



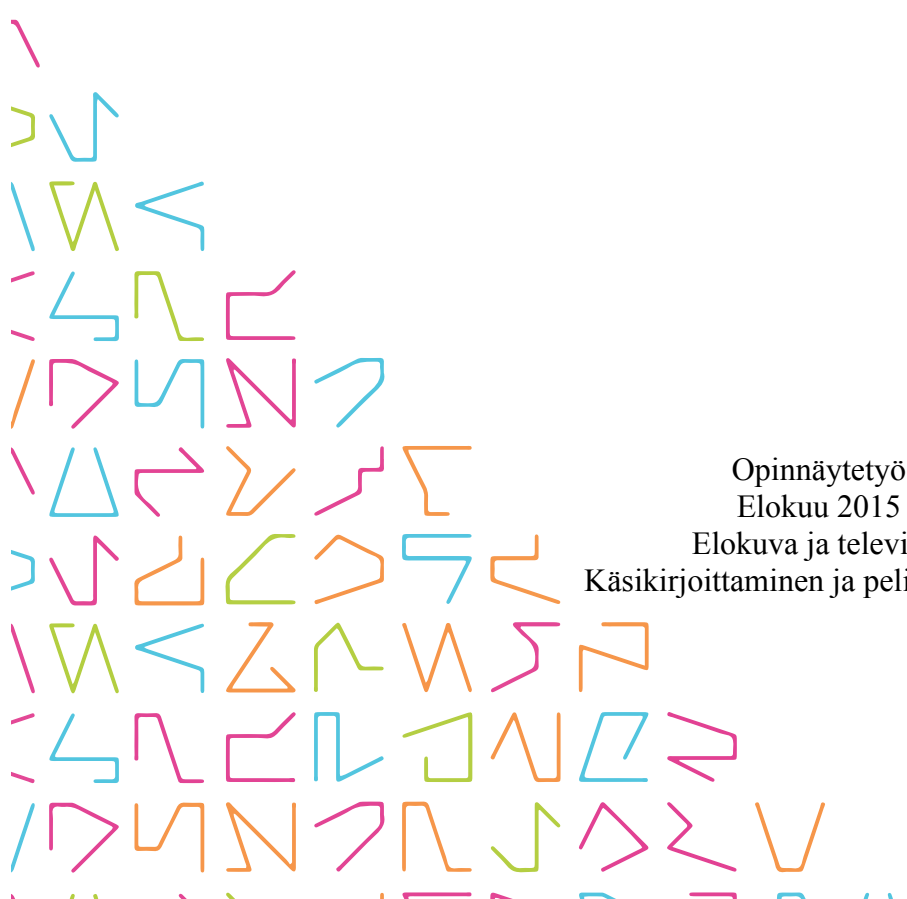
TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

# TARINALLISEN LISÄTYN TODELLISUUDEN ELÄMYSPELIN SUUNNITTELU JA KÄSIKIR- JOITTAMINEN

Tapaus Lintukoto

Marjaana Auranen

Opinnäytetyö  
Elokuu 2015  
Elokuva ja televisio  
Käsikirjoittaminen ja pelisuunnittelu



## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Elokuva ja televisio  
Käsikirjoittaminen ja pelisuunnittelu

AURANEN, MARJAANA

Tarinallisen lisätyn todellisuuden elämyspelin suunnittelu ja käsikirjoittaminen  
Tapaus Lintukoto

Opinnäytetyö 68 sivua, joista liitteitä 6 sivua  
Joulukuu 2015

---

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia pelisuunnittelua ja -käsikirjoittamista sekä ohjelmia, jotka soveltuvat tarinallisen lisätyn todellisuuden elämyspelin kirjoittamiseen. Tarve opinnäytetyön aiheelle syntyi Lintukoto – Kuin toinen koti -nimisen elämyspelin suunnittelun ja toteutuksen aikana keväällä 2015. Lintukoto-projektia analysoiden nostetaan esiin tarinallisen elämyspelin suunnittelun haasteita ja etsitään ratkaisuja niihin tukeutuen kirjallisuuteen ja omiin kokemuksiin projektista. Pelisuunnittelua tarkastellaan käsikirjoittajan näkökulmasta. Siinä pyritään tuomaan esille yleisellä tasolla käsikirjoittajan rooli pelisuunnittelussa, pelikäsikirjoittamisen erityispiirteet, pelien kerronnalliset keinot sekä työkalut ja ohjelmistot, joita kirjoittaja voi hyödyntää työssään.

Opinnäytetyössä käy ilmi pelialan erikoistarpeet ja se, että niihin ollaan vastattu vasta aivan viime vuosina. Pelisuunnitteluun ja dokumentointiin on olemassa hyvin vähän ohjelmia ja alalla ei ole olemassa yleisiä standardeja pelikäsikirjoituksen luomiseksi. Työkalut ja -tavat ovat hyvin vaihtelevia. Lintukoto-projekti osoitti kuinka vaikeaa ja aikaa vievää epälineaarisen ja interaktiivisen tarinan kirjoittaminen perinteisillä tekstinkäsittelyohjelmilla on. Projektin analyysi osoitti myös sen kuinka haastavaa perinteisen elokuva- ja televisiokäsikirjoittajan on lähteä kirjoittamaan elämyspeliä. Kerronnan tavat ja työroolit pelialalla poikkeavat av-alan vastaavista. Näiden roolien ja pelien erityispiirteiden ymmärtäminen on tärkeää, jos haluaa kokeilla käsikirjoittamista pelialalla.

Epälineaarisen ja interaktiivisen tarinan käsikirjoittamistyökaluille on entistä enemmän tilausta. Pelaamisen yleistymisen vuoksi vaatimukset monimutkaisempiin tarinakokonaisuuksiin myös pelien ulkopuolella ovat lisääntyneet. Siksi tarve uusille kirjoitus- ja suunnitteluohjelmille on akuutti.

---

Asiasanat: pelit, käsikirjoittaminen, pelisuunnittelu, elämyspeli, lisätty todellisuus

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Film and Television  
Scriptwriting and Game Design

AURANEN, MARJAANA:

Designing and Writing a Story Based Live Augmented Gaming Experience  
Case Bird's Nest

Bachelor's thesis 68 pages, appendices 6 pages  
December 2015

---

This thesis focuses on game design, especially scriptwriting in games, and programs that are suitable for writing a story based Live Augmented Gaming Experience. The demand for the subject arose in the spring of 2015 during the design and production phase of a Live Augmented Gaming Experience called Bird's Nest – Like Another Home.

The subject was examined via the Bird's Nest project, analysing it and highlighting the challenges of designing a story based Live Augmented Gaming Experience. The study leaned on the solutions found from the literature and author's own experiences of the project. The game design was examined from the scriptwriter's perspective. It strived to disclose in general the scriptwriter's role in the game design process, the characteristics of game design and scriptwriting in games, narrative means in games and tools and software to utilize when writing a game.

This thesis discusses the needs of the gaming industry and the fact that those needs had not been addressed until the recent years. Currently there are only few software tools for game design and scriptwriting in games and there are no general standards for creating a game script. The study revealed that the designing tools and methods vary a lot in the gaming industry. The Bird's Nest project indicated how time-consuming and hard it is to write a nonlinear and interactive story via traditional word processing software. The project analyses showed also how challenging it is for the traditional scriptwriter to start working with games. In game industry the narration styles and work titles differ from the audiovisual industry. Understanding these roles and characteristics of games are important if one wants to try out writing in games.

The need for nonlinear and interactive scriptwriting tools is growing. Since the gaming has become more common the demand for the more complex narrative structures has grown also outside the gaming community. Therefore the need for new software is acute.

---

Key words: games, scriptwriting, game design, live gaming experience, augmented reality

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	LINTUKOTO-PROJEKTI.....	9
	2.1. Projektin taustaa.....	9
	2.2. Pelimaailma ja pelinkulku.....	10
3	TARINAT JA NIIDEN KERTOJAT PELITEOLLISUUDESSA.....	11
	3.1. Tarinat peleissä.....	11
	3.2. Kuka kertoo tarinan?.....	12
	3.2.1 Käsikirjoittajan työnkuva tarinallisen pelin tuotannossa.....	14
	3.2.2 Tarinankertojat Lintukodossa.....	14
4	PELIKÄSIKIRJOITTAMISEN ERITYISPIIRTEITÄ.....	16
	4.1 Pelin neljä elementtiä.....	16
	4.1.1 Neljä elementtiä Lintukodossa.....	17
	4.2. Interaktiivisuus.....	24
	4.2.1 Interaktiivisuus Lintukodossa.....	26
	4.3. Lineaarisuus vs. epälineaarisuus.....	27
	4.3.1 Epälineaarisen tarinankerronnan tyyppejä.....	28
	4.3.2 Lineaarisuus Lintukodossa.....	29
5	KERRONNALLISET KEINOT PELIKÄSIKIRJOITTAMISESSA.....	31
	5.1. Hahmo ja taustatarina.....	31
	5.2. Dialogi.....	32
	5.3. Välianimaatiot.....	33
	5.4. Muut kerronnalliset elementit.....	34
	5.5. Kerronnalliset keinot Lintukodossa.....	35
6	PELIKÄSIKIRJOITTAMISEN TYÖKALUT.....	38
	6.1. Game design -dokumentit.....	39
	6.2. Dokumentointi Lintukodossa.....	42
7	YHTEENVETO LINTUKODON HAASTEISTA.....	45
8	OHJELMIA PELISUUNNITELUN AVUKSI.....	46
	8.1. Mind map -työkalut.....	46
	8.2. Perinteiset käsikirjoitusohjelmat.....	47
	8.3. Interaktiivisen tarinan käsikirjoitusohjelmat.....	49
	8.4. Pelikäsi kirjoitus ja -suunnitteluohjelmat.....	53
	8.5. Pilvipalvelut.....	56
9	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	58
	LÄHTEET.....	60
	LIITTEET.....	62



Liite 1. Yhteistyöyritykset:.....	62
Liite 2. <b>Outsight</b> .....	63
Liite 3. Pelimaailma-dokumentti .....	64
Liite 4. Pelaajan hahmokuvaus.....	67

## ERITYISSANASTO

Assassin's Creed -pelit	Ubisoftin julkaisema tarinallinen seikkailupelisarja, jossa seurataan eri aikakausien assasiineja eli salamurhaajia
Assetti	Aseteilla tarkoitetaan muun muassa kaksiulotteisia kuvia, 3D malleja, pelikenttiä, tehtäviä, ääniä, ääniefektejä, musiikkia, liikkeenkaappausta sekä erikoisefektejä
Candy Crush Saga	King pelistudion kehittämä selainpeli, joka perustuu ongelmanratkaisuun
Elämyspeli	Elämyspeleiksi kutsutaan pelejä, joita pelataan reaaliajassa, omana itsenään, peliä varten valmistellulla alueella. Termi ei ole virallinen, mutta sitä käytetään esimerkiksi Room Escape, eli tosielämän huonepako -peleistä, sekä laser- ja värikuulasodista
Interaktiivinen fiktio	Kirjallisuuden ja pelien välimuoto, jossa lukija voi tehdä valintoja vaikuttaakseen hahmonsa toimintaan ja ympäristöönsä
Lisätty todellisuus	Lisätyllä todellisuudella tarkoitetaan näkymää, johon on lisätty virtuaalisia elementtejä ja jota pystytään katsomaan erilaisten virtuaalilasien tai mobiililaitteiden ruudun kautta
Motion capture	Liikkeenkaappausprosessi, jossa näyttelijän liikkeet tallennetaan käytettäväksi myöhemmin apuna hahmoanimoinnissa
NFC	Near Field Communication, eli lähitunnistetekniikka on lyhyen matkan langaton tekniikka, joka perustuu sähkömagneettiseen induktioon kahden laitteen välillä
NPC-hahmo	Non-Player-Character, hahmo pelissä, jota pelaaja ei voi ohjata.

Oculus Rift	Oculus VR:n kehitteillä olevat virtuaalitodellisuuslasit
Red Dead Redemption-peli	Rockstar Gamesin kehittelemä kolmannen persoonan toimintaseikkailupeli, joka sijoittuu 1910-luvun villiin länteen, Yhdysvaltojen ja Meksikon rajalle.
Starcraft-peli	Blizzard Entertainmentin strategiapelisarja, jossa kolme avaruusrotua taistelee vallasta ja selviytymisestä
Wiki	Verkkosivusto, joka mahdollistaa sen sisällön ja rakenteen muokkaamisen selaimen kautta yhteistyössä muiden kanssa

## 1 JOHDANTO

Keväällä 2015 toteutimme opiskelijavetoisen yhteistyöprojektina Lintukoto - Kuin toinen koti -nimisen tarinallisen lisätyn todellisuuden elämyspelin Yle TV2:n museolavasteissa, Tampereella. Projektina Lintukoto oli menestys, mutta pelin suunnittelu ja tarinan työstäminen oli erittäin haastava prosessi. Ongelmat pelin suunnittelussa liittyivät paljon pelien erikoisluonteeseen, interaktiivisuuteen ja epälineaarisuuteen. Koin, että perinteiset käsikirjoitusohjelmat, jotka perustuvat lineaariseen tarinankerrontaan, eivät pystyneet vastaamaan tarpeisiini. Tarinankulkua ja materiaalin määrää oli vaikea hallinnoida.

Lähden opinnäytetyössäni selvittämään, että olisiko pelisuunnittelun ja -käsikirjoittamisen teorioista minulle apua seuraavan elämyspelin tuotannossa. Haluaisin löytää ohjelmia, jotka helpottaisivat epälineaarisen ja haarautuvajuonisen tarinan kirjoittamista sekä auttaisivat hallitsemaan materiaalin määrää ja tarinankulkua.

Peilaan opinnäytetyössäni Lintukoto-elämyspeliprojektia pelialan kirjallisuuteen ja teorioihin. Käsittelen aihetta käsikirjoittajan näkökulmasta ja lähteiksi valitsin erilaisia englanninkielisiä pelisuunnitteluoppaita. Lisäksi käytin lähteinä nettiartikkeleita sekä Youtube-videoita. Päädyin valitsemaan lähteiksi kansainvälisiä teoksia, koska halusin saada yleisen kuvan siitä mitä kaikkea pelisuunnittelu ja -käsikirjoittaminen pitää sisällään. Työn ulkopuolelle olen jättänyt Suomessa toimivien peliyritysten pelisuunnittelu ja -käsikirjoituskäytännöt.

Haluan työlläni myös avata pelisuunnitteluprosessia kaikille pelikäsikirjoittamisesta ja interaktiivisen tarinan kerronnasta kiinnostuneille ja auttaa heitä löytämään oikeat työkalut näiden tarinoiden suunnitteluun ja kirjoittamiseen. Opinnäytetyöni etenee pelien tarinankerronnasta ja kertojista pelikäsikirjoittamisen erityispiirteisiin ja kerronnallisiin keinoihin. Siitä jatkan pelien tarinankerronnan työkaluihin ja lopulta kerron eri ohjelmista, joita käsikirjoittaja voi hyödyntää epälineaarisen ja interaktiivisen tarinan kertomisessa.

## 2 LINTUKOTO-PROJEKTI

### 2.1. Projektin taustaa

Kevään 2015 aikana ryhmä Tampereen ammattikorkeakoulun Elokuvan ja television koulutusohjelman opiskelijoita käsikirjoitti ja suunnitteli 40 minuutin mittaisen tarinallisen lisätyn todellisuuden elämyspelin Yle TV2:n museolavasteisiin Tampereen Mediapolikselle. Lintukoto – Kuin toinen koti oli opiskelijavetoinen yhteistyöprojekti Tampereella ja Mediapoliksen alueella toimivien yritysten ja oppilaitosten kesken.

Projekti sai alkunsa jo syksyllä 2014, kun Mediapoliksella aloitti Transmediapolispilottihanke. Sen tarkoituksena oli koota yhteen eri toimijoita, jotka olivat kiinnostuneita monikanavaisesta tarinankerronnasta. Hankkeella kartoitettiin yritysten ja koulujen välisiä yhteistyömahdollisuuksia sekä pohdittiin sitä, millaisia olisivat tulevaisuuden tarinankerrontamuodot. Hankkeen osapuolet tapasivat säännöllisesti syksyn aikana ja ideoivat yhdessä millä tavoin tarinankerrontaa voitaisiin uudistaa ja olisiko mahdollista toteuttaa yhdessä jokin pieni pilotti. Opiskelijoiden ideana oli lähteä kehittämään uudenlaista elämyspelikonseptia, jossa hyödynnettäisiin eri yhteistyötahojen osaamista ja resursseja. Elämyspeli-idea oli testattu aiemmin MindTrek-konferenssin yhteydessä Outsight-nimisellä tosielämän videopelillä syksyllä 2012 (ks. Liite 2).

Pilottihankeen päätyttyä, vuoden 2014 lopussa, päätettiin toteuttaa opiskelijaprojektina uusi elämyspeli. Hankkeessa mukana olleista yrityksistä yhteistyöhön mukaan lähtivät Yle, Apex Games, Microsoft sekä Smartrac. Myöhemmin projektiin tulivat mukaan Odios, Tredu sekä Kaukomarkkinat. (Ks. Liite 1.)

Opiskelijaprojektin tavoitteena oli luoda uudenlainen pelikonsepti, tarinallinen lisätyn todellisuuden elämyspeli, jossa yhdistettäisiin eri medioita kuten teatteria ja elokuvaa, motion capture- ja virtuaalitekniikkaa sekä videopeleistä tuttuja mekaniikkoja, immerssiiviseksi tarinalliseksi kokemukseksi.

## 2.2. Pelimaailma ja pelinkulku

Ylen sokkeloisten kellarikäytävien keskellä sijaitsevat pula-ajan museolavasteet antoivat alkusysäyksen Lintukodon dystopiselle maailmalle, jossa ihmiskunnan rippeet ovat paenneet Lintukoto-nimisiin suljettuihin elossapitojärjestelmiin. 1930-luvun lavasteet ja tila toimivat inspiraationa pelimaailman luomisessa.

Pelaajia oli kerrallaan lavastekokonaisuudessa kaksi. Pareittain he kulkivat huone huoneelta pelialueen läpi, käynnistäen uudelleen Lintukodon sammuneita järjestelmiä. Samalle he skannasivat datametreillään, älypuhelimillaan, Lintukodon logoja, joista heidän puhelmiinsa avautui lisätietoa pelimaailmasta ja tapahtumista, jotka johtivat järjestelmän tuhoutumiseen. Pelaajia monitoroitiin monikamerajärjestelmän kautta ja heitä ohjattiin valoilla, seinälle heijastetuilla videoilla, äänillä sekä Lintukoto -maailman sisäisillä kuulutuksilla. Pelaajan tavoitteena oli käynnistää nämä Lintukodon elossapitojärjestelmät uudelleen, selvittää mitä bunkkerissa oli tapahtunut sekä lopuksi päättää mitä tehdä Lintukodon vaurioituneelle tekoälylle.

Pelin pelasi neljän päivän aikana 40 kutsupelaajaa, joilta pyydettiin palautetta pelin ideasta ja toimivuudesta. Pelaamassa oli myös henkilöitä, jotka eivät olleet koskaan aiemmin pelanneet videopelejä. Pelaajien ikä vaihteli aina 16:sta 60:een. Lintukodossa testattiin miten tarinallinen pelikonsepti toimisi eri-ikäisillä ja eri pelaajataustoista tulevilla pelaajilla.



Kuva 1: Pelaaja tutkimassa Lintukodon Varustamo. Ruutukaappaus Lintukoto Making Of:ista.

### 3 TARINAT JA NIIDEN KERTOJAT PELITEOLLISUUDESSA

#### 3.1. Tarinat peleissä

Kysymykseen ”Tarvitaanko peleissä tarinaa”, vastaus on ei (Byrne, 2005, 18). Esimerkiksi Candy Crush Saga -pelissä tarina yksinkertaisuudessaan on, että tyttö lähtee kotikylästään seikkailemaan eri karkkimaailmoihin ja pelastaa taso kerrallaan yhden sen asukkaista pulasta. Pelissä ei kerrota mihin tyttö toiminnallaan tähtää. Tytön matka vain jatkuu loputtomiin. Candy Crushissa tarina kerrotaan yksittäisenä kuvana joka tason alussa. Pelissä ei ole myöskään mitään loogista punaista lankaa jota seurata tai josta ennakoita tulevia. Silti se on erittäin viihdyttävä ja koukuttava peli.

