



Riina Tuomisto

# Fantasiaroolipelien immersion avustaminen käyttöliittymällä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurialan ammattikorkeakoulututkinto

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

11.5.2021

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Riina Tuomisto
Otsikko:	Fantasiaroolipelien immersion avustaminen käyttöliittymällä
Sivumäärä:	25 sivua
Aika:	11.5.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t):	Lehtori Katri Myllylä

---

Opinnäytetyön tavoitteena on pohtia miten voidaan avustaa immersion tunnetta digitaalisen fantasiaroolipelin pelaajalle käyttöliittymällä. Opinnäytetyö käy lyhyesti läpi fantasiaroolipelien historiaa ja niiden vaikutusta nykypäivän digitaalisiin fantasiaroolipeleihin käyttöliittymä näkökulman kautta.

Käsitettä immersio avataan tarkemmin, eli fiktion uppoutumisen tunnetta ja eri tapoja miten videopelejä pelaava henkilö voi saavuttaa immersion tunnetta. Opinnäytetyössä käydään myös läpi käyttöliittymän tärkeys videopeleissä ja mitä tapoja miten käyttöliittymän elementtejä voidaan toteuttaa.

Käytännön osuudessa suunnitellaan fantasiateemainen käyttöliittymä ulkoasu kuvitteelliseen videopeliin, hyödyntäen opinnäytetyössä käytyjä aiheita.

Avainsanat: käyttöliittymä, immersio, fantasiaroolipelit, käytettävyys, videopelit

## Abstract

Author(s):	Riina Tuomisto
Title:	Assisting fantasy video game immersion with the user interface
Number of Pages:	24 pages
Date:	28 August 2021
Degree:	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme:	Media
Specialisation option:	Graphic Design
Instructor(s):	Katri Myllylä, Senior Lecturer

---

The aim of the thesis is to consider how to help the sense of immersion for a digital fantasy role-playing game player with a user interface. The thesis briefly reviews the history of fantasy role-playing games and their impact on today's digital fantasy themed games through an interface perspective.

The concept of immersion is opened up in more detail, i.e. the feeling of immersion in fiction and the different ways in which a person playing video games can achieve a sense of immersion. The thesis also reviews the importance of the user interface in video games and the ways in which the elements of the user interface can be implemented.

In the practical part, a fantasy-themed user interface is designed for an imaginary video game, utilizing the topics covered in the thesis.

Keywords: user interface, immersion, fantasy roleplaying games, user experience, video games

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Fantasiaa pöydän päältä digitaaliseen maailmaan	2
3	Immersio osana videopelikokemusta	5
4	Käyttöliittymän tärkeys videopeleissä	8
4.1	Videopelin käyttöliittymän eri elementit	9
4.2	Käyttäjäkokemus osana käyttöliittymää	14
5	Oman käyttöliittymän ulkoasun suunnitelma	16
6	Yhteenveto	22
	Lähteet	23
	Kuvalähteet	24

# 1 Johdanto

Fantasiaropeli käsitteenä on erittäin laaja, varsinkin pelien yhteydessä. Tekniikan kehityksen myötä fantasia-teemaiset pelit ovat päässeet näyttäviin lopputuloksiin ja tämän kehityksen mukana on kulkenut käyttöliittymägrafiikka.

Tässä opinnäytetyössä haluan selvittää visuaalisen suunnittelijan näkökulman kautta, miten voidaan avustaa pelaajan immersiota fantasiaropelien kanssa käyttöliittymägrafiikan avulla. Kun pelaaja avaa pelin, käyttöliittymä on ensimmäinen asia minkä hän näkee visuaalisesta suunnittelusta. Pelaajilla on mahdollisesti odotuksia päävalikon kanssa sillä se voi vaikuttaa tunnelman asettelusta pelin yleiseen kokonaisuuteen, 2D-grafiikan on oltava näyttävä, selkeä mutta myös yhtenevä pelin teeman kanssa. Käyttökokemus on vaikuttava tekijä pelaajan viihtyvyyden kanssa ja toimiva käyttöliittymä osa immersio kokonaisuutta.

On tärkeä ottaa huomioon että käyttöliittymäsuunnittelussa voidaan tehdä tiettyjä oletuksia siitä, mikä on pelaajalle todennäköisesti tuttua jo aikaisemmin pelatuista peleistä, uusia pelaajia varten tehdään ohjeet elementtien toiminasta mutta jos pelit ja pelaaminen on ennestään tuttu kokemus, harvemmin pelaajalla on vaikeaa sisäistää käyttöliittymää, sillä pelistudiot yleensä pyrkivät toistamaan käyttöliittymä toimintoja, kun toteuttavat pelien toimintoja.

Edetessäni tässä opinnäytetyössä pyrin avaamaan mainitsemia teemoja tarkemmin, tärkeimmät seikat tulee olemaan käyttöliittymän suunnittelua fantasiaroolipeleihin ja immersio. Otan myös esille klassisia ja tuttuja pelejä, joiden käyttöliittymiä käyn läpi ja pohdin yhteneviä teemoja ja eroavaisuuksia, pyrin keskittymään enimmäkseen visuaaliseen näkökulmaan. Haluan myös lopuksi kaiken opitun tiedon pohjalta toteuttaa oma käyttöliittymän ulkoasusuunnitelma fantasiaropeli aiheessa pysyen.

## 2 Fantasiaa pöydän päältä digitaaliseen maailmaan

Pöytäroolipelien vaikutus videopelisiin ja niiden visuaalisiin ratkaisuihin voidaan nähdä edelleen nykypäivänä ja nämä vaikutukset voivat esiintyä käyttöliittymässä, varsinkin fantasia aiheisissa peleissä. Alkuun on tarpeen että käsittelen lyhyesti fantasian käsitettä, sekä annan pohjustusta digitaalisille roolipeleille katsoen niiden aiempia vaiheita historiassa lyhyesti. Rajaan tästä opinnäytetyöstä ulos laajemman katsauksen digitaalisten roolipelien historiaan. Koen kuitenkin, että valikoidut historialliset esimerkit auttavat lukijaa hahmottamaan niiden vaikutusta nykypäivän digitaalisiin roolipeleihin

Fantasian juuria voi löytää kansantarinoista, mytologiasta ja saduista. Kauan ennen romaanien alkua fantasiamaisia ominaispiirteitä on löydetty maailmanlaajuisesti kirjallisuuden historiassa. Tämän genren kattavuuden takia sitä on vaikea määritellä yksinkertaisella tavalla, riippuen keneltä kysyy kaikilla voi olla oma versionsa siitä miten termi määrittyy oikein. Nykypäivänä fantasia voidaan nähdä kattoterminä, joka kattaa kaiken ylikuonnollisen ja satumaisen fiktion. Modernin fantasian voidaan katsoa alkaneen kirjallisuudessa 1900-luvulla. Yksi genren suurista vaikuttajista oli J. R. R. Tolkien kirjoillaan *The Hobbit* (Hobitti, 1937) ja *Lord of the Rings* (Taru sormusten herrasta, 1954–1955). (Kontturi, 2014)

Tolkienin teokset eivät vaikuttaneet pelkästään kirjallisuuteen vaan myös pelien maailmaan. Monet roolipelit lainaavat käsitteitä kuten taika, haltiat, kääpiöt, örkit ja niin edelleen suoraan Tolkienin tarinoista. Tolkien loi eloisian fiktiivisen maailman, joka tuntui monelle lukijalle aidolta ja halu päästä vierailemaan oli suuri. Tämä avasi tien uudentyypiselle pelille eli pöytäroolipeleille. Näiden pelien avulla monet fantasiafanit pääsivät kokemaan fantasiamaailmoja itse omilla hahmoillaan. (Barton 2008, 17–18.)

