



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OBSAAMINEN TYÖNÄ

Jyri Hiltunen

Opinnäytetyö
Joulukuu 2018
Elokuva ja televisio
Käsikirjoittaminen ja äänisuunnittelu



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja äänisuunnittelu

HILTUNEN JYRI:
Obsaaminen työnä

Opinnäytetyö 32 sivua, joista liitteitä 1 sivua
Joulukuu 2018

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on esitellä mitä tekee obsaaja. Obsaaminen on nuori ammattiryhmä, joka on syntynyt e-urheilun kasvavan suosion myötä. Opinnäytetyössä esitellään erilaisia tapoja obsata eri peleissä ja käydään läpi obsaamiseen käytettäviä työkaluja, sekä kommunikaatiota obsaustiimin sisällä. Koska kirjallista materiaalia aiheesta ei vielä juurikaan ole, käytettiin lähteenä suurelta osin kirjoittajan omaa kokemusta Yleisradion FTW live -ohjelman obsaajana.

Obsaaja operoi videopelin sisäistä kameraa ja työn kannalta tärkeimmäksi ominaisuudeksi nousee obsaajan pelituntemus ja pelinlukutaito. Obsaajan täytyy kyetä ennakoimaan mitä on tapahtumassa, jotta tilanne saadaan taltioitua katsojille ymmärrettävällä tavalla. Obsaajan lisäksi työryhmään kuuluu myös peliohjaaja ja kohokohtien ja uusintojen leikkaaja. Kommunikaatio ryhmän sisällä vaihtelee pelikohtaisesti. Joidenkin pelien nopea tempo pakottaa tapan, jossa obsaaja tarjoaa kuvaa peliohjaajalle ja peliohjaajan ei ole mahdollista pyytää haluamaansa tietynlaista kuvaa.

Opinnäytetyössä käydään läpi obsaamista neljän eri peliesimerkin kautta. Tarkasteltavina ovat PlayerUnknown's Battleground, Fortnite, Overwatch ja Counter-Strike: Global Offensive. Pelit ovat keskenään hyvin erilaisia ja niiden obsaamiseen on käytetty eri menetelmiä ja obsaajille on määritelty etukäteen omat roolit. Yhden obsaajan tehtävänä on kuvata yleiskuvaa vallitsevasta tilanteesta, kun kaksi muuta seuraa pelaajia. Roolit helpottavat ryhmän työskentelyä ja välttävät tilanteilta, joissa kaksi obsaajaa seuraavat samaa henkilöä.

E-urheilu on koko ajan kasvava ilmiö ja päivittäin muiden pelaamista seuraa esimerkiksi Twitch- ja Youtube-sivustoilla useat tuhannet ihmiset. Ammattimaiselle obsaamiselle on tarvetta, jotta katsojille saadaan esitettyä laadukasta peliä.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Culture and Arts, Film and Television
Screenwriting and Sound Design.

HILTUNEN JYRI:
Observer as a job

Bachelor's thesis 32 pages, appendices 1 pages
December 2018

The purpose of this thesis was to introduce the work of an observer. Observing is a new field of job, that has formed because of the rising popularity of esports. This thesis explains different methods for observing in different games and also introduces different tools that are used in observing and communication inside an observer team. Because there is not much written source material available, the author's own experience of working with the FTW live program at Yleisradio was used as the main source of information.

The observer operates the in-game camera and the most important quality is to know the games and being able to predict what is going to happen next. In the observer team there are also the game director and the highlights editor. The communication inside the team varies depending on the game. The fast tempo of some games forces the observers to offer footage for the game director instead of the game director having the freedom to ask for certain footage.

In this thesis four games are used as examples. The games are PlayerUnknown's Battleground, Fortnite, Overwatch and Counter-Strike: Global Offensive. The games are different from each other and different methods of observing are used. All observers have a certain role that has been determined in advance. One of the observers shoots wide angles and the two others follow the players. These roles make observing much easier as there will be no accidental overlapping between the observers.

Esports is a constantly growing phenomenon and thousands of people watch others play videogames in Twitch and Youtube on a daily basis. There is a need for professional observers, so that quality footage can be given to audiences.

Key words: observer, esports, streaming, video games

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	E-URHEILUN KEHITTYMINEN	8
3	MIKÄ ON YLEN FTW LIVE -OHJELMA?.....	10
4	OBSAUSRYHMÄN JÄSENET.....	11
	4.1 Obsaaja.....	11
	4.1.1 Obsaajan työkalut.....	15
	4.1.2 Kommunikointi	16
	4.2 Peliohjaaja.....	18
	4.3 Kohokohtien ja uusintojen leikkaaja ja operoija.....	20
5	OBSAAMINEN ERI PELEISSÄ.....	21
	5.1 PlayerUnknown's Battleground.....	21
	5.2 Fortnite.....	23
	5.3 Overwatch.....	25
	5.4 Counter-Strike: Global Offensive	26
6	TARVE OBSAAMISELLE	28
7	POHDINTA.....	30
	LÄHTEET.....	31
	LIITTEET	33
	Liite 1. Haastattelu kysymykset peliohjaajalle Asko Agge.....	33

LYHENTEET JA TERMIT

BR	Battle royale. BR on yksi peligenre, jossa samaan karttaan puutoa kymmeniä (yleensä 100) pelaajia 1-4 hengen joukkueissa ja viimeinen elossa oleva joukkue voittaa.
Esports tai e-urheilu	Elektroninen urheilu. Termiä käytetään kilpailullisesta videopelaamisesta.
FPS	First-person shooter. FPS on yksi peligenre, ensimmäisen persoonan ammuntopeli.
Freecam	Pelin sisällä vapaasti liikuteltava kamera.
Kamera-ajo	Kamera liikkuu kuvatessa.
Kartta tai mappi	Pelikenttä tai -alue, jolla peli käydään.
Kontrolleri	Peliohjain, jota voidaan käyttää pelin pelaamiseen tai pelin sisäisen observerkameran ohjaamiseen.
MOBA	Multiplayer online battle arena. MOBA on yksi peligenre, ylhäältä kuvattu joukkuepeli, jossa yritetään tuhota vastustajan päärakennus.
Obsaaja	Tulee englanninkielen sanasta observer. Obsaaja operoi pelin sisäistä kameraa videopelissä.
Panorointi	Kameran liike, jossa kamera pysyy paikallaan, mutta kääntyy akselinsa varassa sivusuunnassa.
POV	Point of view. Henkilön tai tässä tilanteessa pelaajan näkökulma.
RTS	Real-time strategy. RTS on yksi peligenre, jossa pelaaja yleensä kerää resursseja rakentaakseen omaa tukikohtaansa ja kasvattaakseen armeijaansa, jolla pyritään tuhoamaan vastustajan rakennukset.
Streamaus tai striimaus	Videokuvan lähettäminen suoratoistona esimerkiksi nettipalvelimelle.
Striimaaja	Henkilö, joka striimaa omaa peliään nettiin muiden katsottavaksi.
Tiltaus	Kameran liike, jossa kamera pysyy paikallaan, mutta kääntyy alhaalta ylös tai ylhäältä alas.
Tubettaja	Henkilö, joka tekee videoita tai striimaa youtube-sivustolla.

UI

User interface. Suomennettuna käyttöliittymä. Tarkoittaa pelin aikana ruudulla näkyviä asioita ja merkkejä esimerkiksi hahmon kestävyys, panosten määrä tai hahmon kykyjen latausaika.

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössäni käyn läpi obsaajan toimenkuvaa. Tarkoituksena on avata obsaamista työnä, mitä obsaajan pitää osata ja mitä työkaluja obsaaja käyttää. Obsaajat ovat erittäin nuori ammattiryhmä, joka on tullut tarpeelliseksi e-urheilun kasvavan suosion myötä. Koska e-urheilu on niin nuori ja edelleen kehittyvä laji, on sen tekemisestä ja lähettämisestä vaikea löytää kirjallista materiaalia ja käytänkin obsaamisesta puhuessani lähteenä ja esimerkkinä pääasiassa omaa kokemustani obsaajana Yleisradion FTW live -ohjelmassa. Eri peleissä obsaajien merkitys ja työnkuva on hyvin erilainen ja kerroinkin työstä eri pelien näkökulmasta. FTW live -ohjelmassa toimin obsaajana neljässä eri pelissä: PlayerUnknown's Battleground, Fortnite, Overwatch ja Counter-Strike: Global Offensive. Avaan pelien sisältöä opinnäytetyössäni myöhemmin.

Opinnäytetyössäni käyn ensin läpi e-urheilun historiaa, koska se on oleellista obsaajan työn syntymiselle ja kehittymiselle. Taustoituksen jälkeen esittelen Ylen FTW live -ohjelman ja avaan obsaajan työnkuvaa, työvälineitä ja kommunikaatiota obsaustiimin sisällä. Obsaajien lisäksi obsaustiimiin kuuluu myös peliohjaaja, jonka toimenkuvan esittelen FTW live -ohjelman peliohjaaja Asko Aggen haastatteluun perustuen. Lopuksi käyn vielä pelikohtaisesti esimerkkejä käyttäen läpi, mitä obsaaja tekee eri peleissä ja tilanteissa.

