

Pelisuunnittelun osa-alueita

Jasmine Poikela pro gradu luku 3.2. ss. 19 - 31

Hergenrader (2019, 133) kuvaa maailmanrakentamisen perustamiseksi selkeän järjestyksen ja tehtävät. Ensimmäisenä tulisi määrittää genre ja miettiä kohdeyleisö. Tämän jälkeen on hyvä siirtyä maailman laajuuden ja syvyyden päättämiseen, josta on hyvä jatkaa maailman historian hahmottamiseen aikajanaksi, jonka jälkeen voidaan miettiä, mistä tai kenen perspektiivistä maailma kuvataan. Viimeiseksi määritetään maailman rajat sekä lyhyt narratiivi kuvaamaan maailman viitekehystä.

En kuitenkaan käsittele tätä Hergenraderin esittämää maailmanrakentamisen järjestystä ja sen osa-alueita enempiä, vaan keskityn muihin maailmanrakentamisessa huomioon otettaviin seikkoihin, kuten tasosuunnitteluun, mutta myös suunnitteluprosessin aloittamiseen, jossa auttaa taustatyön tekeminen. Perehdyn myös ympäristölliseen tarinankerrontaan, joka tukee tasosuunnittelua sekä tarinankerrontaa ympäristön kautta ja lisäksi ilmentää myös ekspositiota. Otan myös pelihahmot ja narratiivin rakenteen käsittelyyn siinä, miten ne tukevat maailmanrakentamista omalla tavallaan.

3.2.1 Taustatyö

Taustatyö, tai tutkimustyö, antaa aloituspuheen maailmanrakentamiselle. Tutkimusaiheita voidaan rajata kysymyksillä kuka, mitä, milloin, missä, miksi ja kuinka. Tutkimustyön pohjalta voidaan luoda analogioita eli yhdenmukaisuuksia. Näitä analogioita voidaan käyttää missä tahansa maailmanluonnin aspektissa, esimerkiksi yhteiskuntasysteemeissä, maailman asukkaissa tai miljöissä. Sillä ei ole väliä, onko maailma fantasianomainen vai realistinen, analogioita voi aina hyödyntää. Analogioiden luominen oikean maailman vastakappaleista tekee niistä uskottavampia. (Finley ym. 2015, 51–53.)

Analogioita voi luoda myös henkilökohtaisten kokemusten pohjalta. Niihin voi samaistua ja ne ovat aivan yhtä uskottavia kuin maailmanluomisen pohjautuminen suurempiin historiallisiin vastakappaleisiin. Historiallisiin paikkoihin tai tapahtumiin sijoittuvat pelit vaativat suoran esityksen takia horjumatonta autenttisuutta ja siksi ne tarvitsevat myös enemmän tutkimustyötä. Referenssit taas voivat esimerkiksi olla valokuvia tai kuvia internetistä, äänitiedostoja sekä omia luonnoksia. (Finley ym. 2015, 53–54, 148.) Referenssit voivat antaa kaikille maailmanrakentamisen osa-alueille ideoita, sillä niillä voidaan hahmottaa audiovisuaalisesti maailmaa ja kaikkia sen aspekteja, myös pelihahmoja.

Lopulta kuitenkin vain pieni osa maailmanrakentamiseen käytetystä materiaalista päätyy näkyväksi pelaajille. Pelaajien tarvitsee tietää vain se, mikä vaikuttaa suoraan heihin ja tarinakokemukseen. Ylimääräisen taustatarinan voi implementoida esimerkiksi vaihtoehtoihin dialogeihin tai maailmasta löytyviin kirjoihin, mutta sen ei pidä olla osa päätarinan kokemusta. (Finley ym. 2015, 61, 63.) Taustatyössä tärkeintä on keskittyä sellaisiin osa-alueisiin, jotka tulevat olemaan pelissä keskiössä. Jos yhteiskuntajärjestelmä ja sen epäkohdat ovat luomassa pelihahmojen välistä konfliktia ja tarina kietoutuu sen ympärille, taustatyö erilaisista yhteiskuntajärjestelmistä ja niiden vahvuuksista ja heikkouksista on paikallaan. Jos taas peli keskittyy rajatummalta alueelle, kuten The Town of Lightissa, paikallisen historian tuntemus ja siihen vaikuttaneet tapahtumat tulisivat olla tutkimustyön keskiössä. The Town of Light kritisoi mielenterveysongelmien hoitotapaa ennen Italiassa vuoden 1978 voimaan astunutta lakia (Basaglian laki), joka laittoi pisteen psykiatrisille sairaaloille. Pelinkehittäjät ovat keskittäneet tutkimustyön juuri näihin historiallisiin seikkoihin. Tämä käy ilmi peliä aloittaessa, kun ruudulle ilmestyy seuraava teksti:

“The Town of Light is based on real events, places and research concerning mental illness and the life of patients in lunatic asylums from the beginning of the 20th Century until their closure. –” (The Town of Light 2017.)