Fantasiateemaisten digitaalisten roolipelien suurena inspiraationlähteenä voidaan pitää Gary Gygaxin ja Dave Andersonin luomaa ja TSR:n julkaisemaa

Dungeons & Dragons -pöytäroolipeliä (1974), josta käytän tästä lähtien lyhennettä D&D. Tyypillisesti D&D pelejä pelattiin pöydän äärellä, ryhmä pelaajia menevät tekemään tarina pohjaisen tehtävän peliä varten luotujen hahmojen kanssa, yksi pelaaja on pelinjohtaja, jolla on titteli Dungeon Master ja usein tämä ohjaava henkilö on myös luonut tehtävän itse pelaajilleen tai johtaa pelejä julkaistujen kampanjakirjojen avulla, tässä asian yhteydessä kampanjalla tarkoitetaan sitä kun pelissä on sarja tehtäviä jotka ovat kytköksissä toisissaan. Kampanjat olivat laajoja ja pitkäkestoisia, pelaajilla oli myös paljon vapautta siitä miten he pääsivät kokemaan maailmaa. Sattumanvaraisuus on isossa roolissa pelien aikana sillä noppia käytettiin tilanteiden ratkaisevana tekijänä, esimerkiksi: taisteluiden aikana nopat päättävät osuuko pelaaja viholliseen. Vuosien 1977-1979 välissä peliin julkaistiin laajennus Advanced Dungeons & Dragons, joka oli paremmin järjestelty sekä antoi enemmän yksityiskohtia, tänä laajennusta katsottiin yhtä eloisana kuin Tolkienin Keski-Maata. (Barton 2008, 19–23)

Kun pohditaan yhteneviä teemoja pöytäroolipelien ja digitaalisten roolipelien välillä, voidaan tarkastella esimerkiksi pelaajahahmoja. Yksittäisellä D&D pelaajalla oli käytössä hahmolomake, eli paperi missä pelaajahahmon tiedot ovat, esimerkiksi: nimi, rotu, lista hahmon taidoista ja voimista sekä mitä tavaroita hahmolla on käytössä, kuten voi nähdä kuviossa 1.

The image shows two pages of an 'ADVANCED D & D Player Character Record' form. The left page is the main character sheet, and the right page is the 'POSSESSIONS' section.

**Left Page (Character Record):**

- Player Name:** [Blank]
- Character Name:** [Blank]
- Class:** [Blank] **Level:** [Blank]
- Race:** [Blank] **Alignment:** [Blank]
- Patron Deity:** [Blank] **Religion:** [Blank]
- Place of Origin:** [Blank]
- Primary Skill:** [Blank] **Secondary Skill:** [Blank] **Special Skill:** [Blank]
- Abilities:** S (Strength), I (Intelligence), W (Wisdom), D (Dexterity), C (Constitution), CH (Charisma). Each has a score box and a proficiency level box.
- Combat:** Hit Points, Armor Class, Weapons of Proficiency, Combat Adjustments.
- Equipment:** Weapons, Shields, Armor, Special Tools, Special Abilities.
- Inventory:** Pockets, Backpack, Satchel, Backpack, Satchel, Backpack, Satchel.

**Right Page (Possessions):**

- Table:** A table with columns for Item, Location, Weight, Item, Location, Weight, Item, Location, Weight.
- ENCUMBRANCE:** Table with columns for Item, Weight, Capacity, Item, Weight, Capacity.
- WEALTH:** Table with columns for Total Weight, Total Value, Experience Points, Next Level Goal.
- DESCRIPTION:** Fields for Age, Apparent Age, Unusual Age, Color of Hair, Eyes, Gender, Distinguishing Marks, Height, Weight, Hair Color, Eye Color, Skin Color, Hair Style, Eye Style, Skin Style.
- COMMENTS:** A table with columns for Class, Level, Race, Name, Class, Level, Race, Notes.
- LOCALS FREQUENTLY VISITED:** Table with columns for Location, Frequency, Notes.
- NOTES:** A large text area for additional information.

Kuvio 1: Kopio Advanced Dungeons & Dragons hahmolomake (mad-irishma, 2008)

Hahmolomakkeita voitaisiin verrata nykypäivän digitaalisten videopelien käyttöliittymään, jota digitaaliset roolipelit käyttävät esittämään pelaajille samankaltaista informaatiota. Tämä käy ilmi kun tarkastelemme kuvio 2 esimerkkiä. Tässä nähdään pelin *Dragon Age: Origins* käyttöliittymän hahmotietoikkuna, joka esittelee pelaajahahmon tilastoja. Nämä samat tilastot voidaan poimia kuvion 1 hahmolomakkeesta.



Kuvio 2. Kuvankaappaus videopelistä *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009)

Muita verrattavia vaikutuksen piirteitä voi esimerkiksi olla: juokko hahmoja, jotka seikkailevat yhdessä laajassa fantasiamaailmassa, tämä kyseinen teema on lainattu D&D pelien ryhmäpohjaisesta formaatista. Pöytäroolipelit, erityisesti D&D on ollut suuri vaikutus hyvin ilmeisesti tiettyihin pelienkehittäjiin kuten SSI ja BioWare, joilla oli lisenssi tehdä pelejä D&D:n pohjalta (Barton 2008, 23). Käyttäen BioWarea esimerkkinä, vaikka lisenssi TSR:n kanssa päättyi, peleistä voi huomata D&D:n antamaa inspiraatiota vaikka heillä ei ollut velvoitetta toteuttaa tiettyjä elementtejä peleissä D&D:n mukaisesti (vrt. kuviota 2). Kaiken kaikkiaan videopeleillä on rajoitettu määrä valintoja verrattuna pöytäroolipeleihin, sillä pelien



kantavavoima on lähtöisin pelaajien sekä pelinjohtajan luovuudesta ja kärsivällisyydestä. Kerronnallisesta näkökulmasta kaikilla roolipeleillä on näkymättömiä rajoja, pöytäroolipeleissä raja tulee viimeistään esille pelinjohtajan myötä. Videopeleissä raja on huomattavasti enemmän esillä, väkisin pysäyttämässä pelaajan edistystä rajattuun maailmaan järjestelmän rajoitteiden takia. Mikään laitteisto ei kykene vielä tuottamaan fiktiota samalla tavalla kuin ihmisen mielikuvitus pystyy (Tresca, 2011). Rajoituksista huolimatta digitaaliset roolipelit ovat ottaneet paljon oppia pöytäroolipeleistä vuosien varrella. Videopeleissä yksinkertaisista kertomuksista ollaan päästy ohi ja pelit panostavat yhä enemmän syviin ja mielekkäisiin tarinoihin, jotka antavat pelaajalle mahdollisuuden ottaa ohjat pelin tapahtumista.

