



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Emmi Torikka

Viestintätavat videopeleissä

Indie- ja AAA-pelien erot

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

18.5.2018

Tekijä Otsikko	Emmi Torikka Viestintätavat videopeleissä Indie- ja AAA-pelien erot
Sivumäärä Aika	42 sivua 18.5.2018
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja	Lehtori Tero Marin
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia videopelien tyypillisiä tapoja viestiä pelaajalle pelin kannalta tärkeitä asioita. Aiheeseen liittyy olennaisesti myös halutun tunnelman ja tarinan välittäminen, johon puolestaan liittyvät pelikokemus ja immersio. Aihetta tarkastellaan kirjallisuus- ja verkkolähteiden pohjalta. Varsinainen tutkimusaineisto on kerätty tarkastelemalla kolmen pelin tapoja viestiä pelaajalle. Esimerkkeinä käytetään kahta indie-peliä ja yhtä AAA-peliä.</p> <p>Aineisto kerättiin etsimällä peleistä niissä käytettyjä viestintätapoja kysymyskriteeristöä apuna käyttäen. Samalla merkittiin muistiin saadut tulokset. Tutkimuksen oletus on, että AAA-peleissä pelaajaa opastetaan usein kädestä pitäen, kun taas indie-peleissä pelaajan omaan oivaltamiskykyyn luotetaan enemmän. Saatuja tuloksia tarkastellaan, vertaillaan toisiinsa ja etsitään eroavaisuuksia. Lopuksi analysoidaan, miten työn lähtökohtana ollut oletus toteutui esimerkkipeleissä.</p>	
Avainsanat	Videopelit, viestintä, tunnelma, immersio

Author Title Number of Pages Date	Emmi Torikka Means of communication in video games: the differences between indie and AAA games 42 pages 7.5.2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructor	Tero Marin, Senior Lecturer
<p>The goal of this thesis is to examine the typical ways video games use to communicate important matters to the player. The subject is also related to the conveying of atmosphere and story, which is associated with gaming experience and immersion. This study examines the subject on the basis of literature and network resources. The actual research material of the study consists of material collected from case examples. The case examples include two indie games and one AAA game.</p> <p>The material was collected by observing the means of communication from the selected games using a criterion table as a tool. At the same time, the results were recorded. The premise of this study is that AAA games often hold the player's hand, while indie games trust the player's own perception more. The results obtained are analysed, compared and differences are searched. Finally, it is analysed how the premise is realised in the example games.</p>	
Keywords	Video games, communication, atmosphere, immersion

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Indie-pelit ilmiönä	2
3	Viestintämuotoja videopeleissä	4
3.1	Tunnelman ja tarinan välittäminen	6
3.1.1	Valaistus	9
3.1.2	Värit	10
3.1.3	Äänet	12
3.2	Pelaajan ohjaaminen	14
3.2.1	Käyttöliittymäelementit ja tekstit	15
3.2.2	Ohjaus ympäristön avulla	19
4	Esimerkkipelien läpikäynti	21
4.1	Journey	23
4.2	Limbo	27
4.3	The Witcher 3: Wild Hunt	29
5	Yhteenveto	35
	Lähteet	39

1 Johdanto

Videopeliala on ollut kovassa kasvussa viime vuodet. Digitaalisten pelien maailma on laaja ja monipuolinen kenttä, jossa massiivisten pelituotantojen rinnalle ovat nousseet suurta suosiota saavuttaneet pienet ja usein omaperäiset indie-pelit.

Tässä opinnäytetyössä viitataan AAA-peleihin ja indie-peleihin. AAA-luokan videopelillä tarkoitetaan pelejä, joita julkaisevat pelialan suurimmat julkaisijat ja joiden markkinoimiseen ja kehittämiseen käytetään paljon rahaa. Indie-peleillä puolestaan tarkoitetaan pelejä, jotka yleensä kehitetään pienissä pelistudioissa vähäisellä budjetilla, jotka julkaisevat pelin itse ja kehittävät sen ilman ulkopuolisia tahoja, kuten sijoittajia. (Dutton 2012.)

Viime vuosien indie-buumin ansiosta riippumaton pelituotanto on valtavirtaistunut harrastelijatekijöiden tuotoksista osaksi pelikulttuuria. Tätä ovat edesauttaneet muun muassa pelien jakelun suoraviivaistuminen ja pelimarkkinoiden muutokset. Pelinkehitys on nykyään suhteellisen helppoa, sillä monet ammattilaisten käyttämät työkalut ovat kaikkien käytettävissä edullisesti tai jopa ilmaiseksi. Peleille on runsaasti erilaisia levityskanavia, digitaalisia ja perinteisiä. Erityisesti digitaalisten jakelukanavien avulla voidaan tavoittaa yhä enemmän ihmisiä. (Suomen pelinkehittäjät ry 2010.)

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan videopelien tapoja viestiä pelaajalle pelin sisällä. Tutkimuksen oletus on, että AAA-peleissä pelaajaa opastetaan usein kädestä pitäen, kun taas indie-peleissä pelaajan omaan oivaltamiskykyyn luotetaan enemmän. Oletettavasti AAA-pelejä tehdään isoille massoille, ja tällöin tavoitteena on, että peli olisi kelvollinen mahdollisimman monelle. Indie-peli puolestaan pyrkii olemaan mahdollisimman hyvä ainakin osalle löytämällä itselleen sopivan markkinaraon. (Hartup 2013.) Indie-kehittäjillä ei välttämättä ole mahdollisuutta kilpailla AAA-tason pelien kanssa esimerkiksi grafiikan tai äänimaailman laadukkuudessa, mutta tämä korvautuu usein muilla kekseliäillä keinoilla pelisuunnittelussa.

Indie-pelit otettiin mukaan tutkimukseen, sillä indieksi määriteltävät pelit ovat viime vuosina olleet suuressa nousussa ja niistä on tullut myös taloudellisesti merkittävä osa pelibisnestä. Ne eroavat myös perinteisistä AAA-peleistä monella tavalla. Yksi merkittävimmistä eroista on indie-studioiden rohkeampi ja kokeellisempi tapa suunnitella pelejä. (Arjoranta 2016.)

Tämän työn tavoitteena on tutkia videopelien tyypillisiä tapoja viestiä pelaajalle pelin sisällä. Näitä ovat monenlaiset pelin pelaamiseen ja siinä edistymiseen liittyvät asiat, kuten mitä pelissä on mahdollista tehdä pelimekaniikan puitteissa tai mikä on pelissä edistymisen kannalta oikea suunta kulkea. Aiheeseen liittyy olennaisesti myös halutun tunnelman ja tarinan välittäminen, johon puolestaan liittyvät pelikokemus ja immersio. Työssä pohditaan myös, onko indie- ja AAA-pelien viestintätavoissa merkittäviä eroja.

Työ on tutkimus, jossa tarkastellaan aihetta kirjallisuus- ja verkkolähteiden pohjalta. Tutkimuksen varsinainen aineisto on kolmesta pelistä kerätty materiaali. Esimerkkeinä käytetään kahta indie-peliä ja yhtä AAA-peliä, joiden tapoja viestiä pelaajalle on kerätty tutkimusaineistoksi. Lopuksi analysoidaan, toteutuiko työn lähtökohtana ollut oletus kokonaan, osittain tai ei lainkaan.

Tämä työ on rajattu koskemaan tarinallisia tietokone- ja konsolipelejä. Työn ulkopuolelle jäävät siis esimerkiksi mobiilipelit, rahapelit, strategia- ja taitopelit sekä kilpailulliset moninpelit. Työssä käsitellään myös, mitkä viestinnälliset ominaisuudet mahdollistavat immersiiivisen pelikokemuksen synnyn ja minkälaisia tunnetiloja pelit aiheuttavat käyttäjässä. Työn kannalta oleellista on myös puhua tarinasta, kertomuksesta, narratiivista ja immersioista. Näitä käsitteitä avataan tarkemmin kolmannessa luvussa.

2 Indie-pelit ilmiönä

Indie-pelejä pidetään tänä päivänä virkistävän erilaisina ja jopa radikaalina osana pelikulttuuria. Indiestä on kasvanut vahva ilmiö, joka on tänä päivänä merkittävä osa pelikulttuuria. Indie-sanalla tarkoitetaan usein itsenäistä ja riippumatonta. Tämä ei kuitenkaan vielä yksin riitä indie-pelin määritelmäksi, sillä termi ei ole täysin yksiselitteinen. Usein indie-peliksi voidaan määritellä peli, jonka on kehittänyt joko yksittäinen henkilö tai yritys pienellä budjetilla, tai joka on julkaistu ilman ulkopuolisia tahoja, kuten sijoittajia tai julkaisijoita, tai se on jollain tavalla valtavirrasta poikkeava. (Arjoranta 2016.)

Indie-kehittäjillä on usein enemmän vapauksia luovuuden suhteen. Esimerkiksi Super-giant Gatesin luova johtaja Greg Kasvain määrittelee oman studionsa indieksi, sillä he julkaisevat pelinsä itse ilman ulkopuolista julkaisijaa. He ovat yksityisomistuksessa, joten he päättävät asioistaan itse ilman ulkopuoliselta omistajalta tulevaa ohjeistusta. (Dutton

2012.) Esimerkiksi De Jong (2013) lisääkin indien määritelmään ajatuksen pelien innovatiivisuudesta ja kokeilunhalukkuudesta.

Kansainvälisen indie-pelifestivaalin toimitusjohtaja Stephanie Barishin (2014) mukaan indie-ilmiö lähti liikkeelle vuonna 2008 suurten julkaisijoiden, kuten Electronic Artsin, keskittyttyä isoihin peliprojekteihin, jolloin markkinoille jäi tilaa pienemmille peleille. Ilmapiiri muovautui indie-peleille otolliseksi muun muassa digitaalisen jakelun myötä. Indie-kehittäjät olivat hyvin valmistautuneita juuri avautuneille mobiilimarkkinoille, ja monet pystyivät tätä kautta tavoittamaan ennennäkemättömän laajoja yleisöjä, jopa satoja miljoonia pelaajia ympäri maailman. Samaan aikaan osa pelinkehityksen oleellisista työkaluista, kuten Unity, Unreal Development kit ja monet muut, muuttuivat lähes jokaisen saavutettavaksi, ja niiden käyttäminen on helpompaa ja halvempaa kuin koskaan ennen. (Barish 2014.)

Indie-pelejä myydään nykyään paljon, ja monessa verkkokaupassa indie on oma kategoriansa. Ethan Levyn tutkimuksen (2014) mukaan pelejä ostetaan nykyään jopa enemmän kuin niitä ehditään kuluttaa. Tämä johtuu siitä, että digitaalisia pelejä myydään usein monen pelin paketeissa, bundleissa. Levyn tutkimus on tehty Twitterin ja Redditin kautta, ja se keskittyi videopelien jakelupalvelu Steamin kautta ostettuihin bundleihin. Monia ostajia houkuttaa paketin halpa hinta, vaikka paketti saattaa sisältää vain yhden tai kaksi kiinnostavaa peliä. Yksittäisen pelin hinta saattaa bundlessa olla vain muutaman euron. Jotkut myös keräävät itselleen pelejä, joita eivät välttämättä koskaan edes käynnistä. Levyn mukaan keskivertopelaajalla on Steam-tilillään 18 peliä, joita ei ole koskaan edes käynnistetty. Ostetuista peleistä pelataan vain 40:tä prosenttia. He ostavat 11–25 peliä vuodessa, mutta maksavat täyden hinnan vain 20 prosentista peleistä, muut hankitaan alennuksesta. Indie-pelejä myydään paljon, mutta osa myynnistä saattaa selittyä bundlekäytännöllä.

Indie-pelien vastakohtana voidaan pitää AAA-pelejä. AAA-luokan videopeli tarkoittaa pelejä, joita julkaisevat pelialan suurimmat julkaisijat ja joiden markkinoimiseen ja kehittämiseen käytetään paljon rahaa. Kehitystiimit ovat usein myös suuria. (Dutton 2012.) Lipkin (2012) määrittelee AAA-pelinkehityksen vahvasti kaupalliseksi, jonka tavoitteena on saavuttaa mahdollisimman paljon voittoa ja suosiota ja jossa taiteellisuus tai luovuus ei ole pääosassa.

Kuitenkin myös suuret peliyritykset ja kokeneemmat pelikehittäjät voivat mieltää itsensä indie-kehittäjiksi, joten raja on häilyvä. Indie-peleille tyypillistä on pyrkiminen erottautumaan valtavirrasta. Peli saattaa käyttää jotain kekseliästä, taiteellista tai luovaa pelimekaniikkaa tai muuta omaperäistä ominaisuutta erottautumiskeinona. Pelin ominaisuudet, kuten musiikki, animaatiot tai grafiikat, eivät aina ole korkealaatuisia, mutta näiden puute kompensoidaan luovilla ominaisuuksien käytöllä. Indie-kehittäjä saattaa uskaltaa kokeilla vapaammin ilman suuren yrityksen painetta tehdä tulosta. Riippumaton pelinkehittäjä voi tehdä pelistään juuri sellaisen kuin itse haluaa. Indie-peleille ominaista on usein myös se, että ne ovat tekijälleen henkilökohtaisempia kokemuksia. Pelissä näkyy tekijäryhmän persoona ja kädenjälki. Indie-pelit levitetään yleensä vain digitaalisessa muodossa. (Kempainen 2009.)

