

Minna Eriksson

# Tarina tilassa

Peliympäristön vaikutus narratiiviin

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

21.4.2017

Tekijä(t) Otsikko	Minna Eriksson Tarina tilassa – Peliympäristön vaikutus narratiiviin
Sivumäärä Aika	38 sivua + 3 liitettä 21.4.2017
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lauri Huikuri, lehtori
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee peliympäristön vaikutusta narratiiviin. Opinnäytteen teoriaosuudessa hyödynnetään pelialan ammattilaisten tuottamaa materiaalia ja selvitetään, kuinka videopelit välittävät tarinoita ympäristönsä kautta ja miten pelaajalla on aktiivinen rooli tarinankerronnassa. Syvennyn myös siihen, miten peleissä luodaan tunnelmaa ja kuinka tunnelma vaikuttaa pelin narratiiviin.</p> <p>Toiminnallisessa osuudessa sovellan teoriaosuudessa oppimaani ja luon Unitylla kolme pelimaailmaa, jossa kaikissa on erilainen tunnelma. Käyn läpi prosessin eri vaiheet ja reflektoin kuinka loin tunnelmaa ympäristön kautta.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on hyödyllinen kaikille peleistä ja pelinarratiivista kiinnostuneille, varsinkin level- tai environment artistelle ja alan opiskelijoille.</p>	
Avainsanat	videopelit, tarinankerronta, tunnelma, kenttäsuunnittelu

Author(s) Title	Minna Eriksson Story in a Space - Game Environment's Influence on Narrative
Number of Pages Date	38 pages + 3 appendices 21 April 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Lauri Huikuri, Senior Lecturer
<p>In this Bachelor's thesis, I conduct research on the narrative properties of game environments. In the written report, I will look into the material provided by game industry's professionals and investigate how video games tell stories through their environment and how they allow players to be an active participant in discovering these stories. I also look into how games create an atmosphere through their environment and how it affects game narrative.</p> <p>In the practical part of the thesis, I will utilize the information I have gathered from the written report and create three game worlds in Unity that all have a different atmosphere. I will go through the main parts of the process and reflect on how I conveyed mood through the environment.</p> <p>The thesis is useful for anyone who is interested in games, game environments and game narrative, especially level/environment artists and students.</p>	
Keywords	videogames, storytelling, atmosphere, tone, level design

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Peliympäristön tarkoitus	2
2.1	Pelaajan ohjaus	2
2.2	Pelaajan identiteetti	4
2.3	Narratiivinen konteksti	5
3	Peliympäristön tarinankerronta luo elävän maailman	5
3.1	Mitä ympäristön tarinankerronnalla tarkoitetaan?	5
3.2	Jäänteiden tulkitseminen	8
3.3	Pelaajan luoma historia	11
3.4	Reagoiva pelimaailma ja immersio	11
3.5	Miksi tämä on vetoavaa?	12
3.6	Case study: Dishonored 2, Karnaca Docks	13
4	Haasteet peliympäristön tarinankerronnassa	16
4.1	Subjektivisuus	16
4.2	Huomaako kukaan tarinankerrontaa?	16
5	Tunnelma ja mielentila	17
5.1	Mitä on tunnelma peleissä?	18
5.2	Tunnelmallisten pelien ominaisuudet	18
5.3	Miksi tunnelmalla on merkitystä?	22
5.4	Case study: Shadow of the Colossus	22
6	Peliympäristön luominen: Projektி Dreamscape	26
6.1	Suunnitteluprosessi	26
6.2	Kentän rakentaminen	28
6.3	Värit ja valaistus	29
6.4	Visuaaliset efektit	30

7	Yhteenveto	33
	Lähteet	36

#### Liitteet

Liite 1. Linkki kenttä 1 videoon

Liite 2. Linkki kenttä 2 videoon

Liite 3. Linkki kenttä 3 videoon

## 1 Johdanto

On mielenkiintoista, kuinka peliympäristö voi vaikuttaa pelin tunnelmaan ja saada aikaan erilaisia mielentiloja pelaajassa. Peliympäristö myös kertoo tarinoita pelin maailmasta, sen historiasta ja asukkaista ilman, että pelaajan tarvitsee kuunnella lausettakaan dialogia tai lukea virkettäkään tekstiä. Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää millä tavoin peliympäristö vaikuttaa narratiiviin videopeleissä.

Aloitan käymällä läpi ympäristön tarkoitusta peleissä, jonka jälkeen syvennyn peliympäristön välittämään narratiiviin. Tutustumalla pelialan eri toimijoiden, erityisesti pelintekijöiden esittämään materiaaliin, avaan sitä, miten ympäristön tarinankerronnan avulla voidaan luoda uskottava ja elävä maailma, jossa pelaaja voi tilaa tutkimalla tehdä johtopäätöksiä pelimaailman tapahtumista. Pohdin myös sitä, miten pelaaja itse voi luoda historiaa pelin maailmaan ja vaikuttaa sen tarinankerrontaan. Luvun kolme lopuksi käyn läpi, miten ympäristön tarinankerrontaa on toteutettu Karnacan satama-alueella pelissä Dishonored 2.

Luvussa 4 käyn läpi, millaisia haasteita pelisuunnittelija saattaa kohdata käyttäessään ympäristön tarinankerrontaa. Käsittelen luvussa subjektiivisuuden merkitystä ja myös sitä, huomaako pelaaja välttämättä ympäristön tarinankerrontaa. Käyn myös läpi millä tavoin näitä ongelmia on mahdollista ratkaista.

Luvussa 5 syvennyn peliympäristön narratiivin toiseen oleelliseen osa-alueeseen, tunnelman luomiseen. Keskityn erityisesti visuaalisiin tunnelman luomisen keinoihin. Käyn ensin läpi, miten tunnelma määritellään ja tutustun tunnelmallisten pelien ominaisuuksiin. Pohdin myös sitä, miksi tunnelmalla on ylipäätään merkitystä peleissä. Sen jälkeen analysoin, miten pelissä Shadow of the Colossus on rakennettu tunnelmaa.

Lopuksi käyn läpi toiminnallisen osuuden eri vaiheet. Tavoitteenani oli rakentaa unenkaltainen pelimaailma, josta tein kolme eri versiota, jossa jokaisessa on erilainen tun-

nelma. Tarkoituksena oli soveltaa teoriaosuudessa oppimaani ja yrittää visuaalisin keinoin luoda tunnelmaa. Pelimaailman luomista varten opettelin Unity-pelimoottorin käytön, sillä sen hallitsemisesta on minulle tulevaisuudessakin hyötyä.

Opinnäytteeni on suunnattu kaikille videopeleistä ja videopelien narratiivista kiinnostuneille. Koska työssä käsitellään narratiivia visuaalisin keinoin, voi se hyödyttää myös muiden visuaalisten alojen ammattilaisia tai opiskelijoita. Näkisin opinnäytteen olevan erityisesti aloittelevien kenttäsuunnittelijoiden hyödyksi.

## 2 Peliympäristön tarkoitus

Tila muodostaa sillan narratiivin ja pelin välillä. Tarinat sijoittuvat tilaan, joka sisältää hahmot ja miljöön ja nämä mahdollistavat tapahtumat, joista tarina muodostuu. (Chatman 1980.) Spatiaalisuus (tilaa, sijaintia tai välimatkaa koskeva, avaruudellinen) on yksi digitaalisten ympäristöjen määrittävistä ominaisuuksista (Murray 2001). Tilaa voidaan kuvata muissakin medioissa, kuten maalauksissa ja kirjoissa, mutta digitaaliset ympäristöt tarjoavat mahdollisuuden liikkua kyseisessä tilassa, olemaan vuorovaikutuksessa sen kanssa ja käsitellä siellä olevia objekteja (Fernández-Vara 2011).

### 2.1 Pelaajan ohjaus

Pelaajan liikkumista kentässä voidaan ohjata tarpeiston ja huonekalujen kuten seinien, portaikkojen ynnä muun sijoittelulla, mutta myös pelaajalle tarpeellisten esineiden kuten parannusjuomien tai rahan avulla. Peliympäristön avulla voidaan myös kommunikoida pelaajalle ympäristön käyttömahdollisuuksista. Esimerkiksi huoneesta löytyvä kassakone kertoo pelaajalle mahdollisuudesta rahan löytämiseen. Näin pelaajalle syntyy käsitys siitä millaisia resursseja paikalta saattaa odottaa. (Smith & Worch 2010.) Pelisuunnittelijan kannattaa kenttää suunnitellessaan varoa, ettei pelaajan huomio kiinnity johonkin tarpeettomaan objektiin, jota ei voi käyttää.



Kuvio 1. Piikit ovat kautta pelihistorian viestineet pelaajalle vaarasta. Kuva pelistä 1001 Spikes (2014).

Ympäristö myös kertoo pelaajalle tämän toimintamahdollisuuksista. Näyttämällä pelaajalle, mikä kaikki pelissä on mahdollista, voidaan pelaaja saada tekemään jotain, kuten kulkemaan tiettyyn suuntaan, suojautumaan tai piiloutumaan. Pelaajaa voidaan jopa estää tekemästä jotain. Erityisesti hiiviskelypeleissä käytetään usein valoa ja varjoa kommunikoimaan, missä viholliset näkevät pelaajan ja missä eivät. (Jongeneel 2013.) Mieleen tulee klassiset piikkiseinät, joita peleissä on käytetty kautta pelihistorian. Pelaaja varoo niitä automaattisesti, koska on tietoinen siitä, kuinka haitallisia piikit ovat terveydelle (Kuvio 1).

Ympäristöllä voidaan johdattaa pelaajaa haluttuun paikkaan herättämällä pelaajan mielenkiinto jollakin tavallisesta poikkeavalla. Esimerkiksi jalanjäljet tai veriroiskeet lattiassa ovat hyviä keinoja pelaajan johdattamiseen. (Jongeneel 2013.) Yksi usein käytetty keino on maamerkit. Ne ovat helposti nähtävissä ja niiden avulla pelaaja saa käsityksen omasta sijainnistaan peliympäristössä ja pystyy myös tarkistamaan, että on menossa oikeaan suuntaan. Maamerkkejä voi siis käyttää johdattamaan pelaajaa päätavoitteeseen, mutta myös lähellä olevaan toissijaiseen tavoitteeseen. (Jongeneel 2013.) Esimerkkinä maamerkkien käytöstä Bethesdan Elders Scrolls tai Fallout -pelit, joissa käytetään jatkuvasti maamerkkejä houkuttelemaan pelaajaa tutkimaan niitä, mutta myös antamaan pelaajalle käsityksen pelihahmon sijainnista pelin isossa ympäristössä. Myös



yksi Witcher 3:n environment artisteista, Kacper Niepokólczycki, puhui GDC 2017 -luennossaan siitä, kuinka Beauclairin kaupungin maamerkit pitivät huolen siitä, että pelaaja pysyi tietoisena olinpaikastaan ja pystyi näin navigoimaan tilassa paremmin (Niepokólczycki 2017).



Kuvio 2. Pelissä Mirror's Edge (2008), punainen väri ohjaa pelaajaa.

