



AKTIIVISEN SANKARIN TARINA

Videopelien käsikirjoittamisen erot ja haasteet

Essi Hautala

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Elokuva ja televisio
Käsikirjoittaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuva ja televisio
Käsikirjoittaminen

ESSI HAUTALA

Aktiivisen sankarin tarina
Videopelien käsikirjoittamisen eroavaisuudet ja haasteet

Opinnäytetyö 59 sivua, joista liitteitä sivua
Toukokuu 2015

Aktiivisen sankarin tarina on opinnäytetyö elokuvan katselijan ja videopelin pelaajan eroista. Tämän eron tiedostaminen on todella tärkeää tuleville pelikäsikirjoittajille, koska mediamuotoina elokuvat ja videopelit ovat huomattavan erilaisia samankaltaisuuksistaan huolimatta.

Ensimmäiseksi tekstissä kerrotaan mitkä nämä erot todella ovat ja mitä niistä käsikirjoittajan pitää erityisesti ottaa huomioon lähtiessään kirjoittamaan videopelejä. Samassa kappaleessa käydään läpi esimerkkipelinä käytetyn Dragon Age –pelisarjan ominaisuuksia dramatiikassa niin pelimekaniikan kuin dramaturgian kannalta ja lopuksi nämä prosessin osat erotellaan, ja ne käydään läpi erillisissä osissaan.

Seuraavaksi opinnäytetyössä käydään läpi tarinallisten pelien erikoisominaisuuksia videopeliteollisuudessa, sekä vastataan kysymyksiin siitä, minkälaiset pelaajat tarinallisia pelejä pelaavat, kuin myös mitä he näiltä peleiltä hakevat.

Viimeisessä kappaleessa käydään läpi näiden pelaajien tarpeita tarkemmin ja käsitellään sitä, miten käsikirjoittaja voi vahvistaa pelaajan erilaisia kokemuksia videopeliä pelatessa.

Liitteenä opinnäytetyössä on 449 vastaajan kyselyn tulokset, sekä pieni esittely Dragon Age –pelisarjasta.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Film and Television
Scriptwriting

ESSI HAUTALA:

Tale of the Active Hero

Differences and Challenges in Scripwriting for Games as Compared to Films

Bachelor's thesis 59 pages, appendices 11

May 2015

Tale of the Active hero is a thesis about the differences of a film viewer and a video game player. Acknowledging this difference is extremely important for future game screenwriters, because video games and films are notably different as entertainment media, regardless of their similarities.

The thesis begins by firstly going through all these differences and looking at what writers should especially take into consideration when they begin to write video games. In the same chapter dramatics used in the game Dragon Age are discussed from mechanical and dramatic perspectives. The individual parts of the whole are analysed in their respective sections.

The specifics of story-based games are reviewed further on and answers are given to questions such as what kind of players play video games and what are they searching for in these games.

The last chapter goes through the needs of these players and provides a discussion about what a scriptwriter can do to strengthen all the different experiences players have while playing a video game.

The appendices include the results of an enquiry to Finnish gamers and also a short introduction about the game series Dragon Age.

Key words: video games, immersion, gamers, scriptwriting

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO.....	6
2 KÄSIKIRJOITTAMISESTA.....	7
2.1. Pelikäsikirjoittamisen erot elokuvaan verraten.....	7
2.1. Tarinan käyttö videopeleissä.....	8
2.1.1. Esimerkkinä Dragon Age.....	11
2.3. Prosessin osat.....	13
2.3.1. Premissi.....	15
2.3.2. Juonilinjat.....	18
2.3.3. NPCt.....	22
2.3.4. Dialogi ja välikohtaukset.....	24
2.3.5. Tehtävät.....	27
2.3.6. Tietopaketit.....	30
3 PELIN JA PELAAJAN PROFILOINTI.....	32
3.1. Mitä tarinallinen peli tarjoaa.....	32
3.2. Millainen pelaaja haluaa peliinsä tarinaa.....	33
4 PELAAJAN TARPEET.....	39
4.1. Aktiivisuus.....	39
4.2. Immersio.....	41
4.3. Omakohtainen pelikokemus & uudelleenpelattavuus.....	43
5 LOPPUPOHDINTA.....	46
6 LÄHTEET.....	47
7 LIITTEET.....	48
7.1. Dragon Age.....	48
7.1.1. Dragon Age: Origins.....	48
7.1.2. Dragon Age II.....	49
7.1.3. Dragon Age: Inquisition.....	49
7.2. Kyselyn tulokset.....	51

TERMISTÖ

- **tarinallinen peli** – videopeli, jossa on selkeä tarina, jota pelaaja vie eteenpäin
- **immersio** – videopeliin uppoamisen tunne, videopelin maailmaan eläytyminen
- **pelaajahahmo** – pelaajan kontrolloima päähenkilö
- **npc** – non playable character, hahmo joka ei ole pelaajan kontrolloima
- **päätehtävä** – pelin juonta edistävä tehtävä, voi olla useampia jotka linkittyvät toisiinsa
- **sivutehtävä** – juonellisesti merkityksetön lisätehtävä, josta voi saada jonkinlaista lisämateriaalia tai lisäpisteitä pelissä, mutta se ei ole pelin viimeistelemisen kannalta tärkeä
- **kumppanitehtävä** – hahmokumppaneiden juonellinen tehtävä, eivät ole pakollisia pelin läpäisemiseksi, mutta antavat lisämateriaalia hahmoista ja voivat joko lisätä tai vähentää hahmojen hyväksyntää
- **pulmatehtävä** – jonkinlainen arvoitus, oli se kuvallinen tai tekninen, jonka läpäisemällä saa esim. tason auki pelissä
- **joukkue** – pelaajan mukana kulkeva hahmojoukko, jonka pelaaja saa itse koostaa
- **dialogi** – hahmojen välinen puhe
- **välikohtaus** – animoitu kohtaus, missä on mahdollisesti dialogivaihtoehtoja, mutta kulkee muuten ilman pelaajan aktiivista osallistumista, käytetään dramatisoimaan peliä
- **juonilinja** – tarinan yksi osio joka kulkee tarinan mukana, voi olla vähäinen, kohtuullinen tai pääjuonilinja
- **oksistomalli** – puunoksien tavoin haarautuva juonilinjasto, missä yksi mahdollisuus tuo toisen mahdollisuuden ja taas toisen, jos pelaaja valitsee yhden käänteen, hänen pelinsä muuttuu sen mukaan
- **pöytäkonsoli** – yleistermi pelilaitteille, joita pelataan television kautta scart-liittimellä liitettynä (esim. PlayStation, Nintendo Wii, Xbox)
- **käsi-konsoli** – pelilaitte, joka on käsiin mahtuva oma laitteensa, voi pelata missä vain (esim. GameBoy)
- **kompletionistipelaaja** – pelaaja joka tavoittelee pelin läpipelaamista sata prosenttisesti

1 JOHDANTO

Videopelit ovat nousseet elokuvan ja television kanssa samalle tasolle, mitä viihdemediamuotoihin tulee. Yhä useammat pelaavat videopelejä jokapäiväisesti, johtuen mobiilipelien uudesta noususta. Nykyään videopelit kulkevat kätevästi taskussa, eikä niiden pelaaminen ole lainkaan niin vaivalloista kuin luullaan.

Eniten huomiota ovat kuitenkin saaneet tarinalliset, joskus jopa elokuvallisetkin pelit, joiden tarinankerronta on vaikuttanut todella monet niin uudet kuin vanhatkin pelaajat. Tarinalliset pelit ovat kiehtoneet myös minua ja siksi opinnäytetyössäni lähdenkin tutkimaan niiden käsikirjoittamisen tarjoamia haasteita ja asettamia vaatimuksia.

Käsikirjoittajana minua on aina kiinnostanut erityisesti se, saako katsoja sanomani selville ja onko tuote hänen mielestään ymmärrettävä ja samaistuttava. Tämän vuoksi lähdin erityisesti tutkimaan käsikirjoittamista pelaajan näkökulmasta ja sitä mikä tekee pelaajan mielestä videopelistä hyvän ja mikä huonon.

Opinnäytetyötäni varten tein pelaajakyselyn, missä kysyin muun muassa mitkä asiat suomalaiset pelaajat kokevat tärkeiksi videopeleissään, kuinka paljon he käyttävät omaa aikaansa pelaamiseen ja miksi he pelaavat. Sain huiman määrän vastauksia, joiden käsittelyyn meni oman aikansa, mutta niiden kautta minulle tuli hyvin selväksi pari asiaa: pelaajat ovat tarkkoja peliensä laadusta ja he ovat aktiivisia niin yhteisössään kuin videopelejä pelatessaankin. Tämän vuoksi pelaajan aktiivisuus ja sen tukeminen tuli punaiseksi langaksi opinnäytetyössäni.

Pelit alkavat olla elokuvallisia ja elokuvat interaktiivisia, aktiivisuus ja tunteiden herättäminen on toisin sanoen se, mitä mediassamme haetaan näinä aikoina. Haluamme osallistaa katsojiamme ja antaa heidän kokea empatian tunteita erilaisia hahmoja kohtaan, kenties jopa haluamme heistä yhden hahmon tarinoihimme. Tällainen mentaliteetti näkyy tällä hetkellä videopeliteitellisuudessa ja sen uskollisissa käyttäjissä ja odotankin itse innolla, millon elokuvateollisuus pääsee käyttämään näitä tarinankerrontamuotoja hyväkseen.

Opinnäytetyössäni tutkin erityisesti pelien ja elokuvien eroa dramaturgiassa, sekä kirjoitusprosessissa, kuin myös mietin sitä miten elokuvan katsoja eroaa videopelin pelaajasta.

2 VIDEOPELIN JA ELOKUVAN KÄSIKIRJOITTAMINEN

2.1 Pelikäsi kirjoittamisen erot elokuvaan verraten

Pelikäsi kirjoittamisen haasteet ovat vielä jokseenkin vieraita isolle osalle käsi kirjoittajista. Elokvakäsi kirjoittaja voi hyvinkin yllättyä siitä, kuinka paljon erilaisia osa-alueita pelin käsi kirjoittamisessa ensinnäkin on, mutta peleillä ja elokuvilla on työmäärän lisäksi yksi erittäin suuri ero.

Christy Marx, kokenut media-alan käsi kirjoittaja, määrittelee pelin aktiviteetiksi, johon uppoudutaan joko yksin, tai muiden kanssa, ja jossa on kokoelma sääntöjä, sekä yksi tai useampi tavoite (Marx 2007, 139-140). Videopelit ovat tästä tietenkin virtuaalisia versioita, joissa pelaaminen tapahtuu joko tietokoneen tai erilaisten pöytä- ja käsi konsolien kautta.

Tästä nousee jo esille varsin selkeä ero elokuvaan. Elokuvat ja videopelit ovat molemmat ajanvietettä, mutta näistä videopelit sisältävät sääntöjä ja odotuksia, jotka koskevat pelaajaa. Pelaaja on näin ollen suorittaja, siinä missä elokuvan katsoja on nimenomaisesti katsoja.

Molempia median muotoja yhdistää toki se, että molemmissa on juoni, jota seuraamme. Elokuvien ja videopelien rajapinta on alkanut viime vuosina rikkoutua, kun puhumme elokuvallisista peleistä ja interaktiivisista elokuvista, mutta näiden kahden median välillä on silti helppo tehdä selkeä raja. David Freeman kirjoittaa kirjassaan *Creating Emotions in Games* esimerkkejä tämän interaktiivisuuden vaatimuksista.

Kun kirjoitamme tarinaa elokuvaan, koetamme herättää katsojassa tunteita kirjoittamalla keksimiemme henkilö hahmojen tarinan niin, että katsoja ymmärtää, mitä he käyvät läpi. Pelaajalle ei voi puolestaan ehdottaa tunnetta ja olettaa heidän tuntevan sitä (Freeman 2004, 25). Pelissä pelaaja on itse tarinan päähenkilö ja aktiivinen osa, joten he usein kokevat tunteet itsensä kautta. Pelaajaa ei toisin sanoen voi vain asettaa rooliin ja kertoa hänelle mitä tuntee ja tehdä, ilman että hän kyseenalaistaa asioita.

Katsoja, joka on ulkopuolinen tarkkailija, hyväksyy monetkin elokuvien tarinalliset epäloogisuudet ja heikkoudet, koska hän ei koe itse olevansa annetussa tilanteessa

osallinen. Vaikka samaistumisen tunne johonkin henkilöhahmoon kohtauksessa voisikin olla vahva, voi henkilöhahmo silti toimia aivan eritavalla kuin katsoja tapauksessa toimisi. Pelaaja on puolestaan oma itsensä keskellä pelin tapahtumia ja toimiva osapuoli, joka auttaa juonta etenemään. Pelaajan pitää toisinsanoen vahvasti tuntea olevansa osa pelimaailmaa, tai hän ei välitä siitä mitä todella pelin maailmalle tai hahmoille tapahtuu. (Freeman 2004, 25.)

Pelit eivät toisin sanoen voi tarinansa puolesta toimia elokuvan ja television mekaniikalla, missä kirjoittaja kontrolloi tapahtumien kulkua, tapahtumien aikaväliä, puhumattakaan siitä, että kirjoittaja pystyisi näyttämään tietyt liikuttavat tapahtumat tiettyjen hahmojen välillä (Freeman 2004, 11).

Pelaajat, jos halutaan yleistää, haluavat kontrolloida peliään ja tehdä pelikokemuksestaan henkilökohtaisen. Pelaajalle on tärkeä tuntea olevansa aktiivinen osa tarinaa ja siksi käsikirjoittajan on heti ensi alkuun luovuttava siitä ajatuksesta, että hän voisi yrittää kontrolloida pelaajaa menemään tarinassa tiettyä reittiä pitkin.

Tämä johtuu siitä, että videopelejä on mahdollista pelata myös vältellen juonta kokonaisuudessaan (Freeman 2004, 25). Käsikirjoittajan on siis tärkeää tehdä videopeleistä emotionaalisesti immersivisiä muilla tavoin, jotta siitä videopeli sitoo pelaajan maailmaansa paremmin.

Videopelit voivat viehättää pelaajia myös grafiikan ja pelimekaniikan perusteella, mutta tehtyäni kyselyni huomasin pelien tarinaosuuksien jääneen eniten pelaajien mieleen. He antoivat paljon esimerkkejä niin tarinan käännteistä mihin he pettyivät, mistä järkyttyivät kuin myös niistä mitkä todella yllättivät heidät. Tähän nojaten voisin todeta pelin käsikirjoittamisen tällaisista pelaajista huolimatta erityisen tärkeäksi, koska tarinallisesti jännittävät ja yllättävät pelit jäävät yleensä paremmin pelaajien mieleen, vaikka he kokisivat pelaavansa vain mekaniikan tai grafiikan takia, kuten eräs kyselyyni vastanneista kirjoitti:

”Pidän mekaniikkaa juonta tärkeämpänä. En ole pelannut niin paljon juonellisia pelejä että olisin vielä törmännyt sellaiseen joka pakottaa pelaamaan loppuun. Mutta jos pelissä on juoni, niin sen täytyy kyllä olla edes jotenkin hyvä. Pelkkä mekaniikka ei riitä. Ja grafiikalla ei ole mitään väliä.”

Haasteet eivät kuitenkaan lopu siihen. Elokuvat käsikirjoitetaan yleensä lineaarisesti, mutta pelikäsikirjoittaja ei voi ajatella tarinaansa pelkästään lineaarisena kokonaisuutena. Pelaaja voi itse päättää missä järjestyksessä hän käy minkäkin pelin tehtävän läpi, ellei niihin ole asetettu aikalukkoja peliä tehdessä. Pelisuunnittelun vaiheessa on toki mahdollista päättää mitkä alueet milloinkin pelissä aukeavat mitäkin tehtävää ajatellen. Käsikirjoittajan pitää kuitenkin varautua siihen, että hän ei välttämättä voi valita mihin väliin tietty kohtausta tai tapahtuma asettuu pelissä, vaan hänen pitää kirjoittaa mukaansatempaavia kohtauksia, jotka voi kokea useassa eri järjestyksessä. Käsikirjoittajan on osattava pitää tarina mielenkiintoisena myös silloin, kun tarinan osat voivat olla useissa eri järjestyksissä. Lineaarisuus ei saa tulla dramaatiikan tielle. (Freeman 2004, 25.)