AAA-pelit ovat viime vuosina saaneet paljon kritiikkiä luovuuden puutteesta. Ison budjetin pelit noudattavat usein pelillisesti samantyyppistä kaavaa. Tämä pätee myös pelien tapaan viestiä pelaajalle, mitä pelissä on mahdollista tehdä tai löytää. Pelissä eteneminen on helppoa, ja esineitä löytyy vaivattomasti. Pelaaja saattaa kokea, että häntä aliarvioidaan, kun näkymätön suunnittelija ohjaa pelaajan läpi pelin kädestä pitäen. AAA-pelit eivät uskalla ottaa kalliita riskejä, jolloin peli lakkaa olemasta taidetta ja muuttuu tuotteeksi, jonka tavoite on olla tyydyttävä niin monelle kuin mahdollista. (Hartup 2013.)

Pelinkemityksen kustannusten noususta johtuen isot julkaisijat luottavat usein hyväksi havaittuihin tapoihin ja jättäytyvät helpommin pois täysin uusista, riskialttiista ideoista. Tästä johtuen jotkut ajattelevat suuria julkaisijoita rahanahneina korporaatioina, jotka vaikeuttavat luovien ideoiden esillepääsyä. Indie-pelikulttuurissa AAA-pelinkemitys voidaan nähdä jopa luovan, monimuotoisen ja innovatiivisuuden vastakohtana. (De Jong 2013.)

Indie-pelejä kehittävät usein ihmiset, jotka suhtautuvat intohimoisesti pelien tekemiseen ja joille pelin tuottavuus on toissijaista. Indie-pelit ovat Barishin mukaan tämän päivän kiinnostavin ilmiö videopelialalla, joka työntää koko alaa eteenpäin positiiviseen suuntaan. (Barish 2014.)

3 Viestintämuotoja videopeleissä

Tässä luvussa mainitut viestintämuodot eivät kata kaikkia mahdollisia viestintätapoja, joita peleissä voi esiintyä. Uusia tapoja myös kehitetään jatkuvasti. Videopeli on median

muoto, joka vaatii käyttäjältään osallistumista. Pelit ovat interaktiivisia prosesseja, joissa osallistumisen ja kokemisen kautta pelaajalle syntyy kokemus pelistä.

Pelitutkimuksessa puhutaan usein tarinasta, kertomuksesta, narratiivista ja immersioista. Nämä käsitteet ovat monimerkityksellisiä ja niitä saatetaan käyttää eri tavoin tieteenalasta riippuen. Monet eri alojen tutkijat eivät tee selvää eroa esimerkiksi käsitteiden tarina ja kertomus välillä. Tässä opinnäytetyössä tarinalla tarkoitetaan kertomuksen sisällä tapahtuvaa tapahtumankulkua. Tarina etenee tapahtumasarjoina, kertomus puolestaan voi alkaa tapahtumien lopustakin (Hyvärinen n.d.) Narratiivilla viitataan usein kertomukseen, mutta tästäkin on eri tieteenaloilla erilaisia käsityksiä. Hyvärisen mukaan narratiivi on kuitenkin laajempi käsite kuin kertomus.

Immersio taas on mediatutkijoiden kehittämä termi median aiheuttamalle syvän keskittymisen tilalle (Dovey & Kennedy 2006, 8). McMahan (2003) kuvailee immersiota videopeleissä pelaajan kokemaksi tilaksi, jossa hän uppoutuu peliin täysin. Pelaajan tulee olla kiinnostunut pelistä saavuttaakseen immersiiivisen pelikokemuksen. Immersio ja kiinnostus eivät kuitenkaan ole sama asia. Pelistä voi olla kiinnostunut, mutta samaan aikaan siihen ei kuitenkaan pysty uppoutumaan. Kaveh (2010) mainitsee muina immersiota lisäävinä tekijöinä tunnesiteen pelin tarinaan ja hahmoihin, selkeän ohjausmekaniikan sekä audiovisuaaliset ominaisuudet. McMahan (2003) lisää immersion syntymiseen myös pelaajan oman suhtautumisen. Pelaajan tulee olla sitoutunut peliin, jolloin siihen haluaa keskittyä ja opetella pelimekaniikan käytön. Pelimaailman ei kuitenkaan tarvitse olla realistinen, jotta immersiiivisen kokemuksen voisi saavuttaa.

Elokuva näyttää vain sen, mitä sen tekijät ovat halunneet näyttää, ja se on joka katselukerralla sama. Pelaaja voi päättää jättää tiettyjä asioita kokonaan pois, tehdä eri päätökset uudella pelikerralla tai rytmittää pelikokemuksen eri tavalla pelaamalla pelin eri järjestyksessä kuin edellisellä kerralla. Pelaaja voi jäädä pidemmäksi ajaksi tiettyyn kohtaan pelissä kuin viimeksi ilman, että tarinassa on pakko edetä. Joissain peleissä on mahdollista saada kokonaan uudenlainen pelikokemus joka pelikerralla tekemällä valintoja, jotka vaikuttavat pelin etenemiseen. (Qin, Rau & Salvendy 2009, 111.)

Tässä luvussa käsitellään pelien tyypillisimpiä tapoja viestiä pelaajalle pelin sisäisiä asioita. Nämä tavat on jaettu kahteen pääkategoriaan: Tunnelman ja tarinan välittäminen ja pelaajan ohjaaminen. Pääkategorioiden lisäksi käytetään viittä alakategoriaa, jotka vali-

koituivat perustuen kirjoittajan hiljaiseen tietoon sekä keskusteluihin toisten peliharrastajien ja pelialalla työskentelevien ihmisten kanssa. Valaistus, värit ja äänet on listattu tunnelman ja tarinan välittämisen alle, koska se on usein niiden ensisijainen tarkoitus, mutta niillä voidaan myös ohjata pelaajaa. Tästä johtuen kyseisissä alaluvuissa käsitellään myös pelaajan ohjaamista.

3.1 Tunnelman ja tarinan välittäminen

Rollings & Morrisin (2000) mukaan tunnelma, tarina ja käyttöliittymä ovat kolme tapaa luoda immersivistä pelikokemusta, jossa pelaaja tuntee olevansa läsnä. Tunnelmalla tarkoitetaan pelimaailman atmosfääriä, rikkautta, syvyyttä ja siitä saatavia tuntemuksia. Tunnelman tarkoitus on vakuuttaa pelaaja siitä, että pelin maailma on todellinen.

Peleissä puhutaan usein lineaarisista tai epälineaarista tarinoista. Lineaarilla tarinalla tarkoitetaan ohjattua tarinaa, jossa tapahtumat etenevät pelintekijän suunnitelmassa järjestyksessä suoraan alusta loppuun. Pelaaja kokee kunkin kohtauksen siis ennalta suunnitellulla tavalla, kuten elokuvissa. Epälineaarissa tarinassa tarina on pääsääntöisesti haarautuva ja avoin. Pelaajalle annetaan vaihtoehtoja siitä, mitä pelissä voi kokea ja missä järjestyksessä. Pelaajalla on lisäksi monta eri keinoa saavuttaa tavoitteet. Epälineaarissa tarinassa voi esimerkiksi olla useita eri lopetuksia riippuen pelaajan pelissä tekemistä valinnoista. (McIntosh, Cohn & Grace 2010.)

Peleissä esiintyy emergenttiä narratiivia, jolla tarkoitetaan pelin tapaa luoda kertomuksia. Emergentti narratiivi on erityisesti peleille tyypillinen kertomuksen muoto – tarina syntyy, kun pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa pelimekaniikan eli pelin sääntöjen puitteissa. Tämän interaktion kautta muodostuu pelin tarina, eli pelinkehittäjä ei ole suunnitellut sitä etukäteen. Tämä erottaa pelit muista medioista. Weisen (2011) mukaan monet pelit eivät kuitenkaan ota kaikkea hyötyä irti emergenssin tarjoamista mahdollisuuksista, vaan pelaajan päätöksiä ja tekoja ohjataan liikaa ja niitä pyritään ennakoimaan, jolloin lopputulos on ennalta suunniteltu. Tätä perustellaan usein sillä, että näin toimimalla pelaajan kokemus säilyy laskelmoituna ja eheänä. (Weise 2011.)

Myös peli ilman kertomusta voi olla luonteeltaan tunnelmallinen. Esimerkiksi vuonna 2013 julkaistussa Proteuksessa ei ole tyypillistä tarinallisuutta ja sen sisältö on täysin proseduraalinen eli satunnaisesti generoitu algoritmien avulla. Pikseligrafiikkaa sisältävä Proteus onnistuu silti olemaan hyvin tunnelmallinen, sillä sen minimaalinen ilme pakottaa

pelaajan muodostamaan yksityiskohtaisempaa sisältöä omassa mielikuvituksessaan. Pelikokemus on jokaiselle pelaajalle eri, mutta sävy on kaikille sama. (Kasavin 2012.)



Kuvio 1. Kuvakaappaus Proteus-pelistä.

Tunnelmaa rakennetaan lisäksi muun muassa äänimaailmalla, väreillä, kentän rakenteella ja valaistuksella. Myös ensisilmäyksellä merkityksettömät esineet saattavat luoda tunnelmaa ja syventää tarinaa. (Fernández-Vara 2012.) Tällaisia keinoja käytetään paljon esimerkiksi BioShock-pelisarjassa, jossa lukuisat propagandajulisteet viestivät pelimaailman hallitsijoiden arvoista ja ajattelutavoista. (Salmond 2016, 158.)



Kuvio 2. BioShock Infinite -pelin propagandajuliste (Gamesradar 2013).

Tunnelman välittäminen on tärkeää, sillä tunnelmallisuudella voidaan saada pelaajan huomio heti alussa ja sitouttaa hänet pelaamaan pelin loppuun. Tunnelman avulla on mahdollista luoda positiivinen vaikutelma pelistä. (Kasavin 2012.)

Tarinallisille peleille ominaista on ympäristön avulla tapahtuva tarinankerronta, jossa pelin ympäristö kertoo tarinaa pelaajan edetessä pelimaailmassa. Kertomusta rakennetaan usein indeksien tai merkkien kautta. Tätä kutsutaan indeksiseksi tarinankerronnaksi. Pelisuunnittelulla pyritään silloin luomaan elävämpi maailma jättämällä ympäristöön vihjeitä, joita keräämällä ja yhdistelemällä pelaaja voi tehdä päätelmän tarinasta. Peliympäristön vihjeillä voidaan kertoa muun muassa siitä, mitä ympäristössä on tapahtunut, ketkä siellä asuvat ja millaisissa olosuhteissa, mitä tapahtumia on odotettavissa seuraavaksi ja millainen kyseisen paikan tunnelma on. Vihjeistä pelaaja tulkitsee tarinan itse, eikä sitä suoraan kerrota. Indeksisen tarinankerronnan tarkoitus on tuoda peliin lisää syvyyttä, jota pelaajat tulkitsevat kukin omalla tavallaan. (Smith & Worch 2010; Fernández-Vara 2012.)

Tarinallisille peleille tyypillistä on, että ne ovat epälineaarisia avoimen maailman pelejä. Avoimen maailman pelillä tarkoitetaan sellaista peliä, jonka maailmaa pelaaja voi vapaasti tutkia. Avoimen pelimaailman pelit ovat epälineaarisia, niissä pelaaja voi edetä haluamassaan järjestyksessä. Tällaiset pelit sisältävät myös usein jonkinlaisia rajoituksia, jotka voivat olla esimerkiksi juonellisista syistä lisättyjä, tai pelimaailman rajat saattavat tulla jossain vaiheessa vastaan. (Sefton 2008.)

Pelin ympäristön on oltava uskottava, jotta peli voi olla tunnelmallinen. Visuaalisen ilmeen ei kuitenkaan tarvitse olla realistinen, jotta peli voisi olla tunnelmallinen. Usein edellytyksenä on, että teema, tyyli ja tarina ovat yhteensopivia ja pelimaailma looginen. (De Jong 2013.)

3.1.1 Valaistus

Valaistuksella peli pystyy vaikuttamaan pelaajan tuntemuksiin luomalla esimerkiksi pelottavaa tai epämukavaa tunnelmaa vähäisellä valaistuksella. Tämä on yleinen tapa ainakin kauhupeleissä (Jenssen 2012). Valaistus voi myös olla tietyn väristä. Etäällä sijaitsevien kohteiden, esimerkiksi vuorten, valaistukseen vaikuttaa valon sironta ilmakehässä, jota simuloidaan erilaisilla menetelmillä.

Valaistuksella voidaan korostaa pelin tunnelmaa. Esimerkiksi Frictional Gamesin Amnesia: The Dark Descent -peli käyttää valaistusta vahvasti tunnelman luomiseen.