### **3 Immersio osana videopelikokemusta**

Immersion käsitteen määrittely on vaikeaa, sillä määritelmä voi muuttua riippuen siitä, mitä mediaa käsitellään. Yleisesti kuitenkin immersiolle tarkoitetaan syventymistä fiktiiviseen maailmaan ja sellaisen tunnetilan saavuttamista, jossa henkilö kokee olevansa läsnä fiktiivisessä todellisuudessa. (Ryan & Rigby, 2011). Immersioksi voidaan katsoa esimerkiksi se kun kirjan tarina vetää syvälle puoleensa ja alkaa hahmottaa mielessään visuaalisia elementtejä ympäristöstä ja kuulla hahmojen ääniä. Immersion saavuttaminen on henkilökohtaista ja riippuu yksilön omasta mielentilasta ja suhteesta fiktiiviseen teokseen. Se, mikä upottaa muita, voi rikkoa toisten immersiota.

Tässä luvussa keskityn tarkemmin videopelien immersion, ja tapoja miten näitä voitaisiin hyödyntää käyttöliittymän suunnittelun aikana. Videopeli immersion kantavana voimana voidaan nähdä videopelien multimedian kyvyn kanssa. Monelle pelaajalle peliin upottautuminen on haluttu osa videopeli kokemusta, joka on johtanut uusien fantasiapelien markkinoinnin aikana käyttämään immersion tunnetta myyntivalttina, se että toteuttaako pelien kehittäjät tämän lupauksen pelaajille riippuu kuinka paljon vaivaa immersion luontiin on panostettu.

Videopeliä pelatessa osallistuminen on aktiivisempaa kuin esimerkiksi lukiessa tai toimintaa katsoessa. Kun median kulutuksessa yritetään saavuttaa upottautumisen tunne, on kadotettava median kuluttajan mielestä tietoinen tunne, että hän pelaa videopeliä. Joka ikinen tarina on väkisin kerrottu kolmannen osapuolen kautta, mutta hyvin toteutettu kokonaisuus voi poistaa tämän psykologisen välin ja siirtää esimerkiksi pelaajan pois erillisen tarkkailijan asemasta läheiseksi osallistujaksi. Immersiota voidaan luokitella eri tavoin, käytän Ryan ja Rigbyn (2011) esimerkkejä näistä luokituksista; fyysinen, tunne ja kerronnallinen immersio.

**Fyysinen immersio** on kokemus missä pelaaja tuntee olevansa toisessa maailmassa. Kaikista tavoista, joilla immersio voi määritellä, tämä luokitus vaikuttaa riippuvaisimmalta pelaajan uskoon, miten hän havainnollistaa ympärillä olevaa pelimaailmaa. Kehittyneiden grafiikoiden ja äänien avulla on voitu parantaa uskoa toiseen maailmaan uppoutumiseen. Monessa pelistudiossa käytetään aikaa pelifysiikoiden suunnitteluun, ja tehdään esimerkiksi esineiden liikesimulaatioita, jotka aidosti matkivat painovoimaa, liikenopeutta ja muita oikean elämän sääntöjä. (Ryan & Rigby, 2011.)

Ryan ja Ridgy (2011) tekivät tutkimuksen pelaajien fyysiseen immersioon pääsemisestä ja pelin sisäisistä tekijöistä, jotka lisäävät uskon tunnetta. Kymmenen suoritetun tutkimuksen jälkeen pelaajat johdonmukaisesti raportoivat kokevansa paremmin fyysistä immersiota kun pelin grafiikat ja äänimaailma olivat korkealaatuiset. Tutkimuksissa myös selvisi että tietyissä pelilajeissa immersion tunne ja sen uskottavuus olivat tärkeämmässä roolissa verrattuna muihin. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammutapeleissa immersion saavuttaminen ei välttämättä ole etusijalla. Toimintapainotteiset pelit, joissa nopea strateginen ajattelu ja liikkuminen ovat kriittisessä asemassa, vaativat enemmän visuaalisia indikaatioita. Muissa pelilajeissa, kuten fantasiaroolipelit, pelaajat kokivat immersion tunnetta hyvin maailmoissa jotka eivät olleet yksityiskohtaisia tai erityisen fotorealisticia. Tämän kaltaiset pelit antavat mahdollisesti epärealistisilla piirteillä vähemmän tilaa ennakkoluuloille. (Ryan & Rigby, 2011.)

**Tunneimmersio** on mielentila jossa pelaaja kokee aitoja tunteita reaktiona fiktiivisiin tapahtumiin. Nykypäivän peleillä on kyky herättää laaja valikoima tunteita, esimerkiksi surua fiktiivisen hahmon kuolemasta tai syyllisyyttä jos hahmon kuolema oli pelaajan itse aiheuttama. Tunteiden ilmeneminen reaktiona hyvään tarinaan ei ole ainutlaatuista videopeleille, mutta pelien vuorovaikutteinen luonne voi syventää tunne immersion saavuttamista antamalla pelaajalle mahdollisuuden toimia ja reagoida pelin sisällä, kun fiktiivinen tapahtuma herättää voimakkaan tunteen. (Ryan & Rigby, 2011.)

Tutkimuksissaan Ryanin ja Ridgyn (2011) yleinen hypoteesi tunneimmersiolle oli kun pelaaja tuntee että pelin ympäristö antaa toteuttaa heidän motivaationtarpeita, kun he pystyvät toimimaan vapaaehtoisesti, hallinnassa ja vuorovaikutuksessa pelin sisäisiin elementteihin, heidän kokemuksensa nähdään autenttisenä mukaan lukien tunteilla reagoiminen. Kun sisäiset tarpeet on toteutettu, tunneimmersion saavuttaminen paranee. (Ryan & Rigby, 2011.)

**Kerronnallinen immersio** on tila jossa pelaaja tuntee olevansa osa pelin tarinaa. Valinnoilla voi olla suora vaikutus tarinaan positiivisella tai negatiivisella tavalla. Valinnan seurauksena voi olla esimerkiksi fiktiivisen hahmon kuolema, jolloin pelaajalla kokee olevansa syyllinen tästä lopputuloksesta. Tämä voi avata haaran pelin tarinankerronnassa ja antaa mahdollisuuden kostaa kyseisen kuoleman. Tämä tuo pelaajalle tunteen että hän voi vaikuttaa tarinaan, ja nostaa hänet pois ulkopuolisen seuraajan roolista. Kerronnallinen immersio on mahdollista kokea myös traditionaalisessa mediassa, kuten kirjoissa, samaistumalla päähenkilöön ja hänen valintoihinsa, mutta lukijalla ei ole tarinallista vaikutusvaltaa. Sukupolvien edetessä yhä enemmän videopelit antavat pelaajalle luvan kertoa itse tarinansa valinnoilla, jotka vaikuttavat hahmoihin ja pelin sisältöön. (Ryan & Rigby, 2011.)