Novakin (2012) mukaan tarina voi parantaa pelikenttiä ja auttaa pelaajaa antamalla vihjeitä siitä, mitä pelaajan tulisi seuraavaksi tehdä. Kuitenkin monissa peleissä tarinallisuus puuttuu, se on puutteellinen tai sitten pelaajan tehtäväksi on jätetty keksiä oma tarinansa. Esimerkiksi shakkia voi pelata ajatellen peliä keskiaikaisena poliittisena taitona, torneineen, ratsuineen, lähetteineen jne. Mutta toisaalta shakkia voi pelata pelkillä värillisillä kivillä, kuten shakin muinaisessa versiossa Go:ssa. Tällöin ei anneta senkään vertaa vihjeitä pelaajalle taustatarinasta. Jää täysin pelaajan päätettäväksi keksiikö hän kiville ja pelimekaniikalle taustatarinan vai ei, mutta taustatarinan puuttuminen ei kuitenkaan estä sitä, etteikö pelaaminen olisi nautittavaa. Tästä hyvänä esimerkkinä klassikkopeli Tetris, joka edelleen pitää pintansa huolimatta siitä, että sen ensimmäinen versio julkaistiin jo 1984, eikä pelissä itsessään ole muuta tarkoitusta kuin latoa erimuotoisia palikoita riveiksi. (Novak 2012, 138.) Ei tarvitse tietää Tetris-pelin luoja Alexey Pajitnovin vaikutteita tai ajatusta siitä, mitä palikat symboloivat, nauttiakseen pelistä.

Huolimatta siitä, että peleissä tarinankerronta ei ole välttämätöntä, peliteollisuudessa on lukuisia pelejä, jotka ovat nousseet suosituiksi juuri tarinansa vuoksi. Tuskin esimerkiksi Assassin’s Creed -sarjan pelit olisivat olleet sellaisia myyntihittejä kuin ovat, jos peli olisi ollut vain kasa palikoita suunnattoman kokoisessa hiekkalaatikossa (pelitermi, jolla kuvataan peliympäristöä, jossa pelaaja voi vapaasti tutkia ympäristöään ja suorittaa tehtäviä haluamassaan järjestyksessä, haluamallaan tahdilla), ilman tarinaa ja ilman assasiineja. Tai vanhempi peli italialaisesta putkimiehestä? Olisiko Super Mario ollut yhtä hyvä peli ilman Mario-hahmoa ja taustatarinaa pelastettavasta prinsessasta? Antamalla

pelattaville elementeille selkeät hahmot ja sankarillisen tavoitteen, Super Mariosta tuli yksi peliteollisuuden ikoneista.

Pelikerronta on kehittynyt alkuaikojen Pong-pelistä huomattavasti. Myös teknologian kehitys on mahdollistanut yhä monimutkaisemmat pelikuviot sekä realistisemman ja upeamman estetiikan. Tällä hetkellä peliteollisuus on osittain kehittymässä elokuvamaisemmaksi ja pelien käsikirjoittamiseen on alettu lainata työkaluja elokuvateollisuudesta. Pelien tarinat ovat alkaneet pitää sisällään selkeitä juonenkäännteitä ja hahmokehitystä. Tämä kehitys on mahdollistanut myös perinteisempien käsikirjoittajien työllistymisen pelialalla. Pelikäsikirjoituksia palkitaan vuosittain peligaaloissa ja niihin kiinnitetään enemmän huomiota nyt, kun tekniikka on hioutunut siihen pisteeseen, että pelejä on vaikea enää parantaa pelkän teknologian ja paremman grafiikan avulla. Siltikin, väittäisin, että suuri osa ns. hitti-peleistä sortuu tarinallisiin latteuksiin ja stereotypioihin. Tämä johtunee pelialan nuoruudesta. Ala ei ole vielä täysin löytänyt omia tapojaan kertoa tarinoita. Elokuvista tutut juonenkäännteet ja hahmotyypit toistuvat nyt peleissä.

### **3.2. Kuka kertoo tarinan?**

Peliteollisuuden ammattinimikkeet ja työtehtävät eroavat siitä mihin elokuva- ja televisiopuolella on totuttu ja, kuten myös audiovisuaalisella alalla, ne sisältävät paljon tietoa siitä, mitä henkilön odotetaan projektissa tekevän. Esimerkiksi peliprojektilla ei ole ohjaajaa vaan Lead Game Designer ja toisaalta grafiikka ja lavastus voivat olla Level Designer-työnimikkeen alla. Perinteistä elokuvakäsikirjoittajan työnkuvaa ei sellaisenaan ole. Työnimikkeet on hyvä täsmentää jo projektin alussa. Tämä siksi, että jokainen tietäisi roolinsa sekä työtehtävänsä ja etteivät työtehtävät menisi ristiin työntekijöiden kesken. Väärät nimikkeet voivat aiheuttaa sekaannusta työryhmässä, jossa työskentelee sekä elokuva- että pelipuolen tekijöitä.

Peliteollisuudessa pelin tarinankertoja ei välttämättä ole ammatiltaan käsikirjoittaja. Itse asiassa käsikirjoittaja tulee kuvaan usein vasta siinä vaiheessa kun suuremmat suunnitelmat ja kaaviot pelistä on tehty. Esimerkiksi Indie-pelituotannoissa, tuotantotiimin pienuuden vuoksi, erillistä käsikirjoittajaa ei ole, vaan käsikirjoituksen tekevät työryhmän jäsenet: kenttäsuunnittelijat, tuottajat, graafikot jopa ohjelmoijat. Tämä voi tuottaa parhaimmillaan uusia ideoita tarinankerrontaan, koska työryhmältä puuttuu muodolli-



nen käsikirjoituskoulutus ja heillä ei ole piintyneitä manereita tai opittuja työtapoja. Toisaalta käsikirjoituskokemuksen puute saattaa pahimmillaan tuottaa stereotyyppisiä ja latteita ratkaisuja pelin juoneen. Ei ole salaisuus, että käsikirjoittajan rooli on peliteollisuudessa vähiten määritelty ja eniten väärinymmärretty (Newman 2009, 65).

### **Pelisuunnitteluryhmän työnkuvat**

Yleensä peli-idean esittelee pelisuunnittelija (Game Designer). Hän täyttää pelikirjan tyhjät sivut ja kertoo muille pelintekijöille millaisesta pelistä on kyse. Hän asettaa pelin säännöt, kertoo kuvaukset ja esimerkit tiimille, näyttää suunnan mihin päin peliä aletaan viedä. Hän kerää kaiken tiedon pelistä game design -dokumenttiin ja täydentää sitä mukaa, kun peliä kehitetään. Pelisuunnittelijat ovat sekä suunnittelijoita, ajattelijoita että kirjoittajia, ja harvoin panostavat peliin taiteellisesti tai ohjelmoinnillisesti. (Byrne 2005, 33.)

Pelisuunnittelijoita ohjaa johtava pelisuunnittelija (Lead Game Designer) jonka voi ajatella vastaavan ohjaajan roolia elokuvatuotannoissa (Dille & Zuur Platten 2007, 14). Hän vastaa kaikesta pelin luovasta sisällöstä, kuten hahmoista, maailmasta, tasojen suunnittelusta ja designista, pelattavuudesta, päämekaniikoista, aseista, pelattavan hahmon ominaisuuksista, tarinasta, pelaajan käytettävistä esineistä, inventaariosysteemeistä sekä siitä, miten hahmoa ohjataan pelissä. Käytännössä kaikesta, minkä kanssa pelaaja voi olla interaktiossa. Peli-idean voi myös muodostaa taiteellinen johtaja tai pelin tuottajat. (Newman 2009, 65.)

Toinen ammattilainen, joka vaikuttaa pelin kerrontaan olennaisesti, on pelin kenttäsuunnittelija (Level Designer). Hänen tehtävänsä on suunnitella alusta alkaen se pelialusta, jossa pelaaminen tapahtuu. Hän taituroi muotoilun, taiteen ja ohjelmoinnin välillä tehdäkseen pelaajalle tilan, joka mahdollistaa parhaimman mahdollisen pelikokemuksen. Eli hänen käsissään on pelaajan esteettinen kokemus ja lopulta se millaisen tarinan pelaaja elää pelin aikana. (Byrne 2005, 33.)

Näiden suunnittelijoiden tehtävänä on toimia pelaajan silminä ja korvina ja heidän tulisi edustaa yleisön mielenkiintoa koko produktioajan. He ovat vastuussa siitä, tunteeiko pelaaja viihtyvänsä pelatessaan, he ovat vastuussa ”hauskasta” (fun on yksi määritelmä pelaajakokemuksia arvioidessa). (Byrne 2005, 33.)

### 3.2.1 Käsikirjoittajan työnkuva tarinallisen pelin tuotannossa

Kirjoittajien työnä peliteollisuudessa on aiheen tarinallisten lankojen yhdistäminen, kuten myös sivukeskusteluiden dialogin kirjoittaminen. He kirjoittavat myös selostukset tehtävöohjeistuksiin, kommunikaatioon ja tehtävän epäonnistumiseen, kaikkeen mahdolliseen pelin sisäiseen kirjoittamiseen. Tämän lisäksi he usein kirjoittavat taustatietoa pelin kehitystiimille, kuten esimerkiksi hahmokuvauksia ja historiaa sekä tietoa lokaatiosta, jotka auttavat kenttäsuunnittelijaa tekemään pelikentistä vielä autenttisemmän tai suunnittelemaan soveltuvampia ympäristöjä ja kohtaamisia. (Byrne 2005, 39–40.) Kirjoittaja työskentelee yleensä suoraan johtavan pelisuunnittelijan ja pelituottajan kanssa (Dille & Zuur Platten 2007, 15).

Kirjoittajan työnimike vaihtelee eri yrityksissä. Työnimikkeinä voivat olla mm. kirjoittaja (writer), tarinan kirjoittaja (story writer), skenaario/kohtauskirjoittaja (scenario writer), käsikirjoittaja (scriptwriter), dialogikirjoittaja (dialogue writer), sisältösuunnittelija (content designer), tarinasuunnittelija (story designer,) kerronnan suunnittelija (narrative designer), kirjoittaja/suunnittelija (writer/designer) ja kaikkea tältä väliltä. (Marx 2007, 150.)

Marx (2007) jakaa työnkuvat kahteen osaan: kirjoittajiin ja suunnittelijoihin. On tärkeää tehdä ero siinä, onko työnkuva sellainen, että kirjoittaja itse asiassa luo peliin uutta interaktiivista sisältöä, tekee ts. pelisuunnittelua, vai kirjoittaako hän sisältöä, joka toimii pelin taustatarinana sekä mausteena (Tämä jaottelu ei kuitenkaan sisällä dialogin kirjoittamista vaikka dialogin voisi katsoa olevan osa interaktiivista toimintaa pelissä). Oikean työnkuvan hahmottaminen on kirjoittajalle tärkeää, koska eri työtehtävistä maksetaan eri palkkaa. (Marx 2007, 150.)

### 3.2.2 Tarinankertojat Lintukodossa

Lintukotoa varten koottiin Tampereen ammattikorkeakoulun opiskelijoista käsikirjoitus-tiimi suunnittelemaan pelinkulkua. Tiimiin kuului minun lisäksi kolme henkilöä: Juho Aittanen, Vili Pajunen sekä Sahin Cengiz. Toimin pelin pääkäsikirjoittajana, ohjaajana

sekä -tuottajana eli pelialan työnimikkeiden mukaan työnkuvani vastasi johtavan pelisuunnittelijan sekä kenttäsuunnittelijan työtä. Lisäksi tehtäväni oli koota kaikki eri kirjalliset komponentit yhteen ja kirjoittaa auki pelin virallinen käsikirjoitus. Juho vastasi tiimissämme pelin mekaniikoista ja Vilin vastuulla olivat pelin hahmot ja niiden motiivit sekä pelissä esiintyvien välivideoiden käsikirjoittaminen. Sahin oli mukana tuottajan roolissa konsultoimassa käsikirjoitusta ja kirjoitti peliin myös puhdasta tekstisisältöä.

Vaikka jaoimme käsikirjoitusprosessin alussa itsellemme tietyt roolit, ne vaihtelivat projektin aikana. Osittain siitä syystä, ettei roolijakoa oltu täsmennetty pelialalla toimivien nimikkeiden mukaisesti, emmekä näin olleet aina tietoisia työnkuviamme sisällöistä. Ryhmämme pienentyessä yhdellä, pelin mekaniikan miettiminen siirtyi koko käsikirjoitustiimin tehtäväksi. Loppujen lopuksi jokainen ryhmän jäsen päätyi tekemään melkein kaikkia peliin liittyviä käsikirjoituksellisia rooleja.

## 4 PELIKÄSIKIRJOITTAMISEN ERITYISPIIRTEITÄ

Pelisuunnittelu ja pelikäsi kirjoittaminen eroavat hyvin paljon perinteisestä elokuvakäsikirjoittamisesta, etenkin interaktiivisuutensa osalta. On vaikeaa verrata suoraan perinteistä elokuvakäsikirjoittamista ja pelikäsi kirjoittamista, koska pelisuunnittelussa joudutaan ottamaan huomioon paljon muitakin elementtejä kuin dialogi ja kuvaus siitä mitä kohtauksessa tapahtuu. Jokainen näistä elementeistä vaikuttaa olennaisesti pelikokemukseen.

Pelisuunnitelmaa voisi enemmänkin verrata yleisesti elokuvan tuotantoprosessiin: Elokuva suunniteltaessa on käsikirjoituksen lisäksi mietittävä mm. sen visuaalista tyyliä, kuvausta ja leikkausta sekä musiikkia ja lavastusta. Peliä suunniteltaessa nämä kaikki ovat olennainen osa pelaajan toimintoja. Esimerkiksi pelin sankari voi muuttaa näkökenttäänsä niin, että näkee vastustajansa heikkoudet tai piilotetut aarteet pelimaailmassa, sankari voi myös kuulla pelimaailmassa outoa kilinää ja löytää lähistöltä pullon, jossa on hänelle osoitettu viesti tai pelin sankari voi joutua outoon labyrinttiin, josta hänen tulee löytää ulos ratkaisemalla esineisiin liittyviä pulmatehtäviä. Visuaalisuus, äänet sekä pelimaailma itsessään voivat kaikki ohjata pelaajan toimintoja ja siksi ne on tärkeää huomioida ja dokumentoida tarkasti.

Elokuva etenee suoraviivaisesti, eikä katsoja pysty vaikuttamaan sen käännteisiin. Peleissä kaikki eri elementit voivat kertoa tarinaa eteenpäin ja muuttaa sen suuntaa. Siksi isompien pelien käsikirjoituksista tulee helposti tuhansia sivuja pitkiä.

### 4.1 Pelin neljä elementtiä

Pelin neljä peruselementtiä ovat Schellin (2008) teorian mukaan **tarina**, **estetiikka**, **mekaniikka** ja **teknologia**. Yksikään näistä ei ole toista tärkeämpi. Kun nämä kaikki elementit ovat tasapainossa, pelillä on kaikki mahdollisuudet menestyä.

**Tarina** koostuu sarjasta sattumia, jotka tapahtuvat pelissä. Tarina voi olla lineaarinen ja ohjattu tai sitten haarautuva, avoin ja pelin mukana muotoutuva. Joka tapauksessa pelin tarina tulee olla sellainen, että sen tajuaa pelaamisen kautta. Pelin käsikirjoituksen tar-

koitus ei ole luoda hyvää tarinaa vaan luoda kokemuksia pelaajalle tarinan ja pelikokemuksen kautta. Mekaniikan ja estetiikan on tuettava tarinaa. (Schell 2008, 41–43.)

**Estetiikalla** tarkoitetaan sitä miltä peli näyttää, kuulostaa ja miltä se tuntuu. Tällä on suurin suhde pelaajakokemukseen. Estetiikka on kuitenkin sidoksissa pelin teknologiaan, joka mahdollistaa upean visuaalisuuden ja toisaalta taas asettaa rajoituksia estetiikalle. Estetiikka on lujasti sidoksissa myös tarinaan ja pelimekaniikkaan. (Schell 2008, 41–43.)

**Mekaniikka** tarkoittaa pelin sääntöjä ja käytäntöjä. Mekaniikka kertoo pelin tavoitteen, se kertoo mitä pelaaja saa tehdä ja mitä pelaaja ei saa tehdä saavuttaakseen tavoitteen. Tämä elementti erottaa pelit muusta mediasta. Elokuvan katsojalle ei kerrota kuinka elokuvaa tulisi katsoa, vaikkakin moni väärinymmärretty elokuvataiteilija sellaista toivoisikin. (Schell 2008, 41–43.)

**Teknologialla** tarkoitetaan niitä kaikkia elementtejä, jotka ovat mahdollistaneet pelin toteuttamisen. Olivat ne sitten paperi ja kynä, shakkilauta ja nappulat tai sitten tietokone ja erilaiset tietokoneohjelmistot. Teknologia antaa mahdollisuuksia ja toisaalta asettaa rajoituksia pelien tekijöille. (Schell 2008, 41–43.)

#### 4.1.1 Neljä elementtiä Lintukodossa

##### **Lintukodon tarina ja sen kehittäminen**

Lintukoto-elämyspeli oli jo lähtökohdiltaan tarinapainotteinen, koska sitä edeltänyt Transmediapolis-hanke (ks. luku 2.1.) oli lähtenyt vahvasti uudenlaisien tarinankerronnan tapojen pohdinnasta. Olimme aiemmassa pilotissamme Outsightissa (ks. Liite 2.) kokeilleet jo erilaisia mekaanisia pulmatehtäviä mm. erilaisten salaluukkujen avaamista, painolaattojen painamista oikeassa järjestyksessä sekä värikuula-aseella maaliin osumista. Lisäksi viime vuosina yleistyneissä Room Escape -peleissä oli kokeiltu älyä vaativia pulmatehtäviä. Nämä mekaniikat olivat jo osoittautuneet toimiviksi. Halusimme Lintukodossa keskittyä selkeästi tarinankerrontaan ja testata, miten tarinaa voisi viedä eteenpäin uutta teknologiaa hyödyksi käyttäen.

Tarina lähti kehittymään tilalähtöisesti. Pelin sijoittaminen bunkkeriympäristöön tuli varhaisessa vaiheessa mukaan kuvaamaan museolavasteiden utuista ja pysähtynyttä tunnelmaa. Lavastekokonaisuudessa kierrellessä tuntui siltä kuin aika olisi jähmettynyt paikoilleen, idylliselle 30-luvulle. Kuitenkin museotilassa liikkuesssa tuntui, että kaiken yllä leijaili jotain uhkaavaa. Olin myös pelannut paljon Bethesda Softworksin tuottamaa Fallout: New Vegas -peliä, joka sijoittui ydinsodan jälkeiseen maailmaan, jossa osa ihmiskunnasta oli paennut asumaan Holvi-nimisiin bunkkereihin ennen sotaa. Museolavasteiden tunnelma oli kuin suoraan tuosta pelistä. Yksi idea johti luontevasti toiseen. Kokosin työryhmälle ajatuksistani lyhyen pelimaailmakuvauksen, jossa hahmottelin ideaa yleisellä tasolla:

### ***Pelimaailma***

*1920-luvun lopussa, ensimmäisen maailmansodan jälkimainingeissa, tiedemiehet onnistuivat kehittämään täydellisen biologisen aseensa. Tämä espanjantaudin kehittyneempi versio osoittautui tuhoisammaksi kuin kukaan osasi kuvitella. Pandemia levisi ympäri maailman ja tappoi jokaisen, joka sai tartunnan. 1930-luvun alussa, jäljellä olevat ihmiset pakenivat steriileihin bunkkereihin ja sulkiivat kaikki yhteydet ulkopuoliseen maailmaan.*

*Peli sijoittuu yhteen näistä bunkkereista: Kammioon. Kammiossa eletään edelleen 30-luvun tyylille uskollisena, huolimatta siitä, että pandemiasta on kulunut aikaa jo 100 vuotta. Kammiossa vallitsee tarkka hierarkia, jossa jokaisella on oma roolinsa. Naisen ja miehen roolit ovat selkeät, eikä niitä sovi muuttaa. Kammiota hallitsee autokraattisesti aina mies, Kammion johtaja.*

*Korkein asema, jonka nainen voi Kammiossa saavuttaa, on Ensimmäisen sihteerin toimi. Ensimmäisen sihteerin tehtävänä on avustaa Johtajaa kaikin mahdollisin tavoin: Pitää huolta, että kahvinkorviketta on tarjolla ja, että Johtajan sukat ovat parsittu. Uusi ja vanha maailma sekoittuvat pelimaailmassa saumattomasti. Vaikka Kammiossa eletään 30-luvulla, on sen tekniikka nykypäivää."*

Espanjantauti-idea ei kuitenkaan ottanut ryhmässä tulta alleen. Pohdimme käsikirjoitustöissä pitkään, mikä olisi syynä siihen, että ihmiset ovat paenneet bunkkereihin 30-luvun Suomessa? Vaihtoehtoina olivat ekokatastrofit, maan ulkopuolinen uhka, H.P

Lovecraftin luoma pelottava jumalolento Cthulhu sekä monia muita apokalyptiseen genreen sopivia syitä. Mikään näistä ei, Cthulhua lukuun ottamatta, tuntunut tuoreelta idealta. Hetken aikaa ehdimme suunnitella maailmaa Cthulhu-mytologian ympärille. Mutta huomasimme, että tarina ajautui liiaksi tuhon syiden selittämiseen sen sijaan, että pelaaja kokisi jotain mikä on ”tässä ja nyt”.