Tähän auttaa sellaisen ympäristön luominen, jossa pelaaja uppoutuu maailmaan, tarinaan ja hahmoihin vaivattomasti. Kun peli on tarpeeksi vetoava, pelaajakin pystyy helpommin ottamaan oman persoonallisuutensa vastaisen roolin, tai minkälaisen roolin pelin eteneminen tarvitsekaan. Mitä uskottavampi ympäristö pelaajahahmolla on, sitä helpommin pelaaja voi samaistua hahmoon joka ei jaa esimerkiksi hänen ikäänsä, sukupuoltaan tai elämäntilannettaan (Freeman 2004, 25).

Miksi tällaiset asiat on tärkeää siis ottaa huomioon? Koska pelaaminen on vuorovaikutteista toimintaa. Nykyisin on muotia verrata videopelejä ja elokuvia toisiinsa, kuin ne olisivat saman kolikon kaksi eri puolta. Tämä luulo, kuten on huomattavissa, on hyvin väärä. Se, että molemmissa voidaan käyttää samoja teemoja, luo vaarallisen harhakuvan siitä, että videopeli voisi olla vain elokuvan toisinto: pelaajan tarvitsisi vain painaa nappia oikealla hetkellä, ja peli pelaisi itse itseään.

Todellisuudessa pelaajan ja pelin vuorovaikutus, eli käyttäjän mahdollisuus vaikuttaa ja reagoida suoraan siihen, mitä pelimaailmassa tapahtuu, on pelien erikoispiirre. Vaikka pelit voivat ottaa juonensa kirjoista tai elokuvista, se, mitä pelaaja todella kokee pelissä tapahtuvan, perustuu pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen, interaktioon.

Jos vuorovaikutusta ei ole tai se jää kovin köyhäksi, pelin sisältö toimisi parhaiten jossakin muussa muodossa. Elokuviin perustuvat videopelit kärsivät usein tästä vuorovaikutukseen liittyvästä ongelmasta, sillä vaikka tapahtumista on haluttu tehdä interaktiivisia, lopputulokset eivät saa poiketa elokuvan juonikaaresta.

(Freeman 2004, 21.)

2.2. Tarinallisuus peleissä

Tarinat eivät ole aina olleet peleille pakollisia tai edes olennaisia. Ensimmäiset tietokonepelit, joilla haluttiin kertoa tarinaa, olivat tekstipohjaisia pelejä, jotka luottivat pelaajan tekemän maailman omalla mielikuvituksellaan. Ainoat liikkuvat kuvat peleissä olivat ruudulla pyörivät sanat. Pelaajille annettiin osa narratiivia, joiden perusteella pelaaja pystyi valitsemaan kahden tai useamman vaihtoehdon välillä mitä tapahtuisi seuraavaksi. Tämän jälkeen juoni kehittyi valinnan mukaisesti ja pelaaja sai taas valita vaihtoehdoista tai jopa kirjoittaa vastauksen.

Ensimmäiset parserit pystyivät käsittelemään vain erittäin yksinkertaisia sanoja (esim. ”länsi”). Ohjelmiston piti jäsentää mitä sille annettiin ja antaa sovelias vastaus. Myöhemmät parserit kehittyivät monimutkaisemmiksi ja ymmärsivät kokonaisia lauseita. Ensimmäinen peli, joka saavutti tämän kehitystason oli *Zork*. (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels & Dave Lebling, 1977) (Marx 2007, 140-141.)

Pelien käsikirjoittamisesta on tämän jälkeen tullut huomattavan suuri osa pelien ominaista luonnetta. Sitä mukaa mitä grafiikat ja mekaniikat ovat kehittyneet, ovat kehittyneet myös narratiivin mahdollisuudet. Tämän takia pelien käsikirjoituksiinkin voidaan ja halutaan pistää enemmän ajatusta ja vaivaa.

Eri peleistä riippuen, voi käsikirjoittaja nykyään kirjoittaa vain tietyn juonilinjan ja hahmojen välisen dialogin. Toisissa tapauksissa hän voi joutua kirjoittamaan näiden lisäksi eriäviä dialogivaihtoehtoja, pelaajan valintojen mukaan muttuvia kohtauksia, erilaisia sivujuonilinjoja, joita pelaaja joko seuraa tai ei seuraa. Tämän kaiken lisäksi videopeleihin voi kuulua huomattavan laaja hahmokaarti täynnä erilaisia persoonallisuuksia, joiden taustatarinat persoonat on myös kirjoitettava.

Miksi pelialalla on sitten lähdetty kehittämään tarinallisuutta, kun se on näin työlästä? Suurin syy tähän on ehdottomasti laajemmassa yleisössä ja käyttäjäkunnassa. Freeman kertoo kirjassaan kysyneensä pelialaa tuntemattomalta ystävältään, miksei hän pelaa videopelejä, ja syyksi hän sai ettei kokenut saavansa niistä mitään irti. Enemmän asiaa kyselyään, Freeman sai tietää ystävänsä haluavan viihdekokemuksia jotka myös antoivat hänelle jotain tai rikastivat hänen elämäänsä uudella tavalla; kokemuksia jotka eivät olleet vain hauskoja harhautuskeinoja todellisuudesta.

Tällainen ajatustapa videopeleistä on hyvinkin yleinen. Suurin osa mediaa kuluttavista ihmisistä katsovat elokuvia ja televisioita, kuin pelaavat videopelejä. Heistä suurin osa tulee tuskin koskaan houkuteluksi videopelien maailmaan, jolleivät ne tarjoa elokuvan ja television kaltaista emootioiden kirjoa tai syvällisyyttä, koska tähän he ovat viihdettä nauttiessaan tottuneet. (Freeman 2004, 14-16.)

Tarinat ja juonellisuus tekevät videopeleistä ymmärrettävämpiä ja helpommin lähestyttäviä niille, jotka niitä eivät niitä aktiivisesti harrasta. Tarinallisuudella on mahdollisuus myös parantaa jo tottuneiden videopelaajien pelikokemusta, tuoda esille aivan uusia tapoja tehdä videopelejä, sekä saada pelit vaikuttamaan ammattimaisemmalta viihdemuodolta. Mitä ammattimaisemmalta ja tunteita herättävämmältä peliteollisuus vaikuttaa, sitä paremmasta viihdearvosta ja markkina-arvosta peliteollisuus nauttii.

Kun lähdetään kirjoittamaan, pitää käsikirjoittajan ottaa kuitenkin huomioon pelikäsikirjoittamisen haasteet. Freeman luettelee seuraavan listan neuvoja aloittelevalle pelikäsikirjoittajalle.

- Tarina pitää integroida sujuvaksi osaksi pelimekaniikkaa, peli ei voi muodostua kahdesta erillisestä osasta, joista toinen on mekaniikka ja toinen tarina.
- Tärkeintä on saada pelaaja välittämään pelinmaailmasta ja hahmoista. Uskottavat taustatarinat, luonnolliset hahmot ja syvät tunteet auttavat tässä.
- Luo monisyisiä suhteita pelaajan ja NPCiden välille, ja kun kerta asiasta puhutaan, myös NPCiden välille keskenään.

- Kirjoittajan pitää ymmärtää millä tasolla pelin maailma vaikuttaa pelaajaan ja millä asteella pelaaja vaikuttaa pelimaailmaan. Tämä vuorovaikutuksen suhde on erityisen tärkeä.
- Varmista että pelaaja on motivoitunut pelaamaan pelaamaan pelin loppuun asti.
- Tämän lisäksi kirjoittajan on hyvä tietää monia muita tehokkaita tapoja luoda emotionaalista immersiota peliin pelaajan omasta puolesta.
(Freeman 2004, 25.)

Kyselyä tehdessäni nämä asiat tulivat hyvinkin monesti esille pelaajien omissa vastauksissa siitä, mitä he pitävät tärkeänä peleissä ja mitä eivät niinkään. Kyselyssäni hyväksi esimerkiksi pelistä, joka onnistuu näissä kaikissa asioissa, kohosi *Dragon Age* (BioWare, 2009), kolmisarjainen fantasiaroolipeli. Koska olen itsekin pelannut pelin, päätin ottaa sen opinnäytetyöhöni esimerkiksi siitä, mitä kaikkea tällaisen pelin kirjoittamisessa tulee ottaa pelaajan kannalta huomioon.

2.2.1. Esimerkkinä *Dragon Age*

Dragon Age on BioWaren kehittämä fantasiaroolipelisarja. Sarjan ensimmäinen osa *Dragon Age: Origins* julkaistiin vuonna 2009, jatko-osa *Dragon Age II* vuonna 2011 ja kolmas osa nimeltä *Dragon Age: Inquisition* julkaistiin vuoden 2014 loppupuolella. Pelisarjaan perustuvaa fantasiatarinaa on hyödynnetty paljon muissa medioissa, kuten esimerkiksi kirjoissa ja lautapeleissä.

Dragon Age –pelisarjojen juonet ovat rakenteellisesti melko samanlaisia, vaikka ne ovatkin itsenäisiä osia yhtenäisestä epiikasta. Peleissä liikutaan saman maailman sisällä ja pelien tarinat vaikuttavat tuleviin jatko-osiin huomattavan paljon.

Pelit alkavat kaikki klassisella alkuasetelmalla, jossa sankari tyrkätään uudenlaiseen maailmaan oppimaan uutta. *Origins*issa kyse on kodin jättämisestä ja järjestykseen liittymisestä, *Hawken* tarina toisessa osassa taas on uuteen kotiin ja valtasuhteisiin tottumista ja *Inquisition* taas keskittyy uusien voimien rajoitteiden ja mahdollisuuksien selvittämiseen. Tällaiset asetelmat ovat paitsi hyvin tavanomaisia videopeleille, ovat ne hyvin klassisia tarinan aloituksia mille tahansa viihdemuodolle.

Dragon Agen alkuasetelmassa pelaajan annetaan itse luoda osittain hahmonsa taustatarina ja luonne. Dragon Age II tekee tässä poikkeuksen, mutta Origins ja Inquisition puolestaan keskittyvät luomaan maailmaa, missä pelaaja pääsee miettimään ”kuinka itse reagoisin tässä tilanteessa”. Näillä tavoin fantasiamaailmasta saadaan elävääntuntuinen ja uskottava, kun pelaaja pääsee itse vaikuttamaan siihen millä mielellä hänen päähenkilönsä lähtee tarinaansa.

Peleissä johdatetaan pelaajaa alkuasetelmalla. On ongelma, joka pitää ratkaista, samalla kenties annetaan mysteeri, joka pitää selvittää. Tämän ongelman ratkaisu on pääjuoni, joka tihenee ja laajenee sitä mukaa, mitä enemmän pelitunteja jää taakse.

Tässä vaiheessa pelaaja myös pistetään tutkimaan maailmaa, jossa hän pelaa. Dragon Age –saagassa on monia eri alueita, joita pelaaja pääsee tutkimaan ja tekemään erilaisia sivutehtäviä maailmaa syventääkseen, lisämateriaalia saadakseen ja joskus pelkästään lisää kokemuspisteitä hakeakseen.

Dragon Agelle olennaista on esitellä rivistö eläväisiä kumppanihakmoja, joita pelaaja voi lisätä joukkueeseensa. Jokainen hahmo on jokin taisteluluokan edustaja, joista kaikista on eri tavalla hyötyä. Maageista esim. voi kouluttaa parantajia ja roguet voivat avata joitain lukkoja ja laukaista ansoja etukäteen ennen kuin niihin astutaan. Pelkän luokan lisäksi kaikki hahmot ovat omia, joskus jopa räikeästi erilaisia persooniaan joiden mukana pystyy näkemään maailman kaikki eri kantit.

Dragon Agen juonessa kulkee mukana kaikkien kumppanihakmojen hyväksynnän seuranta. Originsissa riippuen siitä, kuinka paljon olet saanut hyväksyntäpisteitä hahmoilta, hahmot voivat joko luottaa sinuun täysin tai pettää sinut jos heidän hyväksyntänsä sinua kohtaan on liian alhainen. Esimerkiksi Zevran, haltiapalkkamurhaaja, liittyy joukkueeseesi jos niin halua sen jälkeen kun hän epäonnistuu tappamisessasi, mutta jos hän ei luota sinuun tarpeeksi hän tulee pettämään sinut eräässä pelin vaiheessa, jolloin pelaajahahmon pitää tappaa Zevran selvitäkseen.

Dragon age II ja Inquisition nojaavat samanlaiseen mekaniikkaan, mutta Inquisitionissa haluttiin pohjata realismiin vielä enemmän jättämällä hyväksyntäluvut pois näkyvistä. Aikaisemmissa peleissä on ollut 0-100 asteikko, josta näkee kuinka paljon hahmo pitää

sinusta, mutta Inquisition jätti sen kokonaan pois. Pelin yllätyksellisyys ja arvaamattomuus lisääntyi tästä, mutta samalla se sai myös kiitosta realistisuudesta.

2.3 Videopelikäsitteellistämisen prosessin osat

Dragon Agen kaltaisissa peleissä on huomattavan paljon käsikirjoitusprosessin osia, koska ne ovat hyvinkin suoraviivaisesta tehtävästään huolimatta monisyisiä ja pelaajan muokattavissa mahdollisuuksien mukaan. Tässä kappaleessa katselen näitä osia kirjallisuus lähteisiin, kyselyn tuloksiini sekä Dragon Agen omiin päätöksiin verraten.

Mahdollisia työnkuvia pelikäsitteellistämällä voivat olla muun muassa Christy Marxin mukaan esimerkiksi kirjoittaja, tarinan kirjoittaja, kohtauskirjoittaja, käsikirjoittaja, dialogikirjoittaja, sisällöntuottaja, tarinasuunnittelija, narratiivin suunnittelija, kirjoittaja/suunnittelija tai jotain muuta joka useimmissa tapauksissa on vedetty hatusta (Marx 2007, 150). Pelikäsitteellistämälle ei ole toisin sanoen vielä kiveenhakattuja käytäntömalleja tai hierarkiaa missä pystyttäisiin liikkumaan, saati että kyse olisi niin järjestelmällisestä käsikirjoitusryhmytyksestä kuin televisiossa, tai tiivistä yhden tai useamman ihmisen itsenäisestä työstä mitä filmien parissa tehdään.

Erilaiset käsikirjoitustehtävät voidaan kuitenkin jakaa helpostikin erilaisiin ryhmiin. Christy Marx kertoo kirjassaan jakavansa erittäin yksinkertaisesti työnkuvansa kahteen osaan. Puhutaan joko kirjoittajasta tai suunnittelijasta. Näiden kahden jakaminen ei välttämättä ole jokaiselle kirjoittajalle selvää, mutta silti se on hyvin yksinkertaista. (Marx 2007, 150.)

Kirjoittajan töistään Marx ottaa esille tapauksen, jossa hän kirjoitti hahmoraamattun sisältöä ja tarinaa taistelupeliin, milloin tarina ei ollut kantavin elementti, mutta hahmojen taustatarinat ja lyhyet dialoginpätkät toivat ehdottomasti lisämakua muuten hyvinkin yksinkertaiseen pelimuotoon. (Marx 2007, 151.)

Suunnittelusta Marx puolestaan puhuu kun häntä pyydetään luomaan uusia elementtejä tai interaktiivisia kohtauksia tai sisältöä peliin. Marx ei venytä tätä dialogin kirjoittamiseen, vaikka dialogi onkin interaktiivista, mutta jos kirjoittaja ei kehittänyt näitä interaktiivisia elementtejä jotka johtivat dialogiin, kyse ei ole designityöstä. (Marx 2007, 150-151.)

2.3.1. Premissi

Ensimmäisenä pelistä pitää tietää mitä kategoriaa peli edustaa. Pelityyppiä on useita, mutta olen poiminut Christy Marxin listauksesta ne, jotka nimenomaisesti ovat juonivetoisia ja tarinaltaan rikkaita pelityyppiä.

- **Seikkailu, toimintaseikkailu:** Pelaajalle annetaan pelihahmo jota pelata pelin läpi, tarina jota seurata sekä paljon erilaisia tehtäviä, NPC-hahmoja, taisteluita, pulmapelejä ja mitä tahansa mitä virtuaalinen seikkailu tarvitsee maaliin pääsemiseen.
- **MMOG** – ”*Massive multiplayer online game*”, eli onlinepeli missä pelaajat ympäri maailmaa pelaavat keskenään samassa pelimaailmassa tehden tehtäviä. Voi olla myös *MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlaying Game)*, missä tähän on lisätty roolipelielementtejä.
- **RPG** – ”*Roleplaying Game*”, eli roolipeli. Peli jossa pelaaja pelaa jotain tiettyä hahmoa kolmannen persoonan perspektiivistä. Pelaajalle tarjotaan erilaisia peliluokkia kuten soturi, rogue ja maagi. Pelaaja kasaa itselleen kokemuspisteitä, uusia kykyjä, pystyy muokkaamaan hahmonsa ulkonäköä ja toisinaan myös luonnetta.
- **Sandbox eli ”Hiekkalaatikko”** – Hiekkalaatikkopeli, nimensä mukaisesti, on pelaajalle kuin suuri hiekkalaatikko missä hän voi luoda hiekasta mitä itse haluaa ja leikkiä siellä miten lystää. Hiekkalaatikkopeleissä pelaajalle annetaan paljon ”leluja” millä leikkiä tarinan kanssa (esimerkiksi eri ase-, juoni- ja hahmovaihtoehtoja) ja antaa vapauden tehdä mitä vain (niin paljon kuin mahdollista) virtuaalisessa todellisuudessa.

