



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Ida Lindholm

Visual novel

Interaktiivisen narratiivin pelikäyttöliittymät

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

23.4.2019

Tekijä(t) Otsikko	Ida Lindholm Visual novel – Interaktiivisen narratiivin pelikäyttöliittymät
Sivumäärä Aika	63 sivua 23.4.2019
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Kai Talonpoika
<p>Tämä opinnäytetyö on teoreettinen tutkielma interaktiivisen narratiivin ominaispiirteistä ja sen sovellutuksista paino- ja digitaalisessa mediassa. Tutkielma painottuu sisällöltään tekstipainotteisiin, fiktiivistä narratiivia sisältäviin viihteellisiin peleihin ja niiden käyttöliittymiin. Tutkielma etenee interaktiivisen narratiivin teoriasta sitä sisältävien, eri alustojen pelien esittelyyn. Pelit on tutkielmassa jaettu länsimaisiin ja japanilaisiin peleihin, joissa japanilaiset pelit on rajattu visual novel -peligenren peleihin.</p> <p>Tutkielma tehdään kvalitatiivisena kirjallisuuskatsauksena, jossa lähteet koostuvat korkeakoulututkijoiden tutkimuskirjallisuudesta, verkkolähteistä ja aineisto tekstuaalista, interaktiivista narratiivia sisältävien pelien havainnoinnista. Näistä lähteistä tehdään poikkitieteellisesti narratiivista ja vertailevaa sisällönanalyysia.</p> <p>Tutkielman ensisijaisena tavoitteena on kartuttaa tekijän vuorovaikutteisen tarinankerronnan tuntemusta täydennykseksi tekijän graafiselle osaamiselle. Toissijaisena tavoitteena on tarjota viestinnän ammattilaisille teoriapohjaa ja käytännön ratkaisuja monialaisessa työryhmässä työskentelyyn. Eniten tutkielmasta hyötyvät peli- ja digitaalisen median käyttöliittymäsuunnittelijat.</p>	
Avainsanat	visual novel, pelit, interaktiivinen narratiivi, pelikäyttöliittymät

Author(s) Title	Ida Lindholm Visual novel – Interactive Narrative and its User Interfaces
Number of Pages Date	63 pages 23 April 2019
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Kai Talonpoika, Lecturer
<p>This Bachelor's thesis is a theoretical study on the general attributes of interactive narrative in the print and the digital media. The thesis primarily focuses on text-oriented games and their user interfaces in different platforms. The first half is focused on both the theory and terminology of interactive narrative and the second half examines some of its case studies. The case studies are divided into two groups: western games and the games of the Japanese visual novel-genre.</p> <p>The thesis primarily utilizes a qualitative literary review. The source material consists of academic research literature, virtual publications and other professional sources. In addition, the material includes games which contain interactive narratives. The source material is analysed through interdisciplinary, narrative and comparative content analysis.</p> <p>The thesis' primary objective was to add to the author's graphic design know-how through the theoretical understanding of the interactive narrative's nature in games. The secondary objective was to provide a theoretical foundation and practical applications for professionals in communications in order for them to work in multifield teams. The thesis mainly benefits game and digital media user interface designers.</p>	
Keywords	visual novel, games, interactive narrative, game user interface

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Interaktiivinen narratiivi	2
2.1	Termit "interaktiivinen" ja "narratiivi"	2
2.2	Toimijuus ja tekijä	3
3	Interaktion kerrokset	3
4	Immersion ulottuvuudet	6
5	Narratiivi	9
5.1	Klassinen narratiivi	9
5.2	Narratiivi pelisuunnittelussa	10
5.3	Narratiivin lineaarisuus interaktiossa	10
6	Interaktiivisen narratiivin tyyppiesimerkkejä	15
6.1	Painomedia: Choose Your Own Adventure (CYOA) ja Velhovuoren aarre	15
6.2	Digitaalinen media	19
6.2.1	Interactive fiction (IF) ja tapaus Blue Lacuna	19
6.2.2	Tapaus Planescape: Torment	21
6.2.3	Tapaus Wolf Among Us ja Dragon Age: Inquisition	24
7	Käytettävyys ja käyttöliittymät	31
7.1	Digitaaliset alustat	31
7.2	Pelikäyttöliittymät	32
7.3	Teksti ja sen luettavuus	35
8	Visual novel	44
8.1	Visual novelien konventioita	44
8.2	Tapaus Lamento: Beyond the Void ja DRAMAtical Murder	46
8.3	Tapaus: Pyre	52
9	Yhteenveto	55
	Lähteet	56

1 Johdanto

Vuorovaikutteisuus on kehittyvällä digiaikakaudellamme saanut yhä isomman roolin viestinnässä. Tämä trendi ulottuu viihteellisen fiktion kentälle. Jos 1900-luvun puolivälissä kuluttajat vielä lukivat paperista kaunokirjallisuutta ja ottivat passiivisina vastaan kirjailijan tuottamaa sisältöä, vuosisadan loppupuoliskolla tuli mm. tietokonepelien, tekstiseikkailujen ja kokeellisten narratiivien kautta odotus mahdollisuudesta vuorovaikuttaa kulutettavan sisällön kanssa. Fiktion tekijän monologi on nousemassa tekijän ja kuluttajan dialogiksi.

Opinnäytetyöni pyrkii kartoittamaan interaktiivisen narratiivin ominaisuuksia paino- ja digitaalisessa mediassa. Lähden rakentamaan kokonaiskuvaa erityisesti fiktiivisestä, viihteellisestä ja tekstipainotteisesta tarinankerronnasta peleissä nykyaikana ja sivuaa 1900-luvun loppupuoliskon painetun kirjallisuuden fiktiota.

Opinnäytetyö keskittyy tarkastelemaan, milloin interaktiivisen narratiivin peliä voidaan pitää onnistuneena ja miksi. Opinnäytetyöni ensisijainen tutkimusmetodi on kvalitatiivinen kirjallisuuskatsaus, jonka lähteet koostuvat korkeakoulututkijoiden tutkimuskirjallisuudesta ja verkkolähteistä, ja aineisto interaktiivista narratiivia sisältävien pelien havainnoinnista niiden alkuperäisillä pelialustoilla. Näistä kaikista olen tehnyt vertailevaa ja narratiivista sisällönanalyysia. Luvuissa 2–5 käsittelen interaktiivisen narratiivin ominaispiirteitä: miten termi voidaan määritellä, miten se toimii, ketkä ovat sen osapuolia ja mitä aspekkeja siihen liittyy. Luvussa kuusi tarkastelen ja vertailen paino- ja digitaalisessa mediassa interaktiivista narratiivia käyttäviä teoksia. Luvussa seitsemän pureudun käytettävyyden ja käyttöliittymien teoriaan, ja luvussa kahdeksan vertailen visual novel -peligenren pelejä ja tarkastelen niitä aikaisempien lukujen valossa. Viimeisessä luvussa kokoon läpikäytyä, pohdin opinnäytetyöprosessiani ja teen katsauksen tulevaisuuteen.

Koulutusohjani on viestinnän painetun median graafisessa suunnittelussa, minkä lisäksi olen jo useamman vuoden ajan tutustunut fiktion kirjoittamiseen ja pelikäsikirjoittamisen teorioihin sekä harrastanut vuorovaikutteisen kirjoittamisen roolipelausta. Tästä saatu hiljainen tieto heijastuu myös tutkielmani pohdinnoissa.

2 Interaktiivinen narratiivi

2.1 Termit ”interaktiivinen” ja ”narratiivi”

Aluksi todettakoon, että ”interaktiivinen narratiivi” ei ole tiedeyhteisöjen tai arkielämän yleiskäytössä oleva käsite. Se on tätä opinnäytetyötä varten luotu kattotermi, jotta pysyisin jäsentelemään hyvin laajaa aihepiiriä.

Interaktiivinen narratiivi, arkikielelle käännettynä vuorovaikutteinen kerronta tai tarina, viittaa tässä opinnäytetyössä tarinankerrontaan, jossa lukija tai pelaaja on vuorovaikutuksessa tarinan kanssa.

Interaktiivinen käsitteenä on tässä opinnäytetyössä kuvaus asialle, jossa kaksi agenttia, toimija ja maailma, käyvät vuoropuhelua. Pinnallisimmillaan se voi tarkoittaa esimerkiksi konetta käyttävän ihmisen hiirenklikkausta, johon tietokoneohjelma vastaa suorittamalla klikkaukselle määritetyn toiminnon. Syvimmillään se voi olla ihminen ja maailma, jossa ihmisen toiminto saa maailman muuttamaan itseään — ”vastaamaan” dynaamisesti ihmisen tekemisiin. (Thomas & Page 2011, 35.) Tässä määritelmässä korostetaan vuoropuhelun kokemuksen merkitystä. Näin ollen, vaikka interaktiivisuuden synonyymina käytetään toisinaan käsitteitä responsiivisuus ja reaktiivinen, se eroaa responsiivisesta merkityssisältönsä vuoksi (toimija kokee olevansa osa vuoropuhelua) ja reaktiivisesta tapahtumaympäristönsä takia (toimija toimii aina jonkin sisällä) (Crawford 2005, 27).

Narratiivi voidaan kognitiivisen narratologian pohjalta luokitella minkä tahansa kahden tapahtuman mentaaliseksi ja/tai kielelliseksi yhdistämiseksi. Tässä luokittelussa keskiössä on kokijan rooli: tapahtumien välinen kytkös on vain ja ainoastaan ihmismielessä. (Meifert-Menhard 2013, 3–4.) Tällä määrittelyllä mukaan pystytään lukemaan muun muassa transmedialliset tarinat, joiden transfiktionaalinen luonne ei sijoita niitä ajallisesti tai paikallisesti alkuperäiseen narratiiviin mutta jonka ihminen kokee silti kuuluvan samaan tarinaan. Tällaisia tapauksia ovat esimerkiksi George Lucasin Star Wars -elokuvien pohjalta tehdyt pelit, animaatiot ja sarjakuvat tai Marvelin supersankarisarjakuvien reboot tarinat.

Interaktiivisen narratiivin alle kuuluu täten koko joukko asioita, joiden yhteinen ominaisuus on, että niiden keskipisteessä on henkilö tai yhteisö, joka kokee jotain tarinalliseksi ja vuorovaikuttaa sen kanssa.

2.2 Toimijuus ja tekijä

Interaktio vaatii kaksi osapuolta. Tästä päästään toimijaan ja tekijään.

Toimijuus tarkoittaa yksilön tai yhteisön kykyä vaikuttaa ympäristöönsä. Siihen kuuluu olennaisesti vaikutusmahdollisuuden ja osallisena olemisen synnyttämä mielihyvän kokemus. Voidaan sanoa, että esimerkiksi narratiivisen pelin pelaaja ei ole todellinen toimija, ennen kuin hän kokee diegeettisellä tasolla olevansa osa pelimaailmaa ja saa nautintoa toiminnastaan siellä. (Meifert-Menhard 2013, 29–30.) Interaktiivisessa narratiivissa toimija voi olla esimerkiksi lukija, pelaaja tai faniyhteisö.

Tekijä taas viittaa sisällön luojaan. Interaktiivisessa narratiivissa tekijä voi olla mm. kirjailija, käsikirjoittaja, pelisuunnittelija tai tietokoneohjelma. Tekijä luo raamit, joiden sisällä toimija toimii. Toisinaan toimija voi myös rikkoa nämä raamit. Tällöin toimijan kuvitteellinen maailma sekoittuu tämän mielessä fyysiseen reaali maailmaan. Raamit voivat olla erilaisia narratiivin sisältäviä, vaihtelevat sisältöpainotukset omaavia tuotoksia, kuten runsaasti grafiikkaa sisältävät pelit tai täysin tekstuaaliset e-kirjat.

3 Interaktion kerrokset

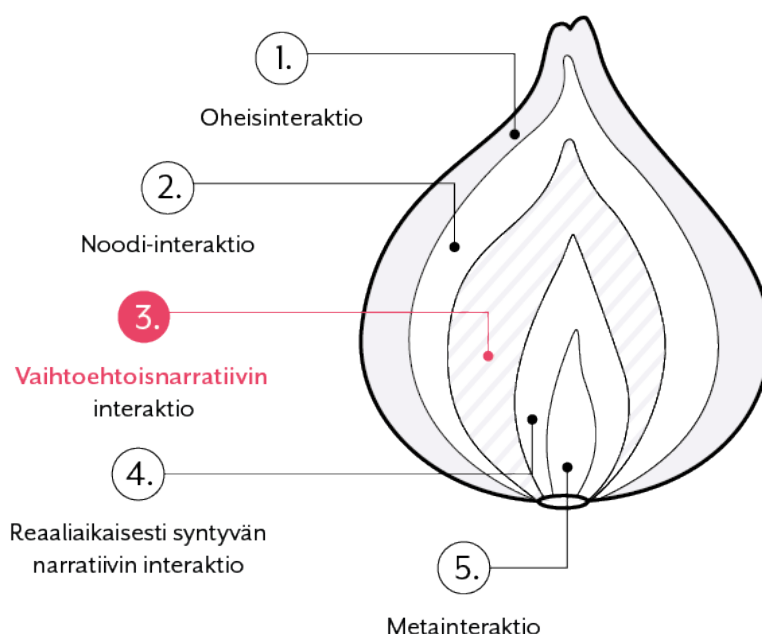
Pelikeskustelussa, etenkin visual novel -genren kohdalla (ks.8), kiistellään usein ”mikä on peli” kysymyksestä. Pelisuunnittelija Jane McGonigal (McGonigal 2011, loc 345) määrittelee pelin:

”When you strip away the genre differences and the technological complexities, all games share four defining traits: a goal, rules, a feedback system, and voluntary participation.”

McGonigalin määrittely edellyttää peliltä neljää ominaisuutta: päämäärää, sääntöjä, palautesysteemiä ja vapaaehtoista osallistumista. Kaikki opinnäytetyössä esitellyt tyyppi-esimerkit menevät tämän määrittelyn alle. McGonigalin määrittely on kuitenkin vain yksi monista, joten subjektiivisten mielipiteiden käsittelyn sijasta tahdon tuoda keskusteluun uuden näkökulman: pohdittaessa yksittäisen pelin luonnetta ja sen onnistuneisuutta pelinä kannattaa määritellä kuinka syvää interaktiota ja minkälaista immersiota se sisältää.

Koska toimijan, tässä tapauksessa pelaajan, käsitys mielekkästä vuorovaikutuksesta ja osallistumisesta on hyvin subjektiivinen, pelikokemus vaihtelee rajusti riippuen yksilöstä.

Kaikki peliharrastajat eivät välttämättä pidä tiettyjä interaktio- tai immersiotyyppejä sisältäviä pelejä onnistuneina peleinä, koska niiden vahvuudet eroavat heidän yksilökohtaisista mieltymyksistään. Mielestäni pelin interaktio- ja immersiotyyppeiden määrittäminen auttaa täten muun muassa pelin kohderyhmän paikantamisessa (esimerkiksi teinipojat verrattuna nuoriin naisiin), ja ne on hyvä pitää mielessä koko pelinkehityksen ajan, jotta iteroinnissa ei kadoteta pelin vahvuuksia. Pelaajainteraktion ja -immersion analysointi voi myös tukea pelisuunnittelijaa, joka tulkitsee esimerkiksi pelaajien ja testiryhmän palautteesta pohjimmaisia syitä pelikokemuksen puutteisiin.



Kuvio 1. Ryanin interaktion sipuli omana visualisointina. (Thomas & Page 2011, 35-60.)

Kirjallisuustutkija Marie-Laure Ryan esittää mallin, jossa vuorovaikutteisessa digitaalisessa narratiivissa on viisi interaktion tasoa (kuvio 1). Tämän ”interaktiivisuuden sipulin” ensimmäinen ja uloin kerros kuvaa narratiivia, jossa toimijan vuorovaikutus narratiivin maailman kanssa on vähäistä. Sen sisin kerros taas kuvaa narratiivia, jossa vuorovaikutus on niin syvää, että toimijasta tulee narratiivin sisällöntuottaja eli tekijä. (Thomas & Page 2011, 37.) Erottelu on löyhä ja kuvaa pikemminkin interaktiotyyppien ja interaktion

määrän skaalaa kuin luokittelua. Käytännössä teokset saattavat ominaisuuksiltaan sijoittua interaktion eri tasojen rajamaille.

Oheisinteraktiossa toimijan interaktio rajoittuu hyvin vähäiseen vaikuttamiseen. Interaktioelementti on usein sidottu pelimekaniikkaan ja toimii kuriositeettina kiinteässä narratiivissa. (Thomas & Page 2011, 37–39.) Se, onko teoksessa oheisinteraktiota vai syvempää interaktiota, ei ole riippuvainen interaktion teknisestä monimutkaisuudesta. Oleellista on, kuinka merkityksellistä toimijan vuorovaikutus on narratiivin ja sitä ylläpitävän maailman toiminnalle. Oheisinteraktiota löytyy mm. digitaalisista runoista, joissa runon teksti voi olla animoitua ja sitä voi tukea audio-, video- tai kuvamateriaali (Flores, 2015). Nykyisiä valtavirran digitaalisen median pelejä ei voi pitää oheisinteraktion peleinä vaan ne menevät syvemmille interaktion tasoille. Tästä syystä en tässä opinnäytetyössä kutsu oheisinteraktion toimijaa pelaajaksi.

Narratiiviseen diskurssiin ja sen tapahtumien järjestykseen vaikuttavassa interaktiossa tarina on ennalta määrätty, mutta toimijan interaktio vaikuttaa sen kronologiseen järjestykseen tai kausaliteettiin (Thomas & Page 2011, 40). Kutsun tätä interaktion tasoa myöhemmin *noodi-interaktioksi*. Noodi-interaktiossa on nähtävillä myös narratiivin päättämättömyys, eli tarinalle ei ole tarjolla kronologista tai tapahtumasarjallista loppua, vaan se kiertää kehää. Koska ihmiset tavallisesti mieltävät klassisen tarinan narratiiviksi, jossa on jonkinlainen alku, draaman kaari ja loppu, nood-interaktio ei välttämättä tuota kokemusta onnistuneesta tarinasta. (ks.5.1)

Vaihtoehtoisnarratiivin interaktiossa toimija vaikuttaa diegeettisesti tekijän rajaamalla alueella. Tekijän tarinalla on silti selkeä kehityskaari. Pelimekaniikka on monimutkaisempi kuin edellisessä ja imitoi toimijan fyysistä toimintaa ohjattavan avatarin kautta. (Thomas & Page 2011, 44-48.) Kutsun tätä interaktion tasoa myöhemmin vaihtoehtoisnarratiivin interaktioksi. Vaihtoehtoisnarratiivin interaktio on suosittu valtavirran seikkailurooli- ja toimintapeleissä. Ryan antaa esimerkiksi klassisen monomyytin eli sankarin matka -narratiivirakenteen. (Thomas & Page 2011, 48.)

Neljännän tason, *reaaliaikaisesti syntyvän narratiivin interaktiossa* toimija toimii maailmassa, joka tuottaa reaaliaikaisesti narratiivia vastauksena toimijan käyttäytymiselle. Tämä vaatii tekijältä, tässä tapauksessa tietokoneohjelman tekoälyltä, hyvin paljon. Tällä hetkellä ei ole olemassa onnistunutta narratiivia tuottavia ohjelmia. Teknisten ongelmien lisäksi reaaliaikaisesti syntyvän narratiivin interaktiota sisältävissä teoksissa narratiivin

ongelmakohtia on ”narratiivinen paradoksi” eli juonenkehityksen tai draaman kaaren syntymisen mahdottomuus toimijan alituisesti muokatessa narratiivin kulkua. (Thomas & Page 2011, 48.)

*Metainteraatio*ssa toimija toimii sekä narratiivin raamien tekijänä että niiden kokijana. Kerros on akateeminen käsite eikä ilmene opinnäytetyössä tämän jälkeen. Nimensä mukaisesti se tarkoittaa lähinnä interaktiivisen narratiivin (usein alkuperäisen) luoja vuorovaikutusta teoksensa kanssa. Jos reaaliaikaisesti syntyvässä narratiivissa toimija vaikuttaa narratiiviin esimerkiksi pelin tietokoneohjelman tarjoamissa puitteissa, metainteraatioissa toimija muokkaa itse ohjelman koodia ja luo muille käyttäjille uusia interaktion tapoja. (Thomas & Page 2011, 59.)

Lukujen 6 ja 8 havainnoidut pelit kuuluvat pitkälti noodi- ja vaihtoehtoisnarratiivin interaktion piiriin. Sanoisin että reaaliaikaisesti syntyvän narratiivin interaktio ja metainteraatio ovat tavallaan tulevaisuuden interaktioita, kunhan laitteiden suorituskyky ja (esimerkiksi narratiivinen) tekoäly kehittyvät tarpeeksi mahdollistamaan ne.