Kuvio 3. Kuvakaappaus pelistä Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games 2018).

Valaistusta voidaan käyttää tunnelman luomisen lisäksi myös pelaajan ohjaamiseen, huomion kiinnittämiseen tai valintojen tekemiseen. Pelaaja valitsee yleensä ovista suoraan edessä olevan, hyvin valaistun oven hieman syrjässä olevan sijaan. (Schell 2008, 287–291.) Hämärä alue voi pelissä tarkoittaa piilopaikkaa tai uhkaa, riippuen pelin kontekstista. Valaistus voi viestiä oikeasta kulkureitistä, jos vain osa pelissä olevista reiteistä on valaistu. Tällöin pelaajaa selkeästi johdatellaan, mutta se tehdään kuitenkin luonnollisella tavalla. Myös muita pelillisesti tärkeitä kohteita voidaan tuoda esiin valaistuksella. Tällaisia voivat olla esimerkiksi viholliset tai kerättävät esineet. Valaistus ja varjot voivat myös kertoa pelaajalle, missä viholliset pystyvät näkemään pelaajan ja missä taas eivät. (Jenssen 2012; Jongeneel 2013.)

Id Softwaren DOOM-peli hyödyntää valaistusta pelaajan ohjaamisessa osoittamalla pelaajalle kohdat, joita voi käyttää kiipeämiseen. Valaistus on vihreä, sillä se yhdistetään usein turvallisuuteen. (Noclip 2016.)



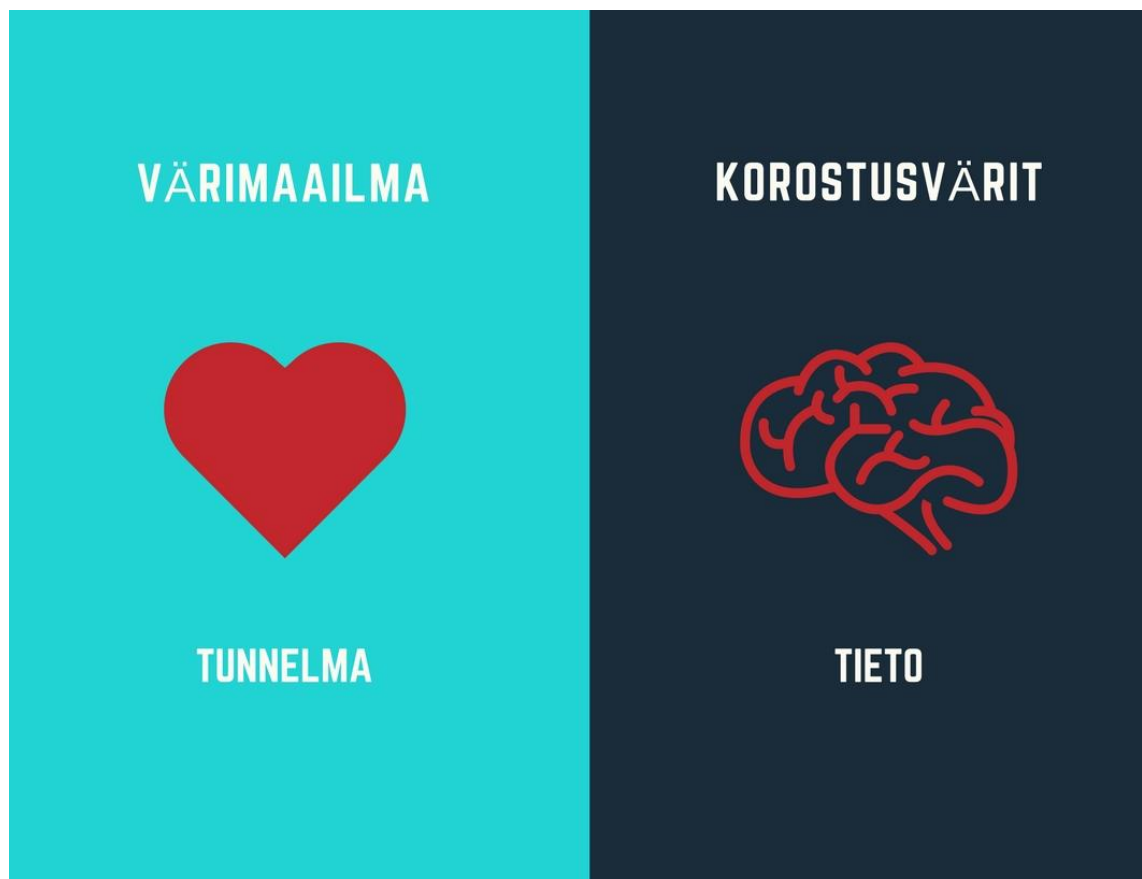
Kuvio 4. Kuvakaappaus Doom-pelistä, jossa vihreää valoa käytetään pelaajan ohjaamiseen (Gamepressure 2018).

3.1.2 Värit

Värit ovat tehokas työkalu, kun halutaan välittää tiettyjä mielialoja tai tunteita. Tietyn tunnelman aikaansaamiseksi peleissä käytetään värejä, joiden merkitykset ovat yleisesti tiedossa. Esimerkiksi vihreä väri tarkoittaa myönteistä tai oikein olevaa tapahtumaa tai asiaa. Punainen puolestaan yhdistetään vihreän vastaväriinä kielteisiin asioihin. Väreillä on kuitenkin eri kulttuureissa eri merkityksiä. Esimerkiksi valkoinen väri yhdistetään länsimaissa puhtauteen ja se on yleinen väri häissä. Monissa Aasian maissa valkoinen taas mielletään kuolemaan ja hautajaisiin. (Hintsanen 2013; Totten 2014, 176–179.)

Ympäristön väriteema on yleensä suunniteltu niin, että se välittää pelaajalle tietyn tunteen tai se sisältää selkeitä värejä, joiden tehtävänä on kiinnittää pelaajan huomio. Väriteema määrittelee ympäristön mielialan ja välittää pelaajalle sanattomasti visuaalisia viestejä. Värit muodostavat ihmisen alitajunnassa tiettyjä assosiaatioita. Tällaisia voivat

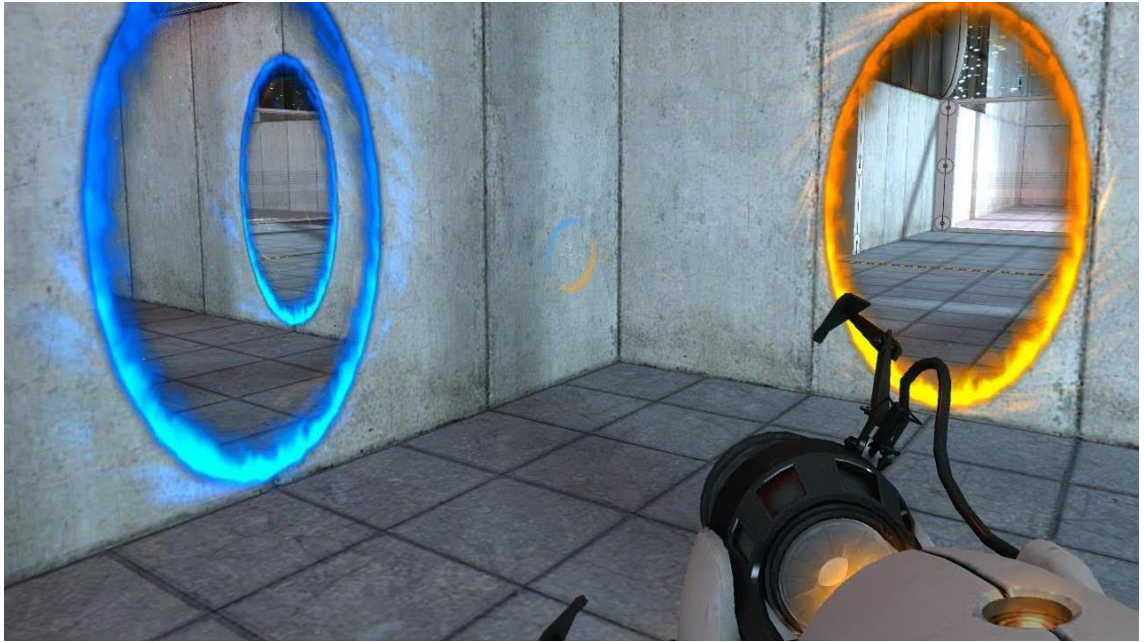
olla esimerkiksi verenpunainen, joka viestii vaarasta, fyysisestä vahingosta ja kivusta. Väriteemaan vaikuttavat paitsi haluttu tunne, myös sää, maasto ja kellonaika pelimaailmassa. Värimaailma on valittu yleensä siten, että se ei ole ristiriidassa tosielämän kokemusten kanssa, sillä tällöin pelaaja saattaa tulkita viestin väärin. Tämä saattaa johtaa pelaajan turhautumiseen ja pelikokemuksen vääristymiseen. Esimerkiksi värikylläinen vihreä kertoo pelaajalle asuttavasta ympäristöstä, josta todennäköisesti löytyy vettä ja eläimiä. Haalea, ruskea värimaailma puolestaan viestii päinvastaisesta maailmasta. Värejä voidaan käyttää myös pelaajan opastamiseen kiinnittämällä huomio tiettyihin pelin kannalta olennaisiin asioihin. (Anhut 2011; Fiorito & Stitt 2000, 2.)



Kuvio 5. Visualisointi pelimaailman värien jakautumisesta Anhut:n (2011) mukaan.

Anhut jakaa pelimaailman värit kahteen kategoriaan: värimaailmaan (color situations) ja korostusväreihin (distinct colors). Jotta väreillä pystyttäisiin vaikuttamaan pelaajan mielen tai tunteisiin, täytyy näiden kahden kategorian välillä olla selkeä ero. Pelaaja ymmärtää, että tietyillä asioilla on tietty väri syystä: esimerkiksi liikennevalot, joiden vihreä ja punainen väri kertoo ylittääkö tien vai ei. Voidaan myös olettaa, että pelaaja ymmärtää

taivaan olevan sininen tai kiven harmaa ilman, että sillä on muuta tarkoitusta. Pelaajalle voidaan kertoa, että pelissä tulee kiinnittää huomiota tietyllä värillä korostettuihin asioihin, esimerkiksi punaisiin merkkeihin seinällä. Tällöin nämä merkit tehdään niin selkeäksi erottaa, että pelaaja ei sekoita niitä esimerkiksi satunnaisiin veriroiskeisiin tai maalitahroihiin. (Anhut 2011.)



Kuvio 6. Portal-peli käyttää selkeitä värejä muuten neutraalissa maailmassa merkitsemään porttaaleja, joista pelaaja voi kulkea. Kuvakaappaus Portal-pelistä.

Värimaailman valinnalla voidaan puolestaan vaikuttaa pelaajan tunteisiin. Pelimaailma tuntuu turvalliselta, jos siellä on vihreitä alueita (luontoa) ja sinisiä alueita (vettä). Autiomaat, palaneet alueet, kivet ja kuolleet kasvit eli ruskean, mustan, harmaan ja haalean vihreän sävyt aiheuttavat epämiellyttäviä tunteita. Punaiset alueet luovat uhan ja kuumuuden tuntua. (Anhut 2011.)

3.1.3 Äänet

Pelin äänimaailmalla ja musiikilla on useita merkityksiä. Ne voivat luoda tunnelmaa, lisätä immersiota, määrittää pelattavuuden tahdin, kertoa aikakaudesta tai miljööstä sekä toimia vihjeiden antajana, palkita pelaajaa hyvästä suorituksesta, varoittaa vaarasta tai

kannustaa vaikeassa tilanteessa. Pelaajan huomio kiinnittyy peliin, kun musiikilla suljetaan osa ympäristön äänistä pois. Tärkein merkitys pelin äänimaailmalla ja musiikilla on kuitenkin tunnelman ja yleisen pelikokemuksen määrittäminen. Tunnelman välittäminen musiikin ja äänien kautta tapahtuu usein tiedostamatta. (Marks & Novak 2009, 130–132.)

Peleissä äänet jaetaan tyypillisesti kahteen kategoriaan: on ääniä, joilla on käytännön tarkoitus, ja ääniä, jotka toimivat enemmän tarinan tukena. Käytännölliset äänet kertovat pelaajalle pelin toiminnoista ja ovat usein linkitettyinä pelimekaniikkoihin. Tarinan tukena olevat äänet pyrkivät syventämään tarinaa ja vaikuttamaan kuulijan tunteisiin. (Ekman & Lankoski 2009, 183–184; Tukeva 2001a, 37–38.)

Tärkein tarkoitus musiikilla on tunnelman luominen. Tunnelma välittyy musiikin kautta usein pelaajan tiedostamatta. Samaistuminen tunnetasolla pelihahmoihin tai tapahtumien merkitysten ymmärtäminen on helpompaa tunnelmaa edistävän musiikin kanssa kuin ilman sitä. Musiikki edistää tunnelmaa, jos se on pelin genreen sopiva. Tämä korostuu hyvin esimerkiksi kauhupeleissä, joissa äänet ovat merkittävässä osassa pelimaailman tunnelman rakentamisessa. Äänimaailmalla voidaan muuttaa rauhallinen ympäristö ahdistavaksi ja pelottavaksi. (Ekman & Lankoski 2009, 183–184; Marks & Novak 2009, 130–132.)