(Marx 2007, 144-146.)

Kun kirjoittajat tietävät minkälaista peliä ollaan kirjoittamassa, on helpompi valmistautua itse kirjoittamiseen tekemällä pelille sopiva premissi. Esimerkiksi Dragon Age –pelisarjan pelit ovat luonteeltaan RPG-pelejä. Tämä tulee esille muunmuassa antamalla pelaajalle hahmomodifoinnin mahdollisuus. Pelaajalle annetaan vapaus valita sukupuolensa, rotunsa (nykyisellään valittavana ihminen, kääpiö, haltia sekä Biowaren oma fantasialaji *qunari*), sekä kolmen taisteluluokan (rogue, warrior, mage) väliltä.

Tämän lisäksi hänellä annetaan rooli mihin hänet pistetään, Originsissa Warden, DAI:ssa Champion sekä Inquisitionissa Inquisitor. Näissä hän käy läpi seikkailujuonen, mihin hänelle annetaan mahdollisuus vaikuttaa tekemällä erilaisia valintoja matkan varrella.

Kun tällaiset mahdollisuudet on annettu, on premissin oltava näille sopiva. Dragon Agessa käytetään yllensä pelaajan työntämistä uuteen tilanteeseen, missä hänelle annetaan erilaisia vastuutehtäviä, mistä hänen on selvittävä.

Originsissa Warden värvätään Harmaiden Vartioiden armeijajeljestöön missä hän jää yhtäkkiä viimeiseksi edustajaksi epäonnisen taistelun jälkeen ja hänen harteilleen jää koko Viidettä Vitsautta vasteen puolustautuminen.

Hawke puolestaan on Viidennen Vitsauksen pakolainen, joka muuttaa täysin uuteen Kirkwallin kaupunkiin pakoon Vitsauksen vaaroja, missä hän sattumusten sarjaa pitkin nousee alhaisimmasta kastista kaupungin sankarilliseksi Mestariksi.

Inquisitionissa taas päähenkilö on ainoa selviytyjä mystisestä räjähdyksestä, josta hän saa mystisen kyvyn sulkea räjähdysten takia ilmestyneet alamaailman repeämät. Hänet värvätään Inkvisitioon, jossa hän ensin on strategisesti tärkeä armeijan osa, lopulta nousseen koko Inkvisition johtajaksi.

Nämä premissit ovat hyvin yleisen kaavan mukaisia. Päähenkilö heitetään uuteen ympäristöön, uusille vastuualueille, uusien henkilöiden sekaan ja hänestä tulee näin tarinan kertoja. Tällaiset uuteen tutustumisen kautta kerrotut tarinat ovat tarinallisesti helppoja ja auttavat pelaajaa samaistumaan tekemäänsä päähenkilöön ja kokevat hänelle tarkoitetun tunneskaalan helpommin myös itse. On uskottavampaa, että pelimaailmasta tai sen hahmojen toiminnasta ei tiedä mitään, kun hahmo on itse tilanteessakin uusi.

Kun pelaaja on saatu helposti maailmaan sisään, pitää kysyä miten hänet saadaan välittämään kohtaamastaan uudesta tilanteesta ja maailmasta. Tunteiden tuominen mukaan jo premissiin on todella tärkeää, että pelaaja todella saadaan antamaan aikansa ja ajatuksensa pelaamiseen.

Tunteiden herättämiseksi on käsikirjoittajan tärkeää tehdä maailmaastaan uskottava ja

realistinen, jotta pelaaja ei jää kyseenalaistamaan maailman logiikkaa ja toimintatapoja, vaan keskittyy sen sijaan tarinan tarjoamaan tunnematkaan. Tämän varmistamiseen auttaa tarinan, maailman ja hahmojen tarkka taustoitus kirjoittamisprosessin yhteydessä.

Kuinka paljon taustatarinaa pitäisi sitten kirjoittaa, mikä on liikaa ja mikä liian vähän? Lebowitz ja Klug kirjoittavat hyvinkin esimerkillisesti siitä, miksi kirjoittaa taustoja ja milloin ne ovat tärkeitä.

Ensinnäkin, taustatarinan kirjoittaminen voi auttaa pohjustamaan ja laajentamaan pääjuonta. Jos esimerkiksi tarinassa kaksi maata ovat olleet sodassa 50 vuotta ja tämä on oleellista tulevien juonikäänteiden kannalta, on suositeltavaa kertoa pelaajalle sodan syy esimerkiksi dialogin kautta, vähintään pelissä olevaa kirjaa lukemalla tai lisätietoja saamalla jotakin muuta kautta.

Tietenkin, mitä tärkeämpiä jotkin elementit ovat pääjuonelle, sitä tärkeämpää niiden taustojen selittäminen on. Jos esimerkiksi jokin hahmo pelkää tulta, mutta asia mainitaan vain kerran tai kaksi, on sinänsä hyödytöntä selittää pelon syytä. Jos tämä taas tulee esille tärkeissä juonikohdissa tai on oleellista pelihahmon juonikäänteille, tulee taustat selittää. Joissakin tapauksissa taustatarina voi olla niin suuressa roolissa pelin hetkisissä tapahtumissa että ilman sitä, tarina ei tunnu pelaajalle järkevältä.

Toisekseen pitää ottaa huomioon, että vaikka tarinan taustoilla ei olisi merkitystä pääjuonelle, jos pelin tarina on hyvä ja se saa suosiota, on olemassa faneja jotka haluavat tietää näitä asioita omaksi ilokseen. Niitä voi toisin sanoen lisätä ”codex” – teksteiksi peliin mitä intohimoinen pelaaja voi löytää, mutta niitä ei ole pakollista työntää pelaajien naamalle jotka eivät ole kiinnostuneet näistä pikkutiedoista. (Lebowitz & Klug 2011, 96.)

Kun alkuasetelma on valmis, on kirjoittajan aika siirtyä miettimään tarinansa juonikaarta, tai juonikaaria.

2.3.2. Juonilinjat

Kun ollaan puhuttu hyvästä premissistä, pitää miettiä seuraavaksi sitä miten paljon pelaajan annetaan käyttää omaa valtaansa peliä pelatessaan. Tällaista valtaa saatetaan antaa pelaajalle muun muassa tekemällä juonilinjoja mitä pelaaja voi seurata.

Ajan kuluessa pelituottajien tarve antaa pelaajille yhä enemmän ja enemmän vapauksia ja kontrollia on lisääntynyt. Osa peleistä on ollut huikeita menestyksiä, osa ei. Monet alan tekijät pitävät tällaisia pelejä videopelien tarinankerronnan ultimaattisena muotona sekä alan kehittymisen pääkeinona (Lebowitz & Klug 2011, 9). Tällainen suunta on kuitenkin saanut itse pelaajilta myös negatiivista palautetta, enimmäkseen valheellisen vaikuttamisen tunteen vuoksi. Kyselyssäni monet vastaajat viittasivat samankaltaisiin kokemuksiin, joista eräs vastaaja tiivistä tunteensa seuraavasti:

” Vaivaavinta on se, jos pelissä voi tehdä näennäisiä valintoja, jotka eivät kuitenkaan vaikuta lopputulokseen. Toisinsanoen jos pelissä voi muka valita erilaisia toimintatapoja, mutta loppuja on vain yksi. Ellei tätä sitten ole selitetty jotenkin pelin sisällä niin, että tehdyt valinnat huomioidaan jossakin muussa. ”

Tärkeintä tällaisen päälleliimatun valinnanmahdollisuuden välttämiseksi on aina kysyä, mitä nämä erilaiset loput tai valinnat lopulta antavat itse pelille ja mahdollisesti juonelle. Onko tarpeeksi erilaisia mahdollisuuksia juonen kehittymiseksi olemassa, vai halutaanko näitä valintoja antaa vain valinnan mahdollisuuden takia?

Jos vastaus kysymykseen ”miksi tehdä useampia loppuja” on ”että olisi useampia loppuja”, on luultavasti parempi miettiä uudestaan haluaako tälle tielle lähteä. Yllättäen, tällainen pakotettu kirjoittaminen tuottaa pakotetulta tuntuvia juonikäänteitä ja lopetuksia. Jos taas keksit kaksi tai useampaa tapaa lopettaa videopelin tarina, tai haluat haastaa pelaajia ajattelemaan tarkasti tekemiään valintoja pelin aikana, tai haluat kehottaa heitä tekemään enemmän työtä jotta he saavuttaisivat mahdollisen tuloksen, voi useampien vaihtoehtojen antaminen ja kirjoittaminen olla oikea vaihtoehto. Tärkeintä on varmistaa, että kaikki tapahtumat istuvat luonnollisesti tarinaan ja eivät vain yhtäkkiä ilmesty keskellä peliä todella outoina juonenkäänteinä. (Lebowitz & Klug 2011, 151.)

Useiden loppujen lisäksi markkinoilla on kuitenkin pelejä, missä on mahdollista valita paljon enemmän kuin pelkkä loppu. Muun muassa Dragon Age –sarjassa pelaajan on mahdollista tehdä useita erilaisia valintoja pitkin pelin tapahtumia.

Siinä missä useat erilaiset loppuvaihtoehdot antavat pelaajan vain valita pelinsä loppun, juonilinjojen haarauttaminen upottaa peliin useita päätöksenteko kohtia pitkin tarinaa, mikä taas antaa pelaajan tehdä sarjan valintoja joiden avulla hän edistää peliä. Jotkin päätöksistä voivat olla hyvinkin merkityksettömiä ja niiden vaikutukset ovat lyhytaikaisia. Toiset taas pystyvät vaikuttamaan pelinkulkuun ja tarinaan paljon kauemmin, poistaen esimerkiksi joitakin keskustelu- tai tehtävävaihtoehtoja pelistä, mitä pelaaja voisi käydä läpi valitsemalla toisin. Haarautuvilla juonilinjoilla on useampia loppuja, mutta toisin kuin usean lopun tarinat, pelaaja ei joudu seuraamaan yhtä ja samaa polkua noiden loppujen saamiseksi. Tämän takia pelaaja kokee saavansa paljon enemmän vapautta ja kontrollia pelistään, ja pelaajalla on suurempi valta käsissään useammassa kohtaa pelissä. (Lebowitz & Klug 2011, 181.)

Näitä juonihaaroja Klug ja Lebowitz luettelevat olevan kolmea erilaista.

- **Vähäpätöiset haarat**

Vaikutus pelin juoneen ja lopputulokseen on vähäpätöinen, jos minkäänlainen. Valinnoilla voi saada esimerkiksi eriäviä dialogeja ja muuttaa hahmojen suhdetta pelaajahahmoa kohtaan, mutta juoneen ne eivät vaikuta.

- **Kohtuulliset haarat**

Vaikutus pelin juoneen on kohtuullinen, mutta se ei määritä loppuratkaisua suuresti. Esimerkiksi voit valita minkä hahmon otat mukaan joukkueeseesi, missä järjestyksessä teet tehtäviä tai mitä valintoja tehtävien aikana teet.

- **Merkittävät haarat**

Vaikutus pelin juoneen on merkittävä. Voit esimerkiksi valita mihin suuntaan pelin maailma lähtee muotoutumaan, millaisessa ympäristössä peli tapahtuu tai mitkä hahmot selviävät pelistä ja mitkä eivät. Myös valinnat, jotka oleellisesti vaikuttavat loppuratkaisuun pelaajan silloin vielä tietämättä, kuuluvat tähän kategoriaan.

(Lebowitz & Klug 2011, 186.)

Epälineaarinen kirjoittaja käy läpi sarjan ”mitä jos?” –kysymyksiä kirjoitusprosessinsa aikana, suurin ero tavalliseen kirjoitusprosessiin on se, että kirjoittajan ei tarvitse valita vain yhtä vastausta.

Esimerkiksi, jos lineaarinen kirjoittaja kysyisi ”Mitä jos Robin Hood yrittää päästä sisään Nottinghamiin?”, olisi vastauksia luultavasti vain yksi. Epälineaarinen kirjoittaja taas voi vastata ja pitää usean vastauksen. Yksi juonilinja voisi olla esim seuraavanlainen.

Robin Hood yrittää päästä sisään Nottinghamiin

- Hän yrittää päästä sisään itsenään (Robin Hood kuolee)
- Robin Hood naamioituu hölmöksi kauppiaksi (Robin Hood huijaa Sheriffiltä rahat ja pääsee sisään.)
- Hood naamioituu kerjäläiseksi. (Hood pääsee sisään turvallisesti ja pääsee tutkimaan kaupunkia.)
- Hood naamioituu munkiksi. (Hän löytää korruptoituneen Apotin humalassa ja varastaa tältä arvokkaan sormuksen.)

Linearisessa pelissä nämä kaikki voisi jotenkin upottaa sisään tarinaan, mutta jos pelaajaa halutaan voimauttaa, videopelin pitää tehdä nämä kaikki vaihtoehdot mahdollisiksi valinnoiksi. Pelaajan voi ohjeistaa joko löytämään ne itsenäisesti, antaa hänelle valintamahdollisuuksia, joita hän voi joko valita annetuista vaihtoehdoista tai mennä omaa reittiään, tai vaihtoehtoisesti hänen voi antaa suorittaa tehtävän itsenäisesti, antaen pelaajan itse päätyä sinne pelissä minne hänen tapansa pelata häntä vie.

Tämän jälkeen on oleellista ajatella myös ”jos tämä tapahtuu, niin seuraavaksi...” koska jokainen näistä ”entä jos” –päätöksistä tarvitsee myöhemmän, loogisesti seuraavan pelin vastauksen. Esimerkiksi: jos Robin päättää naamioitua kauppiaksi hän tarvitsee kauppiaan vaatteet ja kärryt. Pelaaja voi näin ollen esimerkiksi joko:

1. Lahjoa kauppiaan - > Seuraa animaatiokohtaus missä Robin juttelee kauppiaille, luovuttaa tuolle rahaa ja kauppias riisuu vaatteensa ja lähtee. -> Kauppiaan vaatteet ilmestyvät Robin Hoodin inventarioon käytettäväksi vaatteiksi.
2. Uhkailla kauppiasta -> Seuraa animaatiokohtaus missä Robin tähtää nuolella kauppiasta, erilainen dialogi käydään ja kauppias riisuu vaatteensa ennen kuin

lähtee vihaisena ja järkyttyneenä paikalta. -> Kauppiaan vaatteet ilmestyvät Robin Hoodin inventorioon käytettäväksi vaatteiksi.

Periaattellisesti juonilinjojen käsikirjoittaminen toimii juurikin tällä periaatteella. Haarojen merkityksen mukaisesti esimerkiksi merkittävien haarojen valinnat voivat vaikuttaa siihen, mitä kohtuullisia ja vähäpätöisiä haaroja pelaaja tulee saamaan ja mitä hän edes pystyy valitsemaan.

Juonilinjojen haarauttaminen vaatii enemmän työtä ja suunnitelmia kuin samankaltaiset interaktiiviset ja perinteiset usean lopun tarinat. Molempien kirjoittaminen aloitetaan samalla tavalla, luomalla konseptin ja tarinan pääpiirteisen suunnitelman. Tämän jälkeen pitää kuitenkin katsoa tarinan rakennetta tarkasti ja päättää missä mitkäkin päätöskohdat tulevat olemaan, mitä tarkoitusta kukin juonen haara palvelee ja miten nämä useat haarat yhdistyvät ja erottuvat keskenään tarinan edetessä.

Muita tärkeitä kysymyksiä ovat muunmuassa ovatko haarat liian samanlaisia keskenään ja että tarina pysyy kiinnostavana välittämättä siitä mitä polunhaaraa lähtee seuraamaan. Pituus voi myös muuttua isoksi ongelmaksi kun 200-sivuinen perinteisesti interaktiivinen tarina (missä pelaaja voi vaikuttaa enimmäkseen vain loppuratkaisuun) pystyy helposti muuttumaan 300-400 sivuksi tai useammaksi, jotta haaroitettu tarinalinja voidaan kertoa. Ja kun puhutaan peleistä, kirjoittaminen on vasta kaiken alkua, koska jokainen juonilinja tarvitsee oman taiteensa, ohjelmointinsa ja äänensä. (Lebowitz & Klug 2011, 184.)