3.2.2 Tasosuunnittelu ja ympäristöllinen tarinankerronta

Maailmanrakentaminen on tärkeä perusta kaikelle sisällönluomiselle. Historia tai taustatarina antaa tasosuunnittelijalle tarinallisesti sopivaa sisältöä peliin ja näin myös muut saavat tietää mitä tuottaa kenttiin (mallinnus, äänet ym.). Tasosuunnittelu asettaa toisaalta maailmanluomiselle rajoituksia, esimerkiksi pelialueilla voi olla tietyt kokovaatimukset, mikä luonnollisesti vaikuttaa maailmanrakentamiseen. Esimerkiksi seuraavat kysymykset auttavat pitämään tasosuunnittelun mielessä maailmaa rakentaessa: Mistä pelaajat tietävät, minne mennä, mitkä ovat alueen maamerkit, mitkä tunnusmerkit määrittävät maailmaa, ketkä asuvat maailmassa sekä miksi ja mitä ongelmia he käyvät läpi jokapäiväisessä elämässään. (Finley ym. 2015, 58–59.)

Arkkitehtuurissa loogisuus on tärkeää. Tasosuunnittelun ja narratiivisen suunnittelun välinen balanssi on jatkuvaa tasapainottelua toimivuuden ja uskottavuuden välillä. (Skolnick 2014, 150.) The Town of Lightissa tapahtumat sijoittuvat Italian Volterran psykiatriseen sairaalaan, joka on rakennettu peliin sen autenttisuutta mukailen. Lisäksi sairaalan ulkopuolinen ympäristö, kuten piha-alueet, on otettu mukaan. Sairaala ja sen ulkopuolinen ympäristö on yhtenäinen kenttä, jota pelaaja voi suhteellisen vapaasti tutkia. Jotta narratiiviset osat aktivoituisivat järjestyksessä, pelaajan on ratkaistava pulmia ja löydettävä oikeat esineet ja tekstit, jotta hän pääsisi etenemään alueella. Esimerkiksi sairaalan eri osat on erotettu toisistaan lukituilla ovilla, jotka aukenevat pelaajan oikeista toimista. Pelissä on myös erillisiksi tasoiksi miellettäviä alueita, jotka protagonistin muistot laukaisevat.

Ympäristöllinen tarinankerronta on taustatarinan ja eksposition sisällyttämistä ympäristöön itseensä. Ekspositio tarkoittaa henkilöhahmojen ja tilanteiden asetelmaa, jotka esitetään vastaanottajalle yleensä tarinallisen esityksen alussa. Ympäristöllinen tarinankerronta on yksi parhaista pelaajaa miellyttävistä yhdistelmistä pelattavuutta ja narratiivia, jossa interaktiivisuus on avain. Pelaaja tuntee olevansa enemmän mukana, kun saa aktiivisesti löytää ja tutkia ympäristöllisiä vihjeitä. Illuusio suuremmasta maailmasta rakentuu esimerkiksi graffiteilla, muistiinpanoilla tai kirjeillä. (Skolnick 2014, 152–153.) The Town of Lightissa ympäristöllinen tarinankerronta on keskiössä, ja siinä onkin käytetty kaikkia edellä mainittuja tapoja, eli graffiteja vanhan sairaalan seinissä, kirjeitä sekä hoitoon liittyviä dokumentteja. Itsessään ne kertovat tarinaa, mutta samalla luovat kuvaa suuremmasta maailmasta, jossa psykiatrisen sairaalan potilailla oli diagnoosiansa lisäksi myös elämä.

Ympäristöllinen tarinankerronta käyttää ääniä, visuaalisuutta sekä muita suunnittelutekniikoita viestiäkseen tietoa pelin maailmasta, tarinasta ja hahmoista. Ympäristöllistä tarinankerrontaa voidaan käyttää tasosuunnittelussa tai osana pelin mekaniikkoja. Tasosuunnittelu opastaa pelaajia tiettyyn suuntaan tai antaa vaihtoehtoja minne mennä, kuten haarautuvan polun. Ympäristöllinen tarinankerronta taas voi johtaa pelaajia paikkoihin ja paljastaa kohtia juonesta, antaa vihjeitä tai ennakoida tapahtumia. (Finley ym. 2015, 141–142.) Ympäristöllinen tarinankerronta voi täten tukea ja täydentää tasosuunnittelua. Kun tasosuunnittelu luo rakenteen ympäristöille sekä keskeiset elementit, joilla ohjataan pelaajaa (kuten polut, rakennukset, maamerkit yms.), ympäristöllinen tarinankerronta täydentää sitä narratiivisesti relevantilla sisällöllä ja punoo maailmasta ymmärrettävän ja sopusointuisen kokonaisuuden.