Myös ympäristön väreillä voidaan ohjata pelaajaa. Väreillä voidaan myös ilmaista pelin elementtien hierarkia (Tulleken 2015). Tämä on hyvin yleinen käytäntö visuaalisissa medioissa, kuten esimerkiksi maalaustaiteessa tai elokuvissa. Peleissä, jotka ovat interaktiivisia, tämä on erityisen tärkeää, sillä näin pelaajaa ohjataan minne tämän pitää kulkea, mitä vastaan hyökätä ja mitä esineitä poimia. Väreillä voi ilmaista onko jonkin esineen kanssa mahdollista suorittaa interaktiota. Väreillä voidaan myös vaikuttaa pelaajan liikkumiseen. Tästä esimerkkinä Dicen parkour -peli Mirror's Edge. Pelissä käytetty punainen väri helpottaa pelaajan liikkumista, sillä se erottuu muusta ympäristöstä hyvin ja näin pelaaja tietää, mihin suuntaan edetä. (Tulleken 2015.) (Kuvio 2). Tästä tulee mieleen, kuinka useissa peleissä vihreä valo oven yläpuolella ilmaisee sitä, että ovesta voi kulkea. Meidät on ehdollistettu siihen, koska rakennusten uloskäynnit on merkitty vihreällä valolla.

## 2.2 Pelaajan identiteetti

Ympäristö vaikuttaa siihen, millaisen roolin pelaaja omaksuu pelimaailmassa ja miten pelaaja käyttäytyy. Esimerkiksi pelissä Portal pelaaja tuntee itsensä testieläimeksi

(Smith & Worch 2010; Rouse 2010; Fernández-Vara 2011.), koska joutuu suorittamaan erinäisiä testejä suljetussa ympäristössä. Joissakin peleissä, kuten Grand Theft Auto -peleissä, pelaaja tuntee, että on hyväksyttävää varastaa autoja ja riehua yleisesti, kun taas vastavuoroisesti pelissä Shelter pelaaja omaksuu määräemon roolin, jonka tehtävänä on suojella poikasia luonnon vaaroilta.

Joskus pelaaja itse voi päättää millaisen roolin pelin maailmassa ottaa. Esimerkiksi useissa roolipeleissä pelaaja pystyy itse päättämään pelaamansa hahmon moraalit. Pelin ympäristöllä voi olla vaikutusta pelaajan päätökseen siitä, kuinka hyvällä tai pahalla hahmolla tämä pelaa. Esimerkiksi jos pelin maailma on synkkä ja moraalisesti korruptoitunut, saattaa se kannustaa pelaamaan enemmän pahalla hahmolla.

### 2.3 Narratiivinen konteksti

Ympäristö voi kertoa pelin maailmasta monia asioita. Se voi kertoa pelimaailman historiasta, mitä tapahtunut ja kenties mitä tapahtuu seuraavaksi. Se voi kertoa pelimaailman asukkaista, keitä he ovat ja miten he asuvat. Ympäristöllä on myös olennainen osa pelin tunnelman luomisessa. (Smith & Worch 2010; Rouse 2010.) Kun ympäristön elementtejä käytetään oikein ei tarvitse sanoa mitään, maailma kertoo itse tarinansa, kun pelaaja liikkuu sen lävitse. (Smith & Worch 2010.) Tässä opinnäytetyössä keskitytään nimenomaan narratiivin välittämiseen peliympäristön kautta ja käsittelen aihetta syvemmin seuraavissa luvuissa.

## 3 Peliympäristön tarinankerronta luo elävän maailman

### 3.1 Mitä ympäristön tarinankerronnalla tarkoitetaan?

“Mikä muuttaa “Vartija\_03”:n abstraktista esteestä henkilöksi? Loukkaantuiko joku tällä kujalla? Mitä majatalon isäntä tekee vapaa-ajallaan? Näihin kysymyksiin vastaaminen muuntaa pelialueen yhtenäiseksi maailmaksi. Narratiivin merkitys on pelaajan pääteltävissä, jos annat heille vihjeitä, mutta jätät tilaa omien johtopäätelmien tekemiselle.” — Steve Powers.

Harvey Smith ja Matthias Worch näyttävät Game Developers Conference -luennossaan kuvan kahdesta kultakalasta, jotka ovat jääneet ikkunasäleikön väliin ja kuolleet. Kuva

aiheuttaa hämmennystä katsojassa; mitä on tapahtunut? Seuraavaksi näytetään kuva vähän kauempaa: nyt ikkunan lisäksi näkyy huone, jossa voi huomata jälkiä vesivahingosta. Huoneessa on massoittain romua ja likaa. Olohuoneen pöydän päällä on sohva. Seuraavassa kuvassa näkyy talo ulkopuolelta ja viereisiä rakennuksia, jotka ovat kärsineet vahinkoja. Osa taloista on sortunut. Viimeisessä kuvassa kuvataan koko alue lintuperspektiivistä, josta nähdään, että suurin osa naapurustosta on tuhoutunut. Näistä kuvista voi päätellä, että alueen läpi on kulkenut hirmumyrsky, jonka aiheuttama tulva on työntänyt kultakalat ulos akvaariostaan ja ikkunaa vasten. Kun vesi laski, jäivät kalat juumiin ikkunasäleikön väliin. Tämän tapahtumaketjun ymmärtämiseksi tarvitaan havainnointikykyä ja ongelmanratkaisutaitoa. Tästä peliympäristön tarinankerronnassa on pitkälti kyse: pelaaja liittyy irrallisia elementtejä toisiinsa ja tulkitsee niitä merkityksellisinä kokonaisuuksina. (Smith & Worch 2010.)

Ympäristön tarinankerronta on hyvin rikas konsepti, koska se yhdistää tasosuunnittelun ja narratiivin. Sen ajatellaan tarkoittavan sitä, että sen sijaan, että tarinaa viedään eteenpäin välinäytöksillä (cut-scene), sijoitetaan tarina pelin ympäristöön pelaajan itse löydettäväksi (Fernández-Vara 2011). Saadaan siis aikaan narratiivinen kokemus tilassa liikkuesssa. Tämä on konsepti, mikä on lainattu huvipuistosuunnittelusta. Puistoissa tarinaelementti on kiinnitetty fyysiseen tilaan, jossa kävijä liikkuu. (Carson 2000.) Esimerkiksi Linnanmäen Linnunrata -vuoristomäessä vaunut ovat kuin avaruussukkuloita ja laitteen päästäkseen on käveltävä avaruusasemalta näyttävän tilan läpi. Ongelma pelien ja huvipuistojen tarinankerronnan vertaamisessa on kuitenkin se, että toisin kuin pelaajat, huvipuiston kävijät ovat enemmänkin seuraajia kuin aktiivisia toimijoita (Fernández-Vara 2011). Toisaalta nykyään ja tulevaisuudessa VR (Virtual Reality) tuo interaktion huvipuistoihinkin.



Kuvio 3. Jotain kummaa on tapahtunut Rapturessa. Kuva pelistä Bioshock (2007).

Pelimaailmasta voi tehdä eläväisen tarinankerronnan avulla monella tapaa. Tavoitteena siis on, että pelisuunnittelija jättää niin sanottuja vihjeitä ympäristöön, jotka yhdistäessään pelaaja saa käsityksen niiden kertomasta tarinasta. Tätä kutsutaan indeksiseksi tarinankerronnaksi. Indeksinen tarinankerronta tarkoittaa narratiivin rakentamista indeksien tai merkkien kautta. Esimerkiksi kun potilas kuvailee lääkärille oireitansa, nämä oireet ovat indeksejä, joiden pohjalta lääkäri voi tehdä päätelmän potilaan mahdollisesta sairaudesta (Fernández-Vara 2012). Tarinaa ei kerrota, vaan se enemmänkin rakennetaan eri osasista sekä pelisuunnittelijan että pelaajan toimesta. Pelisuunnittelija luo tarinan elementit ja integroi ne pelimaailmaan. Pelaaja taas tulkitsee niitä. (Fernández-Vara 2011.) Esimerkkinä tästä on 2K Gamesin peli Bioshock: alussa peliä pelaaja löytää itsensä Rapturen vedenalaisesta kaupungista kesken uudenvuoden juhlinnan. Neonkylyt toivottavat pelaajalle hyvää uutta vuotta 1959, mutta koko paikka on täysin autio ja ränsistynyt. Ympäristön vihjeiden kautta pelaaja pystyy pääättelemään, että jotain pahaa on tapahtunut. (Smith & Worch 2010.) (Kuvio 3).

Joidenkin pelien pelattavuus perustuu pelimaailman historian selvittämiseen, siihen mitä on tapahtunut, ennen kuin pelaaja saapuu tilaan. Näissä peleissä pelaajasta tulee salapoliisi, jota nimenomaan kannustetaan selvittämään tapahtumien kulku. Tämä tarkoittaa yleensä ympäristön tarkastelua, erilaisten dokumenttien lukemista, silminnäkijöiden ja epäiltyjen kuulustelemista ja lopulta kuvan muodostamista tapahtuneesta. (Fernández-Vara 2011.) Esimerkkinä tästä on CD Projekt Red:n Witcher 3 -peli. Pelin sivutehtävissä

on usein tavoitteena selvittää, mitä jollekin kadonneelle henkilölle on käynyt. Pelaaja seuraa jalanjälkiä, tutkii erilaisia esineitä tai puhuu muiden hahmojen kanssa saadakseen selvää siitä, mitä on tapahtunut.

Ympäristön tarinankerrontaa voidaan käyttää myös muun tarinankerronnan tukena. Bio-waren pelissä Mass Effect 2 pelaaja seuraa yhtä pelin sivuhahmoista, Jackia, laitokseen, jossa tätä pidettiin lapsena vankina. Tutkiessaan laitosta pelaaja törmää erilaisiin vihjeisiin ympäristössä, kuten veritahroihin. Jos pelaaja tutkii näitä vihjeitä, alkaa Jack kertoa siitä, mitä hänelle laitoksessa tapahtui. (Jongeneel 2013.) Tässä esimerkissä siis ympäristö toimii tukena hahmon dialogille.

Ympäristön tarinankerronta peleissä eroaa esimerkiksi elokuvien tarinankerronnasta siten, että elokuvissa kameralla ja sommittelulla johdatetaan katsojan katsetta, kun taas peleissä pelaajat pääsevät tutkimaan pelimaailmaa vapaasti (Smith & Worch 2010). Kirjoissa ympäristön luoma tunnelma taas onnistuu erityisen hyvin, koska niissä on mahdollisuus asioiden ja tilojen yksityiskohtaiseen kuvaamiseen (Kasavin 2012).

### 3.2 Jäänteiden tulkitseminen

Edellisten tapahtumien niin sanotut ”jäänteet” ovat yleinen esimerkki siitä, kuinka ympäristön tarinankerronta toimii. Tämän tyyppinen indeksinen tarinankerronta koostuu edellisten tilassa toimineiden hahmojen jättämistä jäljistä. Jäänteet ovat objekteja, mitä nämä hahmot ovat käsitelleet tai muokanneet aikaisemmin. (Fernández-Vara 2011.)



Kuvio 4. Seinäkirjoitukset pelissä Portal (2007) ovat esimerkki jäänteistä.

Tästä hyvänä esimerkkinä ovat seinäkirjoitukset Valven pelissä Portal. Pelissä pelaajahahmo herää merkillisestä laitoksesta, jossa tämä joutuu käymään tekoälyn johdattamana läpi testejä. Myöhemmin pelaaja löytää testikammion takaseinistä kirjoituksia, jotka on kirjoittanut hahmo, joka oli aikaisemmin joutunut ansaan samaan testilabyrinttiin kuin pelaajahahmokin, mutta pääsi kulkemaan testikammion seinän raosta kulusseihin ja kertomaan kokemuksistaan kirjoittamalla seiniin (Fernández-Vara 2011). Kun kliinisten testikammion takaa löytyy kirjoituksia siitä, miten kakku on valetta, tulee pelaajalle tunne siitä, että kaikki ei ole kohdallaan. (Kuvio 4).