Vaihtoehtoja voi näiden lisäksi olla useita muunkinlaisia. Tottakai, useimmat tällaiset päätöstä seuraavat päätökset ovat pelin suunnittelupuolen päätöksiä, joita ei välttämättä edes pyydetä käsikirjoittajalta, mutta tällaisen ”entä jos, mutta sitten myös” – ajattelutavan opettelu on avainelementti haarautuvien pelimallien kirjoittamiseen (Marx 2007, 169).

Peli voi olla rakennettu valmiiksi valittujen tapahtumien ympärille, jotka tapahtuvat kun pelaaja edistää tarinaa pelin läpi. Nämä ovat yleensä elokuvallisesti animoituja välikohtauksia jotka ajavat pelin juonta eteenpäin, ennemmin kuin pelillisiä elementtejä.

Valmiiksi valitun tapahtuman muuttuja aiheuttaa lineaarisemman tarinan mielikuvan ja rakenteen, joka pystytään yhdistämään muihin tarinallisiin muuttujiin (Marx 2007, 167).

2.3.3. NPCt

Premissin ja juonen lisäksi, hahmot tekevät monitasoisen ja uskottavan tarinan. Mitä varioidumpi ja uskottavampi kaarti hahmoja on tarjolla, sitä viihdyttävämpää videopelinkin pelaaminen on. Hahmot ovat jokaisen pelisarjan keulakuvia ja niiden suunnittelu sekä kirjoittaminen on videopelin osa, mikä kannattaa ottaa vakavasti. Suurimmalle osalle meistä tulee yksi tai useampi hahmo mieleen kun ajattelemme videopelejä kokonaisuutena, oli sitten kyseessä *Super Mario* (Super Mario Bros, Nintendo 1985) tai *Solid Snake*. (Metal Gear Solid, Konami 1998)

Pelkästään erilaisten hahmojen luonti ei kuitenkaan tee hahmokaartista vielä uskottavaa, vaan mukaan on tuotava myös erittäin selkeää ja hyvää hahmokirjoittamista. Uskottavien, elävien hahmojen kirjoittaminen on vaikeaa missä tahansa fiktiossa, eikä niiden kirjoittaminen ole niin erilaista peleissäkään.

Mitä enemmän valintamahdollisuuksia videopelin juonessa on, sitä enemmän nämä valinnat tietenkin voivat vaikuttaa myös pelaajahahmoihin. Dragon Age -pelisarjassa NPCt seuraavat pelaajahahmoa, jota eivät ennestään tunne, mutta josta tulee piakkoin pelin sankari ja johtohahmo. Ei olisi uskottavaa jos nämä hahmot hyväksyisivät kaikki pelaajan päätökset mukisematta, varsinkin jos kyseiset päätökset sotisivat hahmojen omaa arvomaailmaa vastaan.

Hahmolle arvomaailman luominen ja sen noudattaminen tämän tekemissä päätöksissä kenties luokin mielenkiintoisia ja muistettavia hahmoja. Pelaaja ei automaattisesti saa kaikkien hahmojen hyväksyntää, niin kuin todellisessa elämässäkään emme tule toimeen kaikkien ihmisten kanssa. Kommunikaatio muiden hahmojen kanssa on näin paljon realistisempaa ja haastavampaa.

Dragon Age on tuonut myös uusia kiinnostavia puolia romanssivaihtoehtoihinsa. Kaikille romanssivaihtoehdoille on mahdollista flirtata, mutta riippuen hahmon hyväksynnästä ja tuolle asetetusta seksuaalisesta suuntautumisesta, voivat flirtit mennä kuuroille korville. Verrattuna Dragon Age 2 -pelin mahdollisuuteen hurmata mikä

tahansa kumppanihakmo millä tahansa sukupuolella, on asetelma Inquisition pelissä paljon realistisempi.

Peleissä pitää miettiä sitä, haluammeko luoda pelaajalle fantasiamaailman missä kaikki on mahdollista vai haluammeko vetää pelaajan maailman sisään, jolloin tarina tuntuu mahdollisimman realistiselta. Hienojen designien suunnittelu sekä mielenkiintoisten taustatarinoiden ja persoonien tekeminen hahmoille on tottakai erittäin tärkeää. Olivat hahmot miten mieleenpainuvia tahansa, jos hahmot käyttäytyvät epäloogisesti tai epärealistisesti, pelaajilla tulee olemaan vaikeuksia samaistua ja kiintyä hahmoihin. (Lebowitz & Klug 2011, 88.)

Tietenkin, videopelihahmot tekevät epärealistisia asioita koko ajan, kuten heittelevät tulipalloja tai hyppivät kerrostalojen katoilta alas vahingoittumatta. Tässä tapauksessa kuitenkin kun puhutaan ”realistisia” hahmoista, on kyse enemmän siitä miten he puhuvat, käyttäytyvät ja kommunikoivat keskenään. Jos puhutaan fantasiamaailmasta, ovat fantasiamaailman säännöt voimassa. Fiktiossa voi hyvinkin olla mahdollista saada tapettua kokonainen demoniarmeija yhden miekkasankarin voimin, mutta suurimmassa osassa tapauksia hahmot ovat kuitenkin ihmisiä, jotka toimivat ihmisten tunteiden ja logiikan voimin. (Lebowitz & Klug 2011, 88-89.)

Jokainen hahmo on oma persoonansa, eli variaatioita heidän uskomuksiensa ja mielipiteidensä välillä voi olla todella paljon, minkä takia onkin erittäin tärkeää tuntea kirjoittamansa hahmot taskun pohjia myöten. Jos pelaaja loukkaa hahmoa, kuinka nopeasti tämä antaa anteeksi? Onko realistista että suuren petoksen jälkeen yksi ”anteeksi” on tarpeeksi ja onko realistista sekään että pelaaja voi saada pelihahmon mukaan joukkueeseensa vain pyytämällä? Tällaisia asioita on syytä miettiä kirjoittaessa, jotta pelaaja itse kokee hahmot uskottavammiksi ja samaistuttavammiksi. (Lebowitz & Klug 2011, 88-89.)

2.3.4 Dialogi & välikohtaukset

Ennen kuin lähdetään käsikirjoittamaan videopelien dialogia, on dialogikirjoituksesta hyvä ottaa huomioon seuraavat asiat David Freemanin mukaan:

1. Koska dialogi peleissä on usein loppujen lopuksi peleissä minimaalista, pitää kirjoittajan osata jo valmiiksi kirjoittaa monisyisiä hahmoja – ehkä jopa monisyisiä ja pidettäviä hahmoja – vaikka hahmot puhuisivat vain pari sanaa.
2. NPC dialogia käytetään usein edistämään informaation kulkua, mutta jos he antavat vain informaatiota, se saattaa latistaa dialogin tunnetta.
3. Elokuvalliset kohtaukset ovat varmasti mukavia kirjoittaa, mutta niiden kirjoittaminen ei tee käsikirjoittajasta hyvää pelikäsikirjoittajaa. Pelikäsikirjoittaminen on kuitenkin säännönmukaisuudeltaan hyvin kaukana elokuvakohtauksien kirjoittamisesta.

(Freeman 2004, 25.)

Dialogin käsikirjoittaminen ja sen keinot eivät perusteiltaan valtavasti eroa muista mediatuotannoista. Dialogin pitää olla ytimekästä, uskottavaa, eikä liian selittelevää. Hahmojen pitää puhua tavallisten ihmisten tavoin ja heidän suhteidensa pitää tulla puheista selville.

Pelidialogi kuitenkin sisältää usein paljon enemmän ekspositiota ja pelin maailmaa sisältävää puhetta. Pelihahmojen kanssa kädyt keskustelut eivät yleensä pysty olemaan täysin luonnollinen osa pelin narratiivia, vaan tapahtuvat usein joko cut-scene kohtausten aikana tahi osana jotakin tehtävää, jossa pelaajan on saatava tietoa siitä mitä tehdä seuraavaksi.

Dragon Age –peleissä on neljää eri dialogityyppiä. Välikohtausten aikana tapahtuva, elokuvakohtauksellinen keskustelu hahmojen välillä, missä interaktio tapahtuu keskeyttämättä kahden tai useamman hahmon välillä, on yksi näistä. Näitä tapahtuu muun muassa erilaisten tehtävien aikana, sekä osa kumppanihakmojen välillä käytävistä keskusteluista ovat täysanimoituja kohtauksia.

Näiden lisäksi kumppanihakmojen, kuin myös muidenkin NPC-hahmojen kanssa voi käydä keskustelua ilman animaatioita. Nämä keskustelut pohjaavat yleensä pelaajan hahmoille tekemiin kysymyksiin, liittyen joko hahmoihin itseensä, heidän mielipiteisiinsä pelin nykyisistä tilanteista tai uusiin osiin annettua tehtävää. Näiden voisi siis sanoa pohjautuvan informaation hakemiseen, mutta niiden kautta on vastauksesta riippuen myös mahdollista parantaa suhteita hahmohin vastauksista riippuen.

Kumppanihakmot käyvät myös keskenänsä dialogia jota kutsutaan termillä party banter, suomeksi tätä voisi sanoa esim. tiimipölinäksi. Hakmot reagoivat toisiinsa ja luonteenpiirteisiinsä ja keskustelevat yleensä toisistaan ja mielipiteistään keskenään. Nämä keskustelut ovat enimmäkseen lisämateriaalia hahmoihin tutustumiseen kertomalla miten he suhtautuvat toisiinsa. Tämä lisää pelisarjan hahmojen uskottavuutta, koska kaikki interaktio ei tapahdu pelkästään päähenkilön kautta, vaan pelihakmot ovat itsenäisiä.

Näiden lisäksi peleissä on yletön määrä NPC-hahmoja joiden dialogi aukaisee uudenlaisia sivutehtäviä tai tietopaketteja pelistä.

Videopelien dialogikirjoitus on toisinsanoen ennen kaikkea informatiivista, toisekseen dramaturgista ja kolmannekseen tarinaa ja hahmoja syventävää.

Dragon Ageissa erikoista on useiden erilaisten dialogivaihtoehtojen määrä pelaajahahmolle. Originsissa pelaajalle on yleensä annettu noin 1-5 vastausvaihtoehtoa siihen miten hahmo reagoi milloin mihinkin asiaan. Originsissa pelihakmo oli vielä hiljainen protagonistina, joten ääninäytettyä dialogia ei ollut.

Dragon Age II toi mukaan myös pelaajahahmon dialogin, jolloin vaihtoehdot annettiin enemmän viitteellisinä, jotka vihjasivat siihen mitä pelihakmo milloinkin vastaa. Hawkella oli noin 3 eri vaihtoehtoa siihen millaisella persoonalla hän pystyi reagoimaan: rauhanomainen, aggressiivinen, huumorintajuinen. Tämän lisäksi oma soturiluokka vaikutti vaihtoehtoihin mitä oli kaupan.

Inquisition jatkoi samalla linjalla, mutta lisäsi vaihtoehtoja huomattavasti lisää. Pelihakmo pystyi olemaan asiallinen, hämmentynyt, tunteellinen, aggressiivinen, vitsikäs sekä hänellä oli mahdollisuus käyttää hahmonsa taustoja keskustelussa hyödykseen. Esim. aatelin ihmishahmo tiesi aateliston kiemuroista ja maagi osasi kommentoida magiaa koskeviin asioihin tietävämmmin. Tämä lisäsi pelihakmon omaa uskottavuutta.

Nämä kun on jo lueteltu, lienee selvää että dialogin määrä on peleissä varmasti lähemmäksi tuhatkertainen elokuvaan verrattuna. Puhumattakaan siitä, että dialogin ei

vain tarvitse tuoda esille hahmojen tunteita, luonnetta tai tilannetta missä he ovat, vaan dialogilla kerrotaan myös tärkeää informaatiota niin pelin juonesta, tehtävistä kuin säännöistäkin. Kiinnostavinta on, että elokuvalliset välikohtaukset ovat yleensä dialogiltaan kevyimpiä.

Välikohtausten kirjoittaminen on myös hyvin haastavaa, koska videopelaajat voivat aivan hyvin kokea niiden keskeyttävän toiminnan ja jopa vähentävän immersion tunnetta.

James Newman kertoo pelaajien yleensä ajattelevan välikohtaukset enimmäkseen narratiivisina jaksoina joissa tärkeimpinä elementteinä ovat ekspositio ja syy-seuraussuhde. Tämä käsitys on vahvistunut siitä, miten videopelit on nykyään profiloitu ja kuinka yleisiä niistä on tullut. Suurimpia menestyksiä on markkinoitu suurimmalti osalti pelien narratiivin ja tarinalinjojen vahvuudella, sekä niillä mahdollisuuksilla mitä ne antavat pelaajille käyttää omaa narratiivista tilaansa, eli interaktiivisuudellaan. Silti, jokainen tällaisista peleistä on käyttänyt välikohtausten kaltaisia ei-interaktiivisia narratiivisia osia.

Välikohtaukset eivät ole kuitenkaan pelkästään toiminnan keskeyttämistä varten. Sen sijaan, välikohtauksille voi antaa todella useita erilaisia rooleja, joista jotkin luovat henkistä painetta ja ongelmia pelaajille.

Kohtaus voi esimerkiksi selittää a) pelin senhetkiset tasot ja päämäärät b) pelin mekaniikat ja säännöt millä pelataan c) nappulat sekä muut käyttäjäliittymät joilla kontrolloidaan erilaisia pelimaailman objekteja d) mekaniikka millä pelin voi tallentaa. Näin ollen, välikohtaukset palvelevat niin narratiivia kuin tekniikkaakin. (Newman 2004, 98-99.)

Tämä sama ajatusmalli toistuu useimmiten myös dialogissa ja kirjoittajan on tärkeintä tasapainotella dramatiikan ja informatiivisuuden välillä.

2.3.5. Tehtävät

Videopelien juoneen liittyvät tarinan lisäksi myös tehtävät. Videopelit ovat kuitenkin loppujen lopuksi pelejä, joten pelaajat hakevat niistä niin älyllistä kuin motorististakin

haastavuutta. Kuten jo aiemmin olen tuonut esille; videopelien tarinankäytön ongelma on siinä, että useat pelaajat voivat pelata videopelit läpi uppoutumatta itse tarinaan.

RPG-peleissä, joihin quest-tyyliset tehtäväjaksot liitetään, tehtävät kuitenkin kuuluvat osaksi tarinaa ja pelin yleistä juonta. Tehtäviä on kuitenkin hyvinkin erilaisia. Dragon Agen malli sisältää päätehtäviä, jotka liittyvät selkeästi pääjuoneen, sivutehtäviä, joista voi saada erilaisia hyödykkeitä pelin pelaamiseen, sekä kumppanitehtäviä jotka syventävät kumppanihakmojen luonteita ja saavat pelaajan sympatisoimaan heitä enemmän. Ne ovat yleisesti ottaen tiivis osa juonta, mutta eivät lainkaan pakollisia pelin läpipääsemiseksi. Vain päätehtävät estävät juonta kehittymästä, jos niitä ei tee.

Mitä sitten näiden tehtävien käsikirjoittamisessa pitää ottaa huomioon? Tärkeintä toki on osata tasapainottaa haastavien ja helppojen tehtävien välillä, sekä muistaa antaa pelaajille myös jonkin verran hyvin yksinkertaisia tehtäviä, esim. keräilyä. Tehtävien viihdyttävyyden lähtee niiden tasapainoisesta haastavuudesta, sekä tottakai dramaturgisesta kiinnostavuudesta. Tämän lisäksi tehtävissä pitää ottaa huomioon niiden saumattomuus pelimaailman historiaan ja videopelin juoneen.

Josiah Lebowitz ja Chris Klug vertaavat tarinan rytmitystä joen virtaan. Isot juonikäänteet ja jännittävät tapahtumat ovat kuin koskivirtauksia; tarinan osat joissa hahmot liittyvät tai siirtyvät vähemmän tärkeiksi aktiviteeteiksi voidaan puolestaan ajatella suvannoiksi, joissa kaikki toiminta on rauhallista ja hidasta. Nämä molemmat ovat tärkeitä luonnollisen joenvirtauksen sekä tarinan kannalta. (Lebowitz & Klug 2011, 71.)

Oikeanlaisen rytmityksen kannalta tarvitaan tasaisesti sekä näitä koski- että suvantovirtauksia, eli jokaisen suuren juonikäänteen ja suuresti aktiivisen tehtävän päätteeksi pitää sopiva määrä rauhallisempia tapahtumia. Näitä yleensä voidaan jakaa esimerkiksi suuriin taisteluihin joiden jälkeen pelaaja voi keskustella kumppanihakmojen kanssa ja tutustua pelin maailmaan ja hahmoihin tämän kautta enemmän. Isojen pomotappeluiden päätteeksi voi pelaajalle myös antaa helpompia keräilytehtäviä. (Lebowitz & Klug 2011, 72.)

