



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Karoliina Kuutti

Tarinavetoisen videopelin tuotanto

Yhtäläisyydet fiktiivisen elokuvatuotannon kanssa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

14.4.2019

Tekijä(t) Otsikko	Karoliina Kuutti Tarinavetoisen videopelin tuotanto – Yhtäläisyydet fiktiivisen elokuvatuotannon kanssa
Sivumäärä Aika	43 sivua + 1 liite 12.4.2019
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Elokuva- ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Tuotanto
Ohjaaja	Lehtori Annakaisa Sukura
<p>Tämä opinnäytetyön tarkoituksena on avata tarinavetoisen videopelin tuotantoa yleisellä tasolla. Se selvittää, mistä elementeistä tarinavetoinen videopeli koostuu, minkälainen ja taitoinen tiimi sen kehittämiseen tarvitaan ja millaisia eri tuotannon vaiheita videopelin kehitykseen sisältyy. Videopelillä tässä työssä tarkoitetaan erilaisilla digitaalisilla alustoilla, kuten tietokoneella, pelikonsolilla tai mobiililaitteella pelattavia elektronisia pelejä, joihin pelaaja voi uppoutua pidemmäksi aikaa.</p> <p>Työ vertailee tarinavetoisen videopelin tuotantoa fiktiivisen elokuvan tuotantoon, esittäen niiden yhtymäkohtia ja eroavaisuuksia. Työ myös pyrkii vastaamaan kysymyksiin kuten minkälaisia elokuva-alan rooleja ja taitoja tarinavetoisen videopelin tuotannossa voitaisiin hyödyntää sekä miltä näyttää peli- ja elokuva-alan yhteinen tulevaisuus.</p> <p>Kirjallisten lähteiden lisäksi työssä on käytetty asiantuntijahaastattelua. Työn teosanalyysissä esitellään ja analysoidaan videopeli Red Dead Redemption 2. Analyysin avulla pyritään esittelemään tarinavetoista videopeliä ja tuomaan esille sen elokuvallisia piirteitä.</p> <p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena esitellä tarinavetoista pelituotantoa mahdollisimman yksinkertaisesti ja kaventaa näin lukijan silmissä peli- ja elokuva-alan välistä kuilua. Opinnäytetyöstä käy ilmi, että tarinavetoisten videopelien kehittyessä yhä elokuvallisimmiksi sekä taidokkaammiksi, voidaan myös eri elokuva-alan osaajien taitoja hyödyntää videopelin tuotannossa. Opinnäytetyö myös mainitsee tarinavetoisten videopelien sekä fiktiivisten elokuvien jo olemassa olevista yhtymäkohdista, jolloin näiden kahden eri viihteen muodon rajat tulevat mahdollisesti myös tulevaisuudessa yhä enemmän hämärtyvän.</p>	
Avainsanat	tarinavetoinen videopeli, fiktiivinen elokuva, pelianalyysi

Author(s) Title	Karoliina Kuutti Production of Story-driven Video Game
Number of Pages Date	43 pages + 1 appendices 14 April 2019
Degree	Bachelor of Culture
Degree Programme	Film and television
Specialisation option	Production
Instructor(s)	Annakaisa Sukura, Lecturer
<p>The goal of this thesis is to clarify the production of a story-driven video game in general. It aims to discover what kind of elements are the story-driven video games made of, what kind of team production needs and what different production phases there is. By video games, in this thesis, is meant different kind if electronic games which can be played in different platforms e.g. computer, console or mobile device.</p> <p>This thesis compares a story-driven video game production to a fictional film production, pointing out their similarities and differences. The thesis also aims to answer questions e.g. what kind of roles and skills from film industry can be beneficial in story-driven video game production and what does the shared future of both game and film industry does look like.</p> <p>This thesis is based on literary references and an interview from a game industry expert. In video game analysis, the thesis aims to present and analyze video game Red Dead Redemption 2. With this analysis thesis presents an example of the story-driven video game with its cinematic features.</p> <p>The goal of this thesis is to present the production of the story-driven game as simply as possible and thus, to narrow the gap between the game and the film industry in the eyes of the reader. This thesis shows that as the story-driven video games are becoming more cinematic and impressive, the skills of different film professionals can also be utilized in video game production. This thesis also mentions the already existing similarities of story-driven video games and fictional films, whereby the boundaries of the two different forms of entertainment may eventually become more blurred.</p>	
Keywords	story-driven video game, fictional film, video game analysis

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tarinavetoinen videopeli	2
2.1	Pääpiirteet	2
2.2	Tarina pelin punaisena lankana	3
2.3	Interaktiivisen tarinankerronnan muodot	4
2.4	Pelihahmot ja niiden luominen	7
2.5	Visuaalinen maailma	8
2.6	Äänimaailma	9
3	Tiimi	10
3.1	Suunnittelija	11
3.2	Käsikirjoittaja	12
3.3	Tuottaja	13
3.3.1	Johtava tuottaja	13
3.3.2	Apulaistuottaja	14
3.3.3	Millainen on hyvä pelituottaja?	14
3.4	Ohjelmoija	14
3.5	Taiteilija	15
3.6	Äänisuunnittelija ja säveltäjä	15
3.7	Näyttelijät	16
3.8	Muut roolit	18
3.9	Vertailu fiktiivisen elokuvatuotannon rooleihin	19
4	Tuotannon vaiheet	21
4.1	Alkutuotanto	21
4.2	Tuotanto	22
4.3	Testaus	24
4.4	Jälkituotanto ja julkaisu	24
4.5	Vertailu fiktiivisen elokuvatuotannon vaiheisiin	25
5	Tarinavetoisen pelin analysointi	26
5.1	Red Dead Redemption 2	27
5.1.1	Pelin tarina	28
5.1.2	Pelin hahmot	30
5.2	Analysointi	33
5.2.1	Yleinen pelattavuus	33

5.2.2	Elokuvan tasoinen videopeli	34
5.2.3	Onnistunut videopeli herättää tunteita	35
5.3	Vastaanotto ja palkinnot	37
6	Yhteenveto	37
	Lähteet	42
	Liitteet	
	Liite 1. Asiantuntijahaastattelu	

1 Johdanto

Kolmannen opiskeluvuoteni alussa, syksyllä vuonna 2017, tein opintojeni kannalta jotain todella odottamatonta. Ilmoitin elokuvatuotannon lehtorilleni, että haluan suunnata jäljellä olevat opintoni pelien tuottamiseen. Haaveilleni näytettiin vihreää valoa, ja siitä alkoi tieni pelituottajaksi. Nyt vuonna 2019 olen opiskellut elokuva- ja televisio-opintojeni ohella itsenäisesti pelikehittämistä ja pelien tuottamista ja olen saanut myös arvokasta työkokemusta pelialalta.

Pelit itsessään ovat olleet osa elämäni jo lapsuudesta saakka. Tyyliuunnaltaan erityisesti tarinavetoiset videopelit ovat olleet aina ylivoimaisia suosikkejani, koska niiden tarinoiden ansioista olen aina kerta toisensa jälkeen päässyt irtautumaan silloisesta hetkestä ja päässyt osaksi toista todellisuutta.

Tässä työssä tarkoitan tarinavetoisella videopelillä peliä, jossa tarina on hyvin keskeisessä osassa, jolloin esimerkiksi pelin tapahtumat seuraavat hyvin tiiviisti tarkoin suunniteltua ja kirjoitettua käsikirjoitusta. Tarinavetoisessa videopelissä myös pelihahmot ovat todella yksityiskohtaisesti ja todentuntuaisesti kirjoitettuja.

Tarinalla tarkoitan tässä työssä suullisesti ja kirjallisesti esitettyä tapahtumasarjaa, joka johdattelee pelaajaa pelissä (Tieteen termipankki n.d.).

Opinnäytetyössäni halusin päästä yhdistämään kaksi suurinta kiinnostuksen kohdettani, videopelit ja elokuvat. Erityisesti minua kiinnostaa tarinavetoisten videopelien sekä fiktiivisten elokuvien tulevaisuus. Nykypäivän teknologia on mahdollistanut sen, että meille viihteen kuluttajille on tarjolla pelattavaa ja katsottavaa enemmän kuin koskaan ennen. Tarjolla on esimerkiksi tarinavetoisia videopelejä, jotka ovat suorastaan visuaalisia taideteoksia ja verrattavissa melkein jopa elokuvien laatuun. On myös tarjolla elokuvia, joissa katsoja pääsee olemaan vuorovaikutuksessa ja tekemään erilaisia päätöksiä elokuvan tarinan suhteen.

Tässä työssä avaan tarkemmin tarinavetoisen videopelin tuotantoa yleisellä tasolla ja vertailen sitä fiktiivinen elokuvan tuotantoon. Luvuissa 2–4 käsittelen tarkemmin, miten tarinavetoinen videopeli rakentuu: tarina videopelin takana, tiimi, joka luo pelin kokonaisuuden sekä tarinavetoisen videopelin tuotannon eri vaiheet. Luvussa 5 esittelen

ja analysoin opinnäytetyöni kannalta hyvin olennaisen tarinavetoisen videopelin *Red Dead Redemption 2*. Lopuksi pohdin, tarjoaako tarinavetoinen videopeli mahdollisesti enemmän kuin fiktiivinen elokuva ja millä lailla tulevaisuus tulee vaikuttamaan näihin kahteen tuotantoon. Kirjallisten lähteiden lisäksi käytän työssä asiantuntijahaastattelua, jonka toteutin teemahaastatteluna Remedy Entertainment Plc:n johtavalle tuottajalle Juha Vainiolle 13.2.2019.

Tällä opinnäytetyöllä toivon kaventavani lukijan silmissä elokuva- ja pelialan välistä kuilua ja saavani kenties rohkaistua jotakuta muuta pelialasta haaveilevaa henkilöä.

2 Tarinavetoinen videopeli

2.1 Pääpiirteet

Pelikäsikirjoittajat ja -suunnittelijat Josiah Lebowitz sekä Chris Klug ovat kirjoittaneet erinomaisen kirjan *Interactive Storytelling for Video Games*, jossa he käsittelevät tarinankerrontaa videopeleissä. Tämä teos osoittautui todella hyödylliseksi lähteeksi opinnäytetyöni aiheen tutkimuksessa.

Tarinat ovat olleet osana ihmisten elämää kautta aikojen. Tarinat ovat kulkeutuneet kansantaruina sukupolvelta toiselle, tarinoita on luotu ja muokattu vuosien saatossa yhä uudelleen, aina aikakauteen sopivaksi, kulttuurista, kielestä sekä ryhmittymistä riippumatta. Lebowitzin mukaan aikojen saatossa harva asia on vaikuttanut yhteiskuntaan yhtä paljon kuin tarinat. Ne ovat ajaneet ihmisiä tutkimaan, taistelemaan, toivomaan sekä unelmoimaan. (Lebowitz 2012, 1.)

Elokvat ja kirjat ovat olleet kulutettavissamme jo kauan aikaa, toisin kuin videopelit, jotka ovat suhteellisen uusi median muoto. Pelit ovat kuitenkin osoittaneet kehittymiskyynsä verrattuna vanhempiin median muotoihin. Pelikonsolien jatkuvasti kehittyessä ne tarjoavat pelaajilleen yhä realistisempaa grafiikkaa, korkealaatuista äänimaailmaa sekä useita uusia ominaisuuksia. Eivätkä pelilaitteistot ole ainoita, jotka kehittyvät. Pelit itsessään kehittyvät hurjaa vauhtia uusien toimintojen, pelattavuuden sekä erilaisten pelityylien kehittymisen myötä. Myös pelien tarinat ovat

muutosvaiheessa. Ne ovat kehittyneet paljon yksinkertaisista neito pulassa -tarinoista ja ovat kehittyneet kattaviksi ja komplekseiksi tarinoiksi roolipelimahdollisuuksineen.

Pelaajan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa pelin kanssa eli vaikuttaa pelin tarinaan ja sen tapahtumiin interaktiivisesti on mahdollistanut uusien ja erilaisten tarinan muotojen syntymisen, joka taas on erottanut pelit selkeästi kaikista muista medioista (Lebowitz 2012, 5).

Tarvitsevatko kaikki pelit sitten tarinoita toimiakseen ja houkutellakseen pelaajia? Lebowitz vastaa kysymykseen diplomaattisesti: kyllä, ei ja ehkä. Hänen mukaansa vastaus riippuu aina itse pelistä ja sen tyylistä. Pelit, joiden idean ydin keskittyy puhtaasti pelattavuuteen, kuten urheilu- sekä pulmapelit, eivät välttämättä tarvitse muodollista tarinaa pelin tueksi. Päinvastaisesti monissa seikkailu- ja roolipeleissä pelaajia houkuttelee pelattavuuden sijaan enemmän kiinnostava ja mukaansatempaava tarina juonineen sekä hahmoineen. Lebowitz tiivistää vielä yksinkertaisesti, että jos pelit ovat vain tarpeeksi hauskoja ja viihdyttäviä, oli niissä tarinaa mukana tai ei, ihmiset kyllä pelaavat niitä. Joskaan hänen mukaansa pieni tarina kaikissa peleissä ei tekisi niille pahaa, päinvastoin, se vain parantaisi niitä. (Lebowitz 2012, 8.)

2.2 Tarina pelin punaisena lankana

Mikä sitten tekee videopelistä tarinallisesti onnistuneen ja kiinnostavan? Lebowitzin mielestä pelin tarinan luonnissa on keskityttävä moneen eri osa-alueeseen, jotka yhdessä luovat täydellisen kokonaisuuden. Hänen mukaansa onnistunut videopelin tarina koostuu kiinnostavasta juonesta, joka on tahditettu asianmukaisesti ja lisäksi uskottavista pelihahmoista. Jos joku näistä osa-alueista ei toteudu kunnolla, peli saattaa olla erittäin hyvän sijasta vain ihan hyvä peli. (Lebowitz 2012, 71.)

Tarinan päätarkoitus pelissä on saada pelaaja tuntemaan erilaisia tunteita, oli se sitten iloa päähenkilön onnistumisista tai vihaa pahiksen juonittelusta. Lebowitz huomauttaa, että tarinoiden koko ideahan on se, että ne vievät meidät toiseen maailmaan ja kokemaan erilaisia hetkiä ja tunteita. Hänen mukaansa pelin tarina on silloin onnistunut, kun emme peliä pelatessamme enää tarkkaile pelin tapahtumia, vaan sen sijaan koemme niitä. Tällöin pelin tapahtumat, maailma ja hahmot eivät ole meille enää fiktiivisiä vaan ne ovat heränneet henkiin. (Lebowitz 2012, 107.)