Opinnäytetyön luettuaan lukijalla pitäisi olla hyvin selkeä käsitys siitä, mitä obsaaja tekee, miksi ja millä. Opinnäytetyöni toimii johdantona niille, jotka ovat kiinnostuneita obsaamisesta tai videopeleistä ja e-urheilusta. Obsaamiseen ei ole koulutusta, vaan sitä työkseen tekevät ovat taustaltaan peliharrastajia, jotka itse pelaavat ja ovat myöhemmin alkaneet obsata pelejä. Tämän vuoksi koen tärkeäksi jakaa työssäni saamaani kokemusta. Vakiintuneita käytäntöjä ei juuri ole ja tässä opinnäytetyössä tuon esille tavan, jota käytimme Yleisradion FTW live -tuotannossa. Alan kannalta aihe on tärkeä, koska videopelien kilpapelaminen on alati kasvava taiteen ja urheilun muoto ja sen lähettämisen on kehityttävä kilpailullisen pelaamisen mukana. Ihmisillä on kiinnostusta pelata videopelejä ja samoin katsella muiden pelaamista. Kysyntä on siis kova ja ammattitaitoisia obsaajia tarvitaan.

2 E-URHEILUN KEHITTYMINEN

Ensimmäinen kilpailullinen videopeliturnaus käytiin lokakuussa 1972 Yhdysvalloissa Stanfordin yliopistossa. Kyseessä oli peli nimeltä *Spacewar* ja sen aikainen tekniikka mahdollisti viiden pelaajan yhtäaikaisen pelaamisen (Kraneis ja Rantala 2018, 10). E-urheilu ja videopelaaminen siirtyi internettiin 1990-luvulla. *Netrek*-niminen pc-peli vuodelta 1988 on ensimmäinen varsinainen verkkopeli. *Netrek* mahdollisti jopa kuudentoista pelaajan samanaikaisen osallistumisen (Kraneis ja Rantala 2018, 16). Vielä tällöin obsaaminen ei ollut edes mahdollista, vaan ihmiset kokoontuivat katsomaan pelaajia koneidensa ääressä.

Urheilutoimittaja Otto Rönkä huomauttaa kirjassaan *E-urheilun käsikirja* myös siitä, kuinka internetin aikakaudella iso osa suurimmista e-urheilussa pelatuista videopeleistä kehittyi nimenomaan pelaajien itsensä modaamista peleistä. Modaamisella tarkoitetaan sitä, kun koodaamista osaavat pelaajat kehittelevät hittipeleistä omanlaisia versioita ja jakaa niitä netissä. Tällä tavoin ovat syntyneet muun muassa *Counter-strike* vuonna 1998 *Half-life* -pelin pohjalta ja kokonainen MOBA-peligenre *Warcraft III:n* kenttäeditorilla kehitelty *Defense of the ancientsin* johdolla (Rönkä 2018, 14).

Koko e-urheilun suurimpana kärkimaana pidetään Etelä-Koreaa, missä kilpapelamista on kasvanut jo kulttuurisesti hyväksytyä ajanvietettä. Syynä pelaamisen kasvuun Etelä-Koreassa pidetään vuoden 1997 Aasian finanssikriisiä, jolloin maan väestöstä monet jäivät työttömäksi ja etsi itselleen tekemistä. Samoihin aikoihin maahan rakennettiin kattava tietoliikenneverkko, jonka seurauksena perustettiin internetkahviloita ja e-urheilu rupesi ilmiönä kasvamaan. Erityisesti Blizzard entertainmentin *Starcraft*-peliä pelattiin paljon ja sen pelaaminen ja katseleminen siirtyi televisioon ja sponsorisopimusten myötä kyseisen pelin pelaajat alkoivat tienata suuria summia rahaa (Rönkä 2018, 18).

Varsinainen pelaamisen ammattilaistuminen tapahtui 2000-luvulla ja ensimmäisenä todella tunnettuna e-urheilun ammattilaisena pidetään Johnathan ”Fatal1ty” Wendeliä. Vuosituhannen vaihteessa hän harjoitteli ahkerasti *Quake*-peliä ja voitti rahapalkintoja useista turnauksista. Palkintorahojen kasvun myötä erityisesti opiskelijat alkoivat kuluttaa öitään pelaamalla videopelejä tavoitteenaan kilpailullinen pelaaminen (Kraneis ja

Rantala 2018, 19).

Nykyään e-urheilua katsellaan maailman suurimmilla urheilustadioneilla ja muun muassa Blizzard entertainmentilla on oma Blizzard Arena -niminen stadion kilpapelamista ja erityisesti omaa Overwatch liigaansa varten. Valtavien stadiontapahtumien lisäksi on kuitenkin erilaisia online-turnauksia, joita suuret peliyhtiöt käyttävät myös markkinoidakseen omia pelejään suurille massoille. Näin peliyhtiöt panostavat samaan aikaan sekä kilpailullisen pelaamisen kehittämiseen, että markkinoivat itseään ja pelejään (Kraneis ja Rantala 2018, 20).

3 MIKÄ ON YLEN FTW LIVE -OHJELMA?

FTW Live on Yleisradion uusi ohjelma, jonka ensimmäinen tuotantokausi lähetettiin TV2-kanavalla, Yle Areenassa ja Youtubessa suorana syksyllä 2018. Yle Areenaan jaksot jäivät katsottaviksi vielä myöhemminkin ja Youtubeen niistä leikattiin lyhyempiä koosteita. Lähetysaika oli perjantaisin kello 22.00-24.00, mutta päättymisajankohta vaihteli pelistä riippuen. Osa peleistä käsittää monta ottelua, joiden pituudet saattavat vaihdella melko rajustikin, joten joskus koko peli oli pelattu jopa tunnissa, toisinaan se saattoi venyä yli puolenyön.

Ohjelman tarkoituksena on yhdistää viihteellisyys, kilpailullisuus ja yhteisöllisyys. Jokainen lähetys on selostettu ja niissä nähdään kilpailullista pelaamista. Selostajana toimii Aleks ”MrJallu101” Koli ja hänen parinaan jokaisen jaksokohtaisen pelin oma asiantuntijavieras. MrJallu toimii selostajan lisäksi ohjelman kasvona esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, joista käytetään pääasiassa Instagramia, Youtubea ja Discordia.

Ohjelmassa pelejä pelaavat sekä e-urheilun ammattilaiset, tubettajat ja striimaajat, sekä tavallisista katsojista karsintojen kautta valikoituneet parhaat osallistujat. Näin ollen ohjelma sisältää viihdettä, mutta pitää itse pelaamisen tason korkealla ja kilpailullisena. Lisäksi karsiutuneet pelaajat voivat seurata lähetystä TV2:lta, Youtubesta tai Yle Areenasta, kannustaa suosikkejaan ja kommentoida tapahtumia esimerkiksi Yle FTW:n Discord kanavalla.

Varsinaisen pelin lisäksi lähetyksen aikana ollaan studiossa, jossa MrJallu yhdessä vieransa kanssa esittelee katsojille jaksokohtaisen pelin, sen perusteet ja kommentoi käynnissä olevaa peliä. Ohjelmalle on tärkeää, että katsoja joka ei ole kyseistä peliä ennen pelannut, ymmärtää mistä on kyse, mitä ruudulla tapahtuu ja mitä selostajat puhuvat (Tuotantoraamattu 2018, FTW live).

4 OBSAUSRYHMÄN JÄSENET

4.1 Obsaaja

Sana obsaaja tulee englanninkielen sanasta observer, tarkkailija. Sanankäyttö juontaa siihen, että monissa peleissä on sisäänrakennettu obsausjärjestelmä, jolloin pelaaja käyttää joko observer- tai spectator-kameraa. Käytettävä termi on pelikohtainen, mutta tarkoittaa käytännössä samaa asiaa. Tällaisella kameralla peliä obsaava henkilö voi seurata käynnissä olevaa peliä reaaliajassa pelin sisällä.

Ohjelmalähetyksessä obsaajan työ on verrattavissa urheilutapahtuman tai monikamera-tuotannon kameraoperaattorin työhön. Obsaaja ohjaa kameraa ja useamman obsaajan käsittävissä tuotannossa peliohjaaja leikkaa lähetettävää kuvaa näiden kameroiden välillä. Eri peleissä kamera toimii hieman eri tavalla, mutta suurimmassa osassa videopelejä toiminnot ovat pääpiirteissään hyvin samankaltaiset. Kamerassa on monesti useampi eri moodi, kuvaustila.

Yksi näistä on niin sanottu freecam, jolloin kameraa voidaan lentää ja ohjata pelikentällä vapaasti. Kameralla voidaan lentää taivaalle, laskeutua maan tasalle, osoittaa mihin suuntaan tahansa, liikkua eri nopeuksilla ja joissakin tapauksissa jopa tallentaa tiettyjä kamerapaikkoja tai -ajoja, joita voidaan toistaa yhden napin painalluksella. Joissakin peleissä on olemassa vain lintuperspektiivi, jolloin freecamilla voidaan edelleen lentää pelikentällä vapaasti, mutta kuvakulma on lukittu tiettyyn suuntaan.

