

Henri Suppala

Ääninäyttely ja - suunnittelu videopeleissä



Insinööri (AMK), tietotekniikka

Kevät 2018



Tiivistelmä

Tekijä: Henri Suppala

Työn nimi: Ääninäyttely ja -suunnittelu videopeleissä

Tutkintonimike: Insinööri (AMK), tietotekniikka

Asiasanat: ääninäyttely, äänisuunnittelu, immersio, ääniefekti

Videopelejen äänimaailman hyvällä suunnittelulla ja toteutuksella on voimakas vaikutus lopputuotteen laatuun. Pelien äänimaailma koostuu erilaisista ääniefekteistä, jotka yleisesti tunnetaan Foley-ääninä ja ihmisen suorittamasta ääninäyttelystä. Näiden äänien avulla pelaaja saadaan immersoitumaan pelin maailmaan ja pelaajan tunnetiloihin voidaan vaikuttaa. Pelaajaa voidaan myös ohjata äänien avulla pelin maailmassa. Tarkoituksena oli tutkia näitä ääniä ja niiden tuottamista sekä tekniseltä, että ammatilliselta kannalta.

Aiheen tutkimisen lisäksi konkreettisempänä esimerkkinä opinnäytetyöhön tehtiin myös äänianalyysi S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat pelistä. Immersion luonnin onnistuminen, pääasiassa Foley-äänten avulla, on avainasemassa. Myös pelin ääninäyttely on analyysin kohteena: Kuinka heikommin toteutettu ääninäyttely vaikuttaa peliin immersion ja pelikokemuksen kannalta. Analyysi suoritettiin pelaamalla peliä ja keräämällä huolellisesti muistiinpanoja äänistä ja äänisuunnittelusta.

Ilmi kävi että erityisesti Foley-äänien saaminen peleihin on muuttunut paljon teknologian ja pelejen kehittyessä. Vanhoja metodeja käytetään edelleen, mutta niiden rinnalle ovat tulleet myös uudet tavat. Äänikirjastot ovat tuoneet mukanaan pelintekijöille metodin saada ääniä peleihinsä palkkaamatta Foley-artistia tai tuottamatta omia ääniä. Äänikirjastojen käyttö lienee yleisempää kuin usein oletetaan, jopa isojen peliyhtiöiden keskuudessa. Myös erilaiset ääntenmuokkausohjelmat ovat yleistyneet ja niitä käyttämällä voidaan saada ääniä helposti muokattua mieleisikseen. Ääninäyttely on edelleen ihmispohjaista ja metodeiltaan se ei ole paljoa muuttunut teknologian ja pelejen laadun parantuessa. Ammatillisella puolella kuitenkin muutoksia on tapahtunut kirjoitushetkestä katsoen lähihistoriassa. Ääninäyttelijäin lakko johti parempiin korvauksiin ja työehtoihin ääninäyttelijöille ja sen seurauksia voi seurata edelleen.

Abstract

Author: Henri Suppala

Title of the Publication: Voice Acting and Sound Design in Video Games

Degree Title: Bachelor of Engineering, Information Technology

Keywords: voice acting, sound design, immersion, sound effect

The good design and execution of voices in video games has immense effect on the quality of the end product. The sounds in a game consist of different sound effects, which are generally known as Foleys, and voice acting performed by people. With these sounds, the player is immersed in the world of the game and the game can affect his current emotion. The player may also be guided to right direction in the world of the game with different sounds. The purpose of this Bachelor's thesis was to study these sounds and the production of said sounds from both technical and professional standpoint.

Beyond researching the subject, as a more concrete example, a sound analysis of the game S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat was made for the thesis. The creation of strong immersion, mainly through Foleys, is the key point here. The voice acting in the game is also subject of analysis: How poorer execution of voice acting can affect the immersion and game experience. The analysis was made by playing the game and taking careful notes of the sounds and sound design.

It was revealed that the acquisition of Foleys for games has changed strongly as technology and games have evolved. The old methods are still in use, but the new ways have solidified their places next to them. The sound libraries have brought a way for game developers to acquire sounds to their games without hiring a Foley-artist or creating their own Foleys. The usage of sound libraries is likely more common than usually thought, even with big companies. Different kinds of digital audio workstations have also become more common and are used to edit sounds to be more fitting. Voice acting is still human based and the methods haven't changed much with the evolution of technology and game quality. However the professional sector has experienced some change in the recent history, as of from the point of writing. The voice actors' strike led to better compensation and working conditions for voice actors and the consequences can be observed still.

Alkusanat

Ääninäyttely on kiehtova osuus pelialaa. Moni ikoninen hahmo olisi varmasti jäänyt historian hämäriin ilman laadukkaita asiansa osaavia ääninäyttelijöitä. Aiheeseen sukeltaminen vaikutti hyvältä tavalta saada kokemusta ja tuntua myös tähän usein unohdettuun puoleen pelialasta.

Ääninäyttelemisestä puhuttaessa yleensä ajatellaan dialogia ja ihmisten omilla äänihuulilla luotuja ääniä, mutta onhan erilaisten efektiääntenkin luominen mitä useimmin nimenomaan äänien näyttelemistä. Nämä niin kutsutut Foley-äännet ovat kiehtovia itsessään.

Vaikka visuaalisilla efekteillä kilpailu on ollut muodikasta peleissä jo pitkään, ääninäyttely ja -suunnittelu ovat vähintäänkin yhtä tärkeitä. Mitä olisi villin lännen seikkailu ilman revolverin pauketta tai viidakossa selviytyminen ilman villieläinten ääntä? Olisiko lempivideopelihahmosi yhtä mielenkiintoinen ilman tämän ääntä, jos dialogi olisi pelkästään kirjoitetussa muodossa?

Sisältö

1	Johdanto.....	6
2	Foley-äänet.....	7
3	Verbaali ääninäyttely.....	9
3.1	Verbaalin ääninäyttelyn historiaa.....	9
3.2	Ääninäyttely työnä.....	11
3.3	Ääninäyttelijäin lakko (2016 - 2017).....	11
4	Pelaajan manipuloiminen äänien avulla.....	13
4.1	Pelaajan tunteiden manipuloiminen.....	13
4.2	Pelaajan ohjaaminen ääninäyttelyn avulla.....	17
4.3	Immersion luominen.....	18
5	Äänianalyysi.....	20
5.1	Tausta.....	20
5.2	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat.....	20
5.2.1	Tausta.....	21
5.2.2	Foleyt ja ääniefektit S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyatissa.....	22
5.2.3	Verbaali ääninäyttely S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyatissa.....	27
5.2.4	Yhteenveto.....	29
6	Pohdinta.....	31

1 Johdanto

Ääninäyttelyn osuus peleissä on yleensä hienovaraisella tavalla tärkeää. Taneli Palola artikkelissaan ”The Value of Voice Acting in Video Games” mainitsee, kuinka videopelien tarinankerronnan edetessä tärkeästä ääninäyttelystä on tullut yhä tärkeämpi osa onnistunutta kokonaisuutta. Esimerkeissään kehnosta ääninäyttelystä Palola mainitsee muun muassa Castlevania: Symphony of the Night- ja Resident Evil-videopelit, joiden ääninäyttely on surullisen kuuluisaa pelaajien keskuudessa. [1] Edellä mainitut videopelit toimivatkin oivina esimerkkeinä siitä, miten huono ääninäyttely voi luoda usein jopa vastakkaisen tunnelman kuin mitä pelin ohjaaja oli alun perin suunnitellut.

Resident Evilin tapauksessa Yasuhiro Ambo, pelin pääohjelmoija, mainitsi, että pelin keho lokalisaatio kansainväliselle yleisölle pelkällä japanilaisella työporukalla aiheutti vaikeuksia peliin uppoutumisessa ja rakoja pelimaailman realismissa. Se oli varmasti yksi syistä, miksi pelin luojat päättivät 10 vuotta myöhemmin tehdä ”Resident Evil HD Remake”; uuden version paremmilla grafiikoilla, uusilla ääninäyttelijöillä ja paremmalla äänityöllä. [2]

Palola artikkelissaan tiivistää, että nykypäivänä ääninäyttely on olennainen osa pelejä. Hyvä ääninäyttely voi pelastaa pelin, jossa on puutteita muissa osa-alueissa, mutta edellä mainittu on totta myös toisinpäin. Huono ääninäyttely voi tuhota pelikokemuksen. Eritoten jos pelillä ei ole (paljoa) muita pelastavia tekijöitä. Mistä sitten koostuu hyvä ääninäyttely? Tätä kysymystä yritän puida kirjoituksessani.

Palola artikkelissaan toki puhuu ääninäyttelystä vain sen ensimmäisenä mieleen tulevassa merkityksessä eli hahmojen dialogin ääninäyttelynä. Itse tulen myös kirjoittamaan niin sanotuista Foley-äänistä jotka mielestäni voidaan lukea ääninäyttelyksi, sillä näissä äänissä nimenomaan pyritään näyttämään haluttuja ääniä.

2 Foley-äänet

Foley-äänillä tarkoitetaan elokuvissa, peleissä ja muussa mediassa kuuluvia taustääniä. Kaikki äänet videopelissä ovat tarkan äänisuunnittelun tulosta. Kun sankari lyö vastustajaansa videopelissä nyrkillä, täytyy siihen saada naseva ääni. Äänettämyys loisi heti epärealistisen ja onton tunnelman peliin. Entä kun sankari käyttääkin miekkaa ja vastustajalla voi olla erilaisia panssareita kuten nahkaa, metallia tai vaikka vain perusvaatteet? Entä tilanne, jossa sankari kävelee vastasataneella lumihangella? Edellä mainitut esimerkit ovat vain hyppysellinen lukemattomista erilaisista pienistä ja suurista äänistä, joita Foley-artisti tekee työkseen.

