

Kuvakäsikirjoitus mobiilipeleissä

Timo-Pekka Linnakoski

Opinnäytetyö

Toukokuu 2017

Luonnontieteiden ala

Tradenomi (AMK), tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

Tekijä(t) Linnakoski, Timo-Pekka	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Toukokuu 2017
	Sivumäärä 44	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi Kuvakäsikirjoitus mobiilipeleissä		
Tutkinto-ohjelma Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma		
Työn ohjaaja(t) Miikkulainen, Ilari		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän ammattikorkeakoulu, tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Peliala on viihdeala, joka kasvaa kovaa vauhtia. Erityisesti mobiilipelien parissa kysyntä ja tarjonta kasvaa, sillä mobiililaitteet ja älypuhelimet ovat tuoneet oman elementtinsä viihdetarjontaan. Kuitenkin hyvän mobiilipelin takana on useasti tarina tai onnistunut visuaalinen ilme ja tätä varten pitää tehdä suunnittelua. Se voi vaatia sanallisen suunnittelun lisäksi myös toteutusta auttavaa luonnostelua. Tutkimuksen tarkoituksena on avata kuvakäsikirjoitusta ja sen roolia mobiilipeleissä.</p> <p>Tutkimuksessa perehdyttiin kuvakäsikirjoittamisen käyttämiseen mobiilipeleissä ja sitä kautta tutkittiin myös narratiivisuuta. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena tutkimuksena ja tätä varten aineistoa kerättiin internetartikkeleista sekä kirjallisuudesta. Käytännönläheistä aineistoa kerättiin teemahaastattelulla Jyväskylän alueella toimivilta, mobiilipeliä tekevilta yrityksiltä. Teemahaastatteluun otettiin myös mahdollisia opiskelijoita, jotka ovat tekemässä mobiilipeliä tai ovat tehneet sellaisen.</p> <p>Aineiston tukemana syntyi tietopaketti, joka auttaa ymmärtämään kuvakäsikirjoituksen roolia ja mahdollisia käyttötapoja mobiilipelien parissa. Kerätty aineisto auttaa lukijaa ymmärtämään paremmin mobiilipelien suunnittelua ja mahdollisia keinoja sen tukemiseen. Tutkimusta varten tehdyt haastattelut antoivat tietoa mahdollisista keinoista hyödyntää kuvakäsikirjoitusta. Lisäksi tutkimuksessa huomioitiin mahdolliset muut keinot suunnitella peliä.</p> <p>Tutkimuksessa kerättyjen aineistojen ja haastatteluiden perusteella voidaan päätellä, että kuvakäsikirjoitus on monipuolinen työkalu. Sitä voidaan hyödyntää mobiilipelissä monin tavoin teknisestä suunnittelusta tarinalliseen ilmaisuun. Kaikissa tapauksissa kuvakäsikirjoitus ei ole tarpeen, jos mobiilipelissä pelattavuus ja mekaniikat ovat avainasemassa.</p>		
Avainsanat (asiasanat) mobiilipelit, kuvakäsikirjoitus, narratiivi, käsikirjoitus, suunnittelu, kirjoittaja		
Muut tiedot		

Author(s) Linnakoski, Timo-Pekka	Type of publication Bachelor's thesis	Date March 2017 Language of publication: finnish
	Number of pages 44	Permission for web publication: x
Title of publication Storyboarding in mobile games		
Degree programme Business Information Systems		
Supervisor(s) Miikkulainen, Ilari		
Assigned by JAMK University of Applied Sciences, Business Information Systems		
<p>Abstract</p> <p>Game industry is an entertainment industry which keeps on growing fast. The demand and supply in particular for mobile games increase since mobile devices and smart phones have brought their own element for the supply of entertainment. Behind a good game is often, however, a story or a successful visual implementation and planning is needed for all that. It might need a verbal description but also graphical concepts are required to help with the process. The goal of this research is to open the concept of storyboard and its role in the mobile games.</p> <p>The research studied the use of storyboard in mobile games and with it, also the narrative was examined. The thesis was executed as qualitative research for which material was gathered from internet articles and relevant literature on the topic. The practical materials were gathered with focused interviews that took place in local game companies in the Jyväskylä area. Focused interviews also included students who are developing or already have developed a mobile game.</p> <p>With the support of the materials, an information package was created which helps to understand the role of a storyboard and its possible uses with mobile games. The gathered material helps readers to understand mobile game development and possible ways to support it better. The research interviews provided information about possible ways to use the storyboard. In the research, also other possible ways to design games were taken into account.</p> <p>Based on the interviews and gathered information, it can be concluded that storyboard is a versatile tool that can be used for mobile game in multiple ways starting from the technical planning to the expression of the narrative. In all cases, a storyboard is not needed if gameplay and mechanics are in a key position in a mobile game.</p>		
Keywords/tags (subjects) mobile games, storyboard, narrative, script, design, writer		
Miscellaneous		

1 Sisällys

1	Johdanto	3
2	Tutkimusasetelma	3
	2.1 Toimeksiantajana	4
	2.2 Tutkimusmenetelmät	4
	2.3 Rajaukset	5
	2.4 Tutkimuskysymykset	6
3	Käsi kirjoittaminen ja kuvakäsi kirjoitus	7
	3.1 Mikä on käsi kirjoitus?	7
	3.2 Kuvakäsi kirjoitus	8
	3.3 Pelien käsi kirjoittaja	10
	3.4 Käsi kirjoittaminen peleissä	13
	3.5 Kuvakäsi kirjoittaminen peleissä	15
	3.6 Käsi kirjoittaja ja pelin suunnittelu	17
4	Mobiilipelit	20
	4.1 Mitä ovat video- ja mobiilipelit?	20
	4.2 Genret ja lajittelu	22
	4.3 Esimerkkejä mobiilipelien historiasta	24
	4.4 Nykytilanne	26
5	Mekaniikka, Dynamiikka ja Estetiikka	27
	5.1 Mekaniikka	28
	5.2 Dynamiikka	28
	5.3 Estetiikka	30
6	Tutkimuksen toteutus ja tulokset	30
	6.1 Toteutus	30
	6.2 Tulokset	31
	6.3 Neon.Decker	31

	2
6.4 Bouncy Cats	33
6.5 Clusterloop Ltb	34
6.6 Zaibatsu Interactive	36
6.7 Yhteenveto	37
7 Pohdinta.....	38
7.1 Johtopäätökset	38
7.2 Luotettavuus.....	40
Lähteet	42

Kuviot

Kuvio 1 Interview With The Vampire -kuvakäsikirjoituksesta (Asburyn, n.d.).....	9
Kuvio 2 Neon.Decker-pelin suunnittelua paperisena versiona (Neon.Decker 2017) ..	32
Kuvio 3 Käyttöliittymän suunnittelua legopalikoilla (Neon.Decker 2017)	32
Kuvio 4 Pelaajan opettaminen (Kojola & Väänänen 2017)	35
Kuvio 5 Kuvakäsikirjoituksen käyttö.....	39

1 Johdanto

Videopelien tuotanto on kasvava ala ja niiden kysyntä lisääntyy tulevaisuudessa. Samalla on kasvanut kuluttajien määrä ja heidän vaatimukset. Samalla kun pelit kehittyvät mekaniikan osalta ja visuaalinen ilme on muuttunut, sisältöön on alettu kiinnittää huomiota. Tuottajan näkökulmasta voisi kysyä: mitä tahdon kertoa?

Pelit ovat kuin elokuvia: molemmissa esitetään ja kerrotaan. Isoin ongelma on ollut se miten tarinaa voidaan kertoa pelissä ja mitä pitää huomioida illuusion luomisessa. Tämä vaihe alkaa jo suunnittelun alkumetreillä, kun mietitään peliä valmiina tuotteena ja miten päästään siihen pisteeseen. Ongelma ei ole rajoittunut vain isojen elokuvien ja pelien maailmaan, vaan kyseessä voi olla yksinkertainen mobiilipeli, jota pelataan kännykstä bussin odottelun aikana. Usein onnistuneiden mobiilipelien sisällä ja taustalla on jokin tarina maailmoineen, joka vetää pelaajia puoleensa tutkimaan ja kokemaan ajantapon aikana.

Useasti käsikirjoittamisessa tuotettujen mitä mielikuvituksellisempien kuvausten ja nokkelien sanavalintojen lisäksi tarvitaan kuvia, sillä tunnetusti yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Tällöin kuvilla voidaan havainnollistaa paremmin niin kohtauksia kuin mahdollisia teknisiä ratkaisuja toteutuksen kannalta. Kuvakäsikirjoituksen voidaan ajatella olevan eräänlainen esiaste kuvattavan asian lopulliseen muotoon saattamisesta.

Tässä opinnäytteessä kerrotaan siten käsikirjoittamisen ohella kuvakäsikirjoittamisesta ja miten sitä toteutetaan mobiilipeleissä. Lisäksi tutkitaan millä kaikilla tavoin kuvakäsikirjoitusta voidaan hyödyntää peleissä. Tutkimuksesta löytynyttä materiaalia hyödynnetään Jyväskylän ammattikorkeakoulussa.

2 Tutkimusasetelma

Tutkimusasetelmassa kerrotaan toimeksiantajasta, tutkimusmenetelmistä sekä perustellaan rajauksia. Lisäksi tutkimuskysymykset avataan tarkemmin ja niillä tarkoitettuja asioita tuodaan esiin.

2.1 Toimeksiantajana

Tämän tutkimuksen toimeksiantajana toimii Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma. Tutkinto-ohjelman sisällä tarjotaan mahdollisuus suuntautua pelialalle. Pelialan yritystoimintaa simuloidaan Ticorporate-yrityssimulaattorissa. Siinä oppilaat järjestäytyvät ryhmiin tekemään joko peliä tai sovellusta. Näiden kautta syntyneet ideat ja tiimit ovat useasti päässeet jatkamaan vuoden jälkeä tuotteen parissa.

Pelialalla on tullut vuosien aikana kysyntää ja Jyväskylän ammattikorkeakoulu on lisännyt hiljalleen enemmän näkyvyyttä pelialanopintojen osalta ja erityisesti mobiilipelien parissa on kysyntä kasvanut. Tällä tutkimuksella pyritään selvittämään, että miten mobiilipeleissä suoritetaan kuvakäsikirjoitus erilaisissa yrityksissä tai ryhmitymissä ja mitä kaikkea kuvilla voidaan tehdä peliprojektin parissa. Saaduilla tiedoilla pyritään antamaan lisää opetusmateriaalia tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelmaan, mutta samalla tämä tarjoaa tietoa mahdollista vaihtoehtoista kehittää mobiilipeliä sisällön osalta.

2.2 Tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyön tutkimusotteeksi valittiin kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Se tarkoittaa, että tutkittavaa ilmiötä kuvaillaan ja koetetaan ymmärtää. Opinnäytetyön tekijän odotetaan menevän niin sanotusti kentälle tutkimaan ilmiötä tai asiaa. Tällainen niin sanottu suora kontakti voidaan esimerkiksi suorittaa haastatteluilla. Jorma Kanasen (2008, 24–25) mukaan laadullisella tutkimuksella tutkivalta odotetaan kiinnostusta aiheeseen. Hän kirjoittaa myös, että laadullisesta tutkimuksesta odotetaan kuvailevaa. Kuvailu voidaan toteuttaa erilaisilla sanoilla ja teksteillä, mutta myös kuvioilla. Kananen (2008, 27) kertoo myös, että laadullinen tutkimus on myös joustava eli tutkimuksessa voidaan edetä eri tavoilla ja samalla tämä tutkimusmenetelmä tarjoaa erilaisia mahdollisuuksia.

Kvalitatiivinen tutkimus voi kuitenkin sisältää kvantitatiivista tutkimusta. Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus tarkoittaa määrällistä tutkimusta ja tutkimuksessa on tärkeässä roolissa luvut ja puolueettomuus, sillä kvantitatiivisessa tutkimuksessa tut-

kija ei itse osallistu ilmiön tarkkailuun, esimerkiksi menemällä työpaikalle tarkkailemaan muita työntekijöitä. Kuitenkin kvantitatiivinen tutkimus voi epäonnistua, jos tutkimusasetelma tehdään huonosti. (Kananen 2008, 27.)

Ongelmaton kvalitatiivinen tutkimus ei ole. Kanasen (2008, 27–28) mukaan joustavuus voi johtaa ongelmiin, jos esimerkiksi on tarjolla liian paljon mahdollisuuksia tutkia asioita ja siten ajautuu umpikujaan. Lisäksi tutkijalla ei välttämättä ole tietoa tutkittavasta asiasta, mutta tutkija olettaa tutkittavilla olevan tietoa. Lisäksi tutkittavan asian tulokset koskettavat yleensä vain tutkittavaan ilmiöön osallistumista.

Kvalitatiivinen tutkimus sopii parhaiten kuvakäsikirjoitusten tutkimiseen. Kuvakäsikirjoituksesta ei ole nimittäin luvullista tietoa ja sen osalta ei ole vielä löytynyt virallista käytäntöä mobiilipelien osalta. Lisäksi laadullinen tutkimus takaa joustoa.

2.3 Rajaukset

Peleissä käsikirjoittaminen on laaja käsite. Siksi tutkimus rajattiin yleisesti videopeleistä mobiilipeleihin. Lisäksi kyseinen rajausta tukee Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelman opintoja, sillä opiskelijat ovat tuottaneet vuosien aikana useita erilaisia mobiilipelejä.

Vaikka videopelit ja mobiilipelit ovat yleisesti globaali käsite, tutkimus rajattiin paikallistasolle. Tässä tapauksessa tutkimuksen kohteena pidetään Jyväskylässä toimivia pelialan yrityksiä, jotka ovat tuottaneet mobiilipelin tai useamman. Koska tutkimuksessa huomioidaan tulosten suuntaaminen opiskelijoiden käyttöön, rajaukseen otetaan mukaan mahdollisia opiskelijoiden tekemiä tai työn alla olevia pelejä.

Tutkimuksessa mainitaan myös käsikirjoittaminen yleisesti sekä videopeleissä. Aiheesta ei kuitenkaan puhuta laajasti, sillä siitä saisi useamman opinnäytetyön aikeiseksi ja lisäksi käsikirjoittamisesta on löytynyt muutamia opinnäytetöitä, mutta ne ovat pääasiassa elokuva-alaa käsitteleviä. Perinteinen käsikirjoitus otetaan puheeksi, koska useasti videopelien ja elokuvien käsikirjoittamista verrataan keskenään samankaltaisuuksien nimissä.

Pelien parissa on tavanomaista lajitella teemoittain eli genreihin. Tällaiset genret tuovat pelille oman tyylinsä ilmeensä ja kerronnan osalta. Kuitenkin genreiden paljouden vuoksi ne on jätetty pois tutkimuksesta, mutta genreistä puhutaan yleisellä tasolla, sillä ne helpottavat ymmärtämään pelejä termistön osalta.

