sopivat käsiteltävään keinoon, ja että peleissä muulloin käytettävä typografia saattoi olla hyvin yksinkertaista. Katsauksen lopputuloksena koenkin, että videopelimaailma hyötyy jo puhetta kuvaavan typografian muotoilusta, mutta sitä voisi kehittää yhä pitemmälle tuomalla typografian osajia osaksi videopelien kehittämistä. Hyödyt näkyisivät pintatasoisesti siten, että peleissä olisi parempaa typografiaa ja mielenkiintoisia ratkaisuja erikoistilanteissa, mutta ne voisivat näkyä myös kustannuspuolella.

Esimerkiksi ääninäyttely on erittäin kallista laitteiston, nauhoitustilavuokrien, näyttelijöiden palkkojen sekä mahdollisten käsikirjoitusmuutosten vuoksi. Jos tekstimuotoista dialogia muotoilisi tarpeeksi hyvin, mielestäni ääninäyttelyn lisääminen ei olisi enää välttämätöntä, koska hyvin muotoiltu teksti voisi tehdä pelikokemuksesta jo hyvinkin elävän. Ääninäyttelyn voi myös myöhemmin lisätä päivityksenä, kuten tietääkseni tehtiin Mografin kehittämässä ja julkaisemassa

pelissä *Jenny LeClue*, milloin alustavan version tuli olla toimiva myös ilman ääninäyttelyä.

Videopelitypografialla voisi olla myös mahdollisia etuja pelien saavutettavuudessa huonokuuloisille, mutta tämäkin vaatisi jatkotutkimusta. Saavutettavuus-tematiikan käsittelystä voisi tehdä kokonaan oman työnsä, johon voisi ottaa myös luettavuuden kysymykset tutkittavaksi.

Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden lopputuloksena oli toimiva lyhyt narratiivinen videopeli. Lisäämäni muotoillut puhekohtaukset loivat pelille tarinankerronallisen rungon, jolla pelin muuten yksinkertainen pelikokemus pysyy mielestäni mielenkiintoisempana. Puhekohtauksissa käytetyt muotoiluratkaisut edistivät pelin visuaalista identiteettiä vähemmällä työmäärällä kuin kokonaan uusien tasokonseptien ja elementtien luominen, tehden siitä mielestäni ajallisesti kustannustehokkaan tavan monipuolistaa pelin ulkoasua. Puhekohtauksien myötä peli vaikuttaa myös paljon edistyneemmältä kokonaisuudelta kuin lähtökohtana ollut tasohyppely, jossa kerätään kolikoita, vaikka peli muuten pysyi samana. Toimivaa lyhyttä peliä voisi jatkaa laajemmaksi kaupalliseksi kokonaisuudeksi tai käyttää mahdollista rahoitusta varten konseptitodistuksena. Uskon kuitenkin itse jättäväni pelin nykyiseen muotoon, jotta voin aloittaa tulevaisuuden projekteissani tyhjältä pohjalta.

Lähteet

Alt, Eric 2023. A brief history of the platformer. The edit. Uutiskirje 14.6.2023. Activision Blizzard. <https://newsroom.activisionblizzard.com/p/a-brief-history-of-the-platformer> (viitattu 24.3.2025).

Blambot i.a.. Comic book grammar & tradition. Verkkosivu. <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition> (viitattu 7.4.2025).

Bringhurst, Robert 2004. The elements of typographic design. 3. painos. Washington: Hartley & Marks.

Brusila, Riitta 2002. Typografia kulttuurisena kielenä. Teoksessa Brusila, Riitta (toim.): Typografia. Kieltä vai visuaalisuutta. Porvoo: WS Bookwell. 83–84.

Elisabeth Kübler-Ross Foundation i.a.. 5 stages in popular media. Verkkosivu. <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-in-popular-media/> (viitattu 24.3.2025).

Icon 2020. A brief history of Comic Sans. Verkkosivu. <https://www.iconeye.com/design/a-brief-history-of-comic-sans> (viitattu 11.4.2025).