Foleyt on nimetty Jack Donovan Foley, yhdysvaltalaisen ääniekspertin, mukaan. Foley aloitti työnsä Universal Studiosilla 1914 elokuvien ollessa vielä äänettämiä. Ensin Foley käsikirjoitti ja ohjasi elokuvia sekä teki elokuvaan niin kutsuttuja insert-otoksia. Ne ovat lyhyitä otoksia, jotka kuvaavat jo tapahtunutta asiaa eri kulmasta kuin pääotos. Foley aloitti äänityöskentelyn Universalin musikaalin "Teatterilaiva" kanssa. Teatterilaivan oli alun perin tarkoitus olla ääneton elokuva, mutta muiden elokuvastudioiden siirtyessä äänellisiin elokuvaan Universal paineen alla keräsi yhteen ihmisiä, joilla oli edes vähän kokemusta äänityöskentelystä. Tämä joukko Foley johtamana sai teatterilaivasta Universalin ensimmäisen äänellisen elokuvan. Aikakauden mikrofonit eivät pystyneet nauhoittamaan muuta kuin dialogia, joten kaikki ääniefektit oli lisättävä elokuvaan jälkikäsitellyssä. Foley tiimeineen nauhoitti koko elokuvan kattavan ääniraidan ääniefektejä synkronoiden sen tarkkaan elokuvan kulun mukaiseksi.[3]

Artikkelissa "The Story of Jack Foley" mainitaan muutamia J.D. Foley itsensä käyttämiä keinoja luoda haluttuja ääniä. Esimerkiksi Foley loi useiden ihmisten päällekkäin kuuluvia askelia kävelemällä sopivalla alustalla käyttäen kävelykeppiä apunaan, saaden näin illuusion äänestä, joka lähtee usean ihmisen kävellessä. Elokuvassa "Spartacus" on kohtaus, jossa orjat kävelevät jonossa kahleiden kanssa; kahleiden kolina on oikeasti J.D. Foley kävelemässä ja kolistelemassa avainketjuja. Foley-äänien tekeminen ei olekaan muuttunut paljoa Foley ajoista. Nykyisin Foley-artistilla on käytössään usein studio täynnä mitä erilaisempia esineitä, joilla saada aikaan erilaisia ääniä tarpeiden mukaan.[3]

Ääniartisti Michael MacKinnon mainitsee haastattelussaan huomioon otettavan seikan, mikä erottaa filmi- ja videopeliFoleyt: Vaikka suurin osa Foley-artisteista, jotka toimivat elokuvien parissa toimivat edelleen samalla tavalla kuin J.D. Foley aikoinaan, eli tehden äänet synkronoidusti elokuvan mukaan, tämä ei ole mahdollista aina videopelien

kohdalla. Vaikka tämä on monelta osaa mahdollista tarinapitoisissa videopeleissä "cutscene"-kohtausten aikana, on pelaaja muuten vastuussa oman hahmonsa tekemisistä (mihin suuntaan haluaa hahmoaan liikuttaa, tekeekö jotain erityisiä liikkeitä ja niin edelleen), ja täten peleihin elokuvaFoleyjen tapaan synkronoidusti tekeminen on vaikeaa tai jopa mahdotonta. Videopelien kohdalla äänet lisätään yleisimmin äänikirjastoon, josta pelimoottori valitsee tilanteeseen sopivan äänen ohjelmakoodin mukaan.[4]

Useita palkintoja voittaneen "Batman: Arkham City"-videopelin (Vuoden peli VGX, Vuoden pelihahmo VGX, paras toimintaseikkailupeli VGX, parhaiten muokattu videopeli VGX, paras Xbox 360-peli VGX, paras esiintyjä BAFTA games award, paras toimintapeli BAFTA games award, paras toiminta-/seikkailupeli satellite award) tekijöiden "Sound Effects - Batman: Arkham City Behind-the-Scenes Video"-videolla näytetään hieman palkintoja voittanutta äänityöskentelyä Foley-äänien parissa. Esimerkiksi aseiden laukausäänet on tehty yksinkertaisesti vain äänittämällä erilaisten aseiden laukaisuääniä. Tällainen suoraan lähteestä äänen ottaminen on mahdollisuuksien mukaan parhaita tapoja.[5] MacKinnon mainitsee haastattelussaan, että moni urbaani legenda Foley-äänistä on pääasiassa juuri urbaania legendaa, ja esimerkiksi ukkosen äänittäminen tapahtuu yleisimmin äänittämällä juurikin ukkosta, eikä esimerkiksi ravistelemalla kevyttä metallilevyä. Myös esimerkiksi erilaisilla materiaaleilla kävely usein äänitetään nimenomaan kävelemällä kyseisellä materiaalilla, tai mahdollisimman lähellä olevalla ja tilanteeseen sopivilla kengillä. Toisaalta Foley-äänet vaativat myös paljon mielikuvituksellisuutta.[4] Esimerkiksi MacKinnoninkin mainitsema klisee katkeavien luiden äänestä, joka tehdään "selleriä tai parsakaalia pätkimällä", osoitetaan myös Arkham Asylumin äänivideolla todeksi.[4][5] Toinen hyvä edellä mainitulta videolta löytyvä esimerkki lienee lepakkomiehen muhkea ja raskas viitta, jonka heilumisen ja liikkumisen ääni saatiin aikaan ravistelemalla ja heiluttamalla Foley-studioilta löytynyttä nahkatakkia mahdollisiin pelissä tapahtuviin tilanteisiin sopien.[5]

3 Verbaali ääninäyttely

Verbaalilla ääninäyttelyllä tämän kirjoituksen yhteydessä tarkoitan puhuttua dialogia tai muuten ihmisen tuottamia ääniä, esimerkiksi naurua tai nyyhkytystä, jotka on tuotettu pelin yhteyteen. Tässä osiossa, kun puhun ääninäyttelystä, viittaaan verbaaliin ääninäyttelyyn.

Mihin verbaali ääninäyttely painottuu, riippuu vahvasti pelin tyypistä. Tarinaan keskittyvissä ja yleensä tarinapitoisemmissa peleissä dialogi saa vahvemman jalansijan. Toisaalta spektrin toisessa päässä ovat toimintapitoisemmat pelit. Joistain, erityisesti vanhemmista toimintapeleistä, saattaa puuttua puhuttu dialogi kokonaan. Ainoa ääninäyttelijöiden tekemä ääni edellä mainituissa on erilaiset inhimilliset äänet. Esimerkiksi kiipeämisestä seuraava ähkintä tai tuskanhuudot hahmon vahingoittuessa.

3.1 Verbaalin ääninäyttelyn historiaa

Pelien verbaalin ääninäyttelyn historia on paljon lyhyempi kuin pelit itsessään. Ensimmäinen peli, joka käytti ihmisen tuottamaa puhetta, oli vuoden 1982 Atari 2600 -konsolille ja Arcadekonsoleille tuotettu "Sinistar". Peli sisälsi vain muutaman puhutun pätkän, jotka puhui pelin antagonisti Sinistar ja jotka tuotti ajan radioääni John Doremus.

Verbaalin ääninäyttelyn osuus pysyi tiedon varastointiteknologian kykenemättömyyden vuoksi tällaisena aina 1990-luvun alkupuolelle saakka. CD-ROM teknologia kehitettiin 1980-luvun loppupuolella ja saapui kuluttajille 1990-luvun alkupuolella. CD-ROM levyille mahtui moninsatakertaisesti dataa verrattuna ennen niitä jakeluun käytettyihin levykkeisiin, tai kansankielisesti "korppuihin", mikä mahdollisti paremman grafiikan, ja tietysti paremmat äänet ja audiomaailman, mukaan lukien pelien täyden verbaalisen ääninäyttelemisen.[6]

Uusien mahdollisuuksien ilmaantuessa aikansa peliteollisuustitaanit tarttuivat tilaisuuteen. Ajan suurimmat tietokonepelimarkkina-alueesta kiinnostuneet yhtiöt olivat Sierra On-Line (myöhemmin Sierra Entertainment, inc.) ja Lucasfilm games (myöhemmin LucasArts), ja nämä yhtiöt kilpailivat saavansa äänensä kuuluviin, tai yleensäkin puhetta peleihinsä. Myös kolmas suuri peliyhtiö, Origin, alkoi kehittää omaa vastaustaan uuteen innovaatioon. Tästä kilpailusta syntyivät ensimmäiset esimerkit

peleistä, joissa oli enemmän ääninäyttelyä kuin vain muutama ääniraita. Ensimmäiset pelit täydellä ääninäyttelyllä saivat vaihtelevaa palautetta.

The Adventures of Willy Beamish

Vuonna 1991 Sierra On-Line julkaisi CD-ROM-version aikaisemmin samana vuonna julkaistusta pelistään The Adventures of Willie Beamish. Uusi versio lisäsi uusia animaatioita peliin ja täyden ääninäyttelyn pelin hahmoille. Ääninäytelty versio ei saanut erityisen hyvää vastaanottoa. Kriitikoiden huomion kohteena oli, muun muassa, sopimattomat äänivalinnat rooleihin. Kriitikko Charles Ar dai lopetti oman arvostelunsa kirjoittaen, että peli on parhaimmillaan äänet kytkettynä pois päältä.[7]

Loom

Lucasfilm games julkaisi 1992 viimeisen version vuoden 1990 pelistään Loom. Tämä viimeinen versio sisälsi erillisellä CD:lla 30 minuuttia pitkän kuunnelman, joka kertoi pelin taustatarinan ja peliin itseensä oli sisällytetty täysi ääninäyttely kaikille hahmoille. Moni ääninäyttelijä toisti roolinsa sekä kuunnelmassa että itse pelissä. Loomin ääninäyttely ei saanut yhtään niin paljon kritiikkiä kuin The Adventures of Willy Beamish. Suurin osa kriitikkojen kritiikistä kohdistui pelin muihin ominaisuuksiin.[6]

Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

Texasilainen Origin Systems kehitti ja myi peliinsä Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi erillistä maksullista lisäosaa nimeltä "Speech Accessory Pack", lyhyesti "SAP". SAP lisäsi täyden ennalta nauhoitetun ääninäyttelyn pelin hahmoille. Peli on kriitikoiden usein ylistämä, ja usein se luetaan yhdeksi isoksi tekijäksi, miksi Sound Blaster-äänikorteista tuli standardikomponentti äänikorteista puhuttaessa. Ääninäyttelijät olivat osaavia, ja moni jatkoi työskentelyä äänenä muissa Originin peleissä.[6]

Tekniikan kehittyessä eteenpäin myös ääninäyttelyn tärkeys lähti nousuun. Yhä useampi peli alkoi käyttää ääninäyteltyjä hahmoja, kunnes niistä on tähän päivään mennessä tullut jo normi. Äänet vievät edelleen tilaa ja ääninäyttelijät maksavat yhtiöille joten tarinallisesti raskaammissa peleissä on yleistä palkata ääninäyttelijä ääninäyttelemään tärkeimmät osat dialogista ja loppu annetaan pelaajalle tekstilaatikoiden muodossa. Esimerkiksi *Torment: Tides of Numenera* (InXile Entertainment, 2017) sisältää

edellämainitun kaltaisen ratkaisun, jossa suurin osa pelin massiivisesta tarinasta ja dialogista välitetään pelaajalle tekstilaatikoiden muodossa, mutta tärkeimmät pätkät dialogia on ääninäytelty.

3.2 Ääninäyttely työnä

Ääninäyttelijä joutuu useimmiten työssään tekemään dialogin lisäksi myös ison määrän erilaisia ääniä näyttelemälleen hahmolle; kirkumista, kuiskauksia, itkua, naurua... tämä voi olla kovaa äänihuulille. Monet ääninäyttelijät ovat huomanneet veren makua suussaan pitkien äänityssessioiden jälkeen, yleensä kirkumisen, huudon tai vastaavan seurauksena.