2.3 Interaktiivisen tarinankerronnan muodot

Lebowitzin (2012, 125) mukaan kaikki peleissä esiintyvät tarinat ovat interaktiivisia. Tällä hän tarkoittaa sitä, että pelaajalla on pelissä mahdollisuus kohdata ja olla vuorovaikutuksessa pelimaailman ja sen tapahtumien, tehtävien ja hahmojen kanssa. Se, kuinka suuri vaikutus näillä vuorovaikutustilanteilla on pelin tarinan kannalta, on asia erikseen. Lebowitz jakaa karkeasti pelin tarinankerronnan kuuteen osaan pelaajan päätäntävällän sekä tarinan interaktiivisuuden mukaan:

1. Täysin perinteinen tarina: Tämä on ainoa tarinankerronta muoto, jota ei pystytä käyttämään videopeleissä. Se on nimensä mukaisestikin tyyliään hyvin perinteinen ja sen rakenne toimii vallan hyvin elokuvissa, kirjoissa sekä näytelmissä. Interaktiivisuuden puute tekee siitä kuitenkin peleihin soveltumattoman. Tämän johdosta pelaaja ei pysty osallistumaan pelin tarinaan ja sen tapahtumiin normaaliin tapaan, vaan pelaajasta tulisi ennemmin katsoja, joka vain seuraisi pelin tapahtumia. (Lebowitz 2012, 125–127.)
2. Perinteinen interaktiivinen tarina: Tämä on yleisimmin peleissä käytettävä tarinankerrontatyyli. Siinä esiintyy täysin perinteisen tarinankerrontatyyli yhdistettynä mahdollisuuteen olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa. Perinteisessä interaktiivisen tarinan tyyliässä pelaaja ei pysty muuttamaan tarinan kulkua tai muotoa, vaan pelin tarina etenee joka kerta samalla kaavalla pelaajan päätöksistä ja toimista riippumatta. Pelaaja kuitenkin pystyy häntä johdattelevan tarinan ohella tutkimaan pelimaailmaa ja olemaan vuorovaikutuksessa pelihahmojen kanssa. (Lebowitz 2012, 130–147.)
3. Useamman loppuratkaisun tarina: Sisältää paljon yhtäläisyyksiä aiemmin esitellyn interaktiivisen perinteisen tarinan kanssa, mutta se on spektrissä ensimmäinen tarinamuoto, jossa pelaajalla on oikeasti valta vaikuttaa tarinan tapahtumiin ja ratkaisuun. Tämä valinnan mahdollisuus kuitenkin rajoittuu vain joko kahteen tai useampaan päätökseen, jotka määrittelevät pelin loppuratkaisun. Nämä voivat Lebowitzin mukaan olla esimerkiksi päätöksiä teoista joita hahmo tekee tai on tekemättä, kenen kanssa hahmo tekee tai on

tekemättä yhteistyötä tai onko hahmo yksinkertaisesti hyvä vai paha tyyppi. (Lebowitz 2012, 149–179.)

4. Haaratuvan polun tarina: Tyyllille ominaista on, että pelaajalle osuvia päätöksentekohetkiä tulee vastaan missä tahansa pelin vaiheessa. Tyyli sisältää monitasoisen tarinan, jota pelaaja pääsee mielensä mukaan avaamaan erilaisilla päätöksillä. Lebowitz jakaa nämä pelaajalle kohdistuvat päätöksentekohetket, niin sanotut haaratuvat polut sen mukaan, miten paljon vaikutusta näillä päätöksillä on pelin päätarinaan. Hänen mukaansa nämä polut voivat vaikuttaa tarinaan kolmella eri tavalla, vähäisesti, kohtalaisesti tai merkittävästi.

Vähäisen vaikutuksen polku ei vaikuta nimensä mukaisestikaan paljoa pelin päätarinaan. Se voi korkeintaan tarjota pelaajalle pieniä erilaisia variaatioita yksittäisestä kohtauksesta, jolloin ne saattavat avata enemmän esimerkiksi taustatarinaa. Kohtalaisen vaikutuksen polku tarjoaa taas aiempaan polkuun verrattuna enemmän toimintaa ja informaatiota pelaajalle, esimerkiksi uusia tehtäviä ja kumppaneita. Sillä ei kuitenkaan ole merkittävää vaikutusta pelin päätarinaan. Suurimmat vaikutukset pelin tapahtumiin ja juoneen pelaaja löytää merkittävän vaikutuksen polulta. Tämän polun päätökset vaikuttavat päätarinaan nimensä mukaisestikin merkittävästi ja antavat päätarinalle kokonaan uuden suunnan, esimerkiksi pelaaja valitsee puolensa ja on tästä eteenpäin joko hyvä tai paha tyyppi. Tällaisen ratkaisun jälkeen päätarinan suunta on muuttunut ja pelaaja saa uudenlaisia tilanteita ja tehtäviä eteensä. Hyvin kirjoitettu ja suunniteltu usean polun tarinatyyli tarjoaa pelaajalle uudella tavalla päätäntävaltaa koko pelistä. Pelaaja pääsee sisälle monimuotoista tarinaa, joka voi viedä hänet hänen mielensä mukaan moniin erilaisiin tehtäviin, dialogeihin ja lopuksi myös loppuratkaisuihin. (Lebowitz 2012, 181–203.)

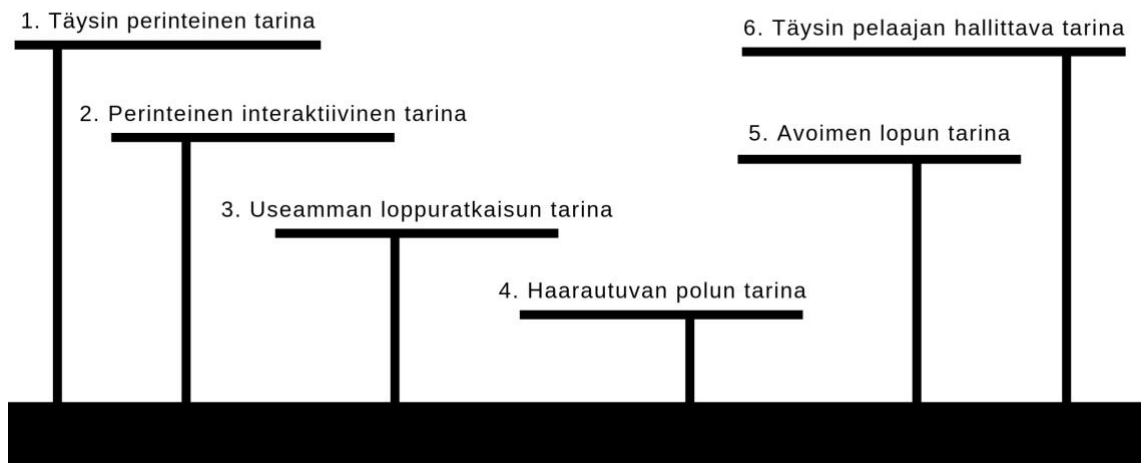
5. Avoimen lopun tarina: Lebowitz kuvailee tätä tyyliä niin sanotusti kehittyneemmäksi versioksi aiemmin esitellystä haaratuvan polun tyylistä. Avoimen lopun tarinan tyylin pelaajalla on jälleen kerran yhä suurempi päätäntävalta pelin tapahtumiin. Tyyppillistä tälle tyyllille on sen suuri pelimaailma, jota pelaaja saa mielivaltaisesti tutkia. Tutkimusmatkallaan pelaaja kohtaa erilaisia pelihahmoja ja -tehtäviä, joita hän voi halutessaan lähestyä tai jättää kokonaan huomioimatta. Nämä satunnaiset kohtaamiset tuovat mukanaan aina oman joko lyhyen tai sitten pidemmän tarinanpolun, jota pelaaja lähtee

avaamaan. Aikaisempiin tarinatyyliihin verrattuna avoimen lopun tyyliässä itse päätarina on yleensä tavallista lyhyempi ja yksiulotteisempi. Tämä johtuu Lebowitzin mukaan yksinkertaisesti siitä, että nimensä mukaisesti tyyllillä voi olla useampi loppuratkaisu pelaajan tahdon mukaan. Jokainen pelaajan tekemä päätös pelin tapahtumiin liittyen muokkaa loppuratkaisua, eli näiden kaikkien päätöksiä, on loppuratkaisuista tehtävä useampi skenaario kaikkine dialogeineen, kohtauksineen ja päätelmineen. Tämä vie jälleen hyvin paljon aikaa tiimiltä ja näin ollen myös rahaa. Kuitenkin yksi tämän tyylin kantavia ideoita on, että pelaaja kuluttaisi enemmän aikaansa sivutehtäviin ja maailman tutkimiseen kuin itse päätarinan nopeasti suorittamiseen. (Lebowitz 2012, 205-224.)

6. Täysin pelaajan hallittava tarina: Se nimensä mukaisestikin antaa kaikista spektrin tyyleistä eniten valtaa ja vapautta pelaajalle. Tälle tyyliä ominaista on, että pelissä ei ole lainkaan päätarinaa, joka rajoittaisi pelaajaa ja hänen aikeitaan. Pelaaja siis itse luo omat tavoitteensa ja näin ollen myös pelissä toteutettavan tarinan. Pelaajan motivaatio peliin nojaa siis suurimmaksi osaksi hänen oman mielikuvituksensa varassa.

Lebowitzin mukaan päätarinan kokonaan puuttuessa pelissä on kuitenkin oltava jonkinlainen rakenne. Tämä rakenne pitää yleisesti sisällään jonkinlaiset asetukset ja säännökset siitä, mitä pelaaja oikeasti pystyy pelissä tekemään. Esimerkkinä tästä hän antaa *Maxis* -peilyhtiön kehittämät ja *Electronic Arts* -peilyhtiön julkaisemat *The Sims* -simulaatiopelit. Niissä pelaajaa varten on luotu erilaisia pelattavia naapurustoja, taloja, huonekaluja, esineitä sekä tietokoneen pyörittämiä "naapureita". Pelaaja pääsee itse pelissä luomaan hahmonsaa ja määrittelemään tämän hahmon elämäntarinan, esimerkiksi perheen, työpaikan ja asunnon. Kaikki kontrolli on pelaajan hallussa, mutta hän ei pysty tekemään pelissä mitään, mitä pelisuunnittelijat eivät ole suunnitellut pelissä toteutettavaksi. Nämä suunnitelmat ovat juuri aiemmin mainitsemiani asetuksia ja säännöksiä. (Lebowitz 2012, 227–244.)

Interaktiivisen tarinankerronnan spektri



Kuvio 1. Interaktiivisen tarinankerronnan spektri Lebowitzin (2012, 120) mukaan.

2.4 Pelihahmot ja niiden luominen

Hahmot ovat elintärkeä osa pelin tarinaa. Hahmot tuovat tarinaan enemmän syvyyttä ja toimivat ikään kuin oppaina pelaajille tai katsojille. Ne kuljettavat pelaajan tarinan läpi tarjoten mahdollisuuden kokea erilaisia tunteita tarinan matkan varrella. Videopelit tarjoavat elokuvaan verrattuna laajemman kirjon hahmoja, koska pelaaja pystyy pelaamaan joko valmiiksi luodulla ja kehitetyllä hahmolla tai hän voi itse luoda mieleisensä pelihahmon. Tämä valinnan mahdollisuus vaihtelee paljon pelien välillä, ja se tarjoaa aina omanlaisensa pelikokemuksen. Valmiiksi luotu hahmo tarjoaa pelaajalle Welshin mukaan nimensä mukaisestikin valmiin hahmon, taustatarinoineen, ulkonäköineen sekä luonteineen. Hän kertoo, että pelaajan voi olla helpompi samaistua valmiiksi luotuun hahmoon, koska hahmoon tulee taustatarinan kera paljon enemmän syvyyttä. Tällainen onnistuneesti kirjoitettu päähahmo voi nousta jopa ikoniseen asemaan ja voi toimia itse kasvoina koko pelille. Welsh myös nostaa esiin pelaajan itsensä luoman hahmon merkitystä. Hänen mukaansa tällainen valinnan mahdollisuus voi tarjota sitä kaipaavalle pelaajalle paljon enemmän kuin valmiiksi luotu hahmo. Pelaaja pääsee tällöin itse luomaan hahmonsa ulkonäöstä alkaen, ja pelin edetessä hahmolle kehittyä myös pelaajan päätöksiensä mukainen persoonallisuus ja maine. Welsh haluaa korostaa, että tämän ansioista pelaaja voi kokea suhteensa hahmoon paljon

henkilökohtaisemmaksi, koska hänen päätöksensä muovaavat hahmoa pelaajan kaltaiseksi. (Welsh n.d.)

Suurin hahmojen suunnittelu- ja kirjoituspanos sijoittuu aina päähahmoihin, mutta pelattava maailma tarvitsee myös muita hahmoja toimiakseen. Osa näistä saattaa olla vain niin sanottua pelin täytettä, ja osa sivuhahmoista voi tuoda mukanaan suuremman panoksen, kuten omia tarinankäänteitä, keskusteluita ja pelitehtäviä. Toimiva pelitarina tarvitsee Welshin (n.d.) mukaan niin hyviä kuin huonojakin suhteita ja kohtaamisia päähahmon sekä taustahahmojen välillä.

Onnistuneesti luotu pelihahmo vaatii koko tiimin työpanosta. Valmiiksi luotu hahmo ja pelaajan itse luoma hahmo vaativat kuitenkin erilaisen työpanoksen, mutta päälinjat ovat kummassakin samat. Karkeasti tiivistettynä suunnittelija suunnittelee hahmon toiminnallisuuden ja ominaisuudet, artisti luo näiden suunnitelmien pohjalta hahmosta visuaalisen ilmeen, joka sen jälkeen mallinnetaan ja animoidaan, ja lopuksi ohjelmoija kokoaa nämä kaikki palaset yhteen toimivaksi kokonaisuudeksi. Isoimmissa pelituotannoissa suunnittelijan työtä helpottaa käsikirjoittaja, joka tarvittaessa luo hahmolle taustatarinaa ja muita piirteitä.

Peleissä yksi tärkeä ominaisuus hahmoille on niiden uskottavuus. Kehnosti kirjoitettu hahmo voi viedä pelaajalta kokonaan mielenkiinnon. Lebowitzin (2012, 88-91) mukaan hahmon tapa reagoida erilaisiin tilanteisiin ja keskusteluihin pitää olla hahmolle ominaista. Toki juonenkäänteitä syntyy ja hahmosta saattaa selvitä tarinan edetessä uusia puolia, mutta hänen mukaansa videopelin pelaajan ei tulisi päätyä tilanteeseen, jossa kyseenalaistaisi hahmoa ja sen tekemisiä.

2.5 Visuaalinen maailma

Videopeleissä tarinan maailmalla on suuri merkitys. Tarinan hahmoa ympäröivä maailma voi muokata häntä ja hänen tarinaansa tapahtumien mukaan. Welsh (n.d.) kuitenkin esittää videopelien maailman suurimmaksi eroavaisuudeksi verrattuna muihin tarinan esitysmuotoihin niiden interaktiivisuuden. Pelaaja voi itse kokea pelimaailman siellä liikkumalla ja tutustumalla sen eri osiin. Tällöin pelaajan rooli tarinan seuraajana ei ole lukija tai katsoja vaan kokija.

Aivan kuten hahmojen luontiin, myös pelimaailman luontiin osallistuu siitä vastuussa oleva tiimi suunnittelijoineen, taiteilijoineen, äänisuunnittelijoineen sekä ohjelmoijineen. Pelimaailman suunnitteluvaiheessa sille on luotava myös oma syvyytensä ja tarinansa. Welshin (n.d.) mukaan tarinan maailma, oli se sitten reaali- tai pelimaailma, tarvitsee omat raaminsa toimiakseen. Näitä ovat esimerkiksi maailman historia, kulttuuri, väestö ja ympäristö.

Artikkelissaan *Environmental Storytelling in Games* Jethro Jongeneel kuvailee, että pelimaailma toimii ikään kuin alustana pelin tarinalle. Hänen mukaansa hahmoa ympäröivä maailma osallistuu tällöin tarinankerrontaan tarjoten pelaajalle erilaista informaatiota ja vihjeitä pelistä ja sen etenemisestä. Kuitenkin se, miten pelaaja kokee pelimaailman, on Jongeneelin mielestä aina kiinni itse pelaajasta. Hänen mukaansa on yleistä, että videopeleissä pelaajalle jätetään varaa tehdä omat johtopäätökset pelin tarinasta ja maailmasta. On kuitenkin aina mahdollista, että hyvin tarkkaan suunnitellut, pienet yksityiskohdat pelissä jäävät pelaajalta huomioimatta, jääden näin kokonaan häneltä pimentoon. (Jongeneelin 2013.)