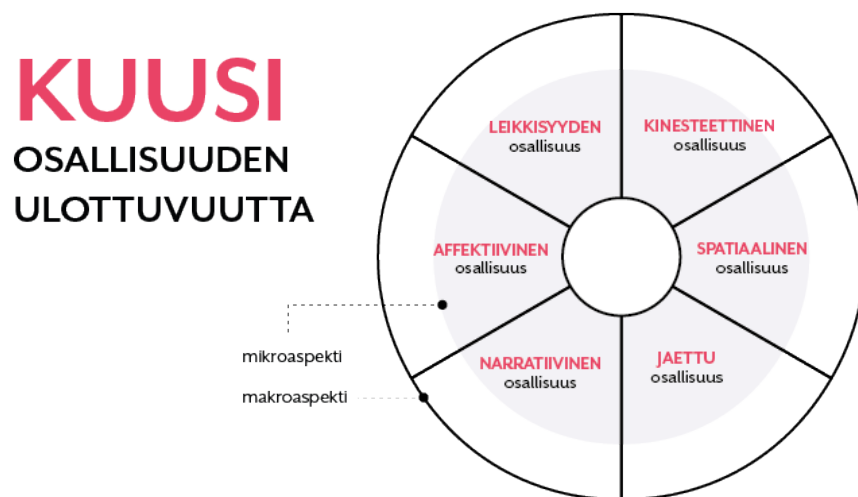
4 Immersion ulottuvuudet

Arkikielen sana ”eläytyä” merkitsee johonkin koko olemuksellaan syventymistä tai jossakin mukana elämistä (Kielitoimisto 2016). Tämä voisi olla lähin kansankielinen kuvaus pelisuunnittelussa käytössä olevalle immersio-lainasanalle. Englannin kielistä *immersion* termiä käytetään usein pelikeskustelussa ilman että eritellään tarkoitetaanko sillä eläytymistä vai tiivistä osallistumista; *immersion* sana kun viittaa molempiin ilmiöihin. Eläytyminen on myötäelävää syventymistä, osallistumista on kuitenkin monentyyppistä.

Pelitutkija Gordon Calleja (2011, 18) määrittää siksi immersion tarkemmin. Perinteisesti ei-ergodisissa medioissa, kuten kirjallisuudessa ja elokuvissa, ihminen tulkitsee havaitsemaansa ja on psyykkisesti ”läsnä” pystymättä kuitenkaan vaikuttamaan tapahtumien kulkuun. Suomalaisittain sanoisimme tässä tapahtuvan eläytymistä. Ergodisissa medioissa, kuten peleissä, digitaalinen maailma reagoi aktiivisesti toimijan läsnäoloon. (Calleja 2011, 22–23.) Tämän immersion voi täten sanoa tapahtuvan vain interaktiossa, luvussa 2.2 mainitun toimijan ja tekijän vuorovaikutuksessa. Opinnäytetyössä käsitellään tätä immersiota.

Immersio voidaan luokitella lisäksi kahteen alaryhmään: *uppoutuvaan immersioon*, joka on uppoutumista johonkin tilaan, toimintaan, mielenkiinnonkohteeseen jne., ja *siirtymäimmersioon*, jossa toimija siirtyy olemaan läsnä virtuaaliseen, spatiaaliseen maailmaan esimerkiksi ohjattavan avatarin kautta. Uppoutuvaa immersiota tapahtuu, kun keskitymme Tetrikseen tai mobiilin miniatyyrihahmoja liikuttelevaan strategiapeliin, siirtymäimmersiota kun ohjaamme hahmoa ensimmäisen persoonan räiskintäpelissä (tästä eteenpäin FPS-peli).

Calleja painottaa *osallisuuden* merkitystä immersiossa. Ihminen ei voi tuntea olevansa läsnä ympäristössä ilman, että suuntaa huomionsa siihen ja on osallisena siinä. Osallisuus on ehto korkean tason kognitiivisten toimintojen syntymiselle. (Calleja 2011, 34–35.)



Kuvio 2. Gordon Callejan mikro- ja makroaspektit ja osallisuuden kuusi ulottuvuutta uudelleenvisualisoituna Callejan mallista (Calleja 2011, 38).

Calleja esittelee pelaajaosallisuuden mallin, jossa immersion eri ulottuvuudet jaetaan kahteen leiriin: *mikro-* ja *makroaspektiin*. Nämä kaksi temporaalista aspektia pitävät sisällään kuusi ulottuvuutta, jotka ihmiset kokevat alitajuisesti osallistuessaan johonkin.

(Calleja 2011, 37–38.) (kuvio 2) Makroaspektin ulottuvuudet ilmenevät lähinnä pelin ulkopuolella: peliä edeltävinä odotuksina, strategioiden suunnittelemisena, harjoitteluna tai faniyhteisöön kuulumisena. (Calleja 2011, 39–40.) Tämä opinnäytetyö tarkastelee pelejä mikro-aspektin osallisuuksien kautta: mitä tapahtuu peliä pelatessa.

Kinesteettinen eli liikeaistillinen osallisuus pitää sisällään toimijan fyysisten ohjainten sekä virtuaalisen käyttöliittymän käytön (Calleja 2011, 43). Siihen liittyy näiden osien opimiskaaren pituus: esimerkiksi kuinka intuitiivista ja keholle helppoa niitä on käyttää. Kinesteettisessä osallisuudessa kiinnitetään huomiota pelattavuuteen, ja tarinan sisäisestä (ks.7.2) käyttöliittymästä pyritään tekemään toimijalle ”läpinäkyvä”. Immersion kinesteettinen osallisuus häiriintyy, jos toimija joutuu tietoisesti keskittymään ohjaimeen tai käyttöliittymään ja suuntaamaan täten kognitiivisen toiminnan pois pelimaailmasta.

Spatiaalinen eli avaruudellinen osallisuus liittyy toimijan kykyyn mieltää virtuaalinen maailman tilaksi, jossa toimija kykenee liikkumaan, navigoimaan ja tutkimaan (Calleja 2011, 43). Spatiaalisen osallisuuden onnistuessa toimija sisäistää virtuaalisen tilan ja kokee olevansa sen sisällä.

Jaettu osallisuus liittyy toimijan kanssakäymiseen peliympäristön muiden agenttien, kuten kanssapelaajien tai NPC (*non-player character*) -hahmojen kanssa. Tähän kanssakäymiseen kuuluu yhteiselo, yhteistyö ja kilpailu. (Calleja 2011, 43.) Jaetun osallisuuden immersio on avaintekijä moninpeleissä ja hahmolähtöistä narratiivia sisältävissä peleissä.

Narratiivinen osallisuus liittyy toimijan kykyyn sitoutua sekä pelin kiinteään että toimijan interaktion synnyttämään narratiiviin (Calleja 2011, 43).

Affektiivinen eli tunteisiin liittyvä osallisuus pitää sisällään toimijan emotionaalisen sitoutumisen. Siihen voivat liittyä pelin audion, grafiikan, narratiivin tai toimimisen herättämät tunnetilat. (Calleja 2011, 44.) Kammottava äänimaailma kauhupelissä voi herättää hermostuneisuutta, mahtipontinen suuren skaalan ympäristö taas huimausta ja hektinen kaksinpeli adrenaliiniryöpyn.

Leikkisyyden osallisuus viittaa toimijan pelissä tekemiin valintoihin ja niiden seurauksiin. Leikkisyyden osallisuuden immersio on epäonnistunut, jos toimijan harkituilla tai hetken

päähänpistosta tehdyillä valinnoilla ei ole seurauksia. Tällöin pelinsisäinen toiminta menettää merkityksensä. (Calleja 2011, 44.) Leikkisyyden osallisuuteen liittyy vahvasti pelikeskustelussa tutummat pelaaja-autonomian ja valinnaisuuden käsitteet. Käyttäytymistieteiden tutkija Scott Rigby esittää, että onnistuneessa pelikokemuksessa ei ole oleellista se, että pelaaja saa tehdä mitä tahansa, millä tavalla tahansa, vaan että tekeminen on mielekästä. Tekijä voi täten rajoittaa rajustikin pelaajan vapautta pelissä, mikäli tekijän tarjoama tekeminen tuntuu pelaajalle mielekkäältä ja täten valinnaiselta (Rigby 2017).

5 Narratiivi

5.1 Klassinen narratiivi

Vaikka tässä opinnäytetyössä narratiivi määritellään löyhästi, viestinnän ammattilaiset lähtevät interaktiivista narratiivia käyttävissä teoksissa usein klassisen narratiivin ja narratiivisten konventioiden kautta.

Klassisen narratiivin konventiot ovat syntyneet ihmisen evoluutiollisen ja suullisen tarinankerronnan kehityksessä. Opettavaiset tarinat tai luonnonilmiöitä selittävät kertomukset muokkasivat muistin ja aivojen synapsien toimintaa, mikä taasen vaikutti nykytarinoiden rakenteiden syntymiseen (Crawford 2005, 3–6). Lapsi, jonka aivot eivät ole vielä kehittyneet odottamaan tiettyjä rakenteita, voi vielä kokea normista poikkeavan tarinan tyydyttäväksi, mutta aikuinen vaatii tiettyä draaman kaarta mieltääkseen tarinan onnistuneeksi ja uskottavaksi. Ehkäpä juuri tästä syystä ensimmäiset painetut interaktiiviset tarinat ja pelikirjat olivat lastenkirjoja (vrt. CYOA-kirjan risteyksen antikliimaattinen hahmokuolema keskellä tarinaa ja hahmokehitystä) (ks.6.1). Tältä pohjalta sanoisin, että draaman kaareltaan tyydyttävien narratiivien tekeminen peleihin on haastavaa pelaajainteraktion takia; tekijän tuottaman narratiivin määrä (esimerkiksi teksti-, animaatio- tai grafiikkamuodossa) kasvaa eksponentiaalisesti pelaajan jokaisen narratiivia haarauttavan valinnan myötä. Lisäksi klassisen narratiivin konventiot vaativat näiltä valinnoilta rajuja eroja, koska aikuiselle draaman kaaren täytyy sisältää mielenkiintoisia konflikteja, joilla on rajusti erilaiset seuraukset. Silti kaikkien haarautuvien reittien pitäisi muodostaa harmoninen, kokonainen tarina.

5.2 Narratiivi pelisuunnittelussa

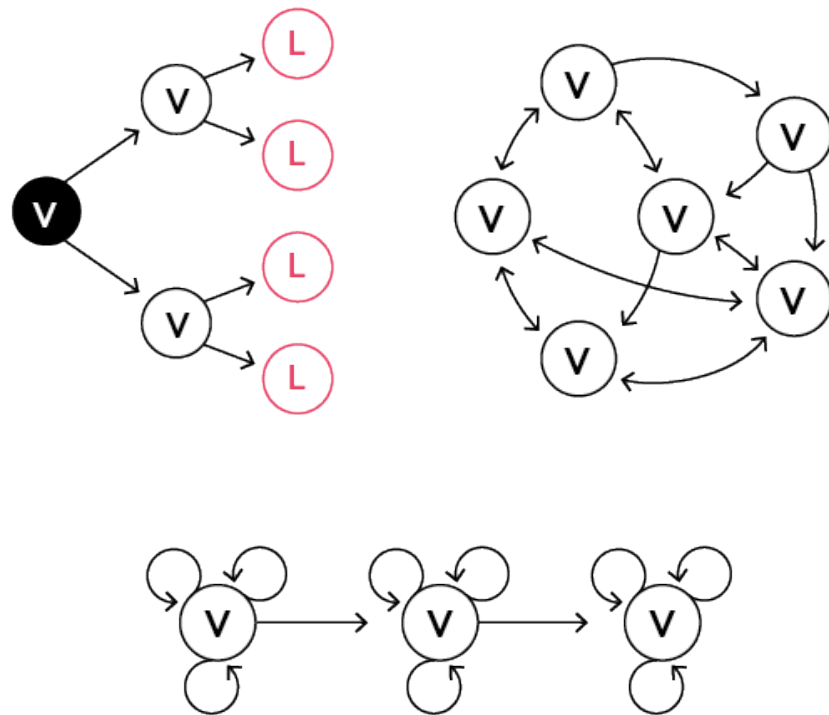
Pelisuunnittelussa yleinen keino sitoa narratiivi pelimekaniikkaan ja interaktioon ovat perinteisesti olleet välianimaatiot. Tämä tarinankerronnan ja interaktion selkeä erottelu ja siirtymä kuitenkin keskeyttää kummankin ja tekee pelikokemuksen rytmyyksestä katkeilevan. Toinen, kehittyneempi upotustapa on pelaajan tiedonkeruun avaama narratiivi esimerkiksi pelimaailman luettavien dokumenttien tai NPC-dialogin kautta. Edelleen viih-teellisten pelien narratiivien ongelmana kuitenkin on, etteivät ne itsessään pidä toimijan mielenkiintoa yllä vaan vaativat muuta pelimekaanista sisältöä. (Thomas & Page 2011, 46–47.) Historiallisesti narratiivi ei ole myöskään saanut pelisuunnittelijoilta painoarvoa (Handrahan 2019), ja nykyaikaisissa mobiili- ja verkkopeleissä noudatetaan pikemminkin behavioristista pelisuunnittelua, jossa pelaaja pyritään ehdollistamaan toistuvaan pelin pelaamiseen. Nämä pelit tähtäävät mm. Skinnerin laatikko -periaatteen kautta addiktoivaan vaikutukseen ja valmistajien taloudellisen hyödyn maksimointiin. (Perez 2018.) Suurten mobiilipelistudioiden, kuten Zyngan, Kingin tai Supercellin, peleissä narratiivi on pienessä osassa, ja niiden sisältö koostuu enemmänkin kilpailullisista ja palkinnollisista ehdollistamiskoukuista (Smith 2014). Narratiivin psykososiaalinen aspekti on usein vajaa tai puuttuu pelimaailmoista kokonaan (Thomas & Page 2011, 48).

Narratiiviset, tekstuaaliset pelit eivät vaadi addiktoivia pelimekaniikkoja. Olen havainnut, että strategiset ja emotionaaliset ”Kenet pidät hengissä” -valintatilanteet tai vastaavat riistävät konfliktit tuovat sekä välitöntä että myöhempää uudelleenpeluuarvoa. Pelistudio Telltale Gamesin pelien menestys perustuu hyvin paljon tämänkaltaisiin narratiivisiin panoiin: Esimerkiksi The Walking Dead -pelissä (2012) on 8-vuotiaan Clementinen kohtaaminen, jossa pelaaja joutuu pitkitetyksi ohjaamaan Clementinea, kun tämä neuloo käsivarressa olevaa haavaansa umpeen yksitellen tikeillä ilman kipulääkitystä. Pelaajan täytyy tasapainotella neulonnan kanssa, koska Clementine on piilossa eikä hän saa huutaa tai itkeä ettei jää kiinni. Kohtauksen tahditus on pitkä ja sen visuaalinen materiaali yksityiskohtainen.

5.3 Narratiivin lineaarisuus interaktiossa

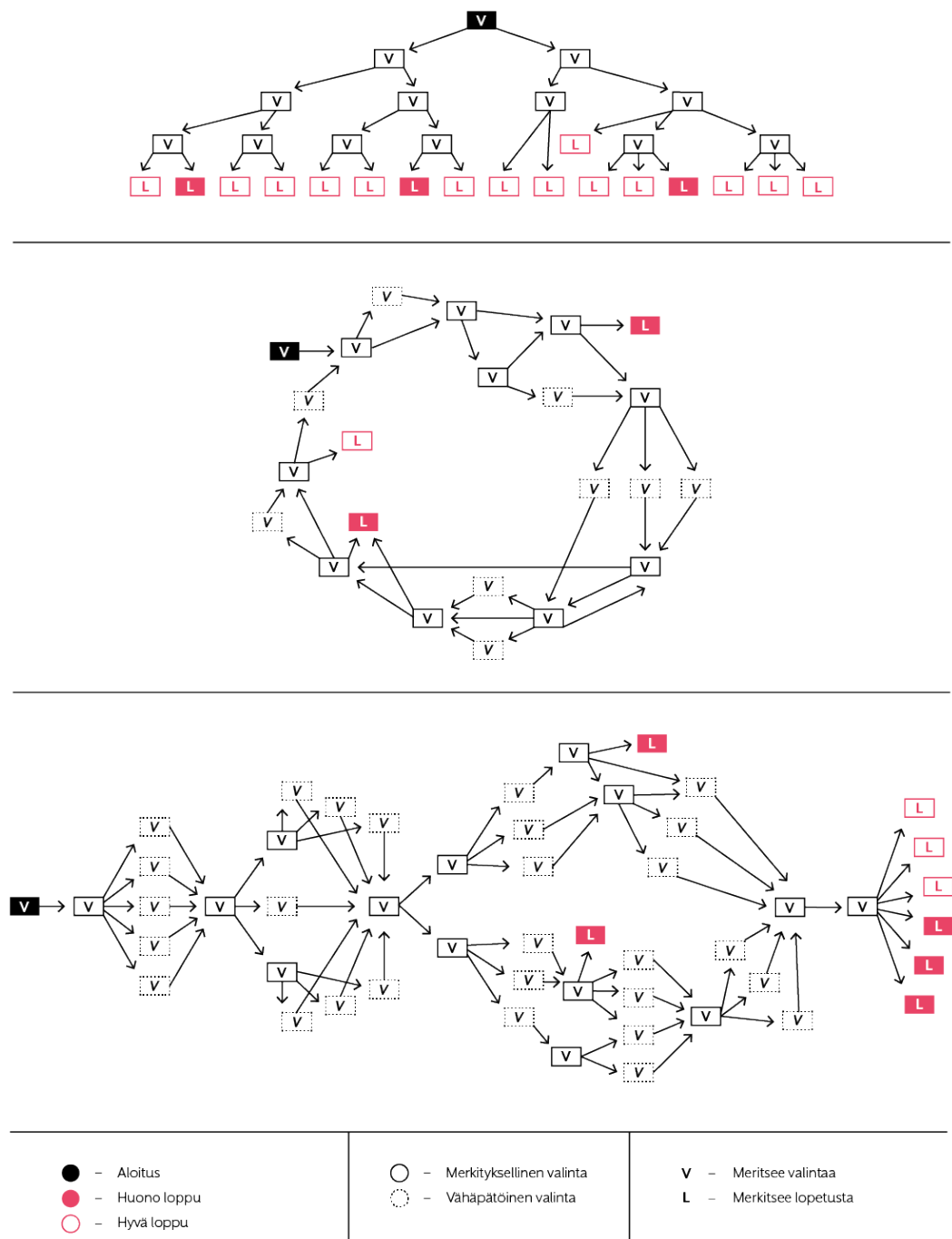
Tarkastelen lyhyesti, miten interaktio ja immersio käyttäytyvät pelien narratiiveissa vertailemalla kirjallisuustutkija Felicitas Meifert-Menhardin ja pelisuunnittelija Sam Ashwellin tarjoamia narratiivin rakenteita.

Meifert-Menhard esittää kolme interaktiivisen narratiivin rakennetta (kuvio 3). Ensimmäinen niistä on puurakenne. Ashwell kutsuu samaa rakennetta aikaluarakenteeksi, joka on suora viittaus CYOA-kirjasarjan “The Cave of Time” kirjaan (ks. 6.1.1) (kuvio 4). Tässä rakenteessa ei ole mahdollista palata edellisiin valintoihin, ja koska tuotettava sisältö kasvaa potenssissa, tällaisen narratiivin pelit ovat yleensä lyhyitä (Meifert-Menhard 2013, 83; Ashwell 2015). Ne kuitenkin simuloivat hyvin oikeaa elämää siinä, että emme voi palata ajassa taaksepäin päättämään toisin. Meifert-Menhard toteaa, että varsinkin tämä rakenne vaatii selkeän tavoitteen pelaajalta ja hyvin informoidut valintatilanteet (Meifert-Menhard 2013, 84). Puurakenne perustuu vaihtoehtoisnarratiivin interaktioon, ja sen immersiossa ovat vahvassa osassa narratiivinen ja leikkisyyden osallisuus. Koska jokainen valintatilanne on peruuttamaton, pelaajalla on hermostuttavan tuntuinen valta jokaisessa pelaajalle juonellisesti mielenkiintoisessa valinnassa.



Kuvio 3. Meifert-Menhardin kolme interaktiivisen narratiivin rakennetta uudelleenvisualisoituna Meifert-Menhardin mallista. V on pelaajavalinta ja L on loppu (Meifert-Menhard 2013, 83, 85, 89).