Tällä hetkellä Yhdysvalloissa ääninäyttelijät työskentelevät tyypillisesti 4 tunnin istunnoissa, joista ääninäyttelijä saa keskimäärin 850 yhdysvaltain dollaria sessiolta sekä liukuvan etukäteisbonuksen riippuen istuntojen määrästä.

Suurin osa ääninäyttelijöistä ei tule toimeen pelkällä videopelien ääninäyttelyllä. Pienen palkkauksen vuoksi ääninäyttelijät työskentelevät videopelityön lisäksi myös muussa äänityössä, esimerkiksi piirrettyjen parissa.[8]

Usein ääninäyttelijöille annetaan vain osia käsikirjoituksesta ääninäyteltäväksi kerrallaan, mikä saattaa vaikeuttaa eläytymistä ja roolin ymmärtämistä.

3.3 Ääninäyttelijäin lakko (2016 - 2017)

Vuonna 2016 Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists, lyhyesti SAG-AFTRA, käynnisti ääninäyttelijäin lakon isoimpia peliyhtiöitä vastaan parantaakseen ääninäyttelijöiden työoloja ja palkkaa, jotka se katsoi olevan liian huonoja. SAG-AFTRA halusi ääninäyttelijöille tarjottavan rojalteja pelin myynnistä olemassa olevan äänentallennussessioiden palkan lisäksi.

Lisäksi SAG-AFTRA korosti ongelmia työn tarjoamisessa olevan läpinäkyvyyden kanssa, työn vaaroja äänen yllirasittumisen kanssa ja vaati parempaa taetta turvallisuudesta äänittäessä.[9]

Lakko kesti 340 päivää, jonka jälkeen osapuolet pääsivät sopuun. Sopimuksessa ääninäyttelijöille ei saatu haluttuja rojalteja, mutta saatiin aiemmin mainittu liukuva

bonus. Myös läpinäkyvyyttä roolien suhteen parannettiin; luottamuksellisuuden vuoksi peliyhtiöiden ei tarvitse paljastaa edelleenkään näyteltävien pelihahmojen tai pelin nimiä, mutta peliyhtiöiden on kerrottava näyttelijöille projektin koodinimi, peligenre, jos projekti perustuu olemassa olevaan pelibrändiin tai hahmoon tai jos työ sisältää rienausta, rasismia, epäselvää teknistä sanastoa, seksuaalista tai väkivaltaista sisältöä tai fyysisiä stuntteja.[10]

4 Pelaajan manipuloiminen äänien avulla

Yksi tärkeä osa äänillä peleissä on ohjata pelaajaa tai mikä tunnetila pelaajalla on päällä pelatessa. Usein äänillä saadaan alitajuntaisia reaktioita luotua pelaajassa. Ihmisellä on tiettyjä ehdollistuneita tapoja, joiden hyödyntäminen johtaa tehokkaaseen pelaajan manipuloimiseen. Kun pelaajan pitää valita polku valoisan aukion ja synkän metsän väliltä, iso osa valitsee aukion läpi kulkevan polun ja melkein kaikki olettavat, että aiemmin mainittu on helpompi reitti.

Valoisa aukio ja synkkä metsä myös kuulostavat erilaisilta. Suden ulvonnin kuuluminen metsästä ei ainakaan vähennä tunnetta että tämä reitti mitä luultavimmin on vaikeakulkuisempi. Olipa totuus mikä tahansa, tämän esimerkin kaltaisia mielleyhtymiä voidaan hyödyntää äänisuunnittelussa.

4.1 Pelaajan tunteiden manipuloiminen

Tunteiden luominen/manipuloiminen on ollut tärkeä osa peleissä jo pidemmän aikaa. Jo aikaisimmissa videopeleissä ja tietysti sitä ennen lautapeleissä, usein kilpailun luoma elämys ja voiton huuma ajoivat ihmisiä näihin aktiviteetteihin. Videopelien ja teknologian kehittyessä yhä useammin peli pyrkii kertomaan tarinaa, ja hyvään tarinankerrontaan usein luetaan mukaan tunteiden herättäminen yleisössä. Siihen tarvitaan suunnittelua, koska tällaiset tunteet eivät synny ihmisessä itsestään samalla tavalla kuin kilpailun huuma tai voiton riemu.

Pelit ovat interaktiivinen media ja monissa tapauksissa yrittävät kertoa tarinaa ja herättää tunteita pelaajassa. Esimerkiksi kauhupelit ovat peligenre, joka nimensä mukaisesti yrittää herättää pelkoa pelaajassa. Kauhupelit ovat luultavasti myös peligenre, jossa äänisuunnittelu on tärkeimmässä roolissa.

Kayla Herrera käyttää artikkelissaan ”Why Sound Design in Horror Gaming Matters” esimerkkinä hyvästä äänisuunnittelusta Silent Hillin (Konami, 1999) alussa esiintyvää sireenin ääntä, mistä on tullut ikoninen ja sarjaa luonnehtiva ominaisuus koko pelisarjalle. Herrera argumentoi, että kauhupelien sisällä tärkeintä äänisuunnittelu on tärkeimmillään niin kutsutuissa tunnelmallisissa kauhupeleissä; peleissä missä kauhuelementit syntyvät ympäristöstä ennemmin kuin niin sanotuista jump scareista,

joilla pelaaja säikäytetään äkkinäisellä kovalla äänellä ja visuaalisella ärsykkeellä. Esimerkkeinä tunnelmallisesta äänenkäytöstä Herrera käyttää askelten kuulumista edeltä, vaikka pelaaja ei vielä näekään ketään tai vaikkapa vihollishirviön miekan lattiaa pitkin raahautumisen ääntä.[11]

Paul Toprac ja Ahmed Abdel-Meguid tutkivat pelon ja ahdistuneisuuden luomista pelaajassa kauhupelien maailmassa. Tekijät vertasivat tunnelman ja tunteiden luontia viidessä eri videopelissä, joissa kauhuelementtejä luotiin erilaisilla tavoilla. Yhtenä tärkeänä tekijänä huomattiin volyymin käyttö: Pelisuunnittelijoiden tulisi suunnitella pelaajalle tärkeät tapahtumat kuulumaan ainakin yhtä isolla volyyymilla kuin millä ympäröivät taustääänet kuuluvat, jotta pelaaja huomaisi ne. Kovat äänet huomattiin myös helpommin pelaajan äkkinäisesti säikäyttäväksi kuin hiljaisemmat, mutta hiljaisempia ääniä käyttämällä voi luoda hyvin tunnelmaa ja immersiota ylläpitäviä taustääniä.

Toinen Topracin ja Abdel-Meguidin huomioon ottama osuus oli äänien ajastus. Tekijät listasivat ajastuksen kolmeen mahdollisuuteen:

1. Ääniefekti on sidottu vastaavaan, usein näkyvään, objektiin tai tapahtumaan.
2. Ääniefekti ja objekti tai tapahtuma tulevat viiveellä toisistaan.
3. Efekti soitetaan riippumatta objektista tai vastaavista tapahtumista.

Ensimmäinen vaihtoehto (1) on enemmän käytetty toimintapitoisemmissa kauhupeleissä ja edellä mainitut "jump scaret" sisältyvät tähän kategoriaan ja saavat aikaan pelkoa, kun taas jälkimmäiset (2 ja 3) ovat käytetympiä tunnelmallisemmissa kauhupeleissä ja luovat enemmän ahdistuneisuutta kuin pelkoa.[12]

Myös hyvin suunniteltu ja toteutettu verbaali ääninäyttely parantaa immersiota ja tunteiden manipulointia pelaajassa. Käsikirjoitusta huomioon ottamatta ääninäyttelijän eri hahmoille, pelattava tai ei-pelattava, antama äänensävy, -tunnelma ja -paino vaikuttavat pelissä tilanteiden tunnelmaan voimakkaasti. *Resident Evil 4 (Alias: Biohazard 4, Capcom 2005)* pelissä pelaajan avatarilla on usein seurassaan muita ystävällismielisiä ei-pelattavia hahmoja, jotka puhuvat tapahtumiin liittyen pelaajan edetessä. *Resident Evil 4* käyttää näitä ei-pelattavia hahmoja hyödykseen usealla eri tavalla. Esimerkiksi tilanteessa, jossa pelaaja taistelee hirviöjoukkoa vastaan enemmän toimintaa kuin kauhua sisältävässä kohtauksessa, mukana oleva ei-pelattava hahmo kommentoi pelaajan toimintaa kannustavasti tai jopa kilvoittelevasti, mikä taas herättää

pelaajassa itsevarmuutta ja rohkeutta. Vastaavasti taas samaisessa pelissä toisessa kohtauksessa pelaajalla on seuranaan nuori ei-pelattava hahmo, joka on peloissaan ympärillä tapahtuvasta, puhuu vähän ja pelokkaalla äänensävyllä, mikä aiheuttaa myös pelaajassa pelkoa ja ahdistuneisuutta.

Edellä olevat esimerkit johtuvat niin kutsutusta tunteiden tarttuvuudesta. Ihmisellä on tapana alitajuntaisesti matkia havainnoituja tunnetiloja ja samaistua niihin, joten vakuuttavan ääninäyttelyn mukana näytellyt tunteet saadaan imeytymään pelin mukana myös pelaajaan.[13]

Kirjoituksessaan "Emotion Engineering in Videogames" Stéphane Bura käsittelee tunteiden luomista pelaajassa. Bura kirjoittaa yleisesti pelisuunnittelun kannalta mutta hänen luomaansa taulukointia tunteiden luomiseen voidaan soveltaa myös äänisuunnittelun kanssa.[14]

Bura luokittelee hyvän pelisuunnittelun muuttujat siistiin ortogonaaliseen taulukkoon jonka pohjalle rakentaa muut taulukkonsa.

	 Freedom	 Mastery	 Data
 Action	Opportunities, Tools and Abilities	Trained reflexes, Tactics	Game world resources and collectibles, Operational rules
 System	Exploration, Experimentation, Purpose	Learning skills and using them to gain more control	Preparation, Constitutive rules
 Self	Strategy, Creativity	Exploiting skills, knowledge and metagame data	Mementos, Achievements, Memories
 Social	Community support, Shared experience	Competition, Cooperation, Teaching skills	Status, Metagame, Implicit rules

Taulukko 1: Pelisuunnittelun peruselementit (S. Bura, 2008)

Taulukko jakaa peruselementit seuraavasti:

Toiminta(Action): Kehon taso, välittömät seuraukset, nopea palaute.

Systemi(System): Mielen taso, kognitiivinen toiminta, logiikka ja suunnittelu

Minuus(Self): Sielun taso, refleksiivinen ajattelu, tavoitteet, omat kokemukset ja sisäiset muutokset.