Pelaajat lisäävät tarinan listojaan kärkeen kun heiltä kysytään mikä on heille tärkeä pelikokemuksen kanssa, monet pelikehittäjät pitävät tätä tietoa mielessä ja käyttävät paljon aikaa luomalla elokuvatasoisia välianimaatioita ja ison

määrän dialogia liikuttaakseen tarinaa eteenpäin. Tämä tosin ei päde välttämättä kaikkiin kehittäjiin, jotkut ovat erimieltä ja näkevät tarinan epäolennaisena, jonka takia haluavat suuntaa pelaajan keskittymisen pelattavuuteen. (Ryan & Rigby, 2011.) Kun pohditaan tarinan tärkeydestä pelaajalle, halu upoutua täysin pelin juoneen mutta ei välttämättä halua että peli kertoo kirjaimisesti tarinaa heille eteenpäin. Voidaan nähdä monen pelin epäonnistuvan siitä syystä että ne viettävät liikaa aikaa kertomalla, sen sijaan että antaisivat pelaajan kokea tarinan omalla tavallaan. Tämä ei tarkoita, että pelaaja jätetään yksikseen pohtimaan suuntaansa ilman mitään pohjustavaa tietoa. Pelaajahahmon taustatarinan kertominen voi antaa sopivan määrän motivaatiota, saada pelaajan etenemään pelissä ja ylläpitää uskoa siitä, että hän on osa kertomuksen kokonaisuutta

## **4 Käyttöliittymän tärkeys videopeleissä**

Käyttöliittymän on tarkoitus toimia ihmisen ja koneen välisenä vuorovaikutuksen alustana. Videopeleissä käyttöliittymällä pelaaja pääsee käsiksi luotuun maailmaan ja tapa miten tarvittava informaatio voidaan viestittää, esimerkiksi pelaajahahmon elintärkeää tietoa, kuten punainen palkki joka kertoo hahmon terveyden tilasta. Hyvä tarina ja pelimekaniikka voi jäädä unohdukseen, jos pelaajalla on hankalaa navigoida käyttöliittymän kanssa, hyvää käyttöliittymää ei pidä aliarvioida pelien kehitys vaiheessa sillä se on tapa millä voi muovata pelaajan käyttäytymistä (Fox 2005, 2). Tämän luvun aikana keskityn käyttöliittymän visuaaliseen puoleen, enkä mene tarkasti toiminnalliseen.

Fantasia teemaisissa videopeleissä voidaan saada mielenkiintoisia lopputuloksia käyttöliittymän ulkoasun kanssa, ne voivat korostaa mutta esteettisyys ei kannattaisi olla ainoa prioriteetti. Koristeelliset ulkoasut voivat aiheuttaa ongelmia käyttöliittymän ymmärryksen kanssa. Suunnittelijan tulisi ottaa huomioon mikä on paras tapa viestittävää tarvittava tieto pelaajalle, myös samalla pohtia onko se lähestyttävä ja helppoa löytää. (Fox 2005, 2.)

## 4.1 Videopelin käyttöliittymän eri elementit

Videopelit käyttävät käyttöliittymäelementtejä eli käyttöliittymän osia, jotka auttavat pelaajaa esimerkiksi informaation keruussa, navigoinnissa ja saavuttaakseen tiettyä päämäärää. Kahta asiaa on hyvä ottaa huomioon videopeli design kannalta: narratiivi ja neljäs seinä. Näitä konsepteja on hyvä hyödyntää kun halutaan pohtia miten nämä komponentit vaikuttavat peli kokemukseen. Narratiivi voidaan ymmärtää kertomuksena mikä esiintyy videopeleissä, neljäs seinä on mielikuvituksellinen muuri pelaajan ja pelin välillä. Kahdesta konseptista saadaan kaksi kysymystä käyttöön: Onko pelin komponentit osa pelin maailmaa vai ikään kuin neljännen seinän takana? Näillä kysymyksillä voidaan jakaa käyttöliittymä elementit neljään lokeroon: diegeettinen, ei-diegeettinen, spatiaalinen ja meta. Kuvio 1 havainnollistaa tätä jaottelua.



Kuvio 3: Infograafinen esimerkki käyttöliittymän elementtien lokeroinnista (Toptal, n.d)

**Diegeettinen** käyttöliittymäelementti antaa pelaajalle informaatiota pelin narratiivin sisällä. Tämän tarkoitus on myös viestittää pelissä olevat hahmot ovat tietoisia tämän elementin olemassaolosta. Hyvin toteutettuna tällä voidaan lisätä pelaajan immersion tunnetta käyttämällä pelin visuaalista ympäristöä. (Naro, 2018) Pelit missä teknologia on suuressa roolissa voivat hyödyntää diegeettistä

käyttöliittymäelementtiä. Kuviossa 4 esimerkkinä pelaajahahmon ase, tässä voidaan havainnoida aseensa sivussa olevaa kuviota. Kun pelaaja käyttää aseita tauotta se ylikuumenee, tämän voi huomata kuvion muuttuessa punaiseksi. Pelaaja voi ennakoita kiinnittämällä huomiota kuviota pitkin menevää valkeaa valoa, joka rupeaa punertamaan mitä pidemmälle se menee.



Kuvio 4: Kuvakaappaus pelistä Halo: Combat Evolved, esimerkki aseensa ylikuumenemisesta (Bungie, 2001)

Tätä elementtiä voidaan toteuttaa myös laajemmin, yleensä peleissä kartat ovat erillisen valikon takana ja avatessa peittää koko näytön, ottaen pelaajan pois

pelimaailmasta. Pelissä Far Cry 2 (Kuvio 5) kartta valikon sijasta pelaaja hahmo ottaa käteensä fyysisen kartan joka toimii pelaajalle käyttöliittymä elementtinä pelin ajan.



Kuvio 5: Kuvakaappaus pelistä Far Cry 2, pelimaailman kartta (Ubisoft Montreal, 2008)

Far Cry 2 käyttöliittymäsuunnittelija Ben Pero kertoo heillä oli tavoitteena tehdä käyttöliittymästä mahdollisimman diegeettisen ja immersiota antava kuin mahdollista. Kehittämällä kartan ja GPS laitteen pelaajalle navigoidessaan maailmaa ja jättämällä heijastusnäytön hyvin minimaaliseksi osaksi pelikokemusta. (Pero, n.d)

**Ei-diegeettinen** käyttöliittymäelementti on vastakohta diegeettiselle. Informaatio on olemassa vain pelaajalle ja pelin hahmot ei ole tietoisia sen olemassaolosta. (Russel, 2011) Tähän elementtiin sisältyy pelin heijastusnäyttö, joka avustaa pelaajaa visuaalisesti esittämällä yksinkertaisesti tarvittavan informaation pelin päällä. Tämä informaatio voi esiintyä mittari muodossa näyttämällä pelaaja hahmon terveyden tilaa, lista tekemättömistä tehtävistä tai pieni kartta kulmassa, joka avustaa pelaajaa navigoimaan pelin maailmaa. The Witcher 3: Wild Hunt (kuvio 6) asettelee heijastusnäytön elementit sivuille, häiritsemättä pelaamista mutta pystyy viestittämään pelaajalle tarvittavaa tietoa.