Toista rakennetta Meifert-Menhard kutsuu verkkorakenteeksi. Verkkorakenteinen narratiivi kiertää läpi samoja valintoja, eikä sillä ole välttämättä loppua eikä toisinaan edes samaa alkua (vaikka tätä näkee lähinnä vain kokeellisissa peleissä). (Meifert-Menhard 2013, 85–86.) Koska verkkorakenteisen narratiivin valintoihin palataan uudestaan ja uudestaan, valintojen narratiivinen ja leikkisyyden osallisuus heikentyvät. Miksi liikkua tarinassa eteenpäin, jos millään mitä pelaaja tekee, ei ole oikeita seurauksia tai lopputulosta? Ashwell kutsuu samalla periaatteella toimivaa mutta hiukan erilaista rakennetta kierrä ja kasva -rakenteeksi. Siinä narratiivi kiertää kehää, mutta sulkee tai avaa valintoihin uutta sisältöä, kun pelaaja tekee tietynlaisen valintojen kierroksen. (Ashwell 2015) Tällaisia narratiiveja voivat olla esimerkiksi tarinat, joissa pelaajahahmo on ikuisessa ajallisessa limbossa, jossa voi samojen asioiden toistuessa silti viettää jokaisen päivänsä eri tavalla. Verkkorakenne ja kierrä ja kasva -rakenne kuuluvat noodin interaktioon.

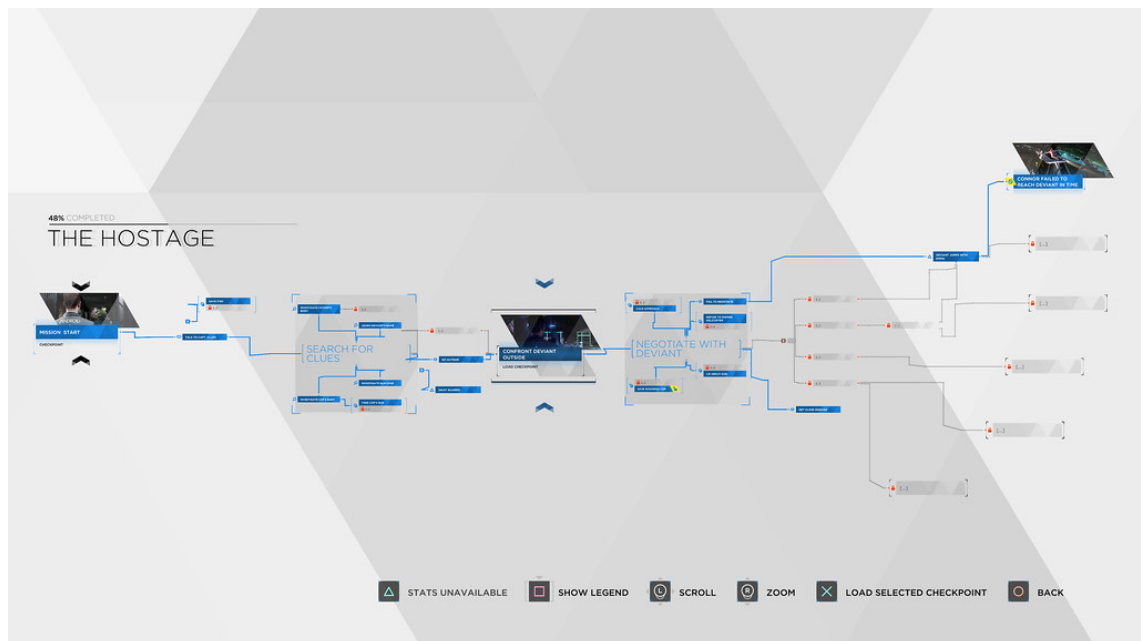


Kuvio 4. Ashwellin kolme yleisintä interaktiivisen narratiivin rakennetta peleissä uudelleenvi-sualisoituna Ashwellin (2015) mallista.

Kolmas Meifert-Menhardin interaktiivisen narratiivin rakenne on pitkittäinen rakenne. Siinä päänarratiivi kulkee suoraa janaa ja pelaajan valinnat tällä janalla ovat lähinnä tien-varsinähtävyyksiä. (Meifert-Menhard 2013, 89.) Ashwell esittää haara ja pullonkaula -

rakenteen, jossa pelaajan valinnat haarautuvat keskellä narratiivia, mutta johtavat silti kaikki samaan loppuun. (Ashwell, 2015) Näkisin että haara ja pullonkaula -rakenne on naamioitu pitkittäinen rakenne. Jos kaikki tiet johtavat samaan kaupunkiin, oliko matkan varrella valitulla tienristeyksellä mitään väliä? Pelaajan subjektiivisesta kokemuksesta riippuen leikkisyyden osallisuus saattaa näissä kummassakin rakenteessa rikkoutua enemmän tai myöhemmin.

Ashwell tarjoaa kolme muuta interaktiivisen narratiivin rakennetta (Ashwell 2015), mutta nähdäkseni ne ovat Meifert-Menhardin mainittujen kolmen rakenteen hybridejä. Laajoissa interaktiivisissa tarinoissa tekijä voi hyvinkin yhdistellä mainittuja kolmea rakennetta resurssien ja draaman kaaren mukaan. Jotkin interaktiivista narratiivia hyödyntävät pelit, kuten seikkailupeli *Detroit: Become Human* (2018), saattavat myös tehdä näistä rakenteista pelaajalle näkyviä ja tuoda ne osaksi pelimekaniikkaa (kuvio 5).



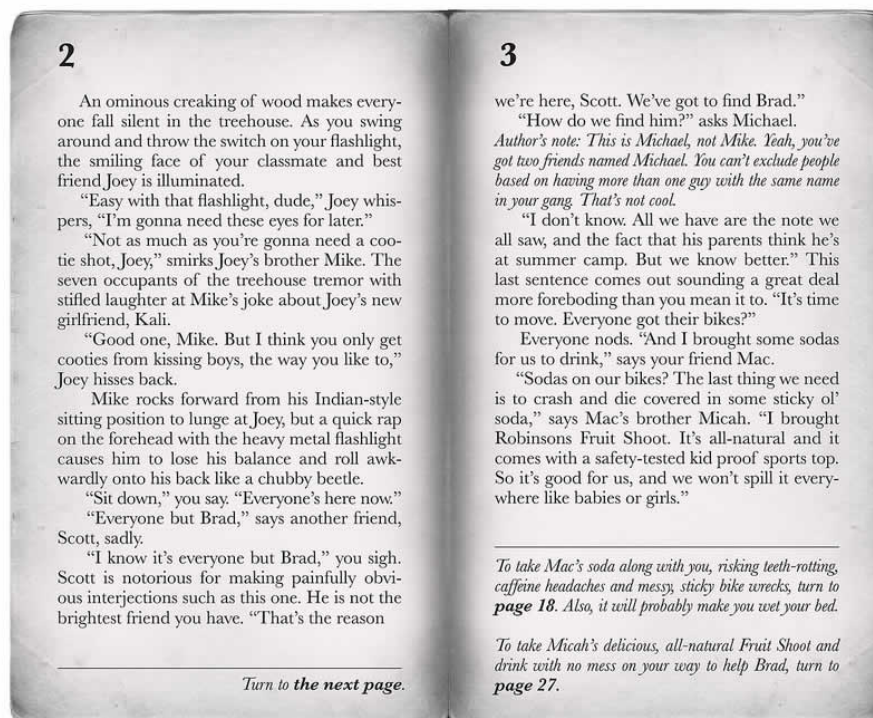
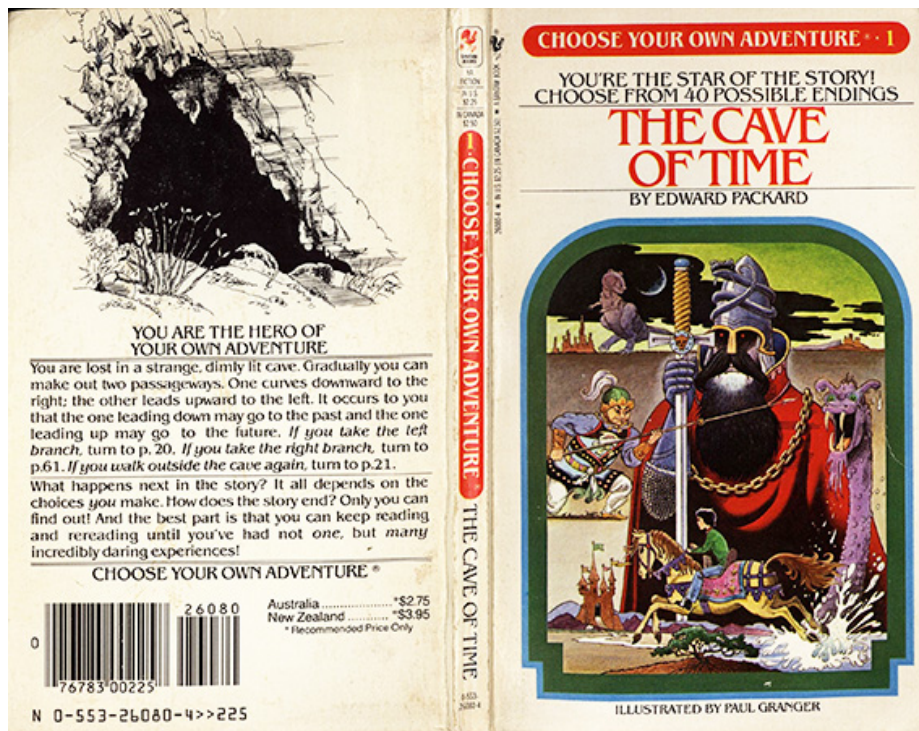
Kuvio 5. *Detroit: Become Human* -seikkailupelin tarinapuunäkymä, jossa pelaaja voi nähdä valitsemansa narratiivin ja jäljellä olevat vaihtoehdot (Quantic Dream 2018).

6 Interaktiivisen narratiivin tyyppiesimerkkejä

Esittelen ja havainnoin seuraavissa alaluvuissa länsimaisia interaktiivista narratiivia painottavia pelejä. Pelit on valittu niiden tunnettavuuden ja tyyppiesimerkillisten ominaisuuksien mukaan. Esittelen ne kronologisessa järjestyksessä havainnollistamaan interaktiivisen narratiivin kehitystä eri medioissa ja alustoilla.

6.1 Painomedia: Choose Your Own Adventure (CYOA) ja Velhovuoren aarre

Interaktiivisen narratiivin tyyppiesimerkki painomediassa on amerikkalaisen Bantam Booksin vuonna 1979 julkaisema Choose Your Own Adventure -lastenkirjasarja (Choo-seco 2015). Kirjasarjan nimestä tuli lopulta yleisnimitys kuvaamaan ergodista, multilineaarista kirjaa. Sarja on tyyppiesimerkki puurakenteen narratiivista. (ks.5.3) Choose Your Own Adventure oli merkkipaalu interaktiivisessa narratiivissa, ja nykyään termiä kuulee länsimaisessa markkinoinnissa kuvailtaessa mm. visual noveleja.



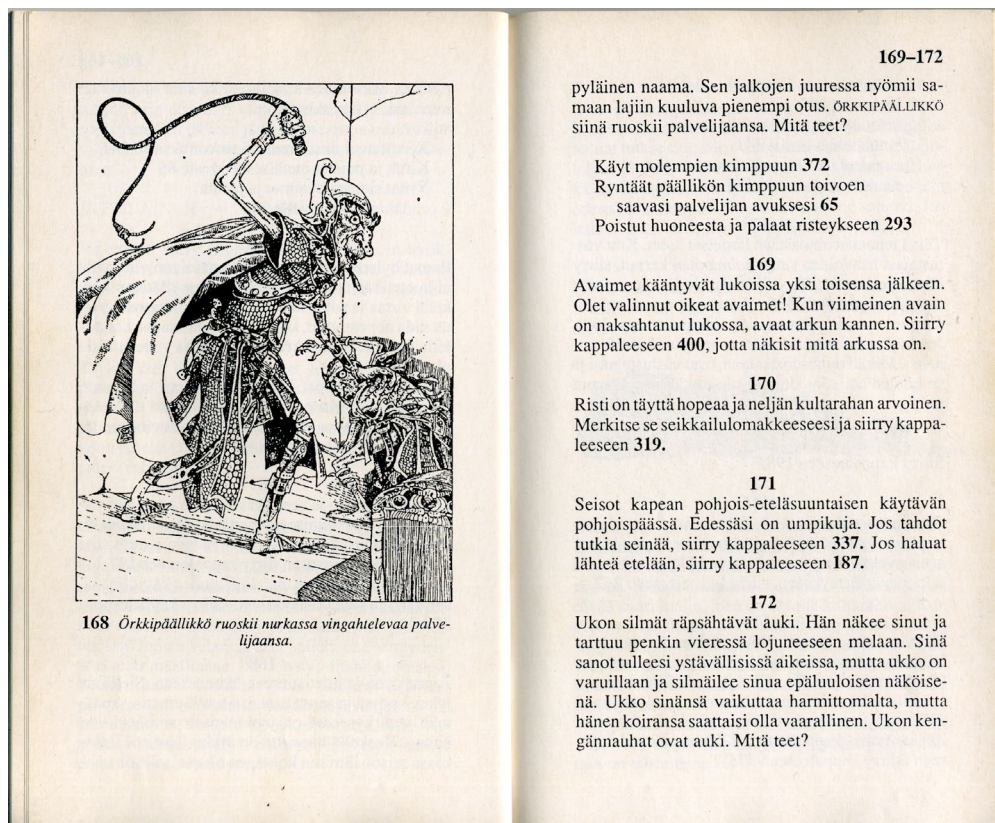
Kuvio 6. Choose Your Own Adventure -sarjan ensimmäisen osan, The Cave of Time -kirjan (1979) kannet ja sarjan tyypillinen sisäsivutaitto.

CYOA-sarjan jälkijunassa tulivat pelikirjat, jotka sekoittivat pöytäroolipelien elementtejä CYOA-sarjan konseptiin (Katz 2016). Yksi niistä oli vuonna 1982 julkaistu Steven Jacksonin ja Ian Livingstonen *The Warlock of Firetop Mountain* -pelikirja, josta tuli suomenkielinen painos vuonna 1987. Kirja sisältää yksinkertaiset peliohjeet sekä täytettävän seikkailulomakkeen. Pöytäroolipelien hengessä toimija määrittelee seikkailulomakkeeseen noppaa heittämällä itselleen numeeriset arvot, joita käytetään pelikirjan erilaisissa konflikteissa.

Tarkastelen *The Cave of Time* -kirjan fyysisen rakenteen ja taiton käytettävyyttä interaktiossa ja vertaan sitä *Velhovuoren aarre* -pelikirjan käytettävyyteen.

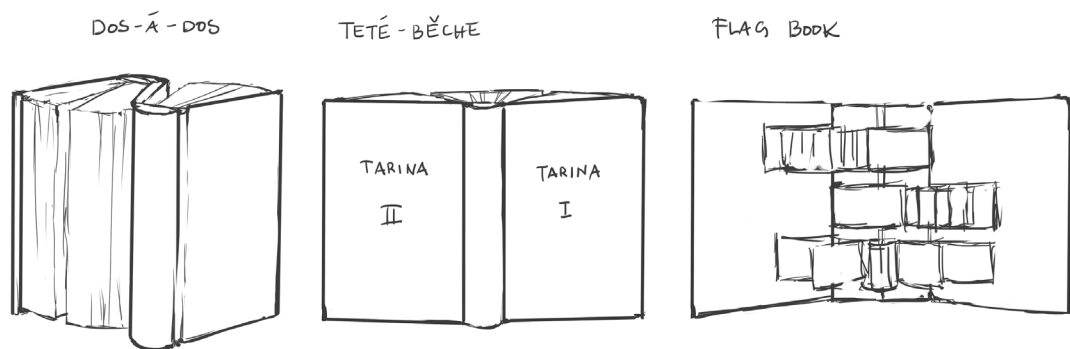
The Cave of Time (kuviokuva 6) ja *Velhovuoren aarre* (kuviokuva 7) edellyttävät toimijalta lukemista, valintojen tekemistä ja sivujen edestakaisin selailua, jotta tämä pääsee etene-mään narratiivissa. Molemmissa kirjoissa on miellyttävä ja helppolukuinen leipäteksti. *The Cave of Time* -kirjassa on 35 valintaa ja 36 loppua, jotka on ripoteltu ympäri kirjaa (Swineheart 2009). Valinnat esitetään sivun alalaidassa ja sivunumerot ylälaidassa. Navigointi tapahtuu isokokoisten sivunumeroiden avulla. *Velhovuoren aarre* -kirjassa tarina etenee lyhyiden, numeroitujen tekstinpätkien kautta. Numeroituja tekstinpätkiä on yhdellä sivulla useita kappaleita ja sivunumeron sijasta sivun yläreunassa lukee mitkä numerot sivu sisältää. Kirjalla on yksi loppu, jota kohti toimija pyrkii.

Lukukokemuksena *The Cave of Time* on kaksikosta huomattavasti miellyttävämpi. *Velhovuoren aarteen* tekstinpätkien lyhyys takaa, että toimija viettää suurimman osan ajasta sivuja selailemassa. Perinteisen tietosanakirjan kaltainen hidas navigointisysteemi käy nopeasti turhauttavaksi, ja kun oikea sivu vihdoin löytyy, silmien täytyy harhailla ympäri sivua oikeaa tekstinpätkää etsien. Siirtymäprosessi on kaikkea muuta kuin intuitiivinen tai helppo, ja toimijan uppoutuva immersio rikkoutuu jatkuvasti.



Kuvio 7. Velhovuoren aarre -pelikirjan (1987) kannet ja sisäsivutaitto.

Mitä muita navigointivaihtoehtoja painomediassa sitten on? Kirjansidonnassa on olemassa erikoistekniikoita usean tarinan taittoon. Klassiset dos-á-dos- ja teté-bêche -sidontatavat, jotka parhaimmillaan pitävät sisällään kuusi erikseen luettavaa tarinaa (Kwakkel 2014), eivät kuitenkaan sinällään sovi multilineaaristen narratiivien taitoiksi, mutta niitä voitaisiin käyttää inspiraationa vähäistä noodi-interaktiota sisältäville tarinoille. Eräs mahdollinen kirjantaittoteknikka monimutkaiselle multilineaariselle tarinalle olisi ”flag book” eli lippukirja, jossa lukija hyvin pienillä kädenliikkeillä pystyy hyppimään muistilappumaisten sivujen välillä. (kuvio 8) Koska tärkeimmässä asemassa on lukijan kinesteettisen osallisuuden onnistuminen, vaaditaan taitollisia rakenteita, jotka keskittyvät käyttäjän saumattomaan ja vähäeleiseen siirtymään sekä sisällön selkeään erotte-
luun.



Kuvio 8. Mahdollisia painetun median erikoistaittoratkaisuja interaktiiviselle narratiiville.

6.2 Digitaalinen media

6.2.1 Interactive fiction (IF) ja tapaus Blue Lacuna

Interactive fiction (myöh. IF) on ensimmäisiä digitaalisia interaktiivisen narratiivin sovellutuksia. Se kehittyi 1980-luvun alussa amerikkalaisen yrityksen Infocomin Zork-pelien pohjalta. Englannin kielessä termi viittaa nimenomaan ”text adventure” -peleihin eli tekstiseikkailupeleihin. (Phillips 2012, 15; Reed 2010.) Termille ei löytynyt vakiintunutta suomenkielistä vastinetta. Suora käänös interaktiivinen fiktio voi siis vielä pitää sisällään tasavertaisesti painomediaalisen interaktiivisen narratiivin tai toimia puhtaasti kuvailevana terminä fiktiiviselle, vuorovaikutusta sisältävälle kerronnalle.

IF-peleissä toimija tuottaa aktiivisesti tekstiä pelin narratiiviin yksinkertaisen tekstinsyötön ja komentojen kautta (Meifert-Menhard 2013, 135–136). Erityisesti varhaisille IF-peleille on ominaista pelkistetty tekstipohjainen käyttöliittymä. (kuvio 9)

Blue Lacuna -pelin tekijä Aaron Reed kuvaa IF-pelejä ensisijaisesti arvoituspeleiksi (Reed 2010, 13). Tekstuaalisten IF-pelien vahvuuksiin kuuluvat erityisesti ympäristön kuvailu ja sen tutkiminen (Reed 2010, 14). IF-pelit, jotka narratiivissaan antavat toimijalle ratkaistavaksi arvoituksia, hyötyvät ongelmanratkaisun tuomasta hitaudesta, joka luo pelin narratiiville rytmitystä. Koska vapaasti generoidussa tekstinsyötössä toimija voi kirjoittaa tekstikenttään periaatteessa mitä tahansa, tekijä ei kykene varautumaan kaikkeen ja riskeeraa täten ärtyneen toimijan, joka useita sanoja turhaan kokeiltuaan menettää kiinnostuksensa narratiiviin. Blue Lacunassa ei ole täysin vapaata tekstinsyöttöä. IF-pelit sijoittuvat noodi-interaktioon ja saattavat sisältää verkkorakenteen narratiivia.