Freecamin lisäksi yleinen moodi on POV-kuva, eli point of view. Tällöin voidaan seurata peliä juuri sellaisena, kuin pelaaja sen näkee. Ollaan siis pelaajan POVissa. Tällöin obsaajalla ei juurikaan ole omia vapauksia. Joissakin peleissä voidaan seurata pelaajaa myös kolmannessa persoonassa, jolloin on kaksi vaihtoehtoa: kuvakulma on edelleen lukittu siihen suuntaan, mihin seurattava pelaaja sen osoittaa tai vaihtoehtoisesti obsaaja voi panoroida ja/tai tiltata kuvaa ollen kuitenkin kiinni kyseisessä pelaajassa. Kameran tiltaamisella tarkoitetaan kuvan liikuttamista ylhäältä alas tai alhaalta ylös. Panoroinnilla tarkoitetaan kameran kääntämistä horisontaalisesti akselinsa ympäri (Elokuvantaju, oppimateriaali). Tässä tapauksessa akselina toimii pelaajan ohjaama hahmo.

Iso osa obsaajan ammattitaitoa on tietämys obsattavasta pelistä. On tiedettävä pelin mekaniikat, kartat eli pelattavat kentät, pelaajien tavoite kulloisessakin pelissä ja monesti myös yleisimpiä taktiikoita, jolloin kamera voidaan ohjata suuntaan, jossa todennäköisemmin tapahtuu jotakin pelin kannalta merkittävää. Työnkuvaan kuuluu ennalta tutustua peleihin ja obsaamisen lisäksi on hyvä pelata myös itse, jotta ymmärtää mitä pelaajat voivat mahdollisesti pelissä tehdä. Peleissä on joskus useita eri hahmoja, joilla on erilaisia kykyjä tai tehtäviä. Obsaajan on ainakin pääpiirteissään tiedettävä eri hahmojen roolit pelissä, jotta osataan seurata oikeaa hahmoa oikeaan aikaan.

Jokaisessa kilpailullisessa pelissä on jokin tavoite, jota pelaajat tai joukkueet yrittävät tavoitella. Esimerkkinä yhdessä maailman suosituimmista peleistä *Counter-Strike: Global Offensivessa* – puhekielessä CS tai CS:GO – on kaksi joukkuetta, terroristit ja counter-terroristit (CT). Terroristit yrittävät asettaa pommin jommallekummalle kahdesta kartalla olevasta alueesta, kun taas CT:t yrittävät estää terroristeja onnistumasta. Pelin voi voittaa myös eliminoimalla kaikki vastustajan pelaajat. Pelattavan kartan ja tavoitteen tunteminen on perusedellytys onnistuneelle obsaukselle. Obsaajan on tiedettävä mistä suunnasta joukkueet tulevat, minne pommeja yritetään viedä ja yleisimmät taktikat saada pommi paikoilleen.

Obsaajan pitää omata myös hyvä pelinlukutaito. Pelinlukutaidolla tarkoitetaan sitä, että obsaaja osaa ennalta nähdä mitä on tapahtumassa. Kun kaksi eri joukkueen pelaajaa lähestyvät toisiaan, saattaa obsaaja arvata, että kohta käydään tulitaistelua, jonka seurauksena toinen pelaajista eliminoituu pois. Tällöin obsaajan on löydettävä hyvä paikka tilanteen näyttämistä varten, ettei se jää kuvaamatta. Lisäksi obsaajan pitää tehdä myös päätös siitä, onko tilanne katsojan kannalta parempi näyttää jommankumman pelaajan POVista vai laajana kuvana käyttäen freecamia. Joskus peliohjaaja pyytää erikseen POV-kuvaa tai laajaa kuvaa, mutta pelin nopean luonteen vuoksi obsaajat joutuvat usein itse tekemään päätöksen tai tilanne voi mennä ohi.

Obsaajien lukumäärä ja tehtävä vaihtelee myös pelattavan pelin mukaan ja siitä päätöksen tekee peliohjaaja. Jotkin pelit tapahtuvat pienellä alueella tai pelaajia on niin vähän, että yksi obsaaja riittää. Toisinaan obsaajia on useita ja heille voidaan jo etukäteen sopia tietyt roolit. *FTW live* -ohjelmassa esimerkiksi *Overwatch* pelissä käytettiin kolmea obsaajaa. Pelissä kaksi kuuden hengen joukkuetta ottavat yhteen useissa kartoissa, joissa on eri tavoitteita. Tavoitteena voi olla vaunun eli payloadin työntäminen paikasta

toiseen ja puolustavan joukkueen tavoitteena estää se. Toisissa kartoissa taas hyökkäävä joukkue yrittää valloittaa tietyn alueen puolustajien estäessä ja kolmannessa kartassa molemmat joukkueet yrittävät valloittaa samaa aluetta estäen samalla toista joukkuetta onnistumasta. Jokainen pelaaja pelaa erilaista hahmoa, jolla on useita eri kykyjä ja tehtäviä. Osa hahmoista pyrkii tuhoamaan vastustajan pelaajia, toiset taas parantavat joukkueovereihinsa kohdistuneita osumia ja jotkut taas suojelevat toisia iskuilta ottamalla ne joko itse vastaan tai torjumalla ne erilaisilla suojilla.

Peli on erittäin nopeatempoinen ja tapahtumat saattavat olla ohi muutamissa sekunneissa. Siksi jokaisella kolmesta obsaajasta oli selkeä tehtävä lähetyksen aikana. Yhden obsaajan tehtävänä oli kuvata koko ajan laajaa kuvaa ja pyrkiä olemaan siellä, missä tapahtuu. Laajaa kuvaa obsatessa oli erittäin tärkeää tuntea kulloinkin pelattavissa oleva kartta. Piti tietää mitä kautta hyökkäykset tapahtuvat ja minne puolustajat asemoituvat. Kaksi muuta obsaajaa seurasivat molemmat eri joukkueen pelaajia POV-kuvassa vaihdellen pelaajasta toiseen joukkueen sisällä. Näin ollen saatiin mahdollisimman hyvä kate eri kuvakulmista ja tilanteista. Peliohjaajalla oli mahdollisuus leikata aina parhaaseen mahdolliseen kuvaan tilanteesta, jotta katsoja pysyy perillä siitä mitä ruudulla tapahtuu. Lisäksi Overwatchissa jokaisella hahmolla on niin sanottu ultimate-kyky, joka latautuu ajan kuluessa ja nopeammin, kun pelaaja tekee vahinkoa vastustajiin tai parantaa joukkueovereihin kohdistunutta vahinkoa. Obsaajien täytyy tietää jokaisen eri hahmon ultimate-kyky ja miten se toimii ja vaikuttaa pelikentällä. Pelikuvan UI:ssa eli user interfacessa jokaisen pelaajan ultimate-kyvyn tila näkyy ruudun yläosassa. Obsaajien täytyy pystyä ennakoimaan kuka on käyttämässä mitäkin ultimate-kykyä milloinkin ja missä, jotta sen käyttö saadaan kuvattua. Ultimate-kyvyt ovat Overwatchin kaltaisessa pelissä erittäin voimakkaita ja saattavat muuttaa koko pelin kulun hyvin käytettyinä. Altavastaava saattaa nousta niskan päälle ja peli saa täysin uutta jännitettä.



KUVA 1. Overwatchissa kuvan yläosassa ovat näkyvissä molempien joukkueiden kuusi pelaajaa, heidän hahmonsensa ja ultimate-kykyjen tila. Nämä tiedot auttavat obsaajaa arvioimaan tulevia tapahtumia (Yle arena, FTW live -ohjelman kolmas jakso).

Tieto yksittäisistä pelaajista ja joukkueista on myös tärkeää obsaajalle ja heistä voidaan-kin käydä keskustelua etukäteen. Kuten muissakin urheilulajeissa, myös e-urheilussa on tähtipelaajia ja yleisösuosikkeja, sekä tietenkin altavastajia. On lopputuloksen kannalta mielekästä näyttää yleisösuosikin suoritusta, onnistumisia ja epäonnistumisia. Tähtipe-laajan epäonnistuminen ja altavastajan onnistuminen luovat draamaa ja jännitettä pe-liin. Vaikka prioriteetti urheilussa ja e-urheilussa onkin näyttää pelinkulku katsojalle selkeästi, on lähes yhtä tärkeää kertoa tarinaa ja luoda draamaa. Kun yhden pelaajan harteille jää ammattitaidollaan ja kyvyillään voittaa vaikkapa kolme pelaajaa yksin, kat-soja seuraa sitä jännityksellä. Tätä jännitettä pystytään alleviivaamaan hyvällä obsaami-sella. Pelaajat näkevät pelin vain omasta näkökulmastaan, kun taas obsaajat näkevät kai-ken. Kun kaksi pelaajaa lähestyvät toisiaan nurkan takaa, he eivät tiedä toisistaan mi-tään, mutta obsaaja näkee tilanteen ulkopuolelta. Näin ollen on kerronnallisesti herkul-lista lentää freecamilla kyseiselle nurkalle niin, että molemmat pelaajat näkyvät kuvassa ja katsoja näkee mitä on tapahtumassa. Kun pelaajat kohtaavat alkaa heidän välinen taistonsa, josta toinen selviää voittajana ja koko tilanne on saatu näytettyä katsojille mahdollisimman jännittävästi ja selkeästi.