2.4 Tutkimuskysymykset

Kysymyksien tarkoitus on selkeyttää ja rajata kunnolla kuvakäsikirjoittamisesta yleisesti. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää keskeiset asiat mobiilipelien kuvakäsikirjoittamisesta. Kysymyksiin toivotuilla vastauksilla pyritään muodostamaan kokonaiskuva toteutuksen kannalta. Tutkimuskysymyksiksi valikoituivat seuraavat:

1. Mitä kuvakäsikirjoitus on mobiilipeleissä?
2. Miten kuvakäsikirjoitus voidaan tehdä mobiilipeleissä?
3. Mitä eroa on elokuvien kuvakäsikirjoituksella ja mobiilipelien kuvakäsikirjoituksella?

Ensimmäisessä kysymyksellä pyritään ymmärtämään kuvakäsikirjoitusta yleisesti mobiilipeleissä. Tässä kohti voidaan odottaa erilaisia tulkintoja, mutta on myös mahdollista, ettei kuvakäsikirjoitusta ole toteutettu jonkin mobiilipelin kohdalla. Tässä tilanteessa asiaa lähestytään tutkimalla, että miten peli on suunniteltu.

Toisessa kysymyksessä haetaan tarkennusta toteuttamistavan osalta. Kun ensimmäisessä kysymyksessä pyritään vastamaan mitä kuvakäsikirjoittaminen on yleisellä tasolla vastaajalla, toisella pyritään vastaamaan käytännön toteutusta ja löytämään sitten erilaisia vaihtoehtoja tai toteutustapoja. Tässä kohti on odotettavissa erilaisia tapoja lähestyä suunniteltavaa asiaa.

Kolmannes kysymys on tarkoitus tuoda ymmärrystä siihen, että miten elokuvissa toteuttava kuvakäsikirjoitus eroaa mobiilipelien parissa tehdystä kuvakäsikirjoituksesta. Vertailukohtaa haetaan elokuva-alalta teorian osalta ja mobiilipelien parissa pohjautetaan sekä osittain teoriaan ja haastatteluista saatuihin tuloksiin.

3 Käsikirjoittaminen ja kuvakäsikirjoitus

Seuraavassa luvussa kerrotaan käsikirjoittamisen taustasta ja sen tärkeydestä erilaisten ohjelmien tuotannossa. Lisäksi luvussa käsitellään kuvakäsikirjoituksen perusteita yleisellä tasolla.

3.1 Mikä on käsikirjoitus?

Rautalahden (2011) mukaan käsikirjoitus ei ole vain pelkkää hahmojen välistä vuoropuhelua. Käsikirjoituksessa voidaan tuoda esille esimerkiksi hahmon vaatteet, millaisella autolla päähenkilö ajaa. Tällöin käsikirjoituksella luodaan yksityiskohtaista tietoa käsikirjoituksen ideasta tai paperilla esiintyvistä maailmista.

Käsikirjoitus on suunnitelman tekeminen visiosta tai ideasta, jonka avulla voidaan luoda tukipohja tulevalle ohjelmalle. Sen avulla pystytään suunnittelemaan, rajaamaan ja kartoittamaan erilaisia tarpeita. Käsikirjoituksen tekemisen vaiheessa pyritään sitomaan pienen elämän yksityiskohdista ja palasista yhtenäinen kokonaisuus. Aaltosen (2007, 12–14) mukaan käsikirjoituksella on tehtäviä, jotka helpottavat käsikirjoituksen hahmottamista tuotannossa. Tehtäviä on neljä kappaletta.

Kokonaisuuden hahmottaminen: Käsikirjoittaja ja ohjaaja ymmärtävät, että mitä ohjelma sisältää. Käsikirjoitusvaiheessa on helpompi testata erilaisia vaihtoehtoja ja rajata.

Kommunikointi ulkopuolisen tahon kanssa: Käsikirjoitusta voidaan esitellä esimerkiksi rahoittajalle, asiantuntijoille tai kohderyhmälle. Heidän kanssa voidaan keskustella tarkemmin sisällöstä.

Kommunikointi työryhmän kanssa: Näkemys on tärkeä välittää muulle työryhmälle. Esimerkiksi kuvaajat voivat hyötyä käsikirjoituksesta käytettävien kuvakulmien osalta.

Tuotannollisuuden funktio: Tuotantoa voidaan suunnitella pitkälle viedyn käsikirjoituksen avulla. Kun tiedetään jo, että missä kuvataan ja mitä kuvataan, sillä voidaan hahmottaa mahdolliset kuluarviot tai arvioida työvaiheiden kestoa.

Kirjoitustyötä voi olla esimerkiksi työajasta vain 30 prosenttia, sillä käsikirjoittaja voi joutua keskustelemaan paljonkin muiden kanssa ja tekemään taustatyötä kirjoittamista varten. Käsikirjoituksen voidaan ajatella olevan kaiken perusta elokuvien ja ohjelmien tuotannossa. Sen sanotaan olevan niin tärkeä, että hyvän käsikirjoituksen voi pilata huonolla toteutuksella ja ohjauksella. Sen sijaan huonoa käsikirjoitusta ei voi pelastaa edes hyvällä toteutuksella. (Friedman 2006, 3—5.)

Elokuvia ja mobiilipelejä verratessaan opinnäytetyön tekijä huomioi sen, että mobiilipeleissä sanallisen kertomisen sijasta kuvallinen kertominen on tehokkaampaa. Kuvallinen kertominen ja havainnollistaminen tuovat mahdollisia hyviä ja huonoja puolia esiin ideasta.

3.2 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus eli storyboard on kuvasarja, jolla voidaan kuvastaa esimerkiksi videossa näkyvää kohtausta. Esimerkiksi ohjaaja suunnittelee kuvakäsikirjoituksen avulla esimerkiksi, miten kameran tulee liikkua kohtauksessa ja lavastajat osaavat laittaa oikeanlaiset lavasteet taustalle kuvien mukaan. (Aaltonen 2007, 138.)

Suunnittelua ja kuvilla havainnollistavaa kerrontaa on tapahtunut kauan. Kuuluisa venäläinen elokuvaohjaaja Eisenstein käytti 1920-luvulla piirrettyjä suunnittelemaan elokuvissa tapahtuvia asioita sekä myös näyttelijöiden vaatteita. Myös Walt Disney käytti piirtäjiensä kanssa karkeita luonnoksia ennen kuin animaatioiden toteuttamiset pääsivät alkuunsa. (Hart 2008, 11—14.)

Kuvakäsikirjoitus ei rajoittunut ainoastaan elokuvien pariin, vaan sitä keksittiin käyttää myös mainostoimistoilla auttamaan mainoksen käsikirjoituksen lukemisessa. Kuvitetulla kohtauksilla voitiin visualisoida mainoksen tärkeimpiä kohtia asiakkaalle, jos asiakas ei ymmärtänyt teknistä kirjoitusta. (Friedman 2006, 30—31.) Hahmotelmat ja kirjatut ajatukset helpottivat asiakkaan kohdalla tulkitsemista ja tässä vaiheessa olisi helpompi tehdä muutoksia, sillä jo valmiiksi kuvattua materiaalia olisi vaikeampi muokata, ellei kuvaa uudelleen alusta.

Kuvakäsikirjoituksissa voi olla monenlaisia tapoja ilmaista kohtauksen tapahtumia. Tällöin kuviin voidaan merkitä muistiinpanoja, joita voi olla muun muassa kameran

liike kohtauksessa. Kuvio 1 esittää yhtä tapaa havainnollistaa kohtausta kuvakäsikirjoituksella. Kyseisessä esimerkissä esitellään Interview With The Vampire -elokuvan kuvakäsikirjoittajan Martin Asburyn tyyliä. (Romano 2013.)



Kuvio 1 Interview With The Vampire -kuvakäsikirjoituksesta (Asburyn, n.d.)

Kuvakäsikirjoitus vaatii useasti yhteistyötä, jotta se syntyy. Esimerkiksi käsikirjoittava voi kirjoittaa loistavaa tekstiä, mutta ei osaa piirtää ollenkaan. Sen sijaan piirtäjä osaa havainnollistaa tarkoilla luonnoksilla käsikirjoituksen kohtauksia, mutta piirtäjä ei välttämättä osaa kirjoittaa ollenkaan.

3.3 Pelien käsikirjoittaja

Marxin (2007, 177-178) mukaan käsikirjoittajalla voi olla monia tehtäviä pelin teossa eikä toimikuva aina rajoitu pelien tekoon. Sen lisäksi, että käsikirjoittaja vastaa pelin sisällä olevista pelitekstien suunnittelusta tai hahmojen tarinoiden kirjoittamisesta, käsikirjoittaja voi myös suunnitella mainoksia ja internetsivujen sisällön. Kirjoittajat ja pelien suunnittelijat voidaan useasti sotkea toisiinsa. Suunnittelijat eli designerit vastaavat pelin yleisilmeestä ja heillä on siten tiedossa visio pelistä. Lisäksi he tietävät pelin toiminnallisuudesta. Kirjoittajat voivat vastata sen sijaan sisällöstä, mitä peliin tulee. Tässä tapauksessa kirjoittajalla voi olla esimerkiksi käsikirjoittaja, dialogien kirjoittaja ja niin edelleen. (Marx 2007, 149—151.)

Käsikirjoittajat eivät kuitenkaan toimi yksin työssään. He ovat apuna suunnittelijoille. Kuitenkin isoissa yrityksissä voi aikataulu olla iso ongelma. Tällöin suunnittelijat ja kirjoittajat eivät välttämättä ole niin paljon tekemisissä toistensa kanssa. Hyvällä kirjoituksella voidaan tehdä myös pelikohtaista suunnittelua. (McDevitt 2010, 1.) Vuorelan (2007, 64) mukaan käsikirjoittajaa ei kuitenkaan aina tarvita peleissä. Mutta jos esimerkiksi pelissä tarvitaan esimerkiksi vuoropuheluihin repliikkejä, välianimaatioiden suunnittelua tai hahmojen taustoja varten tietoja, käsikirjoittajaa tarvitaan. Hän ei kuitenkaan osallistu tekemään kaikkia vaiheita, esimerkiksi graafikot vastaavat hänen suunnitteleman välianimaation toteutuksesta.

Jokaisella on tapansa käsitellä asioita, kuten on myös erilaisia tapoja luoda mitä mielikuvituksellisimpia ideoita projekteihin. Ideoinen kerääminen ja talteen ottaminen voi olla kuitenkin vaikeata jatkokäsittelyä tai -ideointia varten, mutta tätä varten on muutamia erilaisia tapoja. Tavanomaisin tapoja on muun muassa pitää niin sanottua päiväkirjaa eli journalia. Journaliin voidaan kirjata kaikki ideat ja ajatukset, mitä tulee päivän aikana. Tätä tapaa voidaan pitää lämmittelynä muulle kirjoittelulle. Kuitenkaan kaikille päiväkirjan pitäminen ei sovi, mutta tällöin voidaan kirjata asioita muistiin vaikkapa tietokoneelle. (Dille & Platten 2007, 120—121.) Pelialalla kirjoittelevat voivat pitää pelaamisestaankin päiväkirjaa. Tavanomaisimmat havainnot ovat mielenkiinnon kohteet ja myös ne, mistä ei pidä. Tällöin muistiinpanoista voidaan ammentaa havaintoja ja ideoita projektia varten. (Dille & Platten 2007, 123.)

Käsikirjoittajien voidaan ajatella olla osa narratiivista suunnittelua eli englanniksi Narrative Design. Tällöin pelien parissa narratiivisuudella tarkoitetaan kertomaa tarinaa pelaajalle ja narratiivisella suunnittelulla tarkoitetaan tarinan kertomista eri mekaani- koiden sekä tekniikan avulla. Narrative Designer, narratiivinen suunnittelija tekee si- ten monipuolista suunnittelutyötä kenttien suunnittelusta konseptitaiteen arvioin- tiin. (Despain 2007, 55—57.)

Narratiivisuuden määrää voi olla aluksi vaikeata hahmottaa pelinsuunnittelun alku- vaiheessa. Joskus on hyvä idea tarkkailla markkinoilla olevia, vastaavia pelejä ja ver- tailla pelejä omaan ideaan. Mutta joskus voi tulla tilanne, että pelissä pelattavuus vie huomionsa ja antaa oman elementin sisältöön. Evan Skolnick (2014, 117) kysyikin, että onko työn alla olevassa pelissä tarina miten tärkeätä ja voiko peli olla onnistunut ilman vahvaa tarinaa. Pelintekijöiden onkin hyvä huomioida tämä, sillä joskus uniikki- pelattavuus tuo oman sisällön peliin.

Useasti peliprojektien alkuvaiheessa tulee paljon ideoita ja mahdollisuuksia. Tällöin löytyy monia vaihtoehtoja syventää ideoita peliin. Dille ja Platten (2007, 123-124) kir- joittivat alkusysäyksestä, kickoffista, jolla pyritään saamaan projektiin vauhtia ja mah- dollisuuksia. Tämä on se vaihe, jolloin tutkitaan omaa aihetta koskevia materiaaleja, kuten pelejä ja elokuvia vaikutteiden ammentamisen toivossa. Kun materiaalia tutki- taan yhdessä tiimin kanssa, se lähentää ajatusmaailmallisesti ja tuo jopa uusia ajatuk- sia. Tästä voidaan ajatella, että käsikirjoittaminen sekä suunnittelu ei ole aina mitään niin sanottua taikuutta, vaan se on luovaa työtä. Siinä on kuitenkin muutamia perus- asioita, kuten avoimuus, jolloin ei tehdä mitään salaisia palavereita tai muita päätök- siä oman mielen mukaan. Tiimin kanssa tehdään yhteistyötä. (Dille&Platten 2007, 163—164.)

Ongelmatonta käsikirjoittajien työ ei ole. Isoimmat ongelmat tulevat olemaan luo- mispuolella ja ideoiden sovittamisessa työn alla olevaan projektiin. Joskus kirjoittajan mielestä hyviin ideoihin tulee erittäin vahva tunneside ja niistä luopuminen voi olla vaikeata. Tällainen voi ilmetä tilanteissa, joissa projektista otetaan pois kenttiä, hah- moja tai muita kirjoittajan tuomia ideoita. Kirjoittajan kannalta on tärkeintä osata niin sanotusti surmata omia ideoita ja oppia unohtamaan ne. Tällöin on tärkeä oppia niin sanottu creative amnesia eli vapaasti suomennettuna luovaa muistinmenetystä.

Silloin pyritään unohtamaan projektista leikatut asiat pois ja siirtymään eteenpäin ideoissa. (Dille & Platten 2007, 135—136.)