Se mikä on totta ympäristöllisen tarinankerronnan ja tasosuunnittelun kanssa, on myös totta ympäristöllisen tarinankerronnan ja pelimekaniikkojen kanssa. Mikä tahansa ympäristöllisen tarinankerronnan tekniikka voidaan integroida pelimekaniikkoihin. Käyttämällä pelin ympäristöä pelaajia voidaan ohjeistaa pelimekaniikoista sen kertoen samalla jotakin maailmasta. (Finley ym. 2015, 146.) The Town of Lightin pelaajat tietävät, että heille sillä hetkellä avoin alue tai avoimet alueet sisältävät etenemisen kannalta keskeisen sisällön, mutta sen lisäksi protagonistin monologi avaa heille keskeisiä asioita tarinasta sekä antaa samalla objektiivieja, joita tulisi suorittaa.

Ympäristöt voivat lisäksi kertoa paljon hahmoista, jotka asuttavat niitä. Missä he asuvat tai mitä he omistavat saattaa kertoa pelaajalle heidän sosiaalisesta statuksestaan tai mikä heille on tärkeää. Hahmojen teot voivat muuttaa asioita heidän ympärillään antaen syvemmän ymmärryksen hahmokehityksestä tai karakterisoinnista. Hahmot (pelaajahahmot tai ei-pelattavat hahmot) voivat olla myös epäluotettavia, jolloin ympäristöllinen tarinankerronta voi paljastaa heidät. (Finley ym. 2015, 144.) The Town of Lightissa vastakkain ovat protagonistin omat muistot ja hoitohenkilökunnan vanhat dokumentit. Aina ei olekaan selvää, kenen sanaan uskoa, ja pelaajalta vaaditaan tarkkanäköisyyttä tekstien ja muistojen analysoimisessa.

Ympäristöllisen tarinankerronnan lisäksi epäluotettavuudesta voidaan implikoida myös dialogin ja hahmojen toiminnan kautta. The Life Is Strange: Before the Stormissa Rachelin vilpittömyys kyseenalaistetaan etenkin ei-pelattavan hahmon Eliotin toimesta, jota protagonistin Chloe ei kuitenkaan ota kuuleviin korviinsa. Tämä kuitenkin implikoi pelaajalle Rachelin epäluotettavuudesta, mikä korostuu Rachelin kiristyvissä vaatimuksissa protagonistin toimintaa kohtaan. Esimerkiksi pelin viimeisessä episodissa Rachelin maatessa haavoittuneena sairaalassa vaarallisen kohtaamisen jälkeen romuttamalla, hän vaatii protagonistia vielä pistämään itsensä vaaraan omien henkilökohtaisten intressiensä takia saadakseen yhteyden biologiseen äitiinsä.

Genre ja yleisö on pidettävä mielessä, kun ympäristöllistä tarinankerrontaa lisätään. Esimerkiksi toimintapainotteisissa peleissä visuaalisten elementtien tulee olla tarpeeksi suuria, jotta pelaajat huomaavat ne toiminnan keskeltä. (Finley ym. 2015, 147.) Seikkailupeleille ominaista on ongelmanratkaisu ja tutkiminen, ja ympäristöön piilotettujen tekstien tai keskeisten esineiden etsiminen ja analysoiminen on hyvin keskeistä tälle videopeligenrelle. Tällöin on luonnollista käyttää ympäristöllisessä tarinankerronnassa hienovaraisempia keinoja.

3.2.3 Pelihahmot ja maailmanrakentaminen

Vertailen tässä kappaleessa kahta eri pelaajahahmotyyppien jaottelua. Niissä on selkeitä samankaltaisuuksia, mutta myös pieniä eroavaisuuksia, joten teen niiden pohjalta yhtenäisen jaottelun. Pelaajahahmot ovat pelihahmoja, joita pelaaja itse kontrolloi.

Shaw (2015) sekä Finley, Hepler, Heussner ja Lemay (2015) puhuvat kaikki ennalta määrätystä (set) tai kiinteästä (fixed) hahmosta. Shaw kuvailee tämän tyyppin voivan olla narratiivisesti kehittynyt, mutta hahmon persoonallisuus voi silti olla pelattavuuden kannalta irrelevantti. Hahmon persoonallisuus tai identiteetti tulee esiin yleensä vain pelin cutsceneissä, eikä toimintaa vaativissa kohdissa. Shaw kuitenkin sanoo, että tällä hahmotyypillä voi olla vaihtelevasti syvyyttä riippuen pelistä. (Shaw 2015, 131.) Finley ym. kuvaavat hahmotyyppejä samantapaisesti. Hahmon persoonallisuus, taustatarina ja kyvyt ovat ennalta määrättyjä, pelaaja kontrolloi hahmoa hetkestä hetkeen (eli ei esim. cutsceneissä) eikä pelaaja voi muokata tai muuttaa hahmoa suurpiirteisesti. (Finley ym. 2015, 78–79.)