Näitä samoja havaintoja vahvistaa Overwatch liigassa – kyseisen pelin kansainvälinen korkein taso - työskentelevä Imagine-nimellä toimiva obsaaja haastattelussaan Broad-cast.gg:lla. Broadcast.gg on e-urheilun lähettäjiä oma yhteisö. Hän painottaa sitä, että

pelaamisen lisäksi pelin opiskelu ja analysoiminen ovat obsaajalle erittäin tärkeitä tehtäviä onnistuneen obsaamisen kannalta. Overwatchin kaltainen peli on erittäin nopeatempoinen ja vaatii obsaajalta nopeaa reaktiokykyä ja pelinlukutaitoa (Imagine 2018. Pro esports observing).

4.1.1 Obsaajan työkalut

Obsaajan tärkeimmät työkalut ovat näppäimistö, hiiri ja kontrolleri eli peliohjain. Se, käyttääkö obsaaja työssään hiirtä ja näppäimistöä vai kontrolleria riippuu sekä pelistä että obsaajan tehtävästä.

Hiiren ja näppäimistön etu on totta kai näppäimien suuri määrä, mikä mahdollistaa useampia mahdollisia komentoja. Perinteisesti kameraa lennetään näppäimillä W, A, S ja D. Edellä mainitussa järjestyksessä kameran kulkusuunnat ovat eteen, vasemmalle, taakse ja oikealle. Hiirellä ohjataan kameran ”linssin” suuntaa, eli panoroidaan tai tilataan kuvaa. Näiden perustoimintojen lisäksi kameraa voidaan useimmissa peleissä liikuttaa myös ylös ja alas ja eri nopeuksilla. Näiden komentojen paikat näppäimistöllä kuitenkin vaihtelevat paljon eri pelien välillä. Lisäksi tietokonepelien omista asetuksista voidaan vaihtaa kaikki toiminnot ja komennot käyttäjälle itselleen sopiviksi.

Vaikka hiiren liikenopeuden voikin säätää itselleen mieleiseksi, on hiiren fyysinen liikkumatila hiirimatolla kuitenkin rajallinen ja kokeneellakin obsaajalla käden epävakaa liike näkyy kuvassa tärinänä. Tämän vuoksi erityisesti freecamia käytettäessä on mahdollista ottaa avuksi kontrolleri. Kontrollerin hyöty tulee siitä, että kameraa liikutetaan ja käännetään joystickkeillä. Joystickit ovat peukaloilla liikuteltavia sauvoja. Joystickit mahdollistavat huomattavasti sulavammat kameran liikkeet ja lisäksi niitä ei rajoita fyysinen tila. Kun joystick käännetään esimerkiksi äärimmilleen vasemmalle, liikkuu kamera vasemmalle niin kauan, kun joystick siihen suuntaan osoittaa.



KUVA 2. Xbox -kontrolleri on yksi käytetyimpiä kontrollereita (xbox.com).

Jossain määrin rajoittava tekijä kontrollerissa on eri näppäinten määrä. Yleensä obsaajalla ei ole niin montaa tarpeellista toimintoa, että kontrollerin näppäimet loppuisivat kesken, mutta niiden rajallisuudesta on kuitenkin hyvä olla tietoinen. Kontrolleri ei sulje pois näppäimistön ja hiiren käyttöä samanaikaisesti.

4.1.2 Kommunikointi

Kommunikointi obsaajien ja peliohjaajan välillä on tärkeää. Etukäteen ennen pelin käynnistymistä voidaan sopia obsaajien tehtäviä varsinaisen pelin aikana. Pelit ovat kuitenkin monesti niin nopeatempoisia, että obsaajien pitää pystyä nopeasti reagoimaan eri tilanteisiin. Tällöin kommunikaation merkitys nousee.

Kommunikointi toimii yleensä headsetillä, eli kuulokkeiden ja mikrofonin yhdistelmällä. Kommunikointiketjussa on mukana vain peliohjaaja ja obsaajat. Mikrofonit voidaan asettaa joko pysymään auki koko ajan tai toimimaan push-to-talkilla. Push-to-talk tarkoittaa sitä, että näppäimistön yhdelle näppäimelle annetaan toiminto avata mikrofoni. Tällöin näppäintä pidetään pohjassa, puhutaan tarvittavat komennot tai ohjeet, jonka jälkeen näppäin vapautetaan ja mikrofoni sulkeutuu. Push-to-talkin etu on siinä,

ettei kommunikaatio sotkeennu mikrofonin vuotavista ylimääräisistä äänistä, hengityksestä, yskimisestä ja vastaavista muista äänistä. Monesti pelit ovat kuitenkin niin nopeita, että avonainen mikrofoni on pakollinen, jotta viesti kulkee ja tapahtumat eivät mene ohitse.

Pelien tempo vaikuttaa myös siihen, mitä pelin aikana puhutaan. Monesti obsaajat pyrkivät olemaan itse oikeassa paikassa oikeaan aikaan ilman, että peliohjaajan tarvitsee sitä pyytää. Obsaajat siis tarjoavat kuvaa peliohjaajalle, joka leikkaa peliä lähetykseen, eli valitsee kenen obsaajan kuva on milloinkin lähetyksessä. Joskus peliohjaaja pyytää tiettyä obsaajaa ottamaan tietynlaista kuvaa, menemään tiettyyn tilanteeseen tai paikkaan pelissä. Aina tähän ei kuitenkaan ole aikaa.

Imagine haastattelussaan Broadcast.gg:llä puhuu Overwatch liigan obsaustiimin kommunikaatiosta sanomalla sen olevan pahimmillaan kaoottista, kun samassa komentoketjussa on neljästä kuuteen obsaajaa ja peliohjaaja. Jokainen obsaaja selostaa omaa näkymäänsä muille ja peliohjaajan vastuulle jää päätös siitä, kenen obsaajan kuvassa ollaan ja kehen leikataan (Imagine 2018. Pro esports observing). FTW livessä obsaustimimme oli pienempi ja näin ollen kommunikaatio ei mennyt lähetyksissä sekaiseksi.

FTW live -ohjelmassa obsaajia puhuteltiin numeroilla, esimerkiksi ”spekki yksi”, ”spekki kaksi” ja ”spekki kolme”. Sana spekki on puhekielinen lyhenne sanasta spectator, joka on sama asia kuin observer, obsaaja. Ohjaajan komento saattoi siis olla ”spekki kolme, ota laajaa”, mikä tarkoittaa sitä, että spekki kolmesta pyydetään ottamaan laajaa kuvaa käsillä olevasta tilanteesta. Monesti peliohjaaja ei kuitenkaan ehdi antamaan kommentoja ja pyytämään juuri sellaista kuvaa, mitä toivoisi saavansa, vaan obsaajat menevät itse tilanteisiin parhaalla näkemällään tavalla pitäen kuitenkin kiinni ennalta sovitusta tehtävistään. Tällöin obsaajat antavat tiedon esimerkiksi ”kakkosessa tapahtuu”, jolloin peliohjaaja tietää, että spekki kakkosen ruudulla tapahtuu jotakin näyttämisen arvoista ja hän osaa reagoida ja leikata juuri hänen kuvaansa. Tämä vaatii peliohjaajalta kovaa luottoa obsaajien ammattitaitoon.

Joissakin tilanteissa on hyvä, jos obsaajilla on mahdollisuus kuulla mitä lähetyksen mahdolliset juontajat puhuvat. FTW live -ohjelmassa obsaustiimi oli samassa studiotallassa juontajien kanssa, joten juontajat kuultiin paikan päällä, eikä heidän ääntään näin ollen tarvinnut lisätä komentoketjuun obsaustiimille kuultavaksi. Juontajien kuuleminen

on eduksi esimerkiksi battle royale -peleissä, joissa on useita kymmeniä pelaajia suu-
rella kartalla. Juontajat saattavat kiinnittää pelissä huomiota asiaan, jota obsaaja ei ole
juuri sillä hetkellä näyttämässä. Katsojalle on tietenkin mieleistä, että kuvassa näkyy se,
mistä juontajat puhuvat ja näin ollen obsaaja osaa etsiä kyseessä olevan tilanteen tai pai-
kan pelikartalta.

4.2 Peliohjaaja

Obsaajien lisäksi obsaustiimiin kuuluu peliohjaaja. Kun käytössä on useampia obsaajia,
peliohjaaja on se, joka leikkaa lähetykseen menevän kuvan. Peliohjaaja näkee oman tie-
tokoneensa näytöllä kaikkien obsaajien kuvat ja valitsee joko näppäimistölle ohjel-
moiduilla pikakomennoilla haluamansa kuvan tai vaihtoehtoisesti käyttää esimerkiksi
Stream deck -nimistä laitetta näppäimistön sijaan.



KUVA 3. Stream deckiä voidaan käyttää helpottamaan peliohjaajan työtä. Jokainen
näppäin on ohjelmoitavissa toimimaan peliohjaajan haluamalla tavalla (elgato.com).