Blue Lacuna -pelin pelaaminen edellyttää tulkitsija-sovelluksen asentamista. Tulkitsijoita on useita, joten käyttöliittymän ulkonäkö on riippuvainen tulkitsijan tarjoamista toiminnoista. Git-tulkitsijassa Blue Lacuna on käyttöliittymältään hyvin yksinkertainen: täysin tekstuaalinen, alaspäin vieritettävä ja responsiivinen tekstilaatikko, jossa on mahdollista muokata kirjaintyyppiä, kappaleen käyttäytymistä ja osaa tekstin väreistä.

Blue Lacuna tarjoaa tiettyjen yleisten IF-komentojen lisäksi lihavoituja avainsanoja, jotka useasti ovat joko narratiivin noodeja tai tutkittavia asioita. Teksti ilmestyy toimijan kirjoittamisen jälkeen könttänä laatikkoon, eikä esimerkiksi animoituna kuten visual novel -peleissä. Edellisen tekstinsyötön voi peruuttaa ”UNDO” komennolla ja ympäristöä tutkivissa avainsanoissa narratiivi palauttaa edellisen kappaleen. Tämä häiritsee uppoutuvaa osallisuutta, ja antaa pikemminkin tunteen ei-diegeettisestä toiminnasta, jossa suunnitetaan edestakaisin, kunnes vaihtoehtoista löytyy valinta, jolla narratiivi etenee. Kokeemus on interaktiivisuudeltaan kuitenkin mielenkiintoinen ja koska narraatio on yksikön toisessa persoonassa, välittäin tuntuu että käy digitaalista dialogia.

Nykyään IF-pelien käsite on laajentunut pitämään sisällään hyvinkin monimutkaisia ja multimediaa sisältäviä pelejä (Short 2016).

The Tumble, Night - Chapter one

me has died?”

How can you answer such questions? With a simple **yes** or **no**? Or do you try to explain the life of a **wayfarer** to someone who has never, can never feel it?

> **wayfarer**

“Yes,” Rume says musingly, raising the sikar to his lips again, “you’ve told me before. The Call. Such a romantic, fantastic notion. A beacon that pulls your **people** across worlds, across universes. In times of need,” he adds reflectively, staring into the empty space in the empty center of the lodge, lost.

“But why do you answer it?” he says suddenly, bluntly. “This Call. There are those in this world who **need** you as much. Why? Some sense of **duty**? The promise of **adventure**? Or are you simply **helpless** to resist?”

> **helpless**

Topics: people, duty, adventure, helpless and need
You can also say **nothing** or **goodbye**.

Kuvio 9. Blue Lacuna -IF-pelin (2009) käyttöliittymänäkymä. Vihreällä kirjoitetut sanat ovat pelaajan tekstinsyöttökenttään kirjoittamia, pelin narraatiosta löytyviä avainsanoja tai taustaohjelman yleisimpiä komentoja.

6.2.2 Tapaus Planescape: Torment

Black Isle Studiosin kehittämä vuonna 1999 ilmestynyt Planescape: Torment on runsaan sanamäärän sisältävä tietokoneroolipeli, jossa käsikirjoitus muistutti vielä kaunokirjallisuuden ja pöytäroolipelien narraatiota. Pelikäsikirjoittaja Patrick Weekes kuvaa kyseisen

ajan tietokoneroolipelejä interaktiivisiksi kirjoiksi, kunnes ääninäyttelyn myötä narraatio muutti muotoaan ja alkoi muistuttaa interaktiivista elokuvakäsikirjoitusta (Video Game ophistry 2016). Planescape: Tormentissa on osittainen ääninäyttely, mutta noin 950 000 sanaa sisältävänä pelinä sen narraatio on tekstilähtöistä. (Codex Gamicus 2019.)

Planescape: Tormentissa on vaihtoehtoisen narratiivin interaktio, jossa on dominoiva tarinankaari ja pelin loppupuolen pelaajavalinnoista riippuen useampi loppu. Se on myös mielenkiintoinen interaktiivisen narratiivin esimerkki siitä syystä, että se antaa pelaajalle hyvin erilaisia tapoja edistää narratiivia: valehtelu, uhkailu, liittoutuminen, viettely, lupaaaminen, lupausten pettäminen jne. Nämä kaikki ovat Ryanin toivomia, vaihtoehtoisen narratiivin interaktiossa toimivien pelien mekaniikkoja, joita ei juuri peleissä ole näkynyt. (Thomas & Page 2011, 48.)

Planescape: Tormentin käyttöliittymän alapuoliskoa dominoi vieritettävä dialogilaatikko, jolle ilmestyy isohkoina paloina tekstinkappaleita. Parhaimmillaan pelaajahahmon vastauksia on dialogilaatikossa hyvin yli kymmenen kappaletta ja hahmojen repliikit pitkiä, jolloin dialogilaatikon sisältöä voidaan kuvailla tekstiseinäksi. Tämä mahdollisti lyhentämättömät dialogivaihtoehdot, toisin kuin myöhempien, interaktiivisen narratiivin pelien niukkatilaisissa käyttöliittymissä. Typografiavalintoina tekstile on näyttöpäätteellä vaikealukuinen antiikva, joka on joko haalea ruskea, haalea vihreä, korkeasaturaatioinen vaaleansininen tai korkeasaturaatioinen punainen, kaikki teksturoidulla harmaanruskealla pohjalla. (kuvio 10) Tekstin punavihreä värierottelu on huono valinta punavihervärisokeita pelaajia ajatellen huolimatta siitä, että ne vastaväreinä ovat harmoninen ja toisiinsa korostava pari. Puhuvan hahmon nimi on dialogin ja tapahtuvia kuvailevan tekstin seassa. Tekstikoko on niin pieni, että pelin fanit tekivät myöhemmin omatoimisesti modulin sen suurentamista varten (Gog 2010). Kaikki tämä tekee tekstistä vaikealukuista pelaajalle, joten pelin sanamäärän runsaus itsessään ei korreloi mahdollista huonoa pelikokemusta; Eritoten pelin ilmestymisvuoden tietokonenäyttöjen rajoitteet huomioonottaen.

Kulttipelistatuksensa (Codex Gamicus 2018) kautta Planescape: Tormentista tuli vuonna 2017 uusittu versio, jossa sen käyttöliittymää päivitettiin ja muokattiin nykyisten näyttöpäätteiden kuvasuhteisiin sopivaksi.



Kuvio 10. Planescape: Torment -roolipelin (1999) alkuperäisen ja 2017 ilmestyneen version teksti-tilaattikonäkymät.

6.2.3 Tapaus Wolf Among Us ja Dragon Age: Inquisition

2010-luku toi uusia vaatimuksia ja ratkaisuja edellisten vuosikymmenten tietokonepeleille.

Telltale Games -pelistudion kehittämä, vuonna 2013 ilmestynyt Wolf Among Us on episodinen seikkailupeli, jossa narratiivi keskittyy murhamysteerin ympärille. Se on mielenkiintoinen hybridi, joka tuntuu milloin noir-elokuvalta, visual novelilta, point-and-click- tai quick time event -peliltä. Pelin grafiikka on kolmiulotteista, mutta sarjakuvamaisuuden tunnetta pitää vahvasti yllä kaksiulotteista kuvaa matkiva visuaalinen ilme. Se ilmestyi ensin tietokoneelle ja myöhemmin konsolialustoille, joten tarkastelin sen tietokoneen pelikäyttöliittymää (Wikipedia 2019a).

Wolf Among Us -pelissä näkyy Telltale Gamesille ominainen kaava, joka tuli tunnetuksi studion aikaisemmin ilmestyneen The Walking Dead -pelin myötä. Kaava muodostuu kolmesta pelimekaniikasta: dialogista, pulmanratkaisusta ja tappelusta (Short 2013). Wolf Among Us on kuitenkin mielestäni The Walking Dead -sarjaa kompaktimpi kokonaisuus tyyppiesimerkiksi. Pelaajalla on selkeä tavoite koko pelin ajan (murhaajan löytäminen). Keskityn dialogiin ja pelikäyttöliittymän suoriutumiseen.

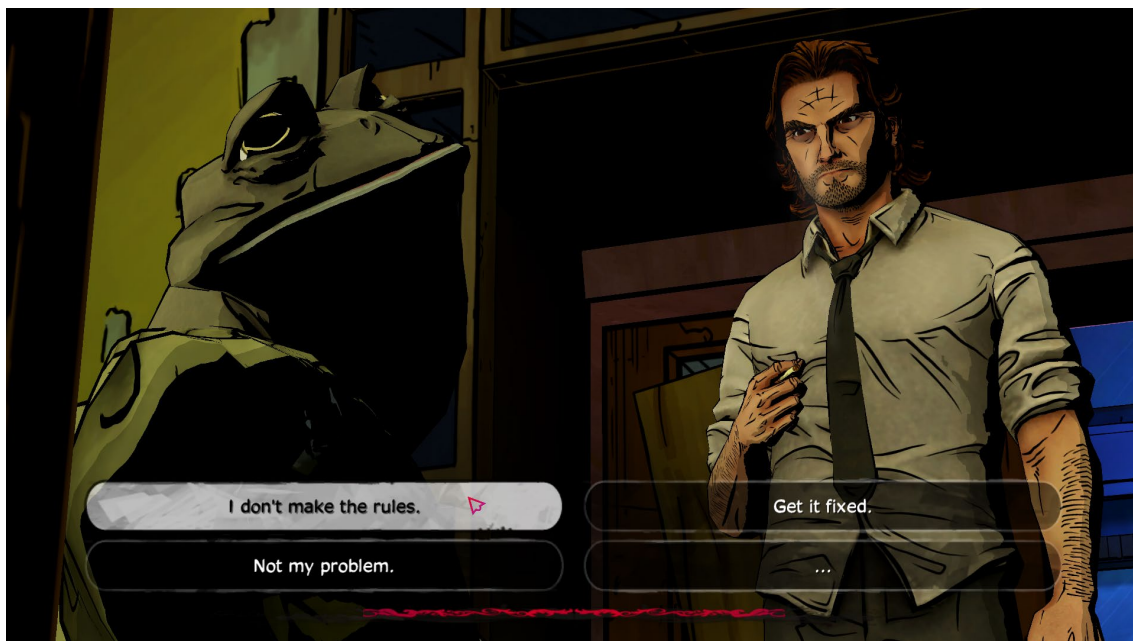
Wolf Among Usin narratiivisesta pelaajakokemuksesta on esitetty kritiikkiä. Pelaajat ovat kokeneet, että joillakin pelin valinnoilla on minimaalisesti vaikutusta lopputulokseen. Leikkisyyden osallisuus vaikuttaa rikkoutuvan joissakin valinnoissa: käyttöliittymään ilmestynvä ”Snow will remember this” teksti valinnan seurauksena tuntuu valheelliselta, kun käy ilmi ettei se sittenkään vaikuta narratiiviin tai hahmon käyttäytymiseen. Erityisesti valinnat, joissa tuloksena oli hahmokuolema, tuntuivat turhilta kun toisella pelikerralla huomasi, että mikään valinnoista ei pelastanut hahmoa: ainoa ero lopputuloksessa oli tapa millä hahmo kuoli.

Käyttöliittymän dialoginäköymässä ei ole tilaa yli kymmenelle sanalle ja useat pelaajahahmon dialogivaihtoehdot ovatkin 3-7 sanan lauseita (kuvio 11). Kovin runsassanaisia vaihtoehtoja eivät voi ollakaan, koska valinnan tekemiselle on pelissä asetettu aikaraja, jota käyttöliittymässä ilmaisee dialogivaihtoehtojen alapuolelle asetettu, hupeneva viiva. Merkki- ja sanamäärien rajoitukset saattavat kuitenkin jättää pois lausesyntaksisia nyansseja, jolloin pelaaja voi käsittää tietyn vaihtoehdon eri tavalla kuin pelikäsikirjoittaja on tarkoittanut, ja tuloksena on ärtynyt pelaaja, joka kokee tulleen huijatuksi tiettyyn

narratiiviseen lopputulokseen. Pelaaja saattaa esimerkiksi ottaa tarjotun dialogivaihtoehdon kirjaimellisesti, kun tekijä taasen on kirjoittanut NPC:n reagoimaan siihen sarkasmina. Myös dialogivaihtoehdon tekstiversio ja puhuttu versio saattavat Wolf Among Usissa sisältää ristiriitoja. Pelaajahahmo esittää pelin audiossa pelaajan valitseman tekstivaihtoehdon eri sanoin ja eri sävyllä; Sen sijaan että pelaajahahmo tulisi lohdutta-neeksi NPC:tä, lopputuloksena onkin lähestulkoon NPC:n kaikkien elämävalintojen ky-seenalaistaminen. Wolf Among Usissa ei ole tarkentavia tai selittäviä lisäyksiä vaihtoeh-doille toisin kuin esimerkiksi myöhemmin esitellyssä Pyre-roolipelissä (ks.8.2.2), jossa jokaisen vastausvaihtoehdon ja erisnimen yhteydessä on lisäinformaatiota tarjoava ho-ver-popup.

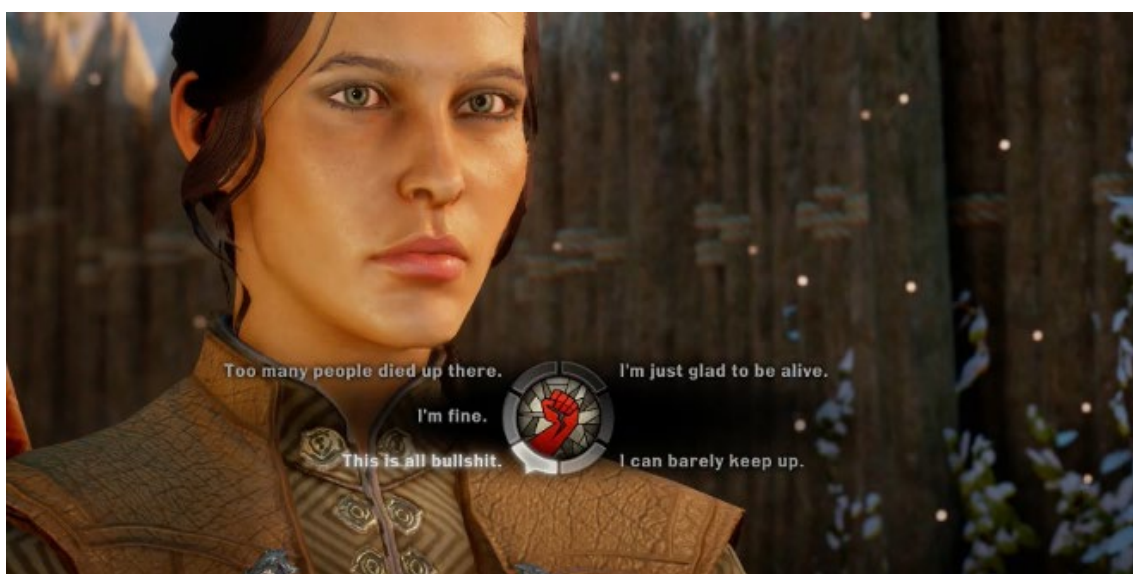
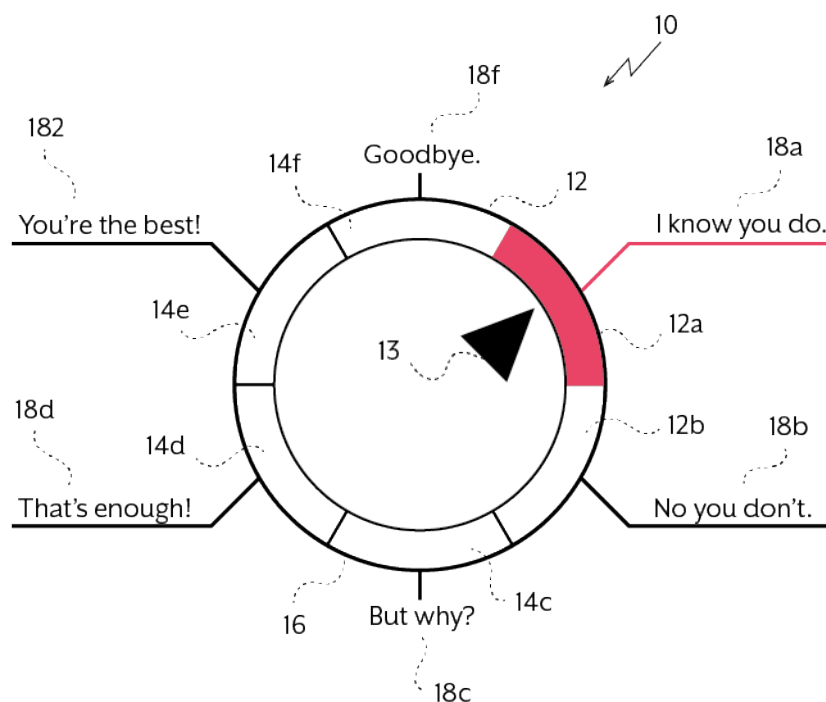
Wolf Among Usin käyttöliittymän typografia on jo teemoitetumpaa kuin esimerkiksi Planescape: Tormentissa. Koska Wolf Among Us perustuu sarjakuvaan, siihen on asi-aankuuluvasti valittu kirjaintyyppiä sarjakuvamainen pyöreä groteski, jonka korkea x- korkeus ja leveät kirjaimet tekevät käyttöliittymän leipätekstistä helppolukuista. Luetta-vuutta helpottavat myös suhteellisen leveät sanavälit ja lyhyet lauseet. (ks.7.3) Wolf Among Usin välianimaatioiden tekstitykset vaihtavat väriään riippuen niiden taustagrafi-i-koista ja niissä on hienovarainen drop shadow -efekti. Koen tämän efektin huonontavan tekstitysten luettavuutta, mutta audio onneksi tukee tekstin ymmärtämistä.

Dialoginäkyymässä valintojen teksti on keskitettyä, väriltään vitivalikoista läpikuultavalla, mustalla taustalla kun vaihtoehtoa ei ole aktivoitu. Aktivoidun vaihtoehdon teksti on mus-taa ja sen tausta on teksturoitu valkoinen. Kontrasti tekstin ja taustan välillä on täten melko vahva. Dialogitekstit ovat turhan kaukana toisistaan nopeaa lukua ajatellen, ja niiden taulukkoasettelu ei johdata katsetta yhtä hyvin kuin Wolf Among Usin konsolikäyt-töliittymän pyöreä asettelu. Koska valintojen sanamäärät ovat hyvin pieniä ja aktivointi-alueet suuria, valinnan ehtii silti usein lukea ja tehdä ennen ajan loppumista.



Kuvio 11. Wolf Among Us -pelin (2013) dialoginäkymä. Alaosan punainen jana on keskitetysti hupeneva aikaraja valinnan tekemiselle.

Toinen mielenkiintoinen 2010-luvun tyyppiesimerkki on Bioware-pelistudion vuonna 2014 ilmestynyt Dragon Age: Inquisition -toimintaroolipeli (Bioware 2014). Dragon Age: Inquisitionissa on vaihtoehtoisnarratiivin interaktio ja siinä on lähes kaikkia siirtymäimersion ulottuvuuksia. Se on tähän mennessä esitellyistä peleistä pelimekaniikoiltaan monipuolisin. Suurimman osan peliajasta pelaaja viettää lukemisen sijaan muun pelimekaniikan (kuten avatarin ohjauksen) parissa, mutta väittäisin että 750 000 sanaa sisältävänä pelinä (Brady 2014) sitä pidetään nykyisen valtavirran pelitarjonnan valossa silti tekstipainotteisena roolipelinä. Bioware suunnitteli pelikäyttöliittymiinsä pyöreän dialogivalikon, joka oli ensin käytössä Mass Effect -pelisarjassa ja myöhemmin muunneltuna Dragon Age: Inquisitionissa. Valikko toimi niin hyvin että yritys patentoi sen (kuvio 12).



Kuvio 12. Dragon Age: Inquisitionin (2014) grafiikka patentista uudelleenvisualisoituna ja kuva-kaappaus pelin dialoginäköymästä.

