

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Media-alan koulutus

Sanna Suhonen

VIDEOPELIN KÄSIKIRJOITTAMINEN

Opinnäytetyö  
Kesäkuu 2015



**Karelia**  
AMMATTIKORKEAKOULU

**OPINNÄYTETYÖ**  
**Kesäkuu 2015**  
**Media-alan koulutus**

Länsikatu 15 80110 JOENSUU  
p. (013) 260 6991 p. (013) 260 6906

Tekijä  
Sanna Suhonen

Nimeke

Videopelin käsikirjoittaminen

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli löytää keino kirjoittaa käsikirjoitus videopelille. Tämän toteutin tarkastelemalla erilaisia tapoja kirjoittaa tarinaa. Perehdyn työssäni elektronisten pelien historiaan ja käsittelen videopelin rakentamiseen liittyviä tärkeitä aiheita, kuten tarinan synty, pelien lajityypit ja kohderyhmät. Tietopohjana olen käyttänyt kirjallisuutta ja pelialan artikkeleja.

Työssä on pohdittu myös pelien asemaa nyky maailmassa ja miksi videopelejä pelataan. Työni toiminnallisessa osassa selvitän yksityiskohtaisesti omaa The Lost One -projektiin kirjoitettua käsikirjoitustani.

Kieli  
suomi

Sivuja 31  
Liitteet 1  
Liitesivumäärä 22

Asiasanat  
video peli, käsikirjoittaminen, kauhu, oppiminen



**THESIS**  
**June 2015**  
**Degree Programme in Communication**

Länsikatu 15 80110 JOENSUU  
p. (013) 260 6991 p. (013) 260 6906

Author

Sanna Suhonen

Title

Scriptwriting for a Video Game

Abstract

The purpose of this thesis was to find a way to write a script for a video game. This was carried out by observing different styles, how to write a story. In the thesis history of electronic games is examined, as well as other important subjects concerning constructing a game, such as an initial idea for a story, game genres and their target groups. As a knowledge base literature and gaming industry articles have been used.

This work discusses the state of video games in modern society and reasons for playing them. In the fictional part, the thesis project, a game called The Lost One, and its script are explained in detail.

Language  
Finnish

Pages 31  
Appendices 1  
Pages of Appendices 22

Keywords

video game, scriptwriting, horror, learning

## Sisältö

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Johdanto.....                               | 7  |
| 2 | The Lost One-projekti.....                  | 8  |
| 3 | Videopeleistä yleisesti.....                | 11 |
|   | 3.1 Videopelin määritelmä.....              | 11 |
|   | 3.2 Videopelien tutkimus.....               | 12 |
|   | 3.3 Peliperspektiivi ja -mekaniikat.....    | 12 |
|   | 3.4 Lajityypit.....                         | 14 |
|   | 3.5 Kohderyhmä.....                         | 16 |
| 4 | Videopelien kerronta.....                   | 17 |
|   | 4.1 Käsikirjoitus.....                      | 17 |
|   | 4.2 Narratiivi.....                         | 17 |
|   | 4.3 Kerronta.....                           | 18 |
|   | 4.4 Juoni.....                              | 19 |
| 5 | Kauhu lajityyppinä.....                     | 21 |
|   | 5.1. Yleisesti.....                         | 21 |
|   | 5.2. Selviytymiskauhu.....                  | 22 |
| 6 | Miksi pelejä pelataan?.....                 | 23 |
|   | 6.1 Immersio.....                           | 23 |
|   | 6.2 Pelaaminen sosiaalisena toimintana..... | 25 |
| 7 | Pohdinta.....                               | 26 |

## Lähteet

|  |    |
|--|----|
| Liite 1, The Lost One-käsikirjoitus..... | 32 |
|--|----|

## Keskeinen sanasto

|                      |  |
|----------------------|--|
| Elektroninen peli    | Nimitys, joka kattaa kaikki tietokone-, konsoli- elektroniikka-, virtuaali-, verkko- ja mobiilipelit (Huhtamo & Kangas 2002, 361).   |
| Immersio             | Voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että sulautuu mediaan ja "uppoaa" virtuaaliseen mediamaailmaan (Suomen Mediaopas, 2014).  |
| Interaktiivisuus     | Vuorovaikutteisuus, jonka muodot voidaan jakaa kolmeen ryhmään: ihmisten välinen vuorovaikutus, ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutus, koneiden välinen vuorovaikutus (Huhtamo & Kangas 2002, 362). Peliin vuorovaikutteisuus käsittää kaiken pelaajan vaikutusmahdollisuuden peliin ja sen tapahtumiin (Manninen 2007, 63). |
| Konsolilaite         | Pelitarkoitukseen luotu laite. (Huhtamo & Kangas 2002, 362).   |
| Konsolipeli          | Konsolilla pelattava peli, jossa näyttönä toimii television ruutu. (Huhtamo & Kangas 2002, 362 ja 364).  |
| Lajityyppi           | Lajityyppi eli genre tarkoittaa jotain tyyllisuuntaa jonkin taiteenalan laatua, lajia, luokkaa, tyyppiä tai esitystapaa (Huhtamo & Kangas 2002, 361).  |
| Pelimekaniikka       | Pelille ohjelmoidut säännöt, jonka mukaan peli toimii ja pelataan.   |
| Pelimoottori         | Englanniksi game engine. Peliin ohjelmakoodin pääosa, jota hyödynnetään useissa eri peleissä (Huhtamo & Kangas 2002, 363).   |
| Selviytymiskauhupeli | Survival horror eli videopelien lajityyppi, jossa pelaajan on selviydyttävä vähäisillä varustuksilla pelissä esiintyvistä kau-   |

|               |  |
|---------------|--|
|               | heuksista.   |
| Teema         | Määrittää pelin sisällön. Voidaan verrata elokuvan aiheeseen ja teemaan, jotka määrittävät mistä elokuva kertoo (Aaltonen 2011).   |
| Tietokonepeli | Tietokoneella pelattava videopeli. Peli asennetaan tietokoneelle cd-romin, levykkeen tai verkon kautta ja se hyödyntää tietokoneen käyttöliittymää (Huhtamo & Kangas 2002, 364). |
| Videopeli     | Videopeli on konsolilla tai tietokoneella pelattava videopeli.   |
| Zombi         | Elävä kuollut ihminen, joka tarvitsee ravinnokseen ihmisten aivoja.  |

# 1 Johdanto

Yhä useampi on sopeutunut ajatukseen, että pelit eivät ole enää ainoastaan lasten viihdettä. Peleissä kerrotaan tarinaa aivan samalla lailla kuin elokuvissa, mutta tarinan vastaanottaminen voi olla toiminnallisempaa. Opinnäytetyössäni tutkin, kuinka elektroniselle pelille tai helpommin sanottuna videopelille kirjoitetaan käsikirjoitus. Työssäni käytän esimerkkinä *The Lost One* ("Eksynyt") -projektiani, jossa kirjoitan käsikirjoituksen pelille ja rakennan itse käsikirjoituksessa esitellyn pelin Unity-ohjelmistolla. Tämän lisäksi tutkin myös videopelien historiaa ja mistä videopelin tarina syntyy. Opinnäytetyössäni keskityn kauhupeleihin, koska *The Lost One* peli luontevimmin luokitellaan kauhupelilajityyppiin.

Opinnäytetyössäni esittelen aluksi *The Lost One* projektini lyhyesti. Kolmannessa kappaleessa etenen käsittelemään elektronisten pelien historiaa kevyesti ja pohdin, mikä tekee pelistä pelin. Käsittelem videopelin rakentamisessa olevia tärkeitä aiheita, kuten tarinan synnyn, lajityypit ja kohderyhmän. Tietopohjana olen käyttänyt kirjallisuutta ja pelialan artikkeleja. Myöhemmin myös pohdin pelien asemaa nykymaailmassa ja miksi videopelejä pelataan. Lopuksi käsittelem yksityiskohtaisesti *The Lost One* projektiin kirjoitetun käsikirjoituksen. Tutkin, mitä on otettava huomioon kirjoitettaessa tarinaa videopelille ja kuinka tekstistä näkyy interaktiivisuus pelaajan kanssa. Selvitän, mikä tekee tästä tarinasta pelin eikä elokuvaa.

Projekti lähti käyntiin halusta oppia tekemään videopelejä tulevia työmahdollisuuksia varten ja oppia tuntemaan, mistä pelin tekeminen alkaa. Opinnäytetyölläni toivon esitteleväni ainakin yhden tavan kertoa tarinaa.

## 2 The Lost One – projekti

Opiskellessani Karelia ammattikorkeakoulussa aloin etsimään sitä omaa paikkaani, jossa olisin hyvä ja tuntisin oloni itsevarmaksi työntekijäksi. Ryhmäprojekteissa kokeilin erilaisia rooleja, jotka sopisivat minulle. Viimein löysinkin itseni editointihuoneesta yhä useammin. Yksin tietokoneella työskentely tuntui omalta paikalta. Näihin samoihin aikoihin kiinnostuin tietokonepelien tekemisestä, josta sain inspiraatiota kokeilla sitä.

Aloitin *The Lost One* -projektin (silloin kutsuttu "Untitled") suunnittelun keväällä 2014, kun latsin Unity-ohjelmiston tietokoneelleni itsenäistä opiskelua varten ihan vain ajanvieton merkeissä. Tässä vaiheessa minulla ei ollut minkäänlaista ideaa, mitä haluaisin tältä omalta projektiltani. Harjoittelin ohjelmiston käyttöä opiskelemalla itsenäisesti apunani Unityn omat ohjeistukset ja *YouTube* -sivustolta löytyvillä videoilla. Ohjelmisto tuntui hyvin yksinkertaiselta käyttää, mutta olen hidaskäyttöinen, joten helppoa itsenäistä opiskelua ei ole ollut. Motivaatio onneksi oli vielä tällöin korkealla, joten edistyin ohjelmiston kanssa yllättävänkin nopeasti.

Ensimmäinen kokeiluni oli pieni huone, jossa hahmo istui sohvalla katsomassa telkkaria kun peli avattiin. Hänen astuessaan pois sohvalta ovella alkoi kuulumaan koputusta. Pelaajan mennessä avaamaan oven peli loppui, koska pelihahmon oli tarkoitus kuolla hirviön hyökätessä hänen päälleen. Grafiikoita pelissä ei ollut lainkaan ja käytin vain valmiiksi Unity-ohjelmiston sisältä löytyvästä kaupasta löytämiäni esineitä. Projekti on tällä hetkellä kadonnut, koska koneeni rikkoutui enkä saanut koskaan tätä projektia täysin valmiiksi. Pelimekaniikat olivat siellä, mutta tekstuurit ja muut esineet, jotka olisivat tästä tehneet pelin, puuttuivat täysin.

Ensimmäisen projektin jälkeen aloitin alusta ilman suunnitelmaa. Manninen toteaa, että pelin toteuttaminen ilman suunnitelmaa on verrattavissa talon rakentamiseen ilman piirustuksia. Yritysten ja erehdysten kautta voidaan saada jonkinlainen tuote, mutta lopputulos ei ole varmaa (Manninen 2007, 28). Jatko



Unityn opiskelua osana oma projekti työskentely kurssia ensiksi keskusteltuani siitä opettajien kanssa, koska Unity alkoi viemään jo isomman osan aikaa opiskeluistani.

Seuraavaksi pelini tarvitsi käsikirjoitusta, mutta ensimmäisen version kirjoitettuani en ollut varma, kuinka sellainen itseasiassa kirjoitettaisiin videopelille. Minulla oli aikaisempaa kokemusta kirjoittamisesta koulussa tehdyistä projekteista, joten täysin ulkona aiheesta en kuitenkaan ollut. Pelien tarina kuitenkin poikkeaa normaalista kerronnasta pelaajan ollessa läsnä ja vaikuttamassa pelin maailmaan, kun taas esimerkiksi elokuvassa katsoja ei voi vaikuttaa elokuvan lopputulokseen. Tässä tilanteessa sain idean opinnäytetyölleni eli pienen idean poikasen lähteä tutkimaan, kuinka käsikirjoitus kirjoitetaan videopelille.