Erilaisissa videopeleissä voi olla laaja kirjo myös erilaisia pelimaailmoja, ja ne voivat olla yhdistelmiä muista tyyleistä, mutta Welsh esittelee näistä kaksi yleisintä: avoin pelimaailma sekä lineaarinen pelimaailma. Avoin pelimaailma on nimensä mukaisestikin vapaasti pelaajan tutkittavissa. Pelistä kuitenkin riippuen maailmalla voi olla jotain rajoituksia, esimerkiksi mihin rakennuksiin pelaaja pääsee sisään tai missä menevät maailman fyysiset rajat. Avoimessa maailmassa on yleensä ripoteltuna erilaisia sivuhahmoja sekä tehtäviä pelaajan kohdattavaksi. Lineaarisessa maailmassa pelaaja ei pääse vapaasti kulkemaan maailmassa, vaan seuraa enneminkin pelin tarinaa, joka vie pelaajan eri lokaatioihin maailmassa. Niissä lokaatioissa pelaaja pääseekin yleensä tutustumaan juuri siihen rajattuun paikkaan ja sen rakennuksiin. Tarinan edetessä myös lokaatiot vaihtuvat ja pelaaja jatkaa sen seuraamista uusille alueille, pystymättä enää palaamaan aiemmin vieraillemiinsa paikkoihin. (Welsh n.d.)

2.6 Äänimaailma

Kuten elokuvissa, myös videopeleissä äänimaailma on korvaamaton osa kokonaisuutta. Äänimaailmalla tarkoitan tässä yhteydessä äänisuunnittelulla ja sävellyksellä luotua kokonaisuutta.

Vaikka elokuva- ja pelituotannot poikkeavat toisistaan välillä paljonkin, Game Designing -artikkelin mukaan äänisuunnittelu kummallakin alalla on hyvinkin samankaltaista. (Game Designing n.d.)

Kaikki videopelissä kuultavat audioelementit täydentävät pelin visuaalista maailmaa. Ne voivat olla hahmojen välistä dialogia, tunnelmaa nostattavaa sävellystä, sateen tai tuulen ääni tai ihan yksinkertainen hiljaisuus tyhjässä tilassa. Nämä kaikki taidokkaasti yhdistettynä tuovat pelikokemukseen aitoutta ja syvyyttä.

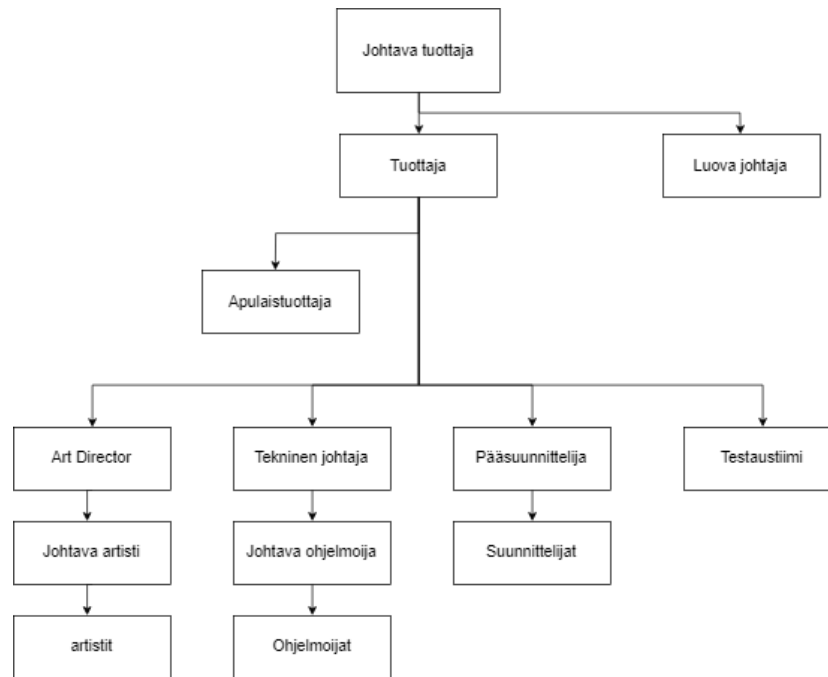
Samalla tavalla kuin visuaalinen maailma, myös audio täydentää pelin maailmaa sekä tarinaa. Audion avulla pelaajaa voidaan ohjata erilaisilla vihjeillä, kuten keskusteluilla ja ääniefekteillä. Pelaaja voi esimerkiksi kuulla kaukana kuuluvan liikenteen äänet tai hädässä olevan hahmon avunhuudot. Äänet voivat myös vaikuttaa tarinan tapahtumien kulkuun, esimerkiksi viholliset kuulevat pelihahmon liikkeen ja hyökkäävät. Audio on siis myös videopeleissä tärkeä tarinankerronnan keino, sillä se kertoo omanlaistaan tarinaa, jota pelaaja ei voi nähdä. (Jongeneel 2013.)

3 Tiimi

Nyt on kasassa näkemys, mitä peliin tarvitaan. Seuraavaksi tarvitaan tekijät, jotka toteuttavat tämän kokonaisuuden. Tässä luvussa esittelen yleisesti pääpiirteiltään avaintekijät tähän projektiin. Jätän käsittelemättä testaus- ja myyntitiimin. Vaikkakin he ovat tärkeä osa pelin toteutusta, heillä ei ole suurta roolia pelin luovassa työssä.

Oman tuottajataustani vuoksi käsittelen tiimin jäsenistä eniten tuottajaa.

Tiimien kokoonpano ja roolit voivat vaihdella paljon esimerkiksi projektin tarpeiden, peliyrityksen koon sekä projektin tavoitteiden takia (Chandler 2014, 17). Ei ole siis epätavallista, että pienemmissä peliprojekteissa yhdellä tiimin jäsenellä voi olla useampi vastuualue ja rooli hallitavanaan. Kuviossa 2 esitetään johtavan tuottajan vetämä tiimi.



Kuvio 2. Esimerkki johtavan tuottajan vetämästä tiimistä pelituotannossa Chandlerin (2014, 34) mukaan.

3.1 Suunnittelija

Suunnittelija (*designer*) on nimensä mukaisestikin vastuussa videopelin kokonaisuuden suunnittelusta. Kaikki pienimmätkin yksityiskohdat, jotka peli tarvitsee toimiakseen ja viihdyttääkseen, pitää suunnittelijan ensiksi suunnitella. Pelisuunnittelija on mukana tuotantoprosessissa aina alkutuotannosta jälkituotantoon, jonka aikana hänellä on paljon erilaisia suunnittelun vastuualueita, esimerkiksi pelin ohjausjärjestelmän, hahmojen tai taistelujärjestelmän suunnittelu.

Suunnittelija on ennen kaikkea vastuussa houkuttelevan ja mukaansatempaavan pelikokemuksen luomisesta. Tässä onnistuakseen hän työskentelee yhdessä artistien ja ohjelmoijien kanssa, jotta sekä taiteelliset että tekniset osa-alueet saataisiin yhdistettyä parhaalla mahdollisella tavalla. Suunnittelijalla tulee olla vahva tietämys näistä kummastakin osa-alueesta ja niiden työskentelystä, jotta hän osaa arvioida niiden mahdolliset rajoitteet pelin suunnittelua varten.

Yleisimmät suunnittelijan tittelit pelituotannossa ovat luova johtaja, pääsuunnittelija ja suunnittelija. Perinteinen suunnittelija voi tarvittaessa erikoistua jonkin tietyn osa-alueeseen, kuten käyttöliittymän tai pelitasojen, suunnitteluun.

Alkutuotannon aikana suunnittelija käy läpi erilaisia peli-ideoita, joko yksin tai tiimin kanssa aivoriihessä. Potentiaalisimmat ideat kirjataan ylös ja pyritään testaamaan käytännössä, jolloin saadaan selville niiden toimivuus ja viihdyttävyyt. Tämän jälkeen suunnittelija dokumentoi ne hyväksytyt ideat, jotka toimivat parhaiten käytännössä ja sopivat parhaiten peliin ja sen rajoitteisiin. Tuotannon aikana suunnittelija työskentelee pelisuunnitelman pohjalta kirjoittaen esimerkiksi dialogia tai tehtäviä tai testaten pelistä saatuja pelattavia versioita. Suunnittelijan on valmis saamaan tiimin sisäistä palautetta peliä koskevista suunnitelmistaan ja tarvittaessa tekee niihin muutoksia. (Chandler 2014, 28–30.)

3.2 Käsikirjoittaja

Tarinavetoisissa videopeleissä nimensä mukaisestikin tarina on yksi projektin tärkeimmistä osa-alueista. Pelin tarinan on oltava houkutteleva, ja sen on saatava pelaajaan emotionaalinen yhteys niin, että pelaaja tuntee olevansa osa peliä ja voi aidosti reagoida pelin tapahtumiin, niin voittoihin että häviöihin. (Cahill 2016.)

Yleisesti pelituotannoissa tarinan ja dialogin luo suunnittelija, mutta tarinavetoisen pelin tuotannossa on usein mukana myös yksi tai useampi käsikirjoittaja (*writer*). Hän on vastuussa pelin tarinallisista elementeistä, hahmoista ja dialogista. Käsikirjoittaja työskentelee tiiviisti pääsuunnittelijan tai luovan johtajan kanssa, jotta heidän kaikkien visiot ja suunnitelmat pelistä punoutuisivat yhteen. (Chadler 2014, 30-31.) Vainio (haastattelu 13.2.2019) lisää, että isoissa tarinavetoisissa peliprojekteissa on yleensä pääkäsikirjoittaja ja hänellä on oma käsikirjoittajatiiminsä, jotka yhdessä luovat pelin tarinaa. Vainio kertoo, että riippuen paljon projektin ja tiimin suuruudesta voi pelin tarinan luonti kestää aina puolesta vuodesta vuoteen.

Peliprojektin alkutaipaleella käsikirjoittaja käyttää suurimman osan ajastaan lukemiseen ja taustatutkimuksen tekoon. Tämän jälkeen hän keskustelee löydöistään ja huomioistaan vastaavien suunnittelijoiden kanssa. Tuotantovaiheessa käsikirjoittaja työstää käsikirjoitusta jatkuvalla syötöllä ja konsultoi päivittäin suunnittelijoiden kanssa. Kirjoitustyön valmistuttua käsikirjoittaja käyttää aikaansa tekstinsä oikolukemiseen ja

pelin testaamiseen, jotta hän pystyy varmistamaan työnsä toimivan oikealla tavalla. (Bay n.d.)

3.3 Tuottaja

Pelialalla tuottaja (*producer*) kantaa suuren vastuun projektin onnistumisesta. Pelituotannossa tuottaja toimii ikään kuin projektipäällikkönä, jonka tehtävänä on huolehtia, että kaikki tiimin jäsenet saavat työskennellä rauhassa ja tehokkaasti, jotta he pystyvät saavuttamaan heille suunnatut tavoitteet aikataulun ja budjetin puitteissa. Kuitenkin tärkein osa tuottajan työpanoksesta sijoittuu alkutuotannon alkuun, jolloin hän luo projektista tuotantosuunnitelman. Tämä suunnitelma pitää sisällään muun muassa tiedot aikataulusta, henkilöstöstä, budjetista ja kustannuksista. Esituotannon ja suunnitelman laatimisen jälkeen tuottajan rooli vaihtuu enemmän työnvalvojaksi, jolloin hän varmistaa, että kaikki sujuu suunnitelmien mukaisesti. Työn valvonnan lisäksi tuottaja myös ohjaa tiimiä ja projektia ja pyrkii hoitamaan kaikkia juoksevia asioita. (Cahill 2016.) Jokaisen tuotantovaiheen aikana tuottajan tehtävä on arvioida projektiin mahdollisesti kohdistuvia riskejä, jotka saattaisivat haitata tiimin työskentelyä. Riskien osuessa kohdalle tuottaja kohdistaa niihin jo aiemmin suunnittelemansa toimenpiteet ja neutralisoi ne.

Chandlerin mukaan perinteisen tuottajan roolin lisäksi, projektin ja yrityksen suuruudesta riippuen, projektissa voi työskennellä myös eri roolisia tuottajia, omine vastuualueineen. Nämä roolit ovat johtava tuottaja ja apulaistuottaja. Kummatkin roolit ja niiden vastuualueet perustuvat paljon kyseisen tuottajan työkokemukseen ja osaamiseen. Suuremmissa tuotannoissa erikoistuneita tuottajia voi olla useampia ja heillä vedettävänä omia tiimejään, esimerkiksi ohjelmointi- ja *gameplay*-tiimistä vastaava tuottaja tai näyttelijöistä vastaava tuottaja. (Chandler 2014, 18.)

3.3.1 Johtava tuottaja

Johtava tuottaja (*executive producer*) on tuottajista korkea-arvoisin ja usein valvoo useita käynnissä olevia projekteja ja hänen tärkein tehtävänsä on varmistaa, että nämä kaikki projektit etenevät ongelmitta. Yleisesti hän keskittyy laajempiin tuotantollisiin tehtäviin. Hänen tehtäviinsä voi kuulua muun muassa ohjelmistojen ja väliohjelmistojen tarpeiden selvittäminen, työntekijöiden koulutusohjelmien perustaminen, sopimuksista neuvottelemineen, ulkoisten välittäjien arviointi sekä muut toimet, jotka ovat hyödyksi

nykyisille ja tuleville projekteille. Hän johtaa useita tuottajia ja työskentelee heidän kanssaan yksilöllisesti arvioiden ja toteuttaen erilaisia ratkaisuja ja hoitaa näin projektin mahdollisia ongelmia. (Chandler 2014, 18.)

3.3.2 Apulaistuottaja

Apulaistuottajan (*associate producer*) ensisijainen tehtävä on avustaa tuottajaa kaikissa tuotantoon liittyvissä tehtävissä, ja hän raportoi työskentelystään suoraan tuottajalle. Apulaistuottaja on päivittäisessä vuorovaikutuksessa tiimin kanssa, ja hän voi tarvittaessa avustaa eri tiimien vetäjiä heidän tehtävissään. Hän voi ottaa tuotannollisen vastuun jostakin pelin osa-alueesta, kuten lokalisoinnista tai ääninäyttelystä. (Chandler 2014, 20.)

3.3.3 Millainen on hyvä pelituottaja?

Suomessa itse pelituottajaksi ei suoranaisesti voi kouluttautua. Siksi monilla alan tuottajilla on hyvin erilaisia koulutustaustoja, niin luovaa kuin teknistäkin taustaa. Koska tuotannollisia tehtäviä on pelialalla monia erilaisia, myös erilaisia ja eri taitoisia tuottajia tarvitaan. On kuitenkin jotain tiettyjä luonteenpiirteitä ja taitoja, mitä pelituottajan tulisi omata. Chandlerin (2014, 20-21) mukaan ominaista hyvällä tuottajalle on esimerkiksi vahvat johtamistaidot, tehokkaat viestintätaidot, hyvin kehittyneet organisointitaidot sekä kutsumus tiimityöskentelyyn. Nämä piirteet osoittautuvat todella hyödyllisiksi tuottajan joka päiväisessä työskentelyssä, kun tuottajan pitää luotsata projektia ja tiimiään.