Peliohjaaja päättää kulloisenkin pelin tarvitseman obsaajien määrän. Tämä tarkoittaa
sitä, että peliohjaajalta vaaditaan erityistä tietämystä obsattavasta pelistä. Peliohjaajan
täytyy tietää, mikä pelissä tapahtuva on oleellista, jotta katsoja saa tarpeellisen infor-
maation pelin kulun kannalta. Obsaajien odotetaan osaavan hakeutua oikeaan paikkaan
oikeaan aikaan, mutta peliohjaajan täytyy tarpeen vaatiessa pystyä ohjeistamaan obsaa-
jia. Viime kädessä kuva mikä menee katsojien vastaanottimiin on peliohjaajan vastuulla
ja hallinnassa.

FTW live -ohjelman peliohjaaja Asko Agge kertoo haastattelussaan, että hän kyllä katsoo millä tavalla tiettyjä pelejä muut ovat obsanneet, mutta ei suoraan kopioi samoja käytäntöjä. E-urheilua lähetetään mielessä e-urheilufanit ja ihmiset, jotka ovat kiinnostuneita nimenomaan e-urheilusta tai kyseisestä pelistä. FTW live -ohjelmassa pyritään esittelemään pelejä tavallisille television katsojille. Juuri tämän vuoksi obsaamisessa paikoitellen toivotaan erilaista jälkeä, kuin isoissa e-urheilutapahtumissa. Hyvä esimerkki tästä on FTW liven Overwatch lähetys. Seurattaessa Overwatchin korkeinta kansainvälistä sarjaa Overwatch liigaa, kuva pysyy paljon pelaajien POV-kuvissa. Tällainen kuva voi kuitenkin olla hyvin sekavaa jopa sellaiselle katsojalle, joka pelistä jo valmiiksi ymmärtää jotain. FTW live -ohjelmassa pysyttiin enemmän laajassa freecam kuvassa, joka antaa selkeämmän kuvan pelin tapahtumista. Tällaiset valinnat ovat peliohjaajan vastuulla.

Kommunikaatiota peliohjaajan ja obsaajien välillä on käsitelty tässä opinnäytetyössä jo aiemmin. Haastattelussaan Agge vahvistaa sen, että kommunikaatiotapa obsaustiimin sisällä riippuu obsattavasta pelistä, obsaajien tietotaidosta kyseessä olevan pelin kannalta ja erityisesti pelin ja käsillä olevan tilanteen temposta. Hyvien obsaajien kanssa peliohjaajan ei juurikaan tarvitse pyytää mitään, vaan obsaajat osaavat tarjota peliohjaajalle hyviä vaihtoehtoja. Tämä auttaa nopeatempoisissa peleissä.

Obsaajien lisäksi FTW livessä peliohjaaja kommunikoi myös tarkkaamoon, jossa istuu lähetysohjaaja. Tarkkaamosta tulee viesti peliohjaajalle, kun ollaan valmiita menemään peliin. Peliohjaaja antaa ohjeet obsaajille, jotka hakevat aloituspaikat. Kun pelikuva on valmis, peliohjaaja ilmoittaa siitä lähetysohjaajalle, joka leikkaa peliohjaajan kuvaan ja antaa tiedon, kun pelikuva on lähetyksessä. Lähetyksen aikana tarkkaamoon ei juurikaan enää viestitä muuta kuin ongelmatilanteissa. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi se, että peli tai tietokone ”kaatuu” eli lakkaa toimimasta. Isommista ongelmista on tärkeää viestiä eteenpäin, jotta eri tiloissa toimivat samaa lähetystä tekevät henkilöt ovat perillä siitä, mitä tapahtuu. FTW livessä peliohjaajalla on myös yhteys ohjelman juontajaan. Jos pelin aikana käy niin, että esimerkiksi pelikuvaa ei saada näkyviin, täytyy siitä saada viesti juontajalle, ettei tämä suorassa lähetyksessä ole itse epätietoinen siitä, mitä tapahtuu. Kun peli on lähestymässä loppua, peliohjaaja varoittaa siitä tarkkaamoon antamalla aika-arvion. Lopuksi peliohjaaja vielä ilmoittaa, kun tarkkaamolla on lupa leikata pois pelikuvasta (Agge, A. haastattelu 9.12.2018).

4.3 Kohokohtien ja uusintojen leikkaaja ja operoija

FTW live -ohjelmassa obsaustiimissä toimi vielä yksi henkilö, jonka tehtävänä oli tallentaa ja ajaa uusinnat ja kohokohdat ottelusta. Pelistä riippuen kohokohtia näytettiin joko jokaisen kierroksen jälkeen tai ottelun lopuksi. Kohokohdat kerättiin obsaajien kuvaamasta materiaalista ja kuvaa oli mahdollista käyttää myös silloin, kun se ei ollut lähetyksessä menossa ulos.

Kommunikaation kannalta kohokohtien mukana olo tarkoitti sitä, että obsaaja kuvatesaan jotakin omasta mielestään uudelleennäyttämisen arvoista ilmoitti siitä. Esimerkiksi spekki ykkösen saadessa kuvaan jonkun pelaajan upean suorituksen, hän ilmoitti ”ykkösessä highlight”, jolloin hänen kuvaamansa materiaali osattiin ottaa talteen. Sen lisäksi, että obsaajat itse ilmoittivat kohokohdista, saattoi peliohjaaja pyytää tietyn tilanteen tallentamisen kohokohtiin. Viime kädessä oli peliohjaajan vastuulla mitkä kaikki kohokohdat näytettiin ja mitä ei.

Kohokohtien ja uusintojen näyttäminen lähetyksessä alleviivasi obsaajien pelitunteuksen tärkeyttä. Kohokohtien leikkaajan ja operoijan ei ollut mitenkään mahdollista seurata yksin kolmea eri obsaajaa ja tallentaa materiaalit juuri oikealta henkilöltä. Kommunikaatio oli tärkeää, mutta kohokohtien mainitseminen ja niiden keräämiseen keskittyminen ei saanut haitata varsinaisen reaaliaikaisen lähetyksen tekoa ja tämä oli sovittu etukäteen. Monesti peleissä kuitenkin se, onko jokin tilanne kohokohta vai ei, on hyvin ilmeistä. Kommunikoitavaksi jää siis lähinnä se, kenen obsaajan kuvassa kohokohta näkyi katsojan kannalta parhaiten.

Tallennettuja kohokohtia saattoi olla ottelusta riippuen hyvinkin paljon ja leikkaajan piti karsia materiaalia pois. Kohokohdille ei aina ollut paljoa aikaa ja ohjelman aikana käyttämättömiksi jääneitä kohtia saatettiin käyttää ohjelman lopussa jakson koosteessa. Kohokohtien leikkaamisen ja järjestelyn lisäksi leikkaajan vastuulla oli lisätä kuvaan tarvittavat hidastukset.

5 OBSAAMINEN ERI PELEISSÄ

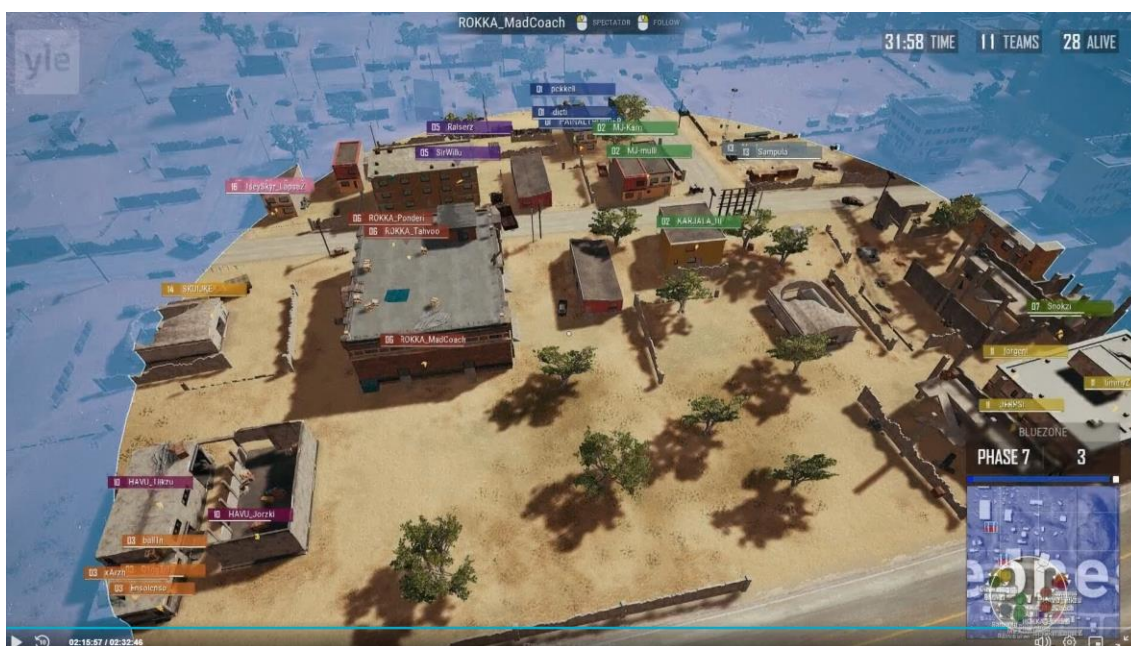
Kuten jo aiemmin on mainittu, obsaajan työtavat, työkalut ja työn vaativuus vaihtelee hurjasti eri pelien välillä. Joissakin peleissä tarvitaan useita obsaajia, kun taas toisissa riittää yksi. Joissakin lähetyksissä on myös mahdollista, että tapahtuman juontaja itse obsaa käynnissä olevaa peliä. Seuraavana avaam obsaamista neljässä eri pelissä, joita obsasin FTW live -ohjelmassa. Pelit ovat PlayerUnknown's Battleground, Fortnite, Overwatch ja Counter-Strike: Global Offensive.