Aihetta käsikirjoituksella ei tarvinnut miettiä kauan. Otin inspiraatiota peleistä, joita itse pidän ja pelaan. Sovelsin ideaani pariin erilaiseen käsikirjoitukseen, jotka eivät saaneet oikein tuulta alleen. Alkuperäisissä ideoissa keskityin liikaa itse pelattavuuteen, en niinkään tarinan kertomiseen, mikä vaikeutti prosessia huomattavasti. Tutkittuani opiskelumateriaaleja juttelin opettajien ja lähipiirini kanssa ja sain idean, mitä haluan kirjoittaa. Suunnittelin pelille konseptin, jota pystyin kehittämään. Gracen mukaan pelinkonseptissa kuvataan pelin eri toiminnot. Se sisältää pelaajan tavoitteet ja kertoo kuinka pelaaja saavuttaa tavoitteet. Pelikonseptin tulisi myös kertoa, missä pelin tapahtumat sijaitsevat. (Grace 2008.) Pelikonseptin ideoita saa katsottua Vuorelan mukaan esimerkiksi pelien takakansiteksteistä, joissa peli kuvataan lyhyesti ja kerrotaan pelaajan toiminnasta, jota lajityypin peli on ja pelin nimi (Vuorela 2007, 43). Konseptin avulla mietin, millaisen pelin haluaisin tehdä ja millaista peliä itse haluaisin pelata. Pohdin myös, mikä minua itseäni kiinnostaa videopeleissä ja miksi pelaan niitä.

Alun perin ideat pyörivät luolastoissa ja hirviöiden ympärillä, mutta lopulta päädyin kirjoittamaan pariskunnan murhenäytelmästä. Mies yrittää selvittää synkää elämänvaiheestaan tukeutumalla vaimoonsa, josta paljastuukin myöhemmin erilaisia puolia niin kuin tarinassa saadaan nähdä. Tämä on peli, jossa pelaaja itse voi päätellä mitä pelissä esitellessä talossa tapahtuu minkä

toivon luovan mystiikkaa pelaamiseen. Itse pelaan pääasiassa kauhulajityyppiin kuuluvia videopelejä, koska ne kiinnostavat minua. Niissä voidaan esittää asioita, jotka eivät tapahdu oikeassa elämässä. Pystyn videopelin avulla pääsemään itse sellaisen keskelle toisin kuin kauhuelokuvissa, joita katson myöskin. Videopeliä pelatessa en voi huutaa kuin itselleni tehdessäni jotain tyhmää toisin kuin elokuvassa kiljuvalle blondille, joka tulee juuri murhatuksi.

Käsikirjoitusta kirjoittaessani jouduin ottamaan huomioon enemmän peleissä tunnettuja asioita, mikä on erilaista elokuvakäsikirjoituksissa. Esimerkiksi, jos peli on kuvattu ensimmäisestä persoonasta, mikä tarkoittaa sitä, ettei pelaajan hahmoa nähdä koko pelin aikana, tulevat hengitysäänet hyvin tärkeiksi kerrottaessa millainen tilanne on kyseessä ja mikä on hahmon tilanne fyysisesti ja henkisesti.

Käsikirjoituksen valmistuttua rakennan käsikirjoituksen pohjalta pelin Unity-ohjelmistolla. The Lost One projekti on *first person* eli ensimmäisessä persoonan kuvakulmassa pelattava peli. Tarina kulkee eteenpäin pieniä tehtäviä tekemällä ja etsimällä päiväkirjan palasia, jotka rakentavat yhdessä tarinan kasaan. Pelissä on niin sanotusti tapahtumiksi kutsuttavia kohtauksia, joissa pelaaja ei voi hallita hahmoaan vaan joutuu katselemaan pelin etenemistä sivusta. Näissä avataan pelin päätarinaa, kun taas pääkirjassa voi löytää lisää tietoa ja tapahtumia, jotka selvittävät enemmän mitä talossa on tapahtunut. Jos päiväkirjan kaikki palaset löytyvät pystyy pelaaja tekemään valinnan pelin sisällä, joka avaa uuden loppukohtauksen.

“*The Lost One*” -projekti kokonaisuudessaan on valmiina 2016 alkuvuodesta. Kesäkuuhun 2015 mennessä käsikirjoitus ja pelin perusrunko ovat valmiit, minkä jälkeen alan työstämään jäljellä olevia asioita kuten grafiikoita omalla ajallani valmistuttuani Karelia ammattikorkeakoulusta. Valmistuessaan julkaistava peli on vapaasti ladattava ei-kaupallinen tuote. Peli toteutetaan englannin kielellä. Opinnäytetyöni on tarkoitus antaa apua ja ohjeita videopelin käsikirjoittajille ja -tekijöille.

## 3 Videopeleistä yleisesti

### 3.1 Videopelin määritelmä

Peli-termi on käsitteenä kohtuullisen väljä, joten sen sisään mahtuu hyvin erilaista pelaamista ja toisistaan poikkeavia pelimuotoja (Manninen 2007, 16). Kaikesta huolimatta videopelit eivät ole joutavanpäiväisiä leluja. Ne ovat ihmisten kokemusmaailmoihin, psyykkisiin ja fyysisiin valmiuksiin, sosiaalisiin suhteisiin sekä yleensä aikamme mediakulttuuriin laajasti ja syvästi vaikuttavia voimia (Huhtamo ja Kangas 2002, 9). Yhä useampi on alkanut hyväksymään videopelit osana jokapäiväistä viihdettä, kuten telkkarin katselu eikä vain lastenleluina. *Minecraft* peliä on käytetty jopa osana opetusta.

Yksinkertaisuudessaan peli tarkoittaa vähintään kahden osapuolen välistä vuorovaikutusta, jota ohjaavat säännöt (Huhtamo ja Kangas 2002, 19). Peli rakentuu yleensä jonkin konfliktin ympärille ja siinä on tavoite, johon pelaaja pyrkii peli maailman antamien resurssien avulla. Peli päättyy, kun nämä tavoitteet on täytetty.

Osa tätä pelien ja leikkien jatkumoa ovat elektroniset pelit, jotka ovat kehittyneet varhaisimmista kortti- ja lautapeleistä nykyiseen digitaaliseen muotoonsa (Huhtamo ja Kangas 2002, 19; Manninen 2007, 16–17). Opinnäytetyössäni käsittelen suurimmaksi osaksi vain elektronisia pelejä enkä pohdi niiden historiaa, kuinka ne ovat kehittyneet leikeistä nykyiseen muotoonsa.

Mielestäni kannattaa erottaa leikkiminen peleistä erilleen, vaikka pelit olisivatkin peräisin leikeistä. Leikit ovat monilta osin pelien kanssa hyvin läheisiä, mutta niiden erot ilmenee siinä, mikä kummassakin viehättää. Pelit ovat tavallaan ongelmia ja niissä ilo syntyy pelin ongelmien haastavuudesta sekä ratkaisujen ja strategioiden löytymisestä, kun taas leikeissä pelkkä tekeminen onkin juuri se palkitsevin osa-alue. Asiaa voi selventää hiekkalaatikkoesimerkillä. Kyse ei ole siitä, kuka tekee hienoimman hiekkakakun vaan siitä, että pelkkä hiekasta rakentaminen on hauskaa ja palkitsevaa lopputuloksesta huolimatta. Hyvissä pe-

leissä voikin nähdä leikkimisaspektin pelin omana hiekkalaatikkona, joka tarjoaa pelille kaikki ne interaktiiviset osat, jotka tekevät varsinaisesta pelaamisesta hauskaa.

### **3.2 Videopelien tutkimus**

Elektronisten pelien tutkimus on useimmiten keskustelua narratologian ja ludologian välillä (Juul 2005, 15). Narratologia terminä on lähtöisin Aristoteleen Runousopista ja kirjallisuudentutkimuksesta. Narratologian eli kerronnallisuuden käsitettä käytetään nykyisin kuitenkin yleisesti paljon laajemmin. Ludologia taas tarkoittaa pelien tutkimusta, joka on alusta alkaen keskittynyt irrottautumaan narratologiasta omaksi akateemiseksi pelien tutkimisen alaksi. (Juul 2005, 15–16.)

Elektronisia pelejä tutkiessa tulisi tiedostaa niiden koko historia, joka on johtanut keskusteluun narratologian ja ludologian välillä. Juulin (2005, 15–16) mukaan keskustelu ei aina ole kovin mielekästä, vaan sillä on taipumus vuorotella pinta-puolisten sanojen ja merkityksellisten aiheiden vakavan tutkimuksen kesken. Hänen mukaansa voidaan kuitenkin olettaa, että kerronta on kerrontaa missä muodossa tahansa.

Opinnäytetyössäni en ole keskittynyt määrittämään pelien tutkimustani kummastakaan näkökulmasta. Enemmän olen keskittynyt löytämään keinon, kuinka pelien käsikirjoitukset toimivat ja kuinka sellainen kirjoitetaan niin, että käsikirjoituksesta saadaan mahdollisimman paljon irti heti, kun pelintekijät saavat sen käsiinsä.

### **3.3 Peliperspektiivi ja -mekaniikat**

Peliperspektiivillä tarkoitetaan käytännössä näkökulmaa, jonka pelaaja ruudullaan näkee. Peliperspektiivejä on lukematon määrä ja vuosien varrella peleissä on nähty toinen toistaan erikoisempia ratkaisuja. Nykypäivänä on kuitenkin vaikiintunut kolme valtavirtapeleissä eniten käytettyä peliperspektiiviä: kiinteä perspektiivi, ensimmäisen persoonan perspektiivi ja kolmannen persoonan per-

spektiivi. Nämä ovat nimenomaan 3D-peleissä eniten käytetyt peliperspektiivit. 2D-perspektiivit olen jättänyt tämän opinnäytetyön ulkopuolelle.

Omassa opinnäytetyössäni keskityn vain *“first-person”* eli ensimmäisen persoonan mekaaniikoihin, koska käsiteltävä pelini pelataan tässä muodossa. Tällaisissa peleissä kamera on sijoitettu pelihahmon silmiin, jolloin pelaaja näkee saman mitä pelihahmokin näkee. Pelissä pelaaja ohjaa tapahtumia ja kokee ne pelihahmon sisältä, jolloin voidaan ajatella pelaajan olevan pelihahmo eli pelin ”minä”.

Tällaisessa pelissä pelaaja ei koskaan näe kokonaan pelihahmoa jolla hän pelaa, joten erilaiset tilanteet tulee esittää erilaisin keinoin. Pelaajan nähdessä pelihahmonsa kasvot voi niistä paljastua erilaisia tunnetiloja ilmeillä. Kun kasvoja ei nähdä on nämä osoitettava erilaisin keinoin. Monissa tunnetuissa ensimmäisen persoonan kauhupeleillä tämä tehdään hengittämisen äänillä. Ahdistunut hahmo hengittää raskaammin ja nopeammin, kun taas rauhoittuneen hahmon hengitystä ei kuule. Hätäntyneenä voi kuva huojua tai voi siihen lisätä erilaisia efektejä esimerkiksi pehmennystä, että näyttäisi siltä että hahmoa pyöräyttäisi.

Tavallista on myös, että pelissä oleva hahmo puhuu itsekseen kertoakseen minne pelaajan pitää mennä tai tehdä seuraavaksi, mutta ei sen enempää, ettei pelaajan immersio itsestään pelin maailmassa hajoa. Pelit pohjautuvat sääntöihin, jotka on määritelty etukäteen eivätkä muutu pelin kesken tai pelien välissä. Pelaajat voivat vaikuttaa pelin tapahtumiin näiden sääntöjen määräämillä tavoilla, ja pelin reaktio näihin tapahtumiin määräytyy samojen sääntöjen mukaan.

Videopeleissä näitä sääntöjä voidaan kutsua pelimekaniikoiksi, mutta siitä, mitä pelimekaniikalla tarkalleen ottaen tarkoitetaan, on monia mielipiteitä. Pelimekaniikat vaihtelevat myös pelityylistä riippuen. Jaime Griesemer kirjoittaa pelimekaniikan olevan pelaajan toiminnallisuutta rajoittava tekijä, joka määrää osan pelaajan pelikokemuksesta. Hänen mukaansa pelimekaniikan on tarkoitus rajoittaa pelin interaktiivisuutta, jotta pelaaja ohjautuisi hauskempaan pelikokemukseen (Griesemer 2011).