Kuvio 6: Heijastusnäyttö suunnitelma peliin The Witcher 3: Wild Hunt (CD PROJECT RED, 2015)

Ei-diegeettiset käyttöliittymäelementit ovat yleisimmin käytössä, eivät useasti ole tarkoitukseltaan suunniteltuna immersiota varten, sen sijaan käytännöllisyyttä ja oleellisen tiedon viestittämistä mutta hyvin toteutettuna pelaaja ei huomioi näiden elementtien olevan edes läsnä eikä tule rikkomaan mahdollista immersion tunnetta. Strategia pohjaisissa peleissä ei-diegeettiset elementit voi tarjota pelaajalle kyvyn arvioida mitä resursseja hänellä on käytössä. Nopea tempoisissa ensimmäisen persoonan ammutapeleissä informaatio raskas heijastusnäyttö voi olla vain häiriötekijä.

**Spatiaalinen** käyttöliittymäelementti on visualisoitu pelin maailmaan mutta ei ole osana narratiivia ja pelin hahmot eivät ole tietoisia siitä (Russel, 2011). Tarkoituksena on avustaa pelaajaa havainnoimaan mitä peliympäristössä tapahtuu, kuten huomauttaa maailmassa olevia maamerkkejä tai juonellisesti merkittäviä esineitä. Näihin elementteihin voi törmätä usein digitaalisissa roolipeleissä. Pelissä Pillars of Eternity II: Deadfire pelaajalla on ohjattavana enemmän kuin yksi hahmo. Käyttäen kuviota 7. esimerkkinä, tässä voidaan huomata hahmojen alla olevat merkit. Niiden tarkoituksena on erottaa pelaajan ohjaamat hahmot ja viholliset toisistaan.





Kuvio 7: Kuvakaappaus pelistä Pillars of Eternity II: Deadfire, spatiaalisten elementtien visualisointi. (Obsidian Entertainment, 2018)

Tekstiä myös voidaan hyödyntää informaation viestinnässä pelaajalle, mutta tätä tapaa pitää käyttää maltillisesti, jos pelissä vaaditaan nopeaa ajattelua. Peleissä on hyödyllistä käyttää spatiaalisia käyttöliittymäelementtejä, kun pitää yksinkertaisesti kertoa pelaajalle informaatiota ilman että häntä pitää ohjata kädestä pitäen.

**Meta** käyttöliittymäelementit jakavat samoja piirteitä diegeettisten kanssa, sillä kummatkin ovat osa pelin narratiivia, mutta metassa tämä elementti ei esiinny pelinmaailmassa. Pelaajalle meta elementit voi ilmestyä visuaalisina efekteinä ruudulle, kuten veriroiskeina viestiäkseen että pelattava hahmo on vahingoittunut, tätä kyseistä efektiä käytetään usein ensimmäisen persoonan ammuntapeleissä, jotka eivät viestitä pelaajahahmon terveydentilaa heijastusnäytön kautta. (Russel, 2011.)

Uncharted 4 toteuttaa terveydentilan viestinnän meta käyttöliittymäelementin avulla. Kuviossa 8 voi nähdä pelaajan näkymän muuttavan mustavalkoiseksi kun pelaajan hahmo on heikossa tilassa. Punainen väri kulmassa viestii pelaajalle mistä suunnasta häntä ammutaan.



Kuvio 8: Kuvakaappaus pelistä Uncharted 4, esimerkki meta käyttöliittymäefektistä. (Naughty Dog, 2016)

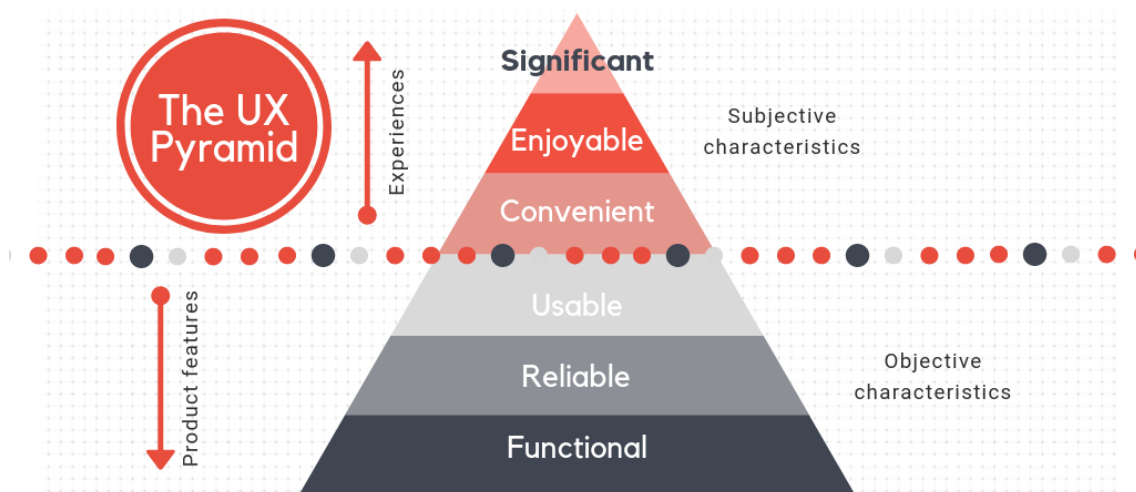
Meta käyttöliittymä elementtejä käytetään yhdistettynä toisen elementin rinnalla kuten kuviossa 8 voi tulkita. Metalla voidaan avustaa immersiota peleissä joissa on ei-diegeettinen käyttöliittymä.

## 4.2 Käyttäjäkokemus osana käyttöliittymää

Käyttäjäkokemus on suomennus sanoista User Experience eli lyhyesti UX. Yksinkertaisesti selitettynä UX on henkilön kokemus, tunteet ja ajatukset käyttäessään esimerkiksi tuotetta tai nettisivua. UX suunnittelun tavoitteena on muotoilla tuotetta yksilön tarpeisiin ja varmistaa kohdeyleisön kokemus tuotteen kanssa kulkee tekijän suunnitelmien mukaisesti. (Hodent 2017, 98.)

Tutkimuksien myötä isot pelistudiot laittavat enemmän resursseja käyttäjäkokemuksen suunnitteluun ja ottavat pelaajakeskeisen lähestymistavan pelejä rakentaessa. Videopeli käyttäjäkokemus on kuinka pelaaja havainnoi ja ymmärtää peliä, myös mitä tunteita se antaa pelaajalle pelatessaan. (Hodent 2017, 105–106.) Tämän alaluvun aikana haluan käsitellä miten videopelien käyttöliittymät voi hyötyä käyttäjäkokemuksen suunnittelusta.