Bioshockin pelimaailma on myös rakennettu jäänteistä, olivat ne sitten graffiteja seinällä tai asukkaiden äänitteitä. Hienovaraisempiakin esimerkkejä on, kuten esineet, jotka kertovat pienen tarinan pelin hahmoista. Esimerkki: pelin pääkonflikti esitellään Neptune's Bounty -nimisessä kauppapaikassa, joka houkuttelee salakuljettajia. Nämä salakuljettajat eivät ole tervetulleita kaupunkiin. Tämä tehdään pelaajalle selväksi, kun tämä saapuu ensi kertaa alueelle. Seinälle on ripustettu ruumis, jonka pään yläpuolelle on maalattu sana "salakuljettaja". Myöhemmin pelaaja saa tietää, että salakuljetettu tavara koostui muun muassa raamatuista ja krusifikseistä, jotka ovat kaupungissa kiellettyjä. (Fernández-Vara 2011.) Tämänkaltaiset tapahtumat rakentavat kuvaa pelin maailmasta pelaajan mielessä.

Toinen jäänteiden muoto on aaveet eli aluetta asuttaneiden toimijoiden (ihmisten tai ei-ihmisten) jäänteet. Bioshockin ensimmäisessä kentässä löytyy aaveita, jotka ovat jääneet ansaan Raptureen. Pelaaja saattaa kuulla, kuinka ne valittavat kohtalostaan. Toinen esimerkki on From Softwaren peli *Demon's Souls*, jossa nettiyhteydellä pelaavat pelaajat voivat nähdä muiden pelaajien aaveet. Astumalla maassa olevan verilammikon päälle, pelaajat voivat nähdä toisen pelaajan elämän viimeiset hetket. Tällä tavoin pelaaja saa tietoa siitä, mitä tälle toiselle pelaajalle tapahtui; ehkä he tippuivat jyrkänteeltä tai ehkä heidän kimppuunsa hyökättiin. (Fernández-Vara 2011.) Pelaaja voi käyttää tätä hyödykseen; jos tietää jo mikä vastassa odottaa, pystyy siihen varautumaan paremmin ja ehkä pelaaja pystyy näin välttämään kanssapelaajansa kohtalon.

From Softwaren *Dark Souls III* -pelissä pelaajat voivat jättää toisilleen viestejä pelimaailmaan, joissa he voivat varoittaa toisiaan edessä odottavasta pomohirviöstä tai lähettyviltä löytyvästä salaisesta kätköstä. Muut pelaajat voivat äänestää viestejä positiivisesti tai negatiivisesti, jolloin niiden paikkansapitävyydestä voi saada varmuuden. (Jongeneel 2013.) Tai ainakin yleensä, sillä olen itse nähnyt positiivisesti äänestettyjä viestejä, joissa kehoitetaan pelaajaa hyppäämään edessä olevalta kielekkeeltä alas omaan kuolemaansa, mutta nämä ovat yleensä poikkeuksia. Ilmeisesti muiden pelaajien trollaaminen tällä tavoin on monien mielestä viihdyttävää.



Kuvio 5. Edessä tuskin odottaa mitään miellyttävää. Kuva pelistä SOMA (2015).

On myös muita, hienovaraisempia keinoja viestiä pelaajalle, mitä edessä odottaa. Kipinöitä sinkoileva aita, johon on jäänyt kiinni käristynyt ruumis, käytävän veriset jalanjäljet

tai vaikkapa isot naarmut seinässä, jotka näyttävät jonkin ison olennon tekemiltä kommunikoivat kaikki pelaajalle odottavasta vaarasta (Kuvio 5). Varoitusviestien tiheneminen myös viestittää pelaajan lähestyvän vaaraa. (Smith & Worch 2010). Tulee mieleen, kuinka joissakin peleissä pelaaja astuu isoon huoneeseen tai areenalle ja siitä jo voi päätellä, että vastassa on jonkinlainen pomohirviö. Varsinkin jos alueella on paljon parannusjuomia.

### 3.3 Pelaajan luoma historia

Erityisesti ensimmäisen persoonan räiskintäpeleissä yritetään pelaajasta tehdä aktiivinen osallistuja, joka on oman kokemuksensa luoja. Siirtokuvat, rikkoutuvat objektit ja luodinreiät seinässä kertovat taistelun visuaalisen historian. Kun pelaaja näkee taistelualueen, se nostaa muistoja siitä, mitä tapahtui. (Smith & Worch 2010.)

Esimerkkinä pelaajan luomasta historiasta on Blizzardin peli Overwatch, jossa pelaajat voivat liimailla erilaisia tarroja kentän pintoihin. Kun näkee jonkin tietyn hahmon tarran jossakin päin kenttää, tietää pelaaja tämän hahmon liikkuneen paikalla. Näkisin myös edellä mainittujen Souls -pelien pelaajien aaveiden sekä viestien olevan esimerkkejä pelaajan luomasta historiasta.

### 3.4 Reagoiva pelimaailma ja immersio

On yleisesti tiedossa, että välillä pelimaailma ei reagoi pelaajan tekoihin kovin realistisesti. On pelejä, joissa pelaaja voi vain kävellä sisälle ihmisten asumukseen ja ryöstää heidän tavaroitaan ilman asukkaiden vastustelua. Joissakin peleissä sentään hahmot saattavat kysäistä vihaisella äänensävyllä, että mitä ihmettä pelaaja oikein tekee, kun tämä rikkoo talon sisustusta kappaleiksi sotakirveellään. Tällainen realistisen reagoimisen puute vetää pelaajan pois pelin maailmasta.





Kuvio 6. Pelissä Dishonored (2012) pelaajan toiminnalla on seuraamuksia pelin maailmassa.

Arkane Studiosin pelissä Dishonored, pelaaja pystyy palaamaan alueille, missä on vierailut ja näin peli antaa pelaajalle mahdollisuuden jättää pysyvän jäljen pelin maailmaan. Pelissä pelaaja voi suorittaa tavoitteita väkivaltaisain tai väkivallattomin keinoin. Riippuen pelityylistä, pelaajan palatessa alueelle on alue muuttunut asianmukaisesti. Mitä väkivaltaisempi pelaaja on ollut, sitä enemmän alueella törmää rottiin ja ruttotautiin (Kuvio 6). Peli siis lukee ympäristöä ja reagoi sopivalla tavalla. Tämä on myös esimerkki pelaajan luomasta historiasta (kts. luku 3.3). Jotta pelimaailma tuntuisi oikeasti immersiiiviseltä, pitäisi peliympäristön olla reagoiva. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan toiminnalla täytyy olla seuraamuksia. (Jongeneel 2013.) Tietysti on mahdotonta luoda pelimaailma, joka reagoisi täydellisesti pelaajan jokaiseen toimintaan, joten pelisuunnittelijoiden on vain yritettävä luoda illuusio uskottavasta, reagoivasta maailmasta.

### 3.5 Miksi tämä on vetoavaa?

Peliympäristön tarinankerronta on aktiivista ja osallistuminen taas saa aikaan kiintymystä. Aktiivisuus myös tarkoittaa, että tarinaa ei niin sanotusti työnnetä pelaajan kurkusta alas, vaan pelaaja itse määrää tahdin. Tämä johtaa tutumpaan maailmaan, mitä pelaaja itse on täydentänyt. Kokemus tuntuu henkilökohtaiselta ja näin maailmasta tulee immersiiivisempi. (Smith & Worch 2010.)

Toinen syy vetoavuudelle on se, että ympäristön tarinankerronnan olennainen elementti on niin sanottu rivien välistä lukeminen. Esimerkkinä Bethesdan Fallout 3 -peli, missä pelaaja löytää luolan nimeltä "Child Slavers Den". Luolasta löytyy alkoholia, tanko, jossa on kiinni käsiraudat ja nallekarhu. Yhdistämällä nämä vihjeet pelaaja tulee karmivaan lopputulokseen kyseisen paikan toiminnasta. Mitään muuta ei näydetä, kaikki tapahtuu pelaajan pään sisällä. (Smith & Worch 2010.)

### 3.6 Case study: Dishonored 2, Karnaca Docks

Arkane Studiosin kehittämä Dishonored 2 on jäänyt mieleeni sen maailman yksityiskoh-  
taisuudella. Pelin level- ja environment artistit ovat nähneet paljon vaivaa herättääkseen  
pelimaailmansa eloon. Erityisesti Karnacan satama-alue ja sen lähiympäristö, jonne pe-  
laaja saapuu pelin alussa, on jäänyt mieleeni. Kuvitteellisesta Karnacan kaupungista tu-  
lee mieleen välimeren kaupungit 1800- ja 1900-lukujen vaihteessa, jotka varmaankin  
ovat toimineet inspiraation lähteenä. Seuraavaksi analysoin, mitä kaikkea ympäristö ker-  
too alueesta, sen tapahtumista ja asukkaista ja miten ympäristö kenties tukee muuta  
tarinankerrontaa.



Kuvio 7. Viemäreistä valuu verta mereen. Kuva pelistä Dishonored 2 (2016).

Ensivaikutelma Karnacasta on se, että siellä on kuuma. Aurinko paistaa kirkkaasti, työ-  
läiset hikoilevat ja rakennusten sisällä puhaltavat tuulettimet. Kaupungin asukkaat ovat  
monista eri kulttuureista. Pelaajan saapuessa satamaan, huomaa tämä veden lainehti-  
van punaisena laitureiden vieressä, kun mereen lorisee verta viemäreistä (Kuvio 7).



Kuvio 8. Karnacassa valaanpyynti on elinkeino. Kuva pelistä Dishonored 2 (2016).

Veri tulee kaloista ja erityisesti valaista, jotka pelaaja näkee edetessään pidemmälle satamassa. Valaiden ruhot makaavat laiturilla ja harppuunat ovat vielä kiinni niiden selässä. Ironisesti, valaan vieressä seisova nainen kommentoi millaisia hirviöitä valaat ovat ja kuinka ikävää olisi kohdata sellainen merellä. Kenties pelisuunnittelija on halunnut pelaajan kyseenalaistavan sen mitä nainen sanoo; valas näyttää toki hirviömäiseltä, mutta ovatko ihmiset kuitenkin ne oikeat hirviöt? Pöydiltä voi myös poimia valaan luusta tehtyjä esineitä. Valaanpyynti on selkeästi elinkeino pelin maailmassa (Kuvio 8).

Pelaaja saa melko pian käsityksen kaupungin yleisestä tilasta. Se on joskus ollut varsin loistokas kaupunki; arkkitehtuuri on kaunista ja rakennusten seinät on maalattu kirkkailla väreillä, mutta nyt rakennusten julkisivut ovat ränsistyneet ja rottia juoksentelee kaduilla. Monet asunnot ovat sisältäkin rappeutuneita ja hylättyjä. Hienona yksityiskohtana sisällä leijuu pölyhiukkasten seassa pieniä linnun sulkia, kenties sataman lokeista.