Lopulta päädyin pääkäsikirjoittajana hylkäämään idean siitä, että pelaajalle kerrottaisiin mitään siitä, mistä tuhosta on ollut kyse. Mielestäni se ei ollut olennaista tarinan eikä kokemuksen kannalta. Salaperäisyys toi pelin maailmaan lisää mystiikkaa ja vapautti pelaajan käyttämään mielikuvitustaan.



Kuva 2: Yle TV2:n museokauppa.

Mietimme myös millaiseksi tällainen suljettu bunkkeriyhteiskunta voisi muodostua, kuinka absurdeiksi ja oudoiksi tuollaisen yhteiskunnan säännöt voisivat mennä? Mitä asioita 30-luvun Suomesta emme haluaisi tuoda nykymaailmaan? Mitkä olisivat vaaroja, joita bunkkerin johto haluaisi välttää? Miten järjestelmä valvoisi jäseniään? Ideointiprosessi lähti vahvasti ajatuksesta ”Entä jos...?”. Pohdimme mm. miten yhteisö on jakautunut, kuka johtaisi bunkkeria ja mitä ammattinimikkeitä siellä on? Näistä kysymyksistä syntyi vihdoin idea tarinaan koko bunkkeria valvovasta tekoälystä, joka suojelehuksaan menee liian pitkälle ja vaivuttaa koko yhteisön uneen. Kokosin aiheesta uuden

pelimaailmakuvausten, johon sisällytin myös hahmotelman taustatarinasta ja listan referenssimateriaaleista. (Ks. Liite 3.)

Apokalyptinen maailma bunkkereineen ja niitä valvovine tekoälyineen ei ollut uusi idea, mutta sopi tarkoitukseemme ja pelitilaan hyvin. Monissa tulevaisuuteen sijoituvissa tarinoissa mainitaan jonkinlainen isovelji, joka valvoo yhteiskuntaa ja toimii tarinan antagonistina, päävastustajana. Varsinkin videopelejä paljon pelanneet tai scifi-elokuvia ja -sarjoja katsoneet löysivät maailmasta ja tarinan alkuasetelmasta paljon tuttuja elementtejä. Tekoäly, joka on seonnut, ideaaliyhteiskunnan luominen ja sen tuhoutuminen sekä selviytyminen globaalin katastrofin jälkeisessä autioituneessa maailmassa, ovat kaikki ideoita, joita on käytetty mm. Bioshock-, Portal-, Fallout-peleissä sekä elokuvissa ja sarjoissa kuten Terminator ja The Walking Dead. Valitsimme tietoisesti post-apokalyptisen genren ja käytimme sen stereotypioita hyväksemme. Halusimme, että pelimaailmassa ja tarinassa olisi jotain tuttua, koska pelikonseptimme ja pelikäytössä oleva tekniikka oli uutta ja outoa, varsinkin sellaisille, jotka eivät koskaan olleet pelanneet videopelejä tai live-roolipelejä.

Tarinallisesti teimme sen verran muutoksia totuttuun, että lokalisoimme apokalyptisen maailman Suomen ympäristöön. Tässä vaiheessa myös vakiintui elämäspelimme nimi Lintukoto, koska idyllinen pilttoreski maailma tarvitsi arvoisensa nimen. Lintukodon myötä löytyi nimi myös bunkkeria valvovalle tekoälylle, Em0:lle. Kirjoitimme Em0n roolihahmosta moniulotteisemman luomalla hänelle sivupersonan, pienen tytön, joka halusi auttaa pelaajia saavuttamaan tavoitteensa. Tavoitteenamme oli kertoa tarina tekoälyn, Em0n, luomisesta ja asioista, jotka menivät prosessin aikana vikaan. Em0n hahmosta muodostui sekä tarinan antagonistiksi että uhri, jopa päähenkilö, jonka kohtalosta pelaaja sai päättää pelin lopussa. Lintukodosta muodostui eräänlainen Em0-hahmon syntytarina.

Oman haasteensa käsikirjoittamiseen toi uuden teknologian käyttö 1930-luvun ympäristössä. Miten pelaajalle selitettäisiin älypuhelimet tai virtuaalilasit? Ratkaisin asian siten, että vaikka Lintukodon yhteiskunta oli jumittunut 30-luvun arvoihin ja maailmaan, teknologia oli kehittynyt sadan vuoden aikana ”uutterien insinöörien” johdosta nykypäivän vastaavaan. Etsin internetistä tietoa vanhoista keksinnöistä ja tietokoneista yrittäen löytää nimityksiä, jotka kuulostaisivat siltä miten 30-luvun ihminen kuvailisi nykypäivän laitteita. Älypuhelimista päädyin käyttämään nimitystä datametri, virtuaalilaseista oku-



laattorit ja tietokoneesta taas komputaattori. Koko Lintukotoa valvoi tekoäly, sähköaivo nimeltään Em0.

Haasteena oli myös tasapainoilu tekniikan käytössä. Tekniikan mahdollisuudet ja rajoitukset paljastuivat käsikirjoitukseen nähden liian myöhään. Käsikirjoituksessa ei ollut selkeää formaattia, joka olisi pitänyt suunnittelun johdonmukaisena ja auttanut ideoimaan pelimaailman tapahtumia laajemmin. Tämän vuoksi esimerkiksi pelaajille avautuvat audiot ja videot jäivät yksittäisiksi löydöiksi, jotka eivät esimerkiksi muodostaneet yhtenäistä bonuspelitehtävää. Kokonaisuutta oli vaikeaa hahmottaa ja monet pelin mahdollisuuksista avautuivat vasta itse pelitilanteessa.

Koska pelin tarina oli mystinen ja pelitila pelottava, tasapainotimme kerrontaa mustalla huumorilla. Esimerkiksi juliste, jossa luki ”Älä aiheuta kärsimystä lapselle” avautui aivan eri merkityksessä, kun siinä oleva Lintukodon logo skannattiin älypuhelimella. Puhelimesta kuuluvassa audioraidassa iloinen juontaja kertoo kuulijalle: *”Pidetään Lintukodon elintaso korkealla! Jätä lapsi hankkimatta. Tee osasi paremman yhteisön puolesta. Tottelemattomat ja laittomat lapset teloitetaan. Teloituspäivä: joka kuukauden ensimmäinen maanantai.”* Huumorin käyttö oli tietoinen riski, mutta sen käyttö oli perusteltua. Lintukodon idylli oli jossain vaiheessa kääntynyt itseään vastaan ja muuttunut sairaalloiseksi. Ohjeistuksista oli tullut sääntöjä ja lakeja, sekä ihmisten valvominen oli karannut käsistä. Lopulta bunkkerista oli tullut tarkoin säännelty autokratia, jossa kenelläkään ei ollut mukava elää. Huumori nousi usein ajatuksesta, että kuinka pitkälle tällainen sääntöyhteiskunta voi mennä? Ja osoittautui, että hyvinkin pitkälle.

Tarinan ja kokemuksen syventämiseksi toivoimme, että olisimme saaneet pelin alkuun näyttelijän, joka saattaisi pelaajan pelipaikalle ja avaisi pelaajalle pelimaailmaa roolissa, mutta budjetti ei riittänyt lisänäyttelijän palkkaamiseen. Halusimme saattaa pelaajan pehmeästi Lintukodon maailmaan. Ajatuksena oli myös lähettää pelaajalle materiaalia pelin maailmasta, tekaistuja lehtileikkeitä jne., hyvissä ajoin ennen peliä, herättääksemme mielenkiinnon peliä kohtaan. Valitettavasti jouduimme hylkäämään nämä ideat. Käsikirjoitusprosessin venyttyä ja pelaajalistojen viivästyttyä, emme ehtineet paneutua tähän niin hyvin, kuin olisimme halunneet. Olisimme saaneet tarinaan helposti lisäulottuvuuksia näillä keinoin, jos vain budjetti ja aika olisi riittänyt.

## Estetiikka

Lintukodon estetiikan saneli pitkälle pelitilana toimineet lavasteet. 1930-luvulta oleva pula-ajan kauppa, apteekki, toimisto ja kirjasto vaikuttivat suoraan pelin juoneen, visuaaliseen materiaaliin, äänimaisemaan sekä musiikkiin. Myös pelissä käytetty teknologia oli pyritty naamioimaan ajan hengen mukaan. Keräsin leikekirjamaisesti erilaisia referenssejä kuvista, musiikista, videoista ja peleistä pilvipalvelu Google Driveen työryhmän nähtäväksi. Graafiseksi tyyliksi valitsin art decon, joka osuu ajallisesti hyvin yhteen peli-idean kanssa. Art decon kulmikas ja jopa uhkaava muotokieli toi oman lisänsä pelin tunnelmaan. Halusin pelin kuulutusten ja videoiden kuulostavan aikakauden mukaiselta ja muokkasin dialogeja vanhan kirjakielen mukaiseksi. Pelin sisällä olevien mainosvideoiden kuvauksissa keskityin näyttelijän äänenpainotuksiin ja eleisiin, jotta oikeanlainen, hieman naiivi tunnelma välittyisi. Koen 30-luvun pittoreskin maailman herttaisen koomisena ja yritin tuoda sitä peliin kirjakielen käytön, elekielen ja puheen intonaation keinoin.



Kuva 3 ja 4: Lintukodon propagandajulisteita, joiden alareunassa on skannattava NFC-tagitarra

## Mekaniikka

Lintukodossa **mekaniikkana** oli NFC-tagien, lähitunnisteiden, skannaus älypuhelimella. Pelaajien päätehtävä oli käynnistää bunkkerin elossapitojärjestelmä uudelleen huone kerrallaan ja löytää oikea turvaluokitus päästäkseen etenemään seuraavaan tilaan. Samalla pelaajat kuitenkin saivat tutkia huoneita ja etsiä tilaan piilotettuja Lintukodon

logoja. Piilotettuja logoja skannaamalla pelaajan älypuhelimiin avautui tietoa pelimaailmasta, sekä videoina ja audioina, ja niiden kautta avattiin myös mikä Lintukodon tekoälyn, sähköaivojen, kehittämisessä oli mennyt vikaan. Pelaajat opetettiin heti pelin alussa, hätäohjeistus -videon avulla, käyttämään skannereitaan logoihin

Pelimme sijaitsi Yle TV2:n museolavasteissa, joten jouduimme ennen peliä kertomaan pelaajille, että kaikkiin esineisiin ei ollut mahdollista koskea. Lisäksi pelialueella oli matalia sokkeloisia käytäviä ja jyrkkiä portaita, joista meidän piti varoittaa pelinsisäisillä kuulutuksilla.

## **Teknologia**

Projektissa oli käytössä valtava määrä eri tekniikkaa ja ohjelmistoja. Pelin käsikirjoittamiseen apuna käytimme Google Driven Docs-asiakirjoja sekä välivideoihin Celtx-käsikirjoitusohjelmaa. Työryhmän ulkopuolisten yhteistyötahojen tiedottamisessa käytimme Trello-nimistä projektinhallinnan ohjelmaa. Itse työryhmää tiedotettiin Facebook-ryhmässä, sähköpostilla ja yksityisviesteillä, tavoilla, joihin työryhmä oli tottunut. Projektin materiaali jaettiin Google Drivessa. Käsikirjoitustyökalut olivat projektissa puutteelliset: tieto ei aina löytänyt oikeaa osoitetta eikä idea avautunut samalla tavalla kaikille.

Tämän lisäksi projektissa oli iso kasa laitteistoa pelin pelaamisen mahdollistamiseksi: kameroita, mikkejä, kaiuttimia, lamppuja, ääni- ja valopöytiä, monitoreja, videotykkejä, virtuaalilaseja ja kilometreittäin näitä yhdistäviä johtoja. Videoiden ja audioiden leikkaamiseen ja muokkaamiseen käytettiin myös monia ohjelmia muun muassa After Effectsiä, Pro Toolsia, 3D Max animointi- ja mallinnusohjelmaa sekä Adobe Premiereä.

Yhteistyöyritysten avulla pääsimme kokeilemaan pelissämme älypuhelimien uusimpia ominaisuuksia. NFC-tekniikka mahdollisti tarinankerronnan myös fyysisten objektien kautta. Puhelimella saattoi skannata logoja, joihin oli kiinnitetty NFC-tagitarra. Puhelimeen avautui näistä audioviestejä, radiomainoksia, kuvia, videoita tai tekstejä, jotka selittivät kohteen taustaa ja avasivat pelaajalle Lintukodon maailmaa. Kohteita skannaamalla pelissä saattoi saada aikaan myös toimintoja, esimerkiksi valojen syttymisen tai oven avautumisen.



Kuva 4: Lintukodon logoon yhdistetty NFC-tagitarra

Kehitteillä olevien Oculus Rift -virtuaalilasien saaminen käyttöön ja yhteistyö motion capture -studioilla mahdollistivat sen, että pelaajamme pystyivät reaaliaikaisen, interaktiivisen keskusteluhetken 3D-virtuaalihahmon kanssa. Virtuaalihahmon tuominen tilaan niin, että ihminen voi nähdä sen edessään ja kommunikoida tämän kanssa, on aiemmin ollut tuttua lähinnä tieteiskirjallisuudesta. Näyttelijä, jonka liikkeet mallinnettiin reaaliajassa hahmolle, pystyi näkemään ja kuulemaan pelaajan, vastaamaan tämän kysymyksiin ja reagoimaan viiveettä pelaajan toimintaan ja tapahtumiin.

#### 4.2. Interaktiivisuus

Newmanin (2009) mukaan monet pelikäsikirjoittamisen haasteet liittyvät interaktiivisuuden antamiin mahdollisuuksiin. Elokuva- ja tv-käsikirjoituksessa voi olla vain yksi polku, joka käsittelee elokuvan tai ohjelman tapahtumia, mutta pelissä polkuja voi olla useita. Jotta peli voisi olla nautittava, polkuja tulisi olla useita. Jokainen poluista on kirjoitettava ja selitettävä auki. (Newman 2009, 23–24.)

Klug (2011) jakaa kaaviossaan interaktiivisen tarinankerronnan karkeasti kuuteen eri kategoriaan. Ensimmäiseen kategoriaan kuuluvat **perinteiset tarinat** (fully traditional stories) ovat täysin epäinteraktiivisia. Ne pysyvät muuttumattomina joka luku- ja katsomiskerralla. Vaikka monet kirjat ja elokuvat hyötyvät perinteisestä tarinankerronnasta, sen luonne ei sovellu peleihin. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

Toinen kategoria on **perinteiset interaktiiviset tarinat** (interactive traditional stories). Ne mahdollistavat pelaajalle jonkin asteisen vapauden olla vuorovaikutuksessa pelimaailman ja hahmojen kanssa. Kuitenkaan pelaaja ei voi vaikuttaa pelin pääjuoneen miten-

kään merkittäväällä tavalla eikä näin ollen muuttaa sitä. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

**Vaihtoehtoinen loppu -tarinat** (multiple-ending stories) ovat ensimmäinen pelaajalähtöinen kategoria Klugin kaaviossa. Ne ovat melkein identtisiä perinteisten interaktiivisten tarinoiden kanssa. Niissä pelaaja voi valita kahden tai useamman mahdollisen lopun välillä. Pelistä riippuen valinta voi olla pelaajan tietoinen päätös tai pelaajan puolesta automaattisesti toteutettu, pohjautuen hänen toimintoihinsa pelissä. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

Neljäs kategoria **haarautuva polku -tarinat** (branching path stories) antaa pelaajan muuttaa pelin pääjuonta kerran, mutta sitäkin merkittävämmällä tavalla. Ne tarjoavat pelaajalle sarjan valintoja tarinan edetessä. Jotkut valinnoista voivat muuttaa juonta hiukan; joillakin voi olla valtava vaikutus, joka heittää tarinan pääjuonen täysin toiseen suuntaan. (Lebowitz & Klug 2011, 119-123.)

**Avoin loppu -tarinat** (open ended stories) voi ajatella hyvin monimutkaisina haarautuva polku -tarinoina. Niissä on huomattavasti enemmän päätöksentekokohtia ja ne eivät ole niin itsestään selviä kuten haarautuva polku -tarinoissa. Pelin tarinan suunta valikoituu enemmän pelaajan toimintojen mukaan kuin reaktioista tiettyihin komentoihin. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

**Täysin pelaajalähtöiset tarinat** (fully player driven stories) ovat Klugin kaavion toisessa äärilaidassa, perinteisiä tarinoita vastapäätä. Ne tarjoavat pelaajalle täydellisen tai miltei täydellisen hallinnan heidän omista toiminnoistaan. Pelaaja saa suurimmaksi osaksi tehdä pelissä mitä huvittaa ja koska huvittaa. Tämän vuoksi näissä peleissä on ainoastaan hyvin yksinkertainen pääjuoni, jos sitäkään. Sen sijaan pelaajalle tarjotaan miljöötä, minkä sisällä heidän toimintonsa luovat oman tarinansa. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

Peleissä käytetään kaikkia näitä tarinankerrontatyylejä, joitakin enemmän kuin toisia. Yleisimmät näistä ovat perinteiset interaktiiviset tarinat, toisena vaihtoehtoinen loppu -tarinat, kolmantena haarautuva polku -tarinat ja jaetulla neljännellä ja viidennellä sijalla täysin pelaajalähtöiset ja avoin loppu -tarinat. Perinteiset tarinat ovat hyvin harvinaisia peleissä epäinteraktiivisen luonteensa takia. (Lebowitz & Klug 2011, 119–123.)

#### 4.2.1 Interaktiivisuus Lintukodossa

Lintukoto oli tyyliltään vaihtoehtoinen loppu -tarina. Muuten peli eteni ohjatusti perinteisen interaktiivisen tarinan mukaan, mutta aivan pelin lopussa pelaajilla oli mahdollisuus päättää tuhoavatko Em0n vai antavatko hänen suojella heitä.

Käsikirjoittamiseen käytettävissä oleva aika ja pelitila rajoittivat pelaajien valinnanmahdollisuuksia. Jotta saimme pidettyä kiinni 40 minuutin aikataulusta, meidän oli jollain tavalla ohjattava pelaajia pelin alusta loppuun saakka. Tämä aiheutti osaltaan sen, että pelissä oli vähemmän pelaamiselementtejä ja enemmän ohjattua näkemistä ja kokemista. Päädyimme ohjattuun ratkaisuun myös, koska pelimme oli kokeiluasteella ja halusimme pitää tarinan langat käsissämme. Halusimme tutkia, mitkä tarinalliset elementit pitäisi säilyttää epäinteraktiivisina tarinan eheyden kannalta ja mitä tarinallisia elementtejä voisi ”vapauttaa” pelaajan itsensä päätettäväksi mahdollisissa myöhemmissä peleissä. Pelien aikana kävi selväksi, että interaktiivisuuden määrää voitaisiin lisätä, ilman että tarinan pääjuoni kärsisi.

Pelin lopussa pelaajat kohtasivat virtuaalilasiensa kautta bunkkeria valvovan sähköäivon, Em0n. Osuus oli reaaliaikainen interaktio pelaajan kanssa ja sitä oli haastavaa kirjoittaa. Oli vaikea ennakoida miten pelaaja käyttäytyisi tilanteessa ja mitä hän mahdollisesti sanoisi. Nauhoitimme varmuuden vuoksi myös valmiin lopun repliikkeineen siltä varalta, jos emme saisikaan teknologiaa toimimaan pelitilanteeseen mennessä. Tämä Em0n monologi toimi näyttelijän improvisaation pohjana myös peleissä, joissa hän oli reaaliaikaisessa interaktiossa pelaajan kanssa. Em0n toiminta ja vastaukset pelaajalle olivat vahvasti näyttelijä Sonja Halla-Ahon ja motion capture -ohjaaja Sahin Cengizin varassa ja niitä hiottiin elämyspelien aikana aina viimeiseen pelipäivään saakka.



Kuvat 6 ja 7: Näyttelijä Sonja Halla-Aho motion capture -studioissa sekä pelaajat katsomassa virtuaalihahmoa pelitalanteissa. Ruutukaappaukset Lintukoto Making Of:ista

Jälkeen päin todettuna lopun interaktiivinen osuus ei ollut tarpeeksi hyvin suunniteltu. Näyttelijäntyötä olisi varmasti helpottanut se, jos pelaajan mahdollisia vastauksia ja tekoja olisi ehtinyt etukäteen miettiä ja pohtia miten näyttelijän hahmo näihin reagoisi. Interaktiivisuuden lisääminen pelimekaniikkaan olisi kuitenkin vaatinut reilusti enemmän käsikirjoitus- ja ohjausaikaa. Mahdollisimman moni vaihtoehtoinen keskustelukulku olisi pitänyt kirjoittaa etukäteen auki ja harjoitella erikseen näyttelijän kanssa.