Ekmanin ja Lankosken mukaan tutkimukset puoltavat, että äänillä on visuaalisia ärsykeitä vahvempi vaikutus tiedostamattomaan osaan aivoissamme. Tämä johtaa siihen, että äänet vaikuttavat meihin enemmän tunnetasolla. Tämä korostuu peleissä, sillä niissä visuaalinen informaatio rajoittuu ruudulle, kun ääni puolestaan resonoi samassa tilassa pelaajan kanssa. Äänet auttavat pelaajaa luomaan vahvan yhteyden peliin, ja niillä voidaan jopa häivyttää todellisen elämän ja fiktion rajoja. Äänet tuovat pelimaailmaan uskottavuutta antamalla objekteille fyysiset ominaisuudet. Ihmiset käyttävät ääntä arvioidakseen kappaleiden massan ja materiaalin – useimmat tietävät, että painavasta esineestä lähtee erilainen ääni kuin kevyestä. Äänien ei kuitenkaan tarvitse olla realistisia, vaan sitä tärkeämpää on, että äänet sopivat pelin tarinaan ja tukevat sitä. Esimerkiksi sci-fi-elokuvissa tai peleissä avaruudessa tapahtuvista räjähdyksistä kuuluu ääni, vaikka todellisuudessa ääniaallot eivät voi liikkua tyhjiössä. (Ekman & Lankoski 2009, 182.)

Pelimusiikki voi olla diegeettistä tai ei-diegeettistä. Diegeettisellä musiikilla tarkoitetaan ääntä, joka on pelin maailmassa havaittavissa, ja ei-diegeettinen voi olla esimerkiksi taustamusiikkia, jota pelihahmot eivät kuule. (Tukeva 2011b, 3.) Peleissä on mahdollista

myös, toisin kuin yleensä elokuvissa, että ei-diegeettinen ääni tai musiikki vaikuttaa diegeettisiin tapahtumiin: esimerkiksi pelaaja kuulee, että ei-diegeettinen musiikki vaihtuu musiikiksi, joka kertoo vihollisen lähestyvän. Tällöin pelaaja toimii sen mukaisesti, jolloin pelihahmokin vaikuttaa käyttäytyvän siten, että tietäisi vihollisen lähestymisestä. (Hart 2014, 273.)

Pelimaailman äänet voivat vihjata pelaajalle, että pelin maailmassa tapahtuu muutakin kuin pelaaja pystyy itse näkemään. Tällainen voi olla esimerkiksi huuto, jonka aiheuttajaa pelaaja ei näe. (Duarte 2005.)

3.2 Pelaajan ohjaaminen

Suorat visuaaliset keinot ovat käytetty tapa viestiä pelaajalle, minne pelissä tulisi liikkua. Tällaisia keinoja voivat olla huonekalut, seinät tai portaat, joiden sijoittelulla pelaajaa voidaan ohjata. Myös pelissä käytettävät hyödylliset esineet, kuten erilaiset parantavat juomat tai kerättävät objektit voivat kertoa pelaajalle oikean suunnan edetä. Peliympäristössä sijaitsevien esineiden avulla peli myös viestii ympäristön käyttömahdollisuuksista tai pelaajalle voidaan antaa esineiden avulla käsitys siitä, minkälaisia asioita ympäristöstä saattaa löytyä. Peliympäristöstä voi löytyä vaikka tyhjä lompakko, joka kertoo pelaajalle, että ympäristöstä saattaa myös löytyä rahaa. (Smith & Worch 2010.)

Ohjaus voi toimia kuten näkymätön käsi, joka ohjaa pelaajaa eteenpäin sijoittamalla pelaajan eteen tiettyjä asioita, esineitä, valoja tai ääniä. Peli muuttuu sitä vähemmän haastavaksi, mitä enemmän pelaaja huomaa näkymättömän käden jäljen. (Byrne 2004, 86–87.) Pelaajan näkökulmasta asiat saattavat silloin näyttää tapahtuvan ennalta määrätysti, tai ne vaikuttavat liian keinotekoisilta. On yleistä, että peleissä käytetään sekä näkyvää että näkymätöntä opastamista. Schellin (2008, 287–291) mukaan huomaamaton opastaminen ei usein riitä, vaan tarvitaan keinoja, jotka kaikki pelaajat huomaisivat. Toisaalta Byrne (2004, 86–87) mainitsee, että pelin on oltava sellainen, jossa pelaaja voi edetä vaivattomasti ja helposti. Jos pelaaja joutuu erikseen pysähtymään kiivetäkseen esteen yli tai syöttääkseen ovikoodin, voi pelikokemus muuttua pitkävetoiseksi.

Peleissä käyttöliittymän kautta pelaajalle viestitään monia asioita. Käyttöliittymän tarkoitus on olla työkalu pelaajan ja pelin välissä. Se on luomassa pelikokemusta ja antamassa pelaajalle tunteen siitä, että hän hallitsee peliä. Toimivaan käyttöliittymään ei yleensä edes kiinnitä huomiota. Hyvä käyttöliittymä on intuitiivinen, huono voi puolestaan pilata

pelikokemuksen. (Schell, 2008). Toimiva käyttöliittymä auttaa immersion muodostumisessa ja se auttaa pelaajaa kiinnittämään huomiota oikeisiin asioihin tarvittavalla hetkellä. Käyttöliittymässä voidaan soveltaa erilaisia keinoja tärkeiden asioiden viestimiseksi. Tällaisia voivat olla esimerkiksi tekstit, typografia, värien, äänten tai animaatioiden käyttö. (Nielsen 1993, 33.)

3.2.1 Käyttöliittymäelementit ja tekstit

Käyttöliittymäelementit ja ikonit, jotka näkyvät pelaajan ruudulla, ovat yksi pelien tyypillisimpiä viestinnän muotoja. Niillä voi olla monenlaisia tarkoituksia, kuten viestiä pelaajalle, minne pitäisi kulkea seuraavaksi, kuinka pitkä matka määränpähän on, tai mihin pelaajan tulisi kiinnittää huomiota. Ikonit ovat yleisiä etenkin avoimen maailman roolipeleissä, sillä ne helpottavat navigointia pelimaailmassa. Tällainen on esimerkiksi The Elder Scrolls V: Skyrim, jossa pelaaja voi myös itse sijoittaa omia ikoneita pelimaailmaan pelissä olevan kartan kautta.



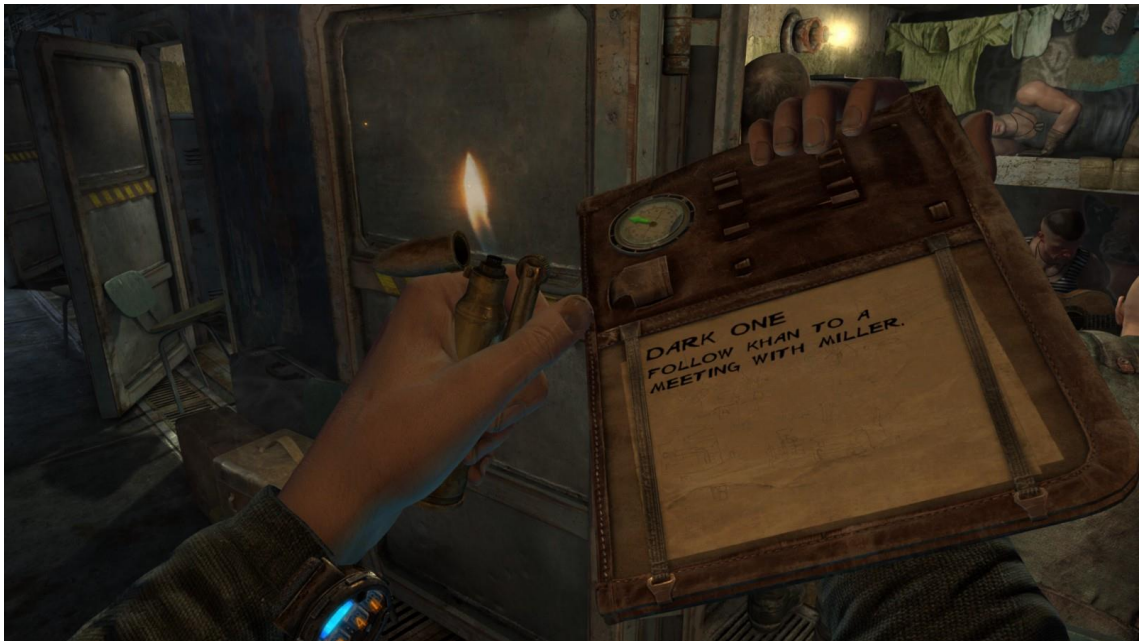
Kuvio 7. Kuvakaappaus The Elder Scrolls V: Skyrimin ruudulla sijaitsevista ikoneista. Ruudun yläosassa näkyy navigointipalkki, joka kertoo pelaajalle tiettyjen kohteiden, kuten kaupunkien tai tehtävien, sijainnin ja etäisyyden. Navigointipalkissa sijaitsevan symbolin koko vaihtelee, ja on sitä suurempi, mitä lähempänä kohde on. Navigointipalkki kertoo myös eri ilmansuuntien sijainnin. Kuvassa pelaaja katsoo pohjoiseen.

Pelien käyttöliittymäratkaisuja ja elementtejä tutkineessa väitöskirjassa *Beyond the HUD – User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* Fagerholt ja Lorentz esittelivät uudet käyttöliittymäelementtien luokitukset. Termejä erityyppisille käyttöliittymille esiteltiin neljä: diegeettinen, ei-diegeettinen, meta ja spatiaalinen (geometrinen). Eri termejä käytetään riippuen siitä, kuinka käyttöliittymä linkittyy peliin ja sen tarinaan. (Saunders & Novak 2013.)

		Is the representation visualized in the 3D game space?	
		no	yes
Is the representation existing in the fictional game world?	no	non-diegetic representations	spatial representations
	yes	meta representations	diegetic representations

Kuvio 8. Käyttöliittymätyypit on jaettu neljään luokkaan sen mukaan, onko elementti olemassa fiktiivisessä pelimaailmassa vai ei ja onko elementti visualisoitu pelin 3d-avaruudessa vai piirretty näytölle kamerakulmasta riippumatta (Fagerholt & Lorentz 2009).

Käyttöliittymän osa on diegeettinen, jos se on osana pelimaailmaa ja on pelaajan lisäksi myös pelihahmon nähtävissä. Yksi ensimmäisiä pelejä, jossa käytettiin diegeettistä käyttöliittymää, oli *Metro Last Light*, jossa päähahmon muistikirjaan listattiin tehtävien tavoitteet. (Stonehouse 2016.)



Kuvio 9. Metro Last Light -pelin diegeettistä käyttöliittymää (Stonehouse 2016).

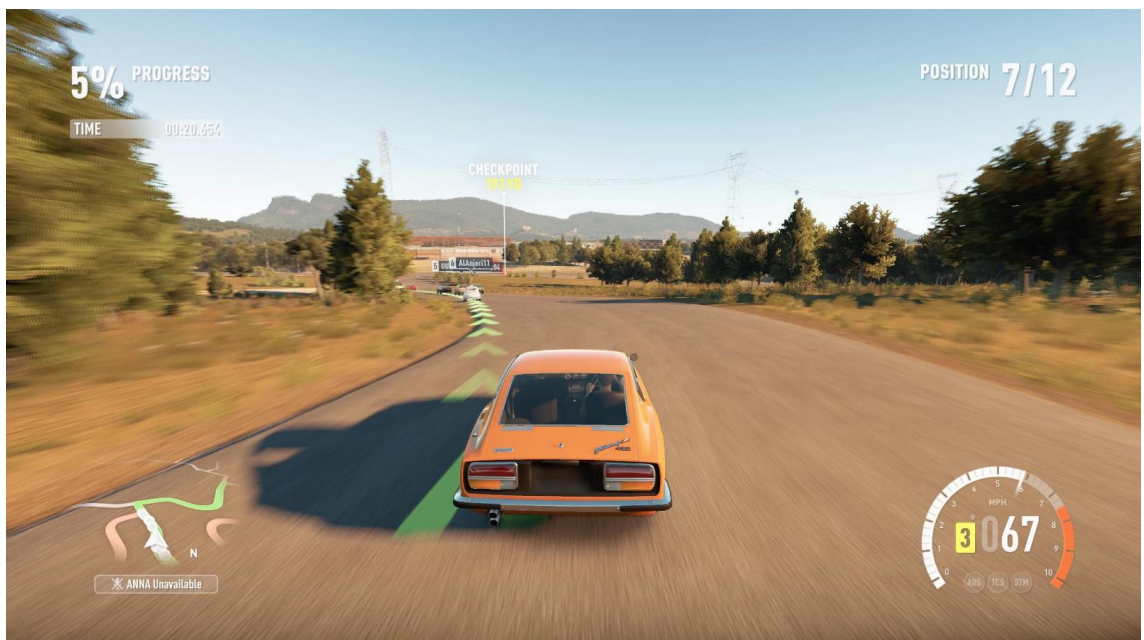
Ei-diegeettisellä käyttöliittymäelementillä puolestaan tarkoitetaan pelimaailman ulkopuolella olevia graafisia elementtejä, jotka vain pelaaja näkee. Esimerkiksi HUD, eli Heads Up Display on ei-diegeettinen elementti. HUD koostuu monenlaisista elementeistä ja ikoneista, kuten esimerkiksi pelihahmon elämäpisteistä, ammuksien tai parannusjuomien määrästä, kokempisteistä sekä kartasta. (Stonehouse 2016.)