Toinen yhtenäisyys jaotteluissa on muokattavat hahmot. Shaw puhuu myös valittavista hahmoista. Finleyn ym. mukaan pelaaja rakentaa ja määrittää muokattavan hahmon hahmonluonnissa, jossa yleensä määritetään esimerkiksi pelaajahahmon ominaisuudet, sukupuoli ja kenties rotukin. Muokattavat hahmot antavat pelaajalle enemmän vapautta, mutta ne vaativat myös paljon enemmän tukea itse peliltä. Eheä maailma sekä hyvin suunnitellut ei-pelattavat hahmot eli NPC:t (non-playable characters) antavat pelaajille materiaalia määritelläkseen keitä he ovat. (Finley ym. 2015, 79.)

Shawn mukaan valittavilla hahmoilla voi olla narratiivi tai taustatarina, mitkä tekevät niistä kuin ennalta määrättyjä hahmoja, mutta valittavien hahmojen väliltä saattaa löytyä eroavaisuuksia, jotka voivat vaikuttaa pelattavuuteen (esim. juoni, hahmojen voimat). Tällaiset pelin antamat valittavat hahmot ovat ennalta määrättyjen ja muokattavien hahmojen välimaastossa. Joissain peleissä hahmon valinta tarjoaa erilaisia kokemuksia tai mahdollisuuksia pelissä, mutta hahmoilla itsellään ei ole kehittyneitä persoonia. Hahmon valinnalla voi olla tekemistä enemmänkin pelin sisäisissä hyödyissä, mutta joissain peleissä hahmon valinnalla ei ole mitään merkittävää vaikutusta itse peliin, vaan hahmo on pääasiassa esteettinen ja merkityksetön pelissä menestymiselle. Jos hahmon valinnalla ei ole strategista merkitystä, pelaaja saattaa oletuksena ottaa hahmon, johon hän samaistuu eniten tai joka edustaa jotakin aspektia hänen omasta persoonastaan. (Shaw 2015, 133–134).

Shaw puhuu erikseen vielä avatarin luonnista. Tämä osuus on lähimpänä Finleyn ym. (2015) kategoriaa muokattavista hahmoista. Avatarin suunnittelu perustuu yleensä taktisille valinnoille, jos sillä on pelissä vaikutusta menestymiselle. Mutta jos ei katsota taktisia valintoja, esteettisyys yleensä määrää sen, miten pelaajat luovat tai pukevat avatarinsa. Myös sosiaalinen konteksti saattaa vaikuttaa avatarin luomisessa. Suurimmassa osassa ”suljetuissa” pelien virtuaalimaailmoissa avatarin hallitseminen on erilainen kokemus kuin pelata verkossa edustaen eroavaa identiteettiä vaikkapa etnisen taustan tai sukupuolen suhteen. Tämä johtuu siitä, että online-tiloissa ihmiset representoivat itseään sellaiselle yleisölle, joka tekee oletuksia toisista pelaajista perustuen esteettisiin ja pelillisiin valintoihin. (Shaw 2015, 136–137.)

Finley, Hepler, Heussner ja Lemay erottavat vielä kaksi erilaista pelaajahahmotyyppiä. Tyhjällä taululla ei ole havaittavaa persoonallisuutta, sillä hahmo on tarkoitettu tuntumaan siltä kuin pelaaja pelaisi itsenään. Tämän takia hahmolle ei ole annettu omaa agentuuria. Muokattava hahmo ennalta määrättyllä taustalla taas on sekoitus ennalta määrättyä hahmoa sekä muokattavaa hahmoa. Esimerkiksi jotkin roolipelit tarjoavat hahmon nimellä ja löyhästi määritellyllä taustalla, mutta muuten pelaajalla on vapaa valta hahmon hallinnassa. (Finley ym. 2015, 78–79.) Muokattava hahmo ennalta määrättyllä taustalla on melko lähellä Shawn kuvausta valittavista ja muokattavista hahmoista.

Näiden jaotteluiden pohjalta olen koonnut neljä eri kategoriaa. Ensimmäinen kategoria on ennalta määrättyt hahmot, mikä kuvastaa pelin valmiiksi antamia hahmoja, joita pelaaja ei voi muuttaa. Toinen on valittavat hahmot. Tällöin peli antaa kahdesta vaihtoehdosta ylöspäin hahmoja, joista valita ja jotka vaikuttavat tai eivät vaikuta pelin sisältöön. Kolmas kategoria on muokattavat hahmot. Tällaisia hahmoja voivat olla avatarit, jotka pelaaja pystyy muokkaamaan kokonaan omannäköiseksi tai pelaajahahmot, joita voi muokata jossain määrin. Neljäs ja viimeinen kategoria ovat tyhjät taulut, joilla ei ole omaa tahtoa tai agentuuria.