Biowaren dialogipyörässä on monta mielenkiintoista ratkaisua. Pyörä on keskitetty ruudulle isossa koossa ja kiitos tietokone- ja konsolialustojen näyttöjen, vaihtoehtojen, joita on maksimissaan kuusi kappaletta, aktivointialueet ovat isoja, mikä ei juurikaan vaadi hiirellä tähtäystä. Ympyrämuoto toimii myös konsolialustojen ohjaimien ”tatin” pyörityksessä. Se on ilmava eikä vaadi peligrafiikkaa peittävää tekstilaatikkoa. Wolf Among Usin

yhteydessä esitettyä dialogin monitulkintaisuutta on pyritty selkeyttämään pyörän sisuk-sen vaihtuvilla ikoneilla (mm. nyrkki, sydän ja kyynel), jotka vihjaavat vastauksen sävyä ja tietyissä tapauksissa pelaajahahmon persoonallisuuden kehittymistä, mikä taas saa narratiivin ja sivuhahmot reagoimaan pelaajahahmoon odotetusti. Ikonien vaikutuksen onnistuneeseen viestintään huomaa silloin, kun pelissä tulee vastaan samassa dialogi-pyörässä pelin päänarratiiville vähemmän tärkeitä NPC-dialogeja, joista ikonit puuttuvat. Vastausten seurausten ennustaminen tuntuu niissä enemmän arpapeliltä. Peli- ja käyt-töliittymäsuunnittelijat ovat todennäköisesti halunneet välttää ikonien liikaa käyttöä siitä syystä, että kärsimätön pelaaja alkaa helposti suunnistaa dialogeissa pelkkien ikonien kautta lukematta tekstejä ja vesittää täten mm. kohtausten tahdituksen ja samalla im-mersion osallisuuksia.

Dialogipyörään ei mahdu yhtä riviä pidempää dialogivaihtoehtoa. Oman havainnointini perusteella valinnan keskiverto sanamäärä on 4–7 sanaa, mikä menee englannin kielen yhden rivin 12–15 sanasuosituksen alle helppolukuisuuden säilyttämisessä (Ambrose & Harris 2008, 106). Biowaren käsikirjoittaja David Gaider varta vasten mainitseekin, että pelaajavalintojen täytyy olla alle kymmenen sanaa pitkiä (Gaider 2009). Ympyrämuodon etuna on lisäksi valintojen hierarkian tasa-arvo: Toisin kuin esimerkiksi Planescape: Tor-mentin vertikaalisen luettelon valintavaihtoehtoissa, joissa numeroiduista vaihtoehtoista pari ensimmäistä rekisteröityvät nopeinten, ympyrässä valinnat tuntuvat tasa-ar-voisemmilta.

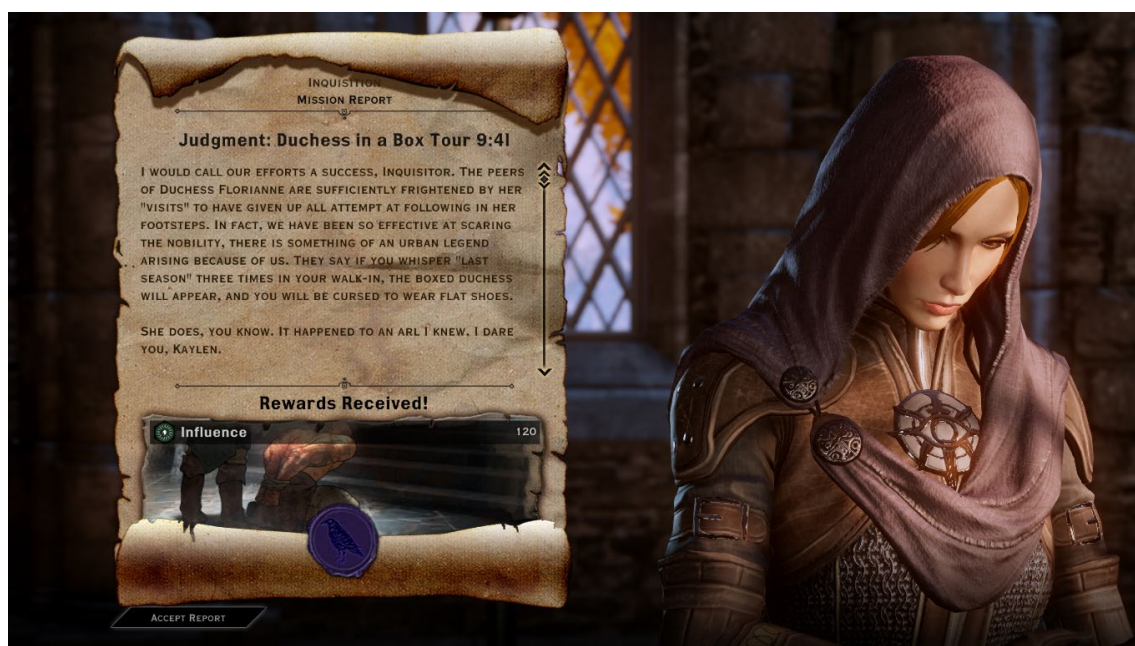


Kuvio 13. Dragon Age: Inquisitionin (2014) kuvakaappaus pelin tärkeimmästä dialoginäkökymästä.

Dragon Age: Inquisitionin vaihtoehtoisnarratiivin interaktio ja puurakenteen narratiivi vaativat toimiakseen käyttöliittymältä eri tärkeysasteen valikkoja: Dragon Age: Inquisitionissa on vielä toinen, ulkoasultaan erilainen dialogipyörä valintatilanteille, joissa valinnat joko avaavat tai sulkevat pois narratiivin laajoja sivujuonia, ja vaikuttavat jopa pelin loppuratkaisuun. (kuvio 13) Pelaajalle paljastuu sen kielenkäytön, harvan ilmestymistiheyden ja seurauksien kautta nopeasti kuinka tärkeitä narratiiville kyseisen dialogipyörän valinnat ovat. Aktiivista valintaa ilmaiseva nuoli ja kehys hohtavat korkeasaturaatioista oranssia muuten läpikuultavassa ympyrässä, joka on saman asetelman tarpeeksi erilainen ulkoasuratkaisu niin, että nopealla vilkaisulla sen erottaa tavallisesta dialogipyörästä. Ulkoasu on ehkä hiukan futuristinen verrattuna pelin muuhun visuaaliseen ilmeeseen, mutta se täyttää funktionsa, eli viestittää pelaajalle valinnan tärkeydestä.

Dragon Age: Inquisitionin käyttöliittymän ongelmaksi koen sen typografian. Kuten Wolf Among Usissa, siinä on teemoitettu typografia, mutta huonot kirjaintyyppivalinnat luettavuutta ajatellen. Pelin koodeksin tekstit ovat pitkiä ja pelin suuri sanamäärä tulee lähinnä niistä. Luettavuuden ongelmaa pahentavat tekstiin lisätyt efektit ja joko kiireiset taustat tai tekstin ja taustan joko liian kova tai haalea värikontrasti. Dragon Age: Inquisition käyttää teksteissään Clockpunk-kirjaintyyppiä, kulmikasta groteskia, jossa on kaksi kirjainleikkausta (Typodermic Fonts 2012). Koodeksissa ja tekstityksessä käytössä on

Clockpunkin kapiteelileikkaus ja dialogipyörässä sen tavallinen leikkaus (kuvio 14). Clockpunkin suunnittelija Ray Larabie painottaa videopelifonttien suunnittelussa pelinsisäisen luettavuuden merkitystä, ja mainitsee että kirjainmuotoilija on suunnitteluprosessissaan vastuussa pelikomiteoille, jotka tavallisesti suosivat turvallisia valintoja (Quigley 2010). Siksi onkin erikoista, että Dragon Age: Inquisitionin kirjatyyppin luettavuus on huono ja sen ulkoasun tyllyys vahva. Toisaalta Bioware on kanadalainen videopeli-studio siinä missä Larabien esimerkki kuvaa japanilaisen Sony-tuotantoyhtiön kanssa työskentelyä. Saattaa myös olla, että suunnittelussa on käytetty vanhentuneen elektronikan rajoitusten suunnitteluperiaatteita (nykyiset näyttöpäätteet ovat kehittyneet tarpeeksi, etteivät Larabien mainitsemat lähihorisontaalisten viivojen sumentuminen tai fonttien renderöinti pikseligrafiikaksi ole enää ongelma). Larabien haastattelu on vuodelta 2010, itse kirjaintyyppi vuodelta 2012 ja pelin ilmestymisvuosi 2014, mikä kuvaa hyvin videopelitypografian suunnittelun yhtä ongelmaa: pelien tuotantoprosessi on pidempi kuin niitä pyörittävän tekniikan uudistumisaika.

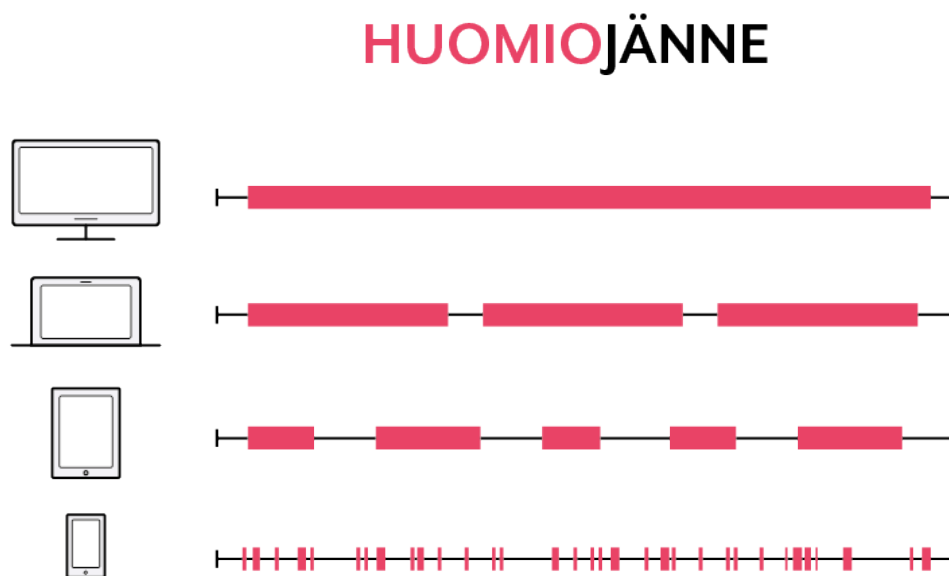


Kuvio 14. Dragon Age: Inquisition -toimintaroolipelin (2014) Clockpunk-fontin kapiteelileikkauksen leipätekstiä.

7 Käytettävyys ja käyttöliittymät

7.1 Digitaaliset alustat

Koska pelin immersion eri osallisuuksien onnistuneisuuteen vaikuttaa vahvasti myös peliympäristö, tarkastelen eri pelialustojen ominaisuuksia painottaen niiden suoriutumista tekstipainotteisten pelien kanssa.



Kuvio 15. Huomiojännneen pysyvyys eri alustoilla (TV, tietokone, tabletti, älypuhelin) uudelleenvisualisoituna Burwenin mallista. (Burwen 2013)

Luova johtaja Daniel Burwen esittää, että yleistäen käytössä on kolmen tyyppin digitaalista pelialustaa, joiden käyttöympäristö ja -aika eroavat toisistaan. Televisiota käytetään usein kotona ja pitkiä aikoja. Tietokoneella pelaaja on fyysisesti paikallaan, mutta saattaa viedä kannettavansa esimerkiksi kahvilaan tai kirjastoon, jossa aikaa vietetään vähemmän ja ympäristössä on enemmän häiriötekijöitä kuin kotona. Älylaitteet, kuten tabletit ja mobiilit ovat lähinnä tarkoitettu kommunikointiin lähes missä tahansa, ja niitä käyttäessä ihminen saattaa seisoa tai jopa kävellä. Huomiojännneen pituus on suoraan verrannollinen kulutettavasta sisällöstä saatavaan arvoon (myös taloudelliseen; älylaitteiden pelit ovat halvempia kuin konsoli- ja tietokonepelit). (Burwen 2013) (kuvio 14) Itse sanoisin, että

huomiojälteen pituus vaikuttaa suoraan ihmisen kinesteettisen ja narratiivisen osallisuuden pysyvyyteen. Huomiojälteen herpaantuessa nämä osallisuudet katkeavat ja pelaajan korkean tason kognitiiviset toiminnot keskeytyvät.

Peleissä, joissa suurin osa peliajasta vietetään lukien, pelaajatottumukset vaikuttavat alustan valintaan. Reddit-keskustelusivuston visualnovels-yhteisössä käydyssä keskustelussa pelaajat vertailivat pelialustamielityksiään: jotkut suosivat sängyssä tai sohvalla pelaamista pitkiä aikoja kerrallaan, jolloin Burwenin erottelu kannettavien älylaitteiden lyhyestä huomiojälteestä ei päde, ja toiset taas kokivat, että alustan riittävä näyttökoko oli ratkaiseva tekijä. (Reddit 2018) Digitaalisten alustojen näyttöpäätteiden fyysinen koko ja niiden pikselitiheys vaikuttavat pelikokemukseen erityisesti silloin kun pelaaja lukee tekstiä pitkiä aikoja. (ks.7.3)

Käyttöliittymäkokemukseen vaikuttaa alustan näyttöpäätteen etäisyys ja kulma pelaajasta (Riot Games 2018). Tablettia saatetaan pitää sängyssä maatessa hyvin lähellä kasvoja tai kirkkaassa auringonvalossa viistosti suhteessa pelaajan näkökenttään. Käyttökokemuksuunnittelija David Sinclair esittää, että monialustaista peliä suunniteltaessa pitäisi ensin suunnitella konsolialustan käyttöliittymä, koska se mikä on luettavaa kolmen metrin etäisyydeltä, on luettavaa lähietäisyydeltä (Sinclair 2018). Kuitenkin esimerkiksi aiemmin mainitun visualnovels-yhteisön käyttäjä JustaGuyBlastingOff mainitsee suosivansa keskikokoisia, kannettavia pelikonsoleita nimenomaan siksi, että visual novel -pelinäkymää on vaikea hahmottaa kokonaisuudessaan tietokonenäytöltä (Reddit 2018). Sinclairin väite ei myöskään päde tekstin helppolukuisuudessa, jossa silmän liikkuminen leipätekstissä vaikeutuu, kun lukuetäisyys on liian pieni ja rivinpituus silmän sakkadeille liian pitkä. (ks.7.3)

7.2 Pelikäyttöliittymät

Termi käyttöliittymä viittaa digitaalisilla alustoilla tavallisesti niihin tietokoneen osiin, jotka ovat vastuussa ihmisen ja tietokoneohjelman suorasta vuorovaikutuksesta. Siihen sisältyvät mm. ohjelman tarjoamat toimintavaihtoehdot, miten ne ilmenevät näyttöpäätteellä ja käyttäjän fyysinen interaktiotapa (esimerkiksi hiiren tai näppäimistön kautta). Pelisuunnittelija Ian Schreiber jakaa pelikäyttöliittymän kahteen oleelliseen osaan: pelaajasyötteeseen ja tulosteeseen, jossa tuloste viittaa ohjelman pelaajalle antamaan palautteeseen. (Schreiber & Sohn 2009) Pelisuunnittelussa käyttökokemus- ja käyttöliittymäsuunnittelu nivoutuvat välillä yhteen niin tiiviisti, että on vaikea erottaa kumman alle jokin pelin

osa kuuluu (Riot Games 2018). Opinnäytetyössä käytän pelikäyttöliittymä termiä löyhästi: se pitää sisällään pelinäkömien visuaalisten elementtien asettelun ja niiden yhteistyön pelin muiden osien kanssa osana pelikokemusta, vaikka ne eivät aina olisi suoran pelaajainteraktion osa.

Pelikäyttöliittymissä on tämän syöte-tuloste -tehtävän lisäksi siirtymäimmersioon liittyviä vaatimuksia. Fiktionaalisiin, siirtymäimmersioon nojaaviin peleihin liittyy vahvasti diegeettisyys. Diegesis on Genetten narratologian termi, joka viittaa ”tarinan eli kerrottujen tapahtumien ja kerrotun maailman tasoon” (Tieteen termipankki 2019). Termi on lainattu pelikäyttöliittymäkeskusteluun, jossa diegeettinen käyttöliittymä viittaa yhteen pelikäyttöliittymätyyppiin Fagerholtin ja Lorentzonin FPS-pelien neljän pelikäyttöliittymän mallista, johon kuuluvat ei-diegeettiset, diegeettiset, spatiaaliset ja metakäyttöliittymäelementit (Fagerholt & Lorentzon 2009, 49, 52). Ei-diegeettiselle pelikäyttöliittymälle ominaisia ovat pelimaailmaan kuulumattomat, päällikerroksmaisesti käyttäytyvät käyttöliittymäelementit (Fagerholt & Lorentzon 2009, 73) siinä missä diegeettiset elementit ovat pelimaailmaan upotettuja, avatarille näkyvillä olevia käyttöliittymäelementtejä (Fagerholt & Lorentzon 2009, 75). Diegeettiset pelikäyttöliittymät ovat nostaneet suosiotaan ensimmäisen persoonan ja kolmiulotteista virtuaalista tilaa käyttävien pelien johdosta. Ei-diegeettisten käyttöliittymien vahvuus taas on runsaan informaation kommunikoiminen pelaajalle ja ne ovatkin joidenkin mielestä ihanteellisia tarinavetoisille peleille (Stonehouse 2016). Toisaalta vähäiseen fyysiseen interaktioon pohjautuvat narratiiviset pelit pärjäävät myös minimalistisella käyttöliittymällä, jos pelaajalle ei tarvitse kommunikoida reaaliaikaista informaatiota (Riot Games 2018). Visual novelien (ks.8) pelikäyttöliittymiä voidaan tältä ja tekstilaatikkokonventionensa pohjalta kuvata lähtökohtaisesti ei-diegeettisiksi. Loogisesti voisi ajatella, että peleissä, joissa narratiivi on keskiössä pelikäyttöliittymän diegeettisyys olisi hyvinkin tärkeä osa siirtymäimmersiota ja ei-diegeettisyys häiritsevää pelikokemukselle. Pelitutkimuksen professori Kristine Jörgensen havaitsi kuitenkin tutkimuksessaan seuraavaa (Jörgensen 2011):

“---the general tendency was that players accept the user interface regardless of whether it is present as overlays or made invisible or a part of the natural environment as long as it provides necessary information at the appropriate moments.”

Myös Fagerholt ja Lorentzon tekivät saman havainnon: ei-diegeettiset käyttöliittymät eivät vaikuta negatiivisesti pelaajan pelikokemukseen, vaan ne hyväksytään osaksi pelimaailmaa ikään kuin vaihtoehtoisena universumina. Ne toimivat samaan tapaan kuin

vaillinnainen pidättäytyminen epäuskottavien elementtien huomaamisesta fiktiossa (suspension of disbelief). (Fagerholt & Lorentzon 2009, 67.) Jörgensenin tutkimuksessa oli myös pelaajia, jotka kokivat ei-diegeettisen pelikäyttöliittymän häiritsevän pelikokemusta, ja mainitsivat näistä eritoten FPS-pelin käyttöliittymät. Suurimmalla osalla testiryhmästä oli kuitenkin yllä mainittu kokemus pelikäyttöliittymistä. Mielenkiintoisesti yksi testiryhmän pelaajista otti tutkimuksen haastattelussa ei-diegeettisten elementtien hyväksynnästä fiktionaalisessa maailmassa esimerkiksi sarjakuvien puhekuplat. (Jörgensen 2011) Tämä puoltaisi nimenomaan tekstuaalisen pelikäyttöliittymän näkymättömyyttä pelaajalle, hyväksymmehen tottumuksesta puhekuplat sarjakuvissa ja tekstitykset elokuvassa osaksi niitä, joten miksi emme sitten tekstilaatikkoo visual novelissa? Uusmedian tutkija Janet Murray (viitattu Jörgensen 2011) lisää, että peleissä immersioista on vastuussa nimenomaan interaktio eikä niinkään audiovisuaalinen realismi. Tästä voimme johtaa kysymyksen: millaista interaktiota peliltä vaaditaan, että ei-diegeettinen käyttöliittymä ei missään vaiheessa rekisteröidy pelaajalle tai häiritse tämän siirtymäimmersiota? Riittävätkö esimerkiksi interaktiivisen narratiivin valinnat ainoaksi interaktioksi? Calleja kritisoi Murrayn, ja muita samankaltaisia teorioita mm. Gareth Scottilta, Michael Mateasilta ja Andrew Sterniltä, liian yksinkertaistetuksi immersion ja toimijuuden määrittäjäksi, vaikka lähestyykin interaktiota tässä kohtaa nimenomaan kinesteettisen osallisuuden avatarin ohjaamisen (Calleja 2011, 55–56) eikä niinkään narratiivisen toimijuuden kautta.