Metaelementtejä ovat Stonehousen (2016) mukaan sellaiset, jotka ovat osa pelimaailmaa, mutta eivät osana 3d-avaruutta. Pelimaailman hahmo ei näe meta-elementtejä. Esimerkkinä meta-elementistä on veriroiskeet tai himmenevät värit ruudulla, kun pelihahmo vahingoittuu.



Kuvio 10. Uncharted-pelisarjassa käytetään värien himmenemistä mustavalkoiseen merkinä pelihahmon vahingoittumisesta (Stonehouse 2016).

Spatiaalisella käyttöliittymällä puolestaan tarkoitetaan elementtejä, jotka ovat pelimaailman 3D-avaruudessa, mutta eivät ole osana pelimaailmaa. Esimerkiksi merkittävän esineen ympärillä olevat hohtavat reunat ovat tällaisia. Myös autopeleissä usein käytettävät apuviivat tai suuntanuolet ovat spatiaalisia elementtejä. (Stonehouse 2016.)



Kuvio 11. Forza Horizon -autopelin suuntanuolet (Stonehouse 2016).

Rollings & Morris (2000) kuvailevat käyttöliittymää ikkunaksi pelaajan ja pelimaailman välillä. Käyttöliittymä on usein tarpeellinen, mutta immersiota vähentävä elementti. Immersion kannalta ideaali käyttöliittymä on huomaamaton, näkymätön tai diegeettinen, jolloin se on osana pelimaailmaa. Erilaiset pelit vaativat kuitenkin omanlaisensa käyttöliittymän.

3.2.2 Ohjaus ympäristön avulla

Peli voi ohjata pelaajaa tarinan kannalta oikeaan suuntaan sijoittamalla tiettyjä asioita oikeisiin kohtiin pelin ympäristöä. Worchin ja Smithin (2010) mukaan tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi fyysistä tilaa edustavat seinät tai portaat, joita voidaan käyttää ympäristöä rajattaessa. Mikäli yksi suunta on estetty, täytyy pelaajan päättää uusi suunta, johon kulkea. Byrnen (2004) mukaan näitä kutsutaan rakenteellisiksi kenttägrafiikoiksi. (Byrne 2004, 241).

Tarinaa edistävät peliympäristöt voivat viestittää esimerkiksi pelin menneistä tai tulevista tapahtumista, pelimaailman historiasta, sen asukkaista ja näiden elintavoista sekä tunnelmasta. Tällöin pelaajalle viestitään ympäristön kautta asioita, joita joutuisi muuten selittämään sanoin tai tekstein. Ympäristöstä voi löytyä viestejä, esineitä tai jälkiä, joista pelaaja voi tulkita pelin tunnelmaa ja tarinaa. Näillä voidaan viestiä monenlaisia asioita, esimerkiksi vihjata tulevaisuuden tapahtumista tai kertoa maailman laajuudesta. (Worch ja Smith 2010.)

Jongeneelin (2013) mukaan ympäristön viestit voivat myös viedä tarinaa eteenpäin ja ne voivat antaa lisää tietoa pelin hahmoista. Etenkin avoimen maailman peleissä pelaajan on mahdollista valita, mitä vihjeitä kannattaa lähteä tutkimaan. Pelaajaa voidaan johdattaa tiettyyn paikkaan sijoittamalla jalanjälkiä tai muita vihjeitä pelimaailmaan. Tällaisia viestejä käytetään esimerkiksi Mass Effect 2 -pelissä. Pelaaja voi seurata toista sivuhahmoa, Jackia, rakennukseen, jossa tätä pidettiin vankina. Pelaaja voi löytää rakennuksesta erilaisia vihjeitä, kuten veritahroja lattialta, joita tutkimalla sivuhahmo paljastaa pelaajalle lisää tietoa siitä, mitä hänelle vankeusaikana tapahtui. (Jongeneel 2013.)

Tiet ja polut ovat yksi tyypillisesti käytössä olevista keinoista viestiä pelaajalle huomaamattomasti oikeasta suunnasta kulkea. Poluilta saattaa myös löytyä maamerkkejä, joita pelaaja voi käyttää navigoidakseen pelimaailmassa. (Totten 2014, 171–175.)

Tärkeät esineet tai hahmot voidaan erottaa ympäristöstä ja korostaa niitä lisäämällä näihin jokin efekti, kuten kirkas väri tai hehkuva valo (Schell 2008, 287–291). Monissa peleissä käytetään lisäksi esimerkiksi suuntanuolia tai joitain muita selkeitä merkkejä, joilla kerrotaan pelaajalle suoraan tietty pelin kannalta keskeinen asia. Tällaista selkeästi näkyvää tapaa viestiä pelaajalle on kuitenkin usein kritisoitu, sillä se saattaa tuntua pelaajasta liioittelulta ja aiheuttaa immersion vähenemistä. (Totten 2014, 169–175.)

Objekteilla johdattelu on yleinen keino monissa peleissä. Tällaisia ovat tyypillisesti kerättävät esineet, kuten kolikot, ammukset tai pelihahmon parantumista edistävät esineet. Esimerkiksi pelissä *Mirror's Edge* käytetään pelin visuaaliseen tyyliin sopivaa ratkaisua. Pelaajaa johdatetaan sijoittamalla punaisia esineitä ympäristöön, joita pelaaja oppii seuraamaan. Tämän tyyppinen visuaalinen vihje on hyvin selkeä, mutta helpottaa myös navigoimista suuressa pelimaailmassa. (Kotaku 2014.)



Kuvio 12. *Mirror's Edge* -pelissä punainen väri putkessa kertoo, että sitä pitkin on mahdollista kiivetä (Kotaku 2014).

Pelissä olevat sivuhahmot ovat myös luonteva tapa viestiä pelaajalle esimerkiksi sivutehtävistä tai tarinasta. Pelihahmojen kanssa käytävällä dialogilla on tyypillisesti kolme tarkoitusta: juonen edistäminen, tiedon välittäminen ja pelaajan ohjaaminen eteenpäin. Pelissä oleva hahmo voi edistää juonta kertomalla pelaajalle lisää tietoa pelimaailmasta tai sen sivuhahmoista. Keskusteleminen hahmon kanssa voi myös ohjata pelaajaa

eteenpäin pelissä tai sivujuonessa, sillä pelaaja voi saada keskustelusta vihjeitä siitä, mitä tulisi tehdä seuraavaksi. Dialogi käydään tyypillisesti sekä puhuttuna että tekstimuodossa. (Dille & Platten 2007, 24, 59.)

Project Zero -pelisarja johdattelee pelaajaa pelissä olevilla aavehahmoilla. Hahmot ovat osa ympäristöä, mutta ne ovat näkyvissä vain satunnaisesti. Pelaaja voi kuitenkin kuulla ne. Aaveita voi seurata, jolloin löytää erilaisia esineitä, kirjeitä tai päiväkirjoja, joista saa lisää tietoa aaveista ja niiden päihittämisestä. (Heussner ym. 2015, 142.)

Pelaajan tulisi koko ajan tietää, minne pelin maailmassa on kuljettava. Tällä vältetään turhautuminen, joka voi lopulta johtaa siihen, että pelaaja lopettaa pelin pelaamisen. (De Jong, 2008, 133.)

4 Esimerkkipelien läpikäynti

Tässä luvussa tarkastellaan, miten valituissa esimerkkipeleissä on toteutettu kolmannessa luvussa esitetyt asiat. Aineistoksi on valittu kaksi indie-peliä ja yksi AAA-peli. Aineistoa järjestettiin etsimällä valituista peleistä niissä käytettyjä viestintätapoja seitsemää teoriaosuuteen pohjautuvaa kysymystä apuna käyttäen:

1. Välittyikö tunnelma ja tarina?
2. Vaikuttiko valaistus tunnelmaan?
3. Vaikuttivatko äänet tunnelmaan?
4. Vaikuttivatko värit tunnelmaan?
5. Oliko pelaajan ohjaaminen selkeää?
6. Onko pelissä käyttöliittymäelementtejä, jotka eivät ole olemassa pelimaailmassa?
7. Ohjattiinko pelaajaa ympäristön avulla?

Näiden kysymysten pohjalta tehtiin sisällönanalyysilista, jossa on seitsemän pääkohtaa:

1. Tunnelman ja tarinan välittäminen
2. Valaistus
3. Värit
4. Äänet
5. Pelaajan ohjaaminen

6. Käyttöliittymäelementit ja tekstit
7. Ohjaus ympäristön avulla

Kohtia lisättiin analyysilistaan sitä mukaa kun niitä peleissä esiintyi. Tunnelman ja tarinan välittäminen ja pelaajan ohjaaminen valikoituivat kahdeksi pääkohdaksi, joiden alle lisättiin aiheeseen sopivia alakohtia. Materiaalin keräämistä varten oli olennaista pelata pelit joko kokonaan tai osittain läpi. Samalla merkittiin muistiin saadut tulokset.

Alla olevassa taulukossa on seitsemän kysymyksen kriteeristö, jonka avulla pyritään selvittämään, minkälaisia viestintätapoja valitut kolme peliä, Journey, Limbo ja The Witcher 3: Wild Hunt, käyttävät. Kysymykset ovat kyllä tai ei -kysymyksiä. Saatuja vastauksia perustellaan tarkemmin seuraavissa alaluvuissa.

KYSYMYKSET

KYLLÄ/EI	JOURNEY	LIMBO	THE WITCHER 3
VÄLITTYIKÖ TUNNELMA JA TARINA	✓	✓	✓
VAIKUTTIKO VALAISTUS TUNNELMAAN	✓	✓	✓
VAIKUTTIVATKO ÄÄNET TUNNELMAAN	✓	✓	✓
VAIKUTTIVATKO VÄRIT TUNNELMAAN	✓	✓	✗
OLIKO PELAAJAN OHJAAMINEN SELKEÄÄ	✗	✗	✓
SISÄLTÄÄKÖ PELI EI-DIEGEETTISIÄ KÄYTTÖLIITTYMÄELEMENTTEJÄ	✗	✗	✓
OHJATTIINKO PELAAJAA YMPÄRISTÖN AVULLA	✓	✓	✓

Taulukko 1. Viestintätapojen kriteeristö.

4.1 Journey

Journey on Thatgamecompany-pelistudion kehittämä ja Sony Computer Entertainmentin julkaisema kolmiulotteinen indie-videopeli PlayStation 3 -konsolille. Peli on julkaistu vuonna 2012. Journey on käyttöliittymältään ja ulkoasultaan minimaalinen peli, jonka tarkoitus on toimia tunnetasolla. Minimaalisuuden tarkoituksena on saada peli tuntu- maan intuitiiviselta, jotta pelaaja voi tutkia pelimaailmaa ilman suoria ohjeita tai näkyvää opastusta. (Chen 2012.) Pelaajalla on käytössään kaksi näppäintä, joista toisesta hypätään ja toisesta pelihahmo päästää laulumaisen sävelään. Nämä ohjausmekanismit

näytetään pelin alussa kuvina. Pelin ideana on ohjata hahmo aavikon läpi horisontissa näkyvän vuoren huipulle. Journey ei kuitenkaan selitä tavoitetta eikä käyttöliittymää pelaajalle sanoin eikä tekstein. Pelaajan on itse pääteltävä tämä ympäristön vihjeistä.



Kuvio 13. Kuvakaappaus Journey-pelin aloitusnäkökuvasta. Pelin nimi on esillä lyhyesti, mutta tämän jälkeen muita tekstejä ei pelissä juuri ole. Taustalla siintää valoa kajastava vuori, eikä juuri muuta ole horisontissa näkyvissä.

Journey käyttää valaistusta ja värimaailmaa tehokkaasti tunnelman luomisessa. Pelin edetessä värimaailma muuttuu dynaamisesti tapahtumien ja tunnelman mukaan. Pelissä kuljetaan aavikon läpi vuoren huipulle ja tämä näkyy myös värimaailmassa. Aavikolla värimaailma on lämmin oranssi ja keltainen kun taas vuorelle siirryttäessä värit kylmenevät sinisen ja harmaan sävyisiksi.



Kuvio 14. Kuvakaappaukset Journey-pelin väri vaihteluista.