Kadulla ihmiset puhuvat, kuinka he haluavat päästä pois kaupungista. Seinille on liimattu julisteita, jotka ilmoittavat, että ruokakuponki -kampanja on peruttu. Ihmiset näkevät ilmeisesti nälkää. Mutta miksi he eivät syö rottia? Niitä suorastaa vilisee kaupungissa. Siihen löytyy selitys: erään kaupungin saarnamiehen mukaan kaikki, jotka syövät rotan lihaa joutuvat kadotukseen. Edellisessä Dishonored pelissä rotat levittivät ruttotautia, joten kenties siksi saarnamies vastustaa niiden syöntiä niin hanakasti.

Pelaajan astuessa erääseen rakennukseen sisälle, löytää tämä vartijan ruumiin, jota yksi työläisistä tutkii rahan toivossa. Vartijat eivät taida olla kaupungissa erityisen pidettyjä. Ei ihmeäkään, sillä myöhemmin pelaaja näkee, kuinka vartija työntää yhden kaupungin asukkaista sähköseinään, jossa tämä käristyy olemattomiin.



Kuvio 9. Verikärpästen infestoinnissa rakennuksessa on vaarallista. Kuva pelistä Dishonored 2 (2016).

Karnacassa on myös muita ongelmia; pelaaja saattaa huomata ikkunan, josta roikkuu ruumis. Koko asunto on verikärpästen (blood flies) valtaama (Kuvio 9). Nämä hyönteiset käyvät heti pelaajan kimppuun, jos tämä niitä lähestyy. Iso lakana rakennuksen seinällä ilmoittaa, että rakennus on suljettu hyönteis-infestaation takia. Näin on käynyt useammallekin rakennukselle. Satamassa työläiset myös kertovat kuinka he eivät uskalla syödä lihaa, koska siinä saattaa olla verikärpästen toukkia. Tämä tukee tarinaa siitä, että kaupungissa on pula ruoasta.

Erään rakennuksen katolta löytyy miehen ruumis verikärpästen ympäröimänä. Joka puolelta löytyy alkoholipulloja. Kirjeessä, joka löytyy hänen viereltään, tämä kertoo tulleensa katolle odottamaan, että hänen onnensa kääntyy ja asiat paranisivat Karnacassa. Tämä asetelma luo pelaajalle melko lohdutonta kuvaa kaupungista.

Kaikki eivät kaupungissa joudu kärsimään; kaupungin rikkaat asukkaat kuljeskelevat kauppatorilla ja valittavat alemman luokan asukkaista. Eräs nainen valokuvaa merimaisemaa laiturilla ja hänen ainoat huolensa koskevat valaistusta. Tämä viestii pelaajalle siitä, että kaupungissa - ja oletettavasti pelin maailmassa - vallitsee luokkayhteiskunta.

Pelaajan tutkiessa kaupunkia, huomaa tämä isot tuulimyllyt, joista kaupunki saa sähköä. Junakärryt kuljettavat hiiltä ja alueelta löytyy myös hiilenpolttouuneja. Pelaaja voi löytää kalastusveneestä nauhoituksen, jossa kerrotaan, kuinka kaupungin hiilimainareita oli kuollut sairauksiin ja uusia tarvittaisiin tilalle. Tästä pelaaja voi päätellä, että hiili on kaupungin toinen energianlähde.

## 4 Haasteet peliympäristön tarinankerronnassa

### 4.1 Subjektiivisuus

Koska suuri osa ympäristön tarinankerronnasta tapahtuu pelaajan pään sisällä, on tarinan tulkitseminen subjektiivista. Tämä on hyväksyttävää, koska pelaajan ei tarvitse tulkita tarinankerrontaa juuri sillä tavalla, miten pelisuunnittelija on ajatellut. Esimerkiksi jos pelissä pelaaja näkee poltetun kylän, ei ole merkitystä, ajatteleeko pelaaja syyllisen olleen lohikäärme vai rosvojoukko, sillä pelaaja ymmärtää silti, että kylä on syttynyt tuleen. Vastaavanlaisten yksityiskohtien ymmärtäminen ei ole välttämätöntä päätarinan ymmärtämiseksi. Ympäristön tarinankerronnan tarkoituksena on vain lisätä ylimääräistä syvyyttä peliin. (Jongeneel 2013). Jokaisella pelaajalla on myös omat kokemukset ja näkökulmat, joiden pohjalta hän asioita tulkitsee ja ne vaikuttavat myös siihen, millaisiin johtopäätöksiin hän päätyy pelejä pelatessaan. (Smith & Worch 2010.)

### 4.2 Huomaako kukaan tarinankerrontaa?

Koska pelaaja pystyy vapaasti kulkemaan pelimaailmassa, on hyvin mahdollista, että pelaaja kulkee jokin tärkeän vihjeen ohitse sitä huomaamatta. Yksi ratkaisu ongelmaan on pelaajan huomion herättäminen kontrastin avulla, kuten valaistuilla alueilla tai objekteilla. Mutta on olemassa muita, hienovaraisempiakin keinoja. (Jongeneel 2013).

Yksi näistä keinoista on vihjeiden toistaminen useampaan kertaan, koska näin pelaajan mahdollisuudet vihjeen ohittamiseen pienenevät. Lisäksi vihjeiden toistamisella on vaikutus yleiseen pelikokemukseen, koska näin pelaajaa muistutetaan tämän tavoitteesta. (Carson 2000, Rouse 2010). Vihjeiden ei tarvitse olla aina samat kertoakseen saman tarinan. Useat vihjeet voivat kertoa erilaisia pienempiä tarinoita. Esimerkiksi jos pelissä pelaaja törmää vankilaa tutkiessaan kahden vangin ruumiiseen; toinen niistä on tehnyt itsemurhan ja toisen on tappanut vanginvartija. Molemmat kertovat eri tarinan, mutta molemmat silti tukevat pelin yleistä tarinaa vankilan epätoivosta ja korruptiosta. (Jongeneel 2013).

Toinen toimiva keino on käyttää muita vakiintuneita tarinankerronnan metodeja, kuten NPC-hahmoja (non-playable-character), muistiinpanoja, merkintöjä tai nauhoituksia, jotka kertovat pelaajalle tapahtuneesta (Jongeneel 2013). Tosin muistiinpanojen lukeminen ei välttämättä ole pelaajalle se kaikista mielenkiintoisin tapa saada informaatiota.

Helppo ratkaisu on varmistaa, että ympäristön tarinankerronta on pelaajalle vapaaehtoista ja että sen tarkoituksena on syventää pelikokemusta (kuten luvussa 4.1 kerrotaan). Koska jotkut pelaajat tutkivat pelissä jokaisen alueen tarkasti ja jotkut pelaajat eivät, näin voidaan varmistaa, että molemmat pelaajatyypit saavat hyvän pelikokemuksen ilman, että heidän vapauttaan rajoitetaan millään tavoin. (Jongeneel 2013; Smith & Worch 2010.)

## **5 Tunnelma ja mielentila**

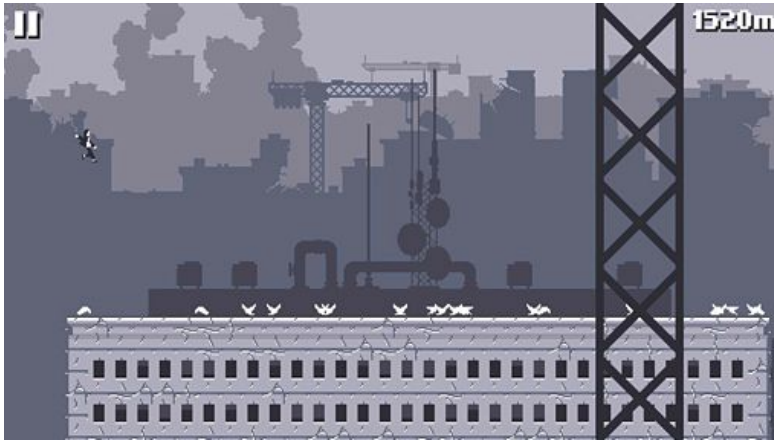
Pelin tunnelman luominen on osa peliympäristön narratiivia. Pelin tunnelmalla on suuri vaikutus pelaajan tunteisiin ja mielentilaan. Tunnelmaa voidaan luoda muun muassa valaistuksella, väreillä, äänillä ja säällä. Tiettyä tunnelmaa tavoitellessa on hyvä ymmärtää miten eri elementit vaikuttavat pelaajaan. Pelisuunnittelijan on hyvä ottaa huomioon subjektiivisuus; joillakin asioilla on universaali vaikutus, kuten sateen aiheuttama raukeus tai linnunlaulun rauhoittavuus. Joillakin asioilla saattaa olla täysin erilainen vaikutus pelaajasta riippuen. Esimerkiksi kehto saattaa aiheuttaa onnentunnetta uudessa isässä, mutta surua vanhemmassa, joka on menettänyt pienen lapsensa. (Jongeneel 2013.)

## 5.1 Mitä on tunnelma peleissä?

Näen itse tunnelman määrittelemisen vaikeana. Olen pelannut paljon pelejä, jotka luokitellisin tunnelmallisiksi ja monesti juuri tunnelma on ollut erityisesti se, mikä on jäänyt mieleen sen jälkeen, kun peli on läpäisty. Mutta mitä tunnelma oikeastaan on? Matthew Bentleyyn mukaan tunnelma on se tunne, joka saadaan aikaan yhdistelemällä tietyllä tavalla kuvaa, ääntä (tai sen puutetta), tarinaa ja pelattavuutta. Pelien vahvuus tunnelman luonnissa on pelaajan mahdollisuus aktiiviseen osallistumiseen pelimaailmassa ja mahdollisuus vaikuttaa pelimaailman tapahtumiin. Tätä mahdollisuutta ei ole elokuvissa, televisiosarjoissa tai kirjoissa. (Bentley 2013.) Greg Kasavinin määritelmän mukaan tunnelma pelissä tarkoittaa pelin omaa uniikkia tuntua tai omaa identiteettiä, jota ei voi saavuttaa pelkästään grafiikoilla, äänillä tai tarinalla, vaikka nämä asiat voivat toki tukea pelin yleistunnelmaa tai sävyä. Kasavinin mukaan tunnelma muodostuu kahdesta komponentista. Ensimmäinen on pelin keskeinen idea eli se mistä pelissä on kyse: mikä on pelin teema ja mistä peli rakentuu? Toinen komponentti on pelin sävy eli pelisuunnittelijan yleinen asenne teemaa kohtaan: miten peliä lähestytään? (Kasavin 2012.)