Molempien kanssa on tärkeää pitää kuitenkin tasapaino yllä, koska liian nopeatempoisen ja aktiivinen peli saa pelaajat väsymään ja turhautumaan nopeammin,

jos esimerkiksi vastustajat ovat koko ajan haastavampia ja haastavampia. Liian rauhalliset ja verkkaisesti etenevät tapahtumat taas kyllästyttävät pelaajia ja palaaminen konsolin ääreen on vaikeampaa jos tietää edessä olevan samaa vanhaa toimintaa mitä on pelannut jo viimeiset 10 tuntia. (Lebowitz & Klug 2011, 73.)

Pelaajan mielenkiinnon ylläpitäminen hyvällä rytmityksellä on toisin sanoen hyvin tärkeää. Tähän auttaa muun muassa ajan viettäminen kaikkien yksityiskohtien ja erilaisten tasojen tunteminen itse kirjoittajana. Tämän jälkeen on paljon helpompaa tehdä selväksi myös pelaajalle miten maailma ja hahmot todella toimivat. Sen lisäksi kuitenkin on tärkeää varmistaa että kiinnostavat asiat – juonikäänteet, suuret paljastukset ja tarinakohtaukset ylipäätään – on ripoteltu tasaisesti pitkin peliä.

Tämä ei tarkoita sitä, että jokaisen pelitunnin jälkeen pitäisi tapahtua iso kohtaaminen, mutta pelaajaa ei voi jättää useaksi tunniksi ilman mitään jännitystä. (Huomioon ottaen toki sen, että pelaaja ei pysähdy moneksi tunniksi vapaaehtoisesti keräilemään erinäisiä tavaroita tai metsästämään ekstrahirviöitä) Jotta peli on kiinnostava, pitää tarinan liikkua jouhevasti eteenpäin. Lisäksi, kaikkien tarinakohtausten ei tarvitse ajaa pääjuonta eteenpäin, paljon tärkeämpää on varmistaa että kohtaukset ovat kiinnostavia ja/tai viihdyttäviä, vaikka toisinkin kohtauksen aikana esille vain hippusen triviaa maailmasta missä peli tapahtuu tai jos näytät miten erilaiset hahmot tulevat toimeen keskenään. (Lebowitz & Klug 2011, 76-77.)

Pelaajat arvostavat eniten aktiivisuutta ja muokkausmahdollisuuksia pelikokemuksissaan. Kun heille antaa tunteen siitä, että tehtävällä on todella väliä, he todennäköisesti tulevat myös tekemään sen innokkaammin ja muistelevat sitä paremmalla mielin. Monissa peleissä on osia joita, mitä useat pelaajat muistelevat vielä vuosienkin jälkeen ”sinä karmeana sivutehtävänä joka ei edes palkinnut kunnolla”. Hyvässä tehtävässä toisin sanoen on noin kolme osa-aluetta jotka on pidettävä mielessä: haastavuus, kiinnostavuus ja palkitsevuus.

Jotta peli olisi pelaajalle viihdyttävä, pitää Freemanin mukaan tasapainotella muutaman asian kanssa.

- Aste jolla pelaaja voi vaikuttaa peliin, tai ainakin luulla vaikuttavansa siihen.
- Tavat joilla pelaaja voi vaikuttaa peliin, tai ainakin luulla vaikuttavansa.
- Tavat ja aste joilla peli ohjastaa tai vaikuttaa pelaajan muuten.

- Tavat joilla peli toimittaa sekä odotettuja ja odottamattomia tapahtumia ja seurauksia pelaajalle, riippuen pelaajan päätöksistä.
- Määrä ja tyytit valintoja ja tekoja joita pelaajalle on tarjolla millä tahansa hetkellä.
- Määrä ja tyyppi aseita, loitsuja, puolustuksia, jne. jotka ovat pelaajalle tarjolla millä tahansa hetkellä.
- Määrä ja tyyppi valintoja joita on tarjolla suorittaa joko pieni osa tai koko tehtävä.
- Aste jolla pelattavuus on itseään toistavaa, millä pelaaja voi siis joko jatkaa jonkin tietyn kyvyn harjoittelemista tai nauttia kyseisen kyvyn käyttämisestä.

(Freeman 2004, 331-332.)

Freeman palaa kuitenkin tekstissään perusasioihin; Tuntuvatko pelin pelattavuus ja mekaniikat hahmojen ja tarinan jatkeilta? Toistavatko ne tarinasi teemaa tai teemoja? Tämä on ideaalitalanne tarinan ja mekaniikan välillä. (Freeman 2004, 386) Toisin sanoen; tehtävän pitää olla tarinan mukainen ja tarinan kuuluu olla sellainen mihin tehtävien sijoittaminen on helppoa.

2.3.6. Tietopaketit

Codexit, eli lisätietopaketit tai tietopaketit ovat pelikäsikirjoittajan tapa tuoda hyvin innokas pelaaja vielä syvemmälle maailman kuvaan. Videopelin aikana on todennäköisesti erittäin vaikeaa kertoa kaikkia maailman yksityiskohtia, varsinkin jos luodaan esim. fantasiamaailmaa missä on täysin uusia maita, maanosia, kansalaisuuksia ja rotuja, puhumattakaan magian laeista ja alalajeista. Jos kyseessä on uusi pelaaja, joka ei ole tutustunut maailmaan millään tavoin, on tärkeää informoida häntä maailman lainalaisuuksista, ettei pelaajan tarvitse kyseenalaistaa miksei hän voi toimia tietyllä tavoin pelin maailmassa.

Dragon Agen maailmassa, Thedasissa on tiettyjä kulttuurin osia mistä esimerkiksi ei kerrota pelissä pilkuntarkasti, koska ne ovat, tietenkin, hahmoille osa heidän arkipäiväänsä ja niistä liian tarkasti keskusteleminen vähentäisi pelimaailman todellisuudentuntua. Poliittisista järjestelmistä, kuningashuoneista, historiasta ja taikaolentoista laitettiin tietoa näihin erilaisiin tietopaketteihin, joita pystyi

löytämään pitkin maailmankarttaa tai pystyi saamaan palkinnoksi joidenkin tehtävien suorittamisesta.

Miksi pelaajaa sitten kiinnostaisivat nämä asiat alun perin ja miten hän löytää ne? Tietopakettien kiinnostavuutta on lisätty sillä, että niitä on jokaisessa pelissä tietty määrä ja ne pitää löytää tai ansaita, jotta ne voi lukea. Kompletionistipelaaja (pelaaja, joka pelaa pelejä 100% saavutuksen ansaitakseen) useasti voikin lähteä etsimään tietopaketteja vain oman perfektionisminsa takia, mutta jääkin mielellään myös oppimaan lisää maailmasta ja yllättäen saattaa upota peliin entistä enemmän kuin hän olisi luullut. Tämä voi lisätä positiivista kokemusta pelistä, koska pelaaja kokee tuntevansa pelimaailman paremmin.

Tärkeintä kuitenkin on, että se, miten pelaaja saa informaatiota, ei tule keskeyttämään tai häiritsemään pelin narratiivista tai teknistä kokemusta (Freeman 2004, 336).

3 PELIN JA PELAAJAN PROFILOINTI

Kun peliä kirjoitetaan, pitää ehdottomasti miettiä sitä mittakaavaa mitä peli tulee olemaan ja mitä vastaan se kilpailee. Kännykkäpelit ja tietokoneen miinaharavat voivat olla hetken viihdykkeitä, mutta jos videopelit halutaan asettaa kilpailuasemaan televisionkatsomisen tai lukemisen kanssa, pelistä täytyy löytyä jokin koukku ja erikoisuus, mikä saa pelaajan videopelin ääreen uudestaan ja uudestaan (Vuorela 2007, 27).

3.1. Tarinallisen pelin erikoisuudet

Jos lähdemme tutkimaan tarinallisten pelien pelaajia, on ensi käteen tärkeää määritellä sitä mitä tarkoitamme tarinallisella videopelillä. Olen pitkin opinnäytetyötäni puhunut varsin pitkiäkin pätkiä tarinallisista peleistä, mutta en loppujen lopuksi ole todella määritellyt niitä.

Tarinallinen peli, yllättäen, on videopeli johon sisältyy tarina. Ville Vuorela kuitenkin toteaa kirjassaan, että kaikissa peleissä on tarina, jopa räiskintäpeleissä, koska pelaaja kokee pelinsä omalla, henkilökohtaisella tavallaan ja luo siihen oman tarinansa (Vuorela 2007, 21). Tarinallisesta pelistä on kuitenkin parempi puhua kuin juonellisesta, koska juoni usein mielletään vain siksi mikä liikkuu pelissä paikasta A paikkaan B. Tarina puolestaan määritellään tunteita herättävämmäksi kuin juoni, ja tarinallisten pelien suurin ero muihin videopeleihin on nimenomaisesti niiden tavoite herättää tunteita pelaajissa fiktiivisen tarinansa kautta.

Miksi tunteet ovat sitten niin tärkeitä? Tarinoiden koko tarkoitus on antaa meidän kokea muita paikkoja ja muita elämiä. Kun koemme sympatiaa traagista sankaritarta kohtaan tai syvää vihaa vihollista vastaan, se osoittaa kuinka paljon osaksi tarinaa olemme päässeet. Siinä kohtaa emme enää vain katsele fiktionaalista tapahtumaa, vaan meille, paikka ja hahmot ovat eläviä ja tosia. He eivät ole vain muukalaisia sivuilla tai ruudulla, hahmoista tulee lukijan/pelaajan ystäviä, kumppaneita ja vihollisia, ja siinä tapauksessa todella välitämme mitä heille tapahtuu. (Lebowitz & Klug 2011, 107.)

Lebowitz & Klug käyttävät kirjassaan termiä pelaajavetoinen tarinankerronta, jolla he erottelevat tarinoita jotka ovat vain interaktiivisia niihin, joissa pelaaja saa

oleellisemman roolin miten tarina kulkee ja mikä on lopputulos. Periaatteellisesti, kaikki pelaajavetoiset tarinat ovat interaktiivisia, mutta kaikki interaktiiviset tarinat eivät ole pelaajavetoisia.

Tietenkin on olemassa useita erilaisia tyyppisiä pelaajavetoisia tarinoita. Joissakin pelaajan vaikutus on suhteellisen minimaalinen tai rajoitettu yhteen tärkeään päätökseen, toisissa taas pelaajalle saatetaan antaa suuri määrä kontrolloitavaa pelin tarinan kehityksessä ja lopputuloksessa. Erilaisten tyyppien tiedostaminen auttaa kirjoittajaakin ymmärtämään tämänhetkisten pelien tarinoita ja ohjeistaa siihen mikä pelityyppi olisi sellainen minkä itse haluaa luoda. (Lebowitz & Klug 2011, 119.)

3.2. Tarinallisen pelin pelaajan profilointi

Yleisesti ottaen olen pitkin opinnäytetyötäni puhunut siitä kuinka tärkeää videopelaajille on antaa valtaa ja vapauksia valita mitä tarinan kanssa tekee. Tähänkin liittyy kuitenkin poikkeustapauksia. Lebowitz ja Klug kertovat kirjassaan, että pelaajille kontrollin antaminen voi joskus viedä heidät polulle joka ei ole yhtä kokemuksellinen kuin se, jota he eivät olisi valinneet. He käyttävät esimerkkinä pelaajavetoista kauhupeliä, missä usein ”paras valinta” tuotti tylsimmän vaihtoehdon. Riippuen siitä haluaako pelaaja selvitä kauhupelistä vai nimenomaisesti saada kokea järkyttäviä ja pelottavia tapauksia, voivat valinnat tuottaa joskus hyvinkin isoja pettymyksiä. (Lebowitz & Klug 2011, 271.)

Kysymys kuuluukin voivatko pelaajat kokea pitävänsä pelaajavetoisista peleistä enemmän kuin he todella pitävätkään. Voikin olla, että pelaajat alitajuisesti nauttivat tavanomaisista tarinarakenteista ja vievät peliään alitajuisesti sellaisia tarinarakenteita kohti. Lebowitz ja Klug antavat kirjassaan esimerkin ihmisestä, joka sanoo pitävänsä eniten FPS-peleistä, joissa ei ole lähes ollenkaan tarinaa. Silti, jos häneltä kysytään hänen lempipelejään, saattaa hän sitten luetella useammankin RPG-pelin. Jos hän pitää eniten FPS-peleistä, mikseivät ne ole hänen lempipelejänsä? Tällainen epäjohdonmukaisuus voisi ehdottaa hänen oikeastaan alitajuisesti nauttivan enemmän RPG peleistä, mutta hän silti kokee FPS pelien aiheet ja tyyliä omikseen. (Lebowitz & Klug 2011, 271.)

Tutkiessani kyselyni tuloksia, huomasin tämän kaltaisia ristiriitoja osissa vastauksia, missä jokin tapa tarinallisessa koettiin huonoksi, mutta samaan aikaan näitä käyttävät pelit olivatkin kyselyyn vastaajien suosikkipelejä.

Huomasin erinäisten asioiden toistuvan suurissakin määrin kun pelaajilta kysyttiin miksi he pelaavat tai mitä he pitivät tärkeänä, joihin syvennyn lisää seuraavissa kappaleissa, analysoiden niiden rinnalla Ville Vuorelan erinäisiä koukkuja siihen, miksi videopelejä pelataan ja näistä osa oli hyvin osuvia tuloksiini nähden.

- **ELÄYTYMINEN** Jos pelissä on pelihahmo, on selvää, että sitä käytetään samaistumiskohteena. Jos taas yritetään samaistaa pelaaja tapahtumien ulkopuoliseksi tarkkailijaksi, tavoitteena on usein herättää suojelunhalua, äidillisiä tai isällisiä vaistoja, ahneutta, himoa jne. Vaikka pelissä ei olisi selvää samaistumiskohdetta, mieluisat pelit herättävät usein voimakkaita tunteita, ilon kyynelistä kiukunpuuskiin. Peleihin on vaikea suhtautua rationaalisesti, ja jokainen on joskus yllättänyt itsensä ajattelemasta, onko tietokoneella/nopilla/korteilla jotakin henkilökohtaista häntä itseään vastaan. (Vuorela 2007, 27-30.)

Kyselyssäni suomalaisista pelaajista suurin osa, yli 200 vastaajaa, valitsi samaistumisen yhdeksi tärkeimmistä asioista, jotka tekevät videopeleistä heille nautittavan kokemuksen. Samaistuminen on iso osa eläytymistä, koska pelaajat kokevat tällöin helpommaksi hypätä mukaan tarinaan. Eräs vastaaja vastasi seuraavanlaisesti, kun häneltä kysyttiin miksi hän pelaa tarinallisia pelejä:

” Pidän tarinallisista videopeleistä, koska pääsen ns. kasvamaan pelattavan hahmon kanssa, näkemään heidän kehittymisensä, tutustumaan kunnolla toisiin hahmoihin. Muutenkin peliin tulee mielestäni paljon enemmän syvyyttä juonen myötä, hahmot eivät jää vain näteiksi kuoriksi, joidenka kanssa potkitaan toisia nättejä kuoria.”

Pelihahmoista tulee pelaajille kuin osa ystäväpiiriä ja sitä he toisaalta toivovatkin. Osa videopelien viehätystä on siinä, että tarinassa saa viettää useita ja taas useita tunteja useamman päivän ajan, kun elokuvia taas katsellaan pari tuntia.

- **TODELLISUUSPAKO** on ollut TV:n ja elokuvan myyntivaltti jo vuosikymmenet. Pelaaja kokee olevansa jossakin muualla, toisessa ajassa ja paikassa, vapaana arkielämänsä murheista ja kokemassa eläytymisen siivellä asioita, joiden kokeminen ei todellisuudessa ole mahdollista. Peleissä kokemus on vuorovaikutteisuuden ansiosta paljon voimakkaampi kuin kirjojen tai elokuvien parissa. Ennen kuin videopelien ilmaisuvoima kehittyi nykyiselle tämä oli roolipelien valttikortti. (Vuorela 2007, 27-30.)

Kysyessäni vaativatko pelaajat peleiltään todellisuuden tuntua, vain alle 30% vastasi myöntävästi. Todellisuus koettiin usein nimenomaisesti juuri siksi, mitä peliltä ei haluta, vaan pelaajat toivoivat peleiltä nimenomaisesti epätodellisia tapahtumia, toisenlaisia maailmoja ja erikoisia tapahtumia. Arkipäivä ja todellisuus koettiin tylsäksi, pelit vapaa-ajaksi.