Vainio lisää, että tuottajan tulisi ennen kaikkea olla luonteeltaan rauhallinen. Hänen mukaansa tuottaja saattaa kohdata jopa päivittäin erilaisia yllätyksiä kesken tuotannon, mutta tuottaja ei saa alkaa panikoimaan. Tuottajan pitää tällöin pitää pää kylmänä, rauhoitella ja kuunnella muita ja ratkaista ongelmatilanne mahdollisimman tehokkaasti. Vainion mielestä pelituottajalle on hyödyllistä osata työskennellä sekä peliprojektin taiteellisten että teknisten osapuolten kanssa ja osata yhdistää näiden osapuolten työskentely. (Vainio haastattelu 13.2.2019)

3.4 Ohjelmoija

Ohjelmoija (*programmer / engineer*) on mukana työstämässä jokaista peliprojektin osa- aluetta ja työskentelee tiiviisti yhteistyössä eri tiimin jäsenten, kuten suunnittelijan ja

artistin kanssa. Hänen vastuullaan on luoda koodi, jonka avulla koko peli kokonaisuudessaan pyörii. Ohjelmoija aloittaa työskentelynsä suunnittelijan tekemästä design-dokumentista, jonka jälkeen hän määrittelee peliin tarvittavan toiminnallisuuden. Sen pohjalta hän alkaa työstää koodia, joka luo tuon toiminnallisuuden. Ohjelmoija pyrkii saamaan koodin luonnin jälkeen palautetta koodin toimivuudesta ja tekee siihen sen pohjalta tarvittavia muutoksia. Myös ohjelmoijan työnkuvat ja vastualueet voivat vaihdella suuresti yrityksestä ja projektista riippuen. Ohjelmoijien kolme yleisintä roolia kuitenkin ovat: tekninen johtaja, johtava ohjelmoija sekä ohjelmoija. Perinteinen ohjelmoija voi tarvittaessa erikoistua yhteen tai useampaan vastuualueeseen, esimerkiksi itse pelimoottorin ohjelmointiin, työkalujen ohjelmointiin, äänen tai grafiikan ohjelmointiin tai verkko-ohjelmointiin. (Chandler 2014, 25-27.)

3.5 Taiteilija

Taiteilija (*artist*) luo tittelinsä mukaisestikin visuaalista taidetta peliin. Laakson (n.d.) mukaan artistin vastualueet voidaan karkeasti jakaa kahteen osaan: 2D- ja 3D-taiteeseen. 2D-artisti luonnostelee muun muassa pelin konseptitaiteen, joko suunnittelijan tai art directorin suunnitelmien pohjalta. Konseptitaide pitää sisällään visuaaliset suunnitelmat pelistä, kuten visuaalisen maailman, hahmot, rakennukset ja ajoneuvot. 3D-artistin tehtävä on sen jälkeen toteuttaa ja mallintaa pelin elementit konseptitaiteen perusteella ja luoda niistä kolmiulotteiset mallit. Tämän jälkeen kolmiulotteiset mallit teksturoidaan. Peliprojektin animaattori on vastuussa hahmojen, muiden objektien ja pelimaailman animoinnista. Lukuun ottamatta konseptitaidetta, joka voidaan tehdä perinteisesti paperille, peliartisteilla on käytössään paljon erilaisia digitaalisia ohjelmia, joilla he luovat pelin visuaalisen maailman kaikkine osa-alueineen ja sisältöineen. (Laakso n.d.)

3.6 Äänisuunnittelija ja säveltäjä

Kuten aiemmin mainitsin, niin videopeli ilman äänimaailmaa jäisi aika vaisuksi. Isoissa pelituotannoissa audiotiimi voi koostua monesta alan ammattilaisesta, kun taas pienemmissä projekteissa yksi henkilö voi hoitaa koko pelin audio-osuuden.

Yleisimmät audiotiimin roolit ovat äänisuunnittelija (*sound designer*), säveltäjä (*composer*) ja Foley-artisti. Äänisuunnittelija työskentelee yhdessä pelin äänistä vastaavan ohjelmoijan sekä suunnittelijan kanssa. Hän on osallisena kaikissa pelin

audioon liittyvissä osa-alueissa, kuten esimerkiksi pelin ääniefektien suunnittelussa, dialogin äänittämisessä ja käsittelyssä sekä musiikin editoinnissa. Säveltäjä on vastuussa pelin musiikin sävellyksestä. Hän voi työskennellä yhdessä joko pelisuunnittelijan tai muun audiotiimin kanssa. Säveltäjä luo sävellyksen tiimin määräysten ja toiveiden mukaan, ja musiikki voidaan luoda muun muassa säveltäjän itse soittamana, orkesterin soittamana tai säveltäjä luo musiikin kokonaan koneellisesti ohjelman avulla. (Chandler 2014, 31-32.)

Isommissa ja elokuvallisemmissa pelituotannoissa usein audiotiimiin kuuluu myös Foley-artisti. Hänen tehtävänsä on luoda ja äänittää studiossa ääniefektejä, jotka vastaavat pelin eri tapahtumia, esimerkiksi pelihahmojen askeleet tai sateen ropina. Foley-äänillä tuodaan pelin äänimaailmaan enemmän värikkyyttä sekä todentuntua. (Wyatt & Amyes 2004, 167)

3.7 Näyttelijät

Kun videopelit ovat nykypäivänä menneet yhä elokuvallisempaan suuntaan, näyttelijöiden rooli tuotannossa on entistä merkityksellisempi. Näyttelijöitä voidaan yleisesti käyttää seuraavissa tehtävissä:

1. Ääninäyttely: Ääninäyttelijät työskentelevät studiossa yhdessä ääninäyttelijöiden dialogeista vastaavan äänisuunnittelijan sekä jonkun muun vastuuhenkilön, kuten tuottajan kanssa. Ääninäyttelijät käyvät läpi dialogia antaen siitä erilaisia versioita, esimerkiksi äänenpainoa, tunnelatausta tai aksenttia muuttamalla ja saavat näihin kommentteja tai parannusehdotuksia. Näyttelijöiden suoritukset äänitetään ja ne yhdistetään myöhemmin editoinnin jälkeen pelin animaatioihin. (Pitts 2014.)

Ääninäyttelijöiden tehtävä on luoda peliin uskottavaa dialogia, jolla välitetään pelaajalle selkeää informaatiota pelin tehtävistä ja tapahtumista. Onnistuneen dialogin avulla pystytään myös luomaan vahva side pelaajan ja pelimaailman välille. (Winter 2015.)

2. *Motion Capture* (Liikkeenkaappaus): *Motion Capture* eli lyhennettynä *mocap* on menetelmä, jota käytetään yleisesti suuremmissa pelituotannoissa animaatioiden tekemiseen. Liikkeenkaappaukseen erikoistuneen yrityksen Meta Motionin (n.d.) mukaan liikkeenkaappaus tekee animointiprosessista huomattavasti helpompaa ja nopeampaa, koska elokuvallisissa ja realistisen näköisissä pelituotannoissa animoitavaa voi olla hyvinkin paljon. Mocapissa näyttelijät tai stuntinäyttelijät näyttelevät kohtauksen liikkumalla niin kuin pelihahmot liikkuisivat pelin pelattavassa osuudessa tai välianimaatioissa. Mocap-menetelmiä on erilaisia, mutta yleisimmässä menetelmässä näyttelijän vartaloon asetetaan lähettämiä, jotka välittävät datan näyttelijän liikkeestä tietokoneelle. Kun lähettimet välittävät tiedon vain liikkeestä eivätkä esimerkiksi hahmon ulkonäöstä, voi yksi stuntinäyttelijä tai näyttelijä tehdä usean eri hahmon liikkeitä. (Ellis 2019.)

Näyttelijöiden työnkuva riippuu Vainion (haastattelu 13.2.2019) mukaan aina pelituotannosta ja sen tarpeista. Jossakin tapauksessa näyttelijällä voi kuulua vain ääninäyttely ja kasvojen mocap, jolloin itse hahmon liikkeitä ovat stuntinäyttelijän tehtävänä.



Kuvio 3. Liikkeenkaappausta Mocap-studiossa

Elokvatuotannon tavoin myös pelituotantoihin näyttelijöitä voidaan roolittaa esimerkiksi casting-tilaisuuksien tai -toimistojen kautta (Winter 2015).

3.8 Muut roolit

Suuren pelituotannon toteuttamiseen tarvitaan ensisijaisesti myös isoa pelitiimiä, mutta myös pienemmälläkin tiimillä tuotanto voi onnistua. Tässä tapauksessa yksittäisiltä tiimiläisiltä vaaditaan monia eri taitoja, jolloin heillä voi olla useampi vastuualue hoidettavanaan. Mitä visuaalisempaa ja elokuvallisempaa peliä ollaan tekemässä, sitä enemmän sen tiimin rooleissa on yhtäläisyyksiä elokuva-alan tiimien kanssa. Vainion (haastattelu 13.2.2019) mukaan tällaiset pelituotannot voivat tarvittaessa työllistää myös elokuva-alaltakin tuttuja rooleja kuten VFX- ja valaisuartisteja.

Aiemmin esittelemäni roolit kuten käsikirjoittaja, tuottaja sekä äänisuunnittelija ovat kaikki myös elokuva-alalla tuttuja. Mutta entä kuvaajat, pystyvätkö myös he hyödyntämään taitojaan pelituotannossa? Rob Hardy vastaa tähän myöntävästi. Hänen mukaansa kuvaajat (*cinematographers*) voisivat hyödyntää ammatillisia taitojaan pelituotannossa monella eri osa-alueella. Näistä osa-alueista hän antaa esimerkkinä

pelien trailerit ja pelin toiminnallisten pelihetkien välissä näkyvät välianimaatiot. Kummankin näistä luomiseen tarvitaan Hardyn mukaan tietämystä kameratyöskentelystä ja kuvasuunnittelusta, jotta pystytään luomaan mahdollisimman esteettistä ja toimivaa videokuvaa. (Hardy 2014.)

3.9 Vertailu fiktiivisen elokuvatuotannon rooleihin

Vaikka elokuva- ja pelialojen rooleissa löytyy eroavaisuuksia, roolien vastuualueissa löytyy paljonkin yhtäläisyyksiä. Kummankin alan tuotannot tarvitsevat sekä luovempaa että teknisempää tiimiä luomaan ja yhdistämään kokonaisuutta. Elokuvatuotannossa vastuualueet jakautuvat karkeasti seuraaviin pääryhmiin: ohjaus, tuotanto, käsikirjoitus, kuvaus, leikkaus, valaisu, ääni, visuaalisuus ja näytteleminen. Näiden ryhmien alla roolit jakautuvat edelleen toimenkuvien ja vastuualueiden mukaan. (Elokuvantaju n.d.)

Vaikka elokuva-alalla ei suoranaisia pelialalta tuttuja, suunnittelijan tai luovan johtajan rooleja ole, vastaavat näiden vastuualueet ja tehtävät paljon elokuva-alan ohjaajan työnkuvaa. Taiteellinen näkemys, sen eteenpäin vieminen ja toimivaksi kokonaisuudeksi saattaminen tuovat paljon vastuuta niin luovalle johtajalle, suunnittelijalle kuin ohjaajallekin. Näille rooleille on hyväksi tietää muiden tiimiläisten työnkuvat ja niiden vaatimukset. Uskon, että tämän ansioista niin luova johtaja, suunnittelija, kuin ohjaajakin pystyvät luomaan paljon realistisemmat suunnitelmat projektistaan.

Elokuva- ja pelituotannon käsikirjoittajan työnkuva vaihtelee näiden alojen välillä. Vaikka itse kirjoitusprosessi voi olla sama, pelituotannon käsikirjoittajan on osattava sovittaa luomansa tarina pelin kokonaisuuteen.

Saksalan (2015, 15) mukaan riippumatta alasta, jolla tuottaja työskentelee, kuuluu yleisesti hänen tehtäviinsä tavalla tai toisella tiimin kokoaminen ja johtaminen ja budjetista, hallinnosta sekä itse projektista vastaaminen. Kokemukseni mukaan peli- ja elokuva-alan projektinhallinta sekä tuotantomenetelmät eroavat kuitenkin toisistaan jossain määrin. Pelialalla käytetään yleisesti myös ohjelmistokehittämisen tavoin ketteriä tuotantomenetelmiä. Näitä ovat esimerkiksi scrum, kanban, lean ja vesiputousmalli. Jokainen näistä menetelmistä tarjoaa omankaltaisensa ohjenuoran, jonka avulla tuottaja vetää projektia.

Saksala (2015, 20) huomauttaa, että heikon työllistymistilanteen takia, hyvältä elokuvatuottajalta vaaditaan jo opiskeluvaiheessa vahvaa oma-aloitteisuutta luoda laaja verkosto alalle sekä hankkia mahdollisimman paljon työkokemusta. Hän myös lisää, että elokuvatuottajan tulisi olla myös perehtynyt talouteen, elokuvatekniikkaan sekä tuotantosuunnitteluun.

Pelituotannossa ohjelmoija on koodaustaidoillaan vastuussa niin sanotusti palasten kokoamisesta. Tämän roolin vastuualueet ovat mielestäni verrattavissa elokuva-alan jälkituotannosta vastaavien rooleihin, kuten ääni- ja kuvaleikkaajiin. Myös he yhdistävät taidoillaan projektista luodun kokonaisuuden aiemmin tehtyjen suunnitelmien perusteella.

Pelituotannossa visuaalisesta ilmeestä ovat vastuussa suunnittelijat ja artistit. Elokuvatuotannossa taas visuaalisesta ilmeestä vastaa erilainen visuaalinen tiimi eli lavastajat, rekvisitöörit, puvustajat sekä meikkaajat. Tuon visuaalisen ilmeen tallentamisesta taas on vastuussa kuvaajat, jotka toimivat kuvasuunnitelman pohjalta.

Äänisuunnittelijoiden ja säveltäjien työnkuva on sekä peli-, että elokuvatuotannossa ovat näistä rooleista kaikista eniten samankaltaisia. Niiden päävastuualueet vastaavat hyvin paljon toisiaan.

Näyttelijät ovat tärkeä osa sekä elokuva- että pelituotantoa. Perinteisen näyttelyn sijaan pelituotanto voi tarjota näyttelijälle elokuvatuotantoon verrattuna uusia lähtökohtia näyttelyyn liikkeenkaappauksen ja ääninäyttelyn ansiosta. Kummassakin tuotannossa näyttelijöiden valinta voi tapahtua yleisesti casting-tilaisuuksien kautta.

4 Tuotannon vaiheet

Vaikka jokainen pelituotanto voi edetä omalla kaavallaan, riippuen itse projektista tai yrityksestä, on usealle pelituotannolle rakentunut vuosien saatossa samanlainen tuotannonkaava. Tämän kaavan mukaan pelituotannon voi jakaa vaikka kuinka moneen osaan, mutta aion seuraavaksi esitellä neljä tuotannon päävaihetta: alkutuotannon, tuotannon, testauksen, jälkituotannon ja julkaisun. Pelituotantojen kestot voivat Vainion (haastattelu 13.2.2019) mukaan vaihdella suuresti niin yritysten kuin projektien välillä. Hänen mukaansa voidaan kuitenkin yleisesti arvioida, että tarinavetoisen videopelin tuottaminen voi viedä kolmesta viiteen vuoteen aikaa.



Kuvio 4. Pelituotanto eri vaiheineen ja sisältöineen Chandlerin (2014, 4) mukaan.

4.1 Alkutuotanto

Lähdetään käsittelemään pelin alkutuotantoa sillä ajatuksella, että meillä on kasassa jo julkaisija, rahoitus ja tarvittava työtiimi. Chandlerin (2014, 5-8) mukaan alkutuotannon päätavoitteena on luoda pelistä suunnitelma, jonka mukaan missäkin tuotannon vaiheessa työskennellään ja edetään. Tämä suunnitelma pitää sisällään pelin konseptisuunnitelmat mahdollisine rajoitteineen, ominaispiirteet sekä olennaiset dokumentaatiot pelin teknisestä ja taiteellisesta puolesta. Suunnitelmasta tulisi myös

tulla esille pelin kustannukset, arvio koko tuotannon kestosta sekä projektiin tarvittavien henkilöiden määrä ja taidot. Aikataulutusta tehdessä tuottajan on osattava ajoittaa tiimin työskentely niin, ettei kenenkään työskentely häiriinny toisen työn edistymisestä. Esimerkiksi kukaan ei joudu olemaan joutilaana, koska hän joutuu odottamaan jonkun toisen osa-alueen valmistumista aloittaakseen oman osuutensa. Tuottaja tekee myös alkutuotannon aikana projektista ensimmäisen riskinarvioinnin. Hän kokoaa mahdollisia tuotantoon kohdistuvia riskejä ja vaikka vaihtelevat paljon projektista riippuen Chandler mainitsee muutamiksi iänikuisiksi riskeiksi tiimin koon, resursoinnin sekä teknologian. Riskiarvioinnin ansioista tuottaja osaa varautua hyvissä ajoin mahdollisiin riskeihin, identifioida ja minimoida ne. (Chandler 2014, 5-8.)