Jos tarkastelemme narratiivisia pelejä, jotka toimivat tietokonealustalla ja ei-diegeettisillä käyttöliittymillä, lähestymme web- ja tietokonesovellusten käyttöliittymäsuunnittelua. Tietokonepelaaja, jolla ei ole saavutettavuusvaatimuksia tai paljon kokemusta peleistä, on tottunut internet-selailun myötä käyttämään tietokoneella lähinnä hiirtä (Sinclair 2018). Ohjelmistotutkija Neil Brown esittää Fittsin lain (Fitt's law), jossa hiiren käyttämisen helpoutta määrittää se, kuinka iso klikattava kohde on ja kuinka kaukana se on nuolesta. Kun pelaajan syöte tapahtuu hiirellä, tietokonenäytöillä on myös etuna niiden liikkeen pysäyttävät reunat, jotka mahdollistavat nopean ja epätarkan hiirenliikkeen (Brown 2015). Pelikäyttöliittymät ovat (ehkäpä monialustaisten julkaisujen ja älylaitteiden pienten näyttöpäätteiden myötä) nähdäkseen menneetkin suuntaan, jossa käyttöliittymän ikonit tai niiden aktivointialueet ovat suuria. Yleisesti pelikäyttöliittymissä painotetaan visuaalista ilmettä, jossa suunnitellaan yhdenmukaisuuden periaatteella typografia, ikonografia, asettelu, värit- ja muotokieli sekä käyttöliittymäanimaatiot. Elementit asetellaan käyttöliittymään pitäen silmällä niiden hierarkiaa, jossa toisiinsa liittyvät elementit pyri-

tään laittamaan lähelle toisiaan. Käyttöliittymäanimoinnit tukevat responsiivisuuden kommunikointia pelaajalle, johdattavat katsetta elementtien välillä ja tahdittavat pelikokemusta pelin tematiikan mukaan. (Riot Games 2018)

Tietoisuus saavutettavuudesta pelikäyttöliittymien suhteen on lisääntynyt viime vuosina (Sinclair 2018) ja koska tekstipainotteiset interaktiivisen narratiivin pelit eivät nojaa kinesteettisiin pelimekaniikkoihin, ne ovat useille pelaajille helposti saavutettavia ja muokattavia. Mainitsen lyhyesti aineiston havainnoinnissa värisokeudesta ja helppolukuisuudesta, mutta rajaan saavutettavuuden muuten pois opinnäytetyöstä.

Luvussa 6.2.3 vertailimme interaktiivista narratiivia sisältävien pelien käyttöliittymiä ja miten ne vaikuttivat pelikokemukseen. Näistä havainnoista pystymme johtamaan päätelyyn, että yleisten pelifunktioiden, kuten asetusten tai pelintallennuksen lisäksi interaktiivisen narratiivin peleissä oleellista on kommunikoida pelaajalle selkeästi narratiiviin vaikuttava informaatio: kuinka tärkeä valinta on, mitä kaikkea valintaan sisältyy ja mitä siitä mahdollisesti seuraa, mitä tarinassa tapahtui aiemmin, milloin on interaktiota ja onko interaktiotilanteella aikaraja.

7.3 Teksti ja sen luettavuus

Peli, jossa ensisijainen tarinankuljetuksen muoto on teksti, joutuu huomioimaan tekstin ulkoasun ymmärrettävyyttä ja luettavuutta. Typografiassa käytetyissä termeissä tarkastellaan ihmisen kykyä hahmottaa visuaalisia kirjain- ja sanakuvia sekä niistä muodostuvien lauseiden ymmärtämisen ja neurologisen käsittelyn helppoutta. Peleissä ilmenee sekä staattista että liikkuvaa tekstiä. Käyn ensin läpi opinnäytetyölle oleellisia typografisen suunnittelun perusteita staattisessa tekstissä ja sen jälkeen liikkuvan tekstin eroavaisuuksia.

Typografiassa tekstiä pidetään tavallisesti onnistuneena silloin kun se on helppolukuista. Luettavuus muodostuu tekstin helppolukuisuudesta (readability) ja tunnistettavuudesta (legibility), jossa tunnistettavuus viittaa kirjain- ja sanakuvien hahmotukseen. (Itkonen 2007, 70.) Professori Sofie Beierin mukaan tekstin helppolukuisuus ei ole universaalia – siihen vaikuttavat lukijan etäisyys tekstistä, valaistus, mediatyyppi, yksilöllinen kokemus ynnä muut muuttujat (Beier 2012, 11). Luettavuutta parannettaessa täytyy siis ottaa ensisijaisesti huomioon ympäristö, jossa kirjaintyyppi tulee toimimaan ja valita siihen paras mahdollinen vaihtoehto, vaikka se ei muissa ympäristöissä suoriutuisi yhtä hyvin. Pelin

digitaaliseen käyttöliittymään valittu kirjaintyyppi ei välttämättä sovi pelin markkinoinnin painomateriaaliin.

Milloin teksti on luettavuudeltaan hyvää? Beier esittää, että lukemisen ollessa mahdollisimman vaivatonta ja lukijan sisäistäessä luetun sisällön, teksti on helppolukuista; ei niinkään silloin kuin lukeminen on nopeaa (Beier 2012, 12). Peleissä pelaajan lukunopeudella on kuitenkin väliä muun muassa ajoitettujen ja quick-time eventien valinnoissa; siinä kuinka nopeasti pelaaja sisäistää tekstin sisällön tehdäkseen informoidun valinnan aikarajan sisällä.

Kineettinen typografia eli liiketypografia (Hillner 2009, 36) tuo luettavuuteen uusia haasteita sekä ilmaisumahdollisuuksia. Filosofi Edmund Husserl esittää käsitteet protension ja retention, jotka kuvaavat ihmisen temporiaalisen etenemisen havaitsemista ja ymmärrystä. Ihminen muodostaa mielikuvaa nykyhetkestä jatkuvassa jännitteessä, jossa protension on lukijan odotus tapahtuvasta ja retention on lukijan menneen uudelleenjärjestelyä. Tekstin lukeminen on täten dynaaminen prosessi, jossa peräkkäisten lauseiden järjestys muuttaa lukijan perspektiiviä. (Hillner 2009, 129–130.) Visual noveleille yleinen tekstuaalinen tehokeino on juokseva leipäteksti, jossa teksti voi imitoida puhetta sanojen tahdituksen kautta. Esimerkiksi epäröivän hahmon dialogissa yksittäisten sanojen välissä saattaa olla pidempi ilmestymisväli, jolloin pelaajan lukiessa tekstiä sanojen temporiaalinen ero synnyttää illuusion katkeilevasta puheesta (kuvio 16). Kineettisen typografian erikoisuus on juurikin ihmisen temporiaalisen hahmotuskyvyn hyödyntäminen (Hillner 2009, 128–129). Mutta mitä tapahtuu tekstin ymmärtämiselle esimerkiksi pelissä, jos kineettinen teksti katoaa ruudulta, kun narraation jälkimmäinen lause on odotusten vastaisesti ristiriidassa edeltävän kanssa? Pelaaja ei pysty silmillään palaamaan edelliseen lauseeseen uudelleenjärjestelläkseen tapahtumien kulkua toisin kuin staattisessa tekstissä.



Kuvio 16. Kolme esimerkkiä yleisistä kineettisen tekstin temporaalisista tehokeinoista narraati-
ossa ja dialogissa. Tekstinjuoksutus kirjain kirjaimelta, nopeusvaihtelu lauseen
sisällä varsinkin välimerkkien kohdalla ja puhettavan imitointi. Linkki lähteissä.

Ihmisen lukuprosessissa vaikuttavat sakkadit eli nopeat silmän liikkeet fiksaatiokohdasta toiseen. Silmä liikkuu sakkadeissa horisontaalisesti sanasta sanaan ja vertikaalisesti rivien välillä, keskittyen ensin verkkokalvon keskellä olevaan sanaan, kunnes pomppaa verkkokalvon lähireunan sumeaan sanaan. Pitkät sanat luovat pitkiä sakkadeita. (Beier 2012, 86–87.) Jos juokseva teksti tulee näkyville hitaammin kuin millä nopeudella lukijan sakkadit etenevät, lukeminen ja ennakoiva sanojen tunnistus vaikeutuu. Täten pelaajat, jotka ovat tottuneet lukemaan nopeasti, todennäköisesti vaativat käyttöliittymältä mahdollisuuden joko nopeuttaa juoksevaa tekstiä tai poistaa juoksutuksen kokonaan. Tähän mennessä olen tekstuaalisissa peleissä törmännyt kolmeen juoksevaan leipätekstityyp-
piin; kirjain kirjaimelta, sana sanalta tai rivi riviltä ruudulle ilmestyvään tekstiin. Henkilökohtaisesti koen hyvin nopeasti (70+ kirjainta sekunnissa) ilmestyvän kirjain kirjaimelta juoksutuksen olevan miellyttävin pitkäaikaisessa lukemisessa.

Beier esittää, että kirjaintyyppien lukunopeuksissa on eroja; tähän mennessä toteutetut testit eivät vain ole olleet tarpeeksi tarkkoja erojen huomaamiseen (Beier 2012, 12). Peleissä typografia on usein temaattista. Koristeellisia display-kirjaintyyppejä käytetään jopa leipätekstissä, koska lähtökohtana on pelin teemaan sopiva eikä niinkään pelaajalle helppolukuinen fontti. Helppolukuisuus ei kuitenkaan sulje pois tematiikkaa. Kirjaintyyppin

ei tarvitse olla yksitoikkoinen ollakseen luettava: pitkissä teksteissä saattaa olla jopa suotavaa, että kirjaintyyppi on ns. dynaaminen, jotta lukijan mielenkiinto säilyy. Graafikko Markus Itkonen mukaan dynaamisuus syntyy kirjainten suuresta viivakontrastista ja eloisista, käsin kirjoittamisen muistumista kirjainten muodoissa (Itkonen 2015, 90–91). Antiikvoissa eloisuus tulee lähinnä pääteviivallisuudesta, groteskeissa eloisuus nojaa kirjainten vuorovaikutuksen synnyttämiin sanakuviin. Itkonen antaa dynaamisen groteskin esimerkiksi humanistisen Calluna Sans -kirjaintyyppin. (Itkonen 2015, 90–91.) (kuvio 17)

Calluna Sans

abceghjmps

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Kuvio 17. Calluna Sans -kirjaintyyppin regular-leikkaus omana taittona.

Käyttöliittymäsuunnitteljan harkinnan varaan jää arvioida kuinka pelinäkymien usein kii- reiset grafiikat vaikuttavat kirjaintyyppin dynaamisuuden tarpeeseen; Sopiiko yksitoikkoi- nen kirjaintyyppi paremmin käyttöliittymän visuaaliseen hierarkiaan, vai pitäisikö sen olla dynaaminen tukeakseen muuta peligrafiikkaa ja animaatiota? Lisäksi, koska pienikokoi- sessa tekstissä ihmisen verkkokalvon keskikohta havaitsee ison määrän kirjaimia yhtai- kaa, ihmisen silmälle on tällaisessa tekstissä raskasta lukea paljon sisäistä vaihtelua si- sältävää kirjaintyyppiä. (Beier 2012, 87.) Koska dynaamisuus perustuu nimenomaan si- säiseen vaihteluun, pelin pienen pistekoon tekstiseiniä varten kannattaa ehkä valita ta- sapaksu kirjaintyyppi temaattisen sijaan.

Pelin useamman rivin leipätekstissä pätee painomedian typografian “tasavärisyyden” tai “rytmin” ihanne luettavuuden optimoinnissa. Rivi-, sana- ja merkkivälien ollessa harmo- niassa, positiivinen leipäteksti näyttää tasaisen harmaalta ilman mustia tai valkoisia kes- kittymiä. Leipäteksti on harmonista, kun sen kirjainten sisällä ja ulkopuolella on yhtä pal- jon tyhjää tilaa. (Beier 2017, 128–129; Cheng 2005, 218.) Aiemmin mainittu, digitaalisille

näytöille sopiva leveä kirjaintyyppi vaatii täten enemmän kirjainväliä kuin kapeat kirjaintyytit. Paksummat leikkaukset vaativat kapeat kirjainvälit. (Beier 2017, 128–129) Tiettyjä poikkeuksia on. Groteskien kanssa täytyy olla varovainen; niiden kirjainväli on usein pienempi kuin niiden sisäinen tyhjä tila (Beier 2017, 131). Myös pienen pistekoon teksti vaatii hiukan leveämmän kirjainvälin (Cheng 2005, 218).

Tasavärisyys ja tekstin kirjainten tyhjien tilojen suhde kärsii eritoten pelitypografiaan usein lisätyssä stroke-efektissä. Varsinkin valkoinen viiva tumman kirjaimen ympärillä luo optisen harhan, jossa viiva vaikuttaa kontrastissa valkoisemmalta kuin on ja ohentaa kirjaimen viivanpaksuutta ihmissilmälle (Beier 2012, 153). Tästä voidaan päätellä, että viiva myös syö kirjaimen tunnistettavuudesta vastuussa olevia päätteitä ja paksuusvaihtelua. Drop shadow -efektissä taas kirjainten välinen tila kapenee ja vääristyy, ohentaen lisäksi epätasaisesti sanavälejä. Mitä vaihtoehtoja pelikäyttöliittymän typografialle sitten on tilanteissa, joissa taustagrafiikka on kiireinen ja väreiltään vaihtuva? Totesimme Dragon Age: Inquisitionia havainnoidessamme, että tekstin alle oli lisätty lähes näkymätön taustahohto tai -tummennus (ks.6.2.3). Tämä ratkaisu hillitsee taustagrafiikan kontrastia suhteessa tekstiin. Wolf Among Usissa taas tekstitysten väri muuttui eri kohtauksien värimaailman vaihtuessa (ks.6.2.3). Jos on pakotettu käyttämään stroke tai drop shadow -efektejä voi pyrkiä vähentämään viivan ja kirjaimen välistä kontrastia ja valitsemaan paksumman leikkauksen.

Näyttöpäätteiden typografiassa avainasemassa on näytön pikselitiheys (Itkonen 2015, 118). Tällä hetkellä suurin pikselitiheys, 807 ppi, on Sonyn Xperia XZ Premium -älypuhelimessa (Wikipedia 2019b), mikä tarkoittaa, että teknologia on saavuttanut ja ylittänyt kirjainmuotoilija Gerard Ungerin 700 ppi:n rajan, jossa Ungerin arvion mukaan tekstin-toisto on yhtä hyvä kuin painetussa mediassa (Itkonen 2015, 119). Esimerkiksi tietokonealustoilla pikselitiheys on kuitenkin vielä huomattavasti alhaisempi: standardi on nykyään 90-100 ppi (Itkonen 2015, 118). Pelikäyttöliittymän typografiassa pitää siis toistaiseksi ottaa huomioon valitun pelialustan näytön pikselitiheys, ja valita varsinkin pienen pistekoon tekstissä suurehkon x-korkeuden ja hyvän tunnistettavuuden kirjaintyyppi.

Negatiivisen ja positiivisen tekstin helppolukuisuuden vertailussa ei ole toistaiseksi päästy yhteisymmärrykseen voittajasta. Toisin kuin painotekstissä, jossa muste voi levitä ja tukkia kirjainten sisäisiä ja välisiä tiloja (Itkonen 2007, 111), digitaalisessa ympäristössä negatiivinen teksti ei ole yhtä riskialtista. Havainnoidessani opinnäytetyön aineistoa totesin, että suurin osa käyttöliittymistä käyttää negatiivista tekstiä. Kova kontrasti

negatiivisessa tekstissä lisää tunnistettavuutta (paras tulos tulee valkoisesta tekstistä pihkimustalla taustalla), mutta huonontaa luettavuutta. (Yalanska 2016) Suuri viivakontrasti tekee tekstistä silmiä rasittavaa luettavaa (Itkonen 2007, 111). Ympäröivä tumma tausta myös syö vaaleaa tekstiä. Käytännön keino parantaa luettavuutta on laskea valkoisen kirkkautta 5% ja valita kirjaintyypille tarpeeksi paksu kirjainleikkaus. (Yalanska 2016) Tumma tausta tukee erityisesti graafista materiaalia kuten kuvia (Yalanska 2016), mikä on luultavasti syy siihen, että monet, varsinkin yksityiskohtaista grafiikkaa sisältävät pelit ovat tummanpuhuvia ja käyttävät negatiivista tekstiä.

Typografia- ja käyttöliittymäsuunnittelijan kannattaa jo alussa tehdä yhteistyötä käsikirjoittajan kanssa, koska luettavuuteen vaikuttavat myös tekstin sisältö sekä sen kieliopilliset valinnat. Aktiivista ääntä käyttävät lauseet ovat nopeammin luettavia kuin passiivista ääntä käyttävät (Beier 2012, 14.) Lukuprosessi ja -nopeus muuttuu myös riippuen siitä, onko lukija suuntautunut lukemaan tekstiä mielessään jokin tietty tehtävä tai suorittaminen. (Beier 2012, 18.) Tämä vaikuttaa eritoten peleissä, jos pelaajalla on itseasetettu tai tekijän määrittämä tavoite tekstiin liittyen kuten avainsanojen löytäminen. Lukeminen muuttuu tällöin helposti silmäilyksi. Mitä tulee kieliopillisiin valintoihin, kirjallisuudessa käytetään rivinvaihto- ja välimerkkitekniikoita, joilla manipuloidaan ja rytmitetään lukemista. Välimerkeistä piste, kysymysmerkki, huutomerkki ja kaksoispiste luovat pitkän tauon. Puolipiste, em-viiva ja sulkeet luovat keskipitkän tauon ja pilkku lyhyen tauon. (Stanbrough 2004, 66–68.) Toisin kuin hyvinkin kokeellisessa painokirjallisuudessa, tekstuaalisissa peleissä ei tavallisesti käytetä kokeilullista kielioppia lukunopeuden manipuloimiseen. Peleissä samantapaista affektiivista osallisuutta tekstissä luodaan aiemmin mainitulla kineettisellä typografialla.

Digitaalisten pelien kehitykseen käytettävä teknologia asettaa rajoitteita pelien typografiselle suunnittelulle. Osa pelinkehityksen pelimooottoreista on ns. talon sisäisiä työkaluja, joiden teknisiä yksityiskohtia ei jaeta julkisuuteen (Stead 2009), mutta esimerkiksi Unity Technologiesin suosittu pelimooottori Unity 3D asettaa rajoituksia pelikäyttöliittymän tekstin hallitsemiseen. Tekstistä saattaa tulla sumeaa eri alustoilla ja näyttökoilla, tekstiin liittävien efektien valikoima on rajattu, tekstin asettelu ja -muotoilu on rajattua ja lokalisointi on vaikeaa. (Dupuis 2018)

Pelikäyttöliittymän lokalisaatio tuo omat haastensa typografiaan. Kirjainmuotoilija Terrence Weinzierl painottaa eri kielten kirjoitusjärjestelmien muoto- ja varsinkin kokoeroja

72 ppi:n pikselitiheydessä. Latinalaiset, kreikkalaiset ja kyrilliset aakkoset ovat vielä suhteellisen samankokoisia, mutta sellaisten kielten kuin heprean, arabian, korean ja thai-kielen ulkoasut poikkeavat latinalaisista aakkosista niin paljon, että lokalisointi pitäisi suunnitella etukäteen. Osaa, kuten arabiaa, kirjoitetaan myös oikealta vasemmalle. (Weinzierl 2015)

Koska luvussa 8 käsittelemäni visual novelit ovat edelleen pääasiassa japanilaisen peliteollisuuden genre, niiden pelikäyttöliittymät on suunniteltu japanilaiselle kirjoitusjärjestelmälle. Japanilainen kirjoitusjärjestelmä on ulkoasultaan hyvin samankaltainen kiinalaisen ja korealaisen järjestelmän kanssa, joten kaikkiin kolmeen voi varovaisesti soveltaa tämän luvun ehdotuksia.