5.1 PlayerUnknown's Battleground

PlayerUnknown's Battleground eli PUBG on genreltään battle royale -peli. Pelissä enimmillään tasan sata pelaajaa hyppää suurelle kartalle joko yhden, kahden tai neljän hengen joukkueissa. Kartalta he pyrkivät löytämään aseita, kulkuneuvoja, ensiaputarvikkeita ja muita varusteita ja selviytymään viimeiseksi elossa olevaksi joukkueeksi. Pelin aikana pelialue pienenee määrätyn väliajoin ja näin ollen pakottaa elossa olevia joukkueita lähemmäksi toisiaan. Lisäksi pelattavaksi jäävä alue on aina eri ottelussa eri paikassa ja näin ollen samassa kartassa pelatut eri ottelut ovat hyvin erilaisia. PUBGia voidaan pelata sekä ensimmäisessä persoonassa (pelaajan hahmon silmistä nähtynä) tai kolmannessa persoonassa (pelaajan hahmon takaa kuvattuna). Kilpailullisessa pelaamisessa yleisesti ja FTW live -ohjelmassa käytetään ensimmäistä persoonaa.

PUBGissa käytettiin kolmea obsaajaa ja neljännellä koneella oli koko ajan auki pelin kartta. Koska pelaajia on niin paljon ja pelikenttä on iso, kartta toimittaa erityisesti pelin alussa tärkeää roolia. Katsojat näkevät kartalta kaikkien joukkueiden sijainnin pelikentällä ja mihin suuntaan pelattava alue on pienentymässä. Lisäksi kartta toimii peliohjajalle turvallisena leikkauskuvana, kun obsaajat mahdollisesti hakevat järkevää kuvattavaa. Järkevä kuvattava on monesti ilmeistä, mutta varsinkin ottelun alussa tapahtumat ovat usein levällään ympäri pelikenttää ja näin ollen kartta on ehkä jopa selkeämpi pelin seurattavuuden kannalta kuin obsaajan kuvaama kuva.

Kolmelle obsaajalle annettiin etukäteen omat roolit. Yksi obsaajista kuvasi koko ajan laajaa kuvaa freecam tilassa. Kaksi muuta obsaajaa pysyi pelaajien POV-kuvassa. Kommunikaation kannalta pelissä oli tärkeää, että POV-kuvan kuvaajat eivät olleet samassa pelaajassa tai täysin eri paikoissa kartalla. Katsojalle on todella sekavaa, jos peliohjaaja leikkaa kahden POV-kuvan välillä ja pelaajat ovatkin aivan eri puolilla karttaa. Paikan vaihtaminen on helpointa joko kartan tai laajan kuvan kautta. Rauhallisempina hetkinä peliohjaajalla oli mahdollisuus pyytää obsaajilta tietynlaista kuvaa tai menemään tiettyyn paikkaan kartalla. Taisteluiden ja erityisesti ottelun lopputaisteluiden aikana obsaajat pyrkivät enemmän itse hakemaan järkevää paikkaa, jotta tapahtumat saadaan pysymään selkeinä katsojille ja informaatio välittyy. Pelikenttä on tässä vaiheessa jo niin pieni, että tilanteet etenevät nopeasti ja peliohjaajalla ei ole aikaa pyytää juuri tietynlaista kuvaa.



KUVA 4. Laajaa kuvaa PlayerUnknown's Battleground pelistä. Pelaajien asemat ja joukkuetoverit näkyvät värikkäinä nimipalkkeina. Sininen alue on pienenevä pelikenttä, jonka ulkopuolelle mennessä pelaaja ottaa vahinkoa ja lopulta eliminoiduu (Yle arena, FTW live -ohjelman ensimmäinen jakso).

Varsinkin pelin alkuvaiheella obsaajat yrittävät etsiä tapahtumia ja kertovat muulle obsaustiimille, kun löytävät jotakin mielekästä toimintaa. Tässäkin tilanteessa kartta on oiva työkalu. Kartalta obsaajat näkevät heti esimerkiksi sen, jos joku joukkue aloittaa tulitaistelun toisen joukkueen kanssa. Tällöin tieto välitetään muulle tiimille ja obsaajat ottavat oman roolinsa tilanteessa: yksi kuvaa laajaa kuvaa, jossa näkyy kohtaavat joukkueet ja POV-kuvaajat ottavat ampuvan pelaajan molemmista joukkueista, eli vastakuvat. Laajassa kuvassa pelin seurattavuuden kannalta on myös se etu, että siinä nähdään

pelaajat x-ray ominaisuuden avulla myös seinien läpi. Obsaajat ja katsojat näkevät siis tasan tarkkaan miten pelaajat ovat tilanteessa asemoituneet.

Suurin haaste PUBGin kaltaisen pelin obsaamisessa on juurikin pelaajien määrä ja pelattavan kartan suuri koko. Pelin alussa kolme obsaajaa tuntuu vähältä, mutta ottelun lähestyessä loppua kolme oli meidän kokemuksemme pohjalta juuri oikea määrä. Kaikkia tilanteita ei saada eikä voidakaan saada näytettyä katsojille. Jokaista tilannetta ei edes pyritä saamaan aina talteen, koska se johtaisi obsaajien kiirehtimiseen, mikä näkyisi taas katsojalle sekavana liikkeenä ja leikkaamisena. Tärkeintä on aina välittää informaatio ja pelinkulku katsojalle. Katsojan pitää pysyä lähetyksestä katsoessaan kärryillä siitä, mistä suunnasta pelaajat ovat tulossa, mihin he asemoituvat ja kuka voittaa tulitaiston.

PUBGin lähetyksessä kukaan obsaajista ei käyttänyt hyväkseen kontrolleria, mutta jälkikäteen viisastuneena se olisi voinut olla todella hyödyllinen laajaa kuvaa kuvanneelle obsaajalle. Kontrolleri olisi helpottanut laajojen kuvien ajoja ja tehnyt kameran liikkeistä tasaisempia.

5.2 Fortnite

Fortnite on tämän hetken katsotuin peli twitch-sivustolla, joka on alusta striimaajille. *Fortnite* on PUBGin tapaan battle royale -peli ja pelin idea ja tavoite on sama. Enimmillään sata pelaajaa hyppää yhden, kahden tai neljän hengen joukkueissa alati pienenevälle pelikentälle keräilemään aseita ja varusteita ja kilpailemaan siitä, kuka selviytyy viimeiseksi eloonjääneeksi. Visuaaliselta ilmeeltään *Fortnite* on värikäs ja piirrossarjainen. Lapsiystävällisempi ilme PUBGin realistiseen ilmeeseen verrattuna on varmasti osasyynä pelin suuremmalle suosiolle. Pelillisesti *Fortnite*in suurin ero PUBGiin on pelaajien mahdollisuus kerätä puuta, kiveä ja metallia, joita käytetään erilaisten seinien, suojiin ja tasojen rakentamiseen. Lisäksi *Fortnite*ä pelataan vain ja ainoastaan kolmannessa persoonassa.

*Fortnite*ssä ei ole obsaamisominaisuuksia. Ainoa tapa obsata *Fortnite*ä on se, että pelaaja kuolee ja näin ollen hän siirtyy seuraamaan hänet eliminoinutta pelaajaa tai joukkuetta. Tämä tietenkin rajoittaa täysin sitä, mitä obsaajat voivat kuvata ja mitä katsojille

voidaan näyttää. FTW livessä suunnitelmana oli se, että neljä obsaajaa hyppää eri puolille pelikenttää tarkoituksenaan eliminoidua eri joukkueille, jotta lähetyksessä voidaan leikata edes neljän eri joukkueen välillä. Koska eliminoitu pelaaja siirtyy aina eliminointiansa katsojaksi, obsaajat lähestyvät koko ajan kärkijoukkueita ja ovat varmasti lopputilanteessa. Lähetyksen aikana obsaajat eivät kuitenkaan voi liikuttaa kameraa tai tehdä muutenkaan mitään muuta, kuin vaihtaa seurattavaa hahmoa kyseisen joukkueen sisällä.