Tiimi tekee alkutuotannon aikana määrittelyt pelin vaatimuksista, joka kertoo tarkemmin sen, miten ja mistä peli rakentuu. Tässä dokumentaatiossa, suunnittelija yhdessä taiteellisen ja teknisen tiimin kanssa määrittelevät kukin omalta osa-alueeltaan tarkemmin esimerkiksi pelin genren, hahmot ja visuaalisen maailman, pelattavuuden ominaisuudet, pelin mekaniikan, sekä vuorovaikutuksen pelaajan kanssa. Kun kaikki tarvittavat vaatimukset ovat dokumentoitu ja esitetty koko tiimille, pelistä voidaan alkaa tekemään ensimmäistä prototyyppiä. Prototyypin perusteella pystytään testaamaan pelin mahdollista pelattavuutta ja toimivuutta. (Ramadan 2013.)

Tarinanvetoisen videopelin alkutuotannossa pelin tarinasta olisi hyvä olla synopsis valmiina. Vainion (haastattelu 13.2.2019) mukaan pelin tarina on voinut syntyä jo ennen alkutuotantoa, jolloin tarinan pääpiirteet pitäisi olla alkutuotannon aikana jo selvillä. Tästä eteenpäin tarina jatkaa kehittymistään yhä syvemmäksi ja yksityiskohtaisemmaksi.

Kun pelin tarvittavat ominaisuudet ovat lyöty lukkoon, tuottaja alkaa muodostamaan aikataulua, jonne jokainen pelin osa-alue ominaisuuksineen lisätään, sen kiireellisyyden ja tärkeyden mukaan.

4.2 Tuotanto

Alkutuotannossa tehdyt suunnitelmat pelistä ja projektin kulusta, toimivat oppaana tiimille itse tuotantovaiheessa. Tuotanto on muihin vaiheisiin verrattuna kaikista aikaa vievin, koska tänä aikana rakennetaan itse peli. Chandler (2014, 10) luokittelee tuotannon päävaiheet löyhästi kolmeen osaan: suunnitelmien toteuttaminen eli implementointi, edistysen seuraaminen sekä tehtävien vieminen loppuun.

Jokainen tiimin jäsen vastaa oman osa-alueensa sisällön luomisesta aiemmin tehtyjen suunnitelmien mukaan. Tuottajan tehtävä on varmistaa, että nuo suunnitelmat, dokumentoinnit ja aikataulut merkkipaaluineen ovat kaikkien tiimin jäsenten nähtävillä ja käytettävissä. Tiimin jäsenten on tiedettävä mitä he tekevät ja missä järjestyksessä. Tuotantovaihe elää koko ajan ja yllättävät muutokset esimerkiksi suunnitelmiin ja dokumentointiin ovat mahdollisia. Tuottajan tehtävä on reagoida nopeasti näihin muutoksiin, infota siitä koko tiimiä ja tehdä muutokset kaikille selväksi. Jos tiimiä ei ajoissa infota uusista muutoksista, seuraa siitä Chandlerin mukaan ongelmia. Tällöin voi seurata tilanne, jossa tiimin jäsenet eivät enää luo samanlaista sisältöä. He joutuvat tällöin tekemään turhaa työtä, ja se taas vie aikaa ja rahaa. (Chandler 2014, 10-11)

Tuottajasta ja projektista riippuen, tuotantovaihe voi edetä erilaisilla tavoilla. Pelialalla yleisiä projektinhallintamenetelmiä ovat ketterät menetelmät, kuten esimerkiksi scrum, kanban tai lean. Vainio (haastattelu 13.2.2019) kuitenkin toteaa, että jokaisen tuotannon ja tiimin olisi hyvä löytää juuri heidän tarpeilleen sopiva etenemisprosessi, vaikka sitten erilaisia tuotantometodeja yhdistellen ja muokaten ja rakentaa oma prosessi sitten siitä näkökulmasta.

Projektin edistymisen seuranta on kriittinen osa tuotantovaihetta. Tuottajan on tiedettävä, mitä tiimin jäsenet parhaillaan työستävät ja missä vaiheessa he ovat tuotantosuunnitelmaa. Edistymisen seurantaan on paljon erilaisia välineitä ja ohjelmia ja tuottajan tehtävä on löytää sekä itselleen, tiimilleen, että projektilleen sopiva seurantamenetelmä. (Chandler 2014, 11.)

Itse eri kokoisissa pelituotannoissa työskennelleenä olen huomannut, että erilaiset päivittäiset kokoukset (*daily meeting*) ovat olleet korvaamaton osa edistymisen seurantaa. Näissä lyhyissä palaverieissa tiimin jäsenet kertovat vuorollaan kaikille lyhyesti kolme asiaa: mitä he ovat saaneet aikaiseksi, mitä he aikovat tehdä tänään ja jos heillä on ilmennyt jonkinlaisia ongelmia, niin mitä. Nämä tiedot ja kuulumiset eivät ole vain tuottajaa varten, vaan myös muut tiimin jäsenet pysyvät perillä siitä, miten projekti edistyy ja mitä muuta projektissa tapahtuu yhteisen päämäärän tavoittamiseksi. Päivittäisten kokousten on tarkoitus olla lyhyitä ja ytimekkäitä, joten isoissa pelituotannoissa, joissa on monia eri osastoja, voidaan "dailyt" pitää myös pienempien tiimien kesken.

4.3 Testaus

Tuotantovaiheen lähestyessä loppuaan pelistä tulisi saada kaksi versiota: alpha- ja betaversiot. Alphaversiossa peli itsessään jo pelattavassa muodossa, mutta se ei ole vielä valmis tuote. Se saattaa sisältää keskeneräisiä elementtejä, kuten tekstuureja tai audiota, mutta peli on kuitenkin pelattavissa alusta loppuun. Betaversiossa kaikki pelin keskeneräiset ominaisuudet ovat saatu valmiiksi. Peli kuitenkin sisältää joitakin bugeja eli vikoja, joita pitää löytää ja korjata, jotta saataisiin toimiva peli. (Blitz Games Studios n.d.)

Pelin testaus voidaan aloittaa, kun alphaversio on saatu valmiiksi ja sitä jatketaan aina siihen asti, kunnes betaversiosta ei löydy enää mitään vikoja. Betaversion jälkeen pelistä saadaan virheetön ja julkaistava versio. Pelin testaus suoritetaan projektista ja tiimistä riippuen joko oman tiimin sisällä, tai se on voitu ulkoistaa erilliselle testaustiimille. Testaajat luovat testaussuunnitelman pelin alkuperäisen tuotantosuunnitelman pohjalta, jotta he pystyvät varmistamaan kaikkien osa-alueiden ja ominaisuuksien toiminnan. He pelaavat peliä tarkasti läpi ja kirjaavat kaikki tekemänsä huomiot ylös. Testauksen jälkeen testaajat tekevät löydöistään ja huomioistaan raportin, jossa voi olla listaus löydetyistä bugeista tai mahdollisesti jotain parannusehdotuksia pelin suhteen. Tämän raportin pohjalta pelitiimi joko korjaa löydetyt bugit tai sitten muutosehdotuksia aletaan työstämään, jolloin tuotanto palaa jälleen alkutuotantoon ja etenee sieltä uudelleen kohti alpha- ja betaversioita. (Ramadan 2013.)

4.4 Jälkituotanto ja julkaisu

Kun kaikki testaukset ovat suoritettu ja virheet korjattu, peli on valmis julkaistavaksi. Tätä ennen peli on välitetty julkaisijalle, joka on antanut siitä palautteensa ja hyväksynyt sen. Peliä on mahdollisesti alettu markkinoida kauan ennen sen valmistumista erilaisilla alustoilla, kuten sosiaalisessa mediassa, erilaisilla nettisivuilla tai televisiossa erilaisin mainoksien. Jälleen tiimin ja projektin koosta riippuen markkinointitiimi voi olla, joka oman tiimin sisällä tai se on ulkoistettu jollekin markkinointiyritykselle. (Corpier 2017.) Pelin mahdollinen lokalisointi eli kääntäminen eri kielille on suunniteltu jo alkutuotannossa ja se laitetaan yleensä vireille julkaisun yhteydessä. Myös pelin tuotantosuunnitelmassa on jo aikaisin määritelty ikärajaluokitus, jonka mukaan peliä aletaan markkinoimaan oikealle kohdeyleisölle. (Chandler 2014, 275, 283.)

Aina pelin julkaisu ei tarkoita töiden loppumista. Peli saattaa tarvita uusia päivityksiä, korjaten löytyneitä bugeja tai lisäten vain uusia elementtejä. Peliin voi julkaisun jälkeen lähteä suunnittelemaan jatko-osaa tai uutta ladattavaa lisäsisältöä. (Corpier 2017.)

Kun peli on julkaistu ja homma on niin sanotusti paketissa, on hyvä pitää tiimin kesken katsaus koko tuotantoon. Tässä jälkipuinnissa (*Post mortem*) käydään koko tiimin kanssa läpi tehtyä työtä, sen laatua ja onnistuneisuutta ja annetaan palautetta kollegoille heidän työskentelystään ja työnjäljestään. Jälkipuinti on hyvä keino lopetella tuotanto ja juhlistaa sitä yhdessä tiimin kesken. (Chandler 2014, 257–259.)

4.5 Vertailu fiktiivisen elokuvatuotannon vaiheisiin

Lähtökohtaisesti sekä elokuva- että pelituotanto etenevät samalla kaavalla: alkutuotanto, tuotanto ja jälkituotanto.

Hyvin paljon samankaltaisuuksia elokuva- ja pelituotannon vaiheissa on alkutuotannossa. Kummatkin tuotannot käynnistyvät ideoinnilla ja suunnitelmien tekemisellä. Kummankin alkutuotannon vaiheessa on tärkeää tietää mitä tehdään, ketkä tekee ja millä aikataululla ja budjetilla. Kaikkien suunnitelmien lisäksi on arvioitava kuinka paljon kyseinen elokuva tai peli mahdollisesti tuottaa voittoa. Pelituotannossa jokaiseen tuotantovaiheeseen tuottajalle kuuluu vahvasti riskien arviointi. Saksala (2015, 175–176) kertoo, että myös elokuvatuotannoissa tuottaja toimii projektipäällikkönä ja riskien arviointi kuuluu olennaisesti tähän työhön. Hänen mukaansa elokuvatuotanto tuo paljon erilaisia riskejä verrattuna pelituotantoon. Yksi tällainen riski voi olla esimerkiksi työturvallisuus kuvauksissa. Saksalan mukaan huolella tehdyt tuotantosuunnitelmat vähentävät kaikin puolin tuotannon mahdollisia riskejä. Tämä pätee niin elokuva- kuin pelituotannossakin.

Tuotantovaiheet ovat myös samankaltaisia sekä elokuva-, että pelituotannossa. Kummassakin työskennellään aiemmin tehtyjen suunnitelmien pohjalta. Elokuvatuotannossa tässä vaiheessa projekti on edennyt kuvauksiin. Pelituotannossa pelistä työstetään eri elementtejä ja ominaisuuksia, joista kootaan jatkuvasti uutta, mahdollisesti jo pelattavaa versiota. Suurimpana eroavaisuutena näissä tuotannoissa on palaute ja sen pohjalta tehtävä suunnitelmien muutos. Pelituotannossa tiimin jäsenet pyrkivät muokkaamaan ja parantamaan työstämiään töitään tiimin sisäisen palautteen

perusteella. Elokuvan kuvausvaiheessa tällainen palaute ei olisi enää mahdollista, koska se, mitä on aiemmin suunniteltu, myös toteutetaan ja kuvataan.

Tuotantovaiheen jälkeen pelituotannossa pyritään testaamaan pelattavaa versiota pelistä ja elokuvatuotannossa siirrytään kuvan ja äänen leikkausvaiheeseen. Tässä vaiheessa kummankin alan vastuuhenkilöt käyvät työstettyä materiaalia projektista: pelituotannossa testaajat testaavat pelin toimivuutta ja antavat siitä palautetta ja elokuvatuotannossa leikkaajat ja äänisuunnittelijat käyvät läpi kuvattua ja äänitettyä materiaalia ja alkavat yhdistämään materiaalia toimivaksi kokonaisuudeksi. Merkittävä ero tuotannoissa löytyy jälleen pelituotannon mahdollisuudesta ottaa palautetta vastaan ja muokkaamaan tämän pohjalta koko projektia. Jos testausvaiheessa ilmenee jotain ylitsepääsemätöntä, pelituotanto voi pahimmassa tapauksessa siirtyä takaisin alkutuotantoon ja aloittaa suunnittelun alusta. Elokuvatuotannossa tämä ei toimisi. Elokuva pyritään toteuttamaan, sillä materiaalilla, mitä on kuvauksissa ja sen jälkeen saatu kasaan.

Sekä elokuva- että pelituotannon jälkituotanto etenee samanlaisella kaavalla. Kummassakin tuotannossa valmis tuote lähetetään eteenpäin julkaisijalle ja tuotetta on joko aloitettu tai aloitetaan viimeistään nyt markkinoida kohderyhmälle. Kummassakin tuotannossa olisi hyvä käydä tiimin kesken koko projekti läpi ja pyrkiä sekä antamaan, että ottamaan vastaan palautetta. Projektin loppumista on myös kummassakin tuotannossa tapana juhlistaa niille ominaisin tavoin.

5 Tarinavetoisen pelin analysointi

Kaikki aiemmin tässä opinnäytetyössä esittelemäni tieto tarinavetoisen videopelin pääkohdista, tuotannosta ja tiimistä luovat hyvän pohjan tälle analyysille. Tässä kappaleessa aion analysoida yhden vuoden 2018 odotetuimmista peleistä, *Red Dead Redemption 2*. Kyseinen peli on täydellinen esimerkki opinnäytetyöni aiheesta ja se on myös yksi henkilökohtaisista suosikeistani. Koska pelin julkaisusta on tämän analyysin valmistuessa vasta noin puoli vuotta, on siis mahdollista, että peli saa vielä ajan mittaa uusia laajennuksia tai ominaisuuksia. Käsittelen kuitenkin tässä luvussa lokakuun 2018 ja maaliskuun 2019 välisellä ajalla julkaistua materiaalia pelistä.

5.1 Red Dead Redemption 2

Villi länsi, lainsuojattomia, aseita, hevosia ja uskomattomia maisemia. Nämä ovat vain murto-osa siitä, mitä kaikkea Rockstar Gamesin kehittämä ja 26.10.2018 julkaisema *Red Dead Redemption 2* pitää sisällään. Tämä läänkkäryylinen toiminta-seikkailupeli on kolmas osa *Red Dead*-nimisestä pelisarjasta ja tarinallisesti ensiosa ensimmäiselle *Red Dead Redemption*-pelille, joka julkaistiin vuonna 2010. Peli vie pelaajan kuvitteelliseen 1889-luvun Pohjois-Amerikan villiin länteen, jolloin kyseinen aikakausi on loppuillaan ja viimeisetkin lainsuojattomat joutuvat taistelemaan olemassa olostaan. Peliä on mahdollisuus pelata kahdesta eri kuvakulmasta eli ensimmäisen tai kolmannen persoonan kuvakulmasta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, katsooko pelaaja pelihahmon silmillä maailmaa vai näkeekö hän tapahtumat hahmon selän takaa. (Fandom n.d.)

Taulukko 1. Yleiset tiedot pelistä (Fandom n.d.)