Japanilaiseen kirjoitusjärjestelmään kuuluu kolme kirjainmerkkijärjestelmää: Kanjit, hiraganat ja katakanat. Perinteisesti painomediassa japanilainen teksti kirjoitetaan pystysuunnassa ja oikealta vasemmalle, mutta digitaalisilla alustoilla japania kirjoitetaan latinalaisten aakkosten tapaan vaakasuunnassa ja vasemmalta oikealle. Käytössä ovat Gothic ja Mincho -kirjaintyypit, joista Gothic vertautuu länsimaissa groteskeihin ja Mincho antiikvoihin. Sanavälejä ei käytetä. Japanilainen teksti on ulkoasultaan suorakulmaista eikä siinä ole juuri korkeusvaihtelua. Täten esimerkiksi taitossa ja käyttöliittymissä sitä ympäröiviin visuaalisiin elementteihin sopii yhtenäisyyden kannalta enemmän suorakulmaisuus kuin pyöreys. Jos pyöreät elementit ovat välttämättömyys, kompromissina lisätään elementtien ja tekstin välistä negatiivista tilaa; usein noin 1,5-2 kirjainmerkin verran.

Englannin kielessä suositeltu maksimirivinpituus on noin 60–75 merkkiä ja suomen kielessä ihanteellisena pidetään noin 55-60 merkkiä, mutta japanissa se on niinkin pieni kuin 15–35 merkkiä. (Ambrose & Harris 2008, 106; Itkonen 2007, 84; Nagase 2016) Japanilaisten ja länsimaalaisten visual noveleiden keskinäisessä lokalisoinnissa pitää lisäksi ottaa huomioon kirjainkoko ja riviväli. Koska japanilaiset kirjainmerkit ovat suorakulmaisia ja versaalikorkuisia, teksti vaikuttaa isommalta kuin se olisi latinalaisten aakkosten vastaavissa arvoissa. Jos lokalisointi tekstissä halutaan säilyttää sama tilankäyttö ja luettavuus, vaaditaan siten tekstin kirjainkoon pienennystä ja rivivälin suurennusta. Suunnittelija Eiko Nagase (Nagase 2016) suosittelee ensisijaisesti kirjainkoon pienennystä 15 prosentilla ja toisijaisesti rivivälin suurennusta 10 prosentilla. Lyhyemmissä teksteissä, eli monien pelien tapauksissa, ei ole välttämättä tarpeen muokata molempia arvoja. Japanilaisia visual noveleja länsimaihin lokalisoidessa ei pidä käyttää pelisovellusten alkuperäisiä Gothic tai Mincho -kirjaintyyppejä vaikka niiden kirjoitusmerkistöstä

usein latinalaiset aakkoset löytyvätkin. Sanavälien ja kerning-pöytien olemattomuus tekee näiden kirjainperheiden latinalaisten aakkosten leipätekstistä vaikealukuista.

Kanjiensa ansiosta japanilainen teksti on lyhyempää kuin monissa latinalaisissa aakkosissa käytävissä kielissä. Täten lokalisoitavien käyttöliittymien tekstilaatikat pitäisi suunnitella skaalautuviksi ja varata niille ylimääräistä tilaa, jos halutaan säilyttää miellyttävä asettelu. Muuten joudutaan turvautumaan esimerkiksi liian pieneen pistekokoon, kapeisiin kirjaintyyppeihin tai muokkaamaan itse tekstin sisältöä, pahimmassa tapauksessa jopa lyhentämään pelihahmojen nimiä (kuvio 18). Koska eri kielten tekstipituudet voivat heitellä rajustikin (Wordminds 2017), käyttöliittymäsuunnittelija hyötyy yhteistyöstä lokalisaation kääntäjän kanssa. Mikäli tämä ei ole mahdollista, suunnittelija voi käyttää kielikohtaisia arvioita siitä, tarvitaanko valikkoihin tai tekstilaatikoille lokalisaatiossa lisätilaa vai voitaisiinko niitä pienentää vapauttamaan tilaa pelin muulle grafiikalle.



Kuvio 18. Capcomin Ōkami-pelin (2006) "Ushiwaka" nimisen sivuhahmon nimi muutettiin englanninkielisessä lokalisaatiossa nimeen "Waka". Huomaa myös väri vaihdos, furiganat kanjien yläpuolella ja tekstin asettelu väljyys puhekuplan muotoon tehdyssä tekstilaatiossa.

8 Visual novel

Luvussa 6 käsittelimme länsimaisia interaktiivisen narratiivin pelejä. Japanissa on kuitenkin ollut jo 1980-luvulta lähtien videopeligenre, jonka koko viehätys perustuu pelaajan interaktioon tekstipainotteisen narratiivin kanssa. Genren peliä on kutsuttu visual noveleiksi (ビジュアルノベル).

8.1 Visual novelien konventioita

Tässä luvussa esitellyt pelit eroteltaisiin ja luokiteltaisiin Japanissa joko visual noveleihin (NVL/ノベル) tai seikkailupeli (ADV/AVG/アドベンチャーゲーム) -ylägenren peleihin (Wikipedia 2019c). Koska länsimaissa tällaista erottelua ei kuitenkaan tehdä, ja länsimaaisessa Visual Novel Database -tietokannassa samaa peliä saatetaan merkitä sekä NVL- että ADV-tunnisteilla, kutsun peliä opinnäytetyössäni yleisesti visual noveleiksi (Visual Novel Database 2019).

Pelisuunnittelija Kotaro Uchikoshi määrittää visual novelit videopeleiksi, jotka erikoistuvat valitsemiseen. Genrelle on kehittynyt vuosien saatossa visuaalisia ja mekaanisia konventioita, mutta sen alle kuuluvat myös mm. sokeille pelaajille suunnatut Real Sound: Kaze no Regret -audioseikkailupelin (1997) kaltaiset pelit, joissa ei ole ollenkaan grafiikkaa ja jotka perustuvat puhtaasti pelkkään audioon. (Uchikoshi 2013) Visual noveleista ja sen alagenreistä on tehty vähän akateemista tutkimusta Japanissa, joten opinnäytetyön lähteisiin valikoitui siksi lähinnä länsimaalaisten korkeakouluopiskelijoiden ja harrastajien tutkimusta genren ympäriltä.

Pelijournalisti Brian Crimmins esittää, että vuonna 1983 ilmestynyt The Portopia Serial Murder Case -murhamysteeripeli olisi ollut visual novel -genren ensimmäinen merkki-paalu. Pelin ensimmäisen persoonan kaksiulotteinen, staattinen pelinäkymä periytyi myöhempiin japanilaisiin peleihin ja pelistä otettiin pelimekaanisia vaikutteita mm. mysteeri- ja pulmapeleihin. Tokimeki Memorial (1994) taas oli todennäköisesti ensimmäinen tietokonepeli, jonka pelimekaniikka perustui ”hahmo taustalla” pelinäkymälle. (Crimmins 2016.) (kuvio 19)

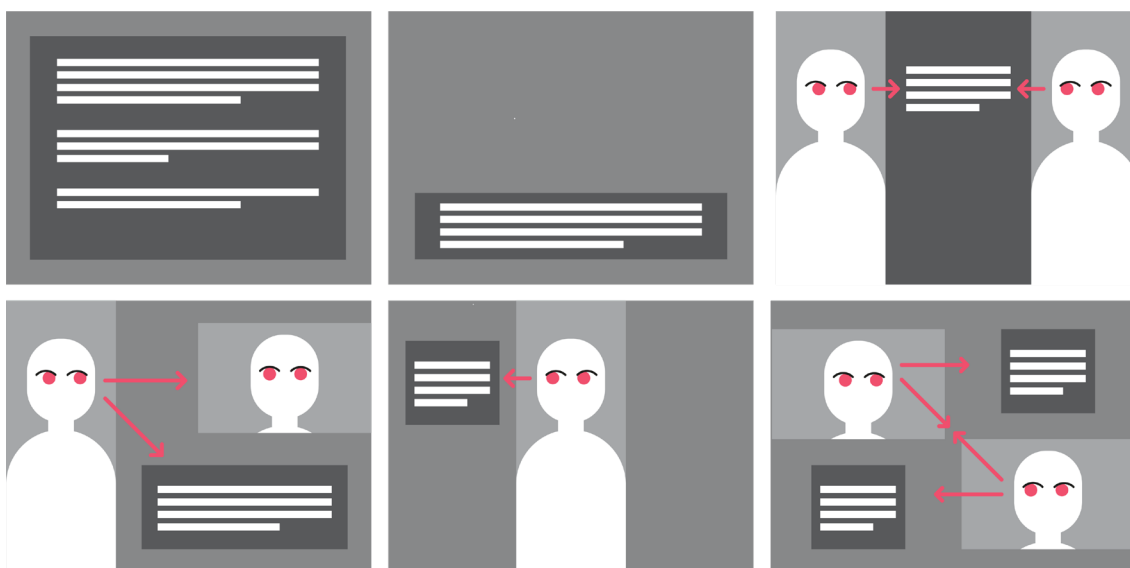


Kuvio 19. The Portopia Serial Murder Case -murhamysteeripeli (1983) ja Tokimeki Memorial -visual novel (1994) . Tokimeki Memorial oli ensimmäinen seurustelupeleissä nykyään tuttua pelinäkömää käyttänyt peli.

8.2 Tapaus Lamento: Beyond the Void ja DRAMAtical Murder

Lamento: Beyond the Void on Nitro+CHiRALin (Nitroplus pelistudion alatuotantolinja) ADV-peli (Visual Novel Database 2019; Nitro+CHiRAL 2019), joka ilmestyi vuonna 2006 ja jossa väittäisin olevan hyvin paljon klassisten visual novelien ja japanilaisen sarjakuvakerronnan ominaisuuksia. Peliä ei ole lokalisoitu länsimaihin ja sen kohderyhmänä ovat nuoret naiset. Sen kesto on noin 30–50 tuntia riippuen kuinka monen NPC:n narratiivin pelaaja pelaa läpi. (Visual Novel Database 2019.) Se kuuluu kevyeseen vaihtoehtoisnarratiivin interaktioon ja siinä on puurakenteen narratiivi. Peli määrittelee pelaajavaihtoehtojen pisteytyksen kautta minkä NPC:n tarinareitille pelaaja ajautuu alun ”yleisen reitin” jälkeen (B’s LOG 2008, 88). Lamenton immerssiokokemus on mielenkiintoinen, ja koen siihen liittyvien osallisuuksien välillä katoavan riippuen siitä, kuinka pelaaja kokee ei-diegeettisen käyttöliittymän ja peligrafiikan kerrokset.

Lamento: Beyond the Voidin alkuperäinen pelialusta oli PC-tietokone ja sen pelikäyttöliittymä suunniteltiin 4:3 kuvasuhteen näytölle. Tämä tarkoitti, että pelikäyttöliittymä on neliön muotoinen, mikä itsessään on staattisempi muoto kuin useiden nykynäyttöjen horisontaalinen 16:9 kuvasuhde. Pelikäyttöliittymän elementtien asettelussa on paljon vertikaalisia ruutuja ja kamera liikkuu usein horisontaalisesti pitkin taustakuvia. (kuvio 20)



Kuvio 20. Lamento: Beyond the Void -visual novelin (2006) yleisimmät asettelut.

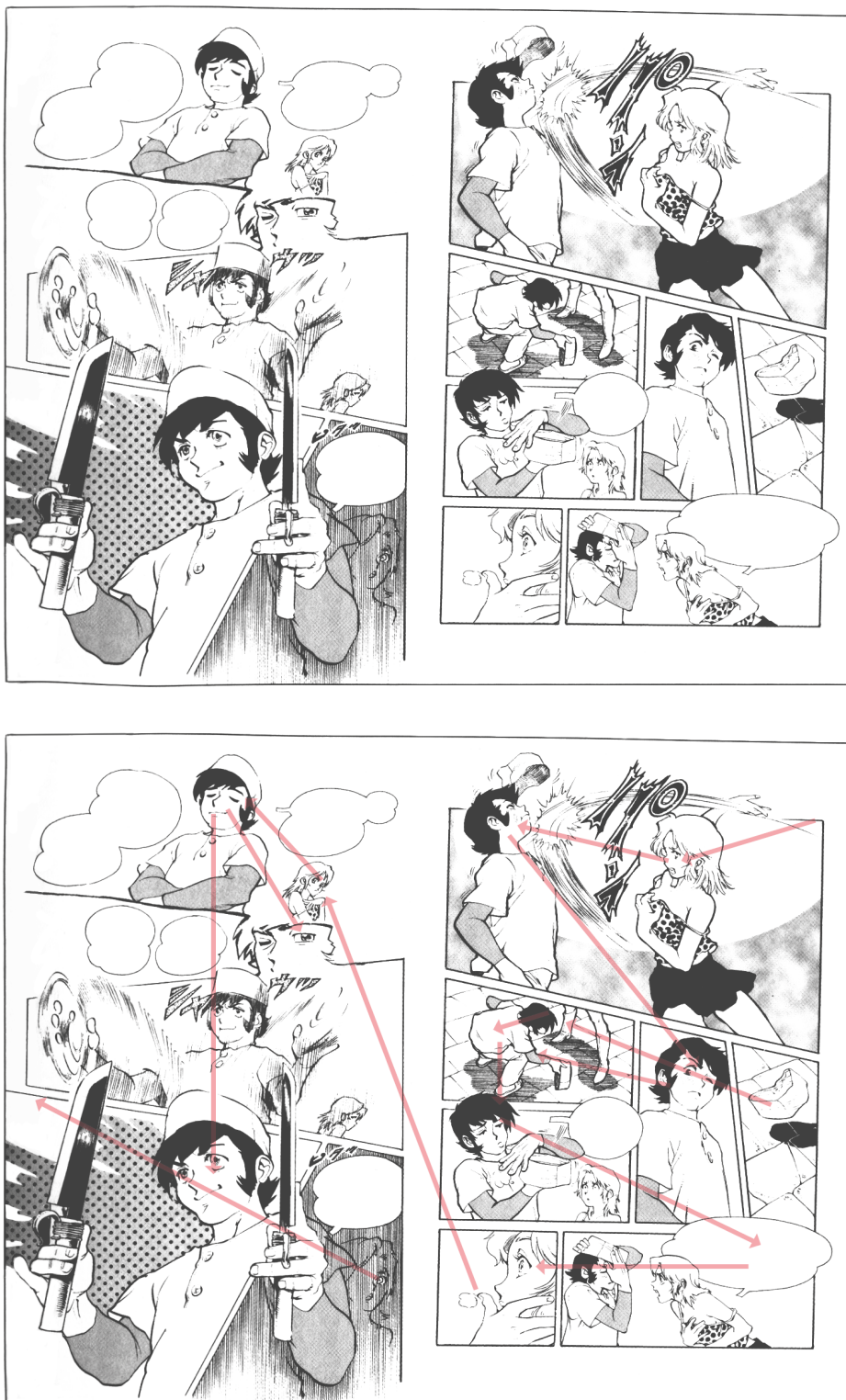
Lamentossa näkyy välillä NVL-peleihin liitetty pelinäköymä, jossa on koko ruudun peittävä läpikuultava tekstilaatikko taustakuvan päällä. Näkymää kutsutaankin visual novelien kehittämiseen tarkoitettussa Ren’Py-pelimoottorissa NVL-modeksi. (Rothamel 2019)

Tässä tekstilaatikossa on parhaimmillaan 13 tekstiriviä ja rivinvaihtoja tahdittamassa tekstiseinää. Silti suurimman osan peliajasta pelinäköymän tekstilaatikat ovat ns. leijuvia, osanäytöllisiä tai (useita) erillisiä laatikoita, jotka toimivat välillä jopa sarjakuvakuplamaisesti. (kuvio 22) Nämä tekstilaatikat liitetään ADV-peleihin ja niitä sisältäviin peleihin laitetaan myös ADV-tunniste (Visual Novel Database, 2019). Pienissä laatikoissa on maksimissaan neljä tekstiriviä ja rivinpituus vaihtelee laatikosta riippuen 5-13 sanan välillä. Autoplayssa nopein tekstinjuoksu on noin 30 kirjainta sekunnissa.

Lamenton narraatio on yksikön kolmannen persoonan imperfektissä, mikä mahdollistaa hahmonäkökulman vaihdon kesken pelin. Pelinäköymän ei näistä syistä tarvitse pyrkiä ensimmäisen persoonan näkökulmaan käyttöliittymässä. Hahmografiikoiden käytössä näkyy hyvin paljon japanilaisen sarjakuvakerronnan piirteitä: pelaajan katsetta ohjataan hahmon kasvojen ja katseensuunnan, ruutuviivojen, värikontrastin, negatiivisen tilan sekä vasemmalta oikealle, ylhäältä alas periaatteen mukaan. (kuvio 21) Lamenton proosamainen narraatio ei mahdollista puhujan nimen näyttämistä käyttöliittymässä ja puhuja tuodaan esille korkeatasoisen ääninäyttelyn ja pienten kasvoanimaatioiden kautta.

Pelaajan interaktio muodostuu valinnoista, jotka eivät ole dialogivaihtoehtoja tai narraatioon sopien kirjoitettuja, ja esitetään aina kahden valinnan parina keskellä pelinäköymää. Valintoja on pelin aikana yhteensä 20–24 riippuen valitusta narratiivista ja ensimmäinen valinta tulee noin tunnin peliajan jälkeen. Peli tai käyttöliittymä ei tarjoa pelaajalle informaatiota valintojen tärkeydestä tai seurauksista, joten varsinkin alussa valintoja tekee ilman minkäänlaista kontekstia mahdollisista seurauksista.

Lamentossa huomionarvoinen siirtymäimmersion rikkoutuminen tuli joidenkin taustagrafiikoiden perspektiivin ja syvyysvaikutelman puutteen myötä. Muun muassa oksistoa kuvaava taustakuva teki tietoiseksi pelinäköymän kerroksista, ja veti pois kohtauksesta, toisin kuin taustakuvissa, joissa horisonttiviiva oli pelaajahahmon silmän tasolla. Näissä kuvissa tuli helpompi spatiaalinen osallisuus, minkä aikana narraation kuvailukin oli helpommin kuviteltavissa ja keskittyminen ei harhaillut. Proosanarraatio tai hyyvin ei-diegeettisesti käyttäytyvä käyttöliittymä ei täten häirinnyt jos oli tilantuntua.



Kuvio 21. Japanilaisen kuvakerronnan katseenkuljetusta. Sarjakuvapiirtäjä Hiroshi Kanno esimerkkiaukeamat katseenkuljetuksesta omana muokkauksena (Kanno 2004, 86-87).



Kuvio 22. Lamento: Beyond the Void -visual novelin (2006) pelinäkymiä.

DRAMAtical Murder (2012) on saman pelistudion saman genren myöhempi tietokonepeli (Nitro+chiral 2019), joka tuli PlayStation Vitalle vuonna 2014 ja on jo selkeästi nykyaikaisempi pelikäyttöliittymäsuunnittelultaan. Se on Lamentoa hiukan lyhyempi ja nopeatahtisempi, mutta noudattaa samaa interaktiivisen narratiivin rakennetta ja pisteytyksen kautta edistymistä. Siinä on ensimmäisen persoonan preesens narraatio ja muutenkin nopealukuinen, aktiivinen ääni.

Pelissä on valitusta narratiivista riippuen noin 20-40 valintaa ja ensimmäinen valinta tulee puolentoista tunnin peliajan jälkeen. Puhujan nimen sijasta pienoismuotokuva tekstilaatikon vieressä ilmaisee puhujan henkilöllisyyden ja ääninäyttely tukee puhujan henkilöllisyyden erottamista. (kuvio 23) Vaikka pelinäköymä imitoi ensimmäisen persoonan näkökenttää, DRAMAtical Murderin pelaajahahmo ei pyri narratiiviseksi "self insert" hahmoksi, jossa pelaajan on tarkoitus asettua mauttoman ja hajuttoman pelaajahahmon paikalle, vaan on hyvin paljon näkyvillä oleva oma päähenkilönsä.

Verrattuna Lamenton liikkuviin ruutuihin ja laatikoihin, DRAMAtical Murderin käyttöliittymän ja sen muun peligrafiikan vaihtelu tulee lähinnä suuresta määrästä kohtauskuvituksia: se muistuttaa paikoittain enemmän sarjakuvaa tai animaatiota. Sen pelikäyttöliittymässä on dynaamiset vinot viivat ja linjat, ja sen tekstilaatikko pysyy pelinäköymän alaosassa ja vie noin kolmasosan ruudusta. Tärkeät asiat on keskitetty: tekstirivin alku ja hahmojen kasvot ovat linjassa viivojen kanssa, ja puhujahahmon pienoismuotokuva on nostettu ylemmäs niin että teksti, etuhahmo ja puhuja muodostavat silmälle helpon kolmion, jossa kasvojen pienoisanimaatiot jopa rekisteröityvät pelaajalle lukemisen ohessa. Taustagrafiikassa keskihorisontti ja yksi- ja kaksipisteperspektiivi antavat illuusion pelimaailman tilassa olemisesta ja NPC:stä seisomassa vastapäätä pelaajaa. Pelinäköymässä ei ole muita aktiivisia pelikäyttöelementtejä kuin autoplay, jossa sen päällä oleminen näkyy puhujahahmon takana. Negatiivisen tekstin luettavuuden tukena on temaattisen tekstilaatikon osittain tummempi tausta. DRAMAtical Murderissa hahmografiikoiden leveät ja ilmeikkäät asennot pääsevät paremmin oikeuksiinsa, koska niitä ei ole rajattu Lamenton tapaan vertikaalisen suorakulmion sisään: levitettyjen käsivarsien muodostamat linjat ohjaavat myös pelaajan silmää pitkin pelinäköymän elementtejä.