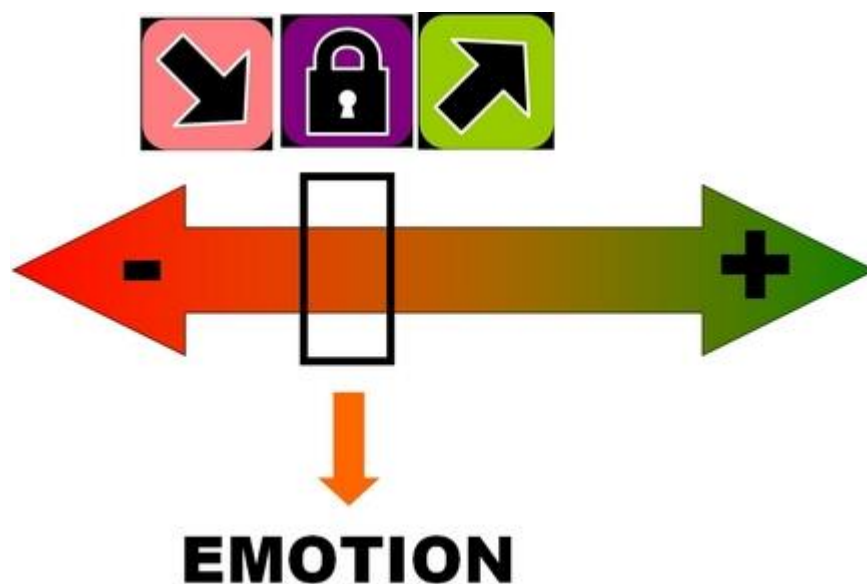
Sosiaalisuus(Social): Yhteisön taso, jaetut kokemukset, rituaalit, kulttuuri ja suhteet.

Vapaus(Freedom): Käsittelee valintojen arviointia ja mahdollisuuksia valintoihin.

Hallinta(Mastery): Käsittelee kykyjen arviointia, niiden saantia ja käyttöä.

Data: Käsittelee sisällön arviointia, informaatiota ja oikean elämän objekteja.

Edellä mainittuja elementtejä käyttäen voidaan arvioida, miten saada aikaan tietynlaisia tunteita pelaajassa. Bura käyttää menetelmänä seuraavanlaista kaavaa:

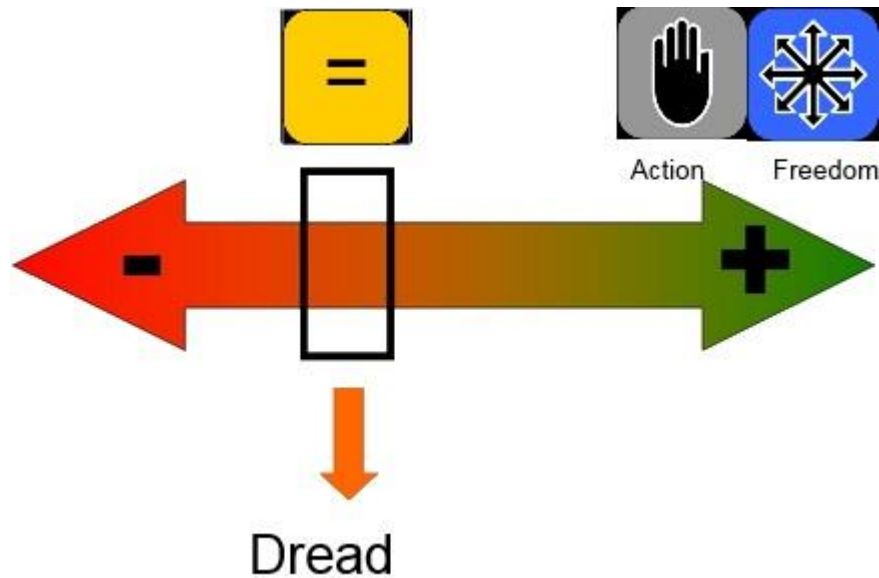


Kuva 1: Tunteiden luomiskaava (S. Bura, 2008)

Iso kaksisuuntainen nuoli kuvaa mahdollisia arvoja muuttujalle ja musta nelikulmio aluetta, jonka sisällä lasku, tasaisena arvon pitäminen tai arvon nostaminen tapahtuu.

Viitaten aikaisemmin puhuttuihin kauhupelisiin, pelisuunnittelija mitä luultavimmin tahtoi saada aikaan pelkotunnetta pelaajassa. Aikaisemman kaavan avulla ilmaistuna peliteknisesti tämän voisi saada aikaan pelaajan vapauden pitäminen toimintatasolla matalalla.

Esimerkiksi kauhuntunteen herättämistä pelaajassa voisi kuvata kuvan 2 tapaisesti Buran tunteiden luomiskaavalla.



Kuva 2: Kauhu ilmaistuna tunteidenluomiskaavalla

Äänisuunnitteluun sovellettaessa voi soveltaa edellä mainittuja metodeja myötäilemään pelisuunnittelua. Jos ajatellaan että pelontunne seuraa kuvan 2 mukaisesta tilanteesta missä pelaajalla pidetään vapaudet matalalla toimintatasolla, myötäilevien ääniefektien luominen vahvistaa tunnetta. Esimerkkinä voisi käyttää vaikkapa Herreran aikaisemmin mainitussa artikkelissa[11] käyttämää esimerkkiä ”ihon kananlihalle nostavasta kauhusta”; ”Pelko käytävän mutkassa kääntymiseen tietämättä mikä edellä odottaa ja hirviön askelten edeltä kuuluminen vaikei sitä vielä näekään”. Tässä esimerkissä yhdistyy sekä pelisuunnittelu tilallisesti (Käytävä on yleensä tilallisesti ja vapaudellisesti hyvin rajoitettu alue) että myös äänellisesti (edestä kuuluvat askeleet voivat rajata pelaajan tahtoa tai kykyä edetä, mikäli vaara uhkaa edessäpäin).

4.2 Pelaajan ohjaaminen ääninäyttelyn avulla

Teknologian ja tietokoneiden muistin kehittyessä pelimaailmat kasvavat myös kokoa jatkuvasti. Pelimaailmojen kasvaessa pelaajien on helpompi eksyä niihin ja olla löytämättä tietään eteenpäin. Tämä edistymisen loppuminen voi olla paha turhautumisen aiheuttaja ja ongelma, joten ratkaisuja joudutaan hakemaan.

Usein pelaajan ohjaamiseen käytetään niin kutsuttuja maamerkkejä, jotka useimmiten ovat visuaalisia nähtäviä asioita. Kirjaimellisia maamerkkejä kuten pelin sisällä ihmisten

rakentamia tai luonnollisia asioita; rakennuksia, kallioita tai vastaavia tai jopa valaistusta voidaan käyttää tällaisina maamerkkeinä.[15][16]

Myös huolellista äänisuunnittelua voi käyttää pelaajan ohjaamiseen. Äänisuunnittelun puolesta ohjaamista voi johdatella erilaisilla äänimerkeillä, jotka antavat pelaajalle vinkkiä, mihin suuntaan kannattaa edetä. Nämä voivat liittyä vahvasti pelaajalle annettuihin tavoitteisiin. Esimerkiksi: Pelaajalle saatetaan olla annettu tehtäväksi seurata autoa. Vaikka pelaaja ei näkisi kyseistä autoa, voi hän silti kuulla auton ääntä ja päätellä, missä suunnassa auto mahdollisesti olisi.

Daniel Östlundin vuonna 2015 suorittamassa testissä Östlund yritti selvittää voisiko pelaajaa ohjata musiikin intervallin muutoksilla. Östlund testasi, oliko ihmisillä tapana valita tietyssä intervallissa olevan soinnun säestämä reitti muissa intervalleissa olevien yli luomallaan testipelillä. Testin tuloksen mukaan intervallin muutosta ei kuitenkaan luotettavasti voi käyttää pelaajan ohjaamiseen.[17]

Chad Fillion myös argumentoi, että pelaajan ohjaamiseen käytettyjä metodeja suunniteltaessa pitää myös ottaa huomioon erilaisten pelaajien mukanaan tuomat mahdolliset käytettävyyssrajoitukset. Esimerkiksi: Värisokeuden tai likinäön ei saisi antaa vaikuttaa äänipohjaiseen pelaajan ohjaamismetodiin.[16]

4.3 Immersion luominen

Immersiolla tarkoitetaan uppoutumista pelin maailmaan. Jamie Madiganin mukaan pelaaja on immersoitunut, kun pelaaja tuntee olevansa sisällä pelin maailmassa. Hyvin immersoituneet pelaajat tekevät yleensä valintoja, jotka sopivat pelin luomaan maailmaan. Hyvin immersoitunut pelaaja saattaa esimerkiksi villiin länteen sijoittuvassa pelissä käyttää postivaunuja, vaikka mahdollisuutena olisi myös vain klikata kartasta paikkaa, mihin pelaaja haluaisi päätyä ja päästä sinne jopa nopeammin kuin edellä mainituilla postivaunuilla. Madigan argumentoi myös immersoituneen pelaajan saavan enemmän irti pelistä.[18]

Immersion on moneen aistiin nojaava kokemus, johon vaikuttaa kaikki pelaajan ympärillä tapahtuva. Vielä tämän hetken teknologialla immersion luodaan visuaalisilla ja auditiivisilla efekteillä. Esimerkiksi pelaaja voi nähdä pelissä haukan lentävän ylitseen, mikä antaa visuaalista palautetta, mutta paremman immersion kokemuksen pelaaja saa, jos kyseinen haukka vielä kirkuu ohitse lentäessään tarjoten täyden audiovisuaalisen kokemuksen.