### 4.3. Lineaarisuus vs. epälineaarisuus

Peleissä puhutaan usein lineaarisesta ja epälineaarisesta tarinasta. Perinteinen lineaarinen tarinankerronta on riippuvainen tapahtumien tietyistä järjestyksestä. Tämä tapahtumaketju sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Kirjoittaja kontrolloi sitä, kuinka lukija/katsoja kokee kunkin kohtauksen ja kuinka jokainen kohtaus johtaa yhteen lopputulokseen. (Marx 2007, 160.)

Pelissä lineaariset tarinat on kirjoitettu siten, että pelaaja edistyy saavuttaessaan ennalta määrättyt, peräkkäiset, juonenkäänteet. Tässä suhteessa lineaarinen peli muistuttaa hyvin paljon elokuvaa. Aristoteleen lähestymistapa, kolmine näytöksineen, toimii peleissä hyvin, koska se antaa pelaajalle tavoitteen tai tavoitteita, samalla kun he työskentelevät ongelman ratkaisemiseksi. Alussa esitellään ongelma, ongelma huipentuu keskikohdassa ja se ratkaistaan lopussa. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Lineaarinen tarina voi kuitenkin olla epälineaarinen kronologisessa mielessä, kuten silloin kun käytetään takaumia, ennakoiteja, kun kerrotaan tarina päinvastaisessa järjestyksessä tai kun näytetään tapahtumia kronologisten kohtausten ulkopuolelta. Peleissä

epälineaarisuudella tarkoitetaan sitä, että pelaajalla, ei siis kirjoittajalla, on valtaa päättää milloin, miten ja missä järjestyksessä hän kokee pelin tapahtumat. Lisäksi pelaajan panos voi mahdollisesti vaikuttaa merkittävästi tarinan suuntaan tai loppuratkaisuun. (Marx 2007, 160.)

Epälineaarinen kerronta laajentaa lineaarisen kerronnan hyötyjä. Pelaajalle annetaan vaihtoehtoja mitä hän voi tehdä. Epälineaarinen kerronta on kuitenkin paljon enemmän kuin vaihtoehtojen tarjoamista siitä meneekö tuohon vai tähän kaupunkiin. Se sisältää myös ne pelit, jotka dynaamisesti luovat juonellisia elementtejä ja muuttavat mahdollisia loppuja, ei ainoastaan sen mukaan mitä valintoja pelaaja tekee, vaan muidenkin tekijöiden, kuten suorituksen, ajoituksen tai muihin kerrontaan sidottujen tilanteiden mukaan. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Avain epälineaariseen kerrontaan on valinnanmahdollisuudet. Pelaajan valinnat vaikuttavat suoraan siihen maailmaan, mihin hän on vuorovaikutuksessa. Ainakin pelaajalle tarjotaan harhakuva vaikutusvallasta. Nämä tarinat voivat tarjota monia loppuja tai yhtyä kohtalokkaasti kohti väistämätöntä lopputulosta. Kun pelaajalle annetaan mahdollisuus vaikuttaa tarinaan, se antaa tälle myös mahdollisuuden indentifioitua pelihahmoonsa, luoden tunnepohjaisen siteen peliin. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

#### **4.3.1 Epälineaarisen tarinankerronnan tyyppejä**

McIntoshin, Cohnin ja Gracen (2010) artikkelin mukaan on olemassa kaksi kategoriaa epälineaarisille peleille: avoin maailma ja haarautuva. Joskus pelit sisältävät näitä molempia. Avoin maailma tarkoittaa usein sitä, että pelaajan on mahdollista kokea päätarinan eri osia haluamassaan järjestyksessä, tai että pelaajalla on pääsy pienempiin, yksittäisiin, sivutehtäviin missä järjestyksessä tahansa.

Haarautuvat epälineaariset tarinat on yleisesti ajateltu joko puuna joka haarautuu kohti erilaisia päätepisteitä tai juonena, joka yhtyy tai erkaantuu, kuten samaan suuntaan vievät rinnakkaiset tiet. Ensimmäinen näistä on paljon vaikeampi toteuttaa ohjelmoinnin ja asettien hallinnan haasteiden vuoksi. Haarautuva-malli antaa pelaajille vaihtoehdon, joka johtaa usein uusiin vaihtoehtoihin ja jotka lopulta voivat vaikuttaa suuntaan, johon tarina on menossa. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)



Epälineaarisen tarinan kertoja ymmärtää, että tarinalla on riippuvuussuhteensa. Kertoja paljastaa tarpeeksi paljon informaatiota pitääkseen yleisön sitoutuneena. Yleinen tekniikka tähän on kerrostaminen (layering), jossa pelaajalle tarjotaan ylimääräistä tietoa, joka täydentää edellistä pelaajan saamaa informaatiota. Ensimmäinen kerros voisi olla ”ongelma”, toinen kerros voisi olla tieto esineestä, joka auttaa ratkaisemaan ongelman ja kolmas kerros kertoisi mistä esineen löytää jne. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Epälineaarisen kerronnan haaste on, ettei siinä yleensä käytetä aikatasoa. Epälineaariset tarinat ovat linkittyneitä toisiinsa olosuhteiden kautta. Esimerkiksi tietyt juonenkäänteet paljastetaan vasta, kun pelaaja on suorittanut vaaditut toimenpiteet tai tietty pelaajan toiminto voi sulkea pois kokonaisen osan tarinasta. Tämän ilmaiseminen perinteisillä kirjoitustyökaluilla on vaikeaa. Kun kirjoitamme, kirjoitamme ylhäältä alas ja samalla sidomme tapahtumat aikaan. Suurin osa dokumentointi- ja käsikirjoitusohjelmista on suunniteltu tätä ajatellen. Ilmaisua on hyvin lineaarista: On ensimmäinen, toinen ja kolmas osa, jotka kaikki on sidottu aikaan. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Epälineaarinen kerronta on hyvin vaikeaa pelikäsikirjoittajille nykyisillä kirjoitustyökaluilla, kuten Microsoft Wordilla, Final Draftilla tai jopa Excelillä, koska ne yhdistävät tarinaelementit lineaarisesti. Nykyään pelit ovat enemmän kuin ketju päätöksiä ja tapahtumasarjoja, kuten haarautuvajuonisessa valitse oma polkusi -kirjassa. Epälineaariset tarinat ottavat huomioon myös olosuhteet kuten, tavaraluettelon esineet, hahmon ihmisuhteet ja edelliset kanssakäymiset osana tarinankuljetuksen yhtälöä. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

### **4.3.2 Lineaarisuus Lintukodossa**

Lintukodon tarina oli enimmäkseen lineaarinen ja ohjattu, mutta siinä oli elementtejä, joihin pelaaja saattoi vaikuttaa haluamassaan järjestyksessä. Pelialue oli luonnostaan jaettu eri tiloihin, ja käytettävä teknologia esti pelitilassa vaeltelun. Emme voineet antaa pelaajien liikkua vapaasti huoneista toiseen ja suorittaa tehtäviä haluamassaan järjestyksessä.

Tasapainottelimme suoralinjaisen ja haarautuvan juonen välillä. Emme halunneet, että tarina kerrotaan liian lineaarisesti, jolloin pelaaja ei olisi voinut vaikuttaa kokemukseensa, mutta emme voineet myöskään resurssien puutteen takia tarjota kovin montaa vaihtoehtoa. Lineaarisuudella pystyimme paremmin valvomaan ja etukäteen suunnittelemaan pelaajakokemusta.

Ratkaisimme asian pelimekaniikalla. Pelaajien yksi päätehtävistä oli käynnistää bunkkerin elossapitojärjestelmä uudelleen huone kerrallaan ja löytää oikea turvaluokitus päästäkseen etenemään seuraavaan tilaan. Samalla pelaajat kuitenkin saivat tutkia huoneita ja etsiä Lintukodon logoja, joista avautui lisää tietoa pelimaailmasta. Pelimekaniikka muistutti jossain määrin tasoloikkapelejä, joissa seuraavalle tasolle pääsi löytämällä ”tyrmän avaimen” (perinteinen pelimekaniikka, jossa pelaajan pääsy seuraavalle tasolle estetään ovella, johon on löydettävä avain, ”Dungeon key”).

Lintukoto olisi parhaimmillaan voinut olla avoimen pelimaailman tarinallinen elämys. Käytössämme ollut teknologia sekä pelilavasteiden museostatus eivät kuitenkaan mahdollistaneet täysin avointa pelimaailmaa.

## 5 KERRONNALLISET KEINOT PELIKÄSIKIRJOITTAMISESSA

Elokuvakäsikirjoittamisessa kerronnalliset keinot pohjautuvat vahvasti käytettävissä olevaan tekniikkaan. Elokuva heijastetaan kankaalle, josta katsoja seuraa tapahtumia sivusta, passiivisena, vastaanottavana osapuolena. Tämä rajaa pois monia kerronnallisia keinoja, mitkä peleissä ovat itsestään selviä, esimerkiksi löydettävät kääröt ja sivutehtävien suorittamiset. Toki elokuvissa näkee takaumia, ennakoiteja ja montaa-seja, joilla on oma funktionsa tarinankerronnassa, mutta interaktiivisuus muuttaa tarinankerronnan sääntöjä ja antaa uusia mahdollisuuksia kertoa tarinan eri osia ja syventää kokemusta. Kokijasta tulee aktiivinen osa tarinaa ja sen kehitystä. Tilanne saattaa kuitenkin muuttua lähitulevaisuudessa paljonkin, kun virtuaalitekniikka yleistyy ja interaktiivisuutta aletaan kehittää myös elokuvakerronnassa.

### 5.1. Hahmo ja taustatarina

Yksi tärkeimmistä kerronnallisista keinoista peleissä ovat hahmot. Pelihahmojen suunnittelusta ja hahmo-arkkityypeistä on olemassa monia kirjoja, joista aihetta voi halutessaan tarkemmin tutkia. Käyn tässä hahmon merkityksen läpi hyvin lyhyesti. Samalla käsitte-len myös taustatarinoita, koska ne liittyvät mielestäni olennaisesti hahmon persoonaan ja tämän toimintoihin pelissä.

Hahmo, jota pelataan ja jonka kanssa ollaan interaktiossa, tekee pelimaailmasta uskottavamman pelaajalle. Kaikki pelit eivät tarvitse hahmoja, mutta ne tuovat peliin elävyyttä ja lämpöä. Hahmot ovat olennainen osa mitä tahansa peliä, jossa on tarina. Pelattavuus kootaan monessa peligenressä juuri hahmojen ympärille. (Adams 2014, 181–182.)

Pelaajat tarvitsevat hyvin suunniteltuja hahmoja joihin identifioitua ja joista välittää, sankareita joille hurrata ja roistoja, joille buuata. Parhaat pelit sisältävät hahmoja, jotka eivät ole sankareita eivätkä roistoja, vaan jotain siltä väliltä. Hahmoja, jotka on suunniteltu herättämään pelaajan mielenkiinto tai joiden tehtävä on saada pelaaja ajattelemaan. Hahmosuunnittelun tavoite on luoda hahmoja, jotka ovat puoleensavetäviä, joihin voi uskoa ja joihin pelaaja voi samaistua. (Adams 2014, 181–182.)

Tunnettu luovan kirjoittamisen ohjaaja Robert McKee väittää Story-kirjassaan, että ”*A protagonist is a willful character*” eli vapaasti suomennettuna ”päähenkilö on tietoinen hahmo”. Hahmon tietoinen olemus luo päähenkilön motivaatiot sekä määrittelee tämän menneisyyden, taustatarinan. Taustatarina voi olla hyvin käyttökelpoinen, kun vastataan pelin miksi-kysymyksiin. Sitä tulisi käyttää vain siten, että se tarjoaa hahmolle motivaatioita. Liian pitkät taustatarinat peittävät itse pelin ja päätarinan, huonontaan pelattavuutta. (Newman 2009, 69.)

Lebowitz ym. mukaan taustatarinoilla, tai tapahtumilla, jotka sattuvat ennen kuin pelin varsinainen päätarina alkaa, on kaksi käyttötarkoitusta. Ensinnäkin ne voivat auttaa pohjustamaan ja laajentamaan päätarinaa. Sillä voidaan selittää syyt miksi esimerkiksi pelin päähenkilö pelkää tulta tai miksi kaksi kaupunkivaltiota ovat sodassa keskenään. Mitä tärkeämpiä nämä taustaelementit ovat päätarinan juonessa, sitä tärkeämpää on selittää ne pelaajalle. Toiseksi, vaikka jotkut kohdat taustatarinasta tarjoavat vähän tai ei ollenkaan uutta suuntaa pääjuonelle, jos tarina on hyvä, sillä voi olla omat ihailijansa. Pelien fanit haluavat tietää lisää tietyistä hahmoista, paikoista ja historiallisista tapahtumista tyydyttääkseen uteliaisuutensa. Silti tulee muistaa, että näitä on vähemmistö pelaajista. Pääjuoni tulisi aina olla ensisijaisesti fokuksessa, eikä pelaajia tule pakottaa sulattamaan liian isoja tietomääriä, jos he eivät sitä halua tehdä. (Lebowitz & Klug 2011, 95–97.)

## 5.2. Dialogi

Dialogilla on peleissä lähinnä kaksi tarkoitusta: tarinan edistäminen ja tiedon välittäminen. Dialogi pyritään pitämään peleissä mahdollisimman ytimekkäänä ja lyhyenä. Pelaajalla on useimmissa tapauksissa mahdollisuus hypätä yli tylsältä tuntuva keskustelu, joten keskustelun sisältö pitää miettiä tarkkaan. Pelaajaa voi myös vahingossa harhauttaa laittamalla dialogiin ohjeistukselta kuulostavaa materiaalia. Pelaaja voi tällöin harhautua etsimään jotain olematonta objektia tai suorittamaan tehtävää, jota ei oikeasti ole olemassakaan. (Dille & Zuur Platten 2007, 24.)

### 5.3. Välianimaatiot

Välianimaatio (cut-scene) on yleensä animoitu tai kuvattu kohtaus pelissä, jonka tarkoituksena on viedä tarinaa eteenpäin, luoda spektaakkeli, välittää tunnelmaa, tarjota dialogia, hahmon kehitystä sekä vihjeitä, jotka muuten jäisivät pelaajalta saamatta pelin aikana (Rogers 2014, 442).

Erilaisia välianimaatioita peleissä ovat mm. **flash-animoidut sarjat**, jotka koostuvat still-kuvista ja yksinkertaisista liikkeistä sekä **esirenderöidyt animaatiot**, joissa on korkearesoluutioisia versioita pelihahmoista ja ympäristöstä, ja joissa käytetään hyväksi elokuvallista kameratyöskentelyä pelaajan toimiessa katsojana. **Nukketeatterissa** (puppet shows) pelaaja seuraa tapahtumia pelihahmon kautta. Niissä on rajoitettu interaktiivisuuden määrää siten, että pelaaja voi hallita kamerakulmaa tai liikuttaa hieman hahmoaan, tai sitten pelaaja on täysin sivustaseuraajana. Näiden lisäksi on vielä esimerkiksi **koodatut tapahtumat**, jotka antavat nukketeatteria enemmän mahdollisuuksia interaktiivisuuteen, jopa niin, että pelaaja voi pelata hahmoaan normaalisti videon aikana. (Rogers 2014, 443.)

#### Välianimaatioiden funktiot peleissä

Välianimaatioilla on pelissä useita funktioita (Dille & Zuur Platten 2007, 22–23). Näistä yleisimmät ovat: pohjustaminen (setups), palkitseminen (payoffs), ruumiinavaus (autopsy), edistyminen (advancement), hahmon kehityksen näyttäminen (character journeys), Tehtävänanto (mission briefing) sekä sääntöjen ja odotusten asettaminen (establis rules and expectations).

**Pohjustamisella** tarkoitetaan sitä, että kentän alussa pelaajalle esitellään tuleva haaste tai alkuasetelma, josta taso lähtee käyntiin. Helpoimmillaan tämä voi tarkoittaa voice-overin käyttöä.

**Palkitseminen** kertoo pelaajalle, että hän on saavuttamassa pelin haasteet. Ne ovat pelaajalle palkintoja hyvin suoritetusta pelistä, virtuaalisia taputuksia olalle (Esimerkiksi, kun silta räjähtää juuri, kun sankari on hyppäämässä pakoon).

**Ruumiinavaus** on kertaus huonosti suoritetusta tehtävästä. Se kertoo pelaajalle pelihahmon kuollessa, missä kohdin tämä teki virheen.

**Edistyminen** on samankaltainen palkitsemisen kanssa, mutta suuremmassa mittakaavassa. Tällä palkitaan pelaajan edistyminen peleissä. Useimmiten edistymisanimaatioilla avataan uusia maailmoja, uutta teknologiaa, uusia kykyjä jne.

Pelaajat kehittävät pelihahmolle oman tarinankulkunsa pelatessaan. **Hahmon kehitys** -animaatiot voivat tukea tätä näyttämällä erityisiä kohtauksia, joissa hahmo kehittyy, oppii jotain uutta, tulee voimakkaammaksi tai jopa vahingoittuu.

**Tehtävänanto**-animaatioilla pelaajalle kerrotaan mitä hän voi tai mitä hänen tarvitsee tehdä seuraavaksi pelissä. Animaatio voi myös kertoa pelaajalle, jos jokin asia pelimaailmassa muuttuu niin, että pelaajan on reagoitava siihen.

Tärkeimpiä välivideoiden pelikerronnallisia tehtäviä on helpottaa pelaajaa ymmärtämään pelin säännöt ja rajoitukset. **Sääntöjen ja odotusten asettamisella** voidaan heti pelin alussa antaa pelaajalle ennakkoa pelin tunnelmasta. (Dille & Zuur Platten 2007, 22–23.)

#### 5.4. Muut kerronnalliset elementit

Kellyn (2011) mukaan dialogin ja välianimaatioiden lisäksi kerronnassa voidaan käyttää apuna myös käärojä (scrolls), käyttöliittymiä (tarkoittaen tässä pelaajavalikoita), rinnakkaisdialogia sekä oheiselementtejä (incidentals).

**Käärö** on esteettinen palkkio, jonka voi löytää pelimaailmasta ja joka lisää taustatarinaa. Kääröt eivät aktivoidu itsestään pelaajan kulkiessa ohi vaan usein pelaajan tulee aktivoida ne ennen kuin käärön sisältö paljastuu. (Kelly, 2011.)

**Pelaajavalikot** lisäävät visuaalisesti ja kielellisesti pelaajan tietoisuutta pelimaailmasta. Valikot voivat sisältää tietoja pelimaailmassa asuvista roduista, tekniikoista, historiasta tai voivat muuttua visuaalisesti pelaajan valintojen mukaan. Esimerkiksi Starcraft-

pelissä pelattavan rodun valinta vaikuttaa käyttöliittymän väreihin ja ääniin. Valikot ovat puhtaasti tekstilähtöisiä. (Kelly, 2011.)

**Rinnakkaisdialogit** toimivat parhaiten peleissä silloin, kun pelaajan ei tarvitse huomioida niitä erikseen. Parhaimmillaan ne tuovat peliin lisämaustetta, mutta eivät sisällä sellaista tietoa pelimaailmasta, jota pelaajan tulisi rekisteröidä tarkemmin. Rinnakkaisdialogit ovat esimerkiksi keskusteluja, joita pelaaja käy NPC:n kanssa siirtyessä pelikentällä paikasta toiseen. Red Dead Redemption -pelissä keskustelut useimmiten käydään ratsastettaessa tehtäväpaikalle. Keskustelu saattaa liittyä tehtävien taustoihin, ne voivat olla neuvotteluja ja yksittäisiä sanoja (one-liner), kuten ”Varo” sekä huomioita tai neuvoja pelaajalle. (Kelly, 2011.)

**Oheiselementit** voivat olla radioasemia, televisioita taustalla tai ohikulkijahahmojen huomioita jostakin asiasta. Oheiselementit aktivoituvat, kun pelaaja kulkee maailmassa, ilman että pelaajan tarvitsee tehdä mitään. Ne ovat riippumattomia pelaajan toiminnoista eikä niitä tarvitse erikseen löytää vaan ne tapahtuvat satunnaisesti. Rinnakkaisdialogien tapaan näiden sisältöön pelaajan ei tarvitse keskittyä tarkemmin. Oheiselementtien tarkoitus on tuoda elävyyttä pelimaailmaan. (Kelly, 2011.)

## 5.5. Kerronnalliset keinot Lintukodossa

Emme etukäteen miettineet mitä kerronnallisia keinoja voisimme käyttää ja miten hyödyntää niitä pelissämme. Pelejä paljon pelanneina teimme vahingossa oikeita valintoja. Käytimme huomaamattamme monia edellisessä luvussa mainittuja keinoja tarinan kuljettamiseksi. Esimerkiksi välivideot ja käärot olivat alusta saakka ideoinnissa mukana mahdollisina tarinankerronnan välineinä.

**Hahmot ja taustatarinat** olivat Lintukodossa tärkeässä roolissa. Pelin pääjuoni seurasi Lintukodon tekoälyn, Em0n, luomista ja luomisprosessin epäonnistumista. Tarinan taustoja avattiin välivideoilla sekä Lintukodon logoihin liitetyillä audiolokeilla, nauhoitteilla. Pelaajille kerrottiin taustatietoa pelimaailmasta myös julisteisiin ja logoihin upotuin radio- ja televisiomainoksin.