Lähetyksen kannalta toinen jättimäinen ongelma Fortnitessä oli se, että pelissä ei ole custom pelin luonti mahdollisuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että kuka tahansa ei voi käynnistää omaa otteluaan ja kutsua sinne haluamiaan pelaajia. Tätä varten Yleisradiolta oli tiin yhteydessä Fortniten taustalla olevaan Epic gamesiin ja sieltä annettiin poikkeuksellisesti luvat tehdä omia otteluita lähetyksen ajaksi. Lähetyksen kanssa samanaikaisesti käynnistyi kuitenkin Epic gamesin oma turnaus, minkä seurauksena pelin vähätkin obsaamismahdollisuudet oli katkaistu, etteivät pelaajat voi huijata ottelun aikana seurattaessaan heidät eliminoinutta joukkuetta. Tämä obsaamismahdollisuuksien poisto vaikutti myös FTW liveä varten tehdyissä otteluissa. Heti pelaajan eliminoiduttua peli automaattisesti poisti kyseisen pelaajan ottelusta. Ottelua ei voitu siis seurata ollenkaan ja lähetyksessä epäonnistui.



KUVA 5. Fortnite on kuvattu pelaajan hahmon takaa. Ainoa tapa obsata peliä on tapattaa oma hahmonsansa vastustajalle, jolloin pääsee seuraamaan kyseistä pelaajaa tässä näkyvässä (Yle arena, FTW live -ohjelman toinen jakso).

Fortnite on hyvä esimerkki siitä, että joskus peleissä obsaamistiimi joutuu käyttämään luovuutta ratkaistakseen pelissä olevan ongelman. Fortnite on vielä early access vaiheessa, eli ei vielä valmis. Silti peli on julkaistu ja saavuttanut massiivisen suosion ja ihmiset haluavat sitä seurata. Obsaamismahdollisuuksien puuttuminen kuitenkin vaikuttaa siihen, ettei peliä voida lähettää monien muiden pelien tapaan.

5.3 Overwatch

Overwatch, lyhyemmin OW, on Blizzard entertainmentin kehittämä FPS-peli eli ensimmäisen persoonan ammuntopeli. Pelissä kaksi kuuden hengen joukkuetta taistelee keskenään. Pelissä on neljä eri pelimuotoa: control, escort, assault ja hybrid. Control-ottelussa molemmat joukkueet pyrkivät saamaan hallintaansa samaa pientä aluetta kartalla. Kun alue on joukkueen hallussa, alkaa se kerätä voittopisteitä. Escort pelimoodissa joukkueen tavoite on kuljettaa vaunu, payload, kartan päästä toiseen ja vastajoukkue yrittää estää tämän. Kierroksen jälkeen joukkueet vaihtavat puolia ja voittajaksi selviytyy se, joka saa kuljetettua vaunun pidemmälle aikarajan puitteissa. Assaultissa hyökkäävän joukkueen tavoite on vallata kaksi aluetta kartalla. Toinen joukkue pyrkii estämään hyökkäyksen. Ajan loppuessa tai hyökkääjän kaapatessa molemmat alueet tapahtuu puolten vaihto. Hybrid pelimoodi on yhdistelmä escortista ja assaultista. Hyökkäävän joukkueen on ensin kaapattava tietty alue kartalta ja sen jälkeen työnnettävä vaunu kohti maalia.

Overwatchissa käytimme kolmea obsaajaa. Työnjako oli sama kuin PUBGissa, eli yksi obsaaja kuvasi laajaa kuvaa ja kaksi pysyttelivät pelaajien POV-kuvissa. Molemmilla POV-kuvan kuvaajista oli oma joukkue kuvattavana. Työnjako oli selkeä ja yksinkertainen ja toimi hyvin.

Overwatchissa tutustuminen peliin ja sen eri hahmoihin on erittäin tärkeää onnistuneen obsaamisen kannalta. POV-kuvaajien täytyy tietää mitä kukin pelissä oleva hahmo pystyy tekemään ja ketä seurata milloinkin. Peli on niin nopeatempoinen, että peliohjaajalla ei ole juurikaan mahdollisuutta pyytää obsaajilta tiettyä kuvaa, vaan obsaajien on osattava olla oikeassa paikassa oikeaan aikaan. Tilanteet alkavat ja päättyvät nopeimmillaan

muutamissa sekunneissa. Lisäksi pelissä on todella paljon erilaisia tehosteita, jotka sekoittavat tapahtumia varsinkin silloin, jos peli ei ole katsojalle tuttu. Koska FTW live on tarkoitus esitellä pelejä myös peleistä tietämättömille ihmisille, painotettiin lähetyksessä ehkä poikkeuksellisen paljon laajaan kuvaan. Laajassa kuvassa nähdään kaikki kentällä olevat hahmot ja tapahtumat selkeämmin.



KUVA 6. Laajaa kuvaa Overwatchista. Peli on efektien täyteinen ja näin ollen mahdollisesti vaikea seurattava. Laaja kuva mahdollistaa selkeämmän käsityksen siitä, mitä tapahtuu (Yle areena, FTW live -ohjelman kolmas jakso).

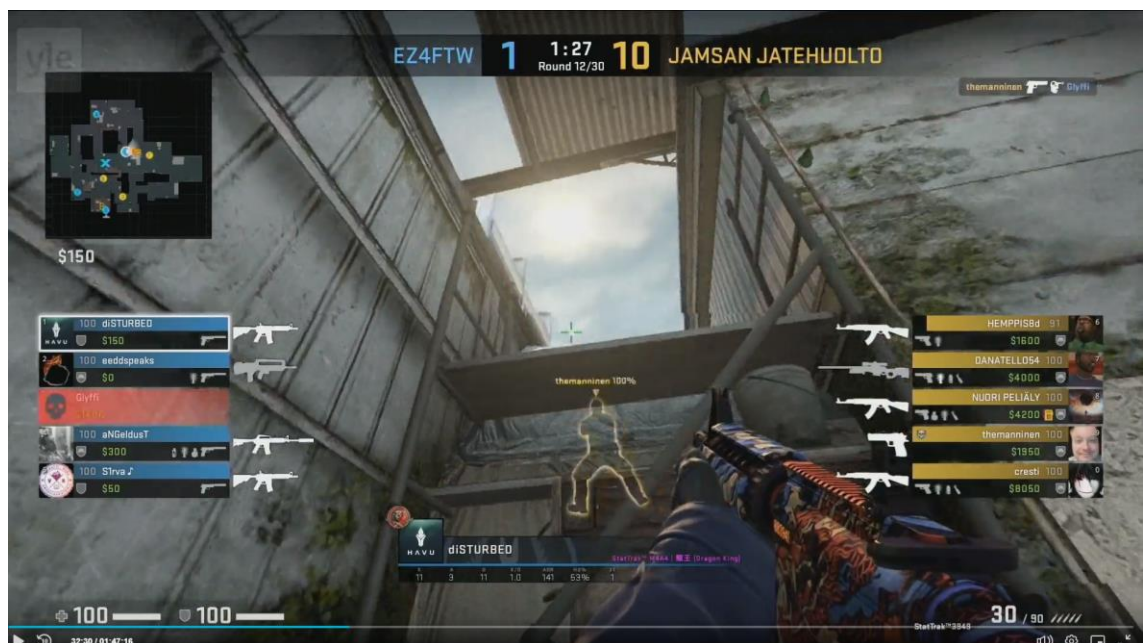
Overwatch oli ainoa peli, jossa laajaa kuvaa obsannut obsaaja käytti kontrolleria hiiren ja näppäimistön sijaan. Näin ollen kameran liikkeet olivat sulavia ja mielekkäämpää katsottavaa. Pelin ollessa nopeampainen ja efektejä runsaasti sisältävä, toimivat sulavat, tasaiset ja rauhalliset kameranliikkeet eduksi. Hahmojen liikkeessä paljon ja nopeasti on tärkeää, että obsaaja operoi kameraansa rauhallisesti.

5.4 Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive eli lyhennettynä CS:GO on ehkä tunnetuin kilpailumielessä pelattu FPS-peli. Pelissä kaksi viiden hengen joukkuetta pelaa vastakkain. Terroristijoukkueen tavoite on asettaa pommi jommallekummalle kahdesta pommipaikasta. Counter-terroristien (CT) tarkoituksena on estää pommin asettaminen tai purkaa asetettu

pommi ennen kuin se räjähtää. Peliä voi voittaa myös eliminoimalla vastajoukkueen pelaajat.

CS:GOssa käytimme kolmea obsaajaa, mutta hieman eri tavalla kuin muissa peleissä. Obsaajista yksi toimi niin sanottuna varoittajana ja seurasi peliä reaaliajassa, kun taas kaksi muuta obsaajaa viiden sekunnin viiveellä. Tätä viivästettyä kuvaa lähetettiin eteenpäin. Tämä mahdollisti sen, että obsaajat olivat aina oikeassa paikassa oikeaan aikaan ja juuri siellä missä tapahtui. Reaaliajassa peliä seurannut varoittaja pystyi heti kertomaan, kun kuka tahansa pelaaja teki jotain pelin kannalta merkityksellistä ottelun aikana. Kun peli itsessään oli kaikille obsaajille tuttu, viisi sekuntia oli täysin riittävä aika obsaajille siirtyä oikealle paikalle.



KUVA 7. POV-kuvaa Counter-Strike: Global Offensive -pelistä. Obsaaja ja katsojat näkevät keltaiset ääriiviivat vastapuolen pelaajasta, mutta seurattava pelaaja ei. Lisäksi reunoilla näkyy molempien joukkueiden pelaajien nimet, käytössä olevat aseet ja muuta katsojille merkityksellistä tietoa, mitä pelaajat eivät näe (Yle arena, FTW live -ohjelman neljäs jakso).