” Tarinallisuus antaa mahdollisuuden siirtyä arjen keskeltä aivan toiseen maailmaan ja unohtaa arjen kiireet, ym. Voi hetken olla aivan joku muu ja kohdata asioita joita normaalielämässä ei tule vastaan. Voi kohdata uusia kulttuureita ja maailmoja. Samalla tulee "vaikuttaneeksi" muiden hahmojen elämään ja heidän mielipiteisiinsä. Itse pidän kyseisissä esimerkkipeleissä eniten pääjuonen lisäksi hahmojen kanssa keskustelusta ja tutustumisesta heidän mielipiteisiinsä sekä näkemyksiinsä. Romanssitkaan eivät ole yhtään huono juttu...”

- **JUONI** Ei tarkoita samaa kuin tarina. Jos juoni on suunnitelma siitä, mitä pelaaja pelin aikana kokee, tarina on se, mitä todella tapahtui. Pelintekijä voi vaikuttaa juoneen, mutta sen jälkeen hän ei enää voi vaikuttaa tarinaan. Roolipeleissä pelihahmo voi tehdä mitä tahansa ja pistää juonen kerralla uusiksi. Tämä täydellinen vapaus on roolipeleille ainutlaatuinen piirre. Jos videopelissä on juoni, se yleensä johtaa yhdestä ennalta määrätystä tilanteesta ja ympäristöstä toiseen, mutta välissä olevat vuorovaikutteiset jaksot pelaaja etenee, miten haluaa. (Vuorela 2007, 27-30.)

66% kyselyyn vastanneista valitsi kiinnostavasti kehittyvän juonen yhdeksi tärkeimmistä osista videopelejä. Kysyttäessä pelien valitsemisperusteita 40% vastasi valitsevansa pelinsä nimenomaisesti kiinnostavan juonen takia. Syyt tähän tulivat selväksi myös kysyttäessä miksi juoni on niin tärkeä:

” Joskus sitä haluaa pelaamiselta semmosta ikäänkuin ohjenuoraa, juoksunarua, jonka rinnalla jolkottaa itse, sen sijaan että raivisi ihan itse kaiken.”

” Juonivetoinen peli on täysin samassa määrin taidekokemus kuin esimerkiksi hyvä kirja tai elokuva, mutta tarjoaa interaktiivisuutta, jota kumpikaan jälkimmäisistä formaateista ei pysty antamaan.”

- **TARINA** Pelissä on aina tarina, vaikka juonta ei olisikaan. Tarina on pelaajan päänsisäinen kokemus pelin juonesta, sellaisena kuin hän juonen tapahtumat pelasi. Kun pelaaja jälkeinpäin muistelee, mitä vaikkapa räiskintäpelissä tapahtui, hän muistaa, kenet hän ampui ensiksi, missä räjähti, missä hän eteni nopeasti, missä hän jäi pitkäksi ajaksi jumiin jne. Näitä asioita pelintekjä ei voi ennalta päättää. (Vuorela 2007, 27-30.)

Kyselyssäni kävi ilmi, että moniin vastaajiin tarinalliset pelit olivat vaikuttaneet erityisesti. Kyselyn vapaista kysymyksistä tuli nopeasti selville, että harvat pelaajat enää jaksavat pelata pelejään loppuun asti, jos he eivät pääse sisään pelin tarinaan. Erä vastaaja kirjoitti seuraavasti:

” Tarinallisuus tuntuu kurovan umpeen pelaajan ja pelattavan hahmon välistä kuilua, sillä asioita koetaan yhdessä hahmon kanssa. Tarina myös syventää peliä ja herättää pelaajassa (puhun omasta kokemuksestani) enemmän ajatuksia kuin pelatessa pelejä, joissa tarinallisuutta esiintyy vähän. Haen pelatessani elämyksiä, joita huomaan saavani enemmän tarinallisista videopeleistä.”

Minkälaiset pelaajat sitten toivovat saavansa pelistä juurikin näitä koukkuja osakseen? Kyselyyni vastasivat eniten 20 - 25 -vuotiaat naiset, mikä oli sinänsä yllättävä tulos. Tarkemmin ajateltuna tarinallisten pelien suosiminen naisilta ei ole lainkaan yllättävää, koska naiset osaavat yleensä samaistua tunteisiin ja tapahtumiin miehiä paremmin. Tämän vuoksi naiset kuluttavat enemmän tunteisiin vetoavaa mediaa, joten tarinallisten pelien kuluttaminen ei myöskään ole yllättävää.

Suuri osa miesvastaajistani oli myös paljon kriittisempiä tarinallisten pelien dramatiikkaa kohtaan ja he usein kokivat pelin tarinan joko keskeyttävän pelaamista tai tunsivat että peli antoi heille valheellista vallan tuntua. Yhdeksi syyksi tarinallisten pelien välttämiseen annettiin myös pelko siitä, ettei peliä voi pelata enää uudestaan kun tarina on jo käyty läpi.

Naiset puolestaan keskittyivät enemmän puhumaan siitä, mitä olivat pelejä pelaessaan tunteneet ja mitkä pelit erityisesti olivat vaikuttaneet heihin emotionaalisesti.

Sukupuolijakauma oli siis varsin selvä, samoin ikäjaukama. Iso osa vanhemmista pelaajista koki nykyiset tarinalliset pelit liiankin passivoiviksi ja he kaipasivat enemmän tehtävää pelkän dialogin kuuntelun sijaan. Nuoremmat vastaajat puolestaan olivat tarinallisille peleille paljon avoimempia ja enemmän nauttivat siitä miten elokuvallisiksi pelit ovat muuttumassa.

Näillä tuloksilla ainakin suomalaiset pelintekijät voisivat raa'asti rajata kohderyhmänsä 20-30 -vuotiaisiin naisiin tehdessään tarinallisia pelejä. Tästä huolimatta onkin jännittävää, että pelintekijät yleensä pistävät miehiä peliensä pääosiin, kun naiset ovat alkaneet valloittaa videopelitodellisuutta, ainakin mitä tulee tarinallisten pelien arvostamiseen ja niiden pelaamiseen. Miehet yleistäen ostavat enemmän yksinkertaisia suorituspelejä, joissa tapellaan siitä kuka on paras joko yksin tai porukassa, kun taas naiset viihtyvät enemmän pitkien, tarinavetoisten roolipelien parissa joissa he voivat kokea tunteita ja herättää itsellään ajatuksia.

Moni kyselyyn vastaaja puhuikin hyvin negatiiviseen sävyyn naispäähenkilöiden puutteesta ja naishahmojen huonosta kirjoittamisesta.

Jos siis joku todella haluaisi saada tämän kyseisen ryhmän puolelleen, he voisivat tehdä naispainotteisia hahmokaarteja peleihinsä ja kirjoittaa hyvin emotionaalisia tarinoita. Se on vielä epäselvää onko tämän päivän pelikäsikirjoittajista vielä kirjoittamaan varioitua hahmokaarta ja uppouttamaan pelaajaa peliin pelkän tarinan perusteella.

Tarinallisten pelien pelaajat yleensä nostavat kuitenkin tarinan grafiikkojen ja mekaniikan yläpuolelle, usein päättäen pelata mekaniikallisesti hankalan pelin läpi vain jotta saavat tietää, mitä lopulta tapahtuu. Tarinaan eläytyvät myös pitävät tarinan puolia

helpommin ja antavat pelille enemmän anteeksi, kuin grafiikkaan ja mekaniikkaan nojaavat pelaajat. He saattavat hyvin nopeasti jättää vanhentuneet pelit oman onnensa nojaan ja lähteä uusimman teknologian perään, kun taas tarinan takia pelaavat voivat nostalgia-arvosta palata 10 - 15 vuotta vanhojenkin pelien pariin yhä uudestaan ja uudestaan. Kysyessäni tapauksia, missä juoni oli pelastanut pelikokemuksen, eräs pelaaja vastasi seuraavasti:

”Final Fantasy 7 on kestopuosikkini. Vaikka grafiikat ovat auttamattomasti vanhentuneet, vetää juoni minut aina vain uudelleen juuri tämän pelin puoleen kaikkien vuosien jälkeen. Minulla on ikävä ns. vanhoja hyviä seikkailu- ja roolipelejä, joissa pelattavaa riittää kymmeniksi tunneiksi. Nykypelien parin tunnin kestot tuntuvat huijaukselta. En halua maksaa pelistä, jonka olen pelannut yhdessä illassa läpi - kenttien käyttämällä puolet tästä ajasta välivideoiden katseluun.”

Tämä todistaa pelien olevan nykyisellään lähempänä hyvää kirjaa kuin hyvää elokuvaa. Elokuvasta usein näemme läpi vanhahtavat kameratekniikat, kielenkäytön sekä CGI-efektit, kun taas kirjoissa kaikki on meidän itse koettavissamme ja nähtävissämme. Suuri osa pelaajista kokee samalla tavalla videopeleistä, koska he ovat aktiivinen osa tarinaa, joka usein päättää missä järjestyksessä ja kuinka nopeasti asiat todella tapahtuvatkaan. Pelaaja voi itse täyttää aukot ja kuvitella keskusteluja hahmojen välille pitkinä hiljaisina aikoina, kun Inkvisiittorin joukot seuraavat häntä pitkin suuria aavikoita. Tunteehan pelaaja hahmot kuin omat ystävänsä.

4 PELAAJAN TARPEET

4.1 Aktiivisuus

Pelien kiehtovuutta ja innostavuutta yleisesti selitetään niiden palkitsevuusperiaatteella. Pelaajan täytyy tehdä tiettyjä toimintoja ja tehtäviä päästäkseen seuraavalle tasolle tai saadakseen kehityspisteitä, mistä taas saa lisää taitotasoja pelihahmolleen ja sitä mukaa pelaaminen myös helpottuu. Suurin haaste tulee siinä, että pelin pitää tasapainotella sen kanssa, mikä on liian helppoa ja mikä taas liian vaikeaa.

Liian hankala peli kuitenkin tuottaa turhautumisia, liian helppo peli taas ei vangitse koska siihen ei tarvitse keskittyä. Pelin vaikeus ja helppous tulee suhteuttaa umpikujien löytämisen ja niiden selvittämisestä tulevan oivalluksien määrään. Pelaaja koukuttuu peliin helpoiten siten, että hänelle annetaan sellaisia haasteita, mitkä pistävät hänet umpikujaan ja mistä hän ei heti löydä ulospääsyä. Oli kyse sitten mysteerin selvittämisestä tai labyrintin läpikäymisestä, umpikujat luovat juurikin niitä haasteita mitkä tekevät pelistä mielenkiintoisia.

Kingin ja Krzywinskan kirjan mukaan, kun pelaaja löytää itsensä umpikujasta, yrittää hän kaikin tavoin selvittää miten hän pääse sitä pois. Kun peli lopulta opastaa pelaajan löytämään oikean tien ulos ongelmasta ja opastaa hänet näin oivallukseen, kokee pelaaja tulevansa palkituksi ja oppii samalla liikkumaan pelin maailmassa. Hän menee askel askeleelta lähemmäksi pelin loppua ja kehittyy pelin pelaamisen kautta. (King & Krzywinska 2002, 37.)

Pelaajien palkitseminen pelin edetessä tarpeen mukaan on erityisen tärkeää, koska pelaaja tuntee näin saavansa hyvää palautetta joskus jopa typeriltä tuntuvista tehtävistä. Paljon epäloogisuuksia on mahdollista saada anteeksi, jos pelaaja saa näistä epäloogisistakin tehtävistä tarpeeksi suuren palkinnon.

Tämän lisäksi on kuitenkin tärkeää osata tasapainotella monellakin eri asialla kun pelaajan aktiivisuus on kyseessä. Freeman suosittelee kirjassaan pohtimaan seuraavia kysymyksiä:

- Kuinka paljon pelaaja voi vaikuttaa peliin tai tuntee vaikuttavansa siihen?
- Millä tavoin pelaaja voi vaikuttaa peliin tai tuntee vaikuttavansa siihen?
- Millä tavoin ja kuinka paljon peli ohjaa tai vaikuttaa muuten pelaajaan?
- Tavat millä peli toimittaa odotettuja sekä yllätyksellisiä tapahtumia ja seurauksia pelaajan päätöksistä johtuen.
- Erilaisten valintojen tarjolla olo, sekä niiden laatu ja määrä, pelaajalle millä tahansa hetkellä
- Erilaisten aseiden, loitsujen ja vastaavien esineiden ja muiden hyödykkeiden laadullinen ja määrällinen tarjollaolo pelaajalle millä tahansa hetkellä.
- Kun pelaaja suorittaa tehtävää tai pientäkin askelta tehtävän sisällä, onko hänellä tarpeeksi vaihtoehtoja ja eroavatko ne toisistaan millä tavoin? Onko hänellä tarpeeksi erilaisia tapoja suorittaa tehtävänsä tai askeleet tehtävässä?
- Millä asteella peli on toistava? Verrattain joko siihen pystyykö pelaaja harjoittelemaan ja oppimaan jonkin pelin taidon täysin vai kuinka uusi jokin pelitapa on?

(Freeman 2004, 331-332.)

Pelien pelattavuus ja niiden immersion kyky, eli viihdyttävyyys ja vangitsevuus, ovat toisin sanoen paljolti kiinni siitä kuinka paljon valtaa pelaajalle antaa pelistään. Pelitekniikka ei toisin sanoen saa olla liian itseään toistava tai pelaajan kykyjä vangitseva, puhumattakaan siitä kuinka käytettävissä pelin miljöö on. Pelin pitää siis olla mahdollisimman interaktiivinen ja mahdollistava.

Tarinankerronnan ja interaktiivisuuden välillä on kuitenkin jatkuva jännite. Tarinankerronta, perinteisessä lineaarisessa mielessä, nojaa paljon tietynlaisten tapahtumien järjestykseen. Tämä järjestys sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Kirjoittaja kontrolloi miten lukija tai katsoja kokee kohtaukset ja mihin lopputulokseen kohtaukset vievät. Näin ollen, pelaaja määrittää tarinan rakenteen.

Peleissä sen sijaan, nonlinearisella tarkoitetaan sitä että pelaaja, ei kirjoittaja, on se jolla on eniten kontrollia siitä miten ja millä tavoin tapahtumat tapahtuvat ja miten pelaaja ne

kokee. Tämän lisäksi, pelaajan panos voi myös vaikuttaa todella merkittävästi pelin päätökseen ja tarinan lopputulemaan.

Pelien perusolemus on interaktiivisuus, mikä tarkoittaa sitä että pelaajan pitää olla niin paljon kontrollissa kuin mahdollista. On olemassa rakenteita ja myöskin sääntöjä, mutta ne on suunniteltu antamaan pelaajille niin paljon vapautta kuin rakenne voi sallia. Videopelit voivat olla epälineaarisia ja interaktiivisia ja niillä voi silti olla traditionaalinen kolmen osan rakenne. (Marx 2007, 160.)

Jotkin pelit on kuitenkin suunniteltu nimenomaisesti suorittaville pelaajille, missä suunnittelun painopiste on ehdottomasti pelattavuudessa tarinan kustannuksella. Suorittavat pelaajat eivät yleisesti välitä tarinasta niin paljon. Muut pelit pyrkivät viehättämään suurempaa yleisöä ja pelaajia jotka todennäköisesti pitävät tarinaa palkitsevampana kokemuksena tai haluavat jotain muutakin peleiltään kuin vain peukaloidensa naputtelua ohjaimien napeilla. (Marx 2007, 161.)

Jos kuitenkin puhumme yleisesti, on pelaajilla usein kolme toistuvasti samaa motivaatiota:

- haasteet
- immersio
- pelaajat olettavat tekevänsä, eivät katsovansa

Kaikki nämä viittaavat pelaajan aktiivisuuden tärkeyteen. Videopelin täytyy toisinsanoen antaa pelaajalle ennen näkemättömiä tai jännittäviä kokemuksia, stimuloivia pulmapelejä mihin kiinnittyä ja kiinnostavia ympäristöjä mitä tutkia. Tämän lisäksi pelin pitää tarjota pelaajalle ei pelkästään suhteellisia tai tarkoituksenmukaisia kykyjä, mutta myös kykyjä joita pitää pystyä ansaitsemaan, kehittämään ja oppimaan. (Newman 2004, 16.)

