

Jenna Viitala

Vihollisolentojen narratiivinen suunnittelu ja konseptointi



Tradenomi
Tietojenkäsittelyn koulutus
Kevät 2024



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä(t): Viitala Jenna

Työn nimi: Vihollisolentojen narratiivinen suunnittelu ja konseptointi

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), tietojenkäsittelyn koulutus

Asiasanat: narratiivi, tarina, vihollisolento, pelisuunnittelu, konseptointi

Opinnäytetyön tavoitteena oli perehtyä pelien vihollisiksi miellettyjen olentojen narratiiviseen suunnitteluun ja taustoittamisen pohjalta konseptien tekemiseen. Tarkoituksena oli tutkia, kuinka narratiivin elementtejä voidaan hyödyntää mahdollisimman uskottavien ja realististen vihollisten suunnittelussa. Teoreettista taustoittamista kartoitettiin narratiivin elementeistä, tarinapohjaisista videopeleistä sekä pelien vihollisten visuaalisista ja mekaanisista ominaisuuksista. Kolmeen edellä mainittuihin aihepiireihin perehtymisen jälkeen teoriaa kokeiltiin käytännössä toteuttamalla kolme vihollisolentokonseptia kuvitteelliseen peliin keksittyjen kirjoitettujen kuvausten pohjalta.

Teoriaosuus aloitettiin kartoittamalla, mitä tarinapohjaiset pelit ovat, minkälaisia ominaispiirteitä niillä on ja miten tarinankerronnan avulla luodaan immersivisiä pelikokemuksia. Seuraavaksi luvussa vertailtiin tarinapohjaisia pelejä eri genreissä ja tutkimalla, miten laajasti pelaaja voi vaikuttaa peliin ja tarinan eteneemiseen tekemällä valintoja. Lopuksi perehdyttiin erilaisiin narratiivin rakenteisiin, joita hyödynnetään suunnittelussa.

Toisessa pääluvussa määriteltiin, mikä narratiivi on ja mistä se muodostuu. Määrittelyn jälkeen seuraavissa kappaleissa perehdyttiin kaikkiin narratiivin elementteihin eli genreen, juoneen, asetelmaan ja hahmoihin tarkemmin läpi omista kappaleistaan. Genre-luvussa tutkittiin, miten genre ja teema vaikuttavat narratiiviin ja peleihin sisällöllisesti, kun taas juoni-luvussa käytiin juonen rakenteellisia piirteitä ja etenemistä. Asetelama-luvussa käsiteltiin tarinan sijainnin ja aikakauden vaikutusta tarinaan ja lopuksi hahmot-luvussa tarkasteltiin erilaisia hahmotyyppejä sekä niiden suhteita agendaan, motiiviin ja persoonallisuuksiin.

Viimeisessä teorialuvussa selvitettiin, mitä pelien vihollishahmot- ja olennot ovat. Luvussa kartoitettiin pelien vihollisiksi miellettyjen hahmojen ja olentojen mekaanisia- ja visuaalisia ominaisuuksia ja piirteitä, jotka tekevät niistä pelaajille tunnistettavia ja vaikuttavat osana pelikokemusta. Vihollisten mekaniikkaan perehtyvässä kappaleessa käytiin läpi erilaisia vihollistyypppejä ja eri tapoja, joilla ne voivat haastaa pelaajaa. Vihollisten visuaalisia piirteitä kuvaavassa kappaleessa selvitettiin erilaisia vihollisissa nähtäviä ominaisuuksia, jotka helpottavat tunnistamaan hahmot ja olennot vihollisiksi. Lopuksi tarkasteltiin narratiivin vaikutusta vihollisiin narratiivin elementtien avulla.

Käytännönoisuus aloitettiin ideoimalla ja kirjoittamalla kuvaus kuvitteelliselle pelille ja kolmelle siinä esiintyvälle vihollisolennotle teoriassa opittuja asioita hyödyntämällä, josta edettiin konseptien luonnosten prosessinomaiseen työstämiseen. Konseptointi alkoi ihmisen anatomian tutkimisella sekä ihmisten ja hyönteisten siluettien luonnostelulla, joista molemmista valittiin kolme ja yhdistettiin vihollisolennoiksi. Vihollisolentojen pohjalla käytettiin ihmishahmoja eri asennoissa, joihin yhdistettiin valitun hyönteisen tunnistettavia piirteitä kirjoitettua kuvausta vastaavan lopputuloksen saavuttamiseksi.

Lopuksi yhteenvedossa arvioitiin tehtyjä konsepteja yksittäin ja yhdessä kokonaisuutena ja miten toimivia ne olisivat oikeassa pelissä. Tarinapohjalta suunnitellut vihollisolennot ovat visuaalisesti kuvausta vastaavia ja vihollisiksi tunnistettavia, mutta toimivuutta oli haastavaa arvioida pelin pelattavuuden määrittelmän puuttuessa. Todettiin siis, että vihollisolentojen suunnittelussa hyödyntämällä tarinaa pohjalla voidaan saada visuaalisesti uskottavia vihollisia, mutta vihollisten suunnittelun pohjalla kannattaa käyttää mekaniikkoja, jotka tukevat pelin pelattavuutta.