Obsaajille tuttu peli ja käytetty viive vaikutti myös siihen, ettei peliohjaajan tarvinnut juurikaan puhua tai pyytää mitään. Obsaajat olivat aina siellä, missä tapahtui ja kommunikaatio oli lähinnä varoittajan ja obsaajien välistä. Kahden obsaajan oli toki oltava tietoisia toistensa toimista, etteivät he vahingossa seuraa molemmat samaa pelaajaa.

6 TARVE OBSAAMISELLE

E-urheilun ympärille on kehittynyt lukuisia organisaatioita, liigoja ja tapahtumia. Suomessa suurin tapahtuma on Assembly, joka järjestetään vuosittain. Vuodesta 2007 lähtien Assemblyt on järjestetty kahdesti vuodessa nimillä Assembly Winter ja Assembly Summer. Kävijöitä Assemblyillä on yli 8000 ja paikkana toimii vuodesta riippuen Hartwall Areena tai Helsingin messukeskus. Isoksi osaa tapahtumaa on muodostunut kilpailu ja esimerkiksi kesällä 2018 Assemblyillä pelattiin Counter-striken, Overwatchin, Hearthstonen ja Starcraft II:n suomenmestaruuskilpailut (Kraneis ja Rantala 2018, 94).

Ulkomaalaisia vuosittaisia tapahtumia on runsaasti. Yksi suurimpia on BlizzCon, joka keräsi osallistujia vuonna 2017 yli 35 000. Ruotsalaisessa DreamHack tapahtumassa kävijöitä on yli 40 000 ja Apex-tapahtumassa New Jerseyssä pelkästään *Super Smash Bros.* -pelin kilpailuun osallistujia oli vuonna 2015 yli 2000 kappaletta. Maailman suurin ja vanhin e-urheilukilpailuita järjestävä yhtiö on ruotsalainen Electronic Sports League (ESL), jonka *Dota 2* -pelin turnausta katseli vuonna 2018 enimmillään 3,73 miljoonaa ihmistä (Kraneis ja Rantala 2018, 98).

Pelkästään näiden lukujen katsominen saa ymmärtämään kuinka suosittua e-urheilu on. Erilaisten tapahtumien ja kilpailujen lisäksi Youtuben ja Twitchin kaltaisilla sivustoilla päivittäin suuret määrät ihmisiä käy katsomassa muiden pelaamista. Pelisisältöä tuottavalla tubettajalla PewDiePiella on joulukuussa 2018 yli 75 miljoonaa tilaajaa Youtubessa ja esimerkiksi entisellä Counter-strike ammattilaispelaaja Shroudilla on Twitchissä seuraajia 4,9 miljoonaa. On siis selvää, että kysyntää videopelisisällöille on.

Suomessa Yle on alkanut näyttää e-urheilua ja TV2:lla, Yle arenassa ja Youtubessa esitetty FTW live on hyvä esimerkki siitä, kuinka videopelisisältöihin panostetaan ja niitä halutaan esille myös muille kuin pelien suurimmille faneille. Turnausten ja tapahtumien määrä näyttää vuosi vuodelta kasvavan ja alan organisaatioita muodostuu lisää. Tämä tarkoittaa suoraan tarvetta ammattitaitoisille obsaajille.

Kilpailullisten videopelien suuri määrä vaikuttaa myös siihen, että obsaajien pitää todennäköisesti jossakin vaiheessa tulevaisuutta erikoistua tiettyihin peleihin tai edes tiettyihin peligenreihin. Eri peleihin tutustuminen ja niiden obsaamisen opettelu ja hallitseminen ovat aikaa vievää. Lisäksi uskon alan sisällä kilpailun kovenevan ja omaa osaamista pitää tuoda esille, jos haluaa obsaamisesta itselleen työn. Ihmiset tottuvat nopeasti tietyntasoiseen laatuun ja sitä on pystyttävä ylläpitämään ja kehittämään.

7 POHDINTA

Ylen urheilutoimittaja Otto Rönkä sanoo hyvin kirjansa lopulla, että kuka olisi uskonut 20 vuotta sitten, että suurimmilla urheilustadioneilla pelataan vielä joku päivä videopelisiä tietokoneilla (Rönkä 2018, 118). Videopelit ja niiden kilpapelaminen kehittyvät hurjalla vauhdilla, niihin satsataan koko ajan enemmän ja enemmän rahaa ja ihmisillä on selvä kiinnostus videopelien pelaamista ja katselemista kohtaan.

Kilpapelamista on tietokonepelien ja konsolipelien lisäksi jo mobiilipelien puolella. Mobiilipelit ovat suuri kasvava tekijä ja tulee varmasti luomaan oman sarjansa kilpapelien joukossa. Lisäksi virtual reality -pelien kehitys on mielenkiintoista kilpailullisen pelaamisen kannalta.

Miltä sitten näyttää obsaajien tulevaisuus? Tälläkään hetkellä obsaajia ei tarvita kaikissa peleissä. Mobiilipeleissä en näe syytä varsinaiselle obsaamiselle, vaan kilpailut todennäköisesti järjestetään niin, että kunkin pelaajan mobiililaitteen näyttöä striimataan tai tallennetaan ja useamman laitteen ollessa mukana peliohjaaja valitsee kenen laitetta milloinkin näytetään. Mielenkiintoista tulee olemaan jo edellä mainitut VR-pelit. VR-pelit ovat vielä hyvin varhaisessa vaiheessa ja niiden puolella ei kilpailullista pelaamista vielä ole. VR-pelin obsaaminen tulee olemaan suurehko haaste. Onko obsaaja VR-laseineen pelimaailmassa vai lentääkö hän siellä freecamin avulla? Tarvitaanko obsaajia lainkaan vai näytetäänkö vain pelaajien omaa POV-kuvaa vai onko kenties katsojalla itsellään täysi valta valita mitä hän haluaa nähdä ja mistä kuvakulmasta? Kaikki riippuu varmasti kilpailullisten VR-pelien genreistä, joita ei vielä edes tiedetä. Nykyisenlaiset FPS- ja RTS-pelit kääntyvät huonosti VR:n puolelle sellaisinaan.

Tällä hetkellä näen kuitenkin obsaamisen hyvänä ja kasvavana osaamisena. Kilpailullinen pelaaminen tulee olemaan varmasti vielä vuosia nykyisen kaltaista ja suosituimmat genret ovat sellaisia, joita tarvitsee obsata. Lisäksi obsaaminen nyt antaa valmiudet ja työkalut kehittää itseään obsaajana pelien kehittymisen mukana. Tavot pelata videopelisiä muuttuvat ja näin ollen myös tavot obsata niitä.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Kraneis, S. ja Rantala, K. 2018. Kaikki e-urheilusta. Helsinki: Urheilumuseo.

Rönkä, O. 2018. E-urheilun käsikirja. Helsinki: Otava.

Tuotantoraamattu. 2018. FTW live, Yleisradio.

Verkkolähteet:

Elokuvantaju. 2018. Oppimateriaali, kuva, kuvaus. Luettu 11.12.2018.
<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva.jsp>

Imagine. 2018. Pro esports observing. Kuunneltu 3.12.2018.
<https://broadcast.gg/pro-observing/>

Pelilähteet:

Counter-Strike: Global Offensive. 2012. Valve Corporation.

Fortnite. 2017. Epic Games.

Overwatch. 2016. Blizzard Entertainment.

PlayerUnknown's Battleground. 2017. Bluehole.

Haastattelulähteet:

Agge, Asko. Peliohjaaja. 2018. Haastateltu 9.12.2018. Haastattelija Hiltunen, Jyri.

Kuvalähteet:

KUVA 1. Kuvakaappaus. Yle areena, FTW live kolmas jakso. 2018.

KUVA 2. xbox.com. 2018.

KUVA 3. elgato.com. 2018.

KUVA 4. Kuvakaappaus. Yle arena, FTW live ensimmäinen jakso. 2018.

KUVA 5. Kuvakaappaus. Yle arena, FTW live toinen jakso. 2018.

KUVA 6. Kuvakaappaus. Yle arena, FTW live kolmas jakso. 2018.

KUVA 7. Kuvakaappaus. Yle arena, FTW live neljäs jakso. 2018.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelu kysymykset peliohjaajalle Asko Agge.

1. Kuinka paljon peliohjaajalla on mahdollisuuksia päättää lähetyksen sisällöllisistä asioista tai ilmeestä?
2. Valitseeko peliohjaaja obsaajien määrän?
3. Minkälaista kommunikaatiota peliohjaaja käyttää ollessaan yhteydessä tarkkaamoon?
4. Oletko peliohjaajana tyytyväinen tiimin sisäiseen kommunikaatioon vai olisiko jotain pitänyt tehdä eri tavalla?
5. Etsitkö peliohjaajana muiden obsaamia lähetyksiä ja kuinka paljon muiden tyyli vaikuttaa omaan tapaan tehdä lähetystä?
6. Tuleeko mieleen vielä jotain peliohjaajan tehtävää, jota obsaajat eivät lähetyksessä näe?