Pelin tärkein hahmo oli Em0. Pelaaja seurasi Em0n tarinaa ja pelin lopuksi pääsi tapamaan hahmon ja keskustelemaan tämän kanssa. Toisena hahmona pelissä oli Em0n ”tytär”, joka auttoi pelaajia tehtävien suorittamisessa. Pelin taustatarinassa tytär oli syntynyt tutkijoiden yritettyä sammuttaa valvontajärjestelmät ja Em0n mentyä osittain epä-kuntoon. Tytär oli se osa Em0n persoonaa, joka halusi auttaa ja joka tiedosti tämän tehneen väärin nukuttaessaan bunkkerin asukkaat. Em0n kahtiajakautunutta mieltä ei painotettu tarinassa. Asiaan vihjattiin vain muutamassa videossa ja Em0n ja tyttären dialogissa pelin lopussa.



Kuva 8 ja 9: Lintukodon tekoäly Em0. Kuvakaappaukset Lintukodon välivideoista

Pelaajien kollektiivinen rooli oli toimia Lintukodon siviili-insinööreinä, jotka herätetään korjaamaan kaatuvia elossapitojärjestelmiä. Ennen peliä pelaajat saivat valita asunsa ja heille annettiin lyhyt kuvaus heidän roolistaan (ks. Liite 4).

Lintukodossa **dialogia** kirjoitettiin välivideoihin, kuulutuksiin sekä pelin interaktiiviseen osuuteen, keskusteluun Em0n kanssa. Käytimme **välivideoita** tulevien haasteiden esittelemiseen, tehtävien ohjeistukseen ja odotuksien luomiseen sekä palkitsemiseen. Pelin alussa pelaajalle näytettiin ns. univideo, jossa Em0 kertoo pelaajalle hypnoottisella äänellä, että pelaajalla on kaikki hyvin ja tämän tulisi nukkua kaikessa rauhassa. Pelaajan annettiin rauhoittua hetki ja sitten univideo vaihtui esittelyvideoksi Lintukodosta. Esittelyvideo pohjusti Lintukodon tekoälyn kehittämistarinan ja esitteli pelaajalle pelimaailman. Esittelyvideo katkesi hälytysanimaatioksi, jossa pelaajaa ohjeistettiin ottamaan oma datametrinsa pöydältä ja skannaamaan ovenpielessä sijaitsevat logot. Varustamossa, Lintukodon kaupassa, välivideoilla jatkettiin tekoälyn tarinan kertomista ja esiteltiin pelaajille uusi tila. Ratkaiseva juonellinen paljastus näytettiin myös palkintona pelissä edistymisestä. Apoteekissa pelaajille esiteltiin videolla apoteekin uusi itsepalve-



luaparaatti ja samalla pohjustettiin tulevaa tehtävää, jossa pelaajien tuli etsiä salasana ja syöttää se aparaattiin. Viimeisessä pelikentässä, Em0n toimistossa, käytimme animaatiota pelaajaohjeistuksena virtuaalilasien pukemiseksi.

Käytimme Lintukodossa **kääröinä** pelimaailman julisteita sekä pelimaailmasta löydetäviä erillisiä Lintukodon logoja. Tunnelikäytävässä, matkalla pelin aloitushuoneesta Varustamoon, pelaajilla oli mahdollisuus skannata datametrillään seinällä näkyviä julisteita. Julisteista avautuvat audionauhokitukset toimivat palkintoina ja samalla kertoivat enemmän elämästä Lintukoto-bunkkerissa. Kun pelaaja skannasi Varustamosta löytyneitä logoja, niistä avautui joko tekoälyn kehittäneen insinöörin masentunut audioloki tai hauska mainosvideo pelimaailmasta.

**Pelivalikoiksi** voi löyhästi lukea pelin ohjeistusvideot ja visuaalinen tyyli mm. videoissa ja julisteiden grafiikassa. Selkeämmät valikot pelaajilla oli käytössään älypuhelimissaan. Puhelimiin oli luotu selkeä visuaalinen ilme, joka oli yhtenevä pelimaailman ja ajan kanssa. Tyyli pyrki jäljittelemään 30-luvun henkeä ja luomaan pelaajalle immersion siitä, että hän on keskellä tämän aikakauden tapahtumia. **Rinnakkaisdialogina** Lintukodossa toimi pelaajan apuna oleva pikkutytön ääni. Tytön ääni neuvoi pelaajia tarvittaessa ja varoitti herättämästä äitiä, Em0a. **Oheiselementteinä** oli Varustamon seinälle heijastetut välivideot sekä bunkkerin käytävillä soivat radio-ohjelmat.

## 6 PELIKÄSIKIRJOITTAMISEN TYÖKALUT

Toisin kuin peliteollisuudessa, elokuvateollisuudessa on ollut jo pitkään käytössä standardinmukaiset käsikirjoitusformaatit. Kirjoittajat tietävät tarkalleen millainen käsikirjoitus on muodoltaan, miten se kirjoitetaan ja mitä odottaa, kun käsikirjoitus luovutetaan tuotantoon. Käsikirjoittajille on luotu työkaluja jopa menestyskäsikirjoituksen kehittälyprosessia varten. Jokainen elokuvakäsikirjoittaja tietää miltä käsikirjoituksen tulee näyttää ja miten sitä pitää pystyä lukemaan. (Newman 2009, 66.)

Tällä hetkellä peliteollisuudessa ei ole käytössä yhtä tunnistettavaa käsikirjoitusformaattia. Vaikka alalla on monia kirjoittajia, käytössä on kymmeniä eri työtapoja ja -välineitä kirjoittaa pelikäsikirjoitus. Jotkut kirjoittavat yksinkertaisen kertomuksen, kuten novellin, toiset tekevät käsikirjoituksen graafisen novellin muotoon, piirtäen lyhyitä kohtauksia ja listaten niiden oheen kaikki kohtauksessa esiintyvät dialogit. Jotkut näkevät valtavasti vaivaa luodakseen oman käsikirjoitusmallinsa, joka voi sisältää yksityiskohtaisia hyperlinkkejä ja kirjanmerkkejä, jotka yhdistävät kaikki polut, joita pelaaja voi pelissä valita. Joka tapauksessa, jonkinlainen käsikirjoitus on luotava, jotta tuotantotiimi tietäisi tarkalleen millaista tarinaa he ovat kehittämässä. Tämä on tärkeää myös, kun määritellään pelin lokaatioita, hahmoja ja tyyliä. (Newman 2009, 23–24.)

### **Käytetyt työkalut**

McIntoshin ym. artikkelin mukaan on olemassa muutamia työkaluja, joita epälineaarisen tarinan ja dialogin kirjoittajat käyttävät usein. Nopeaan testaamiseen ja ideoimiseen suunnittelijat saattavat käyttää käsin piirrettyjä diagrammeja ja kaavioita kuvatakseen tiettyjen tapahtumien tai hetkien suhteita dialogissa. Nämä työkalut toimivat hyvin pienissä projekteissa, mutta isompiin, monimutkaisiin narratiivisiin rakenteisiin ne eivät sovellu. Suunnittelijat myös yhdistävät perinteisiä kaaviotyökaluja kuten Microsoft Visiota tekstinkäsittely- ja taulukko-ohjelmiin. Nämä muotoutuvat dokumenteiksi, joissa ristiviitteillä linkitetään esine kaaviossa, joko repliikkiin keskustelussa tai juonitapahtumaan tekstinkäsittelyohjelmassa tai taulukossa. Ristiviitteiden avulla voi siirtyä suoraan tiettyihin kohtiin saman dokumentin sisällä. Projektin kasvaessa haasteena on, että kaavioista tulee vaikeasti hallittavia. Avoimen pelimaailman kirjoittamisessa mind map -työkalut, kuten Mindjet ja Freemind, tai tietokantaohjelmat, kuten Microsoft Access,

voivat olla hyödyllisiä tehtävien tai sivujuonien organisoimiseen. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Vaikka edellä mainitut ratkaisut ovat yleisiä ja suhteellisen halpoja, ne ovat liian yksinkertaisia. Ne eivät anna suunnittelijan luoda olosuhteita, tilanteita, jotka voivat muuttaa tarinan suuntaa. Koska pelimaailma on dynaaminen ja useissa tapauksissa hyvin laaja, suunnittelijat turvautuvat ohjelmistoihin seuratakseen muuttujia järjestyksessä, testataksseen narratiivia. Kuten kaikissa mittatilaustyönä tehdyissä ohjelmistokehityksissä, niissä on haittansa ja hyötynsä. Ohjelmiston suunnittelu ei ole halpaa ja se vie aikaa pois pelinkehitykseltä, mutta, jos tämä tehdään kunnolla, se voi säästää aikaa tulevissa pelisuunnitteluissa. Etenkin, jos siinä käytetään yhteensopivaa dataformaattia, jolla voidaan siirtää dialogi suoraan pelimoottoriin. (McIntosh, Cohn & Grace, 2010.)

Itsenäinen tuotekehittäjä Urban Brain Studios on kehitellyt kaupalliselle markkinoille epälineaarisen dialogin editointiohjelman ”Chat Mapperin”. Ohjelma ei ole kuitenkaan pystynyt ratkaisemaan suurien pelien ongelmia. (McIntosh, Cohn & Grace, 2010.)

## 6.1. Game design -dokumentit

Adamsin (2014) mukaan on viisi tärkeää syytä miksi design-dokumentteja kirjoitetaan:

1. Ne ovat tallenteita päätetyistä asioista: todistusaineistoa siitä mitä päätöksiä on tehty ja miten.
2. Ne auttavat muuttamaan epämääräisyyden yksityiskohdiksi.
3. Ne kertovat koko työryhmälle mitä on tarkoitus tehdä.
4. Ne ovat joskus sopimuksenmukaisten velvoitteiden pohjana.
5. Rahoittajat haluavat jotain näyttöä siitä, mitä on tehty tai mitä ollaan tekemässä (Adams 2014, 57–58.)

### Erilaiset suunnitteludokumentit

Yleisimmät dokumentti-tyypit Adamsin (2014) mukaan ovat: **yleiskonsepti** (high concept), **treatment** (game treatment), **hahmosuunnitelma** (character design),

**pelimaailma-dokumentti** (world design) sekä **pelin kulku -dokumentti** (story/level progression). Tämän lisäksi on vielä olemassa **kuvakaavio** (flowboard) sekä pelin **käsikirjoitus**.

Yleiskonsepti sekä treatment ovat myyntityökaluja, jotka helpottavat idean esittelemistä rahoittajille ja julkaisijoille. Ne kirjoitetaan yleisimmin Microsoft Wordilla tai Power-Pointilla ja jaetaan tiedostomuodossa. Aiemmin myös muut dokumentit luotiin näillä tekstinkäsittelyohjelmilla, mutta entistä useammin peliyritykset luovat dokumentit sivuiksi yrityksen sisäiseen verkkoon tai wikiin, taikka käyttävät Google Docsia. Nämä ovat hyviä keinoja jakaa tietoa niin, että kaikki ryhmän jäsenet pääsevät käsiksi tiedostoihin ja voivat halutessaan tehdä niihin muutoksia. (Adams 2014, 58–59.)

**Yleiskonsepti** ei ole pohjana pelin rakentamiselle. Sen tarkoitus on kerätä pelin avainideat yhteen muutaman sivun helppolukuiseksi kokonaisuudeksi, jotta sitä olisi sujuvampi myydä rahoittajille ja julkaisijoille. Yleensä yleiskonsepti on kahdesta neljään sivua pitkä, ja se pitää voida lukea muutamassa minuutissa. (Adams 2014, 59.)

**Treatment** on pelin karkea hahmotelma, jolla esitellään peliä jo siitä kiinnostuneille ja jotka haluavat tietää siitä lisää. Treatment on suunniteltu tyydyttämään tuo alustava kiinnostus ja kasvattamaan innostusta peliä kohtaan. Treatment voi yksinkertaisimmillaan olla esite, joka kokoaa pelin perusideat yhteen ja jonka voi antaa rahoittajille presentaation lopuksi. (Adams 2014, 59.)

**Hahmosuunnitelmien** tarkoituksena on dokumentoida pelissä olevat hahmot. Suunnitelmassa kuvataan hahmon ulkonäkö ja liikevalikoima (move set -lista animaatioista, jotka kertovat miten hahmo liikkuu). Suunnitelman tulisi sisältää paljon konseptitaidetta hahmosta eri asennoissa ja erilaisilla kasvojen ilmeillä. Lisäksi se voi sisältää taustatietoa hahmosta: hahmon historiasta, arvoista, mieltymyksistä ja inhotuksista, vahvuuksista, heikkouksista jne. (Adams 2014, 59–60.)

**Pelimaailma-dokumentti** on pohjana kaikelle taiteelle ja audiolle, jotka kuvaavat pelin maailmaa. Se ei ole tarkka lista kaikesta mitä pelissä esiintyy, enemmänkin taustatietoa millaisista asioista pelimaailma koostuu. Siihen ei tarvitse koota jokaista yksityiskohtaa vaan sen on tarkoitus olla yleinen kuvaus pelimaailmasta ja sen ambiensseista. Pelimaa-

ilmasuunnitelmassa käy ilmi myös pelin tunnelma, esteettinen tyyli ja emotionaalinen sävy. (Adams 2014, 60.)

Käyttöliittymä luo pelaajan todellisen kokemuksen pelistä grafiikan, audion, tekstin ja ohjelmiston kautta. **Käyttöliittymä-dokumentti** on tehtävä erityisen hyvin, koska koko tuotantoryhmä työskentelee dokumentin pohjalta. Jokaista pelattavuuteen liittyvää käytäntöä ja näkyvää komentoruutua varten pitää kuvata pohjapiirustus ruudusta, virtuaalisen kameran liikkeitä, pelaajasyötteitä antavien laitteiden funktiot ja kaikki kuultavissa olevat äänipalautteet mitä peli voi tarjota. Dokumentin tulisi sisältää esteettiset-, tekniset- ja käytettävyyshäkökohdat. Myös kaikki teksti, joka tulee olemaan pelissä osana käyttäjäliittymää, pitäisi olla selitettynä yksityiskohtaisesti ruudulla näkyvässä tekstidokumentissa, kuvattuna hetki hetkeltä. (Adams 2014, 60.)

**Kuvakaavio** on kuvakäsikirjoituksen ja kaavion risteys. Kuvakäsikirjoitusta käytetään apuna elokuvien kohtausten kuvasuunnittelussa; kaaviot ovat taas olleet aiemmin apuna ohjelmoijilla sääntökokoelmien suunnittelemisessa. Kuvakaavio yhdistää nämä kaksi pelin rakenteen dokumentoimiseksi. Tähän voi käyttää apuna esimerkiksi Microsoft Visiota, mutta helpoiten kuvakaavion kokoa fyysisesti, vaikka paljaalle seinälle. (Adams 2014, 60.)

Kuvakaaviossa kootaan seinälle (virtuaaliselle tai fyysiselle) arkkeja, jotka vastaavat aina yhtä pelimoodia tai komentosarjaa. Jokaisen arkin yläreunaan tulee kirjoittaa selkeästi moodin nimi. Keskelle arkkia tehdään luonnos ruudusta, miltä se pelimoodissa näyttää, osoittaen toteutettavan kameraperspektiivin ja ne käyttöliittymän osat, jotka ruudulla näkyvät. Luonnoksen ympärille jätetään tilaa, jonne listataan pelaajamenun esineet ja syötteet, jotka pelaajalla on käytettävissä ja mitä niistä tapahtuu. Ympäri merkitään myös mitä pelaajatoimintoja on käytettävissä. Nuolien avulla yhdistetään eri pelimoodeja keskenään ja merkitään niiden alle missä eri tilanteissa peli muuttuu vallitsevasta pelimoodista seuraavaan. (Adams 2014, 60–61.)

**Pelin kulku -dokumenttiin** tallennetaan pelin tarina laajassa mittakaavassa ja kerrotaan kuinka pelin kentät kehittyvät suhteessa toisiinsa. Tarkoituksena ei tässä ole kirjoittaa kaikkea mitä pelissä voi tapahtua vaan laatia yleinen katsaus pelaajan kokemuksista aina pelin alusta sen loppuun. Jos peli haarautuu pelaajan valintojen mukaan, se tulee merkitä tähän dokumenttiin. Dokumenttiin tulee merkitä mitkä valinnat aiheuttavat pe-

lin tarinan suunnan muuttumisen tiettyyn suuntaan toisen sijaan. Pelin kulku -dokumenttiin kirjoitetaan se, miten pelaaja kokee tarinan; on se sitten kerrottu välivideoina, tehtävänantoina, dialogina tai muina narratiivisina elementteinä. (Adams 2014, 61.)

**On-screen tekstit ja repliikit** kirjataan omaksi dokumentiksi. Pelin lokalisoinniseksi toisille kielille, pitää kirjata ylös kaikki tekstit, jotka näkyvät ruudulla käyttöliittymässä tai muissa rooleissa, kuten kirjoitettuna dialogina ja kerronnassa. Äänitettyä dialogia varten tarvitaan myös erillinen käsikirjoitus näyttelijälle. (Adams 2014, 61.)

Pienten pelien suunnittelussa oli aiemmin tapana koota kaikki edellä kuvatut dokumentit yhteen (yleiskonseptia ja treatmentia lukuun ottamatta) massiiviseksi **pelikäsikirjoitukseksi**, peliraamatuksi. Pelien laajennettua peliteollisuus on pyrkinyt purkamaan hahmo-, maailma- ja pelin kulku -dokumentaation omiin yksittäisiin dokumentteihinsa pitääkseen ne paremmin hallittavissa. Peliraamattu sisältää pelin säännöt ja päämekaniikat. (Adams 2014, 61–62.)

Peliraamatun tulisi mahdollistaa pelin pelaaminen ilman tietokonetta. Sen tulisi määrittellä pelin säännöt mahdollisimman tarkasti niin, että pelin voisi pelata ”paperiversiona” esimerkiksi lautapelinä tai pöytäroolipelinä. Peliraamattu ei sisällä teknistä suunnittelua, mutta siinä voidaan mainita, mille koneelle peli on tarkoitettu ja vähimmäismäärä teknisiä laatuvaatimuksia. Peliraamattu ei kerro kuinka peliohjelma rakennetaan tai toteutetaan. Tätä varten on olemassa tekninen suunnitteludokumentti. (Adams 2014, 58–62.)

## 6.2. Dokumentointi Lintukodossa

Lintukodon työryhmässä ei ollut varsinaisesti kokemusta, aiempaa elämispeliämme Outsightia lukuun ottamatta, tarinallisen elämispelin kirjoittamisesta. Vili Pajunen oli kunnostautunut liveroolipelien kirjoittajana, joten hänellä oli paljon kokemusta mm. hahmoprofiilien kirjoittamisesta. Huomasimme, että oli helpompi ideoida ja kirjoittaa miten haluaisimme pelin menevän, kuin ennustaa mitä pelaaja tulisi oikeasti pelissä tekemään.

Pelin kulkua oli vaikea hallinnoida. Eri tiloja, tai ns. kenttiä, oli pelissä seitsemän. Jokaiseen piti suunnitella se mitä pelaajan haluttiin tekevän, miten häntä ohjeistettaisiin, miten palkittaisiin, mitä esineitä tai tietoa hänen tulisi löytää, ja miksi. Sen lisäksi eri työryhmille piti saada selväksi mikä on kohtauksen tunnelma ja tyyli. Eri tehtävätyyppien välillä oli vaikeaa pitää perustarinasta kiinni ja fokusoida tarinaa pelaajalle. Käsikirjoitus tuli myös purkaa monikameraohjaajalle, niin että tarinan rytmitys toimisi myös itse toteutuksessa ja että jokainen tarinan ”isku” olisi selkeä ja tulisi oikeassa järjestyksessä.

Kirjoitettavaa tekstiä oli paljon. Nauhoitimme esim. pelissä kuluviin kuulutuksiin kuuluttajalle sekä pikkutyölle vaihtoehtoiset repliikit. Emme voineet ennustaa kaikkea mitä pelaaja pelissä tekisi, joten yritimme parhaamme mukaan ottaa huomioon kaikki skenaariot ja kirjoittaa niihin sopivat kuulutukset tai repliikit.

### **Pelikäsittekirjoitus**

Käsikirjoitusmuotona käytimme Google Docsia. Valitsimme sen, koska se mahdollisti usean henkilön yhtäaikaan työskentelyn saman dokumentin parissa. Lisäsimme dokumenttiin taulukon, joka oli jaettu kolmeen osaan: 1. Huone, 2. Gameplay-esimerkki, 3. Mitä pelaajan tulisi tehdä/saada selville. Ensimmäiseen kuvailimme mikä huone on kyseessä, toisessa kerroimme mitä pelissä tapahtuu ja miten pelaajan kuuluisi meidän näkemystemme mukaan liikkua, kolmannessa avasimme mitä asioita haluaisimme pelaajan saavan selville ja tekevän. Dokumenttiin liitettiin mukaan Celtx-ohjelmalla kirjoitetut välivideoiden käsikirjoitukset.