Kuvio 23. DRAMAtical Murder -visual novelin (2012) pelinäkymiä epävirallisella englannin kielen käännöksellä. DRAMAtical Murderista tehtiin muokattu versio Playstation Vitalle vuonna 2015. (Nitro+chiral, 2019)

8.3 Tapaus: Pyre

Pyre on länsimainen visual novel -hybridi, joka on itsenäisen pelistudio Supergiant Gamesin vuonna 2017 julkaisema roolipeli. (kuvio 24) Se on hyvä esimerkki länsimaissa viime vuosina lisääntyneestä visual novel -tietoisuudesta pelaajien ja pelinkehittäjien keskuudessa, ja siitä suosiosta, jota visual novel -genren vahvuuksilla voidaan saavuttaa. Pyrea on kuvattu ”visual novelmaiseksi, seuruepohjaiseksi kolme-vastaan-kolme koripallosimulaattoriksi”. Käytännössä siinä on kaksi pelimekaniikkaa, joista tarina kulkee kaksiulotteisessa interaktiiviselle narratiiville sopivassa pelinäkymässä ja toimintapuoli on kolmiulotteinen minipeli, joka muistuttaa koripallopelejä.





Kuvio 24. Pyre-roolipelin (2017) teksti- ja valintalaatikkonäkymiä. (Supergiant Games, 2019)

9 Yhteenveto

Vuorovaikutteiset tarinat ovat sekä itsessään että peleissä äärimmäisen mielenkiintoinen ilmiö. Tämä opinnäytetyö on viitekehyyksensä takia pintaraapaisu aiheeseen. Interaktiivinen narratiivi voi olla fiktiivistä tai faktuaalista, sen vuorovaikuttavana toimijana voi olla yksilö tai yhteisö, sen julkaisualusta voi olla paino- tai digitaalinen media, sen tekijän ja toimijan interaktion määrä ja syvyys vaihtelevat rajusti. Opinnäytetyön alussa pohdin pelin määritelmää ja toivon että olen vakuuttanut lukijan interaktiivisen narratiivin paikasta nykypäivän pelien joukossa.

Opinnäytetyöprosessi oli antoisa ja raskas. Ensimmäisessä luvussa määrittelin tutkielman lähtökohdat sekä tutkimusmenetelmät ja luvuissa 2–5 avasin interaktiivisen narratiivin teoriaosuutta, jossa kartoitin käsitteitä kirjallisuustieteen, pelisuunnittelun sekä käytännön esimerkkien kautta, minkä lisäksi kävin läpi interaktiivisen narratiivin osapuolet, interaktion eri tasot, immersion ulottuvuudet ja viitekehyykselle oleellista narratiivin teoriaa. Luvussa 6 kävin läpi länsimaisia interaktiivisen narratiivin tyyppiesimerkkejä, joissa esittelin CYOA-rakenteen ja erilaisia käyttöliittymäratkaisuja. Seitsemännessä luvussa palasin teoriaan: tällä kertaa visuaaliselta ja enemmän oman koulutusohjelmani kautta. Kahdeksannessa luvussa esittelin visual novel -genren yhtenä vahvana interaktiivisen narratiivin edustajana ja havainnoin sen erityispiirteitä.

Tutkielman päämääränä oli täydentää visuaalista osaamistani tarkastelemalla miten narratiivi ja pelaaja vaikuttavat peleissä. Erityisesti immersion ja erilaisten käyttöliittymien tutkiminen laajensi ymmärrystäni tekstin ja grafiikan suhteesta interaktiivisessa mediassa. Tutkielman pohjalta pystyn tulevaisuudessa päättämään paremmin mitä rajoja ja tukemismahdollisuuksia graafisella suunnittelulla on narratiiviselle pelisuunnittelulle. Tutkielma on antanut minulle eväitä esimerkiksi peliteollisuuden monialaisessa työryhmässä työskentelyyn, oli vastassa sitten pelisuunnittelija, käsikirjoittaja, kääntäjä, käyttöliittymäsuunnittelija tai artisti. Täten se täyttää ensisijaisen tavoitteen. Kiitän ja kiitän, ja toivon että lukija tutustuu jatkossa aiheeseen uudestaan.

Lähteet

Ambrose, Gavin; Harris, Paul. (2008) Basics Design 07: Grids. AVA Publishing SA.

Ashwell, Sam. (2015) Standard Patterns in Choice-Based Games <<https://heterogenousustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/>> (Luettu 23.04.2019)

Beier, Sofie. (2012) Reading Letters: Designing for Legibility. BIS Publishers.

Beier, Sofie. (2018) Type Tricks: Your personal guide to type design. BIS Publishers.

Brady, Dale. (2014) NYU Game Center talk unpacks storytelling secrets of Dragon Age: Inquisition. <<https://technical.ly/brooklyn/2014/12/30/dragon-age-inquisition-nyu-game-center-talk/>> (Luettu 23.04.2019)

Brown, Neil. (2015) <<https://anykeytostart.wordpress.com/>> (Luettu 23.04.2019)

Burwen, Daniel. (2013) Narrative Mechanics - The Elements and Spaces of Interactive Storytelling <https://youtu.be/_4o8_BBGL7o> (Katsottu 23.04.2019)

B's LOG Collection. (2008) Lamento -BEYOND THE VOID- 公式ビジュアルファンブック Green Notes. Kadokawa.

Calleja, Gordon. (2011) In-Game: From Immersion to Incorporation. Massachusetts Institution of Technology Press.

Cheng, Karen. (2005) Designing Type. Laurence King Publishing Ltd.

Chooseco LLC. (2015) History of CYOA <<http://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa>> (Luettu 10.11.2015)

Codex Gamicus. (2019) List of longest video game scripts. <http://gaming.wikia.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts> (Luettu 23.04.2019)

Codex Gamicus. (2018) Planescape: Torment. <https://gamicus.gamepedia.com/Planescape:_Torment> (Luettu 23.04.2019)

Crawford, Chris. (2005) Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games.

Crimmins, Brian. (2016) A Brief History of Visual Novels. <<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>> (Luettu 23.04.2019)

Dupuis, Benoit. (2018) Unite Berlin 2018 - Text Mesh Pro for Runtime. <<https://www.youtube.com/watch?v=rStL7niR7gs>> (Katsottu 23.04.2019)

Electronic Arts. (2014) Discover the Story of Dragon Age: Inquisition <<http://www.ea.com/news/discover-the-story-of-dragon-age-inquisition>> (Luettu 23.04.2016)

Fagerholt, Erik; Lorentzon, Magnus. (2009) Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games. <<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>> (Luettu 23.04.2019)

Flores, Leonardo. (2015) What is E-Poetry? <<http://iloveepoetry.com/?p=11968>> (Luettu 20.05.2016)

Gaider, David. (2009) How Do I Become a Writer For Video Games? p3. <<http://blog.bioware.com/2009/03/06/how-do-i-become-a-writer-for-video-games-p3/>> (Luettu 23.04.2019)

Galbraith, Patrick W. (2011) Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan <<http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>> (Luettu 23.04.2019)

Gog.com. (2010) Mod Spotlight: Planescape: Torment Mods Guide. <https://www.gog.com/news/mod_spotlight_planescape_torment_mods_guide> (Luettu 23.04.2019)

Handler Miller, Carolyn. (2014) Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Focal Press.

Handrahan, Matthew. (2019) The long decline of the "narrative paramedic" in games writing <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-31-the-long-decline-of-the-narrative-paramedic-in-games-writing>> (Luettu 23.04.2019)

Itkonen, Markus. (2007) Typografian käsikirja. Gummerus Kirjapaino Oy.

Itkonen, Markus. (2015) Kirjaintyytit ja tyyli. RPS yhtiöt.

Jørgensen, Kristine. (2011) The User Interface Continuum: A Study Of Player Preference. <https://www.gamasutra.com/view/feature/134715/the_user_interface_continuum_a_.php> (Luettu 23.04.2019)

Kanno, Hiroshi. (2004) Manga no Sukima: Manga no tsuboga koko ni aru! Bijutsu Shuppansha.

Katz, Demian. (2016) FAQ. <http://www.gamebooks.org/show_faqs.php> (Luettu 23.04.2019)

Kielitoimisto. (2016) Kun hakusana: 'eläytyä' <<http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/net-mot.exe?motportal=80>> (Luettu xx.xx.2016)

Kwakkel, Erik. Six books, one binding. (2014) <<http://erikkwakkel.tumblr.com/post/74300240443/six-books-one-binding-heres-something-special>> (Luettu 23.04.2019)

McGonigal, Jane. (2011) Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Vintage Digital.

Meifert-Menhard, Felicitas. (2013) Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture. De Gruyter.

Nagase, Eiko. (2016) <<http://aqworks.com/en/blog/2016/09/20/perfect-japanese-typography/>> (Luettu 23.04.2019)

Perez, Darren. (2018) Skinner's Box and Video Games: How to Create Addictive Games <<https://levelskip.com/misc/Skinners-Box-and-Video-Games>> (Luettu 23.04.2019)

Phillips, Andrea. (2012) A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms. McGraw-Hill Education.

Quigley, Robert. (2010) What Makes Video Game Fonts Work? A Conversation with Ray Larabie. <<https://www.themarysue.com/video-game-fonts-ray-larabie-interview/>> (Luettu xx.xx.2019)

Reddit. (2018) Preference of Platform? PC, Handheld, or Console? <https://www.reddit.com/r/visualnovels/comments/6jbcye/preference_of_platform_pc_handheld_or_console/> (Luettu xx.xx.2019)

Reed, Aaron A. (2010) Creating Interactive Fiction with Inform 7. Course Technology / Cengage Learning.

Rigby, Scott. (2017) The Freedom Fallacy: Understanding Player Autonomy in Game Design. <<https://www.youtube.com/watch?v=kBSB2X4Sbak>> (Katsottu 23.04.2019)

Riot Games. (2018) So You Wanna Make Games?? | Episode 9: User Interface Design. <<https://www.riotgames.com/en/artedu/user-interface-design>> (Katsottu 23.04.2019)

Rothamel, Tom. (2019) NVL-mode tutorial. <https://www.renpy.org/doc/html/nvl_mode.html> (Luettu 23.04.2019)

Schreiber, Ian & Sohn, Sebastian. (2009) Game Design Concepts: Level 12.1: User Interface. <<https://learn.canvas.net/courses/3/pages/level-12-dot-1-user-interface>> (Luettu 23.04.2019)

Short, Emily. (2013) The Walking Dead (Telltale) <<https://emshort.blog/2013/04/25/the-walking-dead-telltale/>> (Luettu 23.04.2019)

Short, Emily. (2016) <<https://emshort.wordpress.com/how-to-play/reading-if/notable-interface/>> (Luettu 23.04.2019)

Sinclair, David. (2018) Secretly console first: A better approach to multi-platform game UI design. <https://www.gamasutra.com/view/news/328311/Secretly_console_first_A_better_approach_to_multiplatform_game_UI_design.php> (Luettu 23.04.2019)

Smith, Dana. (2014) This is what Candy Crush Saga does to your brain <<https://www.theguardian.com/science/blog/2014/apr/01/candy-crush-saga-app-brain>> (Luettu 23.04.2019)

Stanbrough, Harvey. (2004) Writing Realistic Dialogue & Flash Fiction: A Thorough Primer for Writers of Fiction and Essays. Central Ave. Press.

Stead, Chris. (2009) <<http://www.ign.com/articles/2009/07/15/the-10-best-game-engines-of-this-generation>> (Luettu 23.04.2019)

Stonehouse, Anthony. (2016) Considering the narrative in user interface design for video games. <<https://medium.com/@thewanderlust/considering-the-narrative-in-user-interface-design-for-video-games-c45953c22760>> (Luettu 23.04.2019)

Swineheart, Christian. One Book, Many Readings (2009) <<http://samizdat.cc/cyoa/>> (Luettu 23.04.2019)

Thomas, Bronwen; Page, Ruth E. (2011) New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age. University of Nebraska Press.

Tieteen termipankki. (2019) Kun hakusana: 'diegesis' <<http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:diegesis>> (Luettu 23.04.2019)

Typodermic Fonts. (2012) Clockpunk. <<http://typodermicfonts.com/clockpunk/>> (Luettu 23.04.2019)

Uchikoshi, Kotaro. (2013) Visual Novels: Narrative Design in Virtue's Last Reward. <<https://archive.org/details/GDC2013Uchikoshi>> (Katsottu 23.04.2019)

Vice Media LLC. Jozuka, Emiko. (2016) The Future of Books Could Be Somewhere Between a Game and an App <<http://motherboard.vice.com/read/google-thinks-the-future-of-books-is-somewhere-between-a-game-and-an-app>> (Luettu 10.10.2019)

Video Game Sophistry. (2016) VGS Interview: How to Write a Bioware Game with Lead Writer Patrick Weekes <<https://youtu.be/IOcTKLWLvqs>> (Katsottu 23.04.2019)

Visual Novel Database (2019). <https://vndb.org/g> (Luettu 23.04.2019)

Weinzierl, Terrance. (2015) How to Choose the Best Typographic System for Your Global Game. <https://www.youtube.com/watch?v=mdaHTa_zE8I> (Katsottu 23.04.2019)

Wikipedia 2019a. The Wolf Among Us. <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wolf_Among_Us> (Luettu 23.04.2019)

Wikipedia 2019b. Pixel density. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_density> (Luettu 23.04.2019)

Wikipedia 2019c. ビジュアルノベル <<https://ja.wikipedia.org/wiki/ビジュアルノベル>> (Luettu 23.04.2019)

Wordminds. (2017) <<https://wordminds.com/different-languages-different-word-length/>> (Luettu 23.04.2019)

Yalanska, Marina. (2016) Dark Side of UI. Benefits of Dark Background. <<https://tubikstudio.com/dark-side-of-ui-benefits-of-dark-background/>> (Luettu 23.04.2019)

Mainitut pelit

Bioware. Dragon Age: Inquisition (2014) <https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Age:_Inquisition> (Luettu 23.04.2019)

Black Isle Studios. (1999) & Beamdog. Planescape: Torment (2017) <<http://www.planescape.com/>> (Luettu 23.04.2019)

Capcom. Ōkami. (2006) <<http://www.okami-game.com/>> (Luettu 23.04.2019)

Nitro+CHiRAL. DRAMAtical Murder (2012) <http://www.nitrochiral.com/game/dramatical_murder.php> (Luettu 23.04.2019)

Nitro+CHiRAL. Lamento: BEYOND THE VOID (2006) <http://www.nitrochiral.com/game/lamento_win10.php> (Luettu 23.04.2019)

Quantic Dream. Detroit: Become Human. (2018) <<http://www.quanticroam.com/fr/#/fr/category/detroit>> (Luettu 23.04.2019)

Reed, Aaron. Blue Lacuna (2009) <<https://blue-lacuna.textories.com/>> (Luettu 23.04.2019)

Supergiant Games. Pyre (2017) <<https://www.supergiantgames.com/games/pyre/>> (Luettu 23.04.2019)

Telltale Games. The Walking Dead. (2012) <<https://telltale.com/series/the-walking-dead/>> (Luettu 23.04.2019)

Telltale Games. Wolf Among Us. (2013) <<https://telltale.com/series/the-wolf-among-us/>> (Luettu 23.04.2019)

Kuviot

Kuvio 1. Interaktion sipuli. Lindholm, Ida 2019.

Kuvio 2. Kuusi osallisuuden ulottuvuutta. Lindholm, Ida 2019. Callejan mallia (2011, 38) mukaillen.

Kuvio 3. Meifert-Menhardin kolme noodirakennetta. Lindholm, Ida 2019. Meifert-Menhardin mallia (Meifert-Menhard 2013, 83, 85, 89) mukaillen.

Kuvio 4. Kolme Sam Ashwellin yleisistä valintapohjaisten pelien kaavoista. Lindholm, Ida 2019. Ashwellin mallia (Ashwell 2015) mukaillen.

Kuvio 5. Detroit: Become Human -seikkailupelin (2018) tarinapuu:

<<https://blog.eu.playstation.com/2018/04/23/7-things-youll-notice-in-your-first-30-minutes-of-detroit-become-human/>> (Luettu 23.04.2019)

Kuvio 6. The Cave of Time -kirjan kannet ja tyypillinen sisäsivutaitto:

<<https://gamebooks.org/gallery/cyoa001f.jpg>> (Luettu 23.04.2019)

<<http://continuousformation.blogspot.com/2017/11/using-onenote-to-create-choose-your-own.html>> (Luettu 23.04.2019)

Kuvio 7. Velhovuoren aarre -kirjan kannet ja sisäsivutaitto. Jackson, Steve & Livingstone, Ian 1987.

Kuvio 8. Esimerkkejä erikoistaitoista painetussa mediassa. Lindholm, Ida 2019.

Kuvio 9. Blue Lacuna -IF-pelin (2009) käyttöliittymänäkymä. Lindholm, Ida 2019. Kuva-kaappaus.

Kuvio 10. Planescape: Torment -roolipelin 1999 ja 2017 versioiden tekstilaatikkonäkymät:

<<https://kitchendecor.club/files/character-planescape-sheet.html>> (Luettu 23.04.2019)

<<https://www.commonsensemedia.org/game-reviews/planescape-torment-enhanced-edition>> (Luettu 23.04.2019)

Kuvio 11. Wolf Among Us -pelin (2013) dialoginäkymä. Lindholm, Ida 2019. Kuvakaappaus.

Kuvio 12. Dragon Age: Inquisitionin (2014) grafiikka patentista uudelleenvisualisoituna (Lindholm, Ida 2019) ja kuvakaappaus pelin dialoginäkymästä:

<<http://www.google.com/patents/US20070226648>> (Luettu 23.04.2019)

<<https://techraptor.net/content/bullet-points-mass-effects-dialogue-wheel>> (23.04.2019)

Kuvio 13. Dragon Age: Inquisitionin (2014) tärkein dialoginäkymä:

<<https://guides.gamepressure.com/dragonageiii/guide.asp?ID=27897>>

(Luettu 23.04.2019)

Kuvio 14. Dragon Age: Inquisition (2014) kapiteelileikkauksen leipätekstiä. Lindholm, Ida 2019. Kuvakaappaus.

Kuvio 15. Huomiojälteen pysyvyys eri alustoilla. Lindholm, Ida 2019. Burwenin mallia (Burwen 2013) mukaillen.

Kuvio 16. Kolme esimerkkiä kineettisen typografian tehokeinoista. Lindholm, Ida 2019. Aktivoitava video. Linkki ulkoiseen suoratoistoon:

<<https://drive.google.com/file/d/1Ipu3Dapc86bhVqGRcDeQ0iVopvrDwRcB/view>>

Kuvio 17. Calluna Sans -kirjaintyyppin regular-leikkaus. Lindholm, Ida 2019.

Kuvio 18. Capcomin Ōkami-pelin (2006) pelinäkymiä lokalisaatiossa:

<<https://killapenguin.com/gamereviews/okami/>> (Luettu 23.04.2019)

<<https://www.amazon.co.uk/Okami-Zekkeiban-HD-Remaster-Japan/dp/B008CMDSOI>> (Luettu 23.04.2019)

Kuvio 19. The Portopia Serial Murder Case -murhamysteeripelin (1983) ja Tokimeki Memorial -visual novelin (1994) pelinäkymät. Kuvakaappaus.

<<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>> (Luettu 23.04.2019)

Kuvio 20. Lamento: Beyond the Void -visual novelin (2006) yleisimmät asettelut. Lindholm, Ida 2019.

Kuvio 21. Japanilaisen kuvakerronnan katseenkuljetusta. Hiroshi Kannon esimerkkiaukeamat (Kanno 2004, 86-87) omana muokkauksena.

Kuvio 22. Lamento: Beyond the Void -visual novelin (2006) pelinäkymiä. Kuvakaappaus.

Kuvio 23. DRAMAtical Murder -visual novelin (2012) pelinäkymiä. Kuvakaappaus.

Kuvio 24. Pyre-roolipelin (2017) teksti- ja valintalaatikkonäkymiä. Kuvakaappaus.