Ääninäyttelyllä on suuri vaikutus immersiiivisen kokemuksen aikaansaamiseksi. Keith Stuart kirjoittaa artikkelissaan ”What do we mean when we call a game 'immersive'?” immersiota ja kuinka pelaaja usein itse luo ison osan immersiota. Stuart argumentoi, että pelaajan mieli osaa usein jo alitajuntaisesti yhdistää, että pelin maailmassa jokin on pielessä, joka rikkoo immersiota. Esimerkiksi aikaisemmin esimerkkinä käytetty haukka voisi haukan ikonisen kirkkaisun sijaan rääkäistä kuin varis, rikkoen immersiota. [19]

Hyvä ääninäyttely dialogin ja hahmojen puolesta on myös tärkeää immersion kannalta, mikäli sellaisia pelissä käytetään. Kuten jo aikaisemmin on mainittu, oikeanlaisten tunteiden aikaansaaminen ääninäyttelemisellä on tärkeää. Tunteiden luominen myös auttaa pelaajaa immersoitumaan peliin ja tuntemaan empatiaa pelihahmoja kohtaan. Immersioon tätä kautta vaikuttaa muun muassa ääninäyttelyn laatu ja dialogin kirjoituksen laatu. Ross Scott myös argumentoi käytettyjen aksenttien ja äänensävyjen vaikuttavan immersion vahvasti. Esimerkkinä immersiota rikkovasta aksenttien käytöstä Scott käyttää Wolfenstein (Raven Software, 2009) -videopeliä, jossa sekä pelin vihollisina olevat natsit että pelaajan puolella olevat saksalaiset vapaustaistelijat kuulostavat selvästi amerikkalaisilta, jotka yrittävät pitää yllä saksalaista aksenttia. Scottin mukaan tämä on yleinen ongelma peliteollisuudessa, peliteollisuuden käyttäessä aina samoja Hollywood-tähtiä ääninä peleissään. Scott myös argumentoi, että paremman immersion saisi helposti aikaiseksi palkkaamalla saksalaisen studion ja englantia puhuvia saksalaisia ääninäyttelijöiksi autenttisen aksentin aikaansaamiseksi, mikä parantaisi immersiota huomattavasti.[20]

Kielien käytön tasapainottaminen peleissä voi olla vaikeaa. Aiemmassa esimerkissä Scott myös kyseenalaisti, miksi natsit eivät yksinkertaisesti puhuneet saksaa. Jos peli nojaa vahvasti dialogiin, voi pelaaja menettää tärkeitä osia tarinaa tai kokemusta, tai muuten hämmentyä, jos hahmot puhuvat jotain muuta kieltä kuin mitä pelaaja ymmärtää. Varmoja keinoja käyttää muuta kieltä hyväkseen on esimerkiksi käyttää tunnettuja fraaseja, termejä tai vaikkapa sotahuutoja. Hyvänä esimerkkinä *Red Orchestra 2 (Tripwire Interactive, 2011)* venäläisten pelihahmojen tehdessä rynnäkköä hahmot huutavat yhteen ääneen ”Uraaaa!”, joka on vahvasti immersiiivinen kokemus pelatessa venäläisellä varusmiehellä. Myöhemmin julkaistussa saman yhtiön pelissä *Rising Storm 2: Vietnam (Tripwire Interactive, 2017)* Tripwire Interactive vielä syvensi kokemusta kielelliseltä puolelta. Vietnamin sotaan perustuvassa ensimmäisen persoonan ammuskelupelissä Tripwire Interactive tuotti vietnamilaisen puolen puheen kokonaan vietnamin kielellä. Ainoastaan kuuluttaja, jonka viestit ovat tärkeitä ja jotka pelaajan tulisi ymmärtää, puhutaan englanniksi vietnamilaisella aksentilla. Tämä valinta tuotti paljon immersiiivisemmän kokemuksen lopputuotteessa.

5 Äänianalyysi

Äänianalyysissa tulen arvioimaan ääninäyttelyä ja suunnittelua valmiissa, julkaistussa videopelissä. Tarkoituksena on analysoida ääninäyttelyä ja -efektejä sekä puida niiden vaikutusta immersion kannalta. Myös tapoja, millä kyseiset efektit on tehty, on yritetty pohtia.

5.1 Tausta

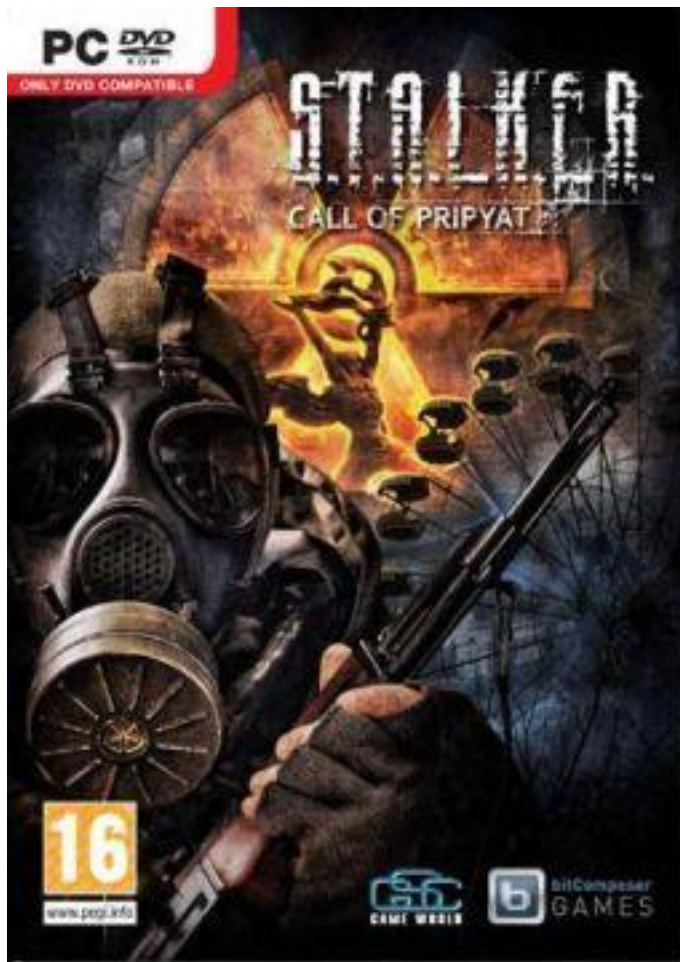
Äänianalyysit on tehty empiirisesti kirjoittajan kokemusten pohjalta, paikoin konsultoitujen ihmisten kanssa tehtyjen yhteisten observaatioiden kera. Konsultteina on käytetty viittä muuta henkilöä, joilla ei ole äänisuunnittelullista taustaa. Analyysin kohteet on valittu konsulttien ja satunnaisvalinnan avulla: Jokaista konsulttia pyydettiin antamaan 2 - 3 ehdotusta pelistä, mistä olisi hyvä tehdä analyysia ääninäyttelyn/suunnittelun pohjalta. Jokaiselle ehdotukselle annettiin numeraalinen arvo, jonka jälkeen generoitiin satunnainen luku satunnaislukugeneraattorilla (<https://www.Random.org>). Satunnaislukua vastaava pelille annettu numeraalinen arvo määräsi analysoitavat pelit.

Analyysin kohteena on pelien ääninäyttely, sekä ihmisten että Foley-äänien puolesta. Myös huomioita musiikin suhteen on tehty, jos se sitoo yhteen muita ääniä, mutta se ei ole suoranaisesti analyysin kohteena.

5.2 S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Analyysin kohteeksi päätyi S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat(GSC Game World, 2010) -videopeli. Kuvassa 3 näkyy pelin kansikuva, joka myös antaa jonkun verran alustusta mistä pelissä on kyse.

Kirjoittajan konsulteista kaksi ehdotti CoP:ta analyysin kohteeksi, ja näin se sai kaksi mahdollista numeroa valintaan. Kirjoittaja pelasi peliä pelimusiikit pois päältä kytkettyinä konsulttien suosituksesta, parhaan immersion saamiseksi ja ääninäyttelyyn ja -efekteihin keskittymisen vuoksi.



Kuva 3: S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat kansikuva (2009, GSC Game World)

5.2.1 Tausta

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (tästä lähtien kirjoituksessa lyhennetty: CoP) on ukrainalaisen GSC Game Worldin vuonna 2010 julkaisema ensimmäisen persoonan selviytymiskauhupeli, joka sijoittuu Tšernobylin ydinvoimalaonnettomuuden jälkeiseen aikaan. CoP:n maailmassa ydinvoimalaonnettomuus aiheutti ydinvoimalan ympärille radioaktiivisen alueen, pelissä nimetty ”zone”, jossa radioaktiivisuuden seurauksena fauna ja flora ovat mutatoituneet. Alueelle ihmisiä vetää niin kutsutut artefaktit, jotka niin ikään ovat muodostuneet radioaktiivisuuden vuoksi ja joilla on erilaisia vaikutuksia ihmiskehoon ja ympäristöön. Artefaktien metsästäjiä kutsutaan eponymisti stalkereiksi. Pelaajaa uhkaavat zonella mutatoituneiden eläinten lisäksi myös vihamieliset ihmiset ja radioaktiivisuudesta muodostuneet ”anomaliat”; eräänlaiset ansat, joihin astuminen osoittautuu usein kuolettavaksi. Pelaajan avatar, Majuri Alexander Degtyarev, kokenut

stalker ja Ukrainan salaisen palvelun agentti, edustaa Ukrainan armeijaa ja lähetetään zonelle tutkimaan armeijan helikopterionnettomuuksia, jotka ovat tapahtuneet zonella.

Peli jakautuu yö- ja päiväsykleihin, joissa kummallakin yöllä sekä päivällä on oma äänimaailmansa. Kumpikin puoli otetaan huomioon analyysissä.

Analyysi on tehty pelin version 1.6.02 pohjalta.

5.2.2 Foley ja ääniefektit S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjatissa

Ensimmäisenä pelaaja kuulee lintujen laulua ja kevyttä tuulen huminaa, jotka saavat aikaan tunnelman luonnossa olostai ei ainakaan sivilisaation parissa olemisesta. Kirjoittajan tapauksessa myös heti alussa peli oli satunnaisluonut lauman mutatoituneita sikoja, jotka pitivät myös omaa ääntään; hyvin lähellä oikeaa sikaa olevaa röhkintää.

Ensivaikutelma immersion kannalta on hyvä. Pelaaja aloittaa aina pelin päivällä, joten ensivaikutelmaan vaikuttavana muutoksena voi ainoastaan olla pelin satunnaisluodut ihmis- tai mutanttijoukot, joita saattaa olla melko lähellä pelaajaa jo heti alussa.

Erilaisia askellusääniä on hyvä määrä, ja ne suurimmaksi osaksi sopivat materiaaleihin, joilla pelaaja pystyy astelemaan. Osa samankaltaisista materiaaleista jakoi suoraan ääniefektin keskenään, mutta se ei rikkonut pahemmin kirjoittajan immersiota, poissulkien yksi esimerkki: soratie jakoi äänen asfaltin kanssa. Erilaisia tunnistettavia ääniä oli ainakin metalli, suo tai matala vesi, asfaltti tai betoni, puu ja maasto. Nämä äänet myös vastaavat hyvin pelistä löytyviä materiaaleja joilla askeltaa ja ainoastaan edellä mainittu esimerkki poikkesi sopivasta.

Eläimistön äänet voi jakaa kahteen kategoriaan: Ensimmäiseksi eläinten äänet, jotka ovat puhtaasti immersiota luomassa, kyseisten äänien tuottajia pelimaailmasta ollenkaan löytymättä. Toiseksi mutaatioitujen eläinten ja ihmisten äänet, jotka toimivat merkinä pelaajalle, että lähellä on mutantteja tai ihmisiä.