Kuvion numero 14 vasemmalla puolella näkyy kohta, jossa pääväreinä on käytetty vaaleanvihreän ja vaaleanpunaisen sävyjä. Valaistus on tasainen ja kirkas. Vihreä ja vaaleanpunainen ovat komplementtivärejä eli vastavärejä ja täydentävät toisiaan. Vastavärejä käyttämällä on mahdollista luoda eloisa ja tehokas värikokonaisuus (Pohjola 2003, 122). Välittömästi tämän kohtauksen jälkeen siirrytään värimaailmaltaan haaleampaan ja tummempaan ympäristöön, jossa pääväreinä käytetään ruskean sävyjä. Valaistus on myös himmeä. Ero on selkeä edellisen kohtauksen rauhalliseen tunnelmaan verrattuna.



Kuvio 15. Journey:n värimaailmaa kirjasta The Art of Journey, Nava (2012).

Journey:ssa ei ole tekstejä, dialogia tai puheääniä siitä huolimatta, että sitä pelataan internetin välityksellä muiden pelaajien kanssa. Toisen pelaajan kanssa kuljetaan välillä yhdessä, välillä erikseen. Kommunikointi on mahdollista ainoastaan hyvin pelkistetyllä mekaniikalla, yhden napin painalluksella syntyvällä sävelellä ja liikkeellä. (Denby 2012.)

Äänet ja musiikki ovat minimaalisia. Journey:ssa on ääniä, joilla on käytännön tarkoitus ja ääniä, jotka toimivat tarinan tukena. Pelin kannalta oleellisin ääni on hahmon laulomainen sävel, jonka pituus ja voimakkuus riippuvat siitä, kuinka pitkään pelaaja painaa näppäintä.

Journey:n äänisuunnittelija Steve Johnsonin (2012) mukaan pelin musiikki nivoutuu reaaliaikaisesti pelaajan toimintaan ja pelimaailman esineiden äänitehosteisiin. Johnson ei halunnut peliin tyypillisesti käytettävää, toistuvaa musiikkikappaletta, vaan haluttiin luoda dynaamisesti tapahtumien mukaan muuttuvaa musiikkia, jolla olisi tunnekaari. Minimaalinen äänimaailma taas mahdollistaa tiettyjen äänien, kuten tuulen huminan tai hiekan suhinan, korostamisen, joka omalta osaltaan lisää tunnelmaa. (Johnson 2012.)

Pelissä on hyvin vähän ei-diegeettisiä käyttöliittymäelementtejä. Pelissä ei ole käyttöliittymäikkunaa, ikoneita, tekstiä, HUD:ia, perinteisiä opasteita, suuntakylttejä, karttaa, hehkuvia esineitä tai muita pelihahmoja, jotka kertoisivat minne pelissä tulee edetä. Kenttäsuunnittelu on toteutettu siten, että pelaaja ohjautuu huomaamattomasti ja melkein itsestään oikeaan suuntaan. Tästä voidaan päätellä, että pelin tavoite on olla tarinallinen ja tunteisiin vetoava. (Chen 2012.) Monen kriitikon, esimerkiksi Dolanin (2012) mukaan, Journey:lla on kyky luoda poikkeuksellinen tunnereaktio, joka syntyy pelatessa yhdessä tuntemattoman ihmisen kanssa. Dolan kutsuu tätä tunnetta "uskontokunnasta riippumattomaksi uskonnolliseksi kokemukseksi". Monet muut kriitikot tukevat tätä ja kuvailevat peliä liikuttavaksi kokemukseksi sen minimalismista huolimatta (Miller 2015).

Journey johdattelee pelaajaa pelimaailmaan sijoitetuilla esineillä. Tällaisia ovat esimerkiksi pelistä löytyvät kankaanpalat, jotka antavat pelaajalle väliaikaisesti kyvyn lentää. Pelihahmolla on kaulassaan huivi, jota tarvitaan lentämiseen. Huivia ja sen latausta on mahdollista pidentää peliympäristöstä löytyvien symbolien avulla, jolloin myös lentoaika pitenee.

Pelisuunnittelun lähtökohtana on lineaarinen pelaaminen ja eri alueet koostuvat käsin tehdyistä kentistä. Journey:ssa ei siis juurikaan ole mahdollisuutta tutkia pelimaailmaa haluamassaan järjestyksessä tai edetä haluamaansa suuntaan, mutta kolmiulotteisuus mahdollistaa sen, että pelin voi kokea monesta eri kulmasta ja pelissä liikkuminen on vapaampaa kuin kaksiulotteisissa peleissä.

4.2 Limbo

Limbo on Playdead-studion vuonna 2010 Xbox 360 -konsolille ja myöhemmin PlayStation 3:lle ja PC:lle julkaistava indie-peli. Pelin graafinen ilme on kaksiulotteinen ja kokonaan mustavalkoinen. Limbo on tasohyppely-peli, joka pohjautuu pulmanratkontaan ja fysiikkapohjaisiin esteisiin. Limbo on sivusta kuvattu 2D-peli. 2D-peleissä pelihahmo liikkuu pääasiassa vasemmalta oikealle tai päinvastoin ilman syvyyssuunnassa tapahtuvaa liikettä. Tasohyppely-termi on kuvaava, sillä hahmoa ohjataan eteenpäin tyypillisesti hyp-pimällä erilaisten tasojen ja esteiden yli.

Limbon minimalistinen tyyli pyrkii toimimaan tunnetasolla, kuten Journey. Limbossakaan pelaajalle ei juuri selitä tavoitetta tai käyttöliittymää sanoin eikä tekstein, vaan nämä jäävät pelaajan tulkittaviksi. Limbo ei kuitenkaan Journey:n tavoin pyri olemaan täysin tunnekokemus, vaan se sisältää erilaisia pelillisiä haasteita, kuten tarkkuushyppelyä, nopeuskoettelemuksia tai fysiikkaesteitä.



Kuvio 16. Limbon maailma on mustavalkoinen ja synkkä. Kuvakaappaus Limbo-pelistä.

Limbossa ei ole juurikaan narratiivia, vaan peli välittää tunnelmaa ja tarinaa mustavalkoisella sävy maailmalla, valaistuksella, rakeisuudella ja minimaalisella äänimaailmalla. Monet kriitikot ovat kuvailleet tunnelmaa kauhupelimäisen aavemaiseksi ja sen tyyliä on useissa yhteyksissä verrattu film noiriin ja saksalaiseen ekspressionismiin. (Ligman 2010.)

Limbon maailma on kokonaan harmaasävyinen. Tällä peli pyrkii vahvistamaan synkkää ja ahdistavaa tunnetilaa, sillä tummat sävyt aiheuttavat pelaajissa levottomuuden tunteita. (Seitz 2012.)

Limbossa ei ole lainkaan dialogia, puhetta tai tekstejä. Pelin tapahtumia tai tarinaa ei kerrota, joten pelaajan mielikuvitus ja pelin aiheuttamat tunteet ovat tärkeässä osassa. Limbossa pelaaja saattaa esimerkiksi kohdata häkkeihin lukittuja lapsia tai näennäisesti harmittomia hahmoja, jotka yrittävät vahingoittaa pelaajaa ilman, että näille saadaan selitystä. (Heussner ym. 2015, 146–148.)



Kuvio 17. Kuvakaappaus Limbo-pelistä.

Limbon äänet ja musiikki korostavat pelin tunnelmaa poikkeuksellisesti siten, että niitä ei juuri käytetä. Limbossa ei ole varsinaista musiikkia, joskin ympäristön ääniä, äänitehosteita ja ambient-musiikkia pelissä käytetään. Limbo äänimaailman tarkoitus on nostattaa tunteita ja jättää varaa pelaajan omalle tulkinnalle, kuten myös visuaalisen ilmeen ja tarinan osalta on tehty. Limbon minimaalisen musiikin tavoite on luoda ympäristö, joka aiheuttaa pelon, huolen ja hermostuneisuuden tunteita. Andersenin (2012) mukaan tulkinnanvaraisuus auttaa immersion luomisessa, sillä tällöin peli ei suoraan kerro, mitä pelaajan pitäisi tuntea. Pelon tunne on todennäköisesti voimakkaampi, jos sitä ei yritetä pakottaa. Andersen kertoo valinneensa peliin vain sellaista musiikkia, joka ei tuota liian vahvoja assosiaatioita.

Limbossa on hyvin vähän ei-diegeettisiä käyttöliittymäelementtejä. Pelissä ei ole käyttöliittymäikkunaa, ikoneita, tekstiä, HUD:ia, perinteisiä opasteita, suuntakylttejä, karttaa, hehkuvia esineitä tai muita pelihahmoja, jotka kertoisivat minne pelissä tulee edetä. Pelissä on kuitenkin esineitä, joiden kanssa voi vuorovaikuttaa. Esineitä voi työntää tai vetää tai niitä voi käyttää kiipeilyyn. Pelissä on toimiva fysiikkajärjestelmä ympäristön esineille ja pelihahmolle.



Kuvio 18. Limbon esineitä voi käyttää kiipeämiseen. Kuvakaappaus Limbo-pelistä.

Pelisuunnittelun lähtökohtana on lineaarinen pelaaminen. Eri alueet koostuvat käsintehdyistä kentistä, joissa kuljetaan pääsääntöisesti vasemmalta oikealle kaksikulotteisessa maailmassa. Limbon pelinäköymä on kokonaan sivulta kuvattu. Limbossa ei pääsääntöisesti ole mahdollisuutta tutkia pelimaailmaa haluamassaan järjestyksessä, sillä kulkusuunta on määritelty valmiiksi ja kaksikulotteinen pelimaailma rajoittaa omalta osaltaan pelihahmon liikkumista.

4.3 The Witcher 3: Wild Hunt

The Witcher 3: Wild Hunt on CD Projekt RED -pelistudion vuonna 2015 julkaisema toimintaroolipeli. Toimintaroolipeleillä tarkoitetaan pelejä, joissa yhdistyy toimintapeliä reaalitietokoneaikainen taistelu ja roolipeliä hahmonkehitys. Wild Hunt on The Witcher -pelisarjan kolmas osa. Se ja sarjan aikaisemmat pelit perustuvat puolalaisen Andrzej Sapkowski:n fantasiakirjoihin. Kirjasarja on julkaistu suomeksi Noituri-nimellä.

Witcher 3:ssa ympäristön tarinankerronnalla on merkittävä osuus tunnelman luomisessa. Pelissä käytetään indeksistä tarinankerrontaa. Erilaiset vihjeet ja tapahtumat ympäristössä muodostavat merkityksellisen kokonaisuuden, jolla edistetään tarinaa ja rakennetaan kokonaiskuvaa pelistä. Pelaaja saattaa pelimaailmaa tutkiessa törmätä palaneisiin kyliin, pakolaisleireihin tai hirsipuussa roikkuviin ihmisiin. Nämä asettavat tunnelman ilman, että sitä kerrotaan suoraan. (Smith & Worch 2010.)

Witcher 3:n pelattavuus perustuu juuri ympäristön vihjeiden tutkimiseen ja niistä kokonaiskuvan saamiseen. Pelaajaa kannustetaan selvittämään tapahtumia ja vetämään johdopäätöksiä. Ympäristöstä voi löytyä esimerkiksi kirjoja tai dokumentteja, jotka antavat lisää tietoa menneistä tai tulevista tapahtumista. Näistä vihjeistä pelaaja tulkitsee tarinan itse. (Fernández-Vara 2011.)

Witcher 3:ssa käytetään dynaamista, suoraa valaistusta, jolla pyritään mahdollisimman todentuntuiseen lopputulokseen. Valonsäteet ja ympäristö vuorovaikuttavat keskenään ja myös liikkuvat kohteet vaikuttavat valaistukseen. Valo voi heijastua pinnoista ja myös vaikuttaa valon väriin. Pelissä on esimerkiksi mahdollista itse sytyttää tai sammuttaa lähes mikä tahansa valonlähde. (Teixeira 2015.)



Kuvio 19. Valaistuksen vaihtelua yhden päivän aikana Witcher 3 -pelissä (PC Games Hardware, 2015).

Valaistus pyrkii simuloimaan todentuntuista valon säteiden ja ympäristön vuorovaikutusta, joten se vaihtelee jatkuvasti kellon - ja vuodenajan mukaan. Metsässä kävellessä maahan lankeaa pehmeä varjo, kuten oikeassa maailmassakin. Realistinen valaistus auttaa immersion muodostumisessa, jolloin pelaaja pystyy uppoutumaan paremmin peliin. (Teixeira 2015.) Peli käyttää valaistusta tunnelman luomiseksi esimerkiksi näyttävillä auringonnousuilla ja -laskuilla ja erilaisissa sääolosuhteissa, kuten ukkosmyrskyssä,

mutta koska se pyrkii mahdollisimman realistiseen lopputulokseen, ei valaistusta käytetä tunnelmointiin samalla tavalla kuin Limbossa tai Journey:ssa.