4.2 Immersio

Immersiota käytetään videopeliihmissä keskustelussa kuvaamaan metaforista ”uppoamista” videopeleihin. Se viittaa pelaajan kokemukseen syventyä pelaamiseen niin, että hänen keskittymisensä on kokonaan pelissä eikä hän enää tiedosta pelin

ulkopuolista maailmaa. Tämä ei tarkoita, että pelissä tarvitsisi olla erillinen maailma, vaan immerssiivinen peli voi olla niinkin yksinkertainen peli kuin Tetris. Kyse on koukuttumisesta positiivisessa mielessä, vaikka immersio voi myös aiheuttaa negatiivisia tunteita, kuten jännitystä, pelkoa tai ahdistusta. Immersio on kuitenkin onnistunut, jos pelaaja nimenomaisesti kokee pelin mukana tunteita välittämättä siitä mitä ympärillä tapahtuu.

Jo pelin alkuvaiheissa peliin on nykyään annettu hahmokustomisaation mahdollisuus, missä pelaaja voi muokata pelaajahahmon haluamansa kaltaiseksi. Useat pelaajat tekevät ”self insert” –hahmon, eli luovat pelihahmonsa itsensä kaltaiseksi, mikä taas parantaa heidän kykyään nähdä itsensä pelimaailmassa ja kokea pelimaailma heidän oman itsensä kautta. Pelikokemuksesta tulee näin paljon henkilökohtaisempi ja päätökset, mitä pelin aikana tekee, ovat myös enemmän oman moraalin ja valintojen kaltaisia.

Vuorela toteaa kirjassaan keskittymisen olevan pelikokemuksen edellytys. Kun aivot sulkevat pois muut ärsykkeet ja käsittelevät vain pelin tapahtumia, ajantajumme katoaa ja pelatessamme tarpeettomat aistihavaintomme vaimentuvat. Tämän vuoksi usein ärsyynnymme jos pelimme yhtäkkiä keskeytetään, koska olemme niin keskittyneet pelin maailmaan ja tehtäviin, että tuntuu kuin meidät lähes herätettäisiin yhtäkkisesti päiväunesta.

Pelintekijöiden kuuluukin tähdätä juuri tällaiseen keskittymisen tasoon, joten kaikkien pelin elementtien pitää olla oikeanlaisessa harmoniassa keskenään, jotta pelaaminen olisi mahdollisimman vaivatonta ja hauskaa. Jos haltian kokemustasojen nostattaminen ei veny parista tunnista aamuyöhön, ei peli ole tarpeeksi koukuttava (Vuorela 2007, 23).

Näistä syistä myös Newman luonnehtii pelejä ”siellä olon” tunteeksi, ennemmin kuin kontrolloinniksi, manipuloinniksi tai jopa pelin pelaamiseksi (Newman 2004, 17). Siinä vaiheessa kun puhutaan videopelistä, joka ei edes tunnu pelin pelaamiselta, ollaan saavuttu jonkinlaiseen virstanpylvääseen.

Newman toteaa myös kirjassaan osan immersion nautinnosta tulevan videopelin maailman muuttamisessa vieraasta tutuksi. Voidaan puhua jopa siitä, että pelaaja valtaa videopelin tilan ja maailman itselleen ja tekee siitä omansa. Voi siis sanoa, että

immersio on onnistuneena aivan oma tarinansa pelaajalle. Pelkästään pelihahmo ei tule tutuksi maailman kanssa, vaan pelaaja itsessään voittaa pelin tutustumalla ja voittamalla pelin haasteet. (Newman 2004, 113-114.)

Kuitenkin, vaikka pelin tarinallisuus ja sen samaistuttavuus ovat todella hyviä keinoja luoda immersiota, tuovat King ja Krzywinska kirjassaan esille, kuinka tärkeä pelin audiovisuaalisuuden ja progressiivisuuden suhde on peliin uppoamisen kannalta. Pulmapelien ratkaisu, uusien reittien löytäminen ja vastustajien lyöminen toimii pääsyyntä yhä haastavampiin esteisiin ja yhä useampiin, pelaajaa hämmästyttävämpiin miljöihin ja maisemiin. (King & Krzywinska 2002, 37.)

Immersiosta nauttiminen riippuu näistä elementeistä, koska ne tekevät virtuaalisesta ympäristöstä aisteille uskottavan, mutta ääni ja kuva eivät ole ainoita asioita jotka luovat ja pitävät illuusiota yllä. Suunnittelun taso, logiikka ja johdonmukaisuus niin tiloissa kuin NPCiden logiikassa vaikuttavat immersioon. Sekä maailman että hahmojen pitää tuntua uskottavilta niin aisteille kuin logiikallekin. (King & Krzywinska 2002, 40.)

Immersiota voi siis parantaa ei pelkästään hienoilla grafiikoilla ja musiikeilla, vaan jo pelitekniikka, pelin ns. selkäranka, vaikuttaa immersioon.

4.3 Omakohtainen pelikokemus ja uudelleenpelattavuus

Videopeleillä on yleisesti aina päähenkilö, jolla pelaaja pelaa. Elokuvakatsojina me yleensä seuraamme päähenkilön tarinaa sivusta, odottaen mitä tarinan lopussa lopulta tapahtuu. Videopeleissä taas pelaaja on aktiivinen osa tarinaa ja vaikuttaa tarinan tapahtumiin.

Videopelien päähenkilön luominen onkin haastavaa, jos haluaa pitää pelaajan mukana pelissä. Pelaajaa ärsyttävä päähenkilö, jonka päätöksistä hän ei ole yhtä mieltä, aiheuttaa immersion rikkoutumista, koska silloin pelaaja ei tunne olevansa enää osaa peliä. Monet peliyhtiöt ovatkin lähteneet tekemään enenevässä määrin pelejä, missä pelaaja pääsee vaikuttamaan pelihahmon luonteeseen. Tätä tehdään muun muassa antamalla pelaajalle erilaisia vastausvaihtoehtoja kun pelaaja keskustelee erilaisten NPCiden kanssa. Pelaaja voi myös vaikuttaa erilaisiin juonivalintoihin, esimerkiksi päättää keiden kanssa liittoutuu sodassa tai minkä hahmon ottaa millekin tehtävälle mukaansa. Näillä

vaihtoehtoilla pystyy antamaan pelaajalle enemmän vaikutusvaltaa pelin kulkuun ja näin immersion vaikutus lisääntyy.

Pelihakmon mielipiteisiin ja luonteeseen vaikuttaminen antaa pelaajalle mahdollisuuden tehdä pelihakmosta sellaisen, joka todella on hänen mieleensä, millä tavoin taas koko pelimaailmasta tulee enemmän hänen mieleisensä.

Pelihakmon avulla immersion lisääminen voidaan viedä toiselle tasolle antamalla pelaajalle mahdollisuus luoda pelihakmonsa aivan tyhjästä. Useat pelit ovat *The Sims* – pelisarjan (Maxis, 2000) yllättävän suosion jälkeen lisänneet pelimekaniikkansa hahmopohjan, jota voi muokata, lisäksi peliään. Hahmomodifikaatiossa pelaajalle annetaan pelihakmo pohja, mitä voi muokata pelimoottorin sallimisen rajoissa. Peli voi tarjota erilaisia hiusmalleja, nenämalleja, silmämalleja ja muita kasvojen osia, joita voi vielä muokata tietyissä rajoissa. Mahdollista on myös säätää hahmon värejä mahdollisuuksien mukaan. Mm. ihonvärin muuttaminen on auttanut erilaisia etnisiä vähemmistöjä luomaan itselleen sopivat hahmot. Videopeliteollisuus muiden medioiden lisäksi kärsii kuitenkin vielä vähemmistöjen edustuksen näennäisyydestä, joten muokkaamismahdollisuudet tuovat eri mahdollisuuksia vähemmistöille.

Vähemmistöt ovat saaneet muun muassa BioWarelta myös mahdollisuuksia tuoda myös seksuaalisuutensa mukaan videopeleihin. BioWare on toimittanut hahmomuokkausmahdollisuuksia valtavasti, mutta myös tarjonnut mahdollisuuden pelata naisella tai miehellä alusta alkaen. Tämän lisäksi peleissä on mahdollista myös aloittaa romanssi miehen tai naisen kanssa sukupuolesta riippumatta. Vaikka tällaiset muutokset voivat tuntua pieniltä ja niiden vaikuttavuutta pelin juoneen tai immersion ei näe, ovat niiden olemassaolo erityisen tärkeitä vähemmistöille. Sillä tavoin pelit saavat laajemman yleisön puolelleen ja niiden tarinat tuntuvat elävemmilta, todellisimmilta, koska peleissä on yhtä paljon variaatioita kuin todellisessa elämässä.”

Tämän lisäksi pelaajalle on annettava mahdollisimman paljon mahdollisuuksia tehdä valintoja pelin moraalista vastaan, ottaa ns. antisankarin rooli halutessaan. Näin pelaaja tuntee olevansa vastuussa pelin tarinasta ja maailmasta ja saattaa hyvinkin kokea omantunnon tuskia tehdessään ”pahoja” valintoja ”hyvien” valintojen sijaan. Pelaaja täten palaa omasta alitajuntaisestakin valinnastaan tarinan reitille, ns. velvollisuudentunteesta. Valinnanvapauden antaminen ja sen tasapainottaminen ovat

tärkeitä aspektoja pelikäsikirjoittamisessa, jotta pelaaja pääsee haluttuun lopputulokseen tarinassa, mutta kokee päässeensä sinne itse. (Freeman 2004, 25.)

Esimerkiksi Biowaren Dragon Age sarjan kakkospeli teki selkeän ristiriidan maagien ja tempeliritareiden välille, jolloin pelaaja joutui Hawke-pelihahmona asettumaan jommankumman puolelle. Ottamalla puolia erilaisissa keskusteluvaihtoehdoissa tai tekemällä tiettyjä juonellisia ratkaisuja pystyi vaikuttamaan siltä, että on joko maagien tai tempeliritarien puolella, mikä taas vaikutti kumppanihakmojen hyväksyntään, jolloin hahmojen suhteet päähahmoon kehittyivät heidän suhtautumisensa mukaan.

Tällainen tarinaan vaikuttaminen luo yhä uusia ja uusia mahdollisuuksia pelata peli ja nähdä mitä erilaiset juonivaihtoehdot tuovat tullessaan. Dragon Age peleissä BioWare käyttääkin ainutlaatuista save import –tekniikkaa, missä edellisen sarjan pelin loppu tallennus vaikuttaa seuraavan pelin premissiin.

Tällaisiin tavoin on helppoa saada pelaaja myöskin välittämään pelimaailmasta, missä hän pelaa. Tekemällä konflikteja ja luomalla niille erilaisia puolia, tekemällä kummastakin puolesta omalla tavallaan sympaattisen, sekä nimenomaisesti aiheuttamalla kriisitilanteita pelimaailmaan, jossa pelaaja on viettänyt jo jonkin verran aikaa ja oppinut tuntemaan hahmoja, on helppoa saada pelaaja tuntemaan empatiaa pelihahmoja kohtaan. Jo aikaisemmin mainittu tunteiden herättämistapa siis toimii myös peleissä, kun sen osaa tehdä oikein. Pelaaja haluaa kuitenkin vaikuttaa siihen, mitä millekin pelihahmolle lopulta tapahtuu ja kun hänelle annetaan mahdollisuus siihen, tuntee hän olevansa yhä enenevässä määrin osa pelimaailmaa.

Mitä enemmän pelaaja tuntee olevansa osa peliä ja vaikuttavansa pelimaailmaan, sitä enemmän myös pelin maailmalla on mahdollisuuksia vaikuttaa pelaajaan. Näillä avuilla pelaaja motivoituu pelin loppuun asti tietämään lisää pelistä, sen maailmasta, hahmoista ja tekniikansta. (Freeman 2004, 14-16.)

5 LOPPUPOHDINTA

Tekemäni kysely auttoi minua saamaan arvokasta tietoa suomalaisista pelaajista, tai ainakin siitä osasta mitä kyselyni raapaisi, ja ymmärtämään minkä he todella kokevat tärkeäksi tarinallisissa peleissään. Sain tietää yllättäviäkin asioita siitä, mitkä tarinalliset aspektit todella tuottavat pettymyksiä ja häiritseviä tekijöitä pelikokemukseen.

Kiinnostusta herättänyt peliala houkuttelee nyt entistä enemmän, kun olen opinnäytetyötä tehdessäni oppinut lisää niin itse käsikirjoittamisesta, peliteollisuudesta kuin myös niistä pelaajista, joille pelejä haluan kirjoittaa.

Interaktiivisuus on mielestäni ei vain nykyaikaa vaan myös tulevaisuutta. Mediamme tulee todennäköisesti menemään yhä interaktiivisempaan suuntaan, varsinkin kun sosiaalinen media on tehnyt jalansijansa varsin varmaksi osaksi jokapäiväistä elämäämme. Jos omakin sukupolveni on näin kiinni sosiaalisessa mediassa ja interaktiivisessa mediassa, voin vain kuvitella kunka paljon minua nuoremmat sukupolvet tulevat käyttämään ääntään median kautta.

Mikä on sitten interaktiivisten pelien ja aktiivisten pelaajien tulevaisuus? Uudet tuulet ovat Oculus Riftin kaltaisissa laitteissa, missä pelinäköemme laajenee kuvaruudusta 360-asteiseen kokemukseen tilasta. Ehkä joskus teemme niin älykkäitä pelimoottoreita, että pelaaja voi todella puhua erilaisille pelihahmoille pelkän valmiiksi kirjoitetun dialogin sijaan. Käsikirjoittajat tuskin jäävät tällaisista muutoksista työttömiksi, koska kirjoitettavaa peliteollisuudessa riittää vaikka ja kuinka ilman dialogiakin.

Videopelien todellinen viehätys on kuitenkin niiden interaktiivisuudessa, mutta nimenomaisesti siten, että pelaaja pääsee osaksi valmiiksi kirjoitettua interaktiivista tarinaa, mistä hän pääsee pelaamaan läpi oman versionsa uudestaan ja uudestaan. Mitä käsikirjoittajan on tästä tärkeintä muistaa, on se, kuinka monenlaisia pelaajia maailmassa on ja kuinka tärkeä kriitikko he kirjoittajalle ovat. Mielipiteitä on kaikilla, mutta minkä tunteen pelaaja ikinä saakin, oli se sitten iloa tai pettymystä, on tunne todellinen ja kirjoittajan pitää ottaa se huomioon.

Aikaisemmin sanoin tekniikan ja tarinan välillä olevan jatkuva jännite. Todellinen jännite kuitenkin saattaa hyvinkin olla kirjoittajan ja pelaajan välillä.

LÄHTEET

Freeman D. 2004 *Creating Emotion in Games*. USA: New Riders

Kent S. 2001 *The Ultimate History of Video Games*. USA: Three Rivers Press

King G. & Krzywinska T. 2002. *ScreenPlay cinema/videogames/interfaces*. Iso-Britannia: Wallflower

Lebowitz J. & Klug C. 2011 *Interactive Storytelling for Video Games*. USA: Focal Press

Luppa N. & Borst T. 2007 *Story and Simulations for Serious Games*. USA: Focal Press

Marx C. 2007 *Writing for Animation, Comics, and Games*. USA: Focal Press

Newman J. 2004 *Videogames*. Iso-Britannia: Routledge

Vuorela V. 2007 *Pelintekijän käsikirja*. Suomi: BTJ Kustannus

7 LIITTEET

7.1 DRAGON AGE -PELISARJA

7.1.1. Dragon Age: Origins

Dragon Age: Origins on yksinpelattava BioWaren kehittämä peli. BioWare pitää sitä aikaisemmin tekemänsä Baldur's Gate'n ”henkisenä seuraajana”, josta on poistettu pöytäroolipeli Dungeons & Dragonsin säännöt. BioWare kehitti aivan uuden pelimoottorin, Eclipsen, peliä varten.

Pelissä pelaaja pystyy valitsemaan kolmen rodun (ihminen, haltia, kääpiö) sekä kolmen taisteluokan (soturi, maagi, rogue) väliltä. Pelaaja pystyy alussa kustomoimaan pelihahmoaan ulkonäöllisesti, sekä valitsemaan rodun lisäksi lähtökohdan hahmolleen. Haltia voi olla joko Fereldenin vaeltavan dalish-klaanin osa, tai oppressoitu kaupunkihaltia. Kääpiöllä on mahdollista asua joko luolastoissa tai olla anarkistinen pintakääpiö. Valitsema rotusi ja lähtökohtasi tulevat vaikuttamaan siihen miten joukkuekumppanisi ja NPC hahmot reagoivat sinuun, ja mitkä juonikäänteet ovat sinulle mahdollisia pelin aikana. Haltioita usein pidetään esimerkiksi toisenluokan kansalaisina, johtuen rodun kärsimästä orjuudesta.