Kehittäjä	Rockstar Studios
Julkaisija	Rockstar Games
Julkaisupäivä	26.10.2018
Kuvakulma	Ensimmäisen ja kolmannen persoonan kuvakulma
Pelimuoto	Yksinpeli, Online-muodossa moninpeli
Genre	Toiminta-seikkailu, läänkkäri
Alusta	Playstation 4, Xbox One

Red Dead Redemption 2:ta alettiin työstää pian ensimmäisen peliosan jälkeen vuonna 2010 ja sen tuotanto kesti julkaisuun asti kahdeksan vuotta. Huomioitavaa on, että julkaisusta huolimatta peli työllistää edelleen osaa työtiimiä. Yksin pelattavan tarinaosuuden julkaisun jälkeen, pelistä julkaistiin online-versio marraskuussa 2018. Allegra Frank (2018) kertoo, että vaikka virallinen luku pelin kokonaisvaltaisesta työryhmästä vaihtelee suuresti eri lähteiden mukaan, esittelee Rockstar-pelin lopputeksteissä lähes kolmentuhannen ihmisen nimen, jotka ovat kaikki omalla panoksellaan osallistuneet pelin tuotantoon.

Taulukko 2. *Red Dead Redemption 2* päävastuulliset tekijät (Fandom n.d.)

Päätuottajat	Sam Houser Dan Houser
Tuottaja	Rob Nelson
Pääsuunnittelija	Imran Sarwar
Taiteellinen johtaja	Aaron Garbut
Tekninen johtaja	Phil Hooker
Käsikirjoittajat	Dan Houser Michael Unsworth Rupert Humphries

Rockstar Games on tunnettu erilaisista viittauksistaan ja piiloviesteistään (*Easter egg*), joita pelaajat voivat kohdata yrityksen eri peleistä. *Red Dead Redemption 2* ei ole tässä joukossa poikkeus. Vaikka Rockstar itse ei ole maininnut suoria elokuvaviittauksia, jotka olisivat inspiroineet pelin maailmaa tai tarinaa, vannoutuneet fanit ja tutkijat ovat löytäneet ja listanneet näitä viittauksia. Pelin inspiraation lähteeksi on esitetty vanhoja villi länsi -aiheisia klassikkoelokuvia, kuten Hyvät, pahat ja rumat (*The Good, the Bad and the Ugly*) vuodelta 1966, Butch ja Kid – auringonlaskun ratsastajat (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*) vuodelta 1969 sekä Etsijät (*The Searchers*) vuodelta 1956. Pelistä on löydetty yhtymäkohtia myös hieman uudempien toimintaelokuvien kanssa. Nämä elokuvat ovat esimerkiksi Jesse Jamesin salamurha pelkuri Robert Fordin toimesta (*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*) vuodelta 2007, *The Hateful Eight* vuodelta 2015 sekä *The Revenant* vuodelta 2015. (Robin D 2018.)

5.1.1 Pelin tarina

Tässä aluvussa käsittelen *Red Dead Redemption 2* tarinaa, joten varoituksena, että tekstissä esiintyy juonipaljastuksia pelistä.

Kuten aiemmin mainitsin, *Red Dead Redemption 2* on ensiosa pelin ensimmäiselle versiolle ja tarinallisesti se sijoittuu aikaan 12 vuotta ennen ensimmäisen pelin tapahtumia. Tarina alkaa suuren ja epäonnistuneen ryöstön jälkimainingeista, jossa lainsuojattomien joukko, Van der Linden jengi on joutunut pakenemaan lumisille vuorille. Tarinan ja pelin päähahmo on Arthur Morgan, joka toimii jengin johtajan, Dutch Van der

Linden luottomiehenä ja oikeana kätenä. Liittovaltion agentit sekä palkkionmetsästäjät perässään jengin on lähdettävä etenemään kaupunki kaupungilta läpi karluontoisen Amerikan. Matkan varrella 24-henkinen jengi haaveilee iänikuisen pakenemisen päättymisestä ja pysyvästä kodista, mutta ne saavuttaakseen heidän täytyy kerryttää yhteisiä varojaan ja suhteitaan ulkopuoliseen liittolaisiin. Kaiken ulkopuolisen paineen lisäksi jengin sisäisiä välejä hiertää luottamuksen puute, useat taistelut ja niistä koituneet menetykset. Liittovaltion agentit saavat toistuvasti selville heidän suunnitelmansa ja jengin sisällä syntyy epäily, että joku heidän joukossaan on petturi.

Arthur joutuu tarinan aikana huomaamaan, että kaikki hänelle jo lapsena opetetut jengin ideologiat alkavat murentua, kun jengin johtaja Dutch alkaa vähitellen sekoamaan ja muuttumaan yhä murhanhimoisemmaksi ja julmemmaksi. Jatkuvan pakenemisen aikana Arthur alkaa ymmärtämään Dutchin suunnitelmien olevan yhtä tyhjän kanssa ja, että ainoa ratkaisu on erota jengistä. Tarinan alkupuolella Arthur sairastuu ja saa lääkäriltä lopulta diagnoosiksi tuberkuloosin. Hän tajuaa hänen aikansa olevan vähissä, mutta alkaa suunnittelemaan hänelle rakkaitten ihmisten vapauttamista jengistä. Viimeisen taistelun tiimellyksessä Arthur auttaa isoa joukkoa läheisiään pakenemaan jengistä ja kohdistaa viimeiset voimansa Dutchiin ja toiseen jengin jäseneseen, jengin petturiksi paljastuneeseen Micah Belliin. Arthur syyttää kumpaakin petoksesta. Pelaajan aiemmin pelissä tekemät päätökset tarinassa ja viimeinen päätös lopussa vaikuttavat yhdessä loppukohtauksen sisältöön. Lopputulema on kuitenkin jokaisessa sama: Arthur kuolee kaikkensa antaneena tuberkuloosin ja taistelun uuvuttamana, joko hyvänä tai pahana miehenä.

Vuosia Arthurin kuoleman jälkeen tarina jatkuu epilogissa, jonka päähenkilönä on Arthurin avulla jengistä onnistuneesti paennut John Marston. Hän on myös ensimmäisen *Red Dead Redemption* -pelin päähahmo. John yrittää elää vaimonsa ja poikansa kanssa viimein rehellistä elämää. Katkerana kuitenkin Arthurin kuolemasta John, yhdessä muutaman muun jengistä paenneen jäsenen kanssa, lähtee kostamaan Micah'lle. Suuren taistelun jälkeen John kohtaa vuosien jälkeen Micah'n ja yllätyksekseen myös Dutchin. John yrittää yhä saada Dutchin viimein ymmärtämään, että Micah oli aiemmin pettänyt jengin ja laverrellut heistä liittovaltion agenteille. Johnin yllätykseksi Dutch ampuu Micahaa ja pakenee itse paikalta. John saattaa kostoretken loppuun ja ampuu Micahan kuoliaaksi.

Kaiken taistelun jälkeen John palaa maatilalleen perheensä luokse siinä toivossa, että paha on voitettu ja he voivat viimein elää rauhallista elämää. Todellisuudessa liittovaltion agentit ovat koko ajan jäljittäneet Van der Linden jengiä ja paenneita jäseniä ja tarinan viimeisessä välianimaatiossa he viimein löytävät Johnin maatilaltaan. Ensimmäisen peliversion tapahtumat alkavat tapahtumista, kun Johnin sijainti on paljastunut ja hänet on otettu kiinni. (Fandom n.d.)

5.1.2 Pelin hahmot

Red Dead Redemption 2 -pelissä esiintyy yli 200 erilaista nimellistä hahmoa ja paljon enemmän niin sanottuja täytehahmoja, esimerkiksi ohikulkijoita tai asukkaita. Näiden kaikkien hahmojen rooli pelin tarinassa riippuu hyvin paljon niiden ja päähahmo Arthur Morganin välisestä vuorovaikutuksesta. Pelissä pelaaja pystyy lähestymään Arthurilla kaikkia pelimaailman hahmoja, joko ystävällisesti tai vihamielisesti. (Fandom n.d.)

Pelattavuutensa takia Arthur ja John ovat pelin protagonisteja. Olen kuitenkin sitä mieltä, että tarinallisesti myös jengin johtaja Dutch lukeutuu myös pelin päähahmoihin.

Toisin kuin moni muu *Red Dead Redemption* -pelisarjan hahmoista, Arthur esiintyy ensimmäisen ja ainoan kerran sarjan toisessa peliosassa. Arthurin ollessa orpolapsi, Dutch ja hänen ystävänsä Hosea Matthews ottivat pojan suojiinsa ja nämä kolme henkilöä olivat ensimmäiset jäsenet Van der Linden jengissä. Arthur kasvoi Dutchin ja Hosean opeissa aikuiseksi ja saavuttaen lopulta arvostetun aseman jengissä. Perusluonteeltaan Arthur on laskelmoiva, armoton ja lojaali. Pelaaja pystyy omilla päätöksillään vaikuttamaan Arthurin käytökseen ja näin ollen myös hänen maineeseensa. Arthur pystyy kohtaamaan läheisensä ja myös tuntemattomat ja satunnaiset hahmot, joko ystävällisesti ja vihamielisesti. Myös erilaiset teot, kuten muiden auttaminen tai päinvastaisesti vaikka kaupan ryöstäminen vaikuttavat lopulta Arthurin viimeisen taistelun tapahtumien kulkuun ja itse kuoleman hetkeen. (The GTA Base n.d.)



Kuvio 5. *Red Dead Redemption 2* -pelin päähahmo, Arthur Morgan. Ruutukaappaus.

Ensimmäisen *Red Dead Redemption* -pelin päähahmo John Marston tekee paluun myös pelin toisessa osassa, kuitenkin pienemmällä roolilla kuin aikaisemmin. Johnilla on hyvin samankaltainen menneisyys kuin Arthurilla: Dutch otti hänet lapsena huomaansa ja opetti kaiken, sekä elämästä, että rikollisuudesta. Juuri heidän taustojensa takia, John ja Arthur, riitaisista väleistään huolimatta, kokevat olevansa veljeksiä. Luonteeltaan John on rohkea ja ovela, mutta välillä hieman epävarma omasta uskollisuudestaan jengiä kohtaan. (The GTA Base n.d.)



Kuvio 6. John Marston. Ruutukaappaus.

Dutch Van der Linde toimii hänen nimeään kantavan jengin johtajana. Häikäilemättömistä ja laittomista puuhistaan huolimatta Dutch ei määrittele itseään tai jengiään rikollisiksi. Hän pitää näitä tekoja enemmänkin oikeutettuina opetuksina korruptoituneella yhteiskunnalla ja sen päättäjille. Karismaattisena ja viisaana johtajana pidetty Dutch on myös anarkistinen idealisti, jonka oikeudenmukaisuus hämärtyy loppua kohden myös omiaan kohtaan. (The GTA Base n.d.)



Kuvio 7. Dutch Van der Linde. Ruutukaappaus.

Pelin tarina kietoutuu Van der Linden jengin 24 jäsenen elämän ympärille. Tarinan alussa jengin jäseniä on 22 ja pelaajalle kerrotaan, että jengi on ollut aikanaan suurempi, mutta erinäisten tapahtumien johdosta osa jäsenistä on menehtynyt. Tarinan edetessä he saavat kuitenkin uusia jäseniä riveihinsä. Vaikka pelaaja pystyy pelaamaan suurimman osan pelistä ainoastaan Arthurilla ja pelin lopussa myös Johnilla, jengin muut hahmot ovat lähes yhtä tarkasti suunniteltuja ja kehiteltyjä kuin päähahmotkin. Jokaisella jengin jäsenellä on omat uniikit luonteenpiirteensä, taustatarinansa ja tietysti ulkonäkönsä. Armottomien ja pelottomien mieshahmojen lisäksi jengissä on myös seitsemän naishahmoa, jotka omalla rohkealla ja periksiantamattomalla luonteellaan auttavat pitämään jengin kasassa. (Crecente 2018.)



Kuvio 8. Dutch Van der Linden jengi. Ruutukaappaus.

5.2 Analysointi

Kuten varmasti tästä luvusta on tullut ilmi, *Red Dead Redemption 2* on yksi suosikki peleistäni. Olen pelannut pelin tarinaosuuden kertaalleen läpi ja tällä hetkellä pelaan peli toista kertaa, keskittyen tarkemmin pelin yksityiskohtiin. Perustan siis tämän analyysin omaan kokemukseeni kyseisestä pelistä ja videopeleistä yleisestikin. Tässä analysoinnissa keskityn erityisesti pelin yleiseen pelattavuuteen sekä siihen, miksi olen valinnut juuri kyseisen pelin analysointia varten. Ja koska juuri tämä peli on täynnä hienoja ja erittäin tarkasti suunniteltuja yksityiskohtia, aion esitellä tässä analyysissä vain minua erityisesti kiinnostaneet yksityiskohdat ja osa-alueet.

5.2.1 Yleinen pelattavuus

Pelin pelaaminen itsessään oli varsin luontevaa minulle, koska sen pääkontrollit olivat lähes samat kuin ensimmäisessä *Red Dead Redemption* -pelissä. Kontrolleilla tarkoitan tässä yhteydessä ohjaimen näppäimiä, joilla jokaisella on niille ohjelmoitu oma toiminto. *Red Dead Redemption 2* sai ensimmäiseen peliin verrattuna paljon uusia toimintoja ja elementtejä, jotka loogisesti tarvitsivat myös uudet, omat kontrollinsa. Näiden uusien kontrollien käyttö oli aluksi minulle hieman hankalaa sisäistää ja muistaa, millä näppäimellä mitään tehtiin. Tämä oli kuitenkin vain tottumuskysymys ja ajan mittaan ongelmaa ei enää syntynyt.

Jos puhutaan pelin vaikeustasosta, niin omille pelaamistaitoilleni *Red Dead Redemption 2* oli keskiluokkaa. En kokenut peliä sitä erityisen vaikeaksi, mutta pelin tehtävät eivät myöskään olleet mitään läpihuutojuttuja. Pidin tehtävien vaihtelevuudesta. Osa tehtävistä oli pidempi kestoisia, nopeampi tempoisia ja toiminnan täytteisiä, kuten esimerkiksi isot ryöstökeikat, mutta peli tarjosi myös selkeästi rauhallisempia tehtäviä, joiden aikana pystyi paremmin tutustumaan pelin maailmaan, tarinaan ja hahmoihin.

Nautin paljon pelin tarjoamasta vapaudesta. Sen ansiosta pystyin pelaajana vapaasti tasapainottelemaan pelin tarinan suorittamisen ja maailman tutkimisen välillä. Ensimmäisellä pelikerrallani aikani kului pääsääntöisesti eniten tarinan suorittamiseen, jonka ohella yritin parhaani mukaan tutustua myös pelimaailmaan. Erilaisia sivutehtäviä ja -hahmoja on sijoitettuna ympäri pelimaailmaa, joka motivoi pelaajaa tutustumaan itsenäisesti myös muuhunkin kuin vain tarinaan. Mielestäni oli viihdyttävää, että kuten ensimmäisen *Red Dead Redemption* -pelin tavoin, myös tässä pelissä pelaaja pystyi pelissä kuluttamaan aikaansa myös erilaisiin aktiviteetteihin. Tällaisia aktiviteetteja oli esimerkiksi metsästys, pelin sisäiset minipelit, kuten pokeri tai domino ja myös uutena lisänä kalastus.