Pelaajahahmojen lisäksi videopelit sisältävät ei-pelattavia hahmoja. Pelin genre vaikuttaa siihen, mitä ei-pelattavilta hahmoilta vaaditaan pelissä, jotta johdonmukaisuus ja kiinteä hahmokeskeinen tarinankaari tulevat ylläpidetyiksi. Ei-pelattavien hahmojen tarkoitus on yleensä reflektoida pelimaailmaa tai

pelaajahahmoa jollain tavalla, mutta on tärkeää, että niille annetaan myös oma elämä. (Finley ym. 2015, 80–81.)

The Town of Lightissa pelaajahahmo Reneé on ennalta määrätty hahmo. Hänen taustatarinansa ja ulkonäkönsä on määrätty ennalta. Vaikka pelaajalla onkin ensimmäisen persoonan näkymä, eikä hän käytännössä näe pelaajahahmoa, pelissä kuitenkin on kohtia, joissa Reneé esitetään visuaalisesti. The Town of Lightissa Reneén historia ja identiteetti ovat keksiössä, joten hänen persoonallisuutensa tulee myös jatkuvasti ja vahvasti esiin pelattavan sisällön kautta. Samoin on Life Is Strange: Before the Stormissa, Chloe on myös ennalta määrätty pelaajahahmo. Pelaaja pystyy kuitenkin vaihtamaan Chloen vaatetusta tietyissä kohtaa peliä. Vaatteet ovat ennalta määrättyjä, joten tällainen pieni muokattavuus ei anna pelaajalle suurta vapautta pelaajahahmon muokkaamisessa. Nämä kaksi pelaajahahmoa ovat erittäin kehittyneitä narratiivisesti ja heidän taustatarinallaan ja persoonallisuudellaan on keskeinen rooli narratiivissa. Narratiivisesti kehittyneet hahmot ovatkin usein keskeisiä seikkailupeligenrelle, etenkin kun usein tällaisten pelien progressiota tuetaan hahmojen henkilökohtaisella kehitymisellä.

Pelaajahahmotyypit vaikuttavat siihen, miten pelaajat kokevat pelimaailman heidän kauttaan. Esimerkiksi tyhjä taulu on pelaajahahmo, joka antaa oman persoonan puutteensa kautta mahdollisuuden pelaajalle tarkastella pelimaailmaa ilman, että hahmo suodattaa tai rajaa pelaajalle minkäänlaista omaa perspektiiviä. Tämä on tapa antaa pelaajalle vapaus selvittää itse pelin sisältöä ja vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa sekä muodostaa itse kuva pelin tapahtumista. Sitten taas Reneén ja Chloen tapaan ennalta määrätty hahmo antaa perspektiivin, jonka kautta maailma suodattuu.

Monissa peligenreissä pelit strukturoivat pelattavuuden hahmojen ympärille. Seikkailupelitkin käyttävät hahmoja laajasti viihdyttääkseen. Hahmon tulee olla pätevästi rakennettu sekä hyvin piirretty tai kuvattu. Hahmon tunnuspiirteiden tulee toimia tasapainoisesti ja hahmon tulee olla myös uskottava. Pelaajat oppivat tuntemaan hahmon sen ulkonäön ja tekojen kautta, ja jos hahmo tekee jotain persoonastaan poikkeavaa, uskottavuus kärsii. (Adams 2010, 127–128.)

Pelinarratiivi tarjoaa yleensä ulkoisen tarpeen, jota pelissä tavoitellaan ja jota protagonistin tavoittelee. Pelaajahahmon taustatarinasta voi kuitenkin poimia sisäisen tarpeen tai motivaation, jolla syventää hahmon kehitystä sekä sitoutumista ulkoiseen tarpeeseen. Hahmojen luonteenpiirteiden ja kykyjen asettaminen ristiriitaan voi olla voimakas tapa luoda mukaansatempaavia hahmoja. Sisäisen konfliktin rakentamisessa voi käyttää meriittejä ja heikkouksia, jotka koskevat luonteenpiirteitä ja kykyjä. Luonteenpiirteillä luonnehditaan erityispiirteitä ja tapoja. Kyvyt ovat ominaisuuksia tehdä jotakin. Ne voivat olla esimerkiksi fyysisiä, moraalisia, älyllisiä tai tavanomaisia. Meriitit ovat hyötyjä, jotakin joka antaa hahmolle jollain tietyllä alueella niin sanotun ylivoiman. Heikkoudet voivat olla esimerkiksi epämiellyttäviä luonteenpiirteitä. Hahmo on monimuotoisempi, jos hän kamppailee jonkin sisäisen konfliktin kanssa. (Finley ym. 2015, 86–88.)