Isoimpia ongelmia, joita käsikirjoittaja voi kohdata, on kritiikki. Elokuva-alallakin työskentelevät kirjoittajat kohtaavat useasti sitä ja sitä voidaankin pitää vähiten mukavana osuutena koko prosessissa. Pahimmassa tapauksessa jo luodusta käsikirjoituksesta ei pidetä, vaan sitä odottaa isot korjaukset ja muutokset. Vaikka kritiikin kuuleminen ei tuntuisi kirjoittajan korvissa hyvältä, tässä kohti tulee muistaa kirjoittajan asema. Käsikirjoittavat tekevät markkinoille tuotetta, jonka pitää vastata tarpeita. Tällöin käsikirjoittajan ajatellaan kirjoittavan, koska se on hänelle työtä, ei tunteiden seuraamista. (Dille & Platten 2007, 150-151.) Kuitenkin on olemassa erilaisia tapoja käsitellä kritiikkiä ja kehittyä sen kannalta. Dille ja Platten (2007, 152—153) kirjoittivat erityisestä muistisäännöstä, P.O.I.S.E, jonka avulla palautteen saamisesta ja antamisesta voidaan tehdä luovempaa sekä kehittävämpää. Tärkeintä on kuitenkin muistaa, että kritiikki kohdistuu työhön, ei tekijään. Kuitenkin tässä mallissa on ammattilaismaiset piirteet, sillä kirjoittajien mukaan laiskimmillaan palautteen antaja voi vain inistä kaikesta siitä, mistä hän ei pidä.

Muistisääntö P.O.I.S.E koostuu seuraavista osioista.

P= Praise eli kehu: Aluksi on tärkeintä löytää jotakin positiivista. Se voi olla joitakin pieniä yksityiskohtia, mutta sellainen kannattaa yrittää löytää.

O= Overview eli yleiskatselmus: Yleiskatselmuksella tarkoitetaan sisällön tuottoa aikaisempaan kommentointiin. Tässä kohti kiinnitetään huomiota tunnelmaan, mahdollisiin vääriin kohtiin ja muihin. Tärkeintä on myös huomioida palautteen annossa se, että tuliko tämä vain antajalta vai yhteisenä kantana muilta.

I= Issues eli ongelmat: Ongelmia pidetään runkona tässä kohti palautteen antoa. Tällöin tuodaan ongelmakohdat esiin. Tärkeintä on selittää, että miksi jokin ratkaisu ei toimi. Kuitenkaan tässä kohti ei anneta suoraa ratkaisua vastaukseksi.

S= Strategy eli strategia: Strategialla tarkoitetaan tässä kohti ohjeiden antoa jatkon kannalta eli minne suuntaan halutaan idean menevän.

E= Encouragement eli rohkaisu: Viimeisenä kohtana palataan aikaisempiin kehuihin, mutta tähän tuodaan lisäsisältönä esimerkiksi toiveita. Jos palautteen antaja arvostaa

toisen työtä, tässä kohti sanotaan ja kannustetaan jatkamaan samaan malliin. Tämä kohta on yleensä se, mikä ratkaisee idean kohtalon. Se joko palaa uudestaan käsiteltäväksi tai unohdetaan kokonaan.

Opinnäytetyön tekijä huomioi myös panostuksen käsikirjoittamisessa ja resurssien käyttö käsikirjoittajia kohtaan. Aloittavat pelialan yritykset ovat useasti pieniä ja harvalla on oma käsikirjoittaja, joka tekee vain omaa työtään. Pienissä yrityksissä useasti yksi ihminen voi tehdä monia töitä tai pienien pelien parissa omistaja tekee kaiken yksin. Muualla maailmassa asia voi olla toisin, kun pelialan yritykset ovat isoja. Isoissa yrityksissä roolijako on selkeämpi.

Työmääristä ja erilaisista rooleista voidaan päätellä, että pelissä käsikirjoittajalla voi olla paljon enemmän huomioitavaa ja tehtävää kuin elokuvien käsikirjoittajilla. Mobiilipelien parissa useasti käsikirjoittajan rooli jää pienemmäksi, mutta suunnittelutyötä pystyy toteuttamaan kuvakäsikirjoituksen avulla.

3.4 Käsikirjoittaminen peleissä

Pelien teossa voidaan soveltaa hyvin pitkälti elokuvien ja tv-sarjojen toteutustapaa. Siksi tässä sovelletaan hieman käsikirjoittamisen perusteita, mutta tähän on lisätty muutamia hyödyllisiä ajatuksia pelialalta.

Hyvä tarina pelille tuo syvyyttä ja onnistunut tarinankerronta tekee peleistä hyviä. Se lisää mielenkiintoa peliin. Vitsit ja tunnelman hakeminen motivoivat pelaajia, parhaassa tapauksessa se voi auttaa markkinoinnissa. Rautalahti (2011) kertoi käsikirjoittamisen sisältävän myös level designia eli kenttäsuunnittelua. Sen lisäksi, että hän suunnittelee mitä hahmot sanovat eripaikoissa, hän keksii tarinallisia syitä esimerkiksi kentän tapahtumiin. Voisimme ajatella, että käsikirjoituksella suunnitellaan paljon pelkästään peleissä. Tarinan tarve pelille ilmenee hyvin varhaisessa vaiheessa, kun käsikirjoitusta tehdään. Pelinsuunnittelija tai -suunnittelijat voivat koeta tarvitsevänsä selkeän yhteyden tarinan ja pelin välillä. Kirjoittajan ideoinnilla peliin voi tulla uusia elementtejä tai pelin mekaanikkoja tukevia ajatuksia. (Ince 2006, 40)

Pelin parissa, varsinkin tarinapainoisissa peleissä törmätään interaktiivisen narratiivisuuden ongelmiin. Kyseinen termi tarkoittaa yleisellä tasolla kokemusta, joka tulee

tässä tapauksessa, kun pelin maailma tarjoaa sisältöä kyseistä peliä pelaavalle eli pelaaja saa jotakin irti pelaamisen aikana tehdyistä valinnoista. Interaktiivisen narratiivisuuden ongelmia onkin tuotantotasolla ilmenevä ongelma. Jostakin pitää saada aikaa ja keinoja toteutusta varten, jos pelissä on paljon huomioitavaa, kuten monet repliikkivaihtoehdot, joiden kohdalla pitää huomioida mahdolliset jatkoseuraukset. (Ince 2006, 47—58.)

Käsikirjoitus voi olla kuitenkin ongelmallista ei pelkästään peleissä, vaan myös yleisesti kaikessa mediassa. Despain (2008, 13—14) kirjoitti, että yhteneväisten kirjoitus- ja suunnittelutapojen puuttumisen syyksi voidaan ajatella muun muassa historiasta ja kulttuurista. Tällaisia syitä on muun muassa erilaiset työtavat eri yrityksissä, sillä jokaisella on omanlaisensa tapansa järjestellä ja käsitellä asioita. Historialliselta kannalta kirjoittajat ovat uusi nimitys, koska ennen ohjelmoijat ja pelisuunnittelijat tekivät myös narratiivista suunnittelua. Tällainen kaikille pelialanyrityksille yhtenäisen kirjoittamis- ja dokumentointitavan puuttuville voi vaikeuttaa ulkopuolelta otetun kirjoittajan työtä, mutta tässä voi luovuus tuottaa mitä erilaisempia tuloksia pelien osalta.

Jokainen käsikirjoitus alkaa konseptoinnilla. Tässä vaiheessa ideasta kirjoitetaan muutama asia ylös, kuten tärkeimpiä kohtia ideasta ja visioita. Konseptin avulla tuottajat osaavat sanoa, että viedäänkö ideaa eteenpäin jatkoa varten. (Friedman 2006, 38—39.) Konseptia voivat olla muun muassa yksinkertaiset luonnokset päähenkilöstä tai mahdollisesta pelinäköymästä tai yksinkertaisimmillaan vain pelkkiä sanoja ja lauseita ideaan liittyen. Konseptoinnin aikana voi lyötyä myöhemmin hyödylliseksi osoittautuva hook eli koukku. Tällä tarkoitetaan ideaa, jolla pyritään vetoamaan pelaajiin ja muihin. Useasti se toimii tunnetasolla, vaikkapa esittelemällä pelaajalle dramaattisia ratkaisuja tekevä päähenkilö. Asian muotoilu on ongelma, sillä hook pyritään muotoilemaan yhdeksi lauseeksi. (Dille & Platten 2007, 55.)

Pelimaailmassa pelin narratiivin kertominen voidaan jaotella klassisen draaman mukaan kolmeen osaan. Alkutilanteessa pelaaja tutustuu pelimaailmaan ja hänelle kerrotaan perusasioita. Samalla hänelle avataan tilannetta tarkemmin. Kakkosvaiheessa pelaaja pääsee ohjaamaan hahmoaan seikkailuun, mutta matka ei ole ongelmaton. Viimeisessä vaiheessa ajatellaan olevan pahan kohtaaminen tai suuren ongelman ratkominen, jolloin tarinan osalta se päättyy pelaajan voittoon. (Grill 2012, 19—21)

On tavallista, että kirjoittajat suunnittelevat alusta asti tiimin kanssa peliä. Joskus uudet kirjoittajat tai ulkopuolelta otetut työntekijät, freelancerit saattavat päästä kesken peliprojektin mukaan. Tämä Golden Window-termillä tunnetussa vaiheessa uudelle kirjoittajalle on rajattu aiheet, mistä kirjoitellaan sekä suunnitellaan peliä. Pelin kehityksen kannalta tällainen tilanne tapahtuu tarinan suunnittelun sekä ensimmäisen, luonnostellun käsikirjoituksen välissä. Jos tässä vaiheessa kirjoittaja pääsee mukaan kirjoittamaan sekä suunnittelemaan peliä, hänen on tärkeä tutustua sisällön lisäksi työtovereihin, sillä hän joutuu olemaan paljon heidän kanssaan tekemissä. (Despain 2007, 149.)

Joskus kirjoittajan ja muiden käsitykset eivät kohtaa niin kuin toivotaan ja voi tulla isoja muutoksia kirjoittajan kannalta. Ehkä jokin asia tehdään uudestaan pelissä ja tälle pitää tehdä uusi toteutus. Aikatauluilla ja visioilla on tapana muuttua projektien aikana. Se, mikä saattoi olla alussa hyvä idea, ei olekaan enää niin hyvä idea lopussa. Mutta tämä ei kuitenkaan välttämättä tee projektin kannalta ratkaisuja huonommaksi. Tämä on niitä tilanteita, joissa kirjoittajasta otetaan mittaa. Jos kirjoittaja ei pysty hyväksymään ja käsittelemään muutoksia, ehkä on hyvä idea siinä tilanteessa astua joksikin aikaa sivuun pelialalta. Pelialalla muutokset ovat arkipäivää ja muutoksiin pitää olla varautunut. (Dille & Platten 2007, 142.)

Opinnäytetyön tekijä huomioi asioiden ja ideoiden muuttumisen kuvakäsikirjoituksen avulla. Kun suunnitellaan mobiilipeliä, kuvallisesti havainnollistaminen tuo ilmettä ja mahdolliset ristiriitaiset ideat esiin. Mobiilipelien parissa on erityisen tärkeätä miettiä, että mitä kaikkea pelaajalle halutaan näyttää ja kertoa, sillä yleensä mobiilipelit ovat pieniä ja hetkellisesti pelattavia.

3.5 Kuvakäsikirjoittaminen peleissä

Pardews (2005) kirjoitti kuvakäsikirjoituksesta, että sen tekijältä odotetaan muutakin kuin vain piirtämistaitoa. Kuvakäsikirjoituksen tekijältä odotetaan viestintää kuvien avulla, sillä onnistuneena kuvakäsikirjoitus auttaa ratkaisemaan teknisiä ongelmia ja helpottaa erilaisten kohtausten havainnollistamista tekijöille. Lisäksi se säästää aikaa ja rahaa, kun ei tarvitse testata ja arvailla kehitysvaiheessa. Siksi kuvakäsikirjoitus ei

ole vain pelkkä suunnitelma, se on viestintäväline. Loppujen lopuksi peli voi olla hankala selittää vain sanallisesti, varsinkin jos kuvailtavassa kohtauksessa on paljon teknistä huomioitavaa.

Kuvakäsikirjoituksella on monia tarkoituksia pelin tuotannossa, jotka eivät rajoitu vain esimerkiksi hahmojen asetteluun tai taustalla olevien rakennelmien ulkomuotojen suunnitteluun. Pardews (2007, 57–58) listasi muun muassa mahdollisia video-kohtauksia pelissä tai havainnollistaa jotakin toimintoa, esimerkiksi pelin taustakuvassa tapahtuvia ilmiöitä. Itse kuvakäsikirjoituksella ei ole vakiintunutta mallia toteuttamisen kannalta. Kuitenkin kuvakäsikirjoituksen voidaan ajatella oleva yksittäinen paperi, jolla havainnollistetaan kohtaaus. Paperista löytyy kohtauksen numero, kuvattavan paikan sijainti, itse kuva ja mahdolliset tekniset tiedot. (Pardews 2007, 59–61). Kuvalla tarkoitetaan tässä tilanteessa pelitilanteessa näkyvää kohtausta, joka voidaan havainnollistaa esimerkiksi pelaajan näkökulmasta näkyvää näkymää.

Joskus ei vain riitä, että kuvaillaan yhtä kohtaa pelistä tai piirretään pari ajatusta kuviksi luonnosteluvaiheessa. Tärkeätä on saada havainnollistavia kuvia paperille kynän avulla ja esitellä sitä kautta peliä eräänlaisena prototyypinä. Training-lehden artikkelissa Kapp (2013, 4, 59) kirjoitti kuvakäsikirjoituksen olevan hyvä keino hahmotella ja suunnitella pelin ulkoasua sekä tunnelmaa. Kuvilla ja muutamilla sanoilla ei pelkästään havainnollisesta jotakin näyttävää kohtausta, vaan alusta asti johdatetuilla kuvilla voidaan havainnollistaa mahdollisille pelaajille pelin kulkua ja tarkkailla reaktiota. Parhaassa tapauksessa näin tutkittava kohderyhmä voi tuoda lisää ajatuksia peiliin tai ne voivat huomata jotakin, mitä pelinsuunnittelija tai käsikirjoittaja ei ollut vielä huomannut. Loppujen lopuksi paperilla esitettynä pelin prototyyppi säästää resursseja, kun peliä varten ei tarvitse varata erikseen ohjelmoijia, mallintajia ja niin edelleen.