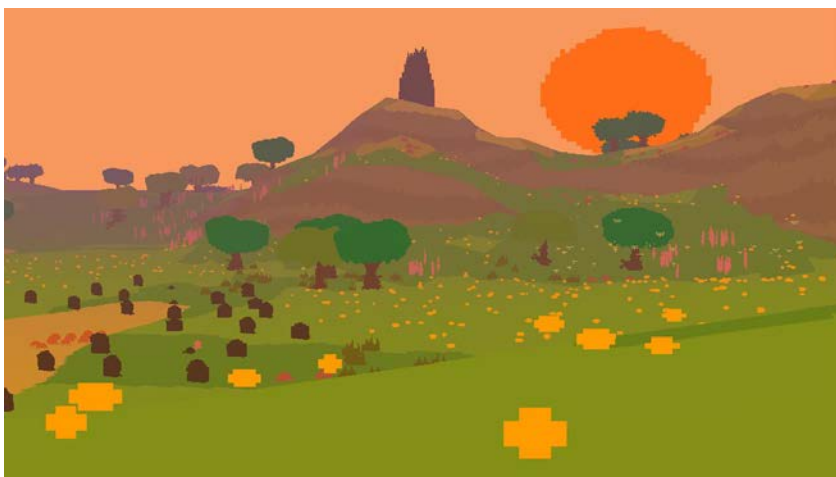
## 5.2 Tunnelmallisten pelien ominaisuudet

On tiettyjä ominaisuuksia, joita tunnelmallisiksi miellettyillä peleillä on. Yksi niistä on yleisen tunnelman tai sävyn yhtenäisyys (Kasavin 2012). Esimerkiksi vakavassa, sotaa käsittelevässä pelissä ei yhtäkkiä viedä tunnelmaa komedialliseen suuntaan. Eli pelaaja pidetään koko ajan tietynlaisessa mielentilassa. Toinen tärkeä ominaisuus on pelin johdonmukainen sisäinen logiikka. Eli pelaaja kykenee ymmärtämään pelin maailman säännöt. Kolmas ominaisuus on tietynlainen yksityiskohtaisuus; tunnelmallisilla peleillä on tapana palkita pelaaja pelin lähemmästä tarkastelusta. Eli mitä tarkemmin pelaaja tarkastelee peliä, sitä enemmän hän saa tietää pelin maailmasta. (Kasavin 2012.)



Kuvio 10. Pelin Canabalt (2009) grafiikat ovat minimalistiset.

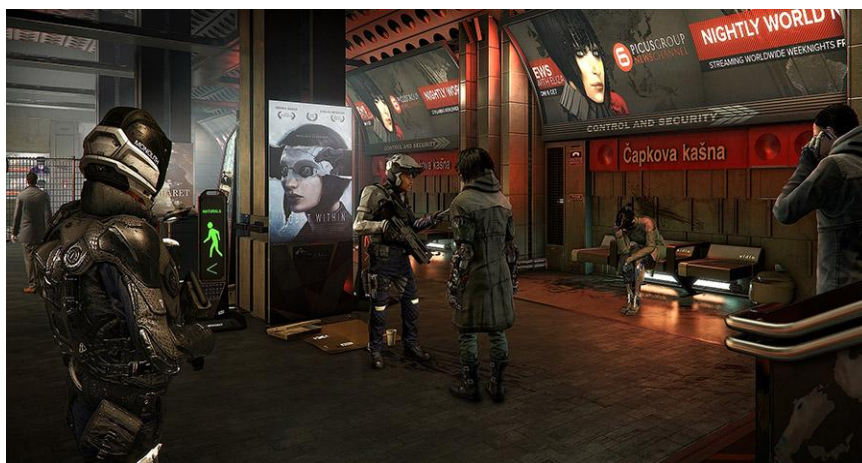
Suurin osa tunnelman rakentamisesta tapahtuu pelaajan mielikuvituksessa, mutta pelin täytyy ruokkia tätä mielikuvitusta. Pelin täytyy antaa pelaajalle mahdollisuus täyttää aukot mielikuvituksellaan. (Bentley 2013.) Grafiikkaa ja ääntä ei välttämättä edes tarvitse tunnelman luomiseen, kuten esimerkiksi joissakin tekstiseikkailuissa. Näissä tunnelma syntyy samalla tavalla kuin kirjoissa, lukijan omassa mielikuvituksessa. Pelaajan pääsisäinen tarinankerronta onkin iso osa tunnelmanluontia, joten pelin grafiikan tarkkuus tai yksityiskohtaisuus ei ole oleellista. Semi Secret Softwaren Canabalt -pelin grafiikat ovat hyvin minimalistiset, mutta peli on silti hyvin tunnelmallinen tyylinsä ansiosta (Kuvio 10). Peli voi siis olla tunnelmallinen genrestä tai pelialustasta (PC, konsoli, mobiili) riippumatta. (Kasavin 2012.) Olen monesti kuullut etenkin vanhempien pelaajien sanovan sitä, että nykypelien graafinen tarkkuus on vähentänyt mielikuvituksen käyttämistä.



Kuvio 11. Sisältö pelissä Proteus (2013) on proseduraalisesti toteutettu.



Narratiivilla voi rakentaa tunnelmaa, mutta sen käyttäminen ei ole pakollista. Tästä esimerkkinä on Curve Digitalin peli Proteus, jossa ei ole minkäänlaista narratiivia tai edes pelimekaniikkaa ja sen sisältö on täysin proseduraalinen, eli satunnaisgeneroitu, mutta se on silti hyvin tunnelmallinen peli. Pelaajat saavat kaikki eri pelikokemuksen, mutta pelin sävy on kaikille pelaajille sama. (Kasavin 2012.) (Kuvio 11).



Kuvio 12. Pelissä Deus Ex: Mankind Divided (2016) aseistetut sotilaat ja anti-augment -propaganda luovat painostavaa tunnelmaa.

Half-Life 2 -peliä käytetään usein esimerkkinä tunnelmallisesta pelistä (Kasavin 2012). Pelissä käytetään useita keinoja aiheuttamaan alistamisen tuntua pelaajassa. Totalitaarinen poliisi pahoinpitelee ihmisiä ja isoilta ruuduilta näytetään propagandavideoita. Valvontakameroilla, piikkilanka-aidoilla ja yleisellä rähjäisyydellä saavutetaan ympäristö, joka tuntuu painostavalta. (Jongeneel, 2013.) Eidos Montrealin pelissä Deus Ex: Mankind Divided luodaan samankaltaista painostuksen tunnetta. Pelin maailmassa augmentoidut (mekaanisilla osilla parannellut) ihmiset on asetettu kakkosluokan kansalaisen asemaan. Prahin kaupungissa, mihin peli sijoittuu, poliisit kiertävät rynnäkkökivääreiden kanssa tivaamassa henkilöllisyystodistuksia augmentoiduilta ihmisiltä ja esimerkiksi metroasemilla on erikseen laiturit ja metrovaunut augmentoiduille. Peliympäristössä voi myös törmätä anti-augment -propagandaan. Pelaajahahmo itse on augmentoitu joten pelin ympäristö saa pelaajassa aikaan negatiivisen mielentilan (Kuvio 12).

Pelin teeman ja sävyn on tarkoitus ohjata pelisuunnittelijoita, ei rajoittaa. Peleissä, joissa on vahva teema ja sanoma, on usein myös vahva tunnelma. Pelaaja kokee heti pelatesaan, että kyseessä ei ole vain jotain pintapuolista vaan jotain syvällisempää. (Kasavin 2012.)



Kuvio 13. Valo saattaa houkutellessa hirviöitä. Kuva pelistä Amnesia: The Dark Descent (2010).

Kauhupelit ovat tunnelman rakennuksen kannalta mielenkiintoisia. Kauhupelien tavoitteena on luoda pelkoa asettamalla pelaaja haavoittuvaan asemaan. Ihmiset pelkäävät esimerkiksi pimeää, koska he eivät voi käyttää näköaistiaan ja se vaikeuttaa sekä puolustautumista että pakenemista. (Byles 2015.) Hyvänä esimerkkinä pelaajahahmon haavoittuvuudesta on Frictional Gamesin Amnesia: The Dark Descent -peli. Kyseessä on ensimmäisen persoonan kauhuseikkailu, ankealla goottilaisella sävyllä. Pelaajahahmolla ei ole pelissä minkäänlaisia aseita, millä puolustautua, joten hirviön kohdatessaan pelaajalla ei ole muita vaihtoehtoja kuin juosta karkuun. Pelaajan varusteisiin kuuluu tulkukset joilla sytyttää tulta, mitä tarvitaan, että pelaaja näkee edetä. Pelissä valo kuitenkin myös houkuttelee hirviöitä, joten sitä on käytettävä harkiten (Kuvio 13). Muutenkin koko peli on tehty tunnelmakeskeisesti. Pelin teemat käsittelevät sanoinkuvaamatonta kauhua ja mielenterveyden menetystä. Pelin jokainen osa rakentaa pelin tunnelmaa. Esimerkiksi pelaajahahmon yleistä terveyttä ja mielenterveyttä kuvataan anatomisesti oikeaoppisella sydämellä sekä aivoilla, jotka näivettyvät sitä mukaa kun pelaaja kärsii vahinkoa tai kun pelaaja näkee kammottavia hirviöitä. (Kasavin 2012.)

### 5.3 Miksi tunnelmalla on merkitystä?

Loppujen lopuksi on vaikea todistaa miksi tunnelmalla peleissä on merkitystä, varsinkin niille, jotka eivät ole itse pelanneet pelejä ja kokeneet niiden tunnelmaa. Tunnelman merkitystä esimerkiksi pelin myyntien kannalta on vaikeaa selvittää, koska on hankala todistaa, että juuri tunnelma on pelin myyvä ominaisuus.

Kasavinin mukaan tunnelmalla on merkitystä, koska sillä voi saada pelaajan huomion heti pelin alussa ja saada tämä myös syventymään pelin maailmaan niin, että pelaaja haluaa pelata pelin loppuun asti. Tunnelman avulla pelaajalle voi jättää pysyvän positiivisen vaikutelman pelistä. (Kasavin 2012.) Kuten sanoin aikaisemmin, monet pelaamani pelit ovat jääneet mieleeni nimenomaan tunnelmansa ansiosta. Esimerkiksi kauhupelien tärkein ominaisuus on tunnelma, koska niiden koko idea rakentuu siihen, että ne saavat pidettyä pelaajan tietynlaisessa mielentilassa. Tunnelma myös luo immersiota. Kun pelaaja unohtaa ympäröivän maailman ja keskittyy ainoastaan pelin maailmaan, voidaan puhua immersiiivisestä pelikokemuksesta.

### 5.4 Case study: Shadow of the Colossus

Kasavin ilmaisi pelin uniikin identiteetin tärkeäksi osaksi tunnelmaa. Vuonna 2005 ilmestynyt Shadow of the Colossus on yksi konsolipelien virstanpylväistä. Team Iconin kulttiklassikoksi noussut peli oli vaikuttava teos ilmestyessään Playstation 2 -konsolille. Se oli avoimen maailman peli aikana jolloin ne eivät olleet itsestäänselvyys. Kyseinen peli on yksi omista pelisuosikeistani ja nostaisin syyksi erityisesti pelin tunnelman, joka on ihan omanlaisensa ja syntyy useasta eri osasesta.



Kuvio 14. Hevonen on pelaajan ainoa seuralainen. Kuva pelistä Shadow of the Colossus (2005).

Peli alkaa, kun mystiseen, kiellettyyn maahan saapuu hevosella nuori mies. Hän haluaa tuoda kuolleen läheisensä takaisin tuonpuoleisesta. Sen saavuttaakseen, hänen on tuhottava kuusitoista maata vaeltavaa kolossia. Aseina hänellä ei ole muuta kuin jousi ja miekka.

Pelin tunnelma on käsin kosketeltavissa heti alusta lähtien. Pelin maailma on autio, lohduton ja eristynyt. Liikkuessaan maailmassa, pelaaja saattaa nähdä vilauksen liskosta tai yksinäisen linnun lentämässä harmaalla taivaalla. Yksinäisyyden tunne seuraa pelaajaa läpi pelin. Ainoastaan hevonen, Agro, on pelaajan seurana (Kuvio 14).