Kolmijako oli monelta osiltaan puutteellinen, koska sieltä selkeästi puuttuivat osioita kuten ”Miten?”, ”Käytettävä tekniikka”, ”Musiikki ja äänet”, ”Valaistus” ja moni muukin pelilliseen tarinankerrontaan liittyvä osa-alue. Taulukon koko olisi kuitenkin paisunut liikaa, jos olisimme listanneet kaiken tarvittavan pelistä siihen. Työkaluna Google Docsin taulukko oli puutteellinen ja vaikealukuinen.

Käsikirjoitusmuotoon emme käyttäneet aikaa ja käsikirjoitusprosessi oli jatkuvaa hyppelyä muodosta ja dokumentista toiseen ja sen hakemista miten käsikirjoituksen saisi mahdollisimman selkeäksi isolle työryhmälle: ääniryhmälle, editointiryhmälle, valosuunnittelijalle, 3D-mallintajalle, graafikolle jne. Niin, että jokainen heistä

tietäisi lukiessaan mitä missäkin kohdassa tulisi tapahtua ja mikä on kohtauksen tunnelma ja visuaalinen ilme. Projektin edetessä oli koko ajan vaarana, että yhteinen visio ei välity kaikille työryhmän jäsenelle.

Kokosimme materiaalit Google Drivessa eri kansioihin ja kirjoitimme pelikäsikirjoituksen Google Docsiin korostaen eri elementtejä väreillä. Tuloksena oli huonosti organisoitu pelisuunnitelma sekä käsikirjoitus, joka vaati lukijaltaan paljon keskittymistä.

Pelin maailmankuvaus ja referenssimateriaalit koottiin Google Drivessa kansioihin koko työryhmän nähtäville. Varsinaista yhtä peliraamattua, joka olisi sisältänyt kaiken pelitiedon, ei koottu. Uskoimme kansioinnin riittävän projektin hallinnointiin. Laadimme erikseen maailmasuunnitelman sekä pelin kulku -dokumentin. Muita design-dokumentteja tuotimme tarpeen mukaan. Dokumentoinnin sattumanvaraisuuden vuoksi tarvittavat dokumentit oli vaikeasti löydettävissä.

Jälkeenpäin miettiessä yksi selkeä kaikkien muokattava peliraamattu olisi ollut enemmän kuin tarpeellinen. Varsinkin, kun pelimme oli suhteessa pieni verrattuna esimerkiksi konsolipeleihin. Se olisi ollut selkeä työväline, johon olisi voinut koota myös pelin tekniset tiedot työryhmälle, ja jota eri ryhmät olisivat voineet muokata ja täydentää omalta osaltaan. Näin tieto olisi ollut löydettävissä yhdestä paikkaa, monen eri kansion sijaan. Osa tiedoista jäi myös matkan varrelle eikä päätynyt ikinä kansioihin asti. Peliraamatun sijaan keskityimme päivittämään pelin kulku -dokumenttia, josta tekniset tiedot puuttuivat kokonaan.



## 7 YHTEENVETO LINTUKODON HAASTEISTA

Vaikka hämmennystä Lintukotoprojektissa aiheuttivat tiukka aikataulu, roolijako sekä uuden tekniikan haltuunotto, selkeimmät haasteet liittyivät dokumentointiin ja käytettävissä olevien ohjelmien puutteellisuuteen tai siihen, ettei ohjelmia osattu käyttää parhaimmalla mahdollisella tavalla. Käyttämämme ohjelmat eivät pystyneet vastaamaan tarinallisen elämyspelin käsikirjoittamisen haasteisiin: reaaliaikaisuuteen, interaktiivisuuteen sekä epälineaarisuuteen. Ohjelmat oli suunniteltu lineaarisen toiminnan ja tarinan kirjoittamiseen ja monet pelilliset mahdollisuudet huomattiin vasta pelitilanteessa. Pelaajan valinnanmahdollisuuksia olisi voinut lisätä, jos käytössä olisi ollut ohjelma, jossa eri juonihaarojen kulkua olisi voinut kokeilla etukäteen. Lineaarisuuteen perustuvassa tekstinkäsittelyohjelmassa eri vaihtoehdot hukkuivat tekstin paljouteen. Sekä kirjoittajan että lukijan oli vaikea seurata niitä.

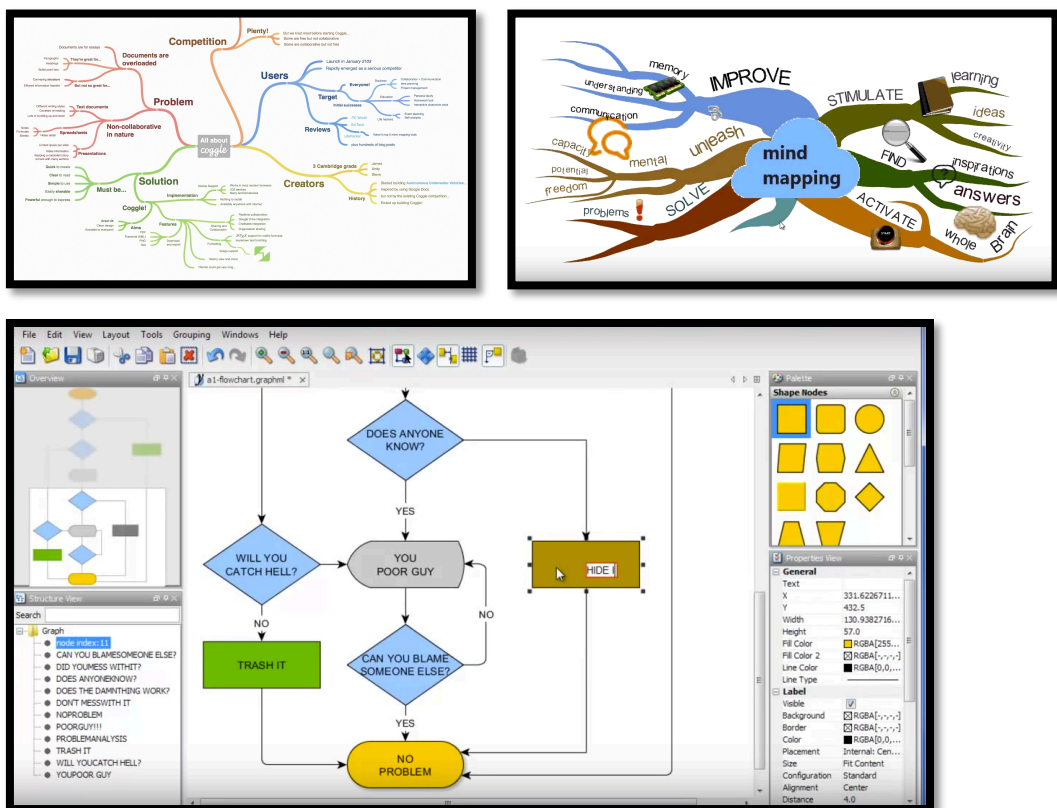
Lintukodosta puuttui selkeä käsikirjoitusformaatti sekä oikeat työkalut tarinan ja pelin suunnittelemiseksi. Tarvittavien dokumenttien määrää ei osattu arvioida ja dokumentointi jäi puutteelliseksi. Osalle työryhmästä pelin tarina jäi epäselväksi ja väärinkäsityksiä mm. pelin tunnelmasta ja tyylistä joutui korjailemaan tuotannon aikana.

Projektin päätyttyä aloin miettiä millaisia suunnittelutyökaluja ja ohjelmistoja on olemassa epälineaarisen tarinan kirjoittamiseen ja olisiko niistä ollut hyötyä Lintukodon suunnittelussa.

## 8 OHJELMIA PELISUUNNITELUN AVUKSI

### 8.1. Mind map -työkalut

Mind map -työkalut ovat kasvattaneet viime vuosina suosiotaan ja uusia sovelluksia tulee tasaisin väliajoin. Netissä on saatavilla kattava kokoelma ilmaisia mind map -ohjelmia, kuten esimerkiksi Coggle, Freemind, yEd, XMind ja MindSky. Varsinkin uusimmissa sovelluksissa on automaattisesti yhteistyöominaisuus, joka mahdollistaa usean käyttäjän samanaikaisen työskentelyn projektin ideoinnin parissa. Ilmaisohjelmien lisäksi on olemassa maksullisia, tai osittain maksullisia, ohjelmia, joiden etuina on laajempi valikoima ominaisuuksia, kuten presentaatiomahdollisuus. Näitä ovat esimerkiksi Microsoft Visio (virallisesti 2D objektipiirustusohjelma), Stormboard, Scapple ja Mapul. Isoimmilla ohjelmistoyrityksillä on omat, usein maksulliset, sovelluksensa, jotka ovat integroitua yrityksen muihin tuotteisiin. Presentaatio-ohjelmista esimerkiksi Prezi soveltuu myös ideointiin ja kulkukaavioiden tekemiseen.



Kuvat 10, 11 ja 12: Kuvia eri mind map -ohjelmien visuaalisesta ilmeestä. Coggle (ylh.vas.), Mapul (ylh.oik.) ja yEd (alhaalla). Lähteet: <https://coggle.it/press> sekä <http://www.mapul.com/> Youtube. yEd Graph Editor in 90 seconds

Mind map -ohjelmat vaihtelevat ominaisuuksiltaan ja visuaaliselta ilmeeltään jonkin verran, mutta jokaisen periaate on sama, eli käsitekarttojen luominen. Pelin suunnittelun kannalta tärkeimpiä ominaisuuksia mind map -ohjelmissa on yhteistyöominaisuus ja selkeys. Perinteinen kynä, paperi sekä post-it -laput toimivat aivan yhtä hyvin, ellei paremminkin, varsinkin, jos kaikki ideoijat ovat samassa tilassa. Mind map -työkalujen tehtävänä on helpottaa ideointia, pelin visualisointia sekä organisoida pelin kulkua.

## 8.2. Perinteiset käsikirjoitusohjelmat

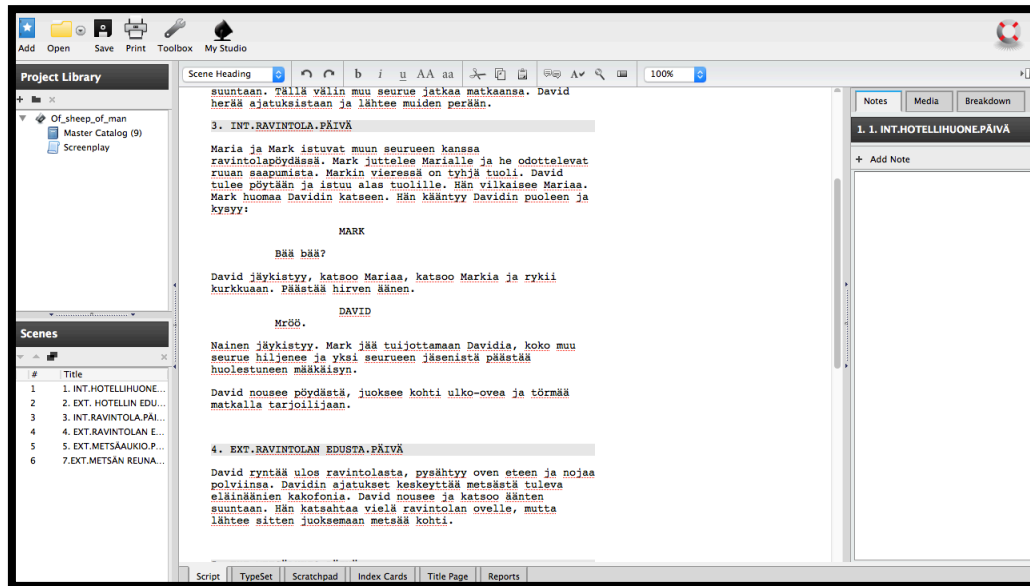
Perinteisten käsikirjoitusten kirjoittamiseen on olemassa monia ohjelmia, kuten Celtx, Highland, Fade In, Scrivener 2, WriterDuet, Adobe Story sekä elokuva- ja tv- alalla suositut Final Draft ja Movie Magic. Kaikki nämä ohjelmat sisältävät perinteiset dialogiin perustuvat formaattipohjat ja lisämaksusta, riippuen ohjelmista, kuvakäsikirjoitus-, tuotanto-, jakamis- ja tekstintarkastustyökaluja. Ohjelmien hinta vaihtelee sen mukaan mitä lisäominaisuuksia ohjelmaan haluaa. Monessa kirjoitusohjelmassa on mukana yhteistyöominaisuus.

**Celtx** on ilmainen käsikirjoitusohjelma, joka sisältää valmiit formaatit elokuva-, kuva ja ääni-, teatteri-, sarjakuva- ja kuunnelmakäsikirjoituksiin. Tämän lisäksi voi ladata iOS- ja Android-älypuhelimensa Celtxiin integroitua sovelluksia kuten esimerkiksi Index Cards, Script, Shots, Scout ja Sides. Kuukausimaksulla ohjelmaan saa lisäominaisuuksia. Käsikirjoittamisen lisäksi sitä voi käyttää koko tuotannon suunnitteluun sekä dokumenttien jakamiseen ja muokkaamiseen.

**Highland** on helppo ja halpa käsikirjoitusohjelma, joka hyödyntää puhtaasti tekstiä. Teksti on näin luettavissa kaikissa tekstieditoreissa ja sen voi siirtää mille tahansa laitteelle. Ohjelma myös muuntaa PDF-tiedostot editoitaviksi dokumenteiksi. Tämä helpottaa tekstien käsittelyä eri laitteilla ja eri ohjelmilla. Ohjelman pääsuunnittelijana on ollut muun muassa Big Fish -elokuvasta tuttu käsikirjoittaja John August.

**Fade In** kohtuuhintainen ja se käyttää avointa xml-pohjaista tiedostomuotoa ja se toimii huolimatta siitä mikä käyttöjärjestelmä kirjoittajalla on käytössä. Ohjelma on niitä harvoja, jotka toimivat myös Linux-järjestelmässä. Navigaattorin avulla pidemmän tekstin

sisällä pystyy löytämään oikeat kohdat. Kirjamerkki ja linkki -toiminnoilla pystyy ohjelmassa viittaamaan eri kohtiin käsikirjoituksessa ja yhdistämään nämä kohdat toisiinsa. Ohjelmassa on myös kaksoisdialogitoiminto ja sen saa myös mobiilisovelluksena iOS:lle ja Androidille. Fade In:iä pidetään halvempänä vaihtoehtona Final Draftille ja sen suosio on nousussa.



Kuva 13: Ruutukaappaus Celtx-ohjelman työnäkymästä

**Scrivener** tuo käsikirjoitusohjelmiin hyvänä lisänä tekstidokumentteihin yhdistetyn virtuaalisen korkkitaulun sisältökortteineen, jossa tekstin järjestyksen muokkaaminen käy helpommin. Scrivener on kokonaisvaltaisempi kirjoitusohjelma, verrattuna muihin käsikirjoitusohjelmiin, koska sillä voi kirjoittaa myös perinteisiä tekstidokumentteja kuten novelleja ja tutkimuksia. Scrivener ei kuitenkaan toimi tuotantotyökaluna vaan tekstin purkamista ja aikataulutusta varten se on muunnettava näitä toimintoja tukevien ohjelmien muotoon. Scrivener on maksullinen, mutta hinta on kohtuullinen.

**WriterDuet** on ilmainen käsikirjoitusohjelma, joka mahdollistaa usean kirjoittajan reaaliaikaisen työskentelyn saman käsikirjoituksen parissa. Lisämaksusta tähänkin saa uusia ominaisuuksia. Ilmaisversio toimii netin kautta, eikä sitä voi käyttää ilman verkkoyhteyttä. Myös WriterDuetin ominaisuuksiin kuuluu virtuaalinen korkkitaulu.

**Adobe Storyn** vahvoja puolia on se, että yhteistyöominaisuuden lisäksi siinä voi jakaa kokonaisia projekteja eri dokumentteineen ja määrittellä käyttäjäoikeudet jokaiselle erikseen. Lisäksi se on integroitu Adoben muihin ohjelmiin, esimerkiksi Premiereen, suosittuun.

tuun leikkausohjelmaan. Storyssa on otettu huomioon koko tuotantolinja esituotannosta jälkituotantoon asti. Storyn riisuttu versio on käytettävissä ilmaiseksi, mutta sen käyttö vaatii nettiyhteyden.

Käsikirjoitusohjelmien alalla toimii kaksi isoa ”mammuttia”: **Final Draft** ja **Movie Magic**. Final Draft on näistä suosituimpi. Se mainostaa itseään elokuva- ja tv -alan standardina. Molemmat ohjelmat sisältävät yli sata erilaista mallia formatointiin ja taittamiseen, tekstidokumentista aina valmiisiin tv-ohjelmaformaatteihin ja graafisiin novelleihin. Molemmat ohjelmista on muokattu vahvasti elokuva ja tv-tuotantoja silmällä pitäen ja ovat käsikirjoitusohjelmista kalleimpia. Sekä Final Draftissa, Movie Magicissa että Writer Duetissa voi kuunnella käsikirjoituksensa luettuna ja valita henkilöahmoille sopivat äänet äänigalleriasta.

### 8.3. Interaktiivisen tarinan käsikirjoitusohjelmat

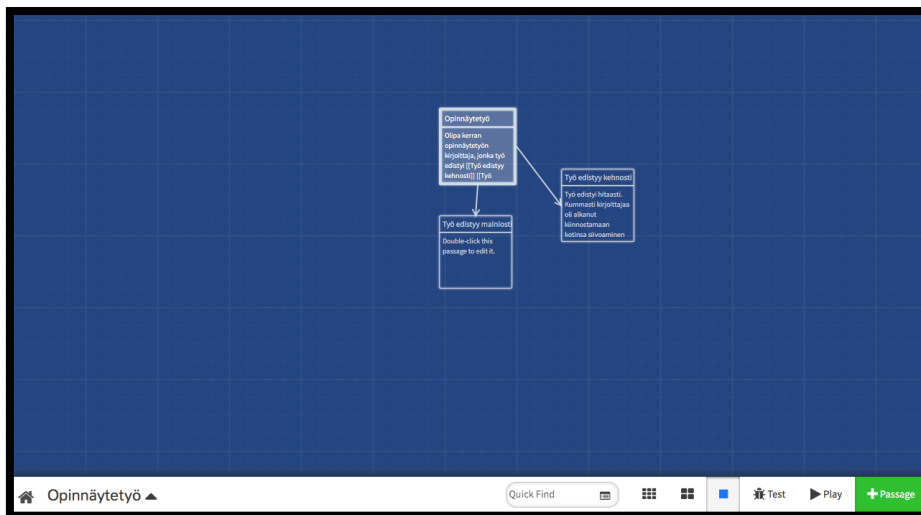
Interaktiiviset tarinat ovat tekstiseikkailuja, joissa lukija voi valita mihin suuntaan hän tarinaa vie. Tarina voi olla valitse oma polkusi -tyyppinen tai komentopohjainen, jolloin lukija kirjoittaa haluamansa toiminnon tarinan tekstikenttään. Interaktiivisten tarinoiden käsikirjoittamiseksi on olemassa muun muassa Inklewriter, Twine 2, Inform7 ja Ren`Py ohjelmat. Ohjelmissa ei ole yhteistyöominaisuuksia.

**Inklewriter** on ilmainen ja hyvin helppokäyttöinen ohjelma haarautuvajuonisen tarinan kirjoittamiseen ja julkaisemiseen. Inklewriterissa voi kirjoittaa perinteisen valitse oma polkusi -tarinan. Kirjoitetun tekstilaatikon alle voi listata vaihtoehtoja, joista jokainen vie omalle tarinalinjalleen. Näitä tarinalinjoja voi linkittää toisiinsa ja varmistaa, että kaikki tarinan haarat etenevät loogisesti. Valmis tarina muunnetaan luettavaan muotoon, virtuaaliseksi novelliksi. Halutessaan sen voi julkaista vaikka Kindlessä. Tekstin lisäksi, tai sijasta, tarinaan voi lisätä myös kuvia.



Kuva 14: Ruutukaappaus InkleWriter-ohjelman työnäkymästä.