3.2.4 Pelinarratiivin rakenteet

Linearisessa narratiivissa samat tapahtumat tapahtuvat aina samassa järjestyksessä pelikerrasta toiseen. Lineaarinen narratiivi on oikeastaan jokaisen tarinakonseptin ytimessä. Se voi auttaa hahmottamaan, jos jokin toinen rakenne sopisi narratiiviin paremmin. Joskus on kuitenkin parempi vaihtoehto pysyä lineaarisessa narratiivissa ja rikastaa sitä muilla elementeillä. (Finley ym. 2015, 107, 111.) Ennalta määrättyt

hahmot kulkevat käsikädessä lineaarisen narratiivin kanssa, koska tässä narratiivin tyyppissä tarinalliset aspektit ja pelin eteneminen on sidottu valmiiseen kaavaan, jota ennalta määrättyt pelaajahahmot tukevat. Toisaalta myös ulkonäöllisesti muokattavat hahmot voivat yhtä hyvin tukea lineaarista narratiivia, jos pelaajahahmon taustatarina on ennalta määrätty suhteessa pelin narratiiviin.

Vaikka pelaajan teoilla ei olisikaan vaikutusta narratiiviin, on tärkeää että pelaaja kuitenkin tuntee olevansa ohjaksissa. Lineaarissa narratiivissa agentuuria voidaan tukea tehtävien läpäisyllä ja epäonnistumisella. Tämä rakenne voidaan naamioida esimerkiksi lisäämällä epäonnistumisen ja onnistumisen lisäksi arvovaihteluja suorituksista. (Finley ym. 2015, 109.) Tämä on tyyppistä ammuntapeleille, joissa on moninpuoleisesti useita narratiivipainotteita yksinpuoleisesti. Lineaarissa seikkailupeleissä agentuuria tuetaan usein ongelmanratkaisulla, joka on tyyppinen piirre juuri seikkailupeleille. Ongelmanratkaisu antaa pelaajalle toimijuuden viedä peliä eteenpäin, vaikka hän ei voisikaan vaikuttaa teoillaan tarinan kulkuun huomattavasti.

Haarautuvassa narratiivissa pelaaja voi tehdä valintoja, jotka vaikuttavat tiettyihin osiin juonessa tai pelattavuudessa. Haarautuvalle narratiiville on ominaista, että se sisältää tehtäviä tai sivutehtäviä niin kutsutun pääpolun (critpath) lisäksi. Pelin valinnat vaihtelevat pienestä suureen. Seurauksien tulee aina olla näkyviä pelaajalle. Tärkeää on, että valinta välitetään selkeästi kehityksen aikana, jotta pelaajat voivat innostua tai jännittyä valinnanteosta. Pelaajalla tulisi olla myös jokin idea valinnan seurauksista ennen kuin he tekevät kyseisen valinnan. Valinnanteon seurauksena haarautuminen tulisi olla nähtävissä välittömästi sekä myös pelin lopussa, sillä näissä kohdissa on pelaajalle eniten emotionaalista vaikutusta. Haarautuvissa narratiiveissa keskeistä on antaa pelaajalle valintoja, jotta pelaajan agentuuria voidaan kunnioittaa sitä sen ansaitsemalla tavalla. Onhan haarautuville narratiiveille olennaista pelaajan tekemät valinnat ja niiden vaikutus pelin etenemiseen. Kun valinnan seuraukset näkyvät, valinnasta tulee merkityksellinen. (Finley ym. 2015, 111–113.)

Avoimessa narratiivissa pelaajat voivat itse valita sen järjestyksen, jossa he suorittavat mitä tahansa pelin sisältöä. Avoin narratiivi on haastava suunnitella, sillä narratiivi ei seuraa ennalta määrättyjä tapahtumaketjuja. Sen sijaan narratiivi on rakennettu pienistä tarinapalikoista, jotka voidaan laukaista, kun ennakkoehdot on saavutettu. Nämä tarinapalikat tulevat suunnitella siten, että ne voivat toimia missä järjestyksessä tahansa, tai ainakin melkein, sillä ehtoja näiden tarinapalikoiden laukaisemiselle voidaan asettaa ja tällä tavalla strukturoida tarinakokemusta. Tällaisia ehtoja voivat olla esimerkiksi hahmon tasovaatimukset ("levelit"). (Finley ym. 2015, 121.)

Lineaarinen narratiivi on usein nähtävissä juurikin narratiivipainotteisissa peleissä, sillä vahva tarina on hankalampi rakentaa täysin avoimeksi narratiiviksi ja haarautuva narratiivi vaatii tarinalta usein valintoja, jotka vaikuttavat lopputulemiin, mikä taas vaatii suuremman luokan työtä, pelikehitystiimiä sekä usein myös budjettia. *The Town of Light*issa narratiivin rakenne säilyy suunnilleen samanlaisena pelin alusta loppuun, mutta pelaajan tekemien valintojen Reneén monologissa vaikuttavat jonkin verran siihen, miten Reneé kokee maailman, mutta narratiivin rakenne on silti hyvin lineaarinen. Samanlainen rakenne on nähtävissä myös *Life Is Strange: Before the Storm*issa. Narratiivin rakenne on lineaarinen, mutta pelaajan tekemät valinnat dialogeissa vaikuttavat jonkin verran siihen, miten peli etenee paikallisesti, jolloin haarautuvan narratiivin elementtejä löytyy. Kyse on monen tason kerronnasta, kun lineaarista ja ei-lineaarista narratiivityyppiä yhdistellään (Finley ym. 2015, 122). *The Town of Light*issa ja *Life Is Strange: Before the Storm*issa ongelmanratkaisulla sekä dialogi- ja monologivalinnoilla tuetaan pelaajan agentuuria. Narratiivissa on paikallista variaatiota valintojen seurauksena, mutta narratiivin kokonaisrakenne on