Kuvio 15. Visuaalinen tyyli luo pelin tunnelmaa. Kuva pelistä Shadow of the Colossus (2005).

Kaikki elementit visuaalisesta tyylistä äänimaailmaan tukevat pelin tunnelmaa (Kuvio 15). Pelialue on jylhä, avoin pelimaailma, jonka tarkoituksena on antaa illuusio maailmasta, jota asuttavat valtaiset kolossit. Maailmasta löytyy laveita ruohotasanteita, hieksaerämaata, hämää metsiä sekä raunioita, jotka näyttävät tuhansia vuosia vanhoilta. Visuaalinen tyyli muuten on lähes maalausmainen. Värimaailma koostuu ainoasta haa-leista, desaturoiduista väreistä, mikä tekee maailmasta utuisen, lähes unimaisen. Maailma tuntuu kolealta, mutta näyttää kauniilta, omalla hiljaisella tavallaan.

Äänimaailma on vähäeleinen. Päähahmon laukatessaan hevosellaan, ei pelaaja kuule muuta kuin tuulen ujelluksen ja kavioiden kopseen. Pelin maailma tuntuu pysähtyneeltä. Joskus musiikin puute on parempi ratkaisu tunnelman kannalta. Silloin kun musiikki soi, on se hienoa orkesterimusiikkia, joka tuo kolossien kohtaamiseen sopivan dramaattista tunnelmaa.

Pelin maailmaa ei ole tungettu täyteen sivutehtäviä, toisin kuin useassa avoimen maailman pelissä nykyään. Tämä minimalistinen tyyli pitää pelaajan tiettyssä mielentilassa ja keskittyneenä oleelliseen, eli kolossien löytämiseen ja tuhoamiseen. Jos pelissä olisi vaikkapa kalastusminipeli, olisi se vain häiriöksi ja pelin tunnelma saattaisi rikkoontua.

Tarinankerronta jatkaa samaa, minimalistista linjaa. Välinäytöksiä ja dialogia on vähän, vain sen verran kuin on tarvetta. Dialogin vähyyksy tukee osaltaan pelin tunnelmaa. Ympäristö ja toiminta vievät narratiivia eteenpäin. Pelimaailma ja sen asuttamat kolossit ovat pääosassa.

Kameran liikkeet tekevät pelistä lähes elokuvamaisen. Varsinkin pelaajan ratsastaessa avoimessa maastossa, kamera ei sijoitu täsmälleen pelaajan taakse, vaan tämän vierelle elokuvamaiseen kuvakulmaan. Näin peli saa näytettyä pelaajalle mahdollisimman paljon pelin maailmaa.



Kuvio 16. Kolossit ovat vaikuttavia ilmestyksiä. Kuva pelistä Shadow of the Colossus (2005).

Myös hahmosuunnittelu ja liike tukevat pelin tunnelmaa. Itse kolossit ovat massiivisia ja liikkuvat hitaasti, mutta ovat enemmänkin uljaita kuin pelottavia ilmestyksiä (Kuvio 16). Ne joko tallustavat maata pitkin, liikkuvat veden alla tai lentävät korkealla ilmassa. Usein niiden selässä kasvaa kasvillisuutta, mikä saa ne näyttämään siltä, että ne ovat olleet olemassa jo hyvin kauan. Niiden rinnalla pelaajahahmo on pikkuruinen. Ne eivät oikeastaan käy pelaajan kimppuun, ennen kuin pelaaja itse menee niitä häiritsemään. Kolossien tappaminen tuntuukin vähän siltä, että pelaaja on hävittämässä viimeisiä mammutteja. Kolossien kaataminen voi olla hyvinkin työlästä ja haastavaa ja kun sellainen vihdoin kaatuu, syntyy voitonriemuinen, mutta myös haikea tunne. Pelaajalle tulee tunne siitä, että ehkä kolossien tappaminen ei ole oikeutettua.

Shadow of the Colossus ei ole grafiikoidensa puolesta ihmeellinen nykypeleihin verrattuna, mutta silti pelaan sitä vielä nykyäänkin. Sen visuaalinen tyyli on uniikki ja ainoastaan Team Icon muut pelit ovat siihen verrattavissa. Näkisin pelin tunnelman syntyvän monista elementeistä, jotka toimivat hyvin yhdessä, tukien toisiaan ja antavan pelille sen uniikin, yhtenäisen olemuksen.

## 6 Peliympäristön luominen: Projekti Dreamscape

### 6.1 Suunnitteluprosessi

Opinnäytetyön toiminnallisessa osassa tavoitteena oli rakentaa pelialue, eli kenttä, Unitylla. Halusin tehdä tämän projektin, koska olen kiinnostunut pelien kenttäsuunnittelusta ja halusin hyödyntää oppimaani tunnelman luonnista. Tein kentästä kolme eri versiota, jossa jokaisessa pyrin luomaan eri tunnelmaa.

En ollut käyttänyt Unitya ollenkaan aloittaessani projektin, joten kaikki alkoi kyseisen pelimoottorin opettelusta. Opiskelin kahdessa viikossa kaiken minkä pystyin, valaistuksesta efekteihin. Tämän kahden viikon aikana muodostui ajatus jonkinlaisen unenkaltaisen maailman luomisesta. Ajatuksena oli, että maailma itsessään pysyisi samana eli kaikki esineet, puut ja rakennelmat pysyisivät paikoillaan, mutta tunnelma vaihtuu siirryttäessä kentästä toiseen.



Kuvio 17. Kenttä 1.

Ensimmäisessä kentässä tavoittelin miellyttävää tunnelmaa (Kuvio 17). Halusin, että maailma vaikuttaa pelaajasta rauhalliselta ja kutsuu seikkailuun. Yritin tavoitella tätä tunnelmaa iloisilla, kirkkailla väreillä ja päivänvalo-valaistuksella. Yleisestikin koivumetsää voisi pitää miellyttävänä paikkana, mutta tässäkin on otettava huomioon subjektiivisuus: kenties kaupungissa viihtyvälle metsä ei olekaan miellyttävä paikka.



Kuvio 18. Kenttä 2.

Toisessa kentässä tavoite oli luoda pysähtyneeltä vaikuttava maailma, joka on myös hie-  
man alakuloinen (Kuvio 18). Kenttä 2 on kaikista kentän versioista kenties eniten unen-  
kaltainen. Näkisin, että tämä johtuu erityisesti kentässä käytetystä sumusta, mutta myös  
värivalinnoilla on vaikutuksensa. Suosin tässä kentässä sinertävänharmaita värejä.



Kuvio 19. Kenttä 3.

Kolmannessa kentässä pyrin tekemään tunnelmasta mahdollisimman painajaismaisen  
ja kaaoksellisen (Kuvio 19). Halusin pelaajan kokevan liikkumisen kentässä ahdistavana  
ja epämukavana. Hain tätä ahdistuneisuuden tunnetta erityisesti värivalinnoilla ja kame-  
ran epämääräisellä liikkeellä.



## 6.2 Kentän rakentaminen

Unityn Asset Storesta voi ladata ilmaiseksi tai ostaa asetteja, joita käyttämällä kuka tahansa voi rakentaa pelikentän Unityssa. Halusin rakentaa jonkinlaisen metsämaise- man, joten latsin paketteja, joissa oli mukana erilaisia puita, kasveja, kiviä ja ruohoteks- tuureja. Koska tavoitteena oli luoda unimaailma, latsin myös katulamppuja, tuoleja yms. esineistöä, joita ei olettaisi näkevän keskellä metsää.

Ensimmäinen askel kentän luomisessa oli maanpinnan eli terrainin muokkaaminen. Sitä pystyy muokkaamaan Unityssa erinäisillä työkaluilla: nostamalla maanpintaa ylöspäin luoden mäkiä tai vuoria, tai painamaan alaspäin järviksi tai rotkoiksi. Päädyin tekemään terrainin, jossa oli pieni lampi keskellä ja muutamia mäkiä.

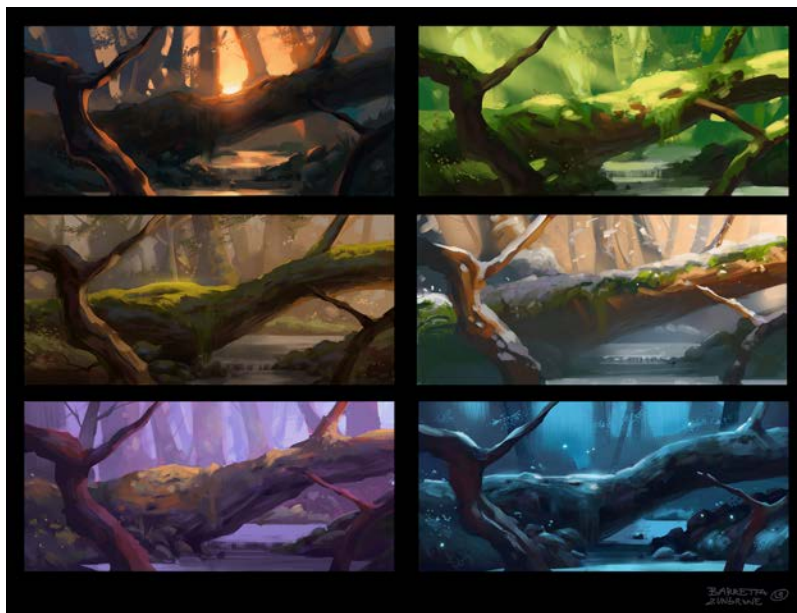
Kun terrain oli valmis, loin alueelle metsän. Unityn speed tree -työkalulla saa kätevästi sijoitettua kasvustoa massoissa, mikä säästää aikaa verrattuna siihen, että jokaisen ele- mentin asettelisi kenttään yksitellen. Pidin lataamani paketin koivuista eniten, joten pää- dyin luomaan alueelle alkusyksyisen koivumetsän.

Ympäristön dynaamisuudella on vaikutus immersioon. Jos ympäristössä mikään ei liiku, se ei ole uskottavaa. Pienillä asioilla, kuten kasvuston liikehdinnällä tuulessa tai veden aaltoilulla voidaan luoda paljon elävämmän näköinen - ja näin immersiivisempi - maa- ilma. (Briscoe 2012.) Yritin itsekini tehdä pelimaailmastani elävän: kenttä 1:ssä puiden lehdet ja ruoho liikkuvat leppoisasti tuulen mukana ja pilvet liikkuvat taivaalla. Kenttä 2:ssä ympäristö on melko liikkumaton, mikä luo pysähtynyttä tunnelmaa. Kenttä 3:ssä taas tuulee kovaa kuin myrskyssä, ja kasvusto liikkuu sen mukaisesti.

Miettiessäni, mikä tekisi pelimaailmastani unenomaisen, päädyin siihen, että usein unissa näkee odottamattomia asioita muuten normaalilta vaikuttavassa ympäristössä. Näin päädyin sijoittamaan kenttään esimerkiksi flyygelin, suihkulähteen ja katulamppuja. Alun perin tarkoituksena oli, että olisin hyödyntänyt ympäristön tarinankerrontaa parem- min ja kertonut näillä esineillä jotain konkreettista pelin maailmasta, mutta lopulta päätin keskittyä enemmän tunnelman luomiseen.