Ensimmäisen *Red Dead Redemption* -pelin tavoin myös tässä pelissä pelaajana pystyin vaikuttamaan hahmoni ulkonäköön vaihtamalla vaatetusta. Uutena lisänä pelihahmon ulkonäkö myös muuttui itsestään ajan mittaa: mieshahmojen parta ja hiukset kasvoivat ja ruokailutottumusten mukaan myös ruumiinpaino muuttui. Pelissä oli selkeästi tavoitteena onnistua pitämään hahmo sopusuhtaisena painon suhteen, koska sekä alipaino, että ylipaino vaikuttivat hahmon suoritukseen pelissä. Koen tämän edelleen hieman turhana ominaisuutena, koska pelissä on niin paljon kaikkea nähtävää ja koettavaa, etten ikinä muista syöttää hahmoani kaiken sen tiimellyksessä. Tämä ominaisuus on kuitenkin tärkeä osa pelin realististen hahmojen kokonaisuudessa.

5.2.2 Elokuvan tasoinen videopeli

Kuten aiemmin luvussa mainitsin, niin *Red Dead Redemption 2* on mielestäni täydellinen esimerkki elokuvan tasoisesta videopelistä. Suurin syy tähän on pelin uskomattoman tarkka realismi.

Mielestäni yksi pelin onnistuneimmista osa-alueista ovat sen realistiset hahmot. Ääninäyttelijät ovat onnistuneet roolisuorituksissaan erinomaisesti. He ovat tuoneet

hahmoihinsa niin paljon syvyyttä ja todenmukaisuutta, että välillä unohdan hahmojen olevan vain taitavasti kokoon kyhättyjä taideteoksia. Ja taideteoksista puheen ollen, todella yksityiskohtaisesti ja taidokkaasti tehdyt visuaaliset piirteet saavat hahmot näyttämään melkein pä oikeilta ihmisiltä.

Myös pelimaailmasta on yritetty tehdä mahdollisimman realistinen ja on myös mielestäni toteutunut. Pelimaailma esittelee esimerkiksi pelaajalle realistisen ekosysteemin. Eri pelimaailman alueilla on omanlaisensa ilmasto ja säät vaihtelevat vuodenaikojen mukaan. Sekä pelin kasvisto, että eläimistö vaihtelee paljon myös pelimaailman alueiden mukaan: tiettyjä lajeja tapaa ainoataan niille ominaisilla kasvualueilla. Kuolleet eläimet ja ihmiset myös ajan mittaa alkavat mädäntyä, ne tulevat toisten eläinten syödyksi tai ne lopulta hajoavat kokonaan.

Realistista, visuaalista maailmaa tukee myös todella yksityiskohtaisesti tehty äänisuunnittelu, sekä koskettava ja mukaansatempaava sävellys. Minun mielestäni *Red Dead Redemption 2* -pelin soundtrack on yksi kaikkien aikojen vaikuttavimmista, niin pelien kuin elokuvien saralla. Lopputekstien pyöriessä, yksi kappale pystyi liikuttamaan minua aivan ennennäkemättömällä tavalla, jota en ole ennen ollut mitään videopeliä pelatessani kokenut.

Pelissä voi ajoittain, kävellessä, ratsastaessa tai jonkun muun aktiviteetin lomassa valita katselukokemuksen parantamiseksi *cinematic mode* -kameratilan. Tällöin kuvasuhde muuttuu elokuvissa yleisesti käytettyyn laajakuvaan ja peli tarjoaa videokuvaa pelihahmon silloisesta toiminnasta ja häntä ympäröivästä ympäristöstä eri kuvakulmista. *Cinematic mode* on myös kätevä ratsastaessa hevosella, koska tällöin hevosen ohjaamiskontrollit alkavat toimia niin sanotusti autopilotilla, jolloin pelaaja pystyy oikeasti vain istumaan ja nauttimaan elokuvatasoisesta katselukokemuksestaan videopeliä pelatessa.

5.2.3 Onnistunut videopeli herättää tunteita

Kuten aiemmin mainitsin niin ensimmäinen *Red Dead Redemption* -peli oli ja on edelleen yksi kaikkien aikojen suosikki videopeleistäni, siksi olin aluksi hieman skeptinen, kun kuulin, että John Marston ei ole toisen pelin ainoa päähahmo, vaan hänet on korvattu uudella hahmolla. Onnistuneesti käsikirjoitettu ensimmäinen peli ja John Marston tekivät aikanaan niin suuren vaikutuksen, että ajattelin ettei häntä voi millään korvata uudella

hahmolla. Uusi hahmo, Arthur Morgan sai minut ajan mittaan puolelleen ja koin pelaajana olevani emotionaalisessa yhteydessä hahmon kanssa. Koska Arthuria ei ensimmäisessä pelissä mainita sanallakaan (ja rakastan juonipaljastuksia...), osasin päätellä, että hänen tarinansa päättyy jollain ikävällä tavalla. Kuitenkin Arthurin kuoleman hetki oli hyvin koskettava, vaikka sitä osasinkin odottaa. Taidokkaasti kirjoitettu hahmo, johon pelaaja on ehtinyt kiintyä, karu kohtalo yhdistettynä kauniilla kuvalla ja sydäntä särkevällä sävellyksellä saa minut edelleen liikuttumaan. Tämä juuri täydellinen esimerkki, siitä kun kaikki videopelin osa-alueet loksahavat paikalleen ja pelaaja kokee niin suuria tunteita istuessaan ohjain kädessä ruudun edessä. Onnistunut videopeli vie pelaajan toiseen maailmaan ja aikaan, tarjoten hänelle mahdollisuuden tuntea erilaisia tunteita.

Vaikka olen hyvin vahvasti sitä mieltä, että *Red Dead Redemption 2* -peli on tarinallisesti todella onnistunut, sai se minut kuitenkin ensimmäisellä pelikerrallani ajoittain myös ärsyyntymään. Minulle tuli tunne, että ajoittain tarinankerronnassa menttiin niin sanotusti sieltä mistä aita oli matalin. Tästä esimerkkinä Dutch ja hänen suunnitelmansa. Pelatessani huomasin ajattelevani "Joo, joo... olen kuullut jo tämän hahmon saarnaukset". Tuntui, että tarinassa yritettiin liiankin tarmokkaasti tuoda esille Dutchin ahdinkoa tulevaisuuden suhteen, koska minusta tuntui, että hän vain toisti sanomaansa "Me tarvitsemme rahaa!" ja "Minulla on suunnitelma!". En sitten tiedä onko tämä tarinallinen ratkaisu tarkoin käsikirjoittajien harkitsema päätös vai yksi esimerkki amerikkalaisesta, kertaavasta ja painottavasta kerrontatyylistä.

Kun verrataan videopelejä ja elokuvia keskenään, mielestäni *Red Dead Redemption 2* -peli tarjosi minulle paljon enemmän kuin mitkään katsamani ja kokemani elokuvat. Tietenkin niiden vertauksessa täytyy ottaa huomioon, että keskiverto elokuvan täytyy saada katsoja vaikuttumaan kahdessa tunnissa ja katselu on passiivista, eikä interaktiivista. Kun taas videopeli saa viihdytettyä pelaajaansa useiden kymmenien, miksei satojenkin tuntien ajan. Lisäksi elokuvan katsoja ja videopelin pelaajat voivat haluta valitsemaltaan medialta aivan eri asioita. Elokuvan katsoja voi haluta katsojakokemukseltaan häntä viihdyttävää komediaa tai hänen mieltään haastavaa ja herättelevää taiteellisempaa elokuvaa. Voi olla väärin edes yrittää vertailla näitä kahta viihdeteollisuuden tuotetta, mutta *Red Dead Redemption 2* on erinomainen esimerkki, kun nämä kaksi muotoa yhdistyvät.

5.3 Vastaanotto ja palkinnot

Red Dead Redemption 2 oli kiistämättä yksi vuoden 2018 odotetuimpia pelejä. Peli kuitenkin keräsi jo vuosia ennen julkaisuaan ehdokkuuksia erilaisissa videopelien palkintoseremonioissa. Yhdysvalloissa järjestettävät palkintoseremoniat nimesivät *Red Dead Redemption 2* -pelin ehdolle vuoden odotetuimpana pelinä vuonna 2016 ja vuonna 2017. (Stark 2016; London 2017). Julkaisun jälkeen peli on saanut myös ylistäviä arvosteluita niin pelaajilta, kuin kriitikoiltakin. (Rockstar Games 2018).

IMDb:n mukaan julkaisuviikonloppunsa aikana peli nousi kaikkien aikojen toiseksi tuottavimmaksi viihdeteollisuuden mediatuotteeksi, tuottaen kolmessa päivässä jopa 725 miljoonaa dollaria. Tuottavimman pelin titteliä pitää halussaan, saman peliyhtiön, Rockstar Gamesin vuonna 2013 julkaisema *Grand Theft Auto V*, joka tuotti ensimmäisen kolmen päivän aikana miljardi dollaria. Julkaisun jälkeen peli on saanut myös ylistäviä arvosteluita niin pelaajilta, kuin kriitikoiltakin.

Julkaisun jälkeen peli kahmi ehdokkuuksia ja voittoja monista eri palkintoseremonioista ja -kategorioista. Merkittävimmät voitettut palkinnot olivat *The Game Awards 2018* -seremoniasta: paras äänisuunnittelu, paras tarina, paras esiintyjä (Arthur Morganin näyttelijä Roger Clark), sekä paras sävellys. Samaisen seremonian vuoden peli -palkinto, jäi tältä peliltä vain ehdokkuudeksi. (Grant 2018)

6 Yhteenveto

Tutkintakysymykseeni viitaten, uskon tarinavetoisten videopelien olevan sekä uhka että mahdollisuus fiktiivisille elokuville.

Videopelien saadessa yhä elokuvallisempia piirteitä elokuva-alan työntekijät pystyvät mahdollisesti hyödyntämään osaamistaan myös pelialalla. Tämä myös toisi elokuva-alan osaajille mahdollisuuden kehittää taitojaan pelialan mukaisesti.

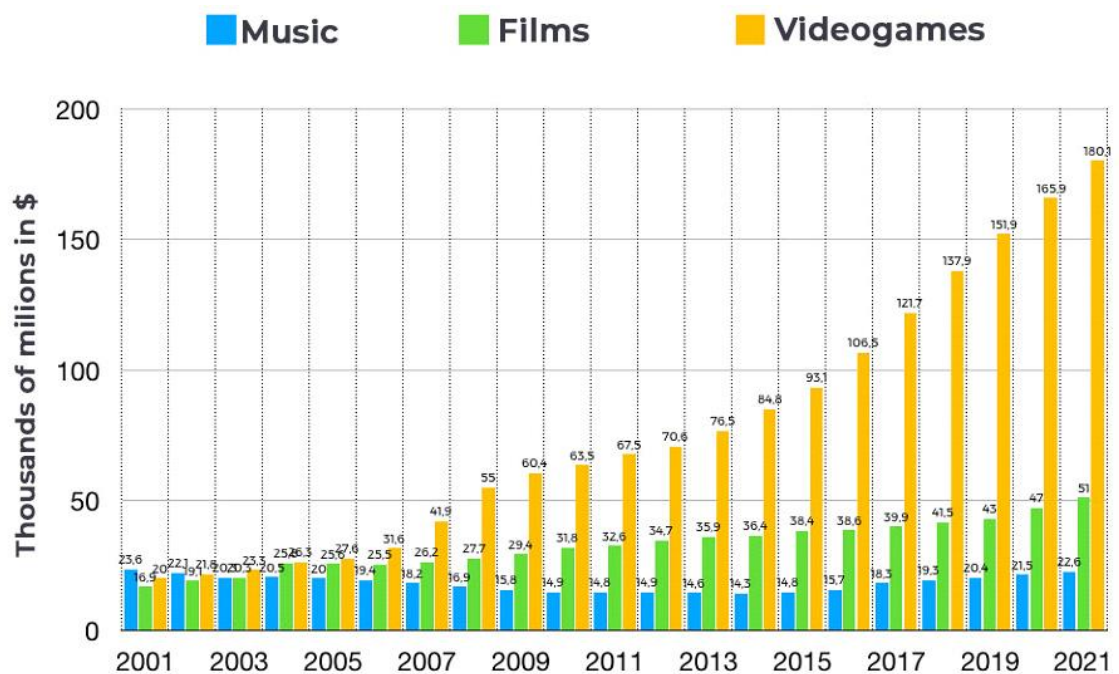
Omasta kokemuksestani voi kertoa, että elokuva-alan koulutukseni on pelialalla nähty pelkästään positiivisena voimavarana. Koen luovan koulutustaustani takia erottuvani edukseni muiden pelialan työntekijöiden, yleisesti varsin teknisestä koulutustaustasta.

Jos voisin omasta kokemuksestani antaa muille pelialalle pyrkiville elokuva-alan opiskelijoille tai alasta muuten vain kiinnostuneilla vinkkejä hyödyllisistä taidoista, jotka ovat aikoinaan minua auttaneet, listaisin ne seuraavasti:

1. Pelien kehityskaaren ymmärtäminen: Vaikka elokuva- ja pelialan tuotannot voivat sisältää yhtäläisyyksiä, olisi hyvä ymmärtää mitä kaikkea pelikehitys pitää sisällään. Oma työskenntelyä voi helpottaa suuresti, kun tietää mitä muut tiimiläiset tekevät ja millaista panosta kaikilta vaaditaan.
2. Halu kehittää taitojaan teknologian mukana: Tämä kyllä mielestäni pätee melkein kaikkiin aloihin ja sen työntekijöihin. Teknologia tulee varmasti tulevaisuudessa kehittymään vähintään yhtä paljon kuin se on tähän päivään asti kehittynyt, joten on vain viisasta myös yrittää kehittää omia taitojaan aina aikaan sopivaksi.
3. Taito nähdä oma tausta ja taidot vahvuutena: Minulla itselläni on vasta hieman yli puolitoista vuotta työkokemusta pelialalta, joten en ole todellakaan alan ammattilainen. Olen kuitenkin alusta alkaen ollut todella motivoitunut oppimaan kaiken mahdollisen alasta ja kehittämään itseäni sen mukaan. Olenkin saanut juuri tuosta motivaatiosta ja päättäväisyydestä alalla työskenteleviltä ihmisiltä kehuja ja ylistystä. Ei siis haittaa, vaikka ei tietäisi tai osaisi vielä kaikkea. On oltava valmis tekemään töitä tavoitteidensa eteen. Elokuva-alan osaaminen on kuitenkin melko harvinaista Suomessa, joten pitää osata myydä osaamistaan vain oikeille ihmisille.
4. Kiinnostus pelejä kohtaan: Mielestäni tämä myös pätee aika lailla kaikkiin aloihin: olet kiinnostunut tuottamastasi tuotteesta. Jos katselee eri pelialan yritysten työpaikkailmoituksia, monissa nähdään joko vaatimuksena tai plussana kiinnostus pelejä kohtaan. Olen itse pelialalla huomannut, että juuri tuo kiinnostus pelejä kohtaan on yksi vahva side muihin tiimiläisiin ja luo näin myös yhteenkuuluvuutta. Kannattaa siis pelata pelejä ja laajentaa tietämystään myös niiden kautta.

Peliteollisuus ja tarinavetoiset videopelit ovat mielestäni myös varteenotettava uhka fiktiivisille elokuville ja elokuvateollisuudelle.

Peliteollisuus on osoittanut kilpailukykyä viihdeteollisuuden saralla. LPE:n (2018) mukaan peliteollisuus on viimeisen kahdeksan vuoden aikana tuottanut enemmän voittoa kuin elokuva- ja musiikkiteollisuus yhteensä. Itse uskon, että yksi suurimmista syistä peliteollisuuden nousukiitoon, on sen kyky kehittyä teknologisen kehityksen mukana. Koen myös, että peliteollisuus on pystynyt suuntaamaan tuotteitaan laajalti erilaisille ihmiselle ja erilaisiin elämäntilanteisiin. Jollekin kiireiselle ihmiselle riittää viihdykkeeksi muutamin minuutin pelihetki mobiilipelin parissa, kun joku taas haluaa uppoutua mielenkiintoisen videopelin maailmaan useiksi tunneiksi ja joillekin pelien pelaaminen voi olla yhteisöllinen asia, kun pääsee ystävien kanssa pelaamaan erilaisia online-pelejä.