Kuten käsikirjoittamisessa, kuvakäsikirjoituksessa ei ole vain yhtä tapaa lähestyä pelin suunnittelua. Jokaisella on erilaiset tavat käsitellä asioita ja myös jokaisella on erilaiset piirtämistäidot. Thomas Grill (2012, 51–52) jakoi kuvakäsikirjoittamisen muutamaankin vaiheeseen.

1. Luonnostelu paperille. Yksityiskohtainen piirtely jätetään myöhemmäksi.
2. Suunnittele hahmoja.

3. Tärkeiden kohtien luonnostelu. Tässä kohti havainnollistetaan luonnoksilla juonen kulkua.

4. Kuvailutekstin kirjoittaminen. Kohtauksissa kirjoitetaan ylös mahdolliset kamerakulmat, äänet ja huomioitavat asiat.

5. Jatka päähahmojen sekä tärkeimpien kohtausten suunnittelua ja piirtämistä tietokoneen avulla.

Kuvakäsikirjoituksella ei voi vain ainoastaan suunnitella visuaalista ilmettä tai teknistä toteutusta. Mahdollisuuksia voi olla myös käyttöliittymän ja äänimaailman suunnittelussa, kuten Grill huomioi aiemmin. Esimerkiksi pelaajan ohjaama hahmo päästää piippauksen, kun tämä törmää pelissä olevaan kiveen. Kuvilla suunniteltuna mobiilipelissä esimerkiksi voi miettiä nappien paikkoja tai käyttövalikon kokoa. Tämä on tärkeää erityisesti mobiilialustoille suunniteltaessa, sillä vääränlainen valikko tai liian pienet napit voivat viedä mielenkiinnon pelaajalta ja täten pelille ei tule pelaajia.

3.6 Käsikirjoittaja ja pelin suunnittelu

Käsikirjoittaja ei kuitenkaan aina osallistu pelin sisällön tuottamiseen, vaan voi myös toimia kaikenlaisten sisällön yhteen kokoajana, kuten dokumenttien keräämiseen ja pelikohtaisten toiveiden kirjaamiseen. Isoissa peliprojekteissa onkin taustalla paljon erilaisia, mutta yksityiskohtaisia tietoja. Marx (2007, 178—180) kertoi muun muassa kahdesta dokumentista, joita käsikirjoittaja voi olla kokoamassa.

Game Design Document eli GDD on eräänlainen sinikopio pelille, josta näkee esimerkiksi äänimaailman, mekaniikan ja visuaalisen ilmeen suunnittelua. Game Design Documentin voidaan ajatella sisältävän kaiken tiedon, mitä pelin parissa työskentelevät tarvitsevat tietää. Tarpeellinen tieto voi olla muun muassa kohderyhmä eli ketkä peliä pelaavat. Käsikirjoittaja joutuu harvoin itse toteuttamaan sen.

Game Bible eli niin sanottu peliraamattu on laajennettu versio Game Design Documentista. Se sisältää kaiken taustatiedon peliin liittyen, kuten tietoa maailmasta, hahmojen taustatarinat, tiedot olennoista, esineistä ja niin edelleen. Virallista mallia peliraamatulle ei ole, mutta se yleensä muotoutuu asiakkaan tarpeiden mukaan, jos niin sanotusti ulkopuolinen kirjoittaa sen.

Jotkut peleistä ovat helppoja pelata, mutta monimutkaiset, strategiaakin vaativat pelit erilaisineen toimintoineen eivät ehkä uppoudu kaikkien pelaajien mieleen. Jos peli vaatii selvästi kunnon opastusta tai pelintekijät tahtovat tarjota mahdollisuuden opetella peliä, tätä varten käsikirjoittajat tekevät tutoriaalin. Wendy Despainin (2008, 46-47) kirjoitti, että tutoriaali on eräänlainen ohjeistus pelaajalle. Pelissä ohjaus saattaa tapahtua toisella tapaa tai pelaajan pitää huomioida esimerkiksi hahmon kehittämistä. Tutoriaali voidaan laittaa osaksi pelin juonta tai se voi olla oma erillinen pelattava kenttä. Vaikka pelintekijät tekevät tällaisia tutoriaaleja helpottamaan pelamista, pelaajat usein miten jättävät opetteluun välistä ja opettelevat mieluiten pelamisen aikana.

Monia käsikirjoittajia kiinnostaa suuresti hahmojen luonti. Hahmot ovatkin tärkeässä roolissa, sillä pelaaja ohjaa vähintään yhtä hahmoa, joka on kosketuksissa pelin maailman kanssa. Peliin mahtuu myös muitakin erilaisia hahmotyyppejä, jotka voidaan rajata muutamaankin tyyppiin. (Dille & Platten 2007, 65—67.)

Päähahmo eli Player Character tai Hero: Tarinan päähenkilö, mutta päähenkilöitä voi olla useampikin. Tämä on se hahmo, jota pelaaja ohjaa pelissä ja on siten vuorovaikutuksissa pelin maailmaan. Pelihahmon ajatellaan antavan kasvot pelille eli onnistunut hahmo toimii mainostavana maskottina tulevaisuuden pelien varalle. Tällaisia esimerkkejä päähahmoista on muun muassa Lara Croft, Super Mario, Master Chief ja niin edelleen.

NPC, Non Playable Character eli Ei-Pelattava Hahmo tuo syvyyttä pelimaailmaan. Pelaaja ei voi ohjata heitä, mutta pelaaja on heidän kanssa tavalla tai toisella tekemisissä. Kaikki eivät kuitenkaan ole sankaria auttavia.

Liittolainen eli Ally: Hahmo, joka auttaa pelaajaa.

Neutraali eli Neutral: Neutraalit hahmot tuovat maailmaan yksityiskohtaisuutta ja eloa, olipa he sitten kauppiaita tai tiellä käveleviä matkaajia.

Enemy eli vihollinen: Nimensä mukaisesti asia, joka pyrkii estämään sankarin aikeita. Pelaajan tulee joko välttää heitä, taistella tai keksiä jokin keino ehkäisemään heidän toimia.

Level Boss eli Kenttäpomo: Tämä on kuin edellä mainittu vihollinen, mutta hän on huomattavasti kestävämpi tai vaikeampi voittaa. Ne esiintyvät yleensä kentän lopussa. Tätä ei tule sekoittaa End Bossiin, joka toimii pelin lopullisena vastustajana.

Päähahmojen ulkoasun ja vihollisten varusteiden lisäksi käsikirjoittavat voivat joutua miettimään pelissä olevia sisäisiä palkintoja ja rangaistuksia. Ne voivat tuoda helppoa peliin, lisätä haastetta tai jopa antaa uutta sisältöä. (Dille & Platten 2007, 72—73.) Kaikki palkinnot ja rangaistukset eivät välttämättä sovi kaikkiin peleihin. Palkintojen on tarkoitus tuoda apua tai hyödyllisiä elementtejä peliin, mutta niiden saavuttamiseksi pitää tehdä työtä. Tällaisia palkintoja voi olla muun muassa:

Resources eli resurssit: Resursseilla pelaaja auttaa itseään tai muita. Esimerkiksi ruualla hän voi palauttaa terveyttään, rahalla ostaa parempia varusteita tai puulla hän voi rakentaa.

Power Ups eli voima: Väliaikainen lisäapu johonkin ominaisuuteen. Pelaaja voi tulla vähäksi aikaa kestäväksi, nopeaksi tai jopa tuhoutumattomaksi.

Keys eli avaimet: Kaikkiin paikkoihin ei pääse vain oven avauksella, vaan oven avaamiseksi. Sillä voidaan viitata yleisesti mihin tahansa objektiin, jolla voidaan ratkaista jokin ongelma. Esimerkiksi punaisella kortilla voidaan aukaista punainen ovi, mutta samalla ei voida aukaista sinistä ovea.

Easter Eggs eli niin sanottu pääsiäismuna tai yllätys: Peliin piilotettu, salainen asia joka on vaikeasti löydettävissä. Se voi olla jokin huijauskoodi, viittaus johonkin toiseen asiaan, kuten elokuvaan tai täysin pelin maailmaan kuulumaton esine.

Rangaistuksia voivat olla esimerkiksi.

Progress eli edistyminen: Pelaajalta voidaan riistää kentässä tapahtunut edistys, jos tämä esimerkiksi kuolee tai tekee jotakin väärin. Tällöin pelaaja palaa takaisin kentän alkuun.

Time eli aika: Aikarajoitus tuo painetta pelaajalle. Hänen ehkä pitää saavuttaa kentän loppu tai toimittaa paketti ennen kuin aika loppuu. Rangaistus voi olla epäonnistumisesta uudelleen aloitus.

New Enemies eli uudet viholliset: Joskus neutraaleista vartijoista tai jopa maanviljelijöistä voi tulla erittäin vihamielisiä, varsinkin jos pelaaja koettaa käydä väärän henkilön kimppuun.

Resources eli resurssit: Pelaajalta ei aina viedä edistystä pois, mutta rangaistus voi olla muuta. Esimerkiksi pelihahmolta viedään rahaa, jos tämä on jäänyt kiinni rikoksesta tai kuollessaan pudotta tavaroita, jotka pitää ehtiä kerätä pois ennen kuin ne katoavat.

Vaikka pelaamisen aikana pyritään katsomaan koko pelin kaarta alusta loppuun, niin ensivaikutelma on se, mikä ratkaisee pelin kohtalon. The First Five Minutes eli Ensimmäiset Viisi Minuuttia astuu tässä kohti kuvioon. Sinä aikana pelaaja tutkii ja kokeilee peliä hyvin tarkasti. Jos peli oli onnistunut valinta pelaajalle, hän luultavammin tahtoo jatkaa se pelaamista pidempäänkin. Viiden minuutin aikana ei ehdi paljoa pelin tarinaa kertoa, mutta sinä aikana pelaaja ehtii tutustumaan hieman mekaniikkaan ja saa katsella visuaalista ilmettä. (Dille & Platten 2007, 94.)

Opinnäytetyön tekijän oman kokemuksen mukaan isot suunnitteludokumentit eivät ole kaikissa mobiilipeleissä tarpeen. Lisäksi tekijätiimin koko vaikuttaa suunnittelutapoihin, esimerkiksi vain yksin peliä tekevä voi suunnitella ja varastoida kaiken tiedon mielessään. Tiimeissä työskentelevät joutuvat tekemään dokumentointia, jotta kaikilla pysyy yhteinen näkemys selkeänä.

4 Mobiilipelit

Mobiilipelit ovat osa monien päivittäistä elämää ajan tapossa, kun odotellaan bussia tai jokin tapaaminen viivästyy. Mutta mikä peli oikeastaan on? Seuraavassa luvussa kerrotaan mobiilipeleistä yleisesti, muutamia merkittäviä kohtia niiden historiasta ja nykytilanteesta. Lopuksi kerrotaan yleisellä tasolla mobiilipelien käsikirjoittamisesta ja miten sellaista tehdään.

4.1 Mitä ovat video- ja mobiilipelit?

Jotta ymmärtäisimme mikä on mobiilipeli, joudumme avaamaan sitä ennen videopelejä ja pelaamista sanana. Mobiilipelit ovat osa videopelejä.

Vuorelan (2007, 16–17) mukaan pelaamisena voidaan pitää vapaa-ajalla tapahtuvaa, tuottamatonta toimintaa, jossa on sääntöjä ja jokin päämäärä. Vahvana osuutena pidetään sitä, että pelaaja voi eläytyä pelaamiseen. Tällöin pelissä vaaditaan sääntöjä, koska se olisi muuten vain leikki, joka kaatuisi pelaajien tekemiin tulkintojen ristiriitaisuuteen. Videopelissä pelaaja pystyy vaikuttamaan itse pelissä tapahtuvaan sisältöön, joten pelaaja ja peli ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa. (Vuorela 2007, 21.) Kun huomioi edellä kerrotut asiat, ne liittyvät mobiilipeleihin kuvauksen osalta. Mobiilipeleissä pitää huomioida se, että ovat suunniteltu laitteelle, jossa on kosketusnäyttö ja mahdollisia sensoreita, joilla voi tuoda omanlaisen ulottuvuuden pelaamiseen. (Grill, 2012, 15–16.)

Videopelin voidaan selittää yksinkertaisimmillaan olevan digitaalinen viihdyke, jota pelataan esimerkiksi tietokoneilla, konsoleilla tai puhelimilla. Maailmassa on siten miljoonia pelejä viihdemediassa. (Owen 2016.)

Tampereen yliopiston professori Frans Mäyrä (2015) määritteli mobiilipelien olevan pääasiassa mobiililaitteille tarkoitettuja pelejä. Mäyrä kuitenkin korosti, että jos ajatellaan mobiilisuudella myös helposti liikuteltavaa laitetta, tällöin pienet ja kevyet kannettavat tietokoneet täyttäisivät määritelmän siltä osin. Kuitenkin hän jatkoi, että tällaisten pienten käsiteltävien pelikoneinen ja mobiilipelien ero on se, että pelikonsolit ovat kytköksissä konsolipelien tuottajiin, mutta mobiilipelien tekijän pitää ottaa huomioon monet ja vaihtuvat puhelinten mallit peliensä parissa. Lisäksi onnistunut peli ei ole vain teknisesti onnistunut, vaan siinä huomioidaan myös tunnetasokin ja sitoutuminen. Lauren Keating (2016) totesi Tech Times artikkelissaan, että onnistunut mobiilipeli on hauska pelattava pelattavuudeltaan. Jos peli ei olisi hänen mukaan hauska pelattava, peli poistettaisiin ja hän lataisi uuden pelin tilalle.

Teorian ja artikkeleiden perusteella mobiilipeli on peli, jota voidaan pelata mobiililaitteella, kuten puhelimella. Tutkimuksen kannalta keskitytäänkin älypuhelimien ja tablettien parissa pelattaviin peleihin.

4.2 Genret ja lajittelu

Peli eivät ole kaikki samanlaisia, vaan niitä voidaan lajitella mitä erilaisimpiin lajityyppisiin. Tällaisia lajeja kutsutaan genreiksi eli niillä määritellään jonkin pelin mahdollista tarinallista tyyliä. Genrejä ovat esimerkiksi tasohyppely ja seikkailu. Pelimekaanikan kannalta peligenreissä on toisistaan poikkeavia tapoja pelata pelejä, esimerkiksi seikkailupeleissä ongelmat ovat pulmien ratkaisuja ja tasohyppelyssä pelihahmoa hyppytetään tasolta toiselle, jotta pelaaja pääsisi eteenpäin. (PEGI 2017.) Steve Ince (2006, 23–35) kirjoitti, että genret eivät itsessään aseta sääntöjä ja rajoituksia lajityypinsä edustajille, mutta niillä voidaan määritellä tunnelmaa ja pelaamistyyliä pelille. Ince lajitteli pelien genret yleisellä tasolla seuraavasti.