### 6.3 Värit ja valaistus

“Kun värit yhdistyvät ihmisen mielissä muotoihin tai ääniin, kutsutaan tapahtumaa miellelyhtymäksi eli assosiaatioksi.” — Huttunen 2005.



Kuvio 20. Väreillä ja valaistuksella tunnelmaa saa muutettua. Fabio Barretta.

Omasta mielestäni väreillä ja valaistuksella on kenties äänten lisäksi suurin vaikutus tunnelmaan peleissä tai vaikkapa maalauksissa (kuvio 20). Koen kuitenkin värien käsittelyn hankalana aiheena, sillä ihmisten värikokemukset ovat niin subjektiivisia. Ihmisen värireaagointiin vaikuttaa monta tekijää, kuten ikä ja sukupuoli. Lapsilla on mieltymys kirkkaiisiin väreihin, kun taas aikuisiällä erityismieltymykset antavat sijaa omille mieltymyksille. (Rihlma 1997, 108.) Myös eri kulttuureissa koetaan värit eri tavalla. Tulee mieleen esimerkiksi valkoinen väri ja kuinka länsimaissa se assosioidaan puhtauteen ja viattomuuteen, kun taas esimerkiksi Kiinassa se symbolisoi surua ja kuolemaa. On kuitenkin tiettyjä värejä, joita käytetään samalla tavalla monissa medioissa. Esimerkiksi punainen väri edustaa usein aggressiota ja sininen väri surua. Päädyin valitsemaan oman projektini värejä ennemminkin omien mieltymysten mukaan.

Sanotaan, että värien kirkkaus ja kylläisyys korreloivat positiivisesti miellyttävyyden kanssa (Arnkil 2008, 250). Valitessani värejä kenttä 1:n, yritin valita värejä, jotka olisivat

miellyttäviä, kutsuvia ja rauhoittavia, sillä tarkoituksena oli tehdä maailmasta mukava paikka pelaajalle. Siksi päädyin tekemään kentän värimaailmasta kirkkaan ja värikylläisen, painottaen erityisesti vihreän ja sinisen sävyjä. Kenttä 2:ssa taas päädyin desaturoituihin (ei-kylläisiin) värisävyihin ja muokkasin yleissävyä sinertäväksi, koska tämä loi kenttään alakuloisen tunnelman. Kenttä 3:n yleinen värisävy on punainen, koska tavoitteena oli luoda painajaismainen maailma. Punaista käytetäänkin usein esimerkiksi animaatioiden pelottavissa tai aggressiivisissa kohtauksissa. Kontrastiksi punaiselle, laitoin tietyille valonlähteille, kuten katulampuille, kelmeän myrkynvihreän värin.

Toinen oleellinen, väreihinkin vaikuttava, osa-alue on valaistus. Tummillä tiloilla on pienentävä ja vaaleilla suurentava vaikutelma (Arnkil 2008, 236). Halusin kirkkaan keskipäivän auringonpaisteen kenttä 1:een, koska se tekee väreistä kirkkaita ja ympäristöstä muuten miellyttävän. Käytin suuntavaloa, eli Directional Light:a auringonvalona. Kenttä 2:ssa ei ole suuntavaloa, ja taivaana on vain yksi haalea väri, koska halusin antaa vaikutelman pilvisestä ja sateisesta säästä. Kenttä 3:ssa valo on punertavaa ja Directional Light on asetettu alaviistoon niin, että varjot ovat pitkiä, mikä luo uhkaavan tunnelman. Tumma ympäristö tuntuu ahtaammalta, joten käytin sitä hyödykseni ja lisäsin kameran reunoille tumman vinjetin, mikä kaventaa pelaajan näköaluetta, lisäten näin ahtauden tuntua.

#### 6.4 Visuaaliset efektit

Visuaalisilla efekteillä voidaan tehostaa paitsi tunnelmaa, myös yleistä visuaalista ulkoasua. Esimerkiksi Color Correction Curves -efektillä saa muutettua värisävyjä ja kontrastia, mitä on hyvä käyttää, jotta kameran näyttämästä kuvasta ei tule harmaa ja lattea. Kenttä 1 näytti mielestäni turhan realistiselta verrattuna muihin kenttiin, joten muokkasin sen värisävyjä sinertäväksi korostaakseni unenomaista tunnelmaa.



Kuvio 21. Sumulla saa luotua unenomaista tunnelmaa.

Huomasin sumulla olevan suuri vaikutus siihen, miltä maailma näyttää. Koska tavoitteena oli unimaailman luominen, sumu kuului siihen oleellisella tavalla ja hyödynsin sitä erityisesti kenttä 2:ssa (Kuvio 21). Siitä oli myös apua ilmaperspektiivivaikutelman luomisessa. Ilmaperspektiivin aiheuttaa sen, että kaukaiset kohteet näyttävät sinertäviltä ja muuttuvat sitä sinisemmäksi, mitä kauempana ovat. Tämä johtuu alailmakehässä leijuvista pienhiukkasista, jotka saavat aikaan valon sirottumisen. (Arnkil 2008, 217.) Unityssä ei synny samanlaista vaikutelmaa kuin oikeassa elämässä, joten ilmaperspektiivin illuusion luomiseksi lisäsin maisemaan sumua.



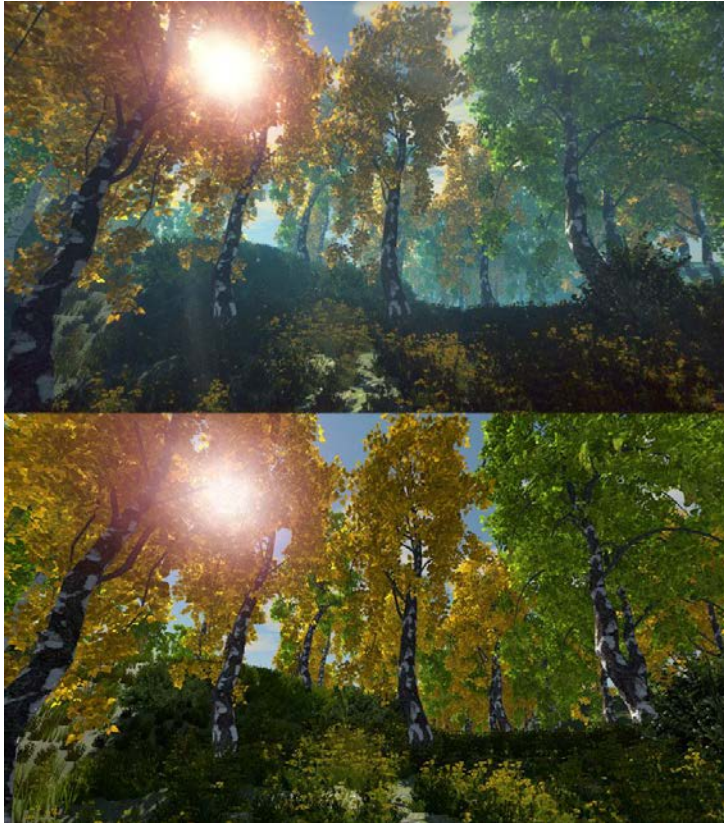
Kuvio 22. Partikkelit saavat tilan tuntumaan elävämmältä.

Maailmaan saa lisättyä syvyyttä myös partikkelien avulla. Kentissä 1 ja 3 leijuvat pölypartikkelit sekä kenttä 2:n sadepartikkelit saavat maailman tuntumaan elävämmältä. Kiinnitin partikkelit kameraan, jotta pelaaja näkee niitä koko ajan kentässä liikkeessaan, mutta lisäsin pölypartikkeleita myös tiettyihin niihin avainpaikkoihin, missä arvelin pelaajan kenties pysähtyvän tarkastelemaan jotain lähemmin (Kuvio 22).



Kuvio 23. Kromaattista aberraatiota voidaan käyttää tehokeinona.

Myös kameran liikkeeseen voi vaikuttaa erinäisillä efekteillä. Käytin itse Motion Bluria, erityisesti kenttä 3:ssa, jonka avulla sain luotua kaaoksellista tunnelmaa, kun kamera sumenee hahmon liikkeessa. Tarkoituksena on näköaistin haittaamisella luoda ahdistuksen tunnetta pelaajassa. Lisäsin myös kromaattista aberraatiota, mikä vääristää pelaajan näkemää kuvaa entisestään. Kromaattisessa aberraatiossa valon kulkiessa silmän linssien läpi, tarkentuvat sen aallonpituudet eri etäisyyksille. Siniset, eli lyhyimmät aallonpituudet taittuvat eniten ja punaiset, eli pisimmät aallonpituudet, vähiten. (Arnkil 2008, 218.) Tämä aiheuttaa värien vääristymisen kuvassa. (Kuvio 23).



Kuvio 24. Efekteillä on suuri vaikutus pelin visuaaliseen ulkoasuun.

Muita käytettyjä efektejä; Bloom, joka saa kirkkaan valon näyttämään siltä, että se ns. "vuotaa" ympäristöönsä sekä Sun Shafts, jolla saa luotua auringonsäteitä. Ilman kaikkia mainittuja efektejä, peli ei olisi visuaalisesti läheskään yhtä vakuuttava (Kuvio 24). Efektejä käytettäessä joutuu kuitenkin olemaan varovainen, sillä peli ei välttämättä pyöri kunolla, jos efektejä on liikaa.

## 7 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä käsiteltiin peliympäristön vaikutusta narratiiviin videopeleissä. Selvitin työssä, miten ympäristöllä voidaan visuaalisin keinoin kertoa pelaajalle pelin maailmasta: sen historiasta, hahmoista ja tapahtumista. Selvitin myös, mikä on pelaajan rooli peliympäristön tarinankerronnassa ja miten pelaaja voi itse vaikuttaa pelin narratiiviin. Tutkin myös sitä, miten peliympäristöllä luodaan tunnelmaa ja vaikutetaan pelaajan mielentilaan. Lisäksi selvitin, miten peliympäristö tukee muuta tarinankerrontaa. Sovelsin

oppimaani tietoa tunnelman luomisesta asianmukaisesti opinnäytteen toiminnallisessa osassa, jossa rakensin kolme pelikenttää Unityssa. Tavoitteenani oli luoda jokaiseen kenttään erilainen tunnelma visuaalisia keinoja käyttäen.

Tutkin opinnäytetyön aihetta tutustumalla pelialan asiantuntijoiden ja pelinkehittäjien materiaaliin, kuten GDC-luentoihin, pelintekijöiden haastatteluihin tai heidän kirjoittamiinsa artikkeleihin. Analysoin myös, miten ympäristön tarinankerrontaa on toteutettu pelissä Dishonored 2. Lisäksi analysoin, mistä osasista tunnelma rakentuu pelissä Shadow of the Colossus. Tutustuin myös kirjoihin, jotka käsittelevät värien vaikutusta tunteisiin ja mielentilaan.

Peliympäristön tarinankerronnan tarkoituksena on saada pelaaja käsittelemään irrallisia elementtejä yhtenäisenä kokonaisuutena. Ympäristön tarinankerronta luo narratiivisen kokemuksen pelaajalle tämän liikkeessa tilassa. Peliympäristön tarinankerronta voi myös toimia tukena muulle tarinankerronnalle, kuten hahmojen dialogille.