Yksimielistä tai yksiselitteistä määritelmää pelimekaniikalle tunnu olevan, mutta pelimekaniikoita tulkitaan samankaltaisesti, joten pelimekaniikasta puhuttaessa tarkoitetaan suunnilleen samaa asiaa. Yhteinen ajatus on, että pelimekaniikka vaatii pelaajan osalta jonkinlaisen toiminnon, ja pelin täytyy vastata toimintoon määritetyllä palautteella. Tällaiset pienet asiat, mitkä saattavat normaalisit vaikuttaa oudoilta elokuvissa tai oikeassa elämässä ovat yleisestä käyttöön otettuja tapoja. Mekaniikat vaihtelevat rajusti myöskin kauhu lajityypin pelien väleillä, joten yksittäisestä tavasta ei voida kirjoittaa.

### 3.4 Lajityypit

Lajityyppeihin luokittelu on osottautunut hyödylliseksi tavaksi tarkastella niin kirjallisuutta, elokuvia ja videopelejä. Luokittelu ei ole kuitenkaan ongelmaton. Ongelmia tuottavat määritykset siitä, mikä tarkalleen ottaen muodostaa lajityypin (tai sen alalajityypin), lajityyppien päällekkäisyydet ja niiden hybridit sekä teosten esiintyminen useissa lajityypeissä samanaikaisesti. Ongelmia tuottavat myös yleisön kokemuksen rooli määriteltäessä lajityyppi ja se, että lajityyppien rajat ja jopa lajityypit itsessään muuttuvat jatkuvasti niin kauan kuin uusia teoksia tuotetaan (Altman 2002, 8–9; Wolf 2008, 259). Jatkuva uusien lajityyppien määrittäminen on haasteellista.

Järvinen (2002, 70) esittää tulkinnan, että pelit voidaan jakaa lajityyppeihin muista kulttuurimuodoista (elokuvat, kirjallisuus ja sarjakuvat) tutulla jaottelulla (toiminta, melodraama). Järvinen perustelee lajityyppiajatteluaan sillä, että näin peleistä voidaan löytää lajityypeistä riippumattomia yhteisiä nimittäjiä. Kolmi-nainen näkökulma muodostuu, kun konseptuaaliseen akseliin yhdistetään teknologinen ja audiovisuaalinen akseli. Teknologisen akselin muodostavat pelkästään pelaamiseen tarkoitettut laitteet, kuten pelikonsolit. Teknologisella akselilla ovat myös PC-, mobiiliteknologia- ja verkkosovellukset.

Audiovisuaalisen akselin muodostaa pelien audiovisuaalinen tyyli, joka rakentuu tekemällä valintoja elementtien toteutustapojen välillä. Peleissä näitä elementtejä on kolme: tila (esimerkiksi jalkapallokenttä), erilaiset objektit (esi-

merkiksi hahmot ja esineet) ja symbolit (pistelaskurit). Valitsemalla näille elementeille toteutustavat voidaan pelille luoda sen oma audiovisuaalinen tyyli.

Peleissä audiovisuaalinen tyyli on käsitteellinen työkalu, jolla voidaan luokitella pelit esteettisestä näkökulmasta aivan kuten kuvataidetta on luokiteltu tyyliuuntiin. Konsoli- ja tietokonepeleissä audiovisuaalisen tyylin muodostavat seuraavat elementit: näkökulma, ulotteisuus, äänimaailma, visuaalinen ilmiasu ja sensomotorisuus. Konseptuaaliselta akselilta erottuu neljä tyyliuuntaa: tila ja dramatiikka, lelumaisuus, pelaajien välinen vuorovaikutus sekä populaarikulttuurista tuttuja konventioita painottavat teemat. Peliteollisuutta voidaan verrata Hollywoodin elokuvateollisuuteen. Menestyvään konseptiin tulee sisällyttää riittävästi tuttua ja hieman jotain uutta. Tällä tavalla pelillä on edellytyksiä menestyä markkinoilla (Järvinen 2002, 70–86).

Omasta mielestäni kuitenkin videopelit muodostavat oman kokonaisuutensa viihteenä. Pelaaminen on henkisesti ja fyysisesti suoraa osallistumista viihteeseen, toisin kuin esimerkiksi elokuvat, joita Järvinen käyttää esimerkissään. Toisin kuin elokuvissa pelaajan osallistuminen eli vuorovaikutteisuus on keskeinen elementti kuvailtaessa ja luokiteltaessa elektronisia pelejä. Toiminta jota pelaaminen edellyttää, onkin yksi tapa luokitella videopelejä. Tätä prosessia kutsutaan interaktiivisuudeksi eli vuorovaikutteisuudeksi, joka on noussut yleisesti elektronisten pelien lajityyppien määritelmäksi (Wolf 2008, 259).

Päätavoite kertoo pelin interaktiivisuudesta eli vuorovaikutteisuudesta. Elektronisessa pelissä on melkein aina selvä tavoite, johon pelaaja pyrkii, ja tällöin tapahtuu vuorovaikutusta pelaajan ja pelin välillä. Pelihahmon tarkoitus on usein selvä, ja sitä voidaan analysoida osana peliä. Pelaajalle pelin tavoite on kannustin, ja yhdistämällä tavoite moniin eri vuorovaikutteisuuden muotoihin, joita pelissä esiintyy, voidaan määrittää, mihin lajityyppiin peli luokituu (Wolf 2008, 260).

Pelin tavoitteita voi olla useita tai tavoite voi olla jaettu eri vaiheisiin, mikä määrittää pelin lajityyppiä. Esimerkiksi *Pac-Man* voi olla ensisijaisesti luokiteltu ”keräämisspeliksi”, ja se voidaan luokitella myös ”pakopeliksi” tai ”labyrintti-

*peliksi*”, joskin toissijaisesti.

Wolf (2008, 261) esittää, että vuorovaikutteisuuden mukaan luokitellut elektronisten pelien lajityypit voidaan jakaa yli neljäänkymmeneen kategoriaan, joka on liian suuri määrä käytäväksi läpiksi tässä yhteydessä. Opinnäytetyöni *The Lost One*-projekti on pääasiassa lajityypiltään kauhupeli.

### 3.5 Kohderyhmä

Kohderyhmä on se joukko ihmisiä, joille peli suunnitellaan. Esimerkiksi tietty ikäluokka ja sukupuoli vaikuttavat pelitapoihin ja kiinnostuksen kohteisiin. Suoraan kasuaapeligenrestä jatkaen nousee tietenkin ristiriita siitä, miten yhdistää kohderyhmäajattelu siihen, että peli tavoittaisi mahdollisimman suuren yleisön.

Kiinnostavia pelejä yhdistävät viisi erilaista ominaisuutta, jotka ovat olleet ihmisen kehityksen kannalta tärkeitä asioita. Nämä ovat tarkkuus, ajoitus, metsästyks, alueen hallinta ja voiman projisointi (Koster 2005, 52-65). Pelimekaniikat olisi hyvä suunnitella näiden pohjalta. Naisten ja miesten näkemyksissä on kuitenkin eroja. Miehet pitävät asioiden oppimisesta mahdollisimman perusteellisesti, kilpailusta, tuhosta, kolmiulotteista tilaa hyödyntävistä pulmista ja kokeilusta. Naiset puolestaan nauttivat tunteisiin vetoamisesta, oikeaan elämään vertatista asioista, hoivaamisesta, dialogista ja sanallisista pulmista sekä esimerkillisten ohjeiden noudattamisesta (Schell 2008, 102-105). Ikäryhmillä on myös eroja ja pelin menestyksen kannalta on merkitystä, että kohdeyleisö on tiedossa.

Pelien lajityypit myös vaikuttavat kohderyhmään. Kasuaalipelaajat ovat vieläkin suurin lohko kaikista pelaajista ja kasuaalipelaajat etsivät videopeleistä vain viihdettä hetkeksi, kuten karkeasti sanottuna satunnaisesti elokuvateatterissa käynti. Tällainen kohderyhmä tuskin löytää *The Lost One*-projektia ja pelaa sitä. Tämä johtaa omassa projektissani siihen, että joudun vetämään sille lajityypin ja kohderyhmän tarkasti kauhuun. Kohderyhmä näin ollen olisi kasuaalipelaajien yläpuolella, mutta näin aiheesta kiinnostuneet löytäisivät sen. Tämän otin huomioon käsikirjoitusta kirjoittaessani.



## 4 Videopelien kerronta

### 4.1 Käsikirjoitus

Pelikäsikirjoitus (GDD) on kirjallinen dokumentti, joka sisältää kaiken suunnittelutiedon pelin toteuttamista varten (Ernest 2010, 54-55). Pelikäsikirjoituksia on muutamaa eri tyyppiä. High Concept Document käsittelee pelin yleisideaa. Game Treatment Document on syvällisempi versio High Concept Documentista. Character Design Document sisältää pelissä ohjattavan hahmon ominaisuudet, World Design Document määrittelee pelimaailman ilmeen ja Game Script-tyyppinen dokumentti sisältää kaiken edellä mainitun lisäksi vielä paljon muuta. (Ernest 2010, 56-58.) Tämän opinnäytetyön tuotoksena syntyvä pelikäsikirjoitus on tyypiltään Game Script eli pelikäsikirjoitus. Pelikäsikirjoitus on luonteeltaan joustava, ja sen sisältö saa muuttua peliprojektin edetessä.

Hyvästä pelikäsikirjoituksesta tulisi selvitä ainakin pelin yleisidea, esimerkki pelin kulusta, pelin genre, pelin alusta, tiivistelmä tarinasta, kuvaus pelimaailmasta ja lista pelimekaniikoista. Sen päätarkoituksena on kuitenkin yhdistää kaikki pelin suunnittelussa ilmenneet ideat eheäksi johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi ja toimia eräänlaisena suuntaa antavana majakkana kehitystyössä.

The Lost One-projektin käsikirjoituksessa on kyse vain käsikirjoituksesta itsessään eikä niinkään myytäväksi tulevasta pelistä kuten tässä kappaleessa ollaan käyty läpi. Toivon tuovani eroja tavalliseen käsikirjoitukseen ja pelikäsikirjoitukseen tällä opinnäytetyöllä, joita käsittelen tässä samassa kappaleessa enemmän.

### 4.2 Narratiivi

Narratiivisissa eli kerronnallisissa peleissä tarinalla on iso rooli. Narratiivi tarkoittaa kertomusta, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Usein tarinan keskivaiheen jälkeen tulee huippukohta, jolloin tarinan juoni kulminoituu ja ongelma ratkeaa.

Klassisen draaman mallin mukaan tarinan alussa esitellään henkilöt, tapahtumapaikka ja jokin ongelma. Alun jälkeen ongelmaa aletaan selvittää. Tarinan keskivaiheen jälkeen tulee huippukohta, jolloin ongelma selviää. Juonessa viimeinen vaihe on loppuratkaisu, joka on päättää tarinan. Klassisen draaman mallissa tarinan kaari muodostuu seuraavasti: esittely, ristiriita, kehittäminen, huippukohta, käännekohta, loppuratkaisu. (Dinehart 2012.)

Narratiivissa tapahtumat järjestyvät ajallisesti peräkkäin, vaikka tapahtumajärjestyksen ei tarvitse olla kronologinen. Narratiivissa voi olla myös esimerkiksi takautumia. Narratiivi eli tarina kuljettaa juonta eteenpäin. Myös peleissä on usein tarina, jota pelaajan avulla kuljetetaan eteenpäin. Toisaalta yksinkertaisemmat pelit, kuten Tetris ovat esimerkkejä peleistä, jossa ei ole narratiivia. Narratiivisen pelin suunnittelussa kannattaa ajatella kerrottavan tarinan rakennetta. Stephen Dineharten mukaan, tarkoituksena on ”siirtää” pelaaja pelin 14 tarinaan kaikkien hänen aistiensa kautta ja luoda uskottava draama, jossa pelaaja toimii näyttelijänä. (Dinehart 2012.)

Elokuvan ja videopelin kerronta eroaakin pääasiassa sillä, että elokuvassa katsoja on sivusta seuraava henkilö, kun videopelissä pelaaja toimii itse näyttelijänä tapahtumien keskellä. Käsikirjoittaminen tulee ajatella ja tehdä tämä asia mielessä pitäen.