Action eli toiminta: Tämän lajityypin pelit vaativat nopeita toimintoja sekä päätöksiä pelaajilta. Tämä lajityyppi on myös hieman epäselvä lajin edustaja, sillä samaan lajiin menevät myös tasohyppelypelit ja muutamat ammutapelit.

Adventure eli seikkailu: Perinteisesti seikkailupelissä pelaaja ratkoo mysteerejä ja ratkaisee pulmia. Tämän tyyppiset pelit ovat yleensä tarinapainotteisia.

Children's Games eli lasten pelit: Pelit muistuttavat aikuisille tarkoitettuja pelejä, mutta lapsille tehtäessä kohderyhmä otetaan huomioon. Tällöin ohjeet ja pelattavuus tehdään helpommaksi. Lisäksi lapsille tehtäessä teemat ja tyyli tehdään helpommin lähestyttäväksi.

Educational eli opetuksellinen: Tällaiset pelit ovat suunniteltu opettamaan pelaajia, mutta hausalla ja mukavalla tavalla.

Fighting eli tappelu: Yleensä kaksi pelaajan ohjaamaa hahmoa asetetaan vastakkain ja hahmot tappelevat voitosta. Tarinallisesta näkökulmasta tämän lajityypin peleissä tarinalla ei ole niin isoa roolia, paitsi jos jonkin hahmon taustaa tahdotaan syventää.

Massive Multiplayer eli massiivinen moninpeli: Pelaajat ohjaavat hahmojaan virtuaalisessa maailmassa. Tällöin pelaajalla on vapauksia liikkua sekä tutkia maailmaa.

Puzzle eli pulma: Hyvin laajatarjontainen genre. Tyypillisesti pelaajalla on aikarajoitus ja tänä aikana hänen pitää ratkaista taso. Pulman ratkonta voi olla erilaisten kuvioiden muodostamista, mutta myös yksinkertaisimmillaan ristisanatehtäviä tai labyrinthipeliä.

Racing eli kilpailu: Kaksi tai useampi pelaaja kisaavat toisiaan vastaan nopeudesta tai siitä, että kuka ehtii ensimmäisenä maaliin. Yleensä hahmot pelaavat jollakin laitteella tai aluksella, mutta jotkut urheilupelit saattavat kuulua kilpailupeleihin.

Role playing Games eli roolipeli: Tämä genre on laaja. Tyypillisesti pelaaja ohjaa hahmoa, jolla on erilaisia arvoja, jotka vaikuttavat pelaamiseen tai päätöksien tekoon. Sen lisäksi, että pelaaja eläytyy hahmollaan pelimaailmaan, pelimaailmassa tarinat sekä monet tehtävät tuovat syvyyttä sekä tekemisen vapautta.

Shooters eli ammunta: Nimensä mukaisesti tämän lajin peleissä ammutaan. Ammuttavat asiat voivat olla lähes mitä vain avaruusolennoista lähtien. Ammuntapelit jakautuvat muihin alalajeihin, joista tunnetuin on FPS, First Person Shooter eli ensimmäisen persoonan ammuntapelit, jolloin pelaaja näkee pelin pelihahmon silmistä katsottuna.

Simulation eli simulaatio: Oikean elämän tapahtumia, esimerkiksi liiketoimintaa tai lentokoneella lentelyä voidaan simuloida peliksi. Tällöin voidaan ajatella, että pelaaja pääsee tekemisiin sellaisen kanssa, mitä olisi vaikea tehdä oikeassa elämässä. Simulaatiotkin voidaan lajitella omiin alalajeihin, kuten esimerkiksi maailman rakenteluun.

Sports eli urheilu: Kuten simulaatiossa, urheilupelissä pelaaja pääsee pelaamaan oikean elämän urheilulajeja pelissä, oli se sitten uintia tai jalkapalloa.

Strategy eli strategia: Tämän lajityypin pelit tunnetaan siitä, että pelaajalta odotetaan suunnittelua ja strategisia taitoja. Yksinkertaisimmillaan shakkia voidaan pitää strategiapelinä.

Videopelien parissa genre ei rajoitu vain tyyliuunnan määrittelyyn. Genrellä voidaan myös määrittellä pelattavan pelin toiminta-alustaa. Tällöin tarkastellaan pelattavan laitteen ominaisuuksia. Marx (2007, 144) määritteli pelialustojen perusteella seuraavanlaisesti.

Konsolipelit: Laite, joka liitetään televisioon pelaamista varten ja laitetta ohjataan omalla ohjaimella.

Käsikonsoli: Pieni laite, jota voidaan pitää käsissä ja sillä voidaan pelata ilman erillisiä ohjaimia tai näyttöä. Laitteessa itsessään on näyttö.

Mobiililaitteet: Puhelimet, tabletit ja vastaavat laitteet. Yleensä tällaiset toimivat langattomasti.

PC: Pöytätietokoneet tai kannettavat tietokoneet. Nämä voidaan lajitella vielä käyttöjärjestelmän mukaan, esimerkiksi Windows ja Linux.

Web-pohjaiset: Pelaaminen tarvitsee internetyhteyttä, jotta se toimii.

Mobiilipeleissä kaikki genret eivät ole aina näkyviä asioita. Opinnäytetyön tekijän oman kokemuksen perusteella mobiilipeleissä pulmapelit ovat yleisiä, mutta lisäksi genrejä voidaan yhdistellä lukuisilla eri tavoilla. Tällöin pelit eivät ole rajoittunut vain yhden lajin määrityksiin.

4.3 Esimerkkejä mobiilipelien historiasta

Tähän lukuun on kirjoitettu muutamista mobiilipeleistä ja tapahtumista, koska vuosittain on ilmestynyt monia pelejä, mutta vain osa on ylittänyt uutiskynnyksen, joten niistä kaikista voi olla vaikea kirjoittaa. Samaa voidaan ajatella teknologian kehityksestä mobiilipelien rinnalla.

Yksi hyvin levinneistä mobiilipeleistä, Snake julkaistiin vuonna 1997, kun maailmalle esiteltiin Nokia 6610-matkapuhelin. Puhelimeen oli asennettu Snake jo valmiiksi. Peli loi samalla pohjaa tuleville mobiilipeleille, kun teknologia kehittyi hiljalleen levittämään tulevia pelejä. (Wright 2016a.) Snake-pelissä, suomalaisittain Matopelissä, ohjataan käärmettä, jonka pitää syödä marjoja, jotta se kasvaa pidemmäksi. Tätä pidetäänkin yhtenä merkittävimmistä peleistä pelien historiassa. (McFerran 2015.)

Aluksi pelejä oli vain puhelimissa valmiina, mutta hiljalleen pelejä saatiin myös laitteen ulkopuolelta. Vuonna 2000 kehittyi amerikkalainen yritys, nimeltä JAMDAT Mobile. JAMDAT Mobile vastasi aikanaan pelien levittämisestä langattomasti, kunnes se yhdistyi myöhemmin Electronic Arts-yhtiön kanssa vuonna 2005. (Jamdat Mobile 2017; Wright 2016b.) Muunlaisia levitystapoja kokeiltiin myös erikoisin yhdistelmin.

Kaikkia ei onnistanut kuitenkaan. Kun näytössä väriä näyttävät puhelimet levisivät vuonna 2003, Nokia toi maailman tietouteen N-Gagen. Se oli pelaamiseen tarkoitettu puhelin ja pelejä pelattaisiin erillisiltä korteilta. Kuitenkin N-Gage myi huonosti. Aikaisemmin pelialalla työskennellyt, Pocketgamerz-sivustolla kirjoittava Chris Wright (2008) arveli osasyynä olevan samana vuonna julkaistun Sonyn PSP- PlayStation Portable -videopelilaitteen. Kyseinen laite myi erittäin hyvin.

Pelit eivät aina olleet ideoiltaan uusia, vaan vanhoja ideoita saatettiin kierrättää ja antaa nykyhetkeen sopiva ilme. 1990-luvun hittipeli Doom sai vuonna 2005 puhelinversion, kun Doom RPG julkaistiin. Tuottaja Fountainhead Entertainment teki pelistä pelaajankunnan mielestä lumoavan kokemuksen ja pelaaminen toi sen aikaisille mobiilipelaajille uudenlaisen syvyyden pelaamisessa. (McFerran 2015.)

Vuonna 2007 puhelinteollisuus koki suuren mullistuksen, kun iPhone-kosketusnäyttöpuhelin julkaistiin markkinoille. Sen jälkeen julkaistu App Store toi mukanaan muutoksen pelien ostamiseen ja musiikin lataamiseen. Pelien ostaminen ja lataaminen yhdestä paikasta toi pelinkehittäjille mahdollisuuden levittää tuotoksiaan paremmin suoraan asiakkaalle. (Wright 2009.) App Storen kautta Suomalainen Rovio julkaisi Angry Bird-pelin vuonna 2009. Vihaiset linnut jäivät monien pelaajien mieleen ja hiltalleen siitä kasvoi aikansa suosituimpia pelejä ja ladatuimpia ostoksia Applen App Store-palvelusta. Peli oli myös suunniteltu pari vuotta aiemmin julkaistun iPhoneen perusteella. Pelissä ei ollut latausaikoja ja pelin tuli olla helposti pelattavissa lyhyinä hetkinä. (Kendall 2011.)

Värikäs peli Candy Crush Saga julkaistiin aluksi vuonna 2012 Facebook-yhteisöpalvelussa. Samana vuonna peli koki kuitenkin käännöksen iPhoneille ja Android-käyttöjärjestelmää käyttäville mobiililaitteille. (Rooney 2014.) Candy Crush Saga on pulmapeli, jossa pelaajan tuli muodostaa saman värisistä karkeista pysty- tai vaakasuoria rivejä. Peliä pidettiin niin koukuttavana, että ihmisten kerrotaan unohtaneen lapsia kouluun ja jättäneen kotityöt sivuun pelaamisen takia. (Dockterman 2013.) Aikaisemmin julkaistu Angry Birds toi Suomen maailman tietouteen pelien tekemisestä ja osaaminen näytti jatkuvan. Suomalainen pelejä kehittävä yritys Supercell julkaisi vuonna 2012 Clash of Clans-mobiilipelin Applen App Store-palvelussa. Kyseinen peli oli ilmainen ja ladattavissa, mutta pelin sisällä voi tehdä ostoja. Kyseisessä pelissä pelaaja kehittää

omaa klaaniaan, kouluttaa sitä ja taistella sekä puolustautua muiden pelaajien klaaneja vastaan. Peliä pidettiin erittäin koukuttavana, sillä jos pelaaja poistui pelistä, hänen klaaninsa kimppuun pystyttiin hyökkäämään. (Tweetie 2014.)

2010-luku ei ollut kaikille myönteistä onnistumista mobiilipelien osalta. Jotkut peleistä jäivät pian unohduksiin, mutta muuttamat pelit onnistuivat antamaan harmaita hiuksia pelaajille. Tällöin katseet kääntyivät pelinkehittäjiin ja uhkaavalta käytökseltään monet eivät pelastuneet. Vietnamilainen Dong Nguyenin voidaan ajatella olevan yksi heistä. Nguyen julkaisi vuonna 2013 Flappy Bird-pelin. Yksinkertaisessa pelissä täytyi pitää keltainen lintu ilmassa painelemalla näyttöä ja väistää putkia. Vaikeana pidetty peli ehti olla vain vähän aikaa saatavilla, kunnes tekijä poisti sen. Syinä pidettiin negatiivista palautetta pelin vaikeudesta ja koukuttavuudesta. (Shontell 2014.)

Mobiilipelaaminen ei ole rajoittunut vain paikoillaan pelaamiseen, vaan jotkin pelit kannustivat lähtemään ulos. Yksi tällaisista oli Pokemon Go, joka tuli markkinoille vuonna 2016 sen kehittäneen Nianticin johdosta. Ensimmäisinä kahdeksankymmenenä päivänä peli asennettiin yli 550 miljoonaa kertaa ja peli tuotti 470 miljoonaa dollaria sinä aikana. (Analysis of Pokemon Go 2016.) Pokemon Go toi Nintendon vuosikymmenten kestoosuuskibrändin Pokemonin uudelle tasolle, sillä konsolilla pelaamisen sijaan pelaajat pääsivät keräilemään Pokemoneja älypuhelimien avulla esimerkiksi puistoista tai luonnosta.

Nykyvuosina pelitarjonta on ollut runsasta. Kun kehitystä tarkkaillaan, opinnäytetyön tekijä huomioi älypuhelimien ominaisuuksien hyödyntämisen tärkeyden. Tarinallisuus ei ole ollut onnistuneissa mobiilipeleissä aina suuressa roolissa, mutta mekaniikkaan on panostettu enemmän.

4.4 Nykytilanne

Älypuhelimet yleistyvät kovaa vauhtia käyttäjäkunnan parissa ja monet asiat hoidetaan puhelimien kautta, kuten viihteellisyys. Mobiilipelaamisen osalta ollaan ennustettu suurta kasvua. Vuodesta 2011 on tapahtunut niin paljon kasvua, että pelkästään Yhdysvalloissa arvioidaan olevan vuonna 2019 noin 209 miljoonaa mobiilipelien

pelaajaa. Vastaavia pelaajia arvioitiin olevan vuoden 2011 Yhdysvalloissa noin 80 miljoonaa. (Mobile phone gamers in the U.S 2017.) Pelejä on tullut vuosien aikana paljon ulos markkinoille, mutta vain muutamat pelit ovat nousseet pitkäksi aikaa suosituksi lataukseksi ja pelailun kohteeksi. Hittipeli saattaa syntyä helposti, sillä monet pelaavat mobiilipelejä. Lisäksi mobiilipelien teko houkuttelee monia kokeilemaan sellaisen tekoa. Kuitenkin suosituksen pelin syntyminen vaatii addiktoitumista peliin pelaajakunnalta. (Keating 2016.)

Suomen peliteollisuus on kasvanut tuotannon osalta hieman viime vuosina ja menestyneitä yrityksiä menestystarinoineen tuli hiljalleen. Suomen tasolla vuoden 2014 suurimmat pelialan yritykset mobiilipelialalla olivat Rovio Entertainment yli 800 työntekijällä ja Supercell 150 työntekijällä (Lappalainen 2014). Suomessa vuonna 2015 peliteollisuuden pariin perustettiin 27 uutta pelialan yritystä ja saman vuoden lopussa Suomen pelialalla työskenteli 2700 ihmistä. Pelialalla toimivia erilaisia yrityksiä oli kaiken kaikkiaan 290 kappaletta. Aktiivisuus ei ole jäänyt vain ammattimaiseen pelien tuottamiseen, sillä Hiltusen (2016) mukaan Suomi on samalla aktiivinen pelien tuottaja myös harrastelijatasolla.