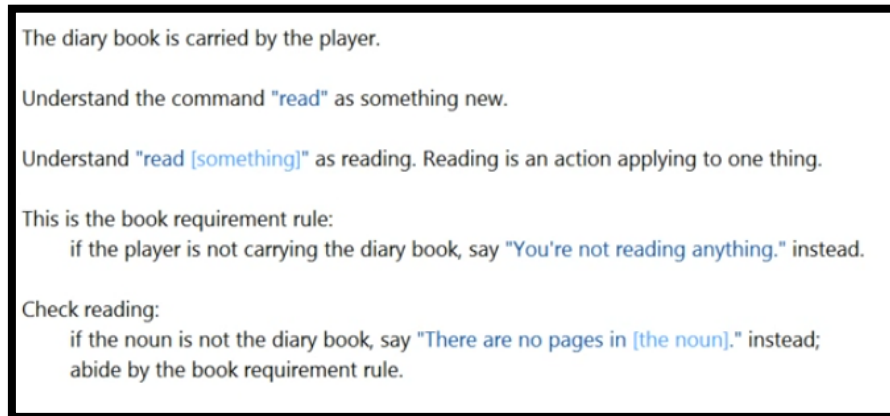
**Twine 2** on ilmainen avoimen lähdekoodin sovellus interaktiivisten ja epälineaaristen tarinoiden kertomiseen. Tarinan rakennetta, ulkoasua ja toiminnallisuutta pystyy muokkaamaan html (Hypertext Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets) tai Javascript komentosarjakielillä. Twine vaatii jonkin verran opettelemista, mutta sen suurempaa koodaustaitoa ei perustarinan luomiseksi tarvita, ohjelma antaa siihen ohjeistuksen heti alussa. Ohjelmaan löytyy myös paljon tutoriaaleja Youtubesta ja perusidean oppii nopeasti.



Kuva 15: Ruutukaappaus Twine-ohjelman työnäkymästä

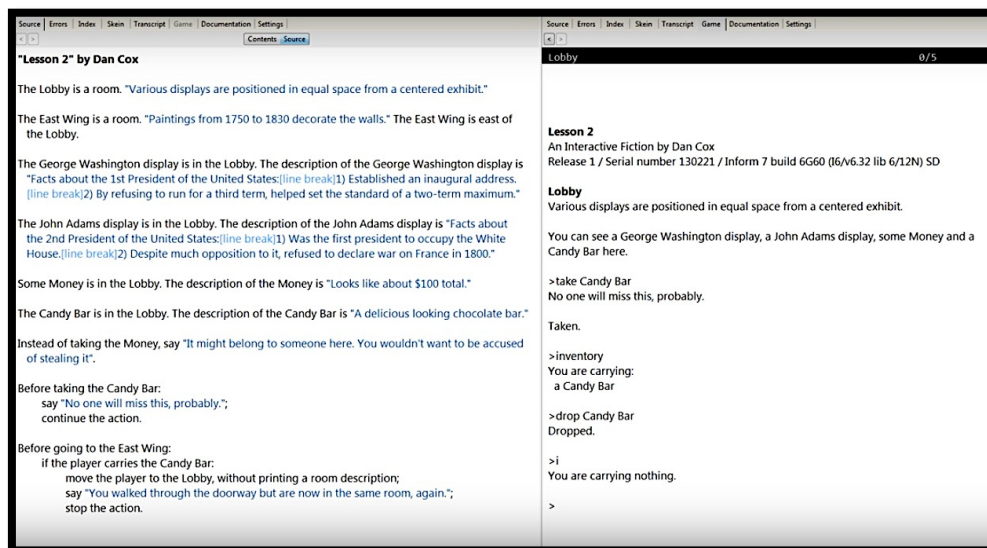
**Inform7:n** on ilmainen koodipohjainen ohjelma komentopohjaisen interaktiivisen tarinan kirjoittamiseksi. Komentosarjoja kirjoitetaan kuten luontevaa englantia, ja Inform mainostaakin olevansa helposti lähestyttävä ei-ohjelmoijille. Informissa pystyy luomaan

tekstipohjaisesti eri tiloja, esineitä niiden sisällä, kuvauksia esineistä sekä toimintoja mitä esineille voi tehdä tai mihin tilaan mennä seuraavaksi. Eri toiminnoille ja tiloille luodaan sääntöjä, joiden toteutuessa lukija voi edetä tarinassa, kuten esimerkiksi seuraavassa kuvassa:



Kuva 16: Kuvakaappaus Inform tutoriaalista. Lähde: Youtube, Learning Inform 7, part 4

Inform 7 vaatii perehtymistä koodaamisen logiikkaan ja voi aluksi tuntua haasteelliselta, varsinkin, jos aiempaa koodauskokemusta ei ole. Ohjelma on myös haastava siksi, että näkymä on tekstipohjainen. Tarinankulun visuaalinen hahmottaminen on hankalaa.

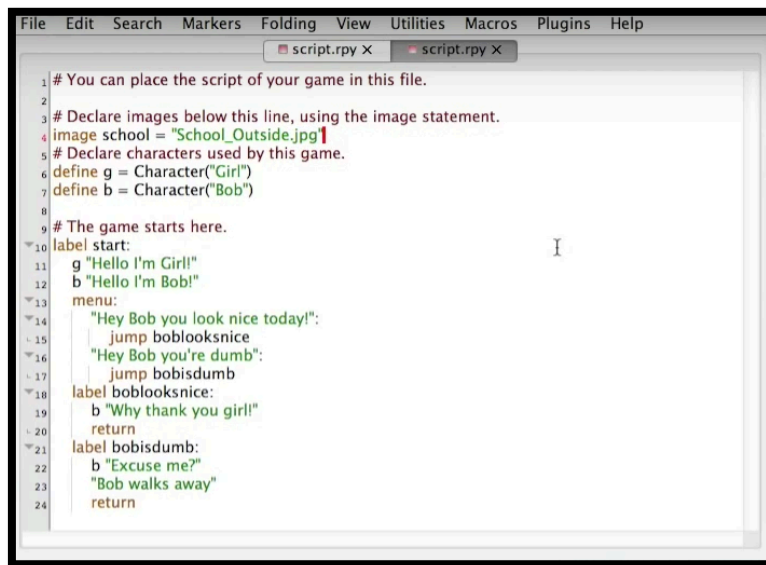


Kuva 17: Ruutukaappaus Inform tutoriaalista, työnäkymä. Lähde: Youtube, Learning Inform 7, part 3

**Ren'Py** on ilmainen avoimen lähdekoodin ohjelma visuaalisen novellin kirjoittamiseksi. Visuaaliset novellit ovat interaktiivisen fiktion alalaji. Niissä käytetään tarinankerontaan yleensä ympäristöä merkkäavia taustakuvia ja kaksiulotteisia pelihahmoja sekä

taustamusiikkia ja joskus myös ääninäyttelyä. Tyyliltään ne muistuttavat usein animea ja perustuvat lukijalle esitettäviin monivalintoihin.

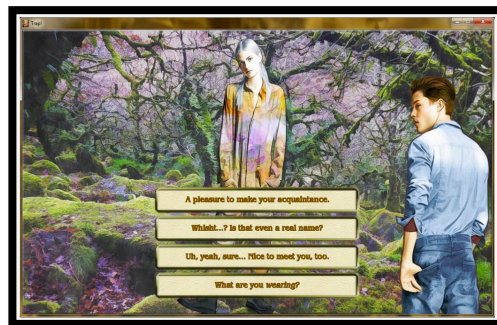
Ren'Pyssä pystyy käyttämään laajemmin graafisia elementtejä tarinan kertomiseksi sekä liittämään tarinaan myös ääniä. Myös Ren'Pyssä vaaditaan koodaamista, mutta komentosarjakielenä toimii Python, joten säännöt miten lisätä dialogia, toimintoja ja kuvia, on helppo opetella. Pythonia pidetään yhtenä helpoimpana ohjelmointikielenä opetella. Ren'Pyssä koodi on myös helpompi hahmottaa visuaalisesti verrattuna Inform 7:ään.



```

File Edit Search Markers Folding View Utilities Macros Plugins Help
script.rpy X script.rpy X
1 # You can place the script of your game in this file.
2
3 # Declare images below this line, using the image statement.
4 image school = "School_Outside.jpg"
5 # Declare characters used by this game.
6 define g = Character("Girl")
7 define b = Character("Bob")
8
9 # The game starts here.
10 label start:
11     g "Hello I'm Girl!"
12     b "Hello I'm Bob!"
13     menu:
14         "Hey Bob you look nice today!":
15             jump boblooksnice
16         "Hey Bob you're dumb":
17             jump bobisdumb
18     label boblooksnice:
19         b "Why thank you girl!"
20         return
21     label bobisdumb:
22         b "Excuse me?"
23         "Bob walks away"
24         return
  
```

Kuva 18: Kuvakaappaus Ren'Py tutoriaalista, työnäkymä. Lähde: Youtube. Ren'Py tutorial 1: Basics. 12.4.2014



Kuva 19 & 20: Kuvakaappaukset Ren'Py peleistä Double Romance (vas.) sekä Trap (oik.). Lähde: Ren'Py Games List. Role Playing Games.

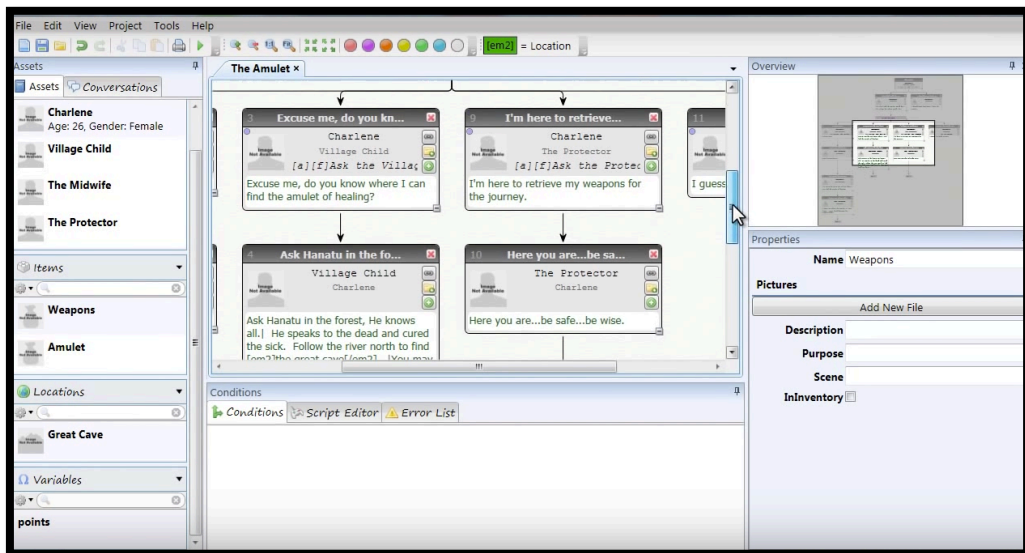


#### 8.4. Pelikäsikirjoitus ja -suunnitteluohjelmat

Varsinaisia pelikäsikirjoitus- ja suunnitteluohjelmia on vähänlaisesti. Kaksi tärkeintä on Chat Mapper sekä Articy: Draft 2. **Chat Mapperissa** on eri hintoja lisenssille riippuen siitä, onko indie- vai kaupallinen tekijä. Perusominaisuudet saa myös ilmaiseksi. Chat Mapper on tarkoitettu työkaluksi epälineaarisen dialogin kirjoittamiseen ja testaamiseen. Ohjelmassa pystyy kirjoittamaan keskusteluja pelihahmojen välillä sekä antamaan pelaajalle vastausvaihtoehtoja. Kommentisarjoihin Chat Mapper käyttää LUAA, joka on kevyt ja kooltaan pieni ohjelmointikieli.

Chat Mapperissa pystyy myös lisäämään keskusteluihin ehtoja (conditions), joiden täytyy täytyä, jotta voidaan siirtyä seuraavaan osioon. Esimerkiksi pelaajan pelaama hahmo haluaa löytää arvokkaan amuletin. Hän kysyy kylän asukkailta tietäisivätkö he missä amuletti sijaitsee. Pelaajan täytyy ensin saada vihje oikealta NPC hahmolta, erakolta, luolaston sijainnista, ennen kuin voi edetä pelissä luolastoon, eli hän käy läpi keskustelun niin monen NPC:n kanssa kuin tarvitsee, löytääkseen erakon. Ehto ei täyty ennen kuin erakko on löytynyt.

Chat Mapperissa joutuu jonkin verran koodaamaan, mutta vähemmän kuin Inform 7:ssä tai Ren'Py:ssä. Chat Mapperissa dialogivaihtoehdot muodostetaan noodeista, jotka järjestellään oikeaan järjestykseen, linkitetään toisiinsa, ja joille kirjoitetaan toimintaehdot. Keskustelunodeihin voidaan myös lisätä merkintöjä aseteista sekä asettaa näille ehtoja. Esimerkiksi pelaajan hahmo tarvitsee tiedon luolaston sijainnista. Erakko kertoo sijainnin, jonka voi keskustelussa linkittää pelaajan peli-inventaariossa olevaan karttaan. Erakko voi myös tarjota pelaajalle miekan, jolloin miekka ilmestyy pelaajan inventaariin. Chat Mapper toimii yhteen Unity pelimoottorin kanssa.



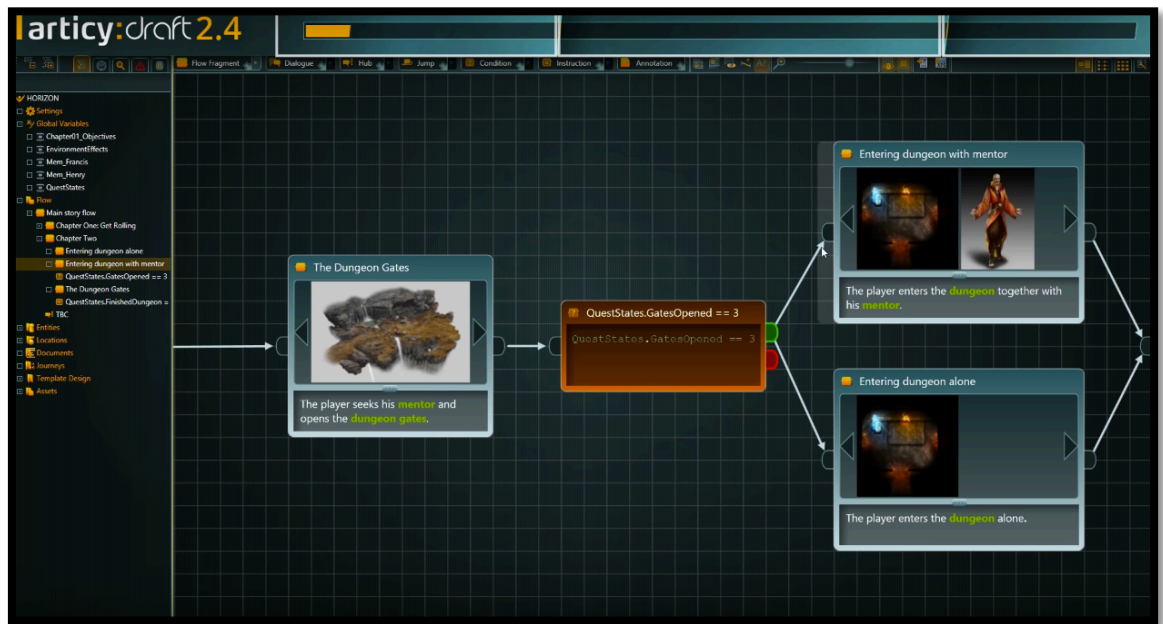
Kuva 21: Kuvakaappaus Chat Mapperin työnäkymästä. Lähde: Youtube. Chat Mapper Tutorial (Scripting) part 2 of 2.

**Articy: Draft 2** on Nevigon kehittämä ensimmäinen ammattimainen työkalu pelisuunnittelijoille ja käsikirjoittajille. Se on yhteistyöalusta pelien suunnitteluun ja organisointiin. Hinta opiskelijalle ei ole päätähuimaava, mutta, jos haluaa ohjelmaan yhteistyöominaisuuden, hinta pomppaa nopeasti yli kahdeksansadan euron. Articy: Draft 2 on selkeästi edellä muita mainittuja ohjelmia. Se on puhtaasti suunniteltu pelien suunnitteluun ja käsikirjoittamiseen. Ohjelman sisällä on saatavana myös kattava annos tutoriaaleja, joten sen käyttöönotto on vaivatonta ja helppoa.

Draft 2 kokoaa kaikki pelisuunnittelutiedot yhteen ohjelmaan. Referenssimateriaalit ja dokumentoinnin saa linkitettyä pelisuunnitelmaan ja muutokset päivittyvät automaattisesti. Ohjelma on hyvin visuaalinen, mikä helpottaa pelin kokonaisuuden hahmottamista. Eri ohjelmien välillä ei tarvitse hyppiä vaan Draft 2:een voi tuoda myös pelin asetteja, hahmoja ja grafiikkaa. Articy käyttää omaa Java-pohjaista Articy:expresso komentosarjakieltä. Koodin kirjoittamiseen on ohjelmassa sisäänrakennettu oma tukensa. Tuki korjaa mahdolliset koodausvirheet ja täydentää koodin tarvittaessa. Koodaaminen ei kuitenkaan ole pakollista perustarinan hahmottelemiseksi. Lisäksi Nevigolla on oma ohjelmansa Articy:access, jolla Draft 2:n suunnittelutiedot ja komentosarjat saa suoraan integroitua eri pelinteko-ohjelmiin, kuten Unityyn. Access on kuitenkin hintava, ja on siksi pienten indiefirmojen ja harrastajien ulottumattomissa.

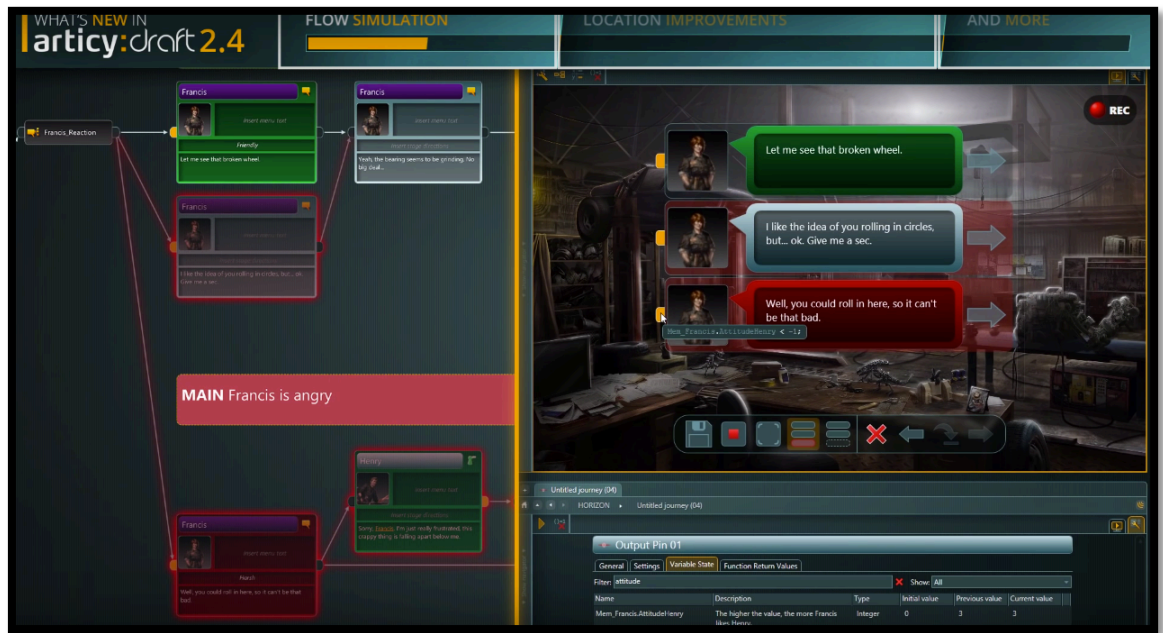
Draft 2 mahdollistaa haarautuvajuonisen tarinan suunnittelun ja seuraamisen. Tarinaa voi testata interaktiivisesti ohjelman journey-toiminnolla. Flow editorissa tarinankululle

voi asettaa samankaltaisesti ehtoja, kuten Chat Mapperissa. Flow editorissa tarinankulku näytetään noodeina, kuten Chat Mapperissa ja Twinessa. Tämä tekee tarinankulun hahmottamisesta, hallinnasta sekä tarinan sisällä navigoinnista helppoa. Noodeja voidaan kytkeä toisiinsa erilaisin ehdoin ja muuttujin, tai vaihtoehtoisesti ilman, kuten mind map -ohjelmissa. Ehtojen täyttymisen ja täyttymättömyyden mukaan tarinankulkua voi havainnoida ohjelmassa.



Kuva 22: Kuvakaappaus Articy: Draft 2:n flow editor näkymästä. Lähde: Youtube Articy:Draft 2.4 – What's New. 8.6.2015

Draft 2:ssa voi luoda yleisiä muuttujia (variables), ja ohjelma jäsentelee ne selkeästi. Muuttujia voi syöttää peliin totuusarvomuuuttujina tai numeerisesti. Ohjelmassa pelin simulointi ja analysointi on helppoa. Articy simuloi tarinankulkua väliaikaisella journey-toiminnolla. Simuloidussa tarinankulussa pelinkulku näytetään yhtenä mahdollisena polkuna. Simuloidun tarinankulun voi tallentaa missä vaiheessa tahansa. Simulaation ja työnäkymän voi asettaa näkymään näytöllä yhtä aikaa, jaetusti, joten tarvittavat kohdat on helppo paikallistaa ja korjata. Tallennettua simulaatiota voi myös hyödyntää pelin esittelyssä mahdollisille asiakkaille ja yhteistyökumppaneille.