### **4.3 Kerronta**

Pelin kerronta antaa syyn pelissä esiintyvillä tapahtumilla. Parhaimmillaan kerronta saa pelaajan jatkamaan peliä eteenpäin saadakseen tietää, mitä seuraavaksi tapahtuu. Kerronta saavuttaa tavoitteensa kolmella eri tekniikalla: eläytymisellä, palkitsemisellä ja samaistumisella.

Eläytymisellä tarkoitetaan pelaajan eläytymistä peliin niin syvästi, että pelimaailmasta tulee pelatessa todellisuutta ja todellisuus häviää mielestä. Palkitsemisellä tarkoitetaan, että pelaajalle kerrotaan enemmän pelimaailmasta pelin edetessä. Pelaaja haluaa jatkaa pelaamistaan vain saadakseen lisätietoa pelistä. Kolmanneksi pelaajan täytyy samastua pelimaailmaan, ja hänen on saatava

tietää, kuka on kuka ja mikä on mikä pelimaailmassa. Parhaiten pelimaailmaan samastuu, kun pelaaja samaistuu pelattavaan hahmoon. Tätä kutsutaan myös immersioiksi, josta lisää kappaleessa kuusi.

Bateman kertoo, että on tärkeää, että pelaaja mielletään pelaajaksi, kun pelin kerrontaa suunnitellaan. Pelaaja ei voi ajatella ainoastaan sivustakatsojana kun kyseessä on videopeli. Kerrontaa ja juonta ei voi ajatella samana asiana, kuten elokuva käsikirjoituksissa. Kerronta luo pohjan, jolla juoni tuodaan pelaajalle. (Bateman 2007, 5–7.) Manninen toteaa, että kerrontaa voidaan ilmaista teksteillä, kuvilla, animaatioilla tai muilla erilaisilla mediakomponenteilla. Pelin ja pelissä olevien hahmojen taustatarinat esitetään usein kerronnan avulla (Manninen 2007, 62). Eläytyminen on pelaajasta riippuvaista. Jokainen pelaaja eläytyy peliin eri tavalla, jolloin eläytymiskeinoja on vaikeaa suunnitella etukäteen, mutta suunniteltaessa pitää kyetä omaksumaan pelaajan rooli.

*The Lost One*-projektissa kerrontaa yritetään luoda jännittävillä tapahtumilla ja kysymyksiä herättävillä asioilla, jotka pelaajan tarvitsee selvittää pelaamalla tietääkseen loppuratkaisun ja mitä tarinassa tapahtuu, mikä ei ole aivan selkeää sen kanssa mitä pelaajalla aluksi näytetään. Hahmojen ja pelin tarina kerrotaan erikseen olevan kerronnan avulla eikä niinkään juonen avulla. Tämä tapahtuu peliin piilotetuilla minipeleillä, joita pelaaja voi halutessaan tehdä tai sitten jättää kokonaan tekemättä. Näitä minipelejä voi löytää talosta monista erilaisista paikoista.

*The Lost One* on pelattavissa tunnin mittaisessa pätkässä. Aika voi vaihdella myös puolesta tunnista kahteen tuntiin. Se riippuu pelaajan tavasta lähestyä peliä. Läpäistyään pelin pelaaja saa tietää tilaston, jossa kerrotaan kuinka monta salaisuutta eli minipeliä hän ei ollut löytänyt mikä voi innostaa pelaajan pelaamaan peliä uudelleen.

#### **4.4 Juoni**

Vuorela toteaa, että juoni ja tarina eivät ole sama asia. Juoni on pelin aikana kokemien tapahtumien kokonaisuus, johon pelintekijät voivat vaikuttaa. Tarina

syntyy, kun pelaaja pelaa peliä. Tarina on pelaajan sisäinen kokemus pelistä ja kun pelaaja muistelee pelin tapahtumia, hän muistaa oman tarinansa. (Vuorela 2007, 29.) Kun pelaajat keskustelevat keskenään samoista peleistä, he voivat kuulla, että pelissä voi edetä eri tavalla, vaikka juoni olisikin pelissä sama. Vaikka peli olisi juoneltaan lineaarinenkin, on pelistä syntyvä kokemus erilainen kaikilla. Incen mukaan lineaarinen juoni etenee suoraan pienestä kokonaisuudesta seuraavaan pieneen kokonaisuuteen. Pienten kokonaisuuksien summa luo juonen (Ince 2006, 49). Juoni voi myös olla epälineaarinen, jolloin pelillä voi olla useita eri loppuratkaisuita, mutta loppuratkaisuita voi olla vain yksikin.

Chandler toteaa, että pelien juonet voidaan jakaa kolmeen ryhmään. Peli voi olla juonipainotteinen peli, jolloin hahmot ja dialogi ovat tärkeitä tai pelit voivat olla pienistä osista koostuva kokonaisuus ja pienet osat ovat juoneltaan kevyitä. Näiden lisäksi, peli voi myös olla avoin pelimaailma, jossa ei ole varsinaista juonta tai pelaaja on vapaa suorittamaan juonen osat haluamassaan järjestyksessä. (Chandler 2007, 62–64.)

*The Lost One* on juonipainotteinen peli, jossa tarinan seuraaminen päiväkirjan teksteillä on tärkeää. Pelaajan pelatessa pelin läpi tekemättä yhtäkään minipeiliä, mitä löytää talosta hän saa yhden käsityksen tarinasta. Lopullinen ratkaisu kuitenkin löytää vasta, kun pelaaja löytää näitä minipeleiksi kutsuttuja asioita ja läpäisee nämä saadakseen uusia merkintöjä päiväkirjaan, jotka selittävät kuinka asiat todella menevät. Esimerkiksi pelaaja voi löytää olohuoneesta avaimen, jolla voi avata makuuhuoneesta vaatekaapin. Sieltä pelaaja löytää nuhjuisen ja likaisen hatun, joka kuului Andrewin vaimolle, Jillille. Tällöin peli avaa päiväkirjaan uuden kappaleen, jossa kerrotaan heidän lomamatkastaan Lontooseen. Lontoossa Jill ja Andrew olivat riidelleet ensimmäisen kerran, jolloin hattu oli mennyt pilalle tapahtumien johdosta. Pelissä ei ole tärkeää, miksi hattu on yhä tallessa vaatekaapin perällä vaan se on tärkeää, että se kertoo tarinaa pelaajalle.

Tämä tekee *The Lost One* pelistä pelaajalle vapaasti lähestyttävän pelin, jonka voi pelata halutullaan tavalla. Elokuvan käsikirjoituksessa tällaiset tapahtumat on kirjoitettava ylös lopulliseen versioon ja näytettävä katsojalle, koska oleellista

on vain tapahtumat, jotka näytetään television ruudulla ja näin ollen on kirjoitettu ylös käsikirjoitukseen. Videopeleissä tällaiset piilotetut asiat ovat mahdollisia.

Juonen suunnittelu on tärkein käsikirjoittajan tehtävä, koska juoni lopulta yhdistää muun sisällön peliksi. Juonessa määritellään mitä tapahtuu, milloin tapahtuu ja missä järjestyksessä tapahtumat ovat ja mikä on tapahtumien lopputulos. Juonen täytyy palvella pelityyliä. Juonen kaari tulee rakentaa pelin tunnelmaa parantaen ja luoden lisää jännitettä, kun pelaaja samaan aikaan lähestyy pelin huipentumaa. Juoneen pitää ajoittaa sopivasti toimintaa, mutta pelaajalle pitää myös suoda taukoja pelitilanteisiin, jotta hän ei joutuisi kokemaan liikaa toistoa pelin edetessä. Pelin huipentuman täytyy olla juoneen sidoksissa. Jos loppuhuipentuman jälkeen pelaajalle esitellään uusia asioita, joilla ei ole ollut mitään tekemistä juonen kanssa, saattaa loppuhuipentuma latistaa pelielämyksen jopa täysin. (Bateman 2007, 13–14.)

Videopeleissä on mahdollista esittää uusia asioita samaan tarinaan, esimerkiksi kun pelaaja pelaa pelin uudelleen läpi, jolloin voi avata käytettäväksi uuden alueen pelissä josta paljastuu peliin yksityiskohtia. Tällaista voidaan kutsua ”*new game+*” (uusi peli) mikä tarkoittaa sitä, että jo kerran pelatussa pelissä on uusia ominaisuuksia. Elokuviissa tämä ei ole mahdollista ellei elokuvasta tehdä kokonaan toista osaa.

## **5 Kauhu lajityyppinä**

### **5.1. Yleisesti**

Väkivalta on ollut osana ihmiselämää ja yhteiskunnallista todellisuutta läpi ihmiskunnan historian ja sen liittäminen on tullut myös erottomattomaksi osaksi taidetta ja viihdettä. Kauhu lajityyppinä juontaa juurensa erittäin kauas ihmiskunnan historiaan. Bacon (2010, 21, 35) toteaa, että viihdeväkivallan katsominen saattaa auttaa ihmisiä oppimaan ja hallitsemaan omia pelkojaan. Viihteellisesti tehdyn kuvan avulla pystyy kohtaamaan pelkonsa ja tekemään ne

vaarattomaksi.

Pelon tunteesta huolimatta ihminen onkin aina tuntenut lumoa kaikkea kiellettyä kohtaan. Elektroninen peli tarjoaa mahdollisuuden kokea kielletyn nautinnon pelaamisen kautta, jonka avulla pelaaja on osana tätä esitettyä maailmaa. Pelaaja pääsee olemaan osana viihteellisesti luotua kauhuympäristöä ja saamaan suoran kontaktin siihen oman pelaamisensa kautta.

Kauhupelejä lajityyppinä on vaikea määrittää muutamalla sanalla. Toisin kuin muilla pelien lajityypeillä on selkeät teemat ja pelimekaniikat, joilla ne voidaan luokitella, kauhupelen säännöt vaihtelevat hyvinkin laajasti. Mikä tekee kauhusta lajityyppinä ainutlaatuisen on niiden yhdistävä tekijä, jolla yritetään saada pelaaja säikähtämään (Pruett 2003). Tällaisissa peleissä keskeisessä osassa ovatkin tunteet, kuten pelko, ei niinkään pelimekaniikka itsessään. Pelimekaniikkaa tuetaan ympäristöllä, äänitehosteilla ja musiikilla tai musiikin poistamisella.

## 5.2. Selviytymiskauhu

Yleisin kauhupelien genreä edustava laji on selviytymiskauhu eli englanninkielellä tunnetumpi nimitys - *“survival horror”*. Lajityypin peleissä kirjaimellisesti pelaajan on selviydyttävä erilaisista tilanteista hengissä. Tyypillistä on, että pelaaja on loukussa rakennuksessa tai alueella, joka on täynnä erilaisia hirviöitä täysin pelistä riippuen. Tyypillistä on, että pelissä selviydytään vähällä varustuksella tai piiloutumalla vihollisilta. Näitä kahta elementtia säätelemällä lisätään pelin vaikeusasteita. Mitä vähemmän pelaaja saa esineitä puolustaakseen itseään, sitä vaikeammaksi peli muuttuu. Selviytymiskauhun genreen kuuluvissa peleissä juoni kulkeutuu eteenpäin useimmiten erilaisten pienten selvitettävien pulmien avulla, kuten etsimällä avain lukittuun rakennukseen.

Ensimmäinen selviytymiskauhupeliä edustanut peli oli vuonna 1992 ilmestynyt *Alone in the Dark*, joka ilmestyi tietokoneille. Guinnessin suuri ennätyskirja (Guinness World Records) on palkinnut pelin ensimmäisenä 3D-

selviytymiskauhupelinä. Pelin tarinat perustuivat kuuluisan H. P. Lovecraftin tarinoihin. Tunnetuksi lajityypin teki kuitenkin vuonna 1996 Resident Evil (alkup. nimi *Biohazard*), jossa pelaajan täytyy selviytyä erikoisagenttina kartanossa joka on täynnä nälkäisiä zombeja. Tämän jälkeen selviytymiskauhupeljä on alkanut ilmestymään tasaista tahtia konsoleille ja tietokoneille. Tuorein ilmestynyt suuremman budjetin selviytymiskauhupeli on The Evil Within, joka ilmestyi lokakuussa 2014.