Taustääänet

Pelkkää immersiota varten olevat taustääänet ovat vaihteleva määrä oikeiden eläinten ääniä ja oletettavasti, pelin teemaan ja tunnelmaan katsoen, mutanttien ääniä, joita ei pysty tunnistamaan minkään oikean eläimen ääneksi. Taustääänet vaihtelevat vahvasti riippuen päivänajasta pelin yö- ja päiväsyklissä. Päivällä ääniä on vähemmän,

suurimmaksi osaksi lintujen laulua, pääosin varisten ja silloin tällöin etäisenä kuuluvaa koiran haukuntaa. Edellä mainittu haukunta on eri ääniefekti kuin pelissä esiintyvillä koiramutanteilla, ja tehty suunnitellusti etäisen kuuloiseksi. Luultavasti myös nämä kaukana haukkuvat koirat on tarkoitettu olemaan samoja mutanttikoiria, joita pelaaja kohtaa pelissä. Välillä myös on huomattavissa jonkunnäköistä eläimellistä huutoa tai ulinaa, jota ei ainakaan suoraan voi määrittellä minkään eläimen tekemäksi.

Yöllä taustäänien maailma muuttuu painostavammaksi. Epämääräisiä määrittämättömiä ääniä kuuluu huomattavasti useammin kuin päivällä. Päivällä kuuluva lintujen ääntely on vaihtunut silloin tällöin kuuluvaan pöllön huhuiluun. Yöllä pelaajan askelten ääntä säestää myös lähes taukoamaton heinäsiirkkojen siritys. Yöllä kuuluviin ääniin lukeutuu myös suden ulvonta.

Edellä olevat tapaukset ovat pelaajan maastossa liikuessa huomioon otettavissa. Sisällä erilaisissa rakennuksissa ja tiloissa äänimaailma, ilman musiikkia, on paljolti hiljainen. Useissa tapauksissa ainoastaan pelaajan saappaiden kopina lattiaa vasten, betoni, teräs tai puu, on kuultavissa paikoissa, missä ei ole mutantteja tai muita ei-pelattavia hahmoja tai anomalioita. Maastossa kulkiessa myös peliin rakennettu sääsystemi vaihtelee äänimaailmaa. Sateisen sään sattuessa sateen ääni itsessään on selvästi kuultavissa, mukaan lukien ukkonen suurimmassa osassa sadesäitä. Sade on myös ainoa asia, joka hiljentää öisen heinäsiirkkojen äänen.

Yö ja päivä ovat pelissä selvästi erotettavissa toisistaan jo pelkän äänimaailman avulla, mikä on immersion kannalta hyvää suunnittelua. Pelaaja kokee yöllä todella olevan yö ja päivällä päivä. Eläinten ääniä ei ole liikaa ja ne eivät riko immersiota ja realismin tuntua, vaan lisäävät niitä sopivasti rikkoen tunnetta, että pelaaja elää pelin luomassa kuplassa. Taustäänät lisäävät tilan tuntua, vaikka pelaaja tietäisikin tarkalleen pelin kartan koon ja saavat ympäristön tuntumaan orgaaniselta ja realistiselta.

Mutantit

Aiemmat esimerkit eläimistä ja mutanteista koskivat taustäänäitä; näitä eliöitä ei löydy pelistä fyysisinä mistään ja äänet on vain tehty luomaan immersiota. Pelissä on kuitenkin useita erilaisia mutatoituneita eläimiä sekä eläimen älylliselle tasolle laskettavia mutatoituneita ihmisiä. Pelaaja tulee kohtaamaan edellä mainittuja mutantteja vihollisina pelin aikana.

Pelistä löytyvästä viidestätoista erilaisesta mutantista kaksi jakaa samat äänitiedostot ja loppuilla on kaikilla uniikki ääntely. Äänet ovat useimmiten tunnistettavia mutanttien

ulkonäköön ja alkuperään liittyen, kuten esimerkiksi ”hamster”-mutanttien, mutatoitujen jrsijöiden, ääni on muokattu rotan vikinästä ja ”blind dog”-mutantit, mutatoituneet koirat, haukkuvat edelleen melko lailla koiramaisesti. Erilaisilla ihmisistä mutatoituneilla mutanteilla on myös täysin omanlaisensa äänet, jotka ovat helposti tunnistettavissa toisistaan. Tunnistettavuuden helppous riippuu vertailtavista mutanteista ja pelaajan kokemuksesta. ”Snork”-mutanteilla, mutatoituneilla ihmisillä, on omanlaisensa murina, joka on vaikea sekoittaa vaikkapa blind dogien haukuntaan tai murinaan, mutta blind dog on helpompi sekoittaa toiseen pelissä esiintyvään koiramutanttiin; ”Pseudodogiin”.

Erilaisten ja samankaltaisten, muttei samojen, äänien sekoittaminen lisää oppimista pelissä. Aluksi pelaaja ei tunnista uusien mutanttien ääniä, mutta oppii nopeasti tunnistamaan minkälainen uhka on vastassa pelkän äänen avulla; pelaaja oppii onko vastassa vaikkapa snork vai jonkunlainen koira. Pidemmällä ja kokemusta kartuttaneempana pelaaja myöhemmin oppii myös tunnistamaan nämä erilaiset koiramutantit toisistaan pelkän äänen avulla. Tämä porrastettu oppimiskokemus luo immersiota. Kokemus myös auttaa pelaajaa samaistumaan avatariinsa pelissä. Pelaaja oppii selviytymiskykyä pelin maailmassa samaa tahtia avatarinsa kanssa.

PDA

Muiden huomioonotettavien ääniefektien joukossa on myös pelaajan avatarin kämmentietokone, tai PDA (Personal Data Assistant). Se toimii myös valikkona pelin sisällä pelin sisäistä dataa, kuten karttaa ja tehtävien seuraamista varten. Kämmentietokoneen itsensä äänimaailma on suhteellisen pieni; piippauksia pelaajan painellessa eri välilehtiä auki sitä käyttäessä ja kartan painikkeita kuten zoomausta käyttäessä. Pelissä jatkuvasti näkyvä tutka attributoidaan myös tälle kämmentietokoneelle. Joka kerta, kun pelaajan avatarin lähellä on ihminen (tai ruumis), kämmentietokone päästää pienen piippauksen. Usean muun ihmisen tullessa samaan aikaan tämän ominaisuuden kantamalle piippauksia tulee ihmisten määrän verran, jokainen piippaus erotettuna pienellä viiveellä. Tämä ominaisuus on pelaajalle hyödyllinen, jotta tämän ei tarvitse pitää silmiään jatkuvasti tutkassa. Vaikka aluksi tämä piippailu tuntui hieman tunkeilevalta eläytymisen kannalta, siihen tottui nopeasti ja sitä oppi arvostamaan melkein yhtä nopeasti.

Aseet

Puolustautuminen pelissä tapahtuu tuliaseilla tai veitsellä. Veistä käyttäessä pelissä on kolme eri ääniefektiä riippuen siitä, mihin veitsi osuu:

1. Ei osumaa mihinkään
2. Liha; ihminen tai mutantti
3. Geneerinen; betoni, teräs, puu...

Ensimmäisessä tapauksessa ääniefektinä on stereotyyppinen ilmaa leikkaavan terän ääni. Tämä ei välttämättä ole realistinen ratkaisu taisteluveitselle, mutta se viestii pelaajalle selvästi ja nopeasti, että kyseessä on ohitse mennyt isku. Peli ei äänellisesti erota veitseniskuja mutantteihin tai muihin ihmisiin pelin sisällä ja kaikkeen materiaaliin kohdistuvat veitseniskut kuulostavat ääninä samalta. Tämä särkee pelin immersiota jonkin verran.

Tuliaseiden äänet vaihtelevat aseesta riippuen niin volyyymillisesti kuin vaihtelullisestikin. Pelin suuresta asevalikoimasta kaksi asetta jakoi täysin saman ääniefektin, muilla oli omat uniikit äänensä. Aseissa, kuten myös mutanteissa, uniikit äänet auttavat pelaajaa tunnistamaan uhan sitä näkemättä. Tuliaseet sisältävät myös saman porrastetun oppimisfilosofian ääniensä puolesta kuin mutantit. Kokematon pelaaja voi tunnistaa äänestä, että laukauksia ampuvalla vihollisella on haulikko, mutta kokenut pelaaja voi tunnistaa minkälainen haulikko tällä vihollisella on pelkän äänen perusteella. Tuliaseita käyttävät ihmiset, ystävällismieliset ja vihamieliset. He taistelevat usein mutantteja vastaan ja nämä taistelun äänet kantautuvat useimmiten pelaajan korviin kauan ennen kuin pelaaja pystyy edes näkemään taistelua. Kokenut pelaaja voikin tunnistaa tällaisen taistelun osapuolista, millaisista mutanteista on kyse ja miten aseistautuneista ihmishahmoista.

Aseiden äänet ovat usein nykypeleissä äänikirjastoista otettuja autenttisuuden aikaansaamiseksi. Etenkin nykypäivän olemassa olevista aseista suurimman osan ampuma- ja latausäänet on taltioitu jo olemassa oleviin äänikirjastoihin. Kirjastojen käyttö useimmiten koituu edullisemmaksi pelintekijälle kuin äänittää aseiden äänet itse. S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjatin ampuma-aseiden äänet on myös luultavasti otettu tällaisesta kirjastosta.

Anomaliat

Uhkana pelaajalle pelissä on kaikkien edellä mainittujen lisäksi myös ”anomaliat”. Eräänlaiset ansoina toimivat energiaiilmiöt, joita on pelissä useita erilaisia. Suurin osa anomaloista on pelaajalle vaarallisia, tehden erityyppistä vahinkoa riippuen anomalian itsensä tyyppistä. Anomaliat voi karkeasti jakaa niiden tyyppin ja mitä ne tekevät mukaan. Erilaisia anomaliatyyppejä on:

1. Sähköanomaliat
2. Happonomaliat
3. Painovoima-anomaliat
4. Tulianomaliat
5. Pelimaailmanlaajuiset anomaliat

Anomalioiden pitämät äänet riippuvat anomalian itsensä tyyppistä. Esimerkkinä ”electro” anomalia, joka ilmenee maassa silmin näkyvinä sähköisinä purkauksina. Se pitää jatkuvasti sähköistä rätinää, ja jos mikä tahansa pelihahmo, mutantti tai ihminen, astuu sellaiseen, kuuluu voimakas sähköinen sähähdys ja hahmo ottaa vahinkoa. Eri anomaliatyypien äänet, mikäli niillä on sellainen, ovat yleensä tyyppin mukaan samanlaisia; kaikki sähköanomaliat rätisevät ja kaikki happonomaliat pitävät kupliva ääntä.

Anomalioiden äänet pelissä kuulostavat usein luonnollisilta ja mielleysteys niihin syntyy usein tosielämän kokemuksista tai havainnoista. Hyvänä esimerkkinä ”Burner”-anomalia, joka on yleensä maan raosta ylöspäin purkautuva ohut tulipilari. Jos pelaaja on tarpeeksi lähellä kuullakseen kyseisen anomalian äänen, voi tämä huomata, että ääni on hyvin samanlainen kuin puhalluslampulla. Tämä ääni onkin luultavasti puhalluslampun kera äänitetty anomalialle tai valmiista äänikirjastosta poimittu puhalluslampun ääni. Myös edellä mainittu electro on selvästi sähköinen ääni, joka on luultavasti tuotettu oikeita sähkökipinöitä äänittäen.