Kuva 23: Kuvakaappaus jaetusta Journey-näkymästä. Lähde: Youtube Articy:Draft 2.4 – What's New. 8.6.2015

Pelimaailman luomista ja visualisointia helpottaa Draft 2:n Locations-ominaisuus, jolla voi luoda eri pelimaailman lokaatioille ja kentille omat karttansa. Karttoihin voi tuoda omia asetteja, hahmoja sekä dialogia. Karttojen avulla voi luoda myös point&click-tyyppisen testipelin peli-idean testaamiseksi.

Ohjelma vahvistaa muutokset automaattisesti ja yhteistyöominaisuudessa muiden tekemistä muutoksista tulee ilmoitus. Draft 2 myös tallentaa aiemmat versiot, joten vaaraa tietojen hävittämisestä ei ole. Ohjelmasta voi tuoda projektit jäsenneilynä XML-tiedostona tai ne voi jakaa .xlsx- tai .docx -tiedostoina.

## 8.5. Pilvipalvelut

Pilvipalvelut ovat ohjelmia, jotka tarjoavat säilytystilaa, tietojen synkronisointia ja joiden kautta voidaan jakaa ja varastoida netissä erilaista tietoa kuten dokumentteja, tiedostoja, valokuvia ja videoita. Jokaisella isolla ohjelmistoyrityksellä on olemassa oma pilvipalvelunsa. Tiedostojen jakamiseen keskittyviä pilvipalveluita ovat esimerkiksi Applen iCloud, Microsoftin OneDrive, Dropbox sekä Google Drive. Palvelut eroavat toisistaan lähinnä ulkonäöltään. iCloudin ja OneDriven saa yleensä Applen ja Microsoftin laitteiden mukana ja niissä on tietty määrä tallennustilaa valmiina. Dropbox taas on riippumaton palvelu, joka toimii kaikissa koneissa ja Google Drive tulee gmail-

sähköpostitilin ohessa. Vaikka Google Drive on tarkoitettu gmail-tilin käyttäjille, sillä voi jakaa dokumentteja myös sellaisille, jotka käyttävät muita sähköpostitilejä. Google Drive tarjoaa myös palveluun sopivia älykkäitä sovelluksia, joita voi ladata omaan Driveensa tuottamaan halutunkaltaista sisältöä. Sovelluksia löytyy aina kuvaeditoinnista mind map -sovelluksiin. Yksi parhaista Google Driven puolista on, että useassa sovelluksessa työryhmä voi työskennellä saman dokumentin parissa yhtä aikaa eri koneilta. Tämä ryhmätyötoiminto löytyy myös OneDrivesta ja nykyään Dropboxista vaikkakaan näissä sovelluksien määrä on Drivea pienempi. Useimmissa pilvipalveluissa tallennusraja on kuitenkin rajallinen, mutta pienestä lisämaksusta saa tilattua aina lisää tallennustilaa.

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kun Lintukoto-projektia katselee opinnäytetyökirjallisuuden valossa, alkaa ymmärtää, miten tärkeää on tajuta kirjoittamansa genren erityispiirteet. Teorian kautta alkoi hahmottaa uusia mahdollisuuksia elämispelin tarinankulun kehittämiseksi ja ymmärtää eri pelikäsikirjoittamisen työkaluja. Teorian kautta sai myös paremman kokonaiskuvan pelien käsikirjoitus- ja suunnitteluprosessista. Kun työprosessi vihdoinkin aukeni, alkoi myös selvittää se, mitä pelisuunnittelu- ja käsikirjoitusohjelmalta vaaditaan.

Kirjallisista lähteistä selvisi, että pelialalla vallitsee käsikirjoitusformaattien suhteen villi länsi. Samanaikaisesti on käytössä monia eri työtapoja ja ohjelmistoja. Teorian tutkiminen selvensi itselleni miten pelisuunnitteluprosessi etenee ja kuinka laajoista kokonaisuuksista on kyse. Ymmärsin kuinka aikaa vievää on yrittää kirjoittaa epälineaarista ja interaktiivista tarinaa perinteisillä lineaariseen tarinankerrontaan pohjaavilla käsikirjoitusohjelmilla. Dokumentoitavaa materiaalia kertyy sitä mukaa, kun pelaajalle annetaan uusia mahdollisuuksia vaikuttaa tarinankulkuun. Tuhansien sivujen keskellä on hankala pysyä kärryillä tarinasta tai siitä millainen pelaajan kokemus tulisi olemaan.

Tutkimuksen edetessä tajusin, kuinka tärkeää on myös selvittää työryhmän nimikkeet ja roolit, etenkin jos ryhmässä työskentelee tekijöitä kahdelta eri alalta, joilla on toisistaan poikkeavat työnimikkeet. Toiseksi, ymmärsin kuinka tärkeää suunnittelu on, kun valitaan millaisia formaatteja ja mitä ohjelmia dokumentoinnissa käytetään. Hyvä järjestelmällinen dokumentointi säästää aikaa ja selkeyttää koko työryhmälle sen mitä oikeastaan ollaan tekemässä.

Pelisuunnitteluun soveltuvia ohjelmistoja etsiessäni yllätyin siitä, ettei suunnitteluun kokonaisvaltaisesti keskittyviä ohjelmia ollut kuin yksi, Articy: Draft 2. Sen sijaan pelisuunnitteluapuna käytettäviä mind map-, käsikirjoitus-, interaktiivisen tarinankerronnan työkaluja oli jo enemmän. Ellei yrityksellä ole rahaa panostaa sitä varten kustomoituun wiki-järjestelmään tai Articyn hintaviin lisensseihin, on peli suunniteltava ja koottava joillakin näistä halvemmista ohjelmista ja tuotava pilvipalvelun kautta kaikkien työryhmäläisten nähtäväksi.

Valitsisin saatavilla ohjelmista ehdottomasti Articy: Draft 2:n, jos budjetti sen sallisi. Se on ehdottomasti pisimmälle viety pelisuunnitteluohjelma ja sen yhteistyöominaisuus helpottaisi huomattavasti työnkulkua. Dokumentteja ei tarvitsisi lähettää puolin ja toisin vaan projektin dokumentit olisivat kaikilla näkyvissä ja kaikkien muokattavissa, kuitenkin ilman pelkoa, että kukaan voisi tehdä peruuttamattomia muutoksia, kuten poistaa tiedostoja.

Koska seuraavan pelin käsikirjoitusbudjetti ei kuitenkaan tule olemaan tuhansia euroja, päädyin tutkimuksen perusteella valitsemaan käsikirjoituksen koontialustaksi Google Driven. Käytimme samaa alustaa Lintukoto-projektissa, mutta vasta opinnäytetyötutkimuksen myötä löysin siitä ominaisuuksia, joita voisin hyödyntää seuraavan projektin työnkulun hallinnassa. Se on ilmainen, helppo käyttää ja siihen saa liitettyä erilaisia sovelluksia, kuten mind map -työkaluja. Google Drivessa on myös useimmissa dokumenteissa yhteistyömahdollisuus. Itse pelisuunnitelman tekemiseen ja testaukseen Chat Mapper vaikuttaa parhaimmalta, koska siinä pystyy näkemään helposti ja visuaalisesti miten tarina kulkee eri vaihtoehdoissa. Pieneen dialogitestaukseen ja tarinan esittelyyn käyttäisin InkleWriteria, koska se on interaktiivisen tarinan käsikirjoitusohjelmista helppoin ja nopein ja siihen pystyy liittämään tarvittaessa kuvia ja grafiikkaa. Välivideoiden ja audioiden käsikirjoittamiseen valitsisin Celtx:in, koska sen ilmaisversio tarjoaa välttämättömimmän ominaisuudet elokuvien ja kuunnelmien käsikirjoittamiseen. Jos kuitenkin tarvitsisin yhteistyö- ja korkkitauluominaisuuksia, valitsisin perinteisistä käsikirjoitusohjelmista WriterDuetin tai Adobe Storyn.

Interaktiivisten ja epälineaaristen tarinoiden aika on nyt. Niiden suunnitteluun ja käsikirjoittamiseen tarvittaisiin nopeasti uusia, vielä kattavampia ohjelmistoja. Tällaisille käsikirjoitusohjelmille olisi tarvetta myös peliteollisuuden ulkopuolella. Pelaamisen yleistyttyä on eri medioilla painetta kertoa yleisölle monipuolisempia ja vaihtoehtoisempia tarinoita. Yleisö ei enää välttämättä jaksa seurata tarinoita passiivisena vaan haluaa hypätä mukaan ja tehdä tarinassa omat valintansa. Tällaisten tarinoiden kirjoittamiseen tarvitaan uudenlaisia työkaluja.

## LÄHTEET

Byrne, Ed. 2005. Game Level Design. Charles River Media.

Davis, Ben. 8.2.2009. Concept Development for Games Design. What are Game Assets? Luettu 28.11.2015. <http://conceptdevelopmentbendavis.blogspot.fi/2009/02/what-are-game-assets.html>

Dille, Flint & Zuur Paltten, John. 2007: The Ultimate Guide to Video Game Writing And Designing. USA. Lone Eagle Publishing Company.

Ernest, Adams. 2014. Fundamentals of Game Design. Kolmas painos. USA. New Riders.

Kelly, Tadgh. 3.2.2011.Video Game Writing and the Sense of Story [Writing]. What Games Are. Luettu 15.10.2015. <http://www.whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html>

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris. 2011. Interactive Storytelling for Video Games – A Player-Centered Approach for Creating Memorable Characters and Stories. USA. Elsevier Inc.

Marx, Christy. 2007. Writing for Animation, Comics, and Games. USA. Elsevier Inc.

McIntosh, B., Cohn, R., & Grace, L. 17.10.2010. Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice. Game Career Guide. Luettu 15.10.2015. [http://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear\\_narrative\\_in\\_games\\_.php?print=1](http://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?print=1)

Newman, Rich. 2009: Cinematic Game Secrets For Creative Directors and Producers. USA. Elsevier.

Novak, Jeannie. 2012. Game Development Essentials. Third Edition. Delmar Cengage Learning.

Rogers, Scott. 2014. Level Up. The Guide to Great Video Game Design. Toinen painos. Iso-Britannia. Wiley.

Schell, Jesse, K.2008. The art of Game Design. A Book of Lenses. USA. Elsevier Inc.

### **Youtube:**

Articy: Draft 2: Nevigo, articy:draft 2 – What`s New? (Long version, tutorial), 8.6.2015 <https://www.youtube.com/watch?v=LXNu0rzBRk8>

Chat Mapper: Chat Mapper Tutorial (Scripting) Part 2 of 2, 2015 <http://www.chatmapper.com/media/game-design-scripting-class-part2of2/>

Ren`Py: Maddy E., Renpy Tutorial 1: Basics, 12.4.2014 <https://www.youtube.com/watch?v=h58CKf57YDk>



Inform7: Dan Cox, Learning Inform 7: Part 3, 7.3.2013  
<https://www.youtube.com/watch?v=tGiJR4uE4UQ>

## LIITTEET

Liite 1. Yhteistyöyritykset:

**Apex Games** on erikoistunut motion capture -tekniikkaan ja heidän studiosa sijaitsee Mediapoliksella. He halusivat, että jossain vaiheessa peliä heidän tekniikkaansa käytettäisiin niin, että studiossa sijaitseva näyttelijä ja pelaaja voisivat toimia reaaliaikaisessa interaktiossa keskenään. Apex tarjosi meidän käyttöömme virtuaalitudionsa ja tarvittavan teknisen tuen sen käyttöön.

**Smartrac** valmistaa mm. NFC-tunnisteita, joita skannaamalla sai avattua toimintoja ja ladattua tiedostoja älykännykkäänsä. Yritys tarjosi meille lähitunnistetekniikkaansa ja lahjoitti meille pelissä käyttämämme NFC -tunnisteet (Near Field Communication tags).

**Yle**, Yleisradio Oy, tarjoaa julkisen palvelun alueellisia sekä valtakunnallisia televisio- ja radiopalveluja. Lintukoto toteutettiin Yle TV2:n museolavasteissa ja Yle oli vahvasti mukana tukemassa projektin onnistumista tarjoamalla henkilökuntaa, tiloja ja konsultointiapua tarvittaessa.

**Mediapolis** rakentui entisen TV2:n tiloihin Tampereen Tohloppiin syksyllä 2014. Sen tiloissa toimii jo 30 yritystä ja organisaatiota mm. tuotantoyhtiöitä, Yle sekä oppilaitoksista Tampereen ammattikorkeakoulu sekä Tampereen ammattiopisto. Mediapolis avusti projektissa tarjoamalla kokoustiloja ja toimimalla viestinvälittäjänä oppilaiden ja yritysten välillä.

**Odios** on ohjelmistojen suunnitteluun ja valmistukseen keskittynyt yritys. Odios keskittyi projektissa Oculus Rift -virtuaalilasien muokkaamiseen niin, että reaaliaikainen kommunikointi motion capture -studiossa olevan näyttelijän kanssa on mahdollista. He myös ohjelmoivat NFC-tunnisteiden sisällön älypuhelimiin.

**Microsoft** on tunnettu yhdysvaltalainen ohjelmistoalan yritys. He tarjosivat meille projektiin tarvittavat älypuhelimet Nokian Lumia 830:t.

**Kaukomarkkinat** on elektroniikan ja teollisuuskoneiden kauppaan erikoistunut yritys. Saimme heiltä lainaan peliin tarvitsemamme Panasonicin projektorit.

## Liite 2. **Outsight**

Syksyllä 2013 toteutimme Tampereen ammattikorkeakoulun opiskelijaprojektina MindTrek-tapahtuman OFF-ohjelmaan pelillisen live -elämyksen nimeltä Outsight. Kyseessä oli osallistava pulmapeli, jota varten rakensimme Tampereen Finlaysonille entisen Iskelmä-baarin tiloihin pelialueen pulmatehtävineen. Pelialueen valvomista varten pystytettiin tilaan monikameraohjaamo, mistä käsin kontrolloimme pelin tapahtumia. Pelissä ideana oli, että pelaaja näki itsensä videolasien kautta kolmannelta persoonasta. Pystyimme kontrolloimaan pelaajanäkymää ja muuttamaan sitä, riippuen mistä kamerasta halusimme pelaajan näkevän ympäristönsä. Ohjasimme pelaajaa mm. äänillä ja valoilla etenemään haluamaamme suuntaan. Pelin pelasi kolmen päivän aikana läpi n. 50 ihmistä. Yksi pelikerta kesti kymmenen minuuttia.



Kuva 30: Kuvassa näyttelijä Niklas Söderström ohjeistaa pelaajaa Outsight-pelin tehtävässä. Kuva: Karri Komsu.

Liite 3. Pelimaailma-dokumentti

## **Lintukoto – Kuin toinen koti**

### **Pelimaailma**

Vuonna 1930 tapahtui katastrofi, joka pakotti ihmiset pakenemaan maanalaisiin bunkkereihin ja sulkemaan kaikki yhteydet ulkopuoliseen maailmaan.

Peli sijoittuu vuoteen 2150, yhteen näistä bunkkereista, Lintukotoon. Kodossa on eletty edelleen 1930-luvun tyyliä uskollisena, huolimatta siitä, että katastrofista on kulunut jo aikaa.

### **Miten kodossa on eletty**

Kodossa on vallinnut tarkka hierarkia, jossa jokaisella on ollut oma roolinsa. Työnjohdollisissa tehtävissä ovat toimineet neuvokset, teknistä taitoa vaativissa tehtävissä taas insinöörit, auttavia tehtäviä ovat toimittaneet luonnollisesti Kodon sihteeri sekä emännät. Lintukotoa oli hallinnut autokraattisesti mies, ylineuvos. Toimi on periytynyt isältä pojalle.

Elämä Kodossa on ollut tarkasti valvottua ja tiukasti säännösteltyä: Lapsien hankintaan on tarvittu lupa; kaikki laittomat lapset on teloitettu, alkoholin nauttiminen on ollut kiellettyä, koska sen on todettu aiheuttavan aggressiota ja levottomuuksia, hampaat oli harjattava aamuin illoin... Säännöt ovat ulottuneet jokaiseen elämän osa-alueeseen. Bunkerissa on arvostettu positiivisuutta ja ahkeruutta. Samalla myös on kannustettu ilmiantamaan naapureita ja perheenjäseniä ”ei toivottavista aktiviteeteista” ja ”huonosta asenteesta”.

Vaikka Kodossa on eletty kuin 1930-luvulla, on osa sen tekniikasta vastannut nykypäivää.

## Mikä meni pieleen?

Tehokkaamman valvontakoneiston aikaansaamiseksi Kotoon kehitettiin bunkkeria monitoroiva tekoäly Em0. Tekoäly osoittautui kuitenkin epästabiiliksi ja se päätettiin sulkea. Koneen itsesuojelu-toiminto esti tätä tapahtumasta. Em0 päätyi laskelmissaan siihen, että ihmiset ovat vaaraksi sekä hänelle että toisilleen ja paras ratkaisu olisi vaivuttaa kaikki asukkaat uneen niin, etteivät he vahingoittaisi enää ketään. Lintukodon asukkaat koottiin asuineriöihinsä ja vaivutettiin unenkaltaiseen tilaan.

Tähän todellisuuteen pelaaja herää. Bunkkeri on auto. Automaattikuulutus kertoo bunkkerin järjestelmien pettämisestä ja ohjeistaa pelaajan askel askeleelta järjestelmän palauttamisessa. Pelin aikana pelaaja löytää vihjeitä aiemmin tapahtuneesta.

## Taide/tyyli:

Art deco on avainsana pelimaailman tyyliissä. Julisteet, ohjeistukset yms. Kaikki seuraavat tätä linjaa. Tyyliä on ripaus jyrkkyyttä, joka sopii autokraattiseen järjestelmään.

Näkyvillä olevat kuvat esittävät iloisia ja onnellisia ihmisiä, mutta sanoma on usein ristiriidassa kuvan kanssa esim. iloisia vauvoja leikkimässä, mutta tekstissä kehoitetaan ilmiantamaan laittomat lapset Kodon viranomaisille. Huonetauluissa annetaan ohjeita onnelliseen elämään hyväksi käyttäen vanhoja sananparsia tai ainakin niiltä kuulostavia sanontoja.

## Referenssikuvia:



**Video:** Kaikki videomateriaali, joka pelissä esitetään on mustavalkoista 30-40 -luvun henkeen sopivaa ja selkeästi vanhalla tekniikalla kuvattua. Mainoksissa ja infovideoissa puhutaan kirjakieltä ja näyttelymystyly on aikaa “Tauno Palo ja Ansa Ikonen”.

**Musiikki ja ääni:** Mahdollisessa pelissä soivassa musiikissa on 20-30 luvun jazz / big band -henkeä (Glenn Miller). Kaikki ääniraidat kohisevat ja radiosta tulevat ilmoitukset ottavat häiriöääniä, ts. ovat aikakaudelle uskollisia. Yksi idea voisi olla yhdistää uudempaa musiikkia 20-lukuun, kuten esimerkiksi tehtiin Bioshock: Infinite -pelissä: [https://www.youtube.com/watch?v=CAA\\_zE5a3JQ](https://www.youtube.com/watch?v=CAA_zE5a3JQ).

### **Referenssipelejä:**

Lintukoto ottaa vaikutteita monesta eri klassikkopelistä: Selkeimmin Bioshock ja Fall Out -pelisarjoista.

Fall Out: <https://www.youtube.com/watch?v=iYZpR51XgW0>

Bioshock: <https://www.youtube.com/watch?v=Lmw78t8NgIE>

### **Referenssivideoita:**

Lost: <https://www.youtube.com/watch?v=m4clhcJHu8s>

Vanhoja mainoksia: <https://www.youtube.com/watch?v=aMqd5EQXD-g>  
<https://www.youtube.com/watch?v=HUcjJ-yChjg>

## Liite 4. Pelaajan hahmokuvaus



## Onnittelut!

EmO on arponut Teidän kohdallenne ammatin "siviili-insinööri". Tämä tulee olemaan ammattinne koko loppuelonne ajan.

Siviili-insinöörinä Te toimitte Lintukodon toivona juuri silloin, kun hätä on suurin.

Vaikka suljettu elossapitojärjestelmämme onkin mitä luotettavin ja kehitetty parhaimpien insinöörien taidonnäytteenä, on hyvä varautua aina uuden katastrofin varalle.

Jos siis järjestelmässä tapahtuu virhe, on Teidän siviili-insinöörinä käynnistettävä järjestelmä uudelleen, osasto osastolta.

Koko Lintukoto luottaa nyt Teihin.

*Arvannon tuloksista ei voi valittaa.*

*EmO tietää paremmin.*