Abstract

Author(s): Viitala Jenna

Title of the Publication: Enemy Creatures Narrative Design and Concept Art

Degree Title: e.g. Bachelor Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Narrative, Story, Enemy, creature, Game design, Concept art

The topic of this thesis covers narrative design and using a game story as a base for creating concept art of creatures that are determined to be enemies in video games. The initial goal was to research how narrative elements can be beneficial in creating believable and realistic enemy designs. In the theoretical section, narrative elements, story-based games, and enemies' visual and mechanical features were researched and covered. After examining these three topics, the theory was tested in the practical section by creating three enemy concepts based on descriptions written for an imaginary game.

The theory base began from determining what story-based games are, what kind of features they have and how they use storytelling to create immersive game experiences. In the next chapter, story-based games from different genres were compared by studying how much the player can affect gameplay in general and proceed in the story by choice. As the last topic of the first main chapter, different narrative structures that are used in game design were covered.

In the second main chapter, narrative and what of it composes from was defined. After the definition, each narrative element: genre, plot, setting, and characters were covered in depth in their own chapters. In the genre chapter it was researched how the genre and theme affect the narrative's and game's content and after that the plot's structural traits and progress were reviewed. The setting – related chapter addresses how the story takes influence from its set location and time period and in the last chapter, different character archetypes and their agendas, motivations and personality traits were discussed.

The last main chapter investigates what different characters and creatures used as enemies in video games there are. The chapter consists of research of enemies' distinct mechanical and visual features that make them recognizable to players and make a part of the game experience. The section regarding enemies' mechanics examines various enemies and ways how they can challenge the player. The visual part considers different visual aspects that can help the player identify characters and creatures as enemies. As the last topic, the narratives' affect on the game's enemies was researched with narrative elements.

The practical section started with composing an idea and writing descriptions for an imaginary game world and three enemy creatures that fit in it by benefiting from the theory base. At first, the concepting phase started with a study of human anatomy and human and insect silhouettes. From the silhouettes, three human poses and three different insects were chosen to be combined and further developed into enemy creatures. Human poses were used as a base, and distinct visual features from chosen insects were added to the base to reflect and accomplish the early written descriptions.

In the summary, the created enemy concepts were evaluated separately and together for their cohesiveness and how functional they would be in a real game. The enemy creatures designed from the story-base are visually comparable to their written descriptions, but their functionality is hard to determine as there is no description how the game would be played. In conclusion, when designing enemies based on the story can be it beneficial to create visually believable enemies, but designing enemies based on mechanics that support gameplay is more beneficial for the overall game experience.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tarinapohjaiset pelit.....	2
2.1	Tarinat erityyppisissä peleissä.....	3
2.2	Narratiivi videopeleissä	7
3	Narratiivi	9
3.1	Narratiivin elementit	9
3.1.1	Genre	10
3.1.2	Juoni.....	11
3.1.3	Asetelma	14
3.1.4	Hahmot	17
4	Vihollishahmot ja -olennot peleissä	22
4.1	Vihollisten mekaniikat	22
4.2	Vihollisten visuaaliset piirteet	24
4.3	Narratiivin vaikutus vihollisolentoihin.....	28
5	Vihollisolentojen suunnittelu	31
5.1	Ideoinnin lähtökohdat	31
5.2	Pelin maailman ja vihollisolentojen kuvaukset	32
5.3	Konseptoinnin vaiheet	33
5.3.1	Anatomia.....	34
5.3.2	Siluetti	35
5.3.3	Luonnosten työstäminen ja viimeistely	38
6	Yhteenveto	44
	Lähteet	46

Liitteet

Symboliluettelo

Codex	Codex on pelin sisäinen arkisto tai loki, joka pitää sisällään yksityiskohtaista tietoa pelimaailman paikoista, tapahtumista ja henkilöistä.
Cutscene	Välänimaatio, jonka aikana pelaaja ei voi suorittaa pelin normaaleja toimintoja ja näytetään esimerkiksi pelin narratiivia edistävä animoitu kohtaus.
Ekspositio	Ekspositio on tapa antaa pelaajalle informaatiota pelin sisäisestä maailmasta sekä olennaista tietoa, joka auttaa pelaajaa etenemään.
Gameplay	<i>Gameplay</i> -termillä kuvataan pelin pelattavuutta, eli mitä pelissä tehdään.
Immersio	Immersiolla kuvataan pelaajan uppoutumista ja syventymistä videopeliin siinä määrin, että kykenee sulkemaan pois ulkoisia ärsykeitä.
Lore	Lore on yksityiskohtaista tietoa pelimaailman historiasta, kulttuureista ja hahmoista, eli kaikesta mikä on muovannut pelimaailman siihen pisteeseen, missä se on pelin tapahtumien aikaan.
RPG	RPG tulee sanoista <i>role-playing game</i> , eli roolipeli.
Narratiivi	Narratiivi on aitojen tai fiktiivisten yhtäjaksoisten tapahtumien muodostama kokonaisuus, jolla on juoni.
NPC	NPC tulee sanoista <i>non-playable character</i> ja tarkoittaa tietokoneen tai tekoälyn ohjaamia hahmoja peleissä.
Worldbuilding	<i>Worldbuilding</i> , eli maailmanrakennus, jossa suunnitellaan koko pelimaailman tai asetelma ja historia, jonka laajuus vaihtelee pelin koon mukaan.