Ympäristön tarinankerrontaa toteutetaan peleissä usein jäänteiden avulla. Pelaaja löytää pelin ympäristöstä vihjeitä, joita yhdistämällä tämä voi tehdä johtopäätöksiä tapahtuneesta. Tätä kutsutaan myös indeksiseksi tarinankerronnaksi. Jäänteet ovat objekteja, joita pelin ympäristössä toimineet hahmot ovat muokanneet tai käsitelleet. Jäänteet voivat olla myös hahmojen tai jopa toisten pelaajien aaveita, jotka välittävät narratiivia pelaajalle.

Pelaaja voi myös itse kertoa tarinaa luomalla historiaa pelin maailmaan. Tämän voi tehdä jättämällä jälkiä pelin maailmaan esimerkiksi rikkomalla objekteja tai liimaamalla tarroja ympäri kenttää. Joissakin peleissä pelaajilla on mahdollisuus jättää viestejä pelin maailmaan. Pelaajan toinen tapa luoda historiaa on vaikuttaa omilla teoillaan pelimaailman tapahtumiin, olettaen, että pelimaailma reagoi pelaajan toimintaan.

Ympäristön tarinankerronta on vetoavaa, koska se on interaktiivista. Kun pelaaja pääsee osallistumaan, kokemuksesta tulee henkilökohtainen, mikä puolestaan lisää immersiota.

Toinen syy vetoavuuteen on se, että ympäristön tarinankerronta on pelaajan itse löydettävissä. Kaikkea ei myöskään tarvitse näyttää, sillä pelaaja saa itse täydentää aukot mielikuvituksellaan.

Jokainen pelaaja tulkitsee pelissä olevia asioita ja tapahtumia omalla tavallaan. Tämä ei kuitenkaan ole ongelma, koska peliympäristön tarinankerronta on vapaaehtoista. Sen tarkoitus on tuoda lisäsyvyyttä pelin maailmaan, eikä sen ymmärtämistä tarvita pelin läpi vetämiseen. Pitämällä ympäristön tarinankerronta pelaajan vapaaehtoisesti löydettävissä, ei ole myöskään ongelma, vaikka pelaaja ei sitä huomaisikaan.

Toinen peliympäristön narratiivin osa-alue on tunnelma. Peliympäristön avulla tunnelmaan ja pelaajan mielentilaan voidaan vaikuttaa. Se, mitä tunnelma tarkoittaa on vaikea määrittää, mutta voidaan sanoa, että tunnelmalla tarkoitetaan pelin uniikkia identiteettiä. Tämä identiteetti syntyy useasta eri osasta, kuten väreistä, säästä, valaistuksesta, pelattavuudesta ja äänimaailmasta. Pelaajan mielikuvituksella on tunnelmanluonnissa oleellinen rooli.

Tunnelmalla on merkitystä, koska sen avulla pelille rakentuu uniikki identiteetti, joka jää pelaajan mieleen. Tunnelma myös vaikuttaa pelikokemukseen. Esimerkiksi kauhupeleissä, joissa on tärkeää, että pelaaja pysyy tietynlaisessa mielentilassa, tunnelmalla on iso rooli, koska se luo immersiota.

Omassa projektissani sain mahdollisuuden soveltaa teoriaosuudessa oppimaani. Pidin Unityn opettelemisesta ja olen tyytyväinen, että sain aikaan jotain visuaalisesti mielenkiintoista, vaikka en ole aikaisemmin Unityä käyttänytkään. Opin, että tunnelmaa voi rakentaa melko yksinkertaisin keinoin, kuten väreillä ja valaistuksella. Huomasin myös, miten tärkeää on tehdä pelimaailmasta elävä ja uskottava, sillä se vaikuttaa pelaajan kokemaan immersioon. Pelimaailmasta voi tehdä elävän melko yksinkertaisillakin asioilla, kuten ruohon ja puidenlehtien liikkeellä. Onnistuin mielestäni luomaan kolme erilaista kenttää, joiden tunnelma on suunnilleen sen mukainen, mikä oli tarkoitus. Tärkeintä itselleni on se, että pääsin opettelemaan tunnelman luomisen keinoja, sillä näen sen olevan hyödyksi itselleni tulevaisuudessa.



## Lähteet

Arnkil, Harald 2008. Värit havaintojen maailmassa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Bentley, Matthew 2013. Atmosphere in Games. <[http://www.gamasutra.com/blogs/MatthewBentley/20130615/194399/Atmosphere\\_in\\_Games\\_\\_Part\\_1\\_\\_Atmosphere\\_introduced.php](http://www.gamasutra.com/blogs/MatthewBentley/20130615/194399/Atmosphere_in_Games__Part_1__Atmosphere_introduced.php)> (luettu 20.3.2017).

Briscoe, Robert 2012. The Art of Dear Esther: Building an Environment to tell a Story. www.gdcvault.com. <<http://www.gdcvault.com/play/1015839/The-Art-of-Dear-Esther>> (luettu 8.3.2017).

Byles, Will 2015. Creating the atmosphere of Until Dawn. <<http://www.develop-online.net/tools-and-tech/creating-the-atmosphere-of-until-dawn/0214056>> (luettu 20.3.2017).

Carson, Don 2000. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. www.gamasutra.com. <[http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental\\_storytelling\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php)> (luettu 20.2.2017).

Chatman, Seymour 1995. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press.

Fernández-Vara, Clara 2011. Game Spaces Speak Volumes Indexical Storytelling. www.academia.edu. <[https://www.academia.edu/1035378/Game\\_Spaces\\_Speak\\_Volumes\\_Indexical\\_Storytelling](https://www.academia.edu/1035378/Game_Spaces_Speak_Volumes_Indexical_Storytelling)> (luettu 20.2.2017).

Fernández-Vara, Clara 2012. Environmental Storytelling: Indices and the Art of Leaving Traces. www.gdcvault.com. <<http://www.gdcvault.com/play/1016566/Environmental-Storytelling-Indices-and-the>> (luettu 29.3.2017).

Huttunen, Martti 2005. Värit pintaa syvemmältä. Helsinki: WSOY.

Jongeneel, Jethro 2013. Environmental Storytelling in Games. www.jethrojongeneel.com <<http://www.jethrojongeneel.com/articles/T3.php>> (luettu 25.1.2017).

Kasavin, Greg 2012. Creating Atmosphere in Games. [www.gdcvault.com](http://www.gdcvault.com/play/1015556/Creating-Atmosphere-in).  
<<http://www.gdcvault.com/play/1015556/Creating-Atmosphere-in>> (luettu 14.3.2017).

Murray, Janet H. 2001. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: The MIT Press.

Niepokólczycki, Kacper 2017. Building Beauclair: Capital City in 'The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine' Expansion Pack. [www.gdcvault.com](http://www.gdcvault.com).  
<<http://gdcvault.com/play/1023965/Building-Beauclair-Capital-City-in>> (luettu 10.4.2017).

Rouse, Richard 2010. Environmental Narrative: Your World is Your Story. [www.gdcvault.com](http://www.gdcvault.com). <<http://www.gdcvault.com/play/1012712/Environmental-Narrative-Your-World-is>> (luettu 29.3.2017).

Rihlama, Seppo & Rakennustieto Oy 1997. Värioppi. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Smith, Harvey & Worch, Matthias 2010a. What happened here? Environmental storytelling. [www.gdcvault.com](http://www.gdcvault.com). <<http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>> (luettu 24.1.2017).

Smith, Harvey & Worch, Matthias 2010b. What happened here? Environmental storytelling. [www.gdcvault.com](http://www.gdcvault.com). <<http://www.gdcvault.com/play/1012696/What-Happened-Here-Environmental>> (luettu 24.1.2017).

Tulleken, Herman 2015. Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools.  
<[http://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color\\_in\\_games\\_An\\_indepth\\_look\\_at\\_one\\_of\\_game\\_designs\\_most\\_useful\\_tools.php](http://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color_in_games_An_indepth_look_at_one_of_game_designs_most_useful_tools.php)> (luettu 21.3.2017).

## **Kuvalähteet**

Kuvio 1. Nicalis, 1001 Spikes 2014. Saatavuus:  
<<http://www.thatvideogameblog.com/wp-content/uploads/2014/06/225925-ah1.jpg>>  
Viitattu 13.4.2017

Kuvio 2. Digital Illusions CE, Mirror's Edge 2008. <<http://www.meristation.com/playstation-3/mirrors-edge/analisis-juego/1525420?p=6>> Viitattu 10.4.2017

Kuvio 3. 2K Games, Bioshock 2007. Saatavuus: <<https://wallpaper-safari.com/w/kQaUf9>> Viitattu 13.4.2017

Kuvio 4. Valve Corporation, Portal 2007. Saatavuus:  
<[https://katiebellhonoursblog.files.wordpress.com/2013/10/portal\\_graffiti\\_000.png](https://katiebellhonoursblog.files.wordpress.com/2013/10/portal_graffiti_000.png)>  
Viitattu: 6.4.2017

Kuvio 5. Frictional Games, SOMA 2015. Saatavuus: <<http://i.imgur.com/Gu2XBkA.jpg>>  
Viitattu: 30.3.2017

Kuvio 6. Arkane Studios, Dishonored 2012. Saatavuus: <[https://assets.vg247.com/current/2012/06/20120606dishonored\\_e3\\_05RatSwarm.jpg](https://assets.vg247.com/current/2012/06/20120606dishonored_e3_05RatSwarm.jpg)> Viitattu: 13.3.2017

Kuvio 7-9. Arkane Studios, Dishonored 2 2016. Kuvakaappaus.

Kuvio 10. Semi Secret Software, Canabalt 2009. Saatavuus:  
<<http://iphone.mob.org/game/canabalt.html>> Viitattu: 4.4.2017

Kuvio 11. Curve Digital, David Kanaga & Ed Key, Proteus 2013. Saatavuus:  
<<http://nextgengamingblog.com/blog/proteus-review/>> Viitattu: 1.4.2017

Kuvio 12. Eidos Montréal, Deus Ex: Mankind Divided 2016. Saatavuus:  
<<http://cdn.gamer-network.net/2016/usgamer/Mankind-Divided-Shot-05.jpg>> Viitattu:  
13.4.2017

Kuvio 13. Frictional Games, Amnesia: The Dark Descent 2010. Saatavuus:  
<<http://www.nag.co.za/2010/11/15/feature-review-amnesia-the-dark-descent/>> Viitattu:  
6.4.2017

Kuvio 14. Team Ico, Shadow of the Colossus 2005. Saatavuus: <<http://www.kotaku.co.uk/2016/12/05/the-colossus-that-casts-no-shadow>> Viitattu: 14.4.2017

Kuvio 15. Team Ico, Shadow of the Colossus 2005. Saatavuus: <<http://www.kotaku.co.uk/2016/12/05/the-colossus-that-casts-no-shadow>> Viitattu: 14.4.2017

Kuvio 16. Team Ico, Shadow of the Colossus 2005. Saatavuus: <<http://www.usgamer.net/articles/the-quest-for-shadow-of-the-colossus-last-big-secret>> Viitattu:  
14.4.2017

Kuvio 20. Fabio Barretta. Saatavuus: <<http://www.cgpin.com/index.php/board/pins/3/17085>> Viitattu: 1.4.2017

## **Liitteet**

Liite 1: Linkki kenttä 1 videoon

<https://vimeo.com/213713735>

Liite 2: Linkki kenttä 2 videoon

<https://vimeo.com/213709872>

Liite 3: Linkki kenttä 3 videoon

<https://vimeo.com/213713439>