Vaikka useimmiten selviytymiskauhupeleissä on kyse selviytymisestä vähäisillä tarvikkeilla, on myös mahdollista, että näitä tarvikkeita ei ole ollenkaan. Esimerkkinä Amnesia: The Dark Descent, joka ilmestyi vuonna 2010 tietokoneille. Amnesiassa pelaajalle ei anneta minkäänlaisia puolustautumiskeinoja pelin vihollisia vastaan, vaan hänen täytyy käyttää ympäristöään piiloutuakseen hirviöiltä ja selvittääkseen pelin tarinan.

The Lost One-peli on inspiroitunut tämän kaltaisista peleistä ja tulee muistuttamaan valmistuessaan pelimekaaniikoiltaan Amnesiaa ja muita tämän kaltaisia pelejä, kuten Dear Esther, joka ei kuitenkaan itsessään lukeudu kauhupelien lajityyppiin. Pelaajalla ei ole mahdollisuutta puolustautua hirviöiltä, kuin piileskelemällä tai hämäämällä niitä.

## **6 Miksi pelejä pelataan?**

### **6.1 Immersio**

Pelien fiktiivinen luonne ja pako arkitodellisuudesta houkuttelevat monia pelaajia (Latva 2004, 37). Pelaajalle tarjotaan mahdollisuuksia tehdä asioita, joita ei arkielämässä voi tehdä. Videopelin pelaamisen motivaatio tulisi syntyä pelaajassa itsessään. Pelin pitää tarjota riittävästi haastetta ja mahdollisuuksia pelaajalle, mutta toisaalta se ei saa olla liian vaikea, etenkin silloin kun peliä vasta opetellaan (Latva 2004, 35-37). Pelaajalla on kaksi keskeistä päämäärää, jotka pitää saavuttaa: työkalujen, terveyden, aseiden ja voimien *hankkiminen*

sekä esteiden, vihollisten ja “pomojen” *tuhoaminen*. Pää tavoitteena on oman pelihahmon hengissä pitäminen ja sen horjuvan terveyden kohentaminen uusille pelitasoille pääsemiseksi. (Weinbren 2002, 219.)

Näillä vaikeuksilla, jota pelissä esitetään, pyritään edistämään pelaajalle syntyvää immersiota eli peleissä pääasiassa pyritään saada pelaaja uppoutumaan pelin maailmaan ja saada pelaaja pelaamaan lisää. Pelit perustuvat aktiiviiseen toimintaan ja vuorovaikutukseen, joten niihin uppoutuminen eroaa suhteessa elokuvaan ja kirjoihin joissa toiminta on passiivista ja vastaanotettavaa.

Uppoutuminen voi tapahtua rationaalisesti pelin edellyttämän toiminnan kautta tai tunnepohjaisesti syventymällä pelin tarinaan tai samaistumalla pelihahmoon (Latva 2004, 35-37). Syventyminen juonelliseen tarinaan ja pelihahmoihin tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden käyttää mielikuvitustaan ja näin kokea olevansa osa pelissä esiteltävää maailmaa.

Uppoutuminen pelin fiktiiviseen maailmaan tarjoaa pelaajalle todellisen maailman rajoituksista vapaita toiminnan mahdollisuuksia (Latva 2004, 35-37). Pelaajan samaistuessa pelihahmoonsa voi pelaaja kokea tekemänsä päätökset ja seuraukset voimakkaammin, koska silloin pelin tapahtumat tapahtuvat nimenomaan hänelle itselleen.

Immersiivinen pelikokemus muistuttaa flow-tilaa, jossa pelaaja voi menettää ajan ja paikan tajun kokonaan. Toteutukseen flow-tila edellyttää tasapainoa pelaajan taitojen ja pelin antamien haasteiden tasapainoa, joiden täytyy myös kasvaa tasapainoisesti ylläpitääkseen tätä tilaa. Tällainen itsestään irtaantuminen tuottaa suurta nautintoa, jonka vuoksi pelejä palataan pelaamaan yhä uudelleen.

“*The Lost One*”-projektissa immersio tapahtuu pelin nopean tarinnankerronnan avulla. Peli ei ole itsessään kovin pitkä, joten tarina kerrotaan todella nopeasti lyhyissä pätkissä ja peli tarjoaa pelaajalle kokoajan jotain tehtävää, joilla päästään lähemmäs pelin päätavoitteita. Pelin ollessa lyhyt noin tunnin mit-



tainen, pelaaja parhaassa mahdollisessa tilanteessa immersoituu pelin sisään yhdellä istumalla ja pelaa pelin alusta loppuun, jolloin saadaan tarinalla paras mahdollinen kokemus pelaajaan.

Tarinan liikkeessa eteenpäin joutuu pelaaja miettimään, mitä juuri äsken tapahtui ja kuinka se vaikuttaa pelin sisällä tapahtumaan tarinaan. Tarinan seuraaminen on mahdollista pelissä käytettävän päiväkirjan avulla, josta voi käydä kurkkimassa viimeksi tapahtuneita asioita. Peli tarjoaa päätehtävien lisäksi myös lisää tutkimista, koska pelin alue eli talo on täysin pelaajan tutkittavissa kaikkina aikoina. Päiväkirja on tärkein elementti, jolla pelaajaan luodaan immersio tarinaan. Sen lisäksi myös yritetään luoda mielikuvaa siitä, että pelaaja itsessään olisi pelin sisällä selvittämässä pulmia itse apuna käyttäen kamera kulmia, yksinkertaisia pelimekaanikoita ja jokapäiväisen elämän kuvailua.

## **6.2 Pelaaminen sosiaalisena toimintana**

Pelaamisella on useita sosiaalisia ulottuvuuksia (Mäyrä 2004). Yhdessä pelaaminen yleensä tarkoittaa vuorotellen pelin pelaamista, mutta myös moninpelit, joissa pelihahmoja on ruudulla monta tai verkossa pelattavat moninpelit ovat kovassa kasvussa. Frans Mäyrän tekemässä tutkimuksessa (2004) lapset kokivat toisten kanssa (kaverit, sisarukset tai vanhemmat) pelaamisen houkuttelevampana kuin yksin. Osalla lapsista yhdessä pelaaminen oli selkeästi kaveriporukan yhteinen harrastus ja ajanviete. Yhdessä pelatessa saa kaverista tukea ja apua pelissä esiintyvien jännittävien tai vaikeiden kohtien kohtaamisessa.

Myös pelitilanteen yleinen yhdessä jakaminen ja kommentointi on palkitsevaa sinällään. Yhdessä pelaamisen mahdollistamat sosiaaliset tilanteet tarjoavat lapsille myös harjoitusta yhdessä neuvottelemiseen, sopimiseen, voittamiseen, häviämiseen ja ylipäätään sosiaaliseen kanssakäymiseen ikäistensä kanssa. (Mäyrä 2004.) Sama pätee myös vanhempiin pelaajiin, jotka ovat siirtyneet pelaamaan verkkoon. Videopelejä verkossa pelataessa saa uusia kontakteja ympäri maailmaa ja pystyy luomaan ystävyysuhteita helposti samoista peleistä kiinnostuneiden kanssa.

## 7 POHDINTA

Kuten kirjallisuus ja myöhemmin elokuvat ovat myös pelit vähitellen kasvaneet suureksi kulttuuriseksi kokonaisuudeksi. Pelikulttuurin rakentuessa monista eri osista ja näkökulmista, voidaan pelikulttuuria tarkastella myös monista eri lähtökohdista. Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli kuitenkin pohtia pelien tarinaa eikä niinkään niiden vaikutuksia yhteiskuntaan. Opinnäytetyössä on kyseessä vain omat mielipiteeni suodattuneena peleihin liittyvään tietopohjaan.

Tutkimuksieni mukaan pelit ovat addiktoivia ja immersiiivisiä. Pelit antavat pelaajalleen myös nautintoja, jota pelaajalle syntyy sopivasta vapauden ja sääntöjen tasapainosta sekä toistuvuuden ja vaihtelun tasapainosta. Tällaisesta tilanteesta syntyy immersio, joka tuo enemmän nautintoa ja arjesta irtautumista.

Omassa käsikirjoituksessa toivon luovani tätä immersiota kiinnostavalla ja nopea tempoisella tarinalla, ettei pelaaja lopeta peliä kesken ja ei koskaan enää palaisi pelaamaan sitä. Tällaisessa tilanteessa pelin pitää olla sopivan kiinnostava ja helposti lähestyttävä. Ilmaiseksi ladattava peli saattaa saada enemmän pelaajia kuin ostettava, koska pelaaja ei menetä mitään, vaikka kokeilisikin pelata peliä. Pelaaja ei menetä mitään edes, vaikka kauhulajityyppi ei olisi tuttu.

Tärkeää on tarina. *The Lost One*-tarina on piilotettu päiväkirjan palasiin, jotka motivoivat pelaajaa vuorovaikutukseen pelin esineiden kanssa ja motivoida jatkamaan löytääkseen tarinaa avaavia palasia. Immersiota pelattavaan hahmoon saatiin ensimmäisen persoonan kuvakulmalla, jolloin pelaajalle tulee mielikuva, että hän olisi itse pelissä mukana. Pelihahmo tekee arkipäiviä asioita, joilla vahvistetaan tätä mielikuvaa. Kun kyseessä on jännittävä kohtaaminen, pelaaja kokee sen tehokkaammin kuvitellessaan olevansa itse vaarassa.

Tarinalla en ole henkilökohtaisesti halunnut ottaa kantaa mihinkään ongelmiin vain esittää yhden puolen erilaisesta parisuhteesta, joka ei lopussa pääty hyvin.

Parisuhteet ovat aina kiinnostaneet minua niin kuin ihmiskäyttäytyminen yleensä.

Parisuhteet ovat kiinnostavia, koska ne ovat täysin erilaisia eri ihmisten väleillä vaikka kyseessä olisikin samantapaisesti käyttäytyviä persoonia. Parisuhteen tavoitteet ovat samankaltaisia, mutta lopputuloksia on kuitenkin erilaisia. Peleissä parisuhteita ei käsitellä hyvinkään paljon. Usein niitä ei ole ollenkaan. Niitä voi olla on jo valmiiksi olemassa tai sitten pelin tarinan aikana syntyvä pieni romanssi, joka ei etene vihjailua pidemmälle. Pelit ovat jo hyväksytyt aikuisten piireissä pelattavaksi, mutta kuitenkin vielä pelit ovat suurimmaksi osaksi tarkoitettu lapsille eikä lapsia tällaiset asiat vielä kiinnosta mikä sitten on syy parisuhteiden yksinkertaistamiselle. Ihmissuhteita on kuitenkin usein olemassa, kuten isä ja lapsi on yleinen konsepti videopeleissä.

Poikkeuksia kuitenkin löytyy. Inspiraationi olen hakenut Remedyn kehittämästä Alan Wake-nimisestä pelistä, jossa pääosassa on kahden ihmisen parisuhde. Nainen katoaa ja mies lähtee pelastamaan rakasta vaimoaan, mutta tarinan aikana paljastuu synkempiä asioita tästä parisuhteesta, joka huipentuu sitten lopussa näyttävään loppuratkaisuun. Tällaiseen pyrin myös omalla käsikirjoituksellani.

Haastetta käsikirjoittamiseen tuo pelaajan pyrkimys ohjata kaikkea pelissä olevaa sisältöä. Käsikirjoittajan tulee ymmärtää kokonaisvaltaisesti elektronisia pelejä ja erityisesti sen pelin lajityypin toiminnot, jota hän on käsikirjoittamassa. Pelin käsikirjoittajan tulee asettua pelaajan paikalle, jotta ymmärtää, mikä ruokkisi pelaajaa. Pelissä tekemät ratkaisut lisäävät pelaajan nautintoa, joka huipentuu pelin päättävässä outrossa. Outro on jokaisen ainutkertaisen tarinan (kaaren) päätös. Outro riippuu täysin pelaajan pelivaiheesta tekemistään ratkaisuista. Pelaaja saa nautintoa siitä, kun pelin päätavoite saavutetaan ja hänen vaivannäkönsä palkitaan. Outrossa on avoin loppu, joten pelin tarina annetaan jatkua myös pelaajan mielikuvituksessa, mikä myös lisää nautintoa.