molemmissa videopeleissä kokonaisvaltaisesti lineaarinen, sillä samat tapahtumat ovat löydettävissä samassa järjestyksessä pelikerrasta toiseen, vaikkakin variaatioita niissä valintojen seurauksena tapahtuukin.

Nordic Game konferenssissa 2018 Chris Remo puhui luennollaan ”Creating A Reactive Story” Firewatch -pelin luomisprosessista. Firewatch (2016) on narratiivinen seikkailupeli, jota Remo kuvailee narratiivipainotteiseksi kävelysimulaattoriksi. Remo kertoo siitä, kuinka he Campo Santo -tiimin kanssa tekivät pelin rajallisin resurssein ilman perinteisiä puzzleja tai pelimekaniikkoja. Haasteena oli edellä mainittujen syiden takia luoda silti reaktiivinen ja elävän tuntuinen pelimaailma ja -hahmot. Remon tehtäviin kuuluivat suunnittelu, tarina sekä musiikki ja audio. (Remo 25.5.2018.)

Pelille oli asetettu tiettyjä vaatimuksia, kuten täysin yhtenäinen maailma, ensimmäisen persoonan perspektiivi ja tarinan tapahtuminen nykyhetkessä. Remo kuvaili Firewatchin dialogin interaktiivisuutta seuraavasti: dialogiset valinnat toimivat siten, että joitakin polkuja valittaessa sulkee osan muista poluista pois. Peli muistaa pelaajan tekemät valinnat ja dialogiin vastaaminen on ajastettua. Tämä malli jäljittelee oikean elämän dialogia ja ns. tarinan tapahtumista nykyhetkessä. Pelin tapahtumasysteemi (event system) on yksinkertainen, mutta tehokas. Se pystyy käynnistämään dialogia, asettamaan muuttujia ja muistamaan kaikki edelliset tarinalliset tapahtumat. Pelaajan valintoja seurataan, jotta niihin voidaan viitata myöhemmin. (Remo 25.5.2018.)

Peli rakennettiin tarinallisessa järjestyksessä, päivä kerrallaan. Peli seuraa pelaajahahmon Henryn tekoja sekä hänen tiedotuksiaan Delilah’lle. Henryn teot voivat olla myös ristiriidassa hänen tiedotustensa kanssa valehtelun seurauksena. Tämä on yksi keino luoda yllätyksellisyyttä pelissä. Koska Firewatchin tyyllisessä narratiivipainotteisessa pelissä lähes kaikki vuorovaikutus luodaan käsin, se on myös kallista. Firewatchiin valittu dialogi oli kuitenkin halpa vaihtoehto. Jos sisällönlouonnissa olisi käytetty paljon muitakin muuttujia, olisi se ollut paljon kalliimpaa. Tekijät päättivät pelin kohdalla luoda illuusion suuremmasta syvyydestä dialogin kautta. (Remo 25.5.2018.)

Remon luennon pohjalta käy ilmi, että esimerkiksi lukuisten eri lopputulemien tekeminen peliin on kallista, sillä ne vaativat pelin kuluessa useita muuttujia ja niiden muistamista tietoteknisesti. Narratiivin rakenteella voidaan siis paljon vaikuttaa siihen, paljon resursseja maailmanluomiseen ja pelin tekemiseen yleensä tarvitaan. Firewatchin tapauksessa kyseessä on lineaarinen narratiivi. Vaikka dialogilla on vaikutusta keskustelujen sisältöön, tapahtumat pysyvät samoina. Firewatchin kohdalla dialogilla luodaan suurempaa tuntua pelimaailmasta sekä syvyyttä pelihahmojen ihmissuhteeseen. Lineaarinen narratiivi on tuotannollisesti halvin ja yksinkertaisin tapa luoda narratiivinen seikkailupeli.