Kirjoittajan mielestä yritysten määrään pitää suhtautua varauksella. Tieto voi olla nyt vanhaa ja voi olla, että pienempiä pelialan yrityksiä on ajautunut konkurssiin tai sulautunut toisiin yrityksiin. Lisäksi mobiilipelien parissa ongelmia voi tuoda se, että yritys ei ole keskittynyt vain yhdenlaisten pelien tuottamiseen, vaan tuotanto on laajempi, esimerkiksi konsolien parissa.

5 Mekaniikka, Dynamiikka ja Estetiikka

Koska tutkimuksen aikana nousi esiin mekaniikan suunnittelu kuvakäsikirjoituksen yhteydessä, mobiilipelien parissa ja yleisesti pelien suunnittelussa on hyvä nostaa esille 'M.D.A'-termi. Se tulee englannin kielen sanoista Mechanic, Dynamic ja Aesthetics, joka voidaan suomentaa Mekaniikka, Dynamiikka ja Estetiikka. (Stieglitz, Lattemann, Robra-Bissantz, Zarnekow & Brockmann 2016, 7–8.) Näiden termien tarkoitus selitetään tässä luvussa lyhyesti.

5.1 Mekaniikka

Pelaamiseen rinnastetaan hyvin useasti mekaniikka pelattavuuden kannalta. Mekaniikalla tarkoitetaan pelien parissa komponentteja, osia, jotka tekevät pelistä kokonaisuuden pelattavuudelta. Kuitenkaan mekaniikka ei tarkoita sääntöjä, jotka tuovat rajoituksia pelaamiseen. Sen sijaan mekaniikka mahdollistaa tapahtumien kulun, esimerkiksi pisteen saannin tai palkinnon antamisen pelaajalle. (Stieglitz ym. 2016, 8.)

Mekaniikka voi olla hyvin yksinkertainen toiminto pelaamisen kannalta, mutta se tuo oman lisäyksen peliin joko kosmeettisesti tai toiminnallisesti. Yksinkertaisimmillaan mekaniikkaa voi esiintyä peleissä seuraavan laisesti. (Stieglitz ym. 2016, 8–9.)

Points eli pisteet. Näillä palkitaan pelaajia ja pisteet voidaan näyttää pelaajalle joko pelin aikana tai vasta tason lopussa.

Leaderboards eli johtotaulukko. Taulukosta pystyy katsomaan muiden pelaajien menestystä pelin parissa. Tällöin pelaajan omaa edistystä voidaan verrata muiden saavutuksiin.

Levels eli tasot. Tasoilla voidaan havainnollistaa pelaajan kehitystä. Tasot eivät kuitenkaan etene suoraviivaisesti.

Achievement system eli saavutusjärjestelmä. Tämä on palkintojärjestelmä, jolla on tarkoitus palkita pelaajia. Se ei kuitenkaan ole osa pelin päätavoitteita, vaan se tuo oman lisänsä pelattavuuteen. Jonkin tavoitteen tehdessä pelaaja palkitaan jotenkin, esimerkiksi pienellä mitalilla.

Mekaniikan suunnittelu on tärkeätä erityisesti mobiilipeleissä. Opinnäytetyön tekijä huomioi, että tämänlaisissa peleissä sen suunnittelu on tärkeätä, jotta pelaaminen onnistuisi helposti ja saisi siten pelaajia motivoitumaan.

5.2 Dynamiikka

Dynamiikka seuraa mekaniikkaa ja saa pohjan siitä. Siksi dynamiikka ja mekaniikka nousevat useasti pelien parissa esiin yhdessä. Dynamiikalla tarkoitetaan peleissä sitä

antia, mitä voidaan mekaniikalla toteuttaa. Sen voidaan ajatella antavan kasvot pelille, kun pelaaja saa jotakin peliltä. Nämä ovat eräänlaisia huomioita, joka tulee suoritusta asiasta. (Stieglitz ym. 2016, 10—11.)

Koska dynamiikkaa syntyy mekaniikan avulla, se mahdollistaa monipuolisen keinon tuottaa pelissä syntyvää huomiota pelaajaa kohtaan. Se edesauttaa pelaajaa samalla antamaan huomionsa peliin. Pelien parissa on muutamia keinoja tuoda huomiota pelaajaa kohtaan. (Stieglitz ym. 2016, 10—11.)

Reward eli palkinnot. Pelaaja saa tällaisia, kun he tekevät oikeita asioita ja suoriutuvat vaadituista tehtävistä oikeissa järjestyksissä.

Status eli status. Huomioin voidaan ajatella olevan yksi monien ihmisten tarpeista. Siksi jonkin tehtävän suorittamisesta voi tulla tärkeyden tunne ja siten pelaaja uskoo saavansa huomiota.

Achievement eli saavutus. Pelaajille on yleensä annettu tehtävä, joka pitää suorittaa saavutuksen eteen. Saavutusta ei tule vain tehtävistä, vaan mahdollisista sivutavoitteista ja pelaajan itsensä asettamista tavoitteista. Yleensä ihmiset etsivät tavoitteita ja he koettavat suoriutua niistä.

Self-expression eli itsensä ilmaisu.

Competitions eli kilpailu. Pelaajat vertailevat helposti suorituksiaan. Siksi pelaajien kesken voi syntyä kilpailua suoritusten ja pisteiden osalta. Se tuo ihmisille motivaatiota jatkaa ja kokeilla saada suurempia saavutuksia.

Altruism eli altruismi. Se on nautinto, kun pystyy antamaan ja saamaan lahjoja kanssapelaajilta sekä yhteisöltä.

Dynamiikka on iso osa nykyajan peleissä, eikä vain mobiilipeleissä. Dynamiikan toteutus kuitenkin vaatii useasti mekaniikan pohjalle, joten molempia tarvitaan kokonaisuunnittelussa mobiilipelien parissa. Kuvakäsikirjoituksella ja tehokkaalla alkuvaiheen suunnittelulla edesautetaan pelin toteutusta.

5.3 Estetiikka

Mekaniikka ja dynamiikka kulkevat rinnakkain pelien parissa, mutta ne yhdessä tuottavat estetiikkaa pelaajille. Estetiikalla tarkoitetaan elämyksiä ja tuntemuksia, mitä pelaaja saa itselleen pelatessaan pelejä. Tällaisia ovat esimerkiksi hauskuutta ja yllätykset, jos pelissä tapahtuva asia saa pelaajan reagoimaan. Nautintoa voi tulla myös silloin, kun pelaaja onnistuu pelin tavoitteissa pelissä käytetyn mekaniikan turvin. Estetiikka on tärkeimpiä asioita, mitä pelaaja saa pelaamalla peliä. Siksi onnistunut mekaniikka sekä dynamiikka luovat sitä ja syntynyt estetiikka motivoi pelaajia jatkamaan pelailua jatkossakin. (Stieglitz ym. 2016, 10—11.).

Mobiilipelien parissa mekaniikalla on tärkeä rooli, jopa tärkeämpi mitä tarinallisuudessa. Oman kokemuksen perusteella mekaniikka suunnitellaan ensisijaisesti mobiilipeleissä ensiksi, sillä niiden parissa pelattavuus on isossa avainasemassa. Tarinallisuus ja narratiivisuus syntyvät mobiilipeleissä mekaniikan perusteella, sillä mekaniikat tuovat mahdollisuudet ja rajoitukset tuoda asioita esiin. Siksi kuvakäsikirjoitus on tärkeässä asemassa mobiilipelien suunnittelussa.

6 Tutkimuksen toteutus ja tulokset

6.1 Toteutus

Tutkimus toteutettiin vuoden 2017 maaliskuun ja huhtikuun välisenä aikana. Tietopohja perustui verkkoartikkeleiden sekä kirjalliseen materiaaliin. Empiirinen osuus toteutettiin teemahaastatteluilla, johon valittiin Jyväskylän alueella toimivia pelintekijöitä. Haastatteluiden perusteella kirjoitettiin kappaleet kustakin projektista tai yrityksestä.

Haastateltavien määrä pidettiin pienenä, koska jokaisella on erilaiset tavat käsitellä peliprojektien toteutusta. Vertailuun on otettu myös yksi Jyväskylän Ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelman projektiryhmä, jotta toteutuksia voi vertailla koulun ulkopuolella toimiviin. Toteutustapoja on myös helpompi verrata keskenään, kun määrä on pidetty pienenä. Lisäksi eritaustaiset projekti ja yritykset tuovat näkökulmia tutkimukseen.

6.2 Tulokset

Seuraavassa luvussa puretaan tutkimuksen tuloksia. Luvun alaotsikko on nimetty yrityksen mukaan, mutta jos kyseessä on yksityinen henkilö tai kouluprojekti, alaotsikkona on käytetty projektin nimeä. Tuloksissa esitellään hieman taustoja pelistä ja sekä kerrotaan toteutustavasta suunnittelun osalta.

6.3 Neon.Decker

Neon.Decker on Jyväskylän ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelman alla tehtävä peli mobiililaitteille. Pelin kehitys aloitettiin syksyllä 2016 Ticorporate-yrityssimulaation alla. Futuristiseen tulevaisuuteen sijoittuvassa, cyberpunk-temaisessa korttipelissä maailma rakentuu internetissä tapahtuvaan virtuaalitodellisuuteen. Onnettomuuden myötä ihmisiä jäi jumiin kyseiseen maailmaan ja samalla ICE- eli Internet Corrupted Entities nimiset olennot ilmestyivät. Pelaajan täytyy selvittää tapahtumia ja kerätä ICE-olentoja, joiden avulla pelaaja voi taistella muita olentoja vastaan. (Hemminki & Toivanen 2017.)

Pelin suunnittelu tapahtui aluksi keskittymällä pelin päämekaniikkaan eli siihen, kuinka peli toimisi. Korttipelissä mekaniikkaan keskityttiin korttien käyttämisellä, pelaamisella ja stackien eli korttipinojen kokoamisella. Pelissä pelaaminen perustuu sopiviin korttivalintoihin ja oikeassa järjestyksessä pelaamiseen. (Hemminki & Toivanen 2017.)

Varsinaista kuvallista käsikirjoitusta pelille ei tehty, mutta peliä testattiin paperisena versiona. Korttipeli oli helposti muutettavissa paperiseen muotoon, jolloin sitä pystyi käsittelemään ja tutkimaan fyysisesti. Paperi ei ollut ainut keino suunnitella peliä, vaan projektissa hyödynnettiin legopalikoita suunnittelussa. Kuvio 2 näyttää paperisen luonnoksen. (Hemminki & Toivanen 2017.)



Kuvio 2 Neon.Decker-pelin suunnittelua paperisena versiona (Neon.Decker 2017)

Suunnittelu ei rajoittunut vain paperilla luonnosteluun, vaan legopalikoita höydynnettiin osana toteutusta. Legopalikoita käytettiin, jolloin pystyttiin muun muassa hahmottamaan nappien paikkaa sekä kokoa näytöllä. Hemminki (& Toivanen 2017) kertoi legojen toimivat hyvin tässä, sillä he pystyvät fyysisesti tuntemaan mitä kohtaa pelialueesta kullakin hetkellä kosketettiin. Kuvio 3 havainnollistaa, että miten legopalikoita käytettiin ja mitä asetteluilla kerrotaan.



Kuvio 3 Käyttöliittymän suunnittelua legopalikoilla (Neon.Decker 2017)

Kuvakäsikirjoitusta aiotaan käyttää pelissä, kun tutoriaali, opastettu pelikerta suunnitellaan myöhemmin kevään 2017 aikana. Tutoriaalissa pelaajaa opastetaan pelin mekaniikkaan. (Hemminki & Toivanen 2017.)

Myös ohjeita annettiin tulevia pelintekijöitä varten. Tärkeitä asioita on muun muassa teeman haku, jotta suunnittelutyö onnistuu. Mieleinen teema auttaa siten päättämään pelille lajityypin ja suunnittelu edistyy hiljalleen siitä. Lisäksi pelin perusmekaniikkaan täytyy löytää aluksi ja siitä kannattaa tehdä prototyyppejä, joita voi esitellä muille. (Hemminki & Toivanen 2017.)

6.4 Bouncy Cats

Erno Lehtonen (2017) on valmistunut vuonna 2016 Jyväskylän ammattikorkeakoulusta. Hän opiskeli tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelmassa. Muiden opintojen ohessa hän kehitti hiljalleen Bouncy Cats-nimeä kantavaa peliä. Kun koulussa on ollut muita isoja projekteja, hän oli jättänyt projektinsa vähäksi aikaa sivuun.

Pelissä pelaajan täytyy pelastaa kissanpentuja, jotka putoavat pelin vasemmalta reunalta. Pelaaja ohjaa isoa kissaa, jonka pitää pelastaa putoavat kissanpennut pommittamalla ison kissan avulla pennut oikealle puolelle peliä. Tämä on myös samalla pelin perusmekaniikka. (Lehtonen 2017.)

Lehtonen (2017) kertoi, että tarinallisuutta pelissä ei vielä ole, sillä Lehtonen lähti alun perin tekemään peliä mekaanikan kannalta. Myöhemmin on kuitenkin herännyt kysymyksiä, kuten miksi kissanpennut putoavat ja miksi juuri iso kissa pelastaa näitä pentuja. Koska pelissä on menty mekaanikkapainotteisesti, erityisemmin kuvakäsikirjoitukselle ei ole ollut tarvetta. Lehtonen mietti, että kuvakäsikirjoitus voisi olla enemmän tarpeen peleissä, missä on selkeä tarinapainotus ja yksityiskohtia pitää siten miettiä.

Tarinallisuutta on kuitenkin mietitty Bouncy Catsiin. Ideointivaiheessa on myös maailmankartta, jossa liikutaan mahdollisessa aluksella ja mennään pelastamaan kissanpentuja. Pelissä visuaalinen ilme on toteutettu erilaisilla maakohtaisilla teemoilla, esimerkiksi yhdessä kentässä näkyy aasialaisia elementtejä. Pelin koukuttavuutta on mietitty palkintojärjestelmällä. Pelaaja kun onnistuu tekemään jotakin onnistuneesti, esimerkiksi pelaaja pelastaa kymmenen kissanpentua peräkkäin. (Lehtonen 2017.)

Tulevia pelintekijöitä varten Lehtonen (2017) antoi ajatukseksi, että ensimmäistä peliä ei kannata päästä isoksi. Iso peli-ideakaan ei ole huono ideana, jos pystyy jakamaan projektin pienempiin ja selkeisiin. Alkuvaiheessa saa ideoida ja ajatella laajasti, mutta lopuksi ideoista täytyy saada selkeä ja toteutettava paketti.