Itkonen, Markus 2021. Typografian käsikirja. 6. tarkistettu painos. Helsinki: Typoteekki.

Keleş, Ahmet Kamil 2024. Typewriter text effect in Unity: You might be doing wrong. Artikkele. Medium. <https://medium.com/@ahmetkamilkele/typewriter-text-effect-in-unity-you-might-be-doing-wrong-5e78f21b3494> (viitattu 26.3.2025).

Kieliasiantuntijat ry 2020. Ohjelmatekstitysten laatusuositukset web-versio. Pdf-dokumentti. https://kieliasiantuntijat.fi/wp/wp-content/uploads/2021/01/Ohjelmatekstitysten_laatusuositukset_web-versio.pdf (viitattu 22.10.2024).

Luova Eurooppa 2021. Videopelit ja immerstiivisen sisällön kehittäminen. Verkkosivu. <https://culture.ec.europa.eu/fi/node/2982> (viitattu 22.10.2024).

Lupton, Ellen 2011. Graphic design thinking. Beyond brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva. Näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows KY.

McCloud, Scott 2006. Making comics. Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels. New York: HarperCollins Publishers.

Merriam-Webster i.a.. What the #@*% is a 'gawlix'?. Verkkosivu. <https://www.merriam-webster.com/wordplay/gawlix-symbols-swearing-comic-strips> (viitattu 11.4.2025).

Middendorp, Jan 2014. Shaping text. 2. painos. Amsterdam: BIS Publishers.

MIT ISO i.a.. Air quotes. Verkkosivu. <https://iso.mit.edu/americanisms/air-quotes/> (viitattu 7.4.2025).

nokturno.fi i.a.. aseeminen. Verkkosivu. https://nokturno.fi/work_category/aseeminen/ (viitattu 13.4.2025).

Saltz, Ina 2019. Typography essentials. 100 design principles for working with type. 2. uudistettu ja laajennettu painos. Massachusetts: Rockport Publishers.

Samara, Timothy 2014. Design elements. A graphic style manual. Understanding the rules and knowing when to break them. 2. uudistettu ja laajennettu painos. Massachusetts: Rockport Publishers.

Sarjakuvamuseo i.a.. Sarjakuvan ominaispiirteet. Verkkosivu. <https://sarjakuva-museo.org/sarjakuvan-ominaispiirteet/> (viitattu 10.11.2024).

Therault Jake 2019. A brief history of collectibles in videogames. Artikkel. Medium. <https://medium.com/subpixelfilms-com/a-brief-history-of-collectibles-in-videogames-c12776a1585f> (viitattu 24.3.2025).

Unity Documentation i.a.a. Style text with rich text tags. Verkkosivu. <https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/UIE-rich-text-tags.html> (viitattu 26.3.2025).

Unity Documentation i.a.b. Supported rich text tags. Verkkosivu. <https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/Manual/UIE-supported-tags.html> (viitattu 26.3.2025).

Unity Learn i.a.. QuickStart to TextMesh Pro. Verkkosivu. <https://learn.unity.com/tutorial/working-with-textmesh-pro#> (viitattu 26.3.2025).

Warde, Beatrice 1930/2005. The crystal goblet. Teoksessa Hinkka, Jorma (toim.): Kristallimalja. Typografian tulee olla näkymätöntä. Helsinki: Erweko Painotuote.

Wikipedia 2025. Five stages of grief. Verkkosivu 3.3.2025. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Five_stages_of_grief&oldid=1278598256 (viitattu 24.3.2025).

Kuvalähteet

Kuva 1. Design Observer 2020. Kuvakaappaus verkkosivusta <https://designobserver.com/robert-massin/> (viitattu 24.10.2024).