Mikä ikinä onkaan pelaajan lähtökohta, hänestä tulee osa Grey Wardeneita, mystistä sankarijoukkoa, jotka hakevat uusia jäseniä taistelemaan Viidettä Vitsausta vastaan. Grey Wardenit ovat mystisen liittymisrituaalinsa vuoksi ainoita, jotka pystyvät taistelemaan Vitsausta johtavaa arkkidemonia vastaan.

Grey Wardenit tulevat Fereldenin parhaiden sotajoukkojen pettämäksi ensimmäisessä taistelussa Vitsausta vastaan ja yhtäkkiä pelaaja ja Alistair –niminen aikaisemmin liittynyt Warden, ovat järjestönsä ainoat selviytyneet. Heidän on käytettävä hyväkseen vanhoja Grey Warden sopimuksia, jotka velvoittavat kenet tahansa auttamaan taistelussa Vitsausta vastaan, jos Grey Wardenit heitä pyytävät.

Wardenin on tarkoitus kerätä itselleen mahdollisimman laaja liittolaisjoukko vetoamalla erilaisten järjestöjen, kaupunkien ja klaanien johtajiin. Samalla hän tulee kohdanneeksi erilaisia henkilöitä, jotka hän voi ottaa osaksi joukkuettaan.

7.1.2. Dragon Age II

Pelin päähenkilö on Hawke, Fereldenistä Vitsausta Kirkwallin rannikkokaupunkiin paennut ihminen. Peli alkaa kun seuraamman Hawke-perheen pakoa Lotheringista, Fereldenin Vitsauksessa täysin tuhonneesta kaupungista. Pelissä seurataan Hawken matkaa Kirwallin Sankariksi vuosikymmenen sisällä.

Kirkwallin poliittinen tilanne on kireä ja varsinkin kaupungin Maagiringin ja Temppeleherrojen tilanne on tulenarka. Pelissä tehdäänkin varsin selvä vastakkainasettelu näiden kahden järjestön välille, missä pelaaja oppii paljon maagien oppressiosta rinkiensä sisällä, kuten myös syitä siihen miksi temppeleherrot on luotu vahtimaan ja hallitsemaan maageja. Tämä vastakkainasettelu tulee pysymään teemana myös seuraavassa pelissä.

Dragon Age II oli kokeileva osa pelisarjaa, missä BioWare lähti tekemään päähenkilöstä ja esimerkiksi erilaisista tilanteista pelissä enemmän menestyneemmän Mass Effect –pelisarjansa tuotantoa. Pelimoottori pysyi samana, mutta pelaajahahmosta tehtiin huomattavasti selkeämpi ja ikonisempi. Hawkelle annettiin markkinoinnissa selkeä ulkonäkö, profilointi ja taisteluokka, kuten Mass Effectin Komentaja Shepardille. Pelimekaanisesti muuttuvia asioita olivat se, että pelaajalle annettiin kolme selkeää luonnetta mitä pelaaja pystyi seuraamaan. Hahmonmuokkausvaihtoehdot olivat suhteellisen vähäiset ja moni menikin mielellään markkinoidulla default-ulkonäöllä. Lisäksi Hawke oli ääninäytelty, mikä oli uutta Originsin hiljaiseen protagonistiin verrattuna.

Peli jakoi paljon kuluttajien mielipiteitä, mutta sitä onkin nyt kolmannen osan julkistuttua veikkattu kokeilevaksi ja ns. välietapiksi mikä oli pakko kertoa.

7.1.3. Dragon Age: Inquisition

Tarina sijoittuu vuoden päähän Dragon Age II lopusta. Naapurivaltio Orlais on sisällissodassa, Maagien Rinki on kaipoinut oppressoivia temppeleherroja vastaan ja vaatii itsenäistymistä, mikä on johtanut täyteen sotaan. Viimeisenä toivona rauhasta, kirkon johtaja Justinia V on järjestänyt Taivaallisen Konklaavin, rauhanomaisen

kokoontumisen temppeliherrojen ja maagien lähettiläiden välillä, jotta rauhasta pystyisiin neuvottelemaan.

Massiivinen räjähdys tappaa konklaavin osanottajat ja repii alamaailman välissä olevaan Huntuun murtuman, jonka kautta demonit pystyvät murtautumaan Thedakseen. Pelaajahahmo on räjähdysen ainoa selviytyjä, jolle on ilmestynyt maaginen merkki oikeaan käteen. Tämä merkki antaa hänelle voiman reagoida, hallita ja sulkea hunnun repeämiä, joita murtuma on kylvänyt ympäri Thedasta. Pelaajan ihmekevyyt ja alamaailman repeämien hallitseminen saavat ihmiset pitämään häntä messiaana, erityisesti Andrasten lähettiläänä. Pelaaja rekrytöidään osaksi kaaoksesta uudelleensyntynyttä Inkvisitiota, joka aikoo tuoda rauhan ja järjestyksen takaisin Thedasiin. Pelaaja nousee lopulta Inkvisition johtoon ja hänestä tulee ylin Inkvisiittori.

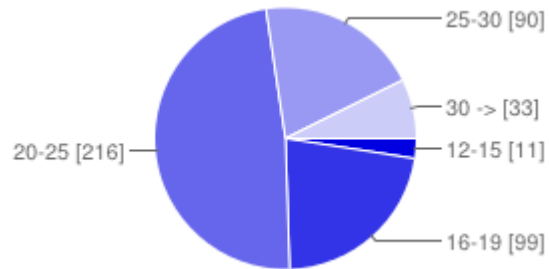
Inquisition uudisti pelimoottoriaan ja vaihtoi World of Warcraftin ja Skyrimin käyttämään Frostbite moottoriin, mihin lisäiltiin myös osia Eclipsestä. Tämä lisäsi miljöön laajuutta ja ns. ”open world” –mahdollisuuksia.

7.2 KYSELYN TULOKSET

Kyselyssä annettiin yhteensä **449** vastausta

Ensimmäiset kysymykset olivat pakollisia, yhden vaihtoehdon kysymyksiä.

Ikäsi?



12-15 **11** 2.4 %

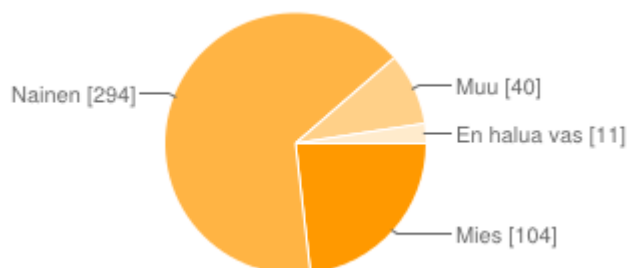
16-19 **99** 22 %

20-25 **216** 48.1 %

25-30 **90** 20 %

30 -> **33** 7.3 %

Sukupuolesi?



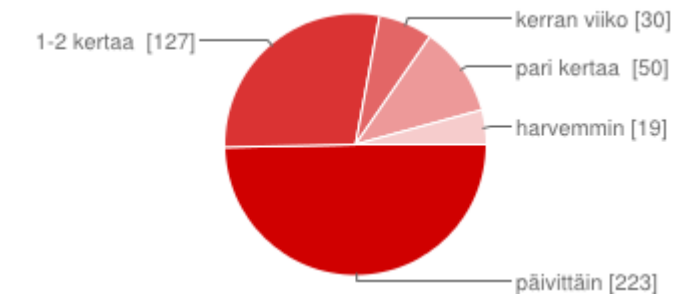
Mies **104** 23.2 %

Nainen **294** 65.5 %

Muu **40** 8.9 %

En halua vastata **11** 2.4 %

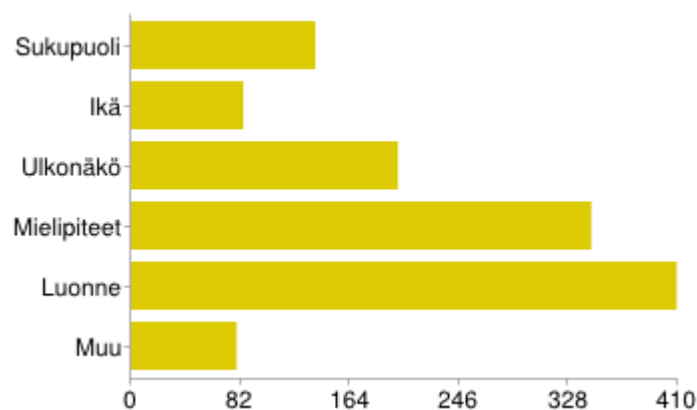
Pelaan videopelejä...



päivittäin	223	49.7 %
1-2 kertaa viikossa	127	28.3 %
kerran viikossa	30	6.7 %
pari kertaa kuukaudessa	50	11.1 %
harvemmin	19	4,2 %

Seuraavan kategorian kysymykset olivat monivalintoja, missä vastaajat saivat valita annetuista vaihtoehtoista kolme heille tärkeintä. Lisäksi oli mahdollisuus MUU vaihtoehtoon, mihin vastaaja sai itse täyttää vastauksensa.

Kun samaistut hahmoon, kiinnität eniten huomiota seuraaviin:



Sukupuoli **138** 30.7 %

Ikä	84	18.7 %
Ulkonäkö	200	44.5 %
Mielipiteet	345	76.8 %
Luonne	409	91.1 %
Muu	79	17.6 %

Videopeleissä nämä ovat sinulle tärkeimpiä:

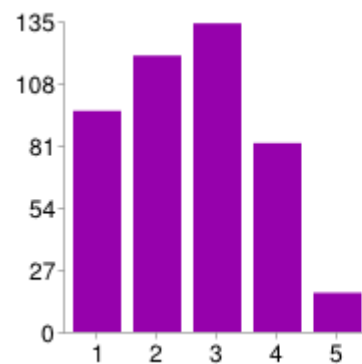


Kiintoisa alkuasetelma	84	18.7 %
Toimiva pelitekniikka	229	51 %
Vaikuttaminen pelin tapahtumiin	137	30.5 %
Hahmokustomointi	85	18.9 %
Samaistuttava päähenkilö	34	7.6 %
Uskottava hahmokaarti	91	20.3 %

Pelin sisäisen maailman rakenne	138	30.7 %
Hienot grafiikat	66	14.7 %
Pidettävät henkilöhahmot	92	20.5 %
Kiinnostavasti kehittyvä juoni	298	66.4 %
Luonnollisesti kehittyvät suhteet henkilöhahmoihin	68	15.1 %
Muu	13	2.9 %

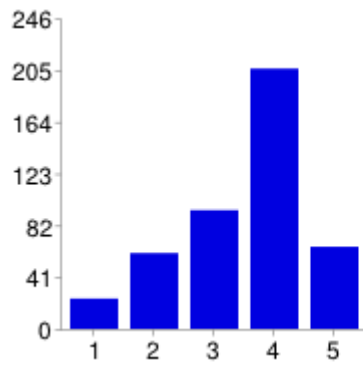
Seuraavat kysymykset olivat 1-5 vaihtoehdon kysymyksiä, missä vastaajat saivat numeroida viiden asteikolla kuinka samaa mieltä he olivat toteamusten kanssa. 1 oli tässä testissä täysin eri mieltä, 5 täysin samaa mieltä.

Minulle on tärkeää pelata itseni kaltaisella pelihahmolla



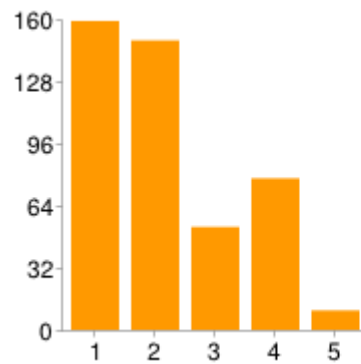
1	96	21.4 %
2	120	26.7 %
3	134	29.8 %
4	82	18.3 %
5	17	3.8 %

Samaistun usein videopelihahmoihin



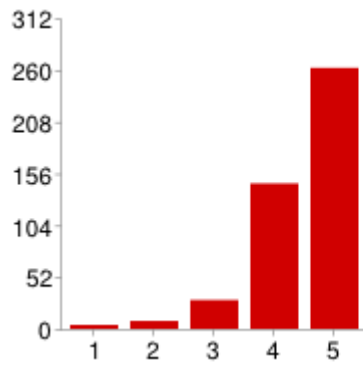
1	24	5.3 %
2	60	13.4 %
3	94	20.9 %
4	206	45.9 %
5	65	14.5 %

Minun täytyy samaistua pelaajahahmooni pitääkseni hahmosta



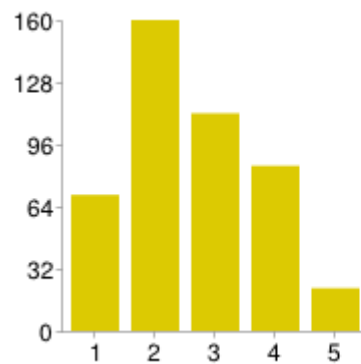
1	159	35.4 %
2	149	33.2 %
3	53	11.8 %
4	78	17.4 %
5	10	2.2 %

Uppoan helposti videopelisiin



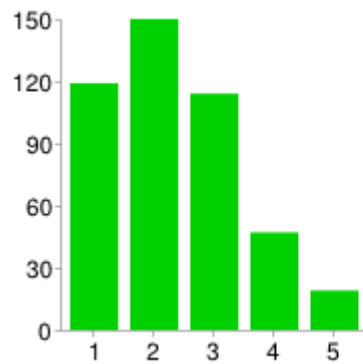
1	4	0.9 %
2	8	1.8 %
3	29	6.5 %
4	146	32.5 %
5	262	58.4 %

Videopelin juonen täytyy olla iso ja eppinen että uppoan peliin



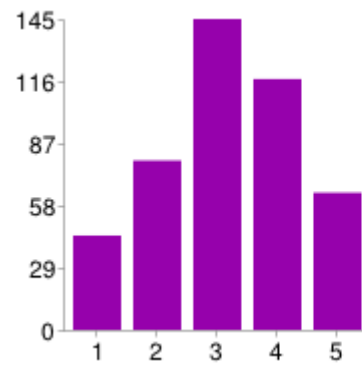
1	70	15.6 %
2	160	35.6 %
3	112	24.9 %
4	85	18.9 %
5	22	4.9 %

Haen videopeleiltä todellisuuden tuntua



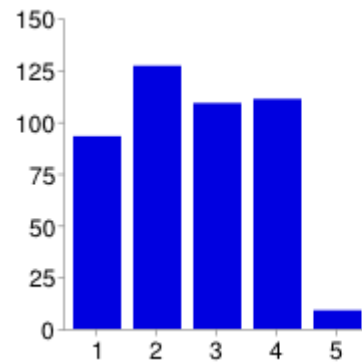
1	119	26.5 %
2	150	33.4 %
3	114	25.4 %
4	47	10.5 %
5	19	4.2 %

Uudelleenpelattavuus on pelitunteja tärkeämpää



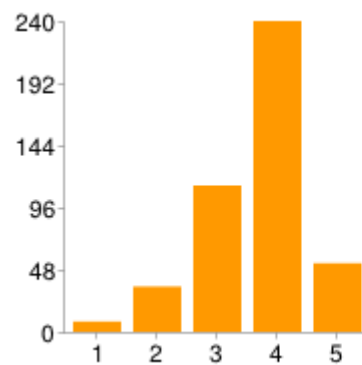
1	44	9.8 %
2	79	17.6 %
3	145	32.3 %
4	117	26.1 %
5	64	14.3 %

Valitsen pelini hienojen grafiikkojen perusteella



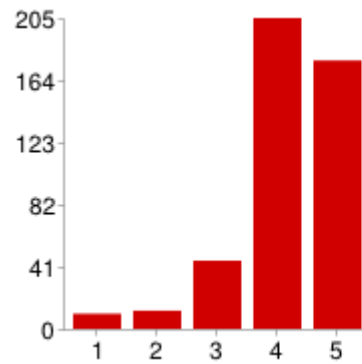
1	93	20.7 %
2	127	28.3 %
3	109	24.3 %
4	111	24.7 %
5	9	2 %

Valitsen pelini toimivan mekaniikan perustella



1	8	1.8 %
2	35	7.8 %
3	113	25.2 %
4	240	53.5 %
5	53	11.8 %

Valitsen pelini mielenkiintoisen juonen perusteella



1	10	2.2 %
2	12	2.7 %
3	45	10 %
4	205	45.7 %
5	177	39.4 %

Näiden lisäksi pelaajat saivat vastata kahteen vapaamuotoiseen tekstilomakkeeseen, missä kysyin heidän kokemuksiaan millon tarina on pelastanut muuten huonon pelin tai millon tarina on onnistunut pilaamaan pelin heiltä.