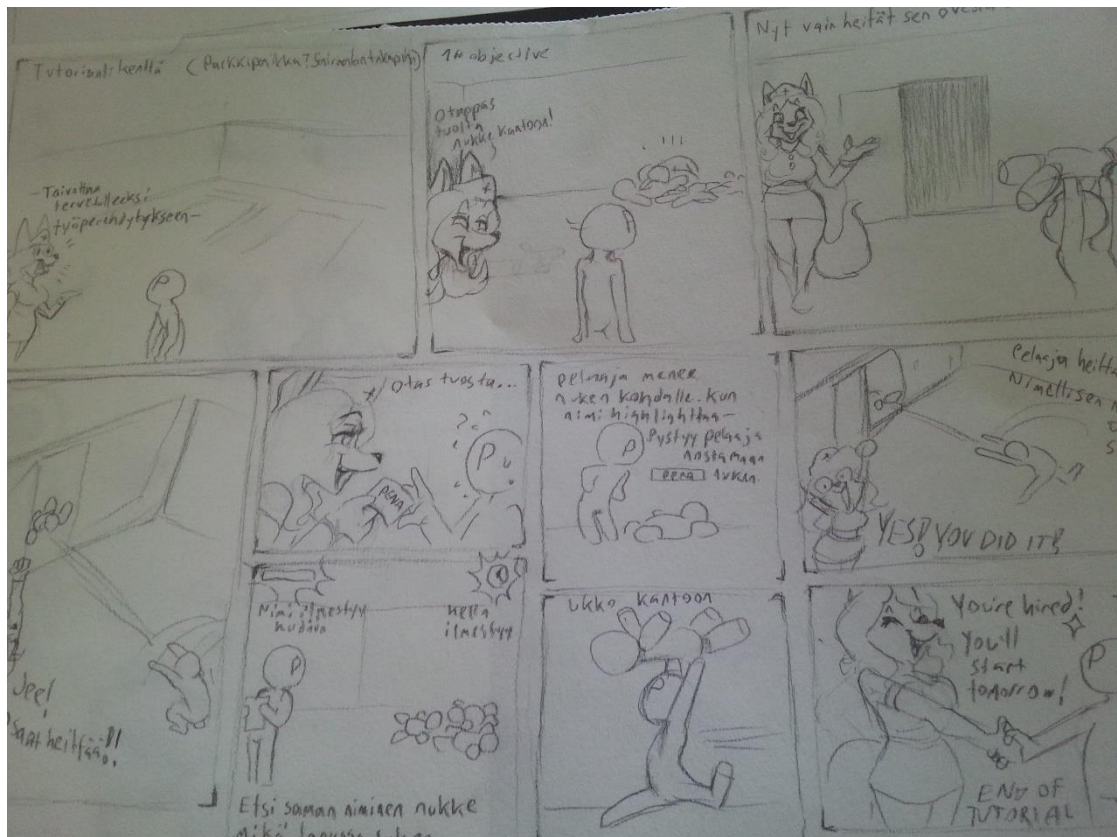
6.5 Clusterloop Ltb

Clusterloop Ltb on Jyväskylässä toimiva yritys, joka perustettiin vuonna 2016. Clusterloopissa keskitytään tuottamaan pelejä terveysalaan liittyen. Heidän aikaisempaa tuotantoa on muun muassa *Sickness Simulator*, jossa on tarkoitus havainnollistaa sairauksertomuksien kokemista. (Clusterloop 2017.)

Työn alla oleva peli kantaa työnimenä *Medical Force Overdrive*. Kyseisessä mobiilipelissä on ideana ohjata harjoittelijaa, joka työskentelee sairaalassa toisessa ulottuvuudessa. Pelissä pelaajan täytyy kirjaimellisesti heittää sairaita potilaita oikeisiin huoneisiin, jotta sairaalassa riittää raha ylläpitoon. Pelistä ei ole tehty vakavaa teemaltaan vaan pelissä tuodaan sisältöä ja väriä erilaisilla hahmoilla, kuten neuvontapisteellä toimiva kettutyttö voi neuvoa pelaajaa. Pelin tyyli vahvistui hiljalleen luonnoksista, joissa pelissä esiintyvät hahmojen hauskat sekä omituiset ulkonäöt vetosivat tekijätiimiin. Sitä pidetään yhtenä pelin koukuista, jolla koetetaan vedota pelaajiin. (Kojola & Väänänen 2017).

Aikaisemmin työn alla olleesta *Sickness Simulator*-peli toimi pohjana *Medical Force Overdrivelle*, josta opittuja virheitä hyödynnettiin työn alla olevan pelin kehitykseen. *Sickness Simulator*issa ongelmat olivat VR-tekнологiaan liittyviä, esimerkiksi kaikissa älypuhelimissa ei ollut tarpeeksi peliä tukevia sensoreita. Lisäksi pelissä oli paljon teknisiä ratkaisuja, joiden takia projekti oli isompi. (Kojola & Väänänen 2017).

Medical Force Overdriven parissa tehty kuvakäsikirjoitus on työkalu, jolla on helppompi viestittää muiden työntekijöiden kanssa. Toteutus on tehty sarjakuvamaisesti, joilla havainnollistetaan tapahtumien kulkua sekä pelimekaniikan toimintaa. Pelialalla kuvakäsikirjoitus toimiikin eri tavalla mitä elokuva-alalla. (Kojola & Väänänen 2017). Kuvakäsikirjoituksella. Kuvio 4 havainnollistaa mahdollista suunniteltua luonnosta, pelaajan opastusta pelin alkuvaiheessa, jossa opetellaan pelaamista.



Kuvio 4 Pelaajan opettaminen (Kojola & Väänänen 2017)

Kojonen ja Väänänen (2017) miettivät, että pelissä narratiivisuus ja mekaniikka voivat olla tekemisissä toistensa kanssa. Medical Force Overdrivessa narratiiviset elementit tulevat pienistä asioista, kuten pelissä esiintyvät hahmot saattavat tulla useammin sairaalaan ja pelaajan huomio saattaa kiinnittyä potilaan kehitykseen. Pienessä teki- jättiimissä kannattaa mennä mekaniikan ja pelattavuuden kannalta ensiksi, sillä run- sas tarina ja yksityiskohtainen maailma voi vaikeuttaa pelaamista. Kojonen mietti, että kaikissa peleissä on jokin tarinallisuus, joka voi vedota pelaajaan. Se tarinallisuus voi tulla saatuna kokemuksena, joka on tullut pelistä. Mekaniikka voi luovat narratii- via ja narratiivisuus itsessään tuo sisältöä, johonka mekaniikka tukeutuu.

Pieniä ohjeita kysyttiin myös tulevia pelintekijöitä varten. Kojola ja Väänänen (2017) kertoivat, että ensimmäisen pelin kannattaa olla pieni idealtaan ja toteutukseltaan. Unelmien peliä ei kannata heti ruveta toteuttamaan ja kannattaa tehdä virheitä alku- vaiheessa, jotta oppii hyödyntämään niitä tulevaisuudessa. Peliä kannattaa tarkastel- lakin mediana ja miettiä kaikkea peli voisi olla mediana sekä mitä sillä voi tehdä.

6.6 Zaibatsu Interactive

Zaibatsu Interactive Oy on IT-alalla toimiva, mobiilipeleihin, sovelluskehitykseen ja pelillistämiseen keskittyvä yritys. (Perttola 2017). Yritys perustettiin vuonna 2014 Jyväskylässä. Heidän ensimmäinen pelinsä oli Elder Goo. (Zaibatsu 2017).

Elder Goo eli Möllit on pulmapeli, jota pystyy pelaamaan yhtä aikaa samalla laitteella neljä pelaajaa. Pelissä on neljä erilaista hahmoa, jotka koettavat löytää ystävänsä, mutta he joutuvat kohtaavaan haasteita sekä sokkeloita. Pulmia ratkotaan hahmojen omien vahvuuksien avulla. (Zaibatsu 2017).

Jussi Perttola (2017) kertoi pelin idean syntyneen aluksi kosketusnäytöllä pelattavasta kaksin / kolminpelistä. Ideassa jokainen pelaaja ohjasi sormellaan raahaamalla limaista mölliä. Pelaajien täytyi toimia yhdessä ja tarpeen vaatiessa pelaajat pystyivät yhdistämään hahmonsa yhdeksi isoksi. Hahmoa piti kuitenkin liikutella yhteisvoimin tai se pienenisi. Tästä ideasta peli jalostui eteenpäin ja myöhemmin jokaisella hahmolla tuli omat taidot. Peliä lähdettiin suunnittelemaan siten, että se olisi ihanteellinen juuri kosketusnäytöllisille tableteille. Koska kaikki pelaajat ohjaavat hahmojaan samalla ruudulla oli loogista valita peliin rauhallinen tempo. Siten peli kannustaa pelaajaa tekemään harkittuja liikkeitä eikä siksi pelissä pakoteta kiirehtimään.

Pelissä olevat sarjakuvamaiset välinäytökset toteuttavat hyvinkin tyypillistä kuvakäsikirjoitusta, Perttola (2017) kertoi. Zaibatsu Interactiven pelejä luonnostellaankin kuvakulmista, mistä valmiskin peli saattaisi olla kuvattu. Pelin teemaa pyrittiin hahmotamaan ja visualisoimaan konseptikuvituksella. Pelin ilmettä ja tuntumaa luonnosteltiin oikeassa perspektiivissä, kuvakulmissa piirtämällä tarralapuille.

Elder Goossa suunnittelutyö ei rajoittunut vain kuvakäsikirjoituksella tehtyyn tarinan suunnitteluun, vaan myös toteutusta suunniteltiin kokonaisuutena. Perttola (2017) kertoi, että mobiilikehityksessä on tärkeitä tiedostaa myös erilaisten laitteiden fyysiset mitat. Kaikki käyttöliittymäluonnokset testataan oikeassa koossa. Esimerkiksi paperiluonnoksia varten Zaibatsu Interactice oli tulostanut puhelimen kuvia, joihin on helppo luonnostella peliä luonnollisessa koossa. Lisäksi kuvakäsikirjoitukseen on helppo tehdä muutoksia kuin jo pidemmälle vietyyn toteutukseen.

Perttolan (2017) kertoi, että Elder Goon taustatarina oli alkuvaiheessa melko laaja, mutta se supistettiin. He halusivat tarinan välittyvän pelaajille selvästi ja ilman min-käänlaista kirjallista ohjeistusta, kerrontaa tai dialogia. Käytännössä pelissä on löyhä taustatarina, joka itse asiassa elää vielä tänäkin päivänä, vaikka peliä on kehitetty kohta kolme vuotta. Elder Goossa tarinan idea onkin luoda pelin alkuasetelma ja tuoda esille hahmojen luonteita ja ominaispiirteitä samaan tyyliin kuin esimerkiksi Angry Birds-pelissä.

Perttola (2017) suositteli pelisuunnittelun alkavan pelin mekaniikasta ja pelattavuudesta ja kehittämään mahdollista tarinaa niiden päälle. Koska jos suunnittelee tarina edellä, projektin toteutus saattaa kasvaa niin suureksi, että se voi olla vaikeata toteuttaa.

6.7 Yhteenveto

Haastatteluilla pyrittiin selvittämään kuvakäsikirjoituksen käyttöä sekä käsittelytapaa työn alla olevissa tai jo julkaistuissa mobiilipeleissä. Haastatellut henkilöt antoivat mielellään vastauksia kysymyksiin. Lisäksi haastateltavilta kysyttiin yleisellä tasolla neuvoja pelien suunnitteluun ja tekoon.

Mobiilipeleissä kuvakäsikirjoituksen tärkein huomio on mekaniikan suunnittelu ja tämä voi helpottaa myös pelin teeman haku alkuvaiheessa. Kuvakäsikirjoituksella helpotetaan suunnittelutyötä ja osin myös tarinallista ilmaisu pelissä. Siksi teeman löytäminen ajoissa helpottaa suunnittelun tekoa. Kuitenkaan kuvakäsikirjoitusta ei voi toteuttaa kaikissa peleissä, kuten pienissä ja yksinkertaisissa peleissä. Se onkin tarpeen peleissä, joissa on selkeä tarinapainotus ja yksityiskohtien runsaus.

Kuvakäsikirjoitus ei kuitenkaan välttämättä tarkoita suoraan tarinankertomista pelaajalle, vaan se voi olla monipuolinen suunnittelutyökalu jo pelin alkuvaiheessa. Suunnittelua voi tehdä esimerkiksi pelaajien opastamisessa tai pelaajille näytettävän valikon suunnittelusta. Paperisella prototyypillä on usein iso rooli suunnitteluvaiheessa. Pelin visuaalinen ilme saattaa muodostua paremmin hahmotettavaksi jo muutaman luonnoksen perusteella.

Mobiilipeleissä kuvakäsikirjoitus on monitulkintainen käsite, sillä kyseisten pelien parissa tarinallisuuden sijasta keskitytään pelattavuuteen ja mekaniikkaan. Tällöin mobiilipeleissä keskitytään pelattavuuteen ja toiminnallisuuteen sen sijaan, kuin kerrottaisiin tarinaa.

Esimerkiksi Medical Force Overdrivessa kuvakäsikirjoitusta on hyödynnetty sarjakuvallisesti tapahtumien havainnollistamista. Lisäksi tämä keino oli osoittautunut hyväksi keinoksi jakaa ajatuksia muiden kesken ja sarjakuvamaisuus toimi hyvänä tehosteena pelin ilmeikkyden tukemiseksi. (Kojola & Väänänen 2017).

Erno Lehtonen (2017) kertoi, että hänen aikanaan Jyväskylän ammattikorkeakoulussa ei paljoa opetettu tarinankertomisesta tarinapainotteisissa peleissä. Hän mietti, että tarinapainotteista opetusta voisi lisätä tulevaisuudessa ammattikorkeakoulun opintoihin.

7 Pohdinta

Tässä luvussa puretaan tutkimuksessa ilmenneitä asioita ja kerättyä tietoa vertaillaan teoriaan. Samalla tuloksien luotettavuutta arvioidaan teorian ja käytännön osalta.

7.1 Johtopäätökset

Kuvakäsikirjoituksen tärkeimpänä roolina voidaan pitää tarinan ja tapahtumamaailman välittämisestä jo suunnitteluvaiheessa työntekijöille. Kuten käsikirjoituksen kirjoittamisessa, ei ole yhteneväistä tapaa, mutta monia yhteispiirteitä löytyy. Tarinallisen ilmaisun lisäksi kuvakäsikirjoitusta käytetään myös suunnittelemaan pelin ulkoasua käyttöliittymien järjestyksestä lähtien. Eli kuvakäsikirjoitusta voidaan pitää monipuolisena työkaluna suunnittelun parissa, myös tarinoiden ulkopuolella.