Pelin värimaailma on kylläinen ja eloisa. Alun perin värimaailma oli suunniteltu realistisemmaksi. Sävyt olivat vakavammat ja hillitymmät kuin mihin kehittäjät lopuksi päätyivät. Kuviossa 20 näkyy kuvakaappaus aikaisemmasta sävymaailmasta vuodelta 2013 ja kuviossa 21 kuvakaappaus nykyisestä, julkaistusta versiosta. (Sayed 2015.) Monet arvostelijat, esimerkiksi Sayed ym. kokevat värikylläisen pelimaailman tuovan pelin tunnelmaan luonnetta ja eloisuutta, ja toteavat sen näyttävän jopa paremmalta kuin täysin realistisella värimaailmalla.



Kuvio 20. Witcher 3:n sävymaailma ennen pelin julkaisua vuodelta 2013 (Sayed 2015).



Kuvio 21. Sävy maailmaa julkaistusta versiosta (Sayed 2015).

Niepokólczycki (2016), yksi Witcher 3:n kehittäjistä, kertoo värimaailman olleen merkittävä osa ympäristöjen tunnelman luomisessa. Pelissä on esimerkiksi soisia, karuja ympäristöjä, joissa tunnelman tarkoitus on henkiä epätoivoa, nälkää ja toivottomuutta.



Kuvio 22. Pelaajalle haluttiin välittää toivottomuuden tunne ympäristön kautta, joten pelaajan saapuessa ensimmäisen kerran näille alueille, hän näkee suuren hirttopuun. Kuvakaappaus pelistä The Witcher 3: Wild Hunt.

Witcher 3:ssa käytetään runsaasti tekstejä, dialogia ja puheääniä. Pelissä voi käydä keskusteluja muiden pelihahmojen kanssa, jotka tyypillisesti antavat lisätietoa tehtävästä tai maailman tapahtumista. Pelin äänisuunnittelija Hanna Kubiakin (2016) mukaan musiikin ja äänten tehtävä on saada pelimaailma tuntumaan elävältä. Äänimaailma pyrkii olemaan niin autenttinen, että pelaaja pystyy näkemättäkin kertomaan, mitä pelissä tapahtuu. Äänimaailman kautta haluttiin viestiä pelaajalle, että kyseessä on karu ja brutaali maailma. Musiikilla tuetaan pelin teemaa. Pelissä hyödynnetään vanhanaikaisia instrumentteja, kuten luuttuja tai erilaisia huiluja. (Kubiak 2016.)

Pelissä on olennaista etsiä ja löytää erilaisia esineitä ja tarvikkeita. Usein tehtävät liittyvät jonkin tapahtuman selvittämiseen, jota varten pitää etsiä tiettyjä asioita tai henkilöitä. Pelaajaa ohjataan löytämään tarvittavat asiat päähahmon erikoiskyvyn avulla. Tämän kyvyn avulla pelaaja näkee tarpeelliset tai kerättävät esineet hehkuvan keltaisina tai punaisina pelimaailmassa ja näin ne erottuvat selkeästi muusta ympäristöstä. Tyypillinen tehtävä pelissä on erilaisten jälkien seuraaminen päähahmon erikoiskyvyn avulla, jolloin pelaajaa johdatetaan selkeästi kohti tehtävän tavoitetta. Niepokólczyckin (2016) mukaan tämä kyky auttaa pelaajaa saavuttamaan tavoitteensa nopeammin.



Kuvio 23. Kuvakaappaus The Witcher 3:n pelihahmon erikoiskyvystä, jonka avulla huomioitavat asiat, kuten jalanjäljet, muuttuvat helposti havaittaviksi.

Peli sijoittuu avoimeen pelimaailmaan ja sen pelisuunnittelun lähtökohtana on epälineaarinen pelaaminen. Pelissä on moniulotteinen tarina, jonka sisällä pelaaja voi tehdä

valintoja siitä, mitä pelissä haluaa kokea, missä järjestyksessä ja minkälaisilla keinoilla. Näillä valinnoilla on erilaisia seurauksia juonen kannalta. Pelialueella voi liikkua melko vapaasti. Pelialueiden rajat eivät ole selkeästi pelaajan nähtävillä, jotta pelissä säilyisi vapaasti liikkumisen illuusio. Mikäli pelaaja päätyy pelialueen rajalle, peli ilmoittaa siitä pelaajalle tekstillä ja tämän jälkeen pelaaja siirtyy automaattisesti kauemmas rajalta. Pelialue on merkittynä karttaan, joka on ei-diegeettinen elementti käyttöliittymässä.

Witcher 3:ssa on paljon ei-diegeettisiä käyttöliittymäelementtejä. Pelin HUD koostuu monenlaisista elementeistä ja ikoneista, kuten pelihahmon elämäpisteistä, ammuksien, rahan tai parannusjuomien määrästä, elämäpisteistä, tehtävistä sekä kartasta ja kellosta. HUD myös muuttuu hiukan pelitilanteen mukaan. Esimerkiksi taistelutilanteessa esiin tulevat vastustajan elämäpisteet, kestävyys ja taso. Pelaaja voi myös itse säätää, mitä HUD elementtejä haluaa ruudulla näkyvän.



Kuvio 24. Witcher 3 HUD:n pääelementtejä selitettynä.

HUD-elementtejä on Witcher 3:ssa paljon. Esimerkiksi Hamilton (2017) ja monet muut arvostelijat kokevat HUD:n monimutkaiseksi käyttää. Hamilton arvostelee etenkin pienoiskarttojen käyttöä peleissä, sillä ne vievät huomion itse peliltä. Tämä on verrattavissa puhelimen kartan jatkuvaan seuraamiseen uudessa kaupungissa sen sijaan, että kokisi ympäristön itse. Witcher 3:een on kuitenkin mahdollista saada käyttäjien tekemiä päivityksiä, joista yksi poistaa HUD-elementit kokonaan pelinäköymästä. Hamiltonin (2017) mukaan Friendly HUD -päivitys vie myös pelin monimutkaista käyttöliittymää käyttäjäsävällisempään suuntaan.

5 Yhteenveto

Tämän työn tavoitteena oli tutkia videopelien tapoja viestiä pelin tapahtumia, tunnelmaa ja tarinaa pelaajalle. Tässä luvussa käydään läpi esimerkeistä saatua tutkimusaineistoa syvällisemmin. Tarkoituksena on pohtia, minkälaisia tapoja erilaiset pelit käyttivät viestitäkseen pelaajalle tunnelmaa ja tarinaa ympäristön, valaistuksen, väri- ja äänimaailman kautta, sekä miten pelaajaa ohjattiin käyttöliittymän ja ympäristön avulla. Analysoin, vertailin toisiinsa ja etsin mahdollisia eroavaisuuksia saaduista tuloksista. Lisäksi tässä luvussa tarkastelen, onko esimerkeiksi valittujen indie- ja AAA-pelien viestintätavoissa merkittäviä eroja.

Keräsin tutkimusaineiston kolmesta pelistä: Journey:sta, Limbosta ja The Witcher 3: Wild Hunt:sta tutustumalla kyseisten pelien kehittäjien tuottamaan materiaaliin, kuten pelivideoihin, pelintekijöiden haastatteluihin tai artikkeleihin aiheesta. Olen pelannut tutkittavat pelit kokonaisuudessaan läpi aikaisemmin, mutta tätä tutkimusta varten pelasin kestoltaan lyhyemmät Journey:n ja Limbon kertaalleen läpi uudestaan. The Witcher 3: Wild Hunt -peliä en pelannut uudestaan läpi sen laajuuden vuoksi, mutta opinnäytetyöprosessin ajan pelasin sitä muutaman tunnin viikossa, ja otin samalla muistiinpanoja.

Tutkimuksen haasteiksi nousivat erityisesti aineiston laajuuden ja analyysin yksityiskoh-taisuuden suhde. Peleissä aineistoa on usein huomattavasti enemmän kuin muissa medioissa, kuten elokuvissa tai tv-ohjelmissa. Tämän vuoksi aineiston läpikäymiseen voi kulua kymmeniä, ellei jopa satoja tunteja. Aineisto oli laaja, etenkin Witcher 3: Wild Hunt -pelissä, joka sisältää monia sivujuonia ja vaihtoehtoisia juonenkäänteitä, joten tämän vuoksi analyysissä keskityn suurimmaksi osin helposti havaittaviin ominaisuuksiin. Aineisto oli suppeampi kahdessa indie-pelissä, Journey:ssa ja Limbossa, joten näistä tutkimusaineiston kerääminen oli helpompaa.

Tiedon rajaaminen osoittautui haastavaksi, sillä peleissä on tyypillisesti paljon pelaajalle viestittäviä yksityiskohtia pelimekaniikasta lähtien. Jokaisen yksityiskohdan tai aiheen tarkempi esittely olisi vaatinut merkittävästi laajemman tutkimuksen. Valitsin pääkohdiksi tunnelman ja tarinan välittämisen ja pelaajan ohjaamisen, sillä koin, että tutkittavan aiheiston jakaminen kahteen pääalueeseen selkeyttää materiaalin läpikäyntiä.

Ensimmäinen huomioni on, että indie-luokkaan kuuluvat Journey ja Limbo pyrkivät luomaan vahvasti tunnelmallisen kokemuksen etenkin pelin ympäristön, valaistuksen ja värimaailman avulla. Molemmat pyrkivät tunnelmalla vaikuttamaan pelaajan tunteisiin. Koin tunnelman välittämisen hienovaraisena etenkin Journey:ssa, jossa esimerkiksi värimaailman dynaamisella vaihtelulla saatiin aikaiseksi välitön muutos pelin tunnelmaan. Limbossa puolestaan tumma harmaasävyinen väriteema on ensimmäisiä asioita, johon pelissä kiinnittää huomiota. Kummassakaan indie-pelissä ei ollut tekstejä, dialogia tai puheääniä. Journey:ssa pelin musiikki muuttuu tapahtumien mukaan ja äänimaailma on minimaalinen. Limbon erittäin minimaalinen äänimaailma puolestaan jättää lähes kaiken pelaajan oman tulkinnan varaan. Koin molempien indie-pelien maailmat uskottavaksi siten, että pelien visuaalinen ilme, tarina ja tyyli sopivat yhteen tunnelman kanssa.

AAA-luokan The Witcher 3: Wild Hunt -pelissä tunnelmaa rakennetaan realistisen pelimaailman lisäksi indeksisen tarinankerronnan kautta. Pelissä ympäristö, värit ja äänet pyrkivät mahdollisimman todentuntuiseen lopputulokseen. Koin, että peli ei pyri vaikuttamaan pelaajan tunteisiin samalla tavalla kuin Journey tai Limbo. Vaikka kyse on fantasiamaailmasta, realismiin pyrkiminen auttaa uppoutumaan paremmin peliin, ja tekee pelimaailmasta elävän. Pelissä on mahdollista syventää tarinan kokemista tutkimalla pelin maailmaa haluamansa verran. Peli tarjoaa paljon erilaista tutkittavaa ja vihjeitä, joita tutkimalla on mahdollista lisätä pelin syvyyttä. Vihjeet ovat yleensä melko suoraviivaisia, esimerkiksi erilaisia kirjoja tai asiakirjoja löytyy paljon, joita lukemalla saa lisätietoa tehtävistä, pelin hahmoista tai pelimaailman tapahtumista.

Toinen huomioni koskee pelaajan ohjaamista. Indie-luokan Journey ja Limbo eivät selitä pelin tavoitetta pelaajalle sanoin eikä tekstein. Pelaajan on itse pääteltävä tämä ympäristön vihjeistä. Journey:ssa tämä vihje näytetään heti pelin alussa, kun pelinäkömään ilmestyy valoa kajastava vuori. Muu ympäristö on sumun peitossa, joten pelaaja ei voi lähteä kulkemaan muuhunkaan suuntaan. Eteneminen on melko suoraviivaista, sillä pelaajaa johdatellaan pelistä löytyvien esineiden avulla oikeaan suuntaan. Pelatessa en

tuntenut olevani eksyksissä, mutta en myöskään kokenut ohjausta liian keinotekoisena. Limbon maailma on kaksiulotteinen, joten siinä kuljetaan pääsääntöisesti vasemmalta oikealle. Limbossa pelaajan pitää ratkaista erilaisia pulmia, joiden mekaniikkaa ja tavoitetta ei erikseen pelaajalle avata. Koin osan pulmista melko haastaviksi. Peliin onkin mahdollista jäädä jumiin, jos pulmaa ei osaa ratkaista.