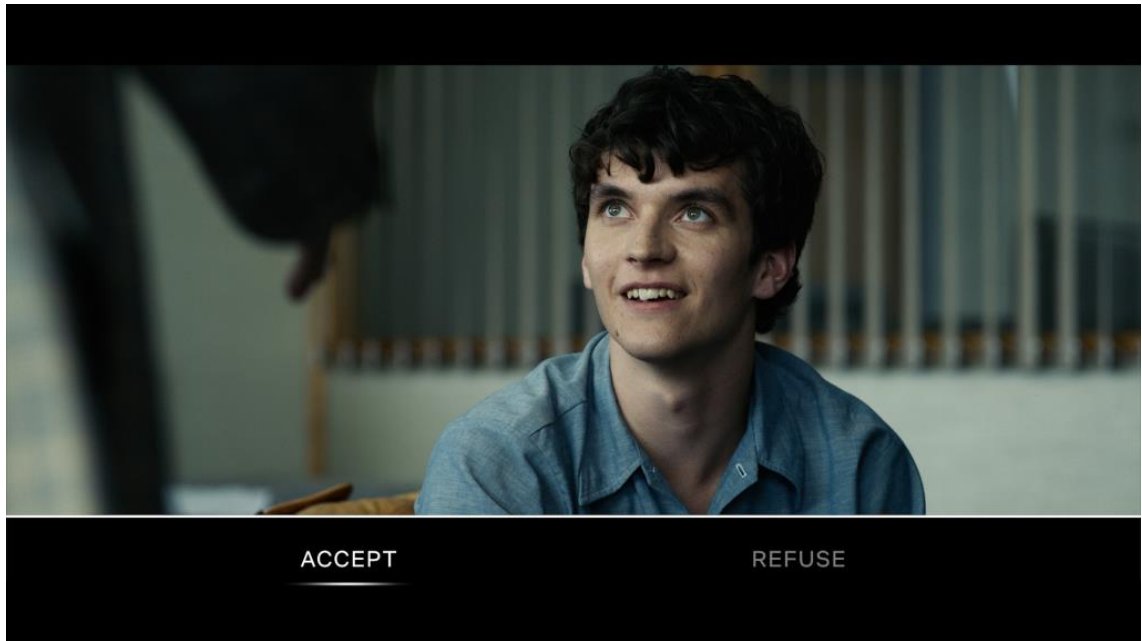


Kuvio 9. Peliteollisuuden tuottojen kasvu vuosien saatossa (LPE 2018).

Miksi elokuvat ovat sitten jääneet peleistä niin pahasti jälkeen? Mielestäni suurin syy on, etteivät elokuvat ole joko osanneet tai halunneet kehittyä teknologian mukana. Toki elokuvatkin ovat kehittyneet paljon kunnianhimoisempaan suuntaan esimerkiksi tarinoiden tai erikoisefektien saralla, jonka taas teknologian kehitys on mahdollistanut. Mutta lähtökohtaisesti elokuvat ovat pysyneet lähes muuttumattomana vuosikymmenten ajan.

Uskon siis elokuvateollisuuden olevan murroksen vaiheessa. Jos elokuvateollisuus haluaa pystyä vastaamaan peliteollisuuden nousulle, on sen kehittyäkseen pystyttävä vastaamaan myös tuohon alan murrokseen. Vanhanaikaisten elokuvien kannattajia tulee varmasti aina olemaan, eikä niitä tulisikaan lopettaa tuottamasta. Kysymys on kuitenkin tuottaa sisältöä ajan henkeen sopivaksi. Minun näkemykseni mukaan tulevaisuudessa yhä useampi lapsi, nuori ja aikuinen on ollut lähes koko ikänsä tekemisessä erilaisen teknologian kanssa. He tulevat myös olemaan valistuneempia teknologian tuomista mahdollisuuksista ja osaavat myös vaatia valitsemaltaan viihteen muodolta enemmän kuin koskaan ennen. Elokuvateollisuuden täytyy siis pystyä palvelemaan ja viihdyttämään valistuneempia katsojiaan myös tulevaisuudessa. Uskon kuitenkin, että viimeaikaisten suoratoistopalveluiden suosion myötä elokuvien saatavuus on lisääntynyt ja tuonut elokuvat helpommin katsojien tavoitettavaksi. Mielestäni tämä on yksi isoimmista elokuvien selviytymismahdollisuuksista.

On olemassa elokuvia, jotka rikkovat perinteisiä kaavoja ja kokeilevat rohkeasti jotain uutta. Tällaisesta elokuvasta oiva esimerkki on vuoden 2018 lopussa Netflix-suoratoistopalvelussa julkaistu *Black Mirror: Bandersnatch* -elokuva. Siinä elokuvan katsoja saa vallan päättää elokuvan tapahtumista ja näin ollen myös loppuratkaisusta. *Bandersnatch* on siis elokuva, jota on päivitetty pelillisin ominaisuuksin interaktiiviseksi. Roettgersin (2018) mukaan Netflix on ensimmäisiä yhtiöitä, jotka ovat tajunneet interaktiivisen elokuvien potentiaalin ja yritys itse myös uskoo olevansa jonkin uuden ja jännittävän asian jäljillä. Katsoja osallistuu elokuvaan tekemällä erilaisia päätöksiä juonen suhteen. Tämä tarjoaa myös katsojalle useamman, erilaisen katselukerran, koska hän saa jokaisella eri päätöksellään erilaisen elokuvakokemuksen. Jos interaktiiviset elokuvat ovat tulevaisuutemme, niin se muuttaisi myös katsojien roolia. Tällöin emme olisi enää elokuvan katsojia, vaan elokuvan kokijoita.



Kuvio 10. Yksi elokuvan tarinaan vaikuttava päätöksen hetki *Black Mirror: Bandersnatch* - elokuvassa. Ruutukaappaus.

Vainion (haastattelu 13.2.2019) mukaan tällä hetkellä käydään paljon kamppailua siitä, kuinka hyväksyttävää pelaaminen on, etenkin lasten ja nuorten keskuudessa. Itse olen huomannut yhä nuoremmilla lapsilla kädessään eri mobiililaitteita, joista he katsovat milloin mitään sarjaa tai elokuvaa. Vainio myös uskoo, että tulevaisuudessa myös pelaamisesta tulee paljon hyväksyttävämpää, mikä taas edesauttaa kasvattamaan pelialaa vielä eteenpäin. Olen tässä Vainion kanssa samaa mieltä ja uskon tulevaisuudessa pelien olevan yhtä hyväksytyjä ja tavanomaisia kuin elokuvatkin.

Kukaan ei pysty ennustamaan tulevaisuutta. Se on kuitenkin selvää, että katsojat, pelaajat ja kokijat määrittelevät tulevaisuuden elokuva- ja pelitarjontaa, suosien heitä miellyttävää viihdetarjontaa. Voimme olettaa, että perinteisille elokuville sekä pelattavuuteen perustuville videopeleille löytyy vastaisuudessakin yleisönsä, mutta se mitä tapahtuu näiden osa-alueiden yhteisellä rajalla, on vain puhdasta spekulointia. Mikäli nämä kaksi viihdeteollisuutta alkavat tulevaisuudessa tuottaa samankaltaista sisältöä, uskon sen vain olevan hyväksi, koska todennäköisesti se on lähtöisin kuluttajien toiveista ja palvelee näin heidän mieltymyksiään.

Koen kuitenkin olevani juuri oikeassa paikassa, juuri oikeaan aikaan, kun saan elokuva-alan koulutuksellani työskennellä pelialalla tässä kummankin alan murroksen ajassa ja toivon mukaan pystyn vaikuttamaan alaan omien tietojeni ja taitojeni avulla.

Lähteet

Bay, Jason W. How to Become a Video Game Writer. Game Industry Career Guide. <<https://www.gameindustrycareerguide.com/how-to-become-a-video-game-writer/>> (4.3.2019)

Bliz Games Studios. Game Development: Project Lifecycle. Blitz Academy. <http://www.blitzgamesstudios.com/blitz_academy/game_dev/project_lifecycle> (10.3.2019)

Cahill, Pdraig 2016. Games Design Team. Online Design Teacher. <<https://www.onlinedesignteacher.com/2016/02/the-members-of-games-design-team-games.html>> (26.2.2019)

Chandler, Heather Maxwell 2014. The Game Production Handbook 3rd edition. Burlington: Jones & Bartlett Learning.

Corpier, Kendra 2017. Game Production Cycle. Gamasutra. <http://www.gamasutra.com/blogs/KendraCorpier/20170814/303636/Game_Production_Cycle.php> (11.3.2019)

Crecente, Brian 2018. The Story Behind the Story of 'Red Dead Redemption 2. Variety. <<https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>> (2.4.2019)

Ellis, Jessica 2019. What is Motion Capture Technology?. Wise Geek. <<https://www.wisegeek.com/what-is-motion-capture-technology.htm>> (27.2.2019)

Elokuvantaju. Toimenkuvat - Job Descriptions. Elokuvantaju. <<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/tuotanto/artikkelit/toimenkuvat.jsp>> (5.4.2019)

Fandom n.d. Red Dead Redemption 2. Fandom. <https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2> (3.4.2019)

Frank, Allegra 2018. Giant Red Dead Redemption 2 'thank you' note is Rockstar's latest step toward goodwill. Polygon. <<https://www.polygon.com/2018/10/23/18013928/red-dead-redemption-2-rockstar-games-public-letter>> (2.4.2019)

Game Designing 2018. Video Game Sound Design 101. Game Designing. <<https://www.gamedesigning.org/learn/video-game-sound/>> (25.3.2019)

Grant, Christopher 2018. The Game Awards 2018: Here are all of the winners. Polygon. <<https://www.polygon.com/game-awards-tga/2018/12/6/18130000/the-game-awards-winners-2018>> (5.4.219)

Hardy, Rob 2014. Do Cinematographers Have a Future in the Video Game Industry?. No Film School. <<https://nofilmschool.com/2014/07/cinematographers-future-video-game-industry>> (31.3.2018)

Jongeneel, Jethro 2013. Environmental Storytelling in Games. Game and Level Design. <<http://www.jethrojongeneel.com/articles/T3.php>> (25.3.2019)

Laakso, Joonas. Pelialan roolit ja urakehitys. Powerpoint-diat. <staff.cs.utu.fi/staff/jouni.smed/pkvl09/slides/Pelialan_roolit_-_4-3.pptx>

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris 2012. Interactive Storytelling for Video Games. CRC Press.

London, Andrew 2017. Voting is now open for the Golden Joystick awards. Techradar. <<https://www.techradar.com/news/voting-is-now-open-for-the-golden-joystick-awards>> (5.4.2019)

LPE Sports 2018. The Video Games' Industry is Bigger Than Hollywood. LPE Sports. <<https://lpesports.com/e-sports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>> (6.4.2019)

Meta Motion. Motion Capture - What is it?. Mocap Resources. <<https://metamotion.com/motion-capture/motion-capture.htm>> (27.2.2019)

Meta Motion. Who Uses Motion Capture?. Mocap Resources. <<https://metamotion.com/motion-capture/motion-capture-who-1.htm>> (27.2.2019)

MIT OpenCourseWare 2011. Introduction to Game Studies. PDF-tiedosto. <https://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies-writing/cms-300-introduction-to-videogame-studies-fall-2011/assignments/game-analysis/MITCMS_300F11_GameAnaGuide.pdf> (3.4.2019)

Pitts, Russ 2014. Inside a Video Game Voice Over Studio. Polygon. <<https://www.polygon.com/features/2014/8/27/5885067/defense-grid-2-voiceover>> (26.2.2019)

Ramadan, Rido 2013. A Guidelines of Game Development Life Cycle (v2.0). Games, Applications, Driving, and Beyond. <<https://personanonymous.wordpress.com/2013/07/17/a-guidelines-of-game-development-life-cycle-v2-0/>> (10.3.2019)

Red Dead Base n.d. Red Dead Redemption 2 Characters Guide. GTA Base. <<https://www.gtabase.com/red-dead-redemption-2/characters/>> (3.4.2019)

Robin D 2018. The Movies That Influenced Red Dead Redemption 2. Youtube-video. <<https://www.youtube.com/watch?v=CWQQSCG1jG0>> (2.4.2019)

Rockstar Games n.d. Red Dead Redemption 2 Credits. Rockstar Games.
<<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/credits>> (1.4.2019)
Rockstar Games n.d. Red Dead Redemption 2 Reviews. Rockstar Games.
<<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/news/article/60660/Red-Dead-Redemption-2-Reviews>> (5.4.2019)

Roettgers, Janko 2018. Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With 'Black Mirror: Bandersnatch'. Variety. <<https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/>> (6.4.2019)

Saksala, Elina 2015. Tuottajan käsikirja. Helsinki: Like Kustannut Oy.

Stark, Chelsea 2016. The Game Awards: Here's the full winners list. Polygon.
<<https://www.polygon.com/2016/12/1/13784410/the-game-awards-winners>> (5.4.2019)

Tieteen termipankki n.d. Tarina. Tieteen termipankki.
<<http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:tarina>> 11.4.2019

Welsh, E.M. How to Write Video Game Characters.
<<https://www.emwelsh.com/blog/video-game-characters>> (22.3.2019)

Welsh, E.M. How to Write Video Game World. <<https://www.emwelsh.com/blog/video-game-world>> (25.3.2019)

Winters, Mike 2015. Demystifying the Voice-over Process. Somatone Interactive.
<<https://www.somatone.com/demystifying-the-voice-over-process/>> (26.2.2019)

Wyatt, Hilary & Amyes, Tim 2004. Audio Post Production for Television and Film.
Taylor & Francis Group.

Haastattelu

Vainio, Juha 2019. Johtava tuottaja. Remedy Entertainment Plc. Haastattelu 13.2.2019.

Asiantuntijahaastattelu: Juha Vainio, Remedy Entertainment Plc, 13.2.2019

Yleiset

Mikä on tarkka roolisi Remedyllä?

Milloin kiinnostuit peleistä / pelialasta?

Mainitse muutama lempipelisi.

Mikä olet koulutukseltasi ja missä kävit koulusi?

Minkälainen oli polkusi pelituottajaksi?

Mistä on ollut erityisesti apua sinulle pelialalla?

Mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät luonteenpiirteet ja taidot, joita pelituottaja tarvitsee?

Jos pelialan tuottajalle olisi oma koulutuksensa, mitkä olisivat mielestäsi tärkeimmät asiat, jotka siellä pitäisi opettaa?

Mitkä koulutukset soveltuvat mielestäsi parhaiten pelialan tuottajalle?

Tarinavetoisen pelin tuottaminen

Kuinka kauan tarinavetoisen toimintapelin luominen kestää?

Minkälaisia työtehtäviä tuottajalle kuuluu tuotannon eri vaiheissa, (alkutuotanto, tuotanto, jälkituotanto)?

Miten pelien tarina syntyy (esimerkkinä Max Payne tai Alan Wake)?

Ketkä ovat päävastuullisia tarinoiden luomisesta?

Kuinka suuri tiimi isoa tarinavetoista toimintapeliä on yleensä tekemässä? Minkä roolisia henkilöitä tämä tiimi yleensä pitää sisällään?

Toimintapeleissä on mukana myös näyttelijöitä. Mitä yleensä kuuluu näyttelijän työpanokseen?

Mitkä ovat yleisimmät ongelmakohdat pelituotannon aikana ja kuinka ne tiimin kesken ratkaistaan?

Tulevaisuus

Millaisena näet pelialan tulevaisuuden?

Millaisena näet pelien tulevaisuuden?

Jos saisit muuttaa mitä tahansa pelialasta, mitä se olisi?

Onko vielä jotain mistä haluat kertoa, (vapaa sana)?