Hankaloittavia asioita kirjoittamisessa ovat olleet pelilliset piirteet, joita on otettu huomioon kirjoittaessa. Koulutöissä käsikirjoituksien kirjoittaminen ei ole

helppoa, mutta niissä oli erilaisia asioita, joita piti ottaa huomioon toisin kuin tässä projektissa. Tavallinen käsikirjoitus elää vielä näyttelijänkin käyttäytymisessä ja vuorosanat suussa, mikä on myös samantapaista tällaisessä kirjoittamisessa. Siinä on kuitenkin eroavaisuuksia, koska videopelin lopullinen koodaaminen ei ole näyttelemistä, joka elää ihmisen mukaan. Kaikkea mitä on käsikirjoitukseen kirjoitettu, voidaan käytännössä koodata joten asioita pitää ottaa tarkemmin huomioon ja esitellä erilaisilla tavoilla katsojalle. Videopelin käsikirjoittamiseen voi piilottaa vielä pelin rakennusvaiheessa asioita, jotka avaavat tarinaa, kun taas elokuvan käsikirjoituksessa kaikki mikä on siellä on tärkeää ja tulisi mainita kameran ruudulla. Elokuvassa asiat, joita ei näytetä tai mainita, eivät merkitse mitään. Videopelin käsikirjoituksessa asia voi olla toisin.

Yksinkertaisetkin asiat ovat toisin videopelin käsikirjoituksessa. Normaalisissa käsikirjoituksessa esimerkiksi tavarat laitettaisiin päähahmon taskuihin, kun taas pelin käsikirjoituksessa ei ole käytännössä olemassa taskuja vaan tavaraluettelo, jossa kaikki tavarat ovat tallessa. Kaikki elokuvissa normaalit asiat eivät toimi pelillisessä käsikirjoituksessa, vaan niitä on pitänyt soveltaa.

Olen kirjoittanut opinnäytetyöni samoihin aikoihin, kun olen kirjoittanut myös käsikirjoitusta. Työni ovat kulkeneet käsi kädessä. Opinnäytetyössäni tutkimani teoria on ohjannut ja tukenut koko käsikirjoitusprosessiani. Toisaalta myös pelin käsikirjoittaminen on tukenut opinnäytetyöprosessiani tutkimusongelman määrittämisestä lähtien. Opinnäytetyön tekeminen on avannut monia kysymyksiä liittyen pelien käsikirjoittamiseen ja suunnitteluun, koska en tämän kautta saa vielä kokemusta oman käsikirjoituksen myymisestä eteenpäin tai valmistus prosessista. Tunnen kuitenkin olevani tämän prosessin jälkeen valmiimpi pelialalle, jolle jatkossa myös suuntaudun toivottavasti. Paljon on vielä opittavaa, koska tämä prosessi on ollut työntäyteistä myöskin muilta osialueilta. Opinnäytetyöprosessin ollessa valmis alkaa itselläni uusi projekti viemällä tämä käsikirjoitus seuraaviin vaiheisiin.

Pelin tekemistä en pysty opinnäytetyössäni tutkimaan, koska projektini valmistuu vasta vuonna 2016. Esimerkiksi pelaajan koukuttautumista tai addiktiota tätä peliä kohtaan on vaikea tutkia ilman tutkimustuloksia valmiista pelistä.

Myös näkökulmat valmiista pelistä suhteessa käsikirjoitukseen paikkansa pitävyyteen lopullisessa pelissä jäävät näin opinnäytetyöstäni puuttumaan.

## Lähteet

Altman, R. Elokuva ja genre. Tampere: Vastapaino.

Bacon, H. 2010. Väkivallan lumo – Elokuva väkivallan kauheus ja viihdyttävyys. Keuruu: Otava.

Bateman, C. 2007. Game Writing: Narrative Skills for Videogames. Boston, MA: Charles River Media.

Chandler, R. 2007. Game Writing Handbook. Boston, MA: Charles River Media.

Dinehart, S. 2012. Dramatic Play.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/132452/dramatic\\_play.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/132452/dramatic_play.php?print=1)  
27.5.2015.

Ernest, Adams. 2010. Fundamentals of Game Design. Second Edition. New Riders.

Grace, L. 2008. How to Write A Video Game Concept Statement.

<http://ezinearticles.com/?How-to-Write-A-Video-Game-Concept-Statement&id=1059522> 23.5.2015.

Griesemer J. 2011: Definition: Game Mechanics.

<http://thetipofthesphere.com/2011/01/24/definition-game-mechanics/> 13.5.2015.

Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) Mariasofia. Helsinki: Gaudeamus.

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

Juul, J. 2005. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. London: MIT Press.

Koster, Raph. 2005. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.

Latva S. 2004. Pelejä on hyödynnetty vähän oppimisessa. Teoksessa Kankaanranta M., Neittaanmäki P., Häkkinen P. (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylän yliopistopaino: Jyväskylän yliopisto 35-37.

Pruett C. 2013: A short history of videogame horror and the current crisis in console scares. Edge Online.

<http://www.edge-online.com/features/a-short-history-of-videogame-horror-and-the-current-crisis-in-console-scares/> . 3.11.2014.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. Tallinna: Rajalla.

Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Tampereen Yliopisto, Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.

[http://www.academia.edu/2979729/Pelien\\_voima\\_ja\\_pelaamisen\\_hallinta\\_Lapset\\_ja\\_nuoret\\_pelikulttuurien\\_toimijoina](http://www.academia.edu/2979729/Pelien_voima_ja_pelaamisen_hallinta_Lapset_ja_nuoret_pelikulttuurien_toimijoina) 19.11.2014.

Schell, Jesse. 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Elsevier.

Suomen Mediaopas 2014

<http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/> 18.11.2014.

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus.

Weinbren, G. 2002. Teoksessa Huhtamo E. & Kangas S. (toim.) Mariasofia. Helsinki: Gaudeamus, 218-237.

Wolf, M. 2008. Video Game Genres. Teoksessa The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. London: Greenwood Press, 259–273.

## **Liite 1**

Sanna Suhonen

Karelia AMK

The Lost One ("Eksynyt")



## Sisältö

|   |                        |   |
|---|------------------------|---|
| 1 | Alustava konsepti..... | 1 |
| 2 | Taustatarina.....      | 1 |
| 3 | Käsikirjoitus.....     | 2 |

## 1 Alustava konsepti

Eksynyt on tarinallinen kokemus, jossa on tarkoitus seurata Andrew nimisen miehen hetkiä muutaman päivän ajan. Peli kuvataan viimeistä kohtausta lukuunottamatta Andrewn näkökulmasta, joten pelaajalla viitataan aina Andrewhin.

Tarina etenee päiväkirjan avulla ja pieniä tehtäviä tekemällä, joita Andrew saa vaimoltaan Jilliltä. Tarina kerrotaan yhdessä paikassa, Andrewn ja Jillin kotona. Pelissä käytetään tavaraluetteloa eli käytännössä Andrewn taskuja mihin kaikki kerättävät tavarat menevät. Täältä tavaraluettelosta löytyy myös myöhemmin löydettävä päiväkirja ja tavarat ovat vapaasti tutkailtavissa koko pelin ajan milloin vain hahmo on vapaasti liikuteltavissa.

## 2 Taustatarina

Jill ja Andrew tapasivat vuonna 2005 erään deittisivuston kautta. He ihastuivat toisiinsa virtuaalisessa maailmassa ja seurustelivat internetin välityksellä yli vuoden. Heidän rakkauden välillään oli kuitenkin satojen kilometrien kuilu koska Jill asuu Los Angelesissa ja Andrew New Yorkissa. Toisen oli pakko muuttaa jos he tahtoivat olla yhdessä, joten Andrew päätti jättää työnsä ja perheensä uuden rakkautensa vuoksi ja lensi enkelten kaupunkiin.

He tapasivat ja rakkaus kipinöi. He päättivät ottaa lainaa ja ostivat kunnostetun vanhan talon maaseudulta joka oli lähellä pientä kylää. He olivat onnellisia, ainakin aluksi. Jillin kiivas luonne alkoi paljastua kun hän raivosi Andrewille siitä ettei Andrew ollut saanut työtä heti ensimmäisellä viikolla siitä kuin talo oli ostettu. Riitoja oli useita ja lopulta Jill jätti Andrewin ja muutti takaisin vanhempiensa luokse.

Jill ei kuitenkaan tiennyt Andrewin piilevästä sairaudesta joka oli hänen suvussa jo pitkään kulkenut; Skitsofreniasta.

Ero, työttömyys, suuri laina ja yksinäisyys musersi Andrewin ja hän alkoi kehittämään ympärilleen maailmaa jossa kaikki on hyvin. Tämäkin maailma alkoi säröillä koska hän löysi tyhjän päiväkirjan johon hänen mielensä alkoi kirjoittaa uskomattoman kuuloista tarinaa joka myös ajoi hänet kuolemaansa.

### 3 Käsikirjoitus

Eksynyt ("The Lost One")

#### 1 Esipuhe

*"It's almost as if a demon might have passed from  
one host to another."*

-John Forbes Nash, Jr.

#### 2 Kappale 1: Uusi alku

##### 2.1 Tapahtuma

Ruutu on täysin musta, eikä siinä näy mitään tai kuulu muuta kuin Andrewn raskas hengitys. Hän alkaa hengittämään raskaammin ajankuluessa kuin hän olisi peloissaan jotain. Yhtäkkiä takaapäin kuuluu askelia jotka tulevat suoraan Andrewta kohti. Askeleet pysähtyvät Andrewn vierelle ja Jill kuiskaa hänen korvaansa...

Jill: Hyvää huomenta!

Ruutu kirkastuu Andrewn avatessa silmiään ja kuvassa näkyy huoneen katto. Andrew nousee istumaan sängyllä ja katselee ympärilleen. Vierellä on yöpöytä, jossa on nauhoitettu pirteä viesti Jilliltä. Viesti lähtee soimaan tasan kello 8 aamulla.

Jill: Kello on kahdeksan, ainakin toivottavasti, koska olisin muuten säätänyt herätyksen väärin. Kuitenkin! Aikaisin herääminen on tärkeää, ettet jää vain mököttämään sänkyysi. Menetit juuri työpaikkasi ja huonoin asia olisi, jos jäisit vain makoilemaan ja masentuisit lisää siitä. Pidä itsesi liikkeessä, jookos? Jätin jääkaapin oveen pienen listan juttuja joita voisit tehdä tänään. Jos saat kaikki tehdyksi, leivon sinulle niitä sinun lempipari pulliasi. Nähdään illalla, heihei!

## 2.2 Alue

Talo sijaitsee metsän keskellä ja sitä ympäröi koristeellinen, vähän ruosteinen metalliaita. Talo on hyvin vanha ja rakennettu vuonna 1886. Talo on remontoitu useaan otteeseen vuosien saatossa.

Ulkoisesti talo on entisöity, mutta sisäisesti muutettu moderniksi. Siinä on kaksi kerrosta ja kellari. Alakerrassa on keittiö, olohuone, ovi kellarisiin, leveät talon alkuperäiset portaat yläkertaan. Portaat on entisöity. Portaiden oikealta puolelta lähtee kapea käytävä joka vie lasitettuun terassiin, mikä toimii myös kasvihuoneena. Alakerrassa on iso kylpyhuone ja sauna.

Yläkerrassa on pienempi kylpyhuone, makuuhuone, työhuone ja vierashuone. Käytävässä, joka johtaa

kaikkiin huoneisiin, on katossa luukku joka johtaa ullakolle. Ullakolle pääsee tikapuita pitkin.

Kaikki huoneet ovat yleisesti valoisia ja sisustettu nykyaikaisesti.

### 2.3 Pelaus

Pelaaja voi nyt liikkua talossa vapaasti poikkeuksia lukuunottamatta. Työhuone, kellari ja ullakko ovat lukittuja paikkoja.

Keittiössä, jääkaapin ovesa on lista tehtävistä joita Jill on jättänyt Andrewille. Viimeinen tehtävä listalla on ullakon siivous, jonka Andrew suostuu tekemään viimeiseksi. Jos tämän tehtävän yrittää valita ennen kuin muut ovat tehnyt, Andrew toteaa, "Minun on parempi hoitaa ensin nämä tehtävät täällä alhaalla.."