Ennen kuin pelaaja pääsee kokemaan itse peliä, hän on ensimmäiseksi kosketuksessa käyttöliittymän kanssa. Ensivaikutelmat voidaan jo luoda päävalikon kautta. Aloittaessaan pelaajan motivaationa on päästä pelaamaan, joten suunnittelija voi tässä vaiheessa ajatella, että pelin aloitus painike pitää olla helposti ja nopeasti löydettävissä. Vaihtoehtoisesti on pelaajia jotka haluavat ensin käydä asetuksia läpi ennen kuin aloittavat peliä, näille pelaajille pitää myös tarjota helposti lähestyttävä ja selkeästi tulkittava valikko navigoidessa. Näyttävät 2D-visuaaliset elementit käyttöliittymässä on hyödyttömät, jos käytön aikana antaa negatiivisen kokemuksen ja voi usein työntää hänet pois pelistä ennen kuin se on edes kunnolla alkanut. Käyttäen sivuston Syndicoden tekemää UX pyramidia (kuvio 9), käsittelen termejä mitä ottaa huomioon suunnitellessa käyttäjäkokemusta videopelien käyttöliittymiin.



Kuvio 9: UX Pyramid visualisoi käyttäjän tarpeita. (Syndicode, 2018)

Pyramidin pohjalla on tuotteen objektiiviset ominaisuudet, tuote tässä kyseessä on videopeli ja sen käyttöliittymä. Jos käyttöliittymän toiminnot ovat puutteelliset, sillä on vähän arvoa pelaajalle, on hyvä ottaa huomioon mitä toimintoja se tukee ja mihin tarkoitukseen. (Norman 2003, 37.) Luotettava on sidoksessa toimintoon, käyttöliittymän pitäisi antaa pelaajalle oikeaa tietoa ja luotettavaa tie-

toa käytön aikana. (Syndicode, 2018) Käytettävyydellä ilmaistaan kuinka helposti pelaaja ymmärtää käyttöliittymää ja onko se helposti opittavissa. Turhautuminen jättää negatiivisen kokemuksen käyttäjälle. (Norman 2003, 37.)

Subjektiiivisissa ominaisuuksissa käsitellään pelaajan kokemuksen tunteita. Kätevyys antaa pelaajalle tunteen missä hän haluaa käyttää käyttöliittymää usein, tämän saavuttaa jos vuorovaikutus on saumatonta ja antaa mahdollisuuden kontrolloida omaa kokemusta. Miellyttävyyttä voi tuoda lisäämällä visuaalisiin elementteihin ääntä tai animaatiota, nämä voi lisätä käyttöliittymään eloisuutta. Useita asioita pitää ottaa huomioon jos suunnittelija haluaa antaa pelaajalle merkittävän käyttäjäkokemuksen käyttöliittymän avulla. Suunnittelijan tulisi vähentää estoja mihin pelaaja vois in törmätä sekä räätälöidä kokemus heidän tarpeisiinsa. (Syndicode, 2018.)

## 5 Oman käyttöliittymän ulkoasun suunnitelma

Tässä luvussa käyn läpi minun käyttöliittymäsuunnitelmaani kuvitteelliseen fantasiaroolipeliin. Tavoitteena oli toteuttaa kaunis ja satumainen ulkoasu missä käyttöliittymän osat ovat kultaisen materiaalin näköisiä. Halusin jollain tapaa saada hyvän välimaaston koristeellisen ja yksinkertaisen välillä, sekä tuoda nostalgian tunnetta. Pohdin samalla pientä tarinaa ulkoasun suunnittelun avustukseksi ja päädyin siihen että pelissä kulkisi teemat taika ja alkemia. Pelin protagonistiksi olisi aloitteleva alkemisti, jolla on tavoitteena menestyä alallaan. Opin näytetyössäni rajaan ulkoasun suunnitelmassani käsittelyn ei-diegeettisen tason elementtien tarkasteluun (vrt. luku 4.1) eli pyrin keskittymään siihen miten voin tukea immersion kokemuksen syntymistä käyttämällä käyttöliittymätasolla oleviin visuaalisiin aineksiin.

**Päävalikko** (Kuvio 10) oli ensimmäinen osa mistä aloitin. Päätin että pelin nimi on Alchemica, sanaleikki sanalle "alchemy" eli alkemia. Käytin hyödykseni Photoshop ohjelman efektejä, esimerkiksi metallimainen materiaali logossa ja päävalikossa on efektien avulla saavutettu. Lisäsin naarmuja ettei kaikki näyttäisi

liian sileältä ja ne antaa lisää tekstuuria ulkonäköön. Toteutin klassisen keskite-  
tyn valikon missä listataan kaikki olennaiset toiminnot mitä pelaaja tarvitsee kun  
avaa pelin. Lila kristalli kertoo minkä napin yllä hiiri on. Se minkä pohjalle käyt-  
töliittymä menisi on mielessäni 3D-renderöity ympäristö pelistä, joka on myös  
samalla animoitu. Näkisin että nämä kaksi elementtiä voisi luoda pelin alkutun-  
nelmaa hyvin. Päävalikko toimii myös visuaalisenaohjeena käyttöliittymän mui-  
den elementtien ulkonäköön.



Kuvio 10. Päävalikko.

**HUD** eli heijastusnäyttö (kuvio 11), suunnittelin sen ei-diegeettiseksi mutta yritin pitää ulkonäköä niin yksinkertaisena kun pystyin ja pitämällä elementit mahdollisimman sivussa, että se ei häiritsisi pelikokemusta.



Kuvio 11. Heijastusnäyttö elementit.

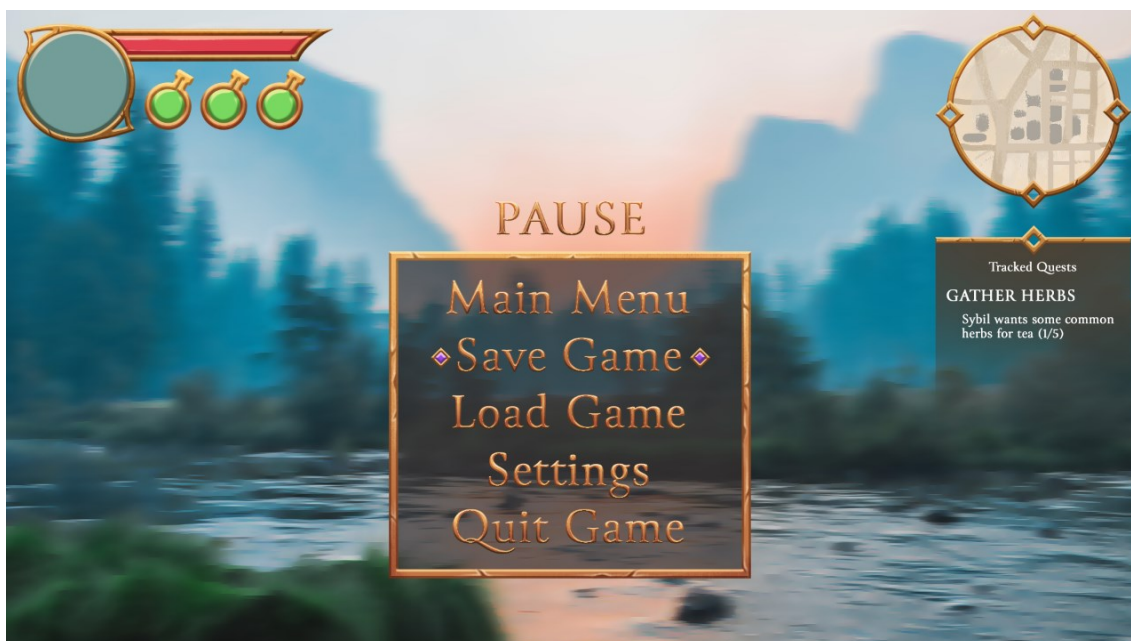
Oikeassa yläkulmassa olisi hahmon kuvake, terveydentilan mittari sekä pulloku-  
 vakkeita, joiden on tarkoitus toimia myrky- tai taikajuomana, joita hahmo voi  
 käyttää esimerkiksi taistelun aikana. Vasempaan yläkulmaan asettaisin pienen  
 kartan minkä avulla pelaaja pystyy navigoida lähialuetta ja sen alle menisi aktii-  
 visten tehtävien lista. Tumma gradientti auttaa luettavuutta eikä peitä pelaajan  
 näköaluetta liikaa, se myös venyisi sen mukaan mitä enemmän tehtäviä laite-  
 taan listalle. Kuviossa 12 asetelma esimerkki heijastusnäytöstä värillisen taustan  
 päällä.