1 Johdanto

Vihollishahmot ja -olennot ovat osa pelikokemusta useissa peleissä. Hyvin suunniteltuina ja toteutettuina viholliset sulautuvat saumattomasti pelin kokonaisuuteen niin ulkonäöltään kuin käytökseltäänkin ja luovat näin syvemmän immersion pelaajan pelikokemukseen. Huonosti toteutettuina viholliset rikkovat immersion ja pahimmillaan vaikeuttavat pelin pelattavuutta esimerkiksi huonolla luettavuudellaan, mikä vaikeuttaa pelaajaan kykyä ennakoida ja reagoida vihollisiin.

Opinnäytetyön ensisijaisena tavoitteena on perehtyä vihollisiksi miellettyjen olentojen laajaan ja syvälliseen taustoittamiseen narratiivisesta näkökulmasta ja visuaaliseen suunnitteluun graafisesta näkökannasta. Perehtymällä edellä mainittuihin kolmeen aiheeseen kartutetaan niin teoreettista osaamista kuin ammatillista taitoa. Teoriaa hyödynnetään opinnäytetyön käytännönsuudessa, jossa suunnitellaan vihollisolentoja kuvitteelliseen peliin. Lisäksi opinnäytetyö tarjoaa tietokattauksen ja mahdollisesti uutta näkökulmaa ja ideoinnin lähtökohtia niille, jotka ovat kiinnostuneita vihollisolentojen suunnittelusta peleihin.

Teoriaosuuden alussa perehdytään, minkälaisia tarinapohjaiset pelit ovat, yleisesti narratiivin suunnittelun sekä tarinankerronnan elementteihin ja siihen, miten jokainen osa vaikuttaa omalla tavallaan hahmojen ja olentojen suunnitteluun, jotta ne ovat mahdollisimman uskottavia kerronnallisesti ja visuaalisesti. Pääasiallisesti opinnäytetyössä keskitytään peleihin, jotka ovat tarinapohjaisia, mutta sivutaan myös muun tyyppisiä pelejä eri kappaleissa.

Narratiivin elementteihin perehtymisen jälkeen tutustutaan erilaisiin vihollistyyppeihin peleissä ja niille tyypillisiin ominaisuuksiin. Lisäksi käydään läpi, miten narratiivin vaiheet vaikuttavat olentojen suunnitteluun. Peleissä on useita erityyppisiä vihollisia, joilla on omat ominaisuutensa ja tarkoituksensa. Useimmat vihollistyyppit pystytään jakamaan kategorioihin näiden ominaisuuksien mukaan, mutta voivat myös sopia useamman kategorian kriteereihin tarkoituksen mukaan.

Teoriaan perehtymisen jälkeen käytännön osiossa keksitään kuvitteelliselle pelille kuvaus, jossa hyödynnetään tarinankerronnan elementtejä ja taustoitetaan pelimaailma. Pelin kuvauksen avulla suunnitellaan ja luodaan kolme erityyppistä vihollisolentokonseptia, jotka toimivat loogisena lisäyksenä kuvitteelliseen peliin. Valmiita konsepteja arvioidaan lopuksi yhteenvedossa. Arvioinnissa otetaan huomioon, miten teoriaa on sovellettu tutkimalla, miten hyvin ne sopivat omiin ja pelimaailman kuvauksiin ja miten ne toimivat myös yhdessä kokonaisuutena.

2 Tarinapohjaiset pelit

Tarinapohjaiset pelit ovat suosittuja ja monet niistä kuuluvat menestyneimpiin nimikkeisiin pelialalla, kuten pelit ja pelisarjat *The Last of Us*, *The Witcher*, *Red Dead Redemption* ja *Baldur's Gate*. Tarinapohjaisten pelien ytimessä on luoda immersivisiä pelikokemuksia tarinankerronnan ja sitä tukevien mekaniikoilla, joissa juonen etenemiseen vaikuttavat pelaajan valinnat ja tehtävien suorittaminen. Pelin etenemiseen vaikuttavien valintojen tekeminen tai edes illuusio valinnan vapaudesta tekevät pelikokemuksesta syvemmän, kun pelaaja tuntee tekevänsä tärkeitä valintoja. Se myös haastaa pelaajien kriittistä ajattelukykyä ja ongelmanratkaisutaitoa valintoja tehdessä. [1.]