Kun muut tehtävät listalla ovat valmiit, Andrew toteaa: "Nyt on aika lähteä siivoamaan se ullakko." Ullakolle on nyt mahdollista mennä painamalla narua, jolla portaat ullakolle saadaan alas.

Ruutu pimenee ja kuuluu narahdus kun portaat tulevat alas. Andrewn askeleet menevät ylös ullakolle.

### 2.4 Alue

Ullakko on pimeä ja ainut valon lähde on pieni ikkuna. Ullakko on tyhjä muutamaa laatikkoa ja sanomalehtiä lukuunottamatta. Takaseinällä on lukittu arkku.

## 2.5 Pelaus

Pelaaja menee arkulle ja yrittää avata sen, mutta arkku on lukittu.

Andrew: En muista, että tämä olisi meidän arkku.

Pitihän se arvata, että se on lukossa...

Jill: Andrew, olen kotona!

## 2.6 Tapahtuma

Kappale 1: Uusi alku, loppu.

## 3 Kappale 2: Salaisuudet paljastuvat

### 3.1 Alue

On täysin pimeää lukuunottamatta kaukana näkyvää heikkoa valoa. Sitä lähestyessä se alkaa muodostumaan samaksi pieneksi ikkunaksi mikä oli ullakollala.

Sen alla on lukittu arkku, mutta se on nyt auki.

### 3.1 Pelaus

Pelaaja voi liikkua vapaasti pimeydessä, mutta peli edistyy vain pelaajan mennessä valoa kohti.

### 3.1 Tapahtuma

Arkun vierellä, juuri kun pelaaja olisi pääsemässä kurkistamaan mitä arkun sisällä on, kuuluu hänen

takaansa askelia mitkä lähestyvät häntä nopeaan tahtiin.

Jill: On aika herätä!

Ruutu pimenee.

Hetken päästä ruutu alkaa kirkastua samalla tavalla kuin ensimmäisessä kappaleessa. Andrew herää makuuhuoneessaan. Kello on kahdeksan aamulla.

Jill: Huomenta, Andrew. Teit eilen hyvää työtä ja olen todella ylpeä sinusta. Anteeksi... En tarkoittanut puhutella sinua kuin lasta. Silti, pidän siitä että pidät itsesi kiireisenä kuin että makoilisit vain sängyssä. Löysin muuten tämän avaimen kun siivosin keittiötä. Se oli juuttunut lihamyllyyn, outoa! Tänään ei ole mitään tehtäviä, joten ehkä voisit katsella mihin tämä avain käy. Se on keittiön kaapissa. Nähdään illalla, heihei!

### 3.2 Alue

Talo on hieman törkyisempi kuin normaalisti. Petivaatteet ovat sotkussa, keittiössä on pesemättömiä tiskejä ja tyjä viinipullo.

### 3.3 Pelaus

Ullakko on nyt vapaasti tutkittavissa muiden aikaisemmin tutkittavien alueiden lisäksi.

Keittiön kaapista löytyy avain, josta Jill puhui. Pelaaja ottaa avaimen, joka avaa pienen tapahtuman

uneen, jossa hän oli arkun luona. Peli etenee, kun pelaaja menee ullakolle, akrun luokse.

Käytätessä avaimen arkuun, se kolahtaa ja arkku narisee avautuessaan.

Arkussa on yksi esine, kirja. Ullakolta ei voi lähteä ottamatta kirjaa mukaansa. Andrew toteaa: "En voi vain jättää tuota kirjaa tänne."

Pelaajan ottaessa kirjan, Andrew toteaa: "Pitää tutkia tätä vähän lähemmin. Työhuoneessa saisin olla rauhassa." Ainoa vaihtoehto on lähteä ullakolta alas.

Tarina etenee vasta kun pelaaja menee työhuoneeseen pöydän äärelle.

### 3.4 Alue

Työhuone löytyy yläkerrasta.

Työhuone on kuin pieni kirjasto. Seinät ovat täytetty kirjahyllyllä ja kirjoilla. Huoneessa keskellä ikkunan edessä työpöytä. Työpöytä on siisti ja siinä on suurehko pöytälamppu. Huone on kodikas.

### 3.5 Tapahtuma

Kirjan kansi on puhtaan valkoinen. Siinä ei ole mitään tekstiä tai ulkolinjoja. Sivut taas ovat pikimustia ja kirjoittamiseen on käytetty valkoista väriainetta mitä ei voisi musteeksi edes sanoa.



Sisäkannessa on teksti jossa lukee "Alfonse Summerfordin päiväkirja"

"Nimeni on Alfonse Summerford. On maaliskuun 21. Päivä ja vuosi on 1886. Syy miksi kirjoitan tätä päiväkirjaa on että pysyisin ajantasalla omista ajatuksistani, sillä olen toisinaan hyvin hajamielinen. Rakensin tämän talon kolme kuukautta sitten ja olen hyvin ylpeä kädenjäljestäni. Valitettavasti kaikki ei kuitenkaan ole mennyt kuin olisin halunnut. Lukuisat linnut ovat lentäneet päin kalliitta ikkunoitani rikkoen ne ja pesukarhu on jollain keinolla päässyt seinieni sisälle. Minun tulee oitis päästä eroon tästä tuholaisesta!"

"Andrew! Oletko yläkerrassa?" Jill huutaa sinulle. "Voisitko tulla alas ja auttaa minua ostoksien kanssa!"

Ruutu pimenee.

Nyt päiväkirja ilmoittaa uudesta kappaleesta, kun sen voi lukea. Ruudun alareunaan ilmestyy teksti: "Uusi kappale luettavissa."

### 3.6 Tapahtuma

Kappale 2: Salaisuudet paljastuvat, loppu.

## 4 Kappale 3: Sateen mukana

### 4.1 Tapahtuma

Pimeys. Välähdys valaisee hieman ympäristöä. Pelaaja on hänelle tuntemattomassa huoneessa. Toinen välähdys, pelaajan edessä on metallinen ovi. Andrew yrittää koskettaa sitä, mutta vetää kätensä takaisin kuullessaan raivoisaa raapimista toiselta puolelta ovea.

Jill: Ylös ulos ja lenkille!

Ruutu pimenee ja valaistuu. Pelaaja on makuuhuoneessaan. Kello on kahdeksan aamulla.

Jill: Huomenta Andrew, kuinka nukuit? Hämmästyttävää miten sikeästi nukuit sen eilisen ukkosmyrskyn, se oli aivan kamala. Salama iski varmaan jonnekin lähelle, koska sähköit menivät aivan täysin. Älä naura, mutta olin liian pelokas mennäkseni itse kellariin joten voisitko sinä käydä vaihtamassa sulakkeen kun heräät? Olisi mukavaa jos valot toimisivat kun palaan. Nähdään taas illalla, heihei!

#### 4.2 Alue

Makuuhuoneessa on kaljapulloja päiväkirjan luona, samoin myös olohuoneessa. Verhot ovat kiinni ja talossa on synkempi ilmapiiri kuin aikaisemmin. Keittiössä on sottaista ja tiskaamattomia astioita ympäriinsä, kuin myös lisää kaljatölkkejä ja -pulloja, kuin myös viinipullo.

#### 4.3 Pelaus

Päämäärä on mennä kellariin vaihtamaan sulake.

Pelaaja avaa kellarin oven ja kuuluu oven narahdus.  
Andrew menee portaat alas.

#### 4.4 Alue

Alue on pimeä, mutta valoisampi kuin ullakko koska siellä on kaksi suurehkoa ikkunaa antamassa valoa. Sulakelaatikko on takaseinällä, jonka vierellä on suurehko metallinen ovi. Ovi on sama, minkä pelaaja näki unessa.

Kellarissa on pesukone, hylly jossa on tavaroita ja perinteisesti kellarista löytyvää yleishyödyllistä tavaraa ympäriinsä.

#### 4.5 Pelaus

Andrew: "Tiedän tämän oven, olen nähnyt sen ennenkin."

Andrewn avatessa sulakelaatikon avautuu minipeli.

#### 4.6 Minipeli

"Sulakelaatikko on epäkunnossa ukkosen takia ja tehtävä on korjata se"

Laatikossa on kolme kohtaa mihin pelaaja voi vaikuttaa.

1. Virtapainike
2. Sulake
3. Kolme virtajohtoa

Jos yrität painaa painiketta niin laatikosta ei tule minkäänlaista vastakaikua. Johdot ovat poissa paikoiltaan ja sinun tarvitsee yhdistää sininen ja punainen johto keskenään. Jos yrität tämän jälkeen painiketta uudestaan niin laatikko reagoi sähköisellä äänellä, mutta ei palauta valoja. Seuraavaksi pitää vaihtaa sulake joka on palanut. Varasulakkeita löydät kellasin hyllystä joka on lähellä pesukonetta. Sulakkeet ovat kevyesti tarkennettuja. Asetettuasi uudet sulakkeet ja painettuasi virtapainiketta viimeisen kerran, palautuvat valot hiljalleen.

#### 4.7 Pelaus

Valojen palatessa kaukaisuudesta alkaa kuulumaan raapimisääniä, samankaltaisia kuin unessa. Pelaajan poistuessa kellarista äänet koventuvat ja muuttuvat rajummiksi makuuhuonetta lähestyessä, kun sitten raapimiset loppuvat kuin seinään pelaajan päästessä makuuhuoneen ovelle.

Päiväkirja ilmoittaa uusista kappaleista.

#### 4.8 Tapahtuma

*"Maaliskuu 22. Päivä"*

"Tämä talo on pirun luotsaama. Vain kaikenvoima herramme pystyy puhdistamaan tämän pahuuden joka on asettunut minun talooni. Aikaisin tänä aamuna etsin mistä raavinta äänet tulevat ja jäljitin ne kellarisiin. Tämä on mahdotonta sillä seinät ovat siellä vankkaa kiveä. Yksikään elävä olento ei voisi elää niiden sisällä. Sitten näin sen. Mustan metallisen oven. Minä en ole rakentanut sitä tai ainakaan

muista rakentaneeni moista kellariini. Mutta siinä se oli, hypnoottinen, kuin se olisi kutsunut minua sisään. Huomenna menen kaupunkiin ja pyydän kirkolta apua taloni puhdistamisessa.

Seuraava sivu.

*"Maaliskuu 23. päivä"*

"Kirkkoväki ovat hyödyttömiä tässä kylässä. Pappi jonka kutsuin talooni kieltäytyi tulemastasi sisälle. Hän sanoi että pahuuden läsnäolo on liian voimakas hänen kohdattavakseen ja kehotti minua pakenemaan talostani. Rakensin tämän talon hiellä ja kyyneleillä pistämällä koko omaisuuteni siihen pantiksi. Ei, se kuka täältä lähtee on tuo helvetin kätyri enkä minä. Minun ensiksi täytyy löytää keino avata tuo demoninen ovi. Koska se on ovi, pitää siihen olla avain tai joku muu laite jolla sen saa auki".

"Andrew! Olen kotona, toin pitsaa!" Kuulet Jillin lämpimän äänen huutavan.

#### 4.9 Tapahtuma

Kappale 3: Sateen mukana, loppu.

### 5 Kappale 4: Murtumat

#### 5.1 Pelaus

Pelaaja on kellarissa. Taskussa hänellä on vain musta avain. Pelaaja voi kävellä vain metalliselle ovelle.

## 5.2 Tapahtuma

Oven avautuessa Andrewn hengitys muuttuu raskaammaksi. Oven ollessa täysin auki, sieltä näkyy vain pimeyttä. Yhtäkkiä nopeat askeleet alkavat tulemaan kohti pelaajaa.

Jill: Alahan nousta jo laiskimus!

Andrew herää huohottaen omassa makuuhuoneessaan. Kello on kahdeksan aamulla.

Jill: Anteeksi, mutta en voinut vastustaa. Säikähditkö? Huomasin, että olet muuttunut sotkuisemmaksi viimeaikoina. Voisitko siivota tyhjät pullo pois tänään? Niitä on aivan jokapuolella. Pöydälläsi, olohuoneessa, keittiössä ja jopa vessassa. Olen tänään kiireinen ja varmaan tulen myöhään kotiin. Heihei.

## 5.3 Alue

Talossa on roskaa, kaljapulloja ja viinipulloja ympäriinsä.

Olohuoneessa on lasia ympäri lattiaa rikki menneestä ikkunasta. Kuollut korppi makaa olohuoneen lattialla.

## 5.4 Pelaus

Talo on nyt vapaa liikkua.

Päätehtävänä on kerätä kaikki pullot asunnosta. Olohuoneessa oleva korppi pitää myös siivota.

Kun pullot on kerätty, päiväkirja ilmoittaa uudesta luvusta.

#### 5.4 Tapahtuma

Pelaajan koskettaessa korppia se lähtee yllättäen lentämään kohti pelaajan kasvoja ja katoaa. Korppia ei enää löydy.

#### 5.5 Tapahtuma

*"Maaliskuu 26. Päivä"*

"Löysin sen vihdoinkin! Sysimustan avaimen joka on paljon painavempi miltä näyttää. Se miten löysin sen vain vahvistaa epäilyksiäni. Tämä todistaa että tämä on paholaisen työtä. Ne linnut joista mainitsin aikaisemmin olivat korppeja. Kun vein niitä takapihalle metsään, huomasin että yksi niistä oli muita raskaampi vaikka kaikki olivat suurinpiirtein saman kokosia. Se ei häirinnyt minua silloin mut nyt se iski minuun kuin salama kirkkaalta taivaalta. Kiirehdin ulos ja palasin etsimään niiden raatoja toivoen ettei haaskat olleet ehtineet ennen. Löysin muiden korppien luita ja yhden johon ei oltu edes koskettu. Sen sisällä oli jotain pahaa ja edes eläimet eivät halunneet koskea siihen. Nostin lintua, se oli yhtä painava kuten ennen. Vein sen takaisin sisälle ja avasin sen vatsan veitsellä. Lintu oli sisältä tyhjä, ei verta, ei sisäelimiä tai mitään. Vain tämä

mainitsemani avain. Olen yksin pahuuden voimia vastaan, mutta pienellä määrällä rohkeutta ja kaikella uskollani pystyn kukistamaan tämän pahuuden yksin. Aloitan valmistelut huomenna. ”

*”Maaliskuu 27. päivä”*

Menin kaupungille tänään. Paikalliset välttelivät minua ja katsoivat muutenkin oudosti. Heidän pitäisi kiittää minua kun epäitsekkäästi kukistan pahuuden yksin itse. Epäuskonnollista väkeä, sitä he ovat. Sain varusteita kylän kirkosta ja rautakaupasta; Puinen risti, pyhää vettä, vähän köyttä ja suolaa. Tiedän mitä teen ja olkoon jumala ja raamattu minun oppaitani tässä tehtävässä. Teen sen tänä yönä. Se tulee päättymään tänä yönä”

#### 5.6 Tapahtuma

Ullakolta kuuluu ääniä ja Andrew katsoo sinne päin.

Andrew: ”Parasta katsoa mitä tuo mellakka oli.”

#### 5.7 Pelaus

Ainut mahdollisuus on mennä ullakolle. Jos pelaaja yrittää mennä muualle, Andrew toteaa ”*että on parempi käydä katsomassa mitä tuo mellakka oli*”.

Ullakolla on kasa mustia, korpin sulkia arkun vieressä. Arkun avattessa sieltä löytyy musta avain. Pelaaja voi ottaa avaimen. Avaimen ottaessaan Andrew toteaa: ”Painava”.

Jill: ”Andrew? Oletko ullakolla? Voitko tulla alas, meidän pitää jutella”



## 5.8 Tapahtuma

Kappale 4: Murtumat, loppu.

## 6 Kappale 5: Pimeys odottaa

### 6.1 Alue

Paikka on kirkas, valoisa ja sisäänsä kutsuva. Kaikki tuntuu olevan valoista ja hyvin tällä kertaa unessa.

Andrew: *"Ehkä nämä painajaiset vain ovat johtuneet stressistä..."*

Jill: *"Kirkasta huomenta!"*

### 6.2 Tapahtuma

Andrew herää makuuhuoneestaan Jillin viestiin.

Jill: Huomenta Andy! Alkaa loppumaan ideat kesken näiden aamu herätyksien kanssa, mutta ei se mitään. Annoin sinun nukkua tänään hieman pidempään. Se on jo yhdeksän! Parasta minun parhaalle. Korjaaajan pitäisi tulla muutaman tunnin päästä korjaamaan se ikkuna, joten alahan valmistautumaan ettei hän yllätä sinua nakusillaan. Nähdään myöhemmin, hei- hei!

### 6.3 Alue

Talo on puhdas, eikä ympäristössä ole nyt minkäänlaisia roskia, tiskejä tai kaljapulloja missään.

#### 6.4 Tapahtuma

*"Maaliskuu 28. päivä<sup>th</sup>"*

"Olen ollut hölmö. Ei ole paholaista, ei demoneita tai sen käytyreitä minun kellarissani. Avasin sen oven eilen vain löytääkseni tyhjän huoneen. Taisin mainita aikaisemmin että olen hajamielinen. Vaikuttaa siltä että olisin unohtanut rakentaneeni toisen huoneena kellariini. Entäs se avain? Ehkä korppi nielaisi sen vahingossa. Ehkä olin jättänyt avaimen johonkin mistä se sitten oli helposti nappavissa. Pappi jonka palkkasin oli vain paikallinen kylähullu ilman mitään yhteyksiä kirkkoon ja kylän ihmiset luulivat minua joksikin hulluksi erakoksi kun en ollut poistunut talostani moneen päivään. Lopetan tämän villin mielikuvi- tukseni tuotoksen jahtaamisen ja jatkan elämäni normaalisti."

#### 6.5 Pelaus

Pelaaja voi nyt mennä kellariin, jossa on metallinen ovi. Musta avain avaa metallisen oven.

Ovi avautuu narahtaen. Andrew astuu sisään huoneeseen.

#### 6.6 Alue

Kuten kaikki muukin, kellari vaikuttaa paljon valoisammalta. Metallisen oven takaa paljastuu vain

tyhjä huone, paitsi huoneen keskellä on vanha kaivo. Kaivon päällä on kansi.

#### 6.7 Pelaus

Pelaajan lähestyessä kaivoa Andrew toteaa: "Haisee kamalalle."

Samalla hetkellä samoja raapimisääniä kuten aikaisemminkin alkaa kuulumaan. Ne tulevat kaivosta.

Andrew: *"Mitä, mitä tämä on...?"*

Pelaaja näkee kuinka kaivon kansi alkaa avautumaan hiljalleen samalla raapimisäänien kasvaessa.

Jos pelaaja jää paikalleen, hän kuolee ja peli alkaa alusta kappale 5:n alusta. Pelaaja voi poistua huoneesta metallisen oven kautta ja siitä portaita pitkin yläkertaan.

#### 6.8 Alue

Alue ei ole enää siisti. Kaikkiällä on roskaa, tyhjiä pulloja ja asunto näyttää paljon harmaammalta, pimeämmältä.

#### 6.9 Tapahtuma

Raapimisäänet ja ovien tumina kuuluu kovemmin kuin koskaan. Andrew lähtee juoksemaan pois päin, kunnes kuulee kellarin oven narisevan auki.

Andrew: *"Ei ei ei..."*

Andrew juoksee yläkertaan makuuhuoneeseen.

#### 6.10 Pelaus

Andrew: *"Pitää estää sen pääseminen sisään."*

Pelaajan pitää ottaa tuoli ja laittaa se oven viereen, että se lukitsee oven. Päiväkirja ilmoittaa uudesta sivusta.

#### 6.11 Tapahtuma

Hän johdatteli minut siihen ratkaisuun että se olisi ollut vain minun mielikuvitusta. Sivujen välissä oli jotain punaista joka oli liimannut kaksi sivua yhteen. Hellästi erotat ne toisistaan paljastaen viimeisen piilotetun viestin. Viesti on osittain verinen joka tekee siitä vaikeasti luettavaa.

"Jumala armahda minä päästin sen ulos"

"Se hyökkäsi päälleni"

"Se satutti minua, mustasuomuinen demoni punasine sarvineen"

"Pääsin karkuun yläkertaan mutta nyt se hakkaa joo ovia"

"Ovi meni rikki, se pääsi sisälle rakas jumala au.. mi.."

Kun lasket päiväkirjan pöydälle kuulet jonkun tai jonkin lyövän ovia raskain iskuin. Paniikki alkaa levitä ja kaivat taskustani kännykän. Näppäilet siihen vaimosi numeron. Se soit hetken... mutta sitten kuulet äänen oven takaa.

"Andrew, Mitä on tapahtunu? Kuulet Jillin äänen"

"Miksi ovi on lukossa, rakas, onko jotain tapahtunut?"

"Jill? Oletko se todella sinä?"

"Kyllä rakas, avaa nyt tämä ovi"

Andrew lähestyy ovea ja kurottaa kätensä tuolille joka on oven edessä. Andrewilla on kännykkä korvalla ja kuulet jonkun vastaavan puhelimeen.

"Andrew?" Jill vastaa ja puhuu sinulle

"Miksi sinä soitat minulle? Tiedät varsin hyvin ettei se ole soveliaista"

Pakitat ovelta ja sanot. "Sinä et ole Jill, demoni!". "Mitä!?" Jill huutaa puhelimessa vaikka selvästi tarkoittit oven takana olevaa hirvitystä. Oven hakkaaminen alkaa uudestaan vielä kovempaa kuin aikaisemmin ja tuoli on melkein sijoiltaan. Ovi särkyä ja lentää auki. Suuri varjo syöksyy sinua kohti. Ehdit sanoa viimeiset sanat vaimollesi; "Rakastan sinua yhä". Pimeys ahmaisee sinut.

## 6.12 Tapahtuma

Kappale 5: Pimeys odottaa, loppu.

## 7 Epilogi

### 7.1 Tapahtuma

Epilogi alkaa lopputekstien aikana. Taustalla kuuluu poliisi sireenin ääniä, askeleita ja kauhistuneita hengenvetoja. Hiljaisuutta.

Tutkija keskustelelee naisen, Jillin kanssa.

Tutkija: Anteeksi, että joudumme tekemään tämän Rouva Winters, mutta olitko sinä joka keskustelut viimeisenä Andrewn kanssa ennen hänen kuolemaansa?

Jill: Ei se mitään, mutta kutsu minua vain Jilliksi. Olemme eronneet Andrewn kanssa noin viikko sitten.

Tutkija: Aijaa. Voitko kertoa minulle enemmän tästä puhelusta?

Jill: Kuten sanoin, Andrew soitti minulle yllättäen. Hän ei halunnut olla missään tekemisissä kanssani eron jälkeen, joten olin yllättänyt. Hän kuulosti hysteeriseltä, kuten joku olisi uhkaillut häntä. Hän sanoi, että en olisi minä vaan jokin paholainen. Hänen viimeiset sanansa olivat "Rakastan sinua yhä".

Tutkija: Hän sanoi tämän vaikka olette eronneet? Tarkoittiko hän sitä?

Jill: Kyllä, kai. En tiedä. Kuinka hän kuoli? Oliko se itsemurha?

Tutkija: Me löysimme hänet kuolleena kun saavuimme paikalle. Elvytys ei tehonnut. Ruumiinavaus kertoo hänen tukehtuneen.

Jill: Mihin?

Tutkija: Paperin paloihin. Ne paperit olivat luultavasti jonkinlaisesta päiväkirjasta, joissa oli outoa tekstiä mitä emme ole pystyneet tulkisemaan

vielä kokonaan. Yksi sanoista todella olikin paholainen.

Jill: Tekikö hän sen itse vai oliko se joku muu?

Tutkija: Emme tiedä sitä vielä. Se on voinut olla hän itse tai joku muukalainen, paholaiseksi hän sitä kutsui. Se olet sinä, joka tiedät vastauksen.

Tutkija ja Jill ovat hiljaa. Jill näyttää vaivaantuneelta.

Tutkija: Löysimme tällaisen mustan avaimen Andrewn taskusta. Emme löytäneet yhtäkään ovea mihin se kävisi tässä talossa, tiedätkö mistä se on peräisin?

Jill ottaa avaimen käteensä ja tutkailee sitä. Kuva lähestyy avainta, pysähtyy ja ruutu menee pimeäksi.

## 7.2 Tapahtuma

LOPPU