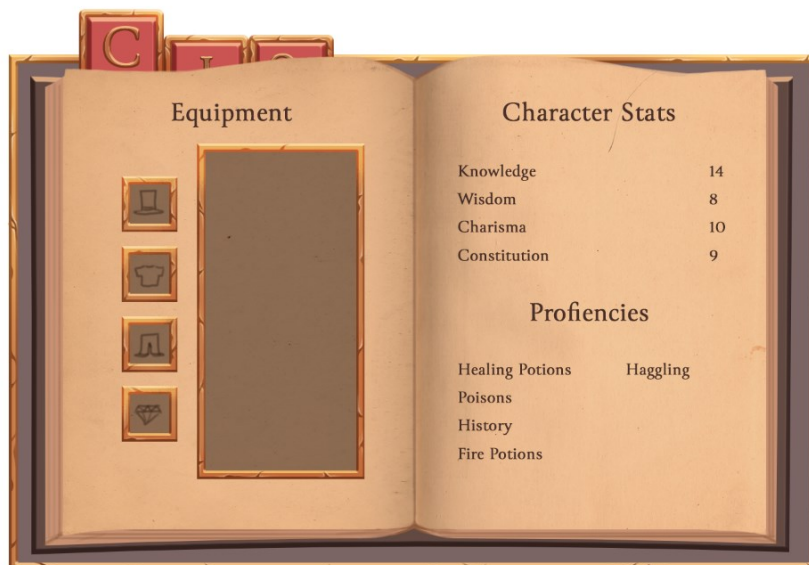
Kuvio 12. Heijastusnäyttö kuvapankki-kuvan päällä esimerkkinä.

Taukovalikko (kuvio 14) on osana HUD-tilaa ja pelaaja pääsee tämän kautta takaisin päävalikkoon, tallentamaan peliä, lataamaan muita tallennettuja peliker-toja ja tehdä tarvittaessa muutoksia asetuksiin tai suoraan lopettamaan peliä. Niin kuin päävalikossa, lila kristalli kertoo mitä painiketta hiiri osoittaa. Tätä valikkoa voi myös käyttää jos peliä pitää hetkellisesti pysäyttää.



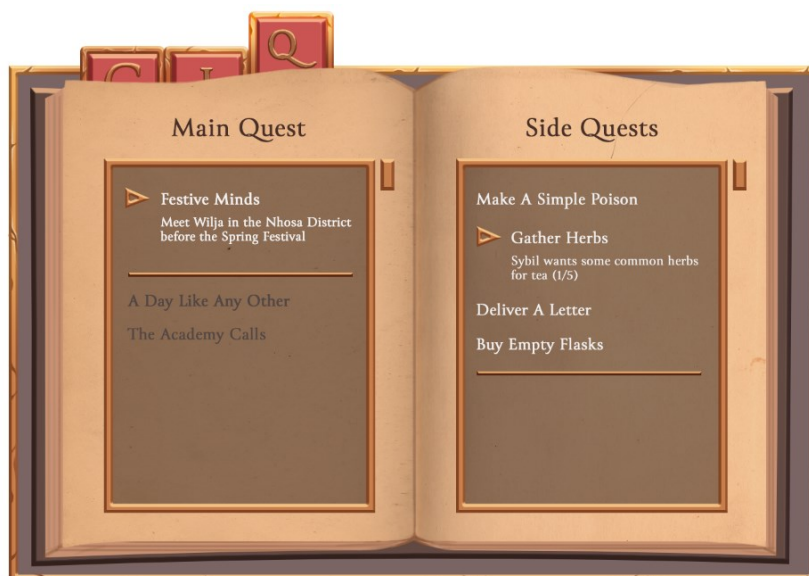
Kuvio 13. Tauko valikko

**Päiväkirja** (kuvio 14 & 15) valikko toimii isona yleisvalikkona, jossa sijaitsee pelin päähahmon tiedot, kaikki kerätyt tehtävät ja esine kuvauksia. Valikkoa voi selata valitsemalla kirjan välistä kurkistavista kirjamerkki kuvakkeista. Valitsin kirjamaisen designin lisätäkseni immersion tunnetta, tämä voisi antaa pelaajalle olon että he ottavat muistiinpanoja kun kulkevat pelimaailmassa.



Kuvio 14. Kirjomainen valikko, pelaajahahmon tiedot.

Jaoin päätehtävät ja sivutehtävät omille sivuille selkeyttääkseen listaa. Päätehtävät ovat tarinakerronta pohjaiset ja niitä suorittamalla pelaaja pääsee etene-  
mään pelissä. Kultainen nuoli ilmoittaa pelaajalle mitä tehtävä on tällä hetkellä hänen heijastusnäytöllä esillä ja halutessaan pelaaja voi vaihdella mikä tehtävä on hänelle prioriteetti nähdä. Harmaana oleva teksti viestittää mitkä tehtävät on jo suoritettu.



Kuvio 15. Tehtävä valikko



Päiväkirjaa voi myös esimerkiksi katsoa meta-tason käyttöliittymänä (vrt. luku 4.1), vaikka kirja periaatteessa esiintyy vain pelaajalle erillisenä valikkona, halusin kuitenkin implikoida että kirja on pelaajahahmon omistuksessa ja osana hänen tietoisuutta.

**Inventaariotila** (kuvio 16) on valikko minne pelaajan keräämät tavarat sijaitsee, eli missä esinekuvakkeet ovat esillä. Suunnittelin tämän valikon sisälle myös erillisen luokitus järjestelmän. Esimerkiksi kaikki keräämät kasvit ja yrtit ovat omassa lokerossaan. Lokeroita voi navigoida inventaario ruudukoiden ylipuolella, navigaation painikkeiden värit ovat yhdenmukaiset tavarakuvakkeiden värien kanssa.