Kuva 2. Persona 5 2016. Atlus. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 3. Undertale 2015. Toby Fox. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 4. Great Ace Attorney Chronicles 2021. Capcom. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 5. Golf Story 2017. Sidebar Games. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 6. Great Ace Attorney Chronicles 2021. Capcom. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 7. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy 2019. Capcom. Kuvakaappaus pelistä.
- Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy 2024. Capcom. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 8. Alan Wake 2 2023. Remedy Entertainment. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 9. Great Ace Attorney Chronicles 2021. Capcom. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 10. Legend of Zelda: Echoes of Wisdom 2024. Nintendo. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 11. Kuvakooste. Kuvaparit ylhäältä alas.

- Professor Layton and the Diabolical Box HD 2019. Level 5. Kuvakaappaukset pelistä.

- Snufkin: Melody of Moominvalley 2024. Raw Fury. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 12. Mortal Kombat 2 1993. Midway. Kuvakaappaukset pelistä.

Kuva 13. Bankowski, Marcus 2025. Omat Adobe Illustratorilla toteutetut hahmokuvitukset ja animaatioiden kuvaruudut.

Kuva 14. Bankowski, Marcus 2025. Oma Adobe Illustratorilla toteutettu sprite sheet.

Kuva 15. Bankowski, Marcus 2025. Omat Adobe Illustratorilla toteutetut estekuvitukset ja animaatioiden kuvaruudut.

Kuva 16. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaus omasta videopelistä ja oma Adobe Illustratorilla toteutettu kuvitus.

Kuva 17. Bankowski, Marcus 2025. Oma kuva.

Kuva 18–19. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaukset omasta videopelistä.

Kuva 20. Bankowski, Marcus 2025. Oma kuva.

Kuva 21.

Kuva 21. Bankowski, Marcus 2025. Omat Adobe Illustratorilla toteutetut hahmokuvitukset.

Kuva 22. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaus omasta videopelistä.

Kuva 23–24. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappauksia Unity-pelimoottorin valikoista.

Kuva 25. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaukset omasta pelistä, sekä niissä käytetyt kirjaintyypit ilman muotoilua

Kuva 26. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappauksia Unity-pelimoottorin valikoista omilla korostuksilla ja selitteillä.

Kuva 27–28. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaukset omasta pelistä, sekä niissä käytetyt kirjaintyypit ilman muotoilua.

Kuva 29. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaus Unity-pelimoottorin valikosta omilla korostuksilla ja selitteillä.

Kuva 30–31. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaukset omasta pelistä, sekä niissä käytetyt kirjaintyypit ilman muotoilua.

Kuva 32. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappaus Unity-pelimoottorin valikosta omilla korostuksilla ja selitteillä.

Kuva 33. Bankowski, Marcus 2025. Kuvakaappauksia omasta videopelistä.

Liitteet

Liite 1. Video opinnäytetyön toiminnallisen osuuden videopelin läpäisystä, sekä ohjeet sen kokeiluun selaimessa

Opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden lopputuloksena on toimiva lyhyt video-peli, jota voi kokeilla halutessaan verkkoselaimessa ilman lataamista.

Video videopelin läpäisystä löytyy osoitteesta <https://youtu.be/ii9dFt7BH3o>

Peli löytyy osoitteesta <https://bankowskimarcus.itch.io/thefivestagesofathief>.

Peli ei ole kokonaan julkinen, vaan sen pelaamiseen tarvitsee salasanan, joka on pelkkä numero 1.

Pelissä olevaa hahmoa ohjataan nuolinäppäimillä ja siinä hypätään välilyöntiä painamalla. Pelissä on monesta tasohyppelystä lainaten myös kaksoishyppy, jonka myötä ilmassa voi hypätä toisen kerran. Tämän lisäksi liikkuessa ilmassa seinää vasten, hahmo laskeutuu tavallista hitaammin mahdollistaen seinältä hyppäämisen.

Peli toimii myös joillain mobiililaitteilla, jossa liikutaan vetämällä kosketusnäytön vasenta puoliskoa liikkumisen suuntaan. Hyppääminen tapahtuu napauttamalla kosketusnäytön oikeaa puoliskoa.