The Witcher 3 sijoittuu avoimeen pelimaailmaan, jossa pelaajan on mahdollista tutkia maailmaa haluamassaan järjestyksessä. Pelin tehtäviä suoritettaessa pelaajan ohjaamisen huomaa selkeämmin, sillä usein pelaajaa avustetaan kohti tehtävä tavoitetta. Jotkut tavat voivat tuntua keinotekoisilta, vaikka usein ne selitetään pelin kannalta oleellisilla asioilla. Tyypillinen keino on pelihahmon erikoiskyky, jota käyttämällä kerättävät esineet tai seurattavat jäljet muuttuvat esimerkiksi hehkuviksi tai muulla tavalla selkeiksi nähdä. Tämän kyvyn käyttöä on kritisoitu monilla keskustelufoorumeilla liian helpoksi tavaksi suorittaa tehtäviä. Monen pelaajan mukaan sitä käytetään myös tehtävissä liikaa, sillä monet sivutehtävät perustuvat kyvyn käyttöön (esimerkiksi Reddit, 2015.) Tällaista keinotekoisista ohjaamista en havainnut tarkasteltavina olevissa indie-peleissä käytettävän. Toisaalta on otettava huomioon, että suuressa avoimen maailman pelissä olisi lähes mahdotonta tietää, mitkä esineet ovat tehtävän kannalta oleellisia tai mistä ovista on mahdollista kulkea ilman, että peli niitä jollain tavalla osoittaa.

Monet pelaajat kokevat The Witcher 3:n käyttöliittymän ja valikot monimutkaisiksi tai vaikeiksi navigoida, jotka omalta osaltaan heikentävät immersiota. Pelissä on mahdollista kerätä paljon erilaisia tavaroita, joiden organisointiin voi mennä paljon aikaa. Käyttöliittymän on myös kritisoitu sisältävän liian paljon valikoita, joista osa koetaan epäloogisiksi. (Plaza 2015.)

Tarkasteltaviksi valitut pelit noudattivat suurimmaksi osin oletusta, jonka mukaan AAA-peleissä pelaajaa opastetaan usein enemmän, kun taas indie-peleissä pelaajan omaan oivaltamiskykyyn luotetaan enemmän. Olettamuksessa ei oteta kantaa siihen, onko tämä positiivinen vai negatiivinen asia, sillä kuten esimerkiksi Witcher 3 -pelissä kävi ilmi, pelaajan ohjaaminen on tietyiltä osin hyvin ilmeistä, mutta ilman sitä olisi pelaajan lähes mahdotonta löytää pelin kannalta tärkeitä asioita johtuen pelin luonteesta avoimen maailman pelinä.

Oletus toteutui osittain indie-pelien grafiikan ja äänimaailman osalta. Molemmissa indie-pelissä oli käytetty kekseliästä pelisuunnittelua tunnelman ja tarinan välittämiseen. Lisäksi molemmat pelit onnistuvat välittämään tunnelman varsin minimaalisilla keinoilla. Witcher 3 onnistuu myös tunnelman ja tarinan välittämisessä hyvin, mutta tekee sen eri tavalla. Witcher 3 pyrkii immersiviseen, realistiseen fantasiamaailmaan, jossa tunnelmaa luovat muun muassa todentuntuinen valaistus, peliin sopiva musiikki sekä vuorokaudenajan ja sään vaihtelu.

Indie-pelejä yhdistivät vähäinen viestintä pelaajalle ja minimalistinen tyyli tunnelman ja tarinan luomisessa. Molemmat pelit luottivat pelaajan oivaltamiskykyyn pelin tavoitteen ja mekaniikan osalta. Pelit onnistuvat herättämään kysymyksiä ja antavat tilaa pelaajan omalle mielikuvitukselle. Pelaajan oma tulkinta on tärkeässä osassa sekä Journey:ssa että Limbossa. Erityisesti Limbossa pelaajan oman mielikuvituksen merkitys korostuu, sillä se on graafisesti vähemmän näyttävä kuin kaksi muuta esimerkkipeleä.

Huomionarvoista on, että kolmen pelin perusteella ei voida vielä vetää luotettavia johtopäätöksiä indie- ja AAA-pelien eroista. Työ lähti kuitenkin perustellusta oletuksesta, johon tarkasteltavaksi valittiin sellaisia esimerkkipelejä, joista kirjoittajalla oli tietoa etukäteen. Pelejä ei valittu sillä perusteella, että ne sopisivat oletukseen. Saadut tulokset päätyivät tukemaan oletusta suurimmaksi osaksi.

Lähteet

- Andersen, Martin Stig. 2012. Creating Audio That Matters. https://www.gamasutra.com/view/feature/174227/creating_audio_that_matters.php (luettu 4.4.2018)
- Anhut, A. 2011. Game & Swatch – Color Theory for Game Designers Part One <http://howtonotsuckatgamedesign.com/wp-content/uploads/color-theory-for-game-designers-1.pdf> (luettu 17.3.2018)
- Berndt, A. Dachsel, R. & Groh, R. 2012. A Survey of Variation Techniques for Repetitive Games Music. New York: ACM. (luettu 11.3.2018)
- Birn, J. 2000. Digital Lighting and Rendering, First Edition. New Riders.
- Byrne, E. 2004. Game level design. Charles River Media.
- Chen, Jenova 2012. Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His “Journey”. <http://www.fastcocrete.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey> (luettu 2.3.2018)
- De Jong, Joey 2013. Indie Issues: The Meaning of ‘Indie’ Games, and Their Incorporation into the ‘Mainstream’ Game Industry. Master’s thesis. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam. <http://dare.uva.nl/cgi/arno/show.cgi?fid=495405> (luettu 2.4.2018)
- Denby, Lewis 2012. Deciphering the Journey. http://www.videogamer.com/ps3/journey/features/article/deciphering_the_journey.html (luettu 3.2.2018)
- Dille, Flint & Platten, John Zuur 2007. The Ultimate Guide to Videogame Writing and Design. Lone Eagle Publishing Company, New York.
- Dovey, J. & Kennedy, H. W 2006. Game Cultures: Computer Games as New Media. Berkshire: Open University Press.
- Duarte, S 2005. What is Level Design? <http://www.interlopers.net/articles/what-is-level-design> (luettu 23.2.2018)
- Dutton, F. 2012. What is Indie? <http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie> (luettu 28.1.2018)
- Ekman Inger & Lankoski Petri 2009. Hair Raising Entertainment: Emotions, Sound and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame. Teoksessa Perron, Bernard 2009. Horror video games: essays on the fusion of fear and play. McFarland.
- Fagerholt & Lorenz 2009. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf> (luettu 16.3.2018)
- Fernández-Vara, Clara 2012. Environmental Storytelling: Indices and the Art of Leaving Traces. <https://www.gdcvault.com/play/1016566/Environmental-Storytelling-Indices-and-the> (kuunneltu 26.2.2018)
- Frictional Games 2018. <https://www.amnesiagame.com/#main> (luettu 4.4.2018.)

Gamepressure 2018. Doom Guide <https://guides.gamepressure.com/doom/guide.asp?ID=35396> (luettu 3.5.2018)

Hartup. 2013. AAA games are supposed to be boring and unoriginal. <https://www.newstatesman.com/games/2013/10/aaa-games-are-supposed-be-boring-and-unoriginal> (luettu 28.1.2018)

Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. & Lemay, A. 2015. The Game Narrative Toolbox. New York & London: Focal Press.

Hintsanen 2013. Pelistrategia 2010–2015. <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/05/Pelistrategia-2010-2015.pdf> (luettu 14.2.2018)

Hyvärinen. Kertomuksen tutkimus. <http://www.uta.fi/yky/yhteystiedot/henkilokunta/mat-tikhyvarinen/index/Kerronnallinen%20tutkimus.pdf> (luettu 28.4.2018)

Jenssen, M. 2012. Functional Lighting. http://magnari.net/article_funclight.html (luettu 21.4.2018)

Johnson, Steve 2012. Interview: Composer Austin Wintory On Journey. <http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/> (luettu 15.4.2018)

Jongeneel, Jethro 2013. Environmental Storytelling in Games. www.jethro-jongeneel.com (luettu 3.3.2018).

Kasavin, Greg 2012. Creating Atmosphere in Games. <https://www.gdcvault.com/play/1015556/Creating-Atmosphere-in> (kuunneltu 14.3.2018).

Kaveh, B. 2010. A Fresh Look at the Concept of Immersion. <http://www.gamedesignideas.com/video-games/a-fresh-look-at-the-concept-ofimmersion.html> (luettu 21.3.2018)

Kotaku 2014. What Was So Special About Mirror's Edge (And So Wrong With Its Guns) <https://kotaku.com/what-was-so-special-about-mirrors-edge-and-so-wrong-wi-1671726926> (luettu 14.3.2018)

Kubiak 2016. The Witcher 3: Wild Hunt || Creating the sound. https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=q3B2QHIT1Q4 (katsottu 4.5.2018)

Lipkin, Nadav 2013. Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. https://com427fall2013ncsu.files.wordpress.com/2013/07/lipkin_indie.pdf (luettu 19.3.2018)

McIntosh, B., Cohn, R., & Grace 2010. Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice. Game Career Guide. http://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php?print=1 (luettu 13.3.2018)

- Miller 2015. Journey: Beauty Trumps Complexity. <http://www.gameinformer.com/games/journey/b/ps3/archive/2012/03/01/journey-review-beauty-trumps-complexity.aspx> (luettu 4.4.2018)
- Nielsen, J. 1993. Usability Engineering. Morgan Kaufmann.
- Niepokólczycki, Kacper 2017. Building Beauclair: Capital City in 'The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine' Expansion Pack. <https://www.gdcvault.com/play/1024610/Building-Beauclair-Capital-City-in> (luettu 2.3.2018)
- Nelva, Giuseppe 2015. The Witcher 3: Wild Hunt Artist Talks About Weather, Lighting, Consoles, Graphics and Much More <https://www.dualshockers.com/the-witcher-3-wild-hunt-artist-talks-about-weather-lighting-consoles-graphics-and-much-more/> (luettu 25.4.2018)
- Noclip 2016. DOOM Resurrected – Guns, Guitars & Chess on Mars. <https://www.youtube.com/watch?v=r0nOsuaPDegnt=1> (katsottu 6.4.2018)
- PC Games Hardware. 2015. The Witcher 3 | Timelapse | Day & Night Cycle. <https://www.youtube.com/watch?v=aLRDsMwS4Vs> (luettu 2.5.2018)
- Perron, Bernard 2009. Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Plaza 2015. The 10 Worst Things About The Witcher 3. <https://www.gamereactor.eu/articles/318754/The+10+Worst+Things+About+The+Witcher+3/> (luettu 17.4.2018)
- Pohjola, J. 2003. Ilme visuaalisen ilmeen johtaminen. Jyväskylä: Gummerus.
- Qin, H., Rau, P-L. & Salvendy, G 2009. Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. International Journal of Human-Computer Interaction.
- Reddit, 2015. Way too much witcher sense in the game. https://www.reddit.com/r/witcher/comments/3dd69q/way_too_much_witcher_sense_in_the_game/ (luettu 5.5.2018)
- Rollings, A. & Morris, D. 2000. Game Architecture and Design. Arizona: The Coriolis Group.
- Salmond, M. 2016. Video game design. principles and practices from the ground up. Lontoo: Fairchild Books/Bloomsbury
- Saunders, K. D. & Novak, J. 2013. Game Development Essentials: Game Interface Design. 2nd Edition. Clifton Park, NY: Delmar, Cengage Learning.
- Sayed 2015. The Witcher 3's Graphics Have Possibly Undergone A Shift From Realistic To A More Vibrant Look <https://gamingbolt.com/the-witcher-3s-graphics-have-possibly-undergone-a-shift-from-realistic-to-a-more-vibrant-look> (haettu 2.5.2018)
- Schell, J. 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Elsevier.

Sefton 2008. The roots of open-world games. <https://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/> (luettu 4.4.2018)

Seitz 2012. Picking a Color Palette for Your Game's Artwork <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/picking-a-color-palette-for-your-games-artwork--gamedev-1174> (luettu 22.3.2018)

Smith, Harvey & Worch, Matthias 2010. What happened here? Environmental storytelling. <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (luettu 6.3.2018).

Stonehouse, Anthony 2016. Considering the narrative in user interface design for video games. <https://medium.com/@thewanderlust/considering-the-narrative-in-user-interface-design-for-video-games-c45953c22760> (luettu 3.4.2018)

Sullivan, Lucas 2013. The art of BioShock Infinite: Posters and propaganda. <https://www.gamesradar.com/art-bioshock-infinite-posters-and-propaganda/> (luettu 15.4.2018)

Suomen pelinkehittäjät ry 2010. Suomen pelitoimialan strategia 2010-2015: Visio 2020. <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/05/Pelistrategia-2010-2015.pdf> (luettu 3.2.2018)

Teixeira 2015. The Witcher 3: Wild Hunt - José Teixeira Interview. <https://www.gamereactor.eu/articles/366803/The+Witcher+3+Wild+Hunt+Jose+Teixeira+Interview/> (luettu 27.4.2018)

Totten, C. 2014. An Architectural Approach to Level Design. Boca Raton: Taylor & Francis Group.

Weise, Matthew. The Future Is Now – Emergent Narrative without Ridiculous Tech. Game Developers Conference Online 2011. <http://www.gdcvault.com/play/1015053/The-Future-Is-Now-Emergent> (kuunneltu 9.4.2018)

Whitehead, Dan 2013. Systems vs. stories. <http://www.eurogamer.net/articles/2013-06-22-systems-vs-stories> (luettu 26.3.2018)