3.2.5 Dialogi maailmanrakentamisessa

Dialogilla voidaan auttaa pelaajaa liikkumaan pelissä luonnollisesti ja kiinnostavasti eteenpäin. Dialogin keskeisimpiä tehtäviä onkin edistää pelin etenemistä. Muita tehtäviä ovat mm. karakterisointi, maailmanrakentaminen, rytmitys ja huumori. Dialogi karakterisoi hahmoja sanavalintojen kautta juoneen liittyvissä keskusteluissa sekä vaihtoehtoisissa poikkeamissa juonesta, jotka liittyvät hahmoihin henkilökohtaisesti. Maailmanrakentamisessa dialogi auttaa, kun keskustellaan pelimaailman historiasta ja taustatarinasta. Intensiivisten toimintakohtausten jälkeen dialogi tuo hengähdysketken rytmittäen

toimintaa ja palautumista siitä. Huumori liittyy myös intensiivisten pelikohtausten keventämiseen. (Finley ym. 2015, 159.)

Finley, Hepler, Heussner ja Lemay jakavat dialogin kolmeen osa-alueeseen. Tunnelmalliseen dialogiin, interaktiiviseen dialogiin ja välianimaatioihin. Tunnelmallinen dialogi tapahtuu pelatessa. Se voi olla pelaajahahmon tai ei-pelattavien hahmojen puhetta. Ne voivat olla huudahduksia tai muita ytimekkäitä ilmaisuja, jotka viestivät hahmojen tilasta. Interaktiivinen dialogi keskeyttää toiminnan, jotta pelaaja voi keskittyä dialogiin ja valintojen tekemiseen. Tällöin pelaajalla on aktiivinen rooli dialogissa. Välianimaatioissa dialogi tapahtuu pelattavuuden ulkopuolella, eikä anna pelaajalle mahdollisuutta vaikuttaa siinä. (Finley ym. 2015, 160–161.)

Perinteisissä tarinankerronnan mediuimeissa dialogi ajaa kolmen tyyppistä ekspositiota: juonta, hahmoja ja emootioita. Videopeleissä sen tulee välittää myös pelattavuuden ekspositiota. Joissain tapauksissa juonelliset yksityiskohdat voivat olla niin monimutkaisia, että dialogi on ainoa tapa ilmaista ne selkeästi. Joskus dialogi voi olla tehokkaampaa ja projektin laajuuden kannalta järkevin tapa välittää juonelliset kuviot yleisölle. Se on myös nopeampi ja halvempi tapa kuin kuvailla sama asia toisin. Dialogin taloudellinen puoli kävikin ilmi aikaisemmin Remon (25.5.2018) luennosta. Parhain tapa käyttää dialogia on saada se kuulostamaan täysin luonnolliselta ja samalla viihdyttävältä kun se antaa informaatiota niin, ettei se vaikuta selkeästi ekspositiolta. (Skolnick 2014, 92–94.)

Pelinarratiiville uniikkia on pelattavuuden ekspositio. Kerrontaa käytetään päämäärien, ohjeiden ja vihjeiden välittämiseen. Dialogilla on keskeinen merkitys tässä ekspositiossa, sillä samalla kun pelaaja jatkaa pelissä eteenpäin, hänelle voidaan kertoa suunta minne mennä. (Skolnick 2014, 95–96.) Dialogi ei kuitenkaan ole ainoa tapa välittää pelattavuuden ekspositiota, mikä tuli ilmi ympäristöllisen tarinankerronnan kohdalla jo aiemmin. Koska videopelit ovat visuaalinen mediumi, on parempi näyttää toiminnan tai ympäristön kautta kuin kertoa sama asia dialogin välityksellä (Skolnick 2014, 57).

Skolnick kuvaa eksposition olevan kuin kylvämistä. Eksposition osia tulisi levittää suurelle alueelle pikemminkin kuin kaikki ekspositio yhteen kohtaan. Eksposition levittäminen on tärkeää siksi, ettei vastaanottaja hukkuisi tietotulvaan, vaan voisi prosessoida sitä tasaisesti. Istutus taas kuvaa tarinassa jonkin asian vahvistamista, joka tulee tärkeäksi myöhemmin. Tällainen asia on usein jotain sellaista, joka vaikuttaa istuttamisen hetkellä täysin triviaalilta, mutta tuleekin erittäin tärkeäksi myöhemmin. Istutus voi liittyä esimerkiksi asiaan, esineeseen, tietämykseen tai kykyihin. (Skolnick 2014, 58, 68.)

Ennakointi on samankaltaista kuin istutus, sillä vastaavalla tavalla se luo pohjan tulevalle paljastukselle, mutta ennakointi tekee sen paljon hienovaraisemmin. Se on vihjaamista siitä, että jokin asia voi tapahtua tai tulla selkeämmäksi ja mahdollisesti tärkeäksi myöhemmin. Ennakointi voi ottaa monia muotoja, mutta tavallisimpia ovat varoitukset, teoriat, epämääräiset ennustukset, unet, kuvat ja tunteet.

Jasmine Poikela (2019)

[*Narratiivinen suunnittelu seikkailupeligenren näkökulmasta ja pelikäsikirjoittaminen*](#)