Kaikki anomaliat eivät pidä itsessään ääntä ja osalla anomaloista ei ole nähtävää ulkoista olemusta. Edellä mainituista syistä pelaajalla on hallussaan niin kutsuttu anomaliatunnistin, joka alkaa piippaamaan omalla äänellään, kun pelaaja saapuu anomalian läheisyyteen. Piippauksen tiheystahti yltyy, mitä lähemmäs pelaaja anomaliaa tulee. Monissa tapauksissa, koska anomaloita ei aina voi nähdä tai kuulla ennen kuin on

liian myöhäistä, edellä mainittu piippaus on ainoa tapa tunnistaa vaara. Tämä puolestaan luo pelaajalle tarpeen tunnistaa anomaliatunnistimen ääni ja oppia, kuinka nopea piippaustahti on liian nopea, eli että pelaaja on jo astunut anomaliaan ja joutuu kantamaan seuraukset, useimmiten vahinkoa pelaajan avatariin. Tätä pelkästään ääniin nojaava suunnittelu on käytetty nokkelasti muutamassa paikassa, joissa pelaaja joutuu ryömimään tai kävelemään anomaliatäyhteisissä rajatuissa tiloissa ja joutuu luottamaan ainoastaan korviinsa.

Pelaajalla on myös loputon määrä pultteja, joita heittämällä eteensä pelaaja voi varmistaa, onko maasto turvallista astua. Pultin heittäminen anomalian alueelle laukaisee anomalian, mikä viestii pelaajalle, että kyseinen kohta on vaarallinen ja siihen ei kannata astua. Pultin heittäminen maahan ilman anomalioita saa aikaan pienen ääniefektin. Ääniefektejä pultille sen maahan tai lattiaan osuessa on vain yksi. Joissain tapauksissa, esimerkiksi pultin suohon heittämisestä, ei kuulu minkäänlaista ääntä, mikä on immersion kannalta ongelmallinen ratkaisu. Toisin kuin esimerkiksi aiemmin mainittua veistä, pelaaja heittää pultteja jatkuvasti pelin aikana. Tästä syystä useamman ääniefektin teettäminen olisi voinut olla immersivisempi ratkaisu.

Muista anomalioista huomattavasti erilainen on pelimaailmanlaajuinen anomalia: emissio. Aina välillä pelimaailmassa tapahtuu emissio; suuri energiapurkaus, mikä vaikuttaa kaikkiin ihmisiin, jotka ovat aukealla paikalla sen sattuessa. Emission tullessa pelaaja saa kämmentietokoneeseensa ääniviestin, joka varoittaa, että emissio tulee tapahtumaan pian. Tämän jälkeen pelaaja alkaa kuulemaan jatkuvaa painostavaa rytinää visuaalisten efektien säestämänä. Pelaajalla on hetki aikaa löytää itselleen suojaisa paikka, jossa odottaa emission ohimenoa. Koko tilanteen ajan edellä mainittu jyrinä jatkuu ja yltyy ylymistään, kunnes energiapurkaus on ohi. Mikäli pelaaja ei ole löytänyt suojaa ennen kuin emissio, mukaan lukien sen jyrinä, ovat saavuttaneet huippunsa, pelaajan avatar kuolee ja peli on ohi. Emissio on hyvä esimerkki tunnelman luonnista, sen uhka on jatkuva ja äänimaailma sen sattuessa on uhkaava ja saa pelaajan etsimään paniikinomaisesti suojaa pelin loppumisen estämiseksi.

5.2.3 Verbaali ääninäyttely S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyatissa

Verbaali ääninäyttely jakautuu hahmosta riippuen mukaan pelissä erilaisiin kategorioihin.

Tarinan kannalta tärkeät hahmot ovat saaneet omat nimitetyt ääninäyttelijänsä, jotka puhuvat englantia.

Hahmot, jotka eivät ole tarinan kannalta tärkeitä mutta ne joille pelaaja voi puhua, ovat saaneet kaksi ääninäyttelijää. Äänet vaihtelevat hahmojen välillä, jotka puhuvat englantia. Hahmot, joiden kanssa pelaaja ei voi keskustella, puhuvat keskenään venäjää. Pelaaja voi kuulla näitä keskusteluja aina kulkiessaan ohi joukosta tällaisia hahmoja.

Huomioon tulee myös ottaa, että hahmoja ei ole täysin ääninäytelty lukuun ottamatta cinemaattisia alku-, väli- ja loppunäytteitä. Suurin osa dialogista käydään tekstilaatikoissa, joista valitut tärkeät osat on ääninäytelty. Pelaajan avatar, majuri Degtyarev, ei ole ääninäytelty muualla kuin näytteissä.

Tärkeiden hahmojen ääninäyttely ei ole kovin onnistunutta, vaikka dialogin kirjoituksen laatua ei oteta huomioon. Iso osa aksenteista kuulostaa tekaistuilta ja osalle ääniä ei ole edes yritetty antaa aksenttia, vaikka kaikki pelin hahmot ovat itäblokin maista. Aksenttien puute, tai niiden aitouden puute, rikkovat immersiota pelissä, jonka pitäisi sijoittua nykypäivän Ukrainaan. Myös eräänlainen ohjaamisen puute näkyy lävitse ääninäyttelyssä. Esimerkiksi aikaisempi fakta, että pelistä löytyy hahmoja aksentin kera sekä ilman, rikkoo realismin tuntua ja estää pelaajaa immersoitumasta pelin maailmaan täysin.

Hahmojen, joille pelaaja pystyy puhumaan, poissulkien tärkeät hahmot, ääninäyttely on melko samalla tasolla. Näillä hahmoilla, joita on useita, on samat ääninäyttelijät ja samat muutamat ääniraidat, joita nämä käyttävät. Hahmojen tervehdykset pelaajalle on ääninäytelty. Mikäli pelaajan avatar sattuu lähestymään tällaista hahmoa ase esillä, kommentoi hahmo asiaa kehottaen pelaajaa laittamaan aseensa syrjään ennen keskustelun aloittamista. Kumpikin ääninäyttelijä toistaa jokseenkin samat ääniraidat ja kumpikin käyttää ehkä hieman tekaistun kuuloista aksenttia. Kaikilla edellä mainitun kaltaisilla hahmoilla on siis aksentti, mikä olisi immersiiivisesti rikastava kokemus, jollei tärkeillä hahmoilla osalta se selvästi puuttuisi.

Hahmot, joille pelaaja ei voi puhua puhuvat venäjää. Tämä on kuultavissa, jos kyseisen kaltaiset hahmot istuvat leirinuotiolla tai muussa rauhaisassa paikassa, jolloin hahmoja on enemmän kuin yksi. Näissä tilanteissa hahmot alkavat keskustella keskenään venäjäksi. Myös pelaajan hyökätessä joukon kimppuun tai vihamielisen joukon huomattessa pelaajan avatarin alkavat hahmot yleensä huutaa joko pilkkaa pelaajan avatarille tai ohjeita toisilleen, myös venäjäksi. Venäjän kieli sopii ympäristöön ja ääninäyttelyn taso on käypää, ainakin sillä tasolla, millä kirjoittaja ymmärtää kieltä.

Dialogin ja taistelun keskellä huutamisen lisäksi hahmoilla on myös suhteellisen hyvä määrä erilaisia kipua merkkäviä äännähdyksiä ja muutamat nauhoitetut viimeiset sanat, jotka hahmo päästää ottaessaan vahinkoa tai kuollessaan. Näissä kivun äänissä ja viimeisissä sanoissa tärkeillä hahmoilla on omansa. Tärkeillä hahmoilla nämä äänet on tuottanut kyseisen hahmon ääninäyttelijä ja muilla geneerisemmällä hahmoilla on jaetut äänet. Huomioon tulee myös ottaa, että jos vihollinen kuollessaan sanoo viimeiset sanansa, mikä ei aina tapahdu, ovat nämä aina venäjäksi vaikka hahmo olisikin sellainen, jolle pelaaja on pystynyt puhumaan englanniksi.

5.2.4 Yhteenveto

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyatin äänisuunnittelu ja -näyttely ovat parhaimmillaan tunnelman ja ympäristön luonnissa. Luotu maailma ja siinä elävät mutantit tuntuvat luonnollisilta ja saavat pelaajan uppoutumaan maailmaan nopeasti. Erilaiset sääolosuhteet ja anomaliat saavat pelin maailman tuntumaan suureksi osaa vihamieliseltä ja uhkaavalta, erityisesti öisin. Erilaiset aseet ovat erilaisia jo kuulotuntumalta ja niiden tuntemaan oppiminen on palkitseva kokemus. Sama pätee myös mutantteihin ja anomalioihin.

Iso osa äänistä on luonnollisen kuuloisia ja ne istuvat maailmaan. Tämä osalti johtuu siitä, että äänien osalta ei ole lähdetty keksimään pyörää uudelleen. Eläinmutantit pelissä ovat mutatoituneet oikeista tunnetuista eläimistä. Äänet mutanteilla on muokattu näiden eläinten pitämistä äänistä. Tämä pitää mutantit maanläheisinä ja uskottavina eliöinä pelin maailmassa. Samalla tapaa anomaliat on suunniteltu kuulostamaan sellaisilta, että ne olisivat helposti tunnistettavissa, kuitenkin kuulostaen siltä, että ne sopivat pelin maailmaan. Aikaisemmin mainittu burner anomalia, joka käyttää puhalluslampun ääntä, toimii, koska puhalluslampun ääni on melko tunnistettava. Ihmismieli pystyy yhdistämään tämän äänen tuleen usein jo alitajuisesti.

Verbaalin ääninäyttelyn puolesta peli ei kuitenkaan pääse aivan samalle tasolle. Ääninäyttely on paikoin kehnoa, ja siinä tuntuu jonkin asteinen ohjauksen puute. Aksenttien vaihtelevuus ja puute rikkovat luonnollisuuden tuntua ja dialogin toimitus ei vastaa tasoa, mitä pelaaja kenties kasvaa odottamaan muun äänisuunnittelun kautta.

Venäjän kielellä oleva dialogi kuulostaa paljon luonnollisemmalta peliympäristössä kuin englanninkielinen. Tämä on luonnollista Ukraina perustuvassa pelissä ja toimiva ratkaisu tilanteissa, missä pelaajan ei tarvitse ymmärtää sanojen tarkkaa merkitystä.

Venäjänkielisestä puheesta saa suurimmaksi osaksi selville sen merkityksen puheen painotuksesta ja sen hetkisestä tilanteesta.