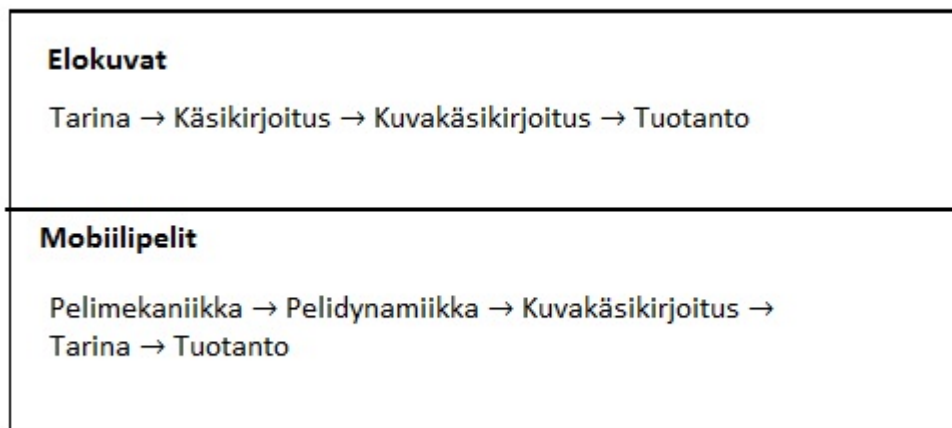
Tarinapainotteisissa peleissä kuvakäsikirjoitusta käytetään suunnitteluvaiheessa kuvakulmien ja tapahtumien havainnollistamisessa, kuten elokuvamaailman kuvakäsikirjoituksissakin. Yhteneväistä tyyliä ei kuitenkaan ole, sillä ei ole vielä virallista ja kansainvälistä tapaa suunnitella kuvakäsikirjoitusta.

Kuvakäsikirjoitus ei ole vain piirretty luonnos, vaan se voi saada muotoja myös legopalikoiden avulla, jos tahdotaan suunnitella näkymää näyttöä ajatellen. Narratiivista

tarinankerrontaa ei kuitenkaan ole kaikissa mobiilipeleissä, joten kaikissa peleissä kuvakäsikirjoitus ei ole tarpeen. Kuvakäsikirjoituksen menetelmiä voidaan kuitenkin käyttää suunnittelutyössä ja siten helpottamaan päätösten tekoa ennen virallisen version tekoa. Tällöin narratiivisen tarkastelun sijasta keskitytään mekaniikan kehittämiseen ja testaamiseen mobiilipeleissä.

Tutkimuksen antamien haastatteluiden perusteella mobiilipeleissä tarinallisuuden sijasta mekaniikka on isommassa roolissa. Kun vertaa elokuva-alalla käytettävään kuvakäsikirjoitukseen, elokuvien parissa tulee tietää ensiksi tarina ja juoni, jonka pohjalta kuvakäsikirjoitus toteutetaan. Mobiilipeleissä kuvakäsikirjoitus tehdään useasti mekaniikan ja toteutuksen suunnittelun kannalta, jonka jälkeen tarinallisuus tulee tarvittaessa myöhemmin rooliin. Narratiivisuus ei kuitenkaan kaikissa tapauksissa ole isossa roolissa, mutta se riippuu mobiilipelistä ja siitä, mitä halutaan kertoa. Kuvio 5 selkeyttää kuvakäsikirjoituksen käyttämistä elokuvissa ja mobiilipeleissä.

Kuvakäsikirjoituksen käyttö



Kuvio 5 Kuvakäsikirjoituksen käyttö

Opinnäytetyön tekijä yllättyi kuvakäsikirjoituksen käyttötavoista, sillä kuvakäsikirjoitus on alun perin ajateltu vain osaksi kamerakulmien ja tarinoiden kertomista. Mielenkiintoa toivat erilaiset ratkaisutavat pelien suunnittelussa. Erilaisista tekniikoista voisi tulla oma opinnäytetyön aihe, kuten tarinallisuuden syventämisestäkin tai vaih-

toehtoisten pelinsuunnittelukeinojen tutkimisesta. Lisäksi peliprojekteissa mahdolliset roolijaot tekemisten suhteen voisi tarjota myöskin aihetta omalle opinnäytetyölle.

7.2 Luotettavuus

Tutkimuksessa käytettyjen lähteiden määrän suuruutta perustellaan tietoperustan luotettavuuden luomisella. Nimittäin mobiilipelien kuvakäsikirjoituksen tekeminen sekä ymmärtäminen tarvitsivat erilaisia tietopohjia, koska monissa tapauksissa sivuttiin toisia aiheita, kuten peleissä tarinan kerronta ja elokuvien käsikirjoittamisen sivuavat toisiaan. Samalla kirjoittaja vahvisti omaa tietämystään aiheesta, sillä kirjoittaja opiskelee tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelmassa ja on ollut tekemässä peliprojektia.

Koska pelejä on monenlaisia, tutkimuksesta pudotettiin genrekohtaisen tutkimus pois, sillä genret ovat hyvin laaja käsite, vaikka ne olisivat voineet vaikuttaa tutkimustulokseen. Genreistä saisi useamman opinnäytetyön aikaiseksi, mutta Opinnäytetyön tekijä rajasi yleiseen tasoon kuvakäsikirjoittamisesta. Genre otettiin opinnäytetyössä puheeksi vain osittain, koska ne tuovat suuntauksia sen alla oleviin peleihin.

Tutkimuksen teoreettista osuuden laajuutta voidaan perustella monien asioiden yhdistymisellä tai liittymisellä toiseensa. Osa käsikirjoitusta sekä kuvakäsikirjoittamista käsittelevät artikkelit sekä kirjallisuus voidaan pitää vanhana, sillä kirjojen keskimääräinen julkaisuvuosi sijoittui vuosille 2006—2008. Vanhojen artikkeleiden käyttöä voidaan kuitenkin perustella sillä, että niistä opitut perusasiat eivät ole paljoa muuttaneet vuosien aikana. Lisäksi kuvakäsikirjoituksesta löytyi hyvin tietoja elokuva-alaa käsittelevistä artikkeleista, mutta pelialalta siitä ei löydy niin hyvin. Kuitenkin useammassa lähteessä on luotettavuutta, sillä esimerkiksi Frans Mäyrä toimii professorina Tampereen yliopistolla, Jouko Aaltonen on tuottaja sekä käsikirjoittaja ja Mikko Rautalahdella on vuosien kokemusta pelialalla käsikirjoittamisesta.

Empiirisessä osuudessa haastattelut kerättiin paikallisista toimijoilta. Koska kuvakäsikirjoittamisesta ja käsikirjoittamisesta ei ole yhteneväisiä menettelytapoja tai ohjeita, kerätyllä tiedolla pyrittiin tuomaan käytännön tasolta kokemuksia ja saamaan ajatuksia mahdollisesti itseoppineilta tekijöiltä. Samaa perustelua voidaan käyttää myös

haastateltavien määrään. Vaikka osa vastanneista eivät olleet käyttäneet paljoa kuvakäsikirjoitusta peleissään, löydettyillä tiedoillaan voidaan ymmärtää paremmin mobiilipelien suunnittelua ja toteutusta pelikohtaisesti. Haastatteluissa käytettiin myös Jyväskylän ammattikorkeakoulussa olevia opiskelijoita, jolloin tietoja voidaan verrata ammattikorkeakoulun ulkopuolisen tekemisen tapoihin.

Lähteet

Aaltonen, J. 2007. Käsikirjoittajan työkalut- Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Despain, W. 2008. Professional Techiques for Video Game Writing. Wellesley: A K Peters.

Dille, F. & Platten, J. 2007. The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. New York: Lone Eagle Publishing Co.

Dockterman, E. 2013. Candy Crush Saga: The Science Behind Our Addiction. TIME 15.11.2013. Viitattu 26.1.2017. <http://business.time.com/2013/11/15/candy-crush-saga-the-science-behind-our-addiction/>

Clusterloop Ltb. 2016. Our Story. Viitattu 4.4.2017. <http://www.clusterloop.fi/>

Flemming, J. N.d. Treehouse. Viitattu 10.2. 2017. <https://teamtreehouse.com/library/mobile-game-design/designing-the-characters-and-scene/game-design-document>

Friedman, A. 2006. Writing for Visual Media. Amsterdam : Boston, Elsevier/Focal Press cop. 2006 Second Edition.

Grill, T. 2012. Mobile Games. Slideshare 14.11.2013. Viitattu 23.3.2017. https://www.slideshare.net/thgrill/mobile-games-28230198?qid=98d5d8d1-e75e-4a31-9bfe-cded394db374&v=&b=&from_search=7

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

Hart, J. 2008. The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction. Elsevier: Focal Press.

Hemminki, T. ja Toivanen, T. 2017. Neon.Decker-projekti. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Haastattelu 9.3.2017.

Hiltunen, K. 2016. The Game Industry of Finland 2015. Neogames 10.3.2016. Viitattu 3.2.2016. <http://www.neogames.fi/the-game-industry-of-finland-2015/>

Ince, S. 2006. Writing for Video Games. London: A & C Black.

Jamdat Mobile Inc. 2017. Moby Games. Viitattu. 26.1.2017. <http://www.mobygames.com/company/jamdat-mobile-inc>

Kananen, J. 2008. Kvali- Kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kapp, K. M. 2013. ABCs of game design. Training 50, 4, 59. Viitattu 9.1.2017. <https://janet.finna.fi/>, ProQuest.

Keating, L. 2015. Gaming On-The-Go: What Makes A Good Mobile Game? Tech Times 9.7.2015. Viitattu 23.11.2017. <http://www.techtimes.com/articles/66501/20150709/gaming-on%C2%AD-%C2%ADgo-what-makes-good-mobile-game.html>

- Kendall, P. 2011. Angry Birds: the story behind iPhone's gaming phenomenon. Telegraph 7.02.2011. Viitattu 25.11.2017.
<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8303173/Angry-Birds-the-story-behind-iPhones-gaming-phenomenon.html>
- Kojola, M & Väänänen, A. 2017. Clusterloop Ltb. Jyväskylän Voimala Businesspark. Haastattelu 4.4.2017.
- Lappalainen, E. 2014. Nämä ovat Suomen suurimmat peliyrietykset. Markkinointi&Mainonta 19.6.2014. Viitattu 23.2.20107
<http://www.marmai.fi/uutiset/nama-ovat-suomen-suurimmat-pelirytykset-6291211>
- Lehtonen, E. 2017. Bouncy Cats. Haastattelu 16.3.2017.
- Mobile phone gamers in the U.S. 2011-2020. 2017. Statista n.d. Viitattu 23.1.2017.
<https://www.statista.com/statistics/234635/number-of-mobile-gamers-forecast/>
- Mäyrä, F. 2015. Mobile Games. University of Tampere. Viitattu 2.3.2017.
http://people.uta.fi/~frans.mayra/Mobile_Games.pdf
- McDevitt, D. 2010. A Practical Guide to Game Writing. Gamasutra 13.10.2010. Viitattu 29.11.2017.
http://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a_practical_guide_to_game_writing.php
- McFerran, D. 2015. 5 most important mobile games ever. Trusted Reviews 14.5.2015. Viitattu 20.1.2017. <http://www.trustedreviews.com/news/5-most-important-mobile-games-ever>
- Owen, P. 2016. What Is A Video Game? A Short Explainer. The Wrap 9.3.2016. Viitattu 1.2.2017. <http://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>
- Pardes, L. 2005. Beginning Illustration and Storyboarding for Games. ProQuest ebrary, n.d. Viitattu 11.1.2017.
<http://site.ebrary.com.ezproxy.jamk.fi:2048/lib/jypoly/detail.action?docID=10082062>
- Perttola, J. 2017. Pelin suunnittelu. Avoin sähköpostihaastattelu 24.3.2017. Vastaanottaja T.P. Linnakoski. Keskustelua Elder Goo-pelistä ja kuvakäsikirjoittamisesta.
- PEGI. 2017. Facts & Figures: Game Genres. Viitattu 12.3.2017.
<http://www.pegi.info/en/index/id/30/>
- Rautalahti, M. 2011. Asiaa pelien käsikirjoittamisesta. Youtube. Viitattu 25.1.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=mutuFYAfxTw&feature=youtu.be>
- Rooney, B. 2014. King Saga: The Story Behind The Maker Of Candy Crush Saga. Informilo 19.6.2014. Viitattu 25.1.2017. <http://www.informilo.com/2014/06/king-saga-story-behind-maker-candy-crush-saga/>
- Shontell, A. 2014. The Life And Sudden Death Of 'Flappy Bird': How A Guy Making \$50,000 Per Day Grew To 'Hate' His Own Game. Business Insider 10.2.2014. Viitattu

3.2.2017. <http://www.businessinsider.com/why-flappy-birds-shut-down-2014-2?r=US&IR=T&IR=T>

Skolnick, E. 2014. Videogame Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques. Berkeley: Watson-Guptill Publications.

Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R. & Brockmann, T. 2016. Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. Cham: Springer.

Tweetie, S. 2014. Why 'Clash Of Clans' Is So Incredibly Popular, According To A Guy Who Plays 16 Hours A Day. Business Insider 25.9.2014. Viitattu 2.2. 2017. <http://www.businessinsider.com/why-clash-of-clans-is-so-popular-2014-9?r=US&IR=T&IR=T>

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland oy.

Wright, C. 2008. A Brief History of Mobile Games: 2003 - The Future's Bright, the Future's Colour. Pocketgamer.biz 29.12.2008. Viitattu 26.1.2017. <http://www.pocketgamer.biz/feature/10707/a-brief-history-of-mobile-games-2003-the-futures-bright-the-futures-colour/>

Wright, C. 2009. A Brief History of Mobile Games: 2007/8 - Thank God for Steve Jobs. Pocketgamer.biz 2.1.2009. Viitattu 21.1.2017. <http://www.pocketgamer.biz/feature/10723/a-brief-history-of-mobile-games-20078-thank-god-for-steve-jobs/>

Wright, C. 2016. A Brief History of Mobile Games: In the beginning, there was Snake. Pocketgamer.biz 14.3.2016. Viitattu 20.1.2017. <http://www.pocketgamer.biz/feature/10619/a-brief-history-of-mobile-games-in-the-beginning-there-was-snake/>

Wright, C. 2016. A Brief History of Mobile Games: 2000 - A brave new world. Pocketgamer.biz 15.3.2016. Viitattu 20.1.2017. <http://www.pocketgamer.biz/feature/10626/a-brief-history-of-mobile-games-2000-a-brave-new-world/>

Romano, N. 2013. 15 Movie Storyboards: See the Early Conceptions of Your Favorite Movie Scenes. Screencrush 3.1.2013. Viitattu 1.3. 2017. <http://screencrush.com/movie-storyboards/>

Zaibatsu Interactive 2017. Viitattu 27.3.2017. <http://zaibatsu.fi/>