Kuvio 16. Valikko joka pitää pelaajan keräämät esineet.

Tehdessäni suunnitelmani minulle oli tärkeää pitää yhteneväinen ulkoasu, missä itseni mielestä osasin toteuttaa. Suunnittelun aikana käytin apunani UX pyramidia (vrt. luku 4.2), joka antoi minulle tietoisuutta käyttäjän tarpeista ulkoasusuunnitelmani kanssa.

## 6 Yhteenveto

Tavoitteeni tämän opinnäytetyön aikana oli kerätä tietämystä miten toteuttaa käyttöliittymä fantasiaroolipeleihin joka avustaa pelaajan immersion tunnetta eikä riko sitä. Syventyessä yleisesti fantasiaroolipeleihin oli mielenkiintoista nähdä miten asiat ovat kehittyneet mutta samalla pysyneet samana, vaikka pöytä ja digitaaliset roolipelit ovat kokemukseltaan erilaiset.

Immersion käsitteeseen en ollut aiemmin perehtynyt, joten tämän opinnäytetyön aikana sain opittua uutta tietoa. Immersion käsite on yllättävän haastava. Se riippuu yksilöstä miten pääsee tuntemaan immersiota, on monenlaisia tapoja miten voidaan uppoutua videopelien maailmaan. Joten tämä tuo haasteita pelienkehittäjille jotka haluavat tarjota tätä mahdollisimman monelle, jotkut uppoutuvat parhaiten hyvänlaatuisilla grafiikoilla kun taas toiset tarinan laadun kanssa.

Pelaajat harvemmin keskittyvät käyttöliittymään ellei se ole häiriötekijä, silti suunnittelijan on hyvä laittaa paljon vaivaa sen eteen. Videopelien käyttöliittymä on tärkeä osa immersion kokemuksen luonnissa, vaikka sen rooli olisi enemmän passiivinen. Tutkiessani käyttöliittymän elementtejä se antoi minulle paljon uutta tietämystä omiin suunnittelu tapoihin. Vaikka minun opinnäytetyö keskittyi fantasiaroolipeleihin oli silti hyvä nähdä esimerkkejä jotka voi sopia eri teemaisiin peleihin ja myöskin mahdollisesti soveltaa jonain päivänä toisiin fantasia käyttöliittymä projekteihin.

Olisin voinut syventyä tiettyihin lukuihin paremmin mutta pystyin oppimaan paljon tämän opinnäytetyön aikana. Sain uuden lähestymistavan suunnittelu vaiheelleni, jossa pyrin ajattelemaan miten saisin toteutettua mahdollisimman monelle pelaajalle hyvän käyttäjäkokemuksen. Käyttöliittymäsuunnittelu on mielestäni mielenkiintoinen aihe johon aion perehtyä enemmän tulevaisuudessa.

## Lähteet

Barton, M. 2008. Dungeons and Desktops The History of Computer Role-Playing Games. A K Peters/Crc Press. (luettu 30.3.2021).

Fox, B. 2005. Game interface design. Boston, Ma: Thomson/Course Technology. (luettu 1.4.2021).

Hodent, C. 2018. *The gamer's brain : how neuroscience and UX can impact video game design*. Boca Raton ; London ; New York: Crc Press. (luettu 15.3.2021).

Kontturi, Kaija 2014. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Luettavissa osoitteessa: <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/44805>> (luettu 2.4.2021).

Naro, G. 2018. Diegesis and designing for immersion. [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com). Luettavissa osoitteessa: <[https://www.gamasutra.com/blogs/Gabriel-Naro/20180801/323232/Diegesis\\_and\\_designing\\_for\\_immersion.php](https://www.gamasutra.com/blogs/Gabriel-Naro/20180801/323232/Diegesis_and_designing_for_immersion.php)> (luettu 12.4.2021)

Norman, D.A. 2004. Emotional design : why we love (or hate) everyday things. New York, Ny: Basic Books, [20]07 (luettu 10.4.2021).

Pero, B. n.d. FAR CRY 2. Benoit Perreault. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.benoitperreault.com/farcry2.>> (luettu 12.4.2021)

Rigby, S. and Ryan, R.M. 2011. Glued to games how video games draw us in and hold us spellbound. Santa Barbara, Calif. Praeger. (luettu 15.3.2021).

Syndicode - Custom Software Development Company. 2018. *Every designer should know the UX design pyramid with the user needs*. Luettavissa: <[https://syndicode.com/blog/the-ux-design-pyramid-with-the-user-needs/.](https://syndicode.com/blog/the-ux-design-pyramid-with-the-user-needs/)> (luettu 13.4.2021)

Tresca, M.J. 2011. The evolution of fantasy role-playing games. Jefferson, N.C.: Mcfarland & Co. (luettu 28.3.2021).

## Kuvalähteet

Kuvio 1. TSR. D&D Hahmolomake. Mad-irishman. <[http://www.mad-irishman.net/pub\\_dnd\\_1e.html](http://www.mad-irishman.net/pub_dnd_1e.html)> (ladattu 25.3.2021)

Kuvio 2. Dragon Age: Origins hahmotiedot valikko. Bioware/Warrenheisse. <<https://www.warrenheisse.com/Dragon-Age-Origins>> (ladattu 25.3.2021)

Kuvio 3. Mica Bowers. Käyttöliittymäelementti infografiikka. Toptal. <<https://www.warrenheisse.com/Dragon-Age-Origins>> (ladattu 19.3.2021)

Kuvio 4. Bungie. Halo: Combat Evolved kuvakaappaus. Halo: Combat Evolved (Full Campaign and Cutscenes). Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=IX9ZyK5L3-A&t=6431s>> (Kuvankaappaus otettu 7.4.2021)

Kuvio 5. Ubisoft Montreal. Far Cry 2. Far Cry 2 | Full Game Playthrough | No Commentary [PC 60FPS]. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=jxZAJ-noQw-o&t=1014s>> (Kuvankaappaus otettu 7.4.2021)

Kuvio 6. Fernando Forero. THE WITCHER 3: UI ART. Artstation. <<https://www.artstation.com/artwork/51A2O>> (ladattu 12.4.2021)

Kuvio 7. Obsidian Entertainment. Pillars Of Eternity 2: Deadfire. Pillars Of Eternity 2: Deadfire - Adventurers Combat Gameplay. Youtube. <<https://youtu.be/er6cLCU-wY4?t=31>> (Kuvankaappaus otettu 12.4.2021)

Kuvio 8. Naughty Dog. Uncharted 4. [UNCHARTED 4] - aggressive combat. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=TbrM-m8gLGg&t=25s>> (Kuvankaappaus otettu 12.4.2021)

Kuvio 9. Syndicode Team. The UX design pyramid with the user needs. Syndicode. <<https://syndicode.com/blog/the-ux-design-pyramid-with-the-user-needs/>> (ladattu 13.4.2021)

Kuviot 10–16. Riina Tuomisto (2021).