Englanninkielinen dialogi on tilanteita varten missä pelaajalle pitää välittää tietoa ja pelaajan pitää ymmärtää muutakin kuin tilanteen sävy. Englanninkielinen dialogi on kuitenkin heikommin toteutettu kuin venäjänkielinen. Kuten aiemmin mainittu, osa puheesta on vahvalla aksentilla ja osa oikeastaan ilman minkäänlaista aksenttia. Myös äänten painotus ja joskus jopa -voimakkuus ovat epäharmoniaassa keskenään useissa tilanteissa.

6 Pohdinta

Videopelien ääninäyttelyllä on tärkeä osuus videopeleissä tänä päivänä, vaikka ääninäyttelijöiden osuus on usein vähätelty. Huolellinen äänisuunnittelu on elintärkeää immersion aikaansaamiseksi pelissä, niin ääniefektien ja Foley-äänien osalta kuin verbaalin ääninäyttelynkin. Hyvän immersion saavuttaminen on liki mahdotonta ilman hyvää äänisuunnittelua ja oivallista ääninäyttelyä. Immersion lisäksi hyvällä äänisuunnittelulla voi myös ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan pelin sisällä ja luoda pelimekaniikkoja, jotka luottavat pelaajan kuuloon enemmän kuin näköön, yleisemmin käytettyyn aistiin.

Foley-äänit ovat peleissä yhtä suuressa osassa kuin muissakin audiovisuaalisissa medioissa kuten elokuvissa. Väärän tai sopimattoman äänen kuuluminen oikeassa paikassa voi olla tekniikka luoda rauhattomuuden tuntua kauhuelokuvissa tai -peleissä. Kuitenkin tahattomasti vääränlaiset äänet paikoissa, joihin ne eivät sovi, voivat rikkoa pahasti pelaajan immersiota. Hyvät Foley-äänit pelissä vaativat laadukasta äänten tuottamista Foley-artistien toimesta mutta myös niiden oikein käyttöä ja ajoittamista pelintekijöiden puolesta.

Pienemmillä, ja jopa keskikokoisilla pelistudioilla harvemmin on varaa palkata Foley-artistejä ja tuottaa omia Foley-ääniä. Tätä ongelmaa helpottavat nykyään olemassa olevat moninaiset äänikirjastot. Äänikirjastojen käyttö mahdollistaa omien Foley-äänten tuottamisen ohittamisen suurimmassa osassa yleisemmistä äänistä. Toisaalta tästä johtuen on myös mahdollista usein kuulla täysin sama ääniefekti useammassa pelissä.

Nykyteknologialla on myös mahdollista muokata kaikenlaisia ääniä omiin tarpeisiin sopivammiksi. Esimerkiksi S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat-pelissä olevien mutanttien äänistä on tavallisten eläinten ääniä, jotka on muokattu kuulostamaan mutanteille sopiviksi. Myös esimerkiksi erilaisten aseiden ääniä hieman muokkaamalla voi äänisuunnittelija saada omalta kuulostavan aseiden äänen aikaan.

Myös ihmisten puolesta ääninäyttely on muuttunut paljon. Täydestä, tai ainakin osittaisesta, ääninäyttelystä on tullut alalla normi. Ellei peli tarkoituksella hae retrotuntua, siinä yleensä on ääninäyttelijöitä hahmoille. Hyvä ääninäyttely saa pelin tuntumaan luonnolliselta ja saa pelaajan immersoitumaan maailmaan huomattavasti helpommin. Toisaalta huonolla ääninäyttelyllä voi olla päinvastainen vaikutus. Hyvällä ääninäyttelyllä voi paikoin paikata huonoa kirjoitusta dialogissa. Sama toisin päin on enemmän

mielipidekysymys. Esimerkiksi aiemmin mainittu Resident Evil ei kärsinyt huonosta kirjoituksesta yhtä paljon kuin huonosta ääninäyttelystä.

Harva ammattiääninäyttelijä tulee vielä näinä päivinä toimeen pelkällä peliääninäyttelyllä. Ääninäyttely ei kuitenkaan ole pelkkä intohimoammatti, ja moni ääninäyttelijä ansaitsee pelityön ohessa elantonsa esimerkiksi piirrettyjä ääninäyttellen.

Ääninäyttelijöiden lakko toi kuitenkin lisää joustavuutta ja mahdollisuuksia ääninäyttelijöille. Minimikorvauksia työstä nostettiin ja palkkaavan osapuolen pitää nyt sopimuksen mukaan olla läpinäkyvämpi tuotteen sisällöstä. Jälkimmäinen uudistus vähentää usein ammattilaisten ääninäyttelijöiden mainitsemaa ongelmaa siitä, että vaikka näyttelijä kirjoittaa salassapitosopimuksen, ei tälle yleensä anneta paljoa tietoa työstä etukäteen. Ääninäyttelijöille annettiin useissa tapauksissa ääninäyteltävät osuudet muutama näyteltävä fraasi kerrallaan. Oli myös mahdollista, että ääninäyttelijät eivät myöskään saaneet käsikirjoitusta tai muuta selkeää kuvaa tilanteista, jotka tuli ääninäytellä. Tämä voi vaikeuttaa oikeanlaisen tunnelman saamista pelitilanteeseen ääninäyttelijän puolesta. Tämä ongelmallinen menettelytapa voi johtaa todella moneen ottoon useilla äänityskerroilla, tai huonoimmassa tapauksessa vaikuttaa lopullisen tuotteen laatuun.

Moni ikoninen pelihahmo on jäänyt ikoniseksi hahmoksi ääninäyttelynsä takia. Esimerkiksi moni tunnistaa Deus Ex(*Eidos Interactive, 2000*)-pelin päähenkilön JC Dentonin pelkän äänen perusteella, koska hahmon ääninäyttelijä Jay Anthony Franke teki hyvää työtä pelin kanssa, vaikka joskus käsikirjoitus saattoikin tuntua hieman puisevalta. Toisaalta spektrin toisessa päässä on monen mielestä yksi legendaarisimmista pelihahmoista: Gordon Freeman Half-Life-pelisarjasta(*Valve Corporation, 1998 – 2007*), jolla ei ole ääninäyttelijää, eikä siis yhtään ääniraitoja. Half-lifejen tapauksessa pelien muut äänet on suunniteltu sellaisella huolella ja tarkkuudella, että ne täydentävät mykkää päähahmoa.

Audiovisuaalisena kokemuksena kumpaankin puoleen kannattaa panostaa hyvin jo peliä suunniteltaessa. On myös tärkeää antaa suuntaa ja toimia ääninäyttelijöiden kanssa, saada dialogiin oikea äänen paino ja tunnelma.

Lähteet

- 1 Palola T. (2016, June 17). [The Value of Voice Acting in Video Games - Article]. VGChartz. Haettu osoitteesta: <http://www.vgchartz.com/article/264703/the-value-of-voice-acting-in-video-games/>
- 2 Butterworth S. (2016, Mar 22) [The root of all evil.]. Gamespot. Haettu osoitteesta: <https://www.gamespot.com/articles/resident-evil-creator-shinji-mikami-reflects-on-th/1100-6435918/>
- 3 [The Story of Jack Foley]. FilmSound.org. Haettu osoitteesta: <http://filmsound.org/Foley/jackFoley.htm>
- 4 Freeman W. (2013, May 27) [Audio Special: Foley for games]. MCVUK. Haettu osoitteesta: <https://www.mcvuk.com/development/audio-special-Foley-for-games>
- 5 [Sound Effects - Batman: Arkham City Behind-the-Scenes Video]. Gamespotvideos. Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=g5IMQ12hI3w>
- 6 (2016, November 1) [What Were the First Games with Voice Acting?]. The Vocal Range. Haettu osoitteesta: <http://thevocalrange.com/2016/11/01/first-games-voice-acting/>
- 7 Ardai, Charles (May 1993) [Dynamix's The Adventures of Willy Beamish]. Computer Gaming World. sivu 14. Haettu osoitteesta: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1993&pub=2&id=106>
- 8 Frankel T.C. (2017, October 27) [In \$25 billion video game industry, voice actors face broken vocal cords and low pay]. Washington post. Haettu osoitteesta: https://www.washingtonpost.com/business/economy/in-24-billion-video-game-industry-voice-actors-dont-make-enough-to-live-on/2017/10/27/944a0800-98d8-11e7-87fc-c3f7ee4035c9_story.html?utm_term=.4dc24757cc9f
- 9 Robb D. (2016, October 21) [SAG-AFTRA Strikes The Video Game Industry]. Deadline.com. Haettu osoitteesta: <http://deadline.com/2016/10/sag-aftra-video-games-voice-actors-strike-1201840333/>

- 10 Robb D. (2017, September 25) [SAG-AFTRA Reaches Deal To End Video Game Strike, Longest In Union's History]. Deadline.com. Haettu osoitteesta: <http://deadline.com/2017/09/sag-aftra-video-game-strike-over-tentative-agreement-1202176643/>
- 11 Herrera K. (2016) [Why Sound Design In Horror Gaming Matters]. Cinemablend. Haettu osoitteesta: <https://www.cinemablend.com/games/Why-Sound-Design-Horror-Gaming-Matters-129577.html>
- 12 Toprac P. Abdel-Meguid A. (2011). Causing fear, suspense, and Anxiety using sound design In M. Grimshaw (Ed.), Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments (s. 176-186). University of Bolton, UK
- 13 Hatfield E. Cacioppo J.T. Rapson R. L. (June 1993). [Emotional Contagion.]. American Psychological Society. Haettu osoitteesta: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1111/1467-8721.ep10770953>
- 14 Bura S. (2008, April 23). [Emotion Engineering in Videogames]. Haettu osoitteesta: <http://www.stephanebura.com/emotion/>
- 15 Evans O. [Level design – subconsciously guiding the player]. Haettu osoitteesta: <https://www.scribd.com/document/71680218/Level-Design-Subconsciously-Guiding-the-Player>
- 16 Fillion C. [Wayfinding in gaming]. Haettu osoitteesta: <http://www.phlume.com/portfolio/old/wayfinding.pdf>
- 17 Östlund D. (2015) [Examining Sound Design's Effect On A Player's Wayfinding By Utilizing Musical Intervals.]. University of Skövde. Haettu Osoitteesta: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:851536/FULLTEXT01.pdf>
- 18 Madigan J. (2010, July 27) [The Psychology of Immersion in Video Games.]. Psychology of Games. Haettu lähteestä: <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/>
- 19 Stuart K. (2010, August 11) [What do we mean when we call a game 'immersive'?] The Guardian. Haettu lähteestä: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/10/games-science-of-immersion>

20 Scott R. (2015, April 1) [Ross's Game Dungeon: Wolfenstein]. Accursed Farms.

Haettu lähteestä: <https://www.youtube.com/watch?v=P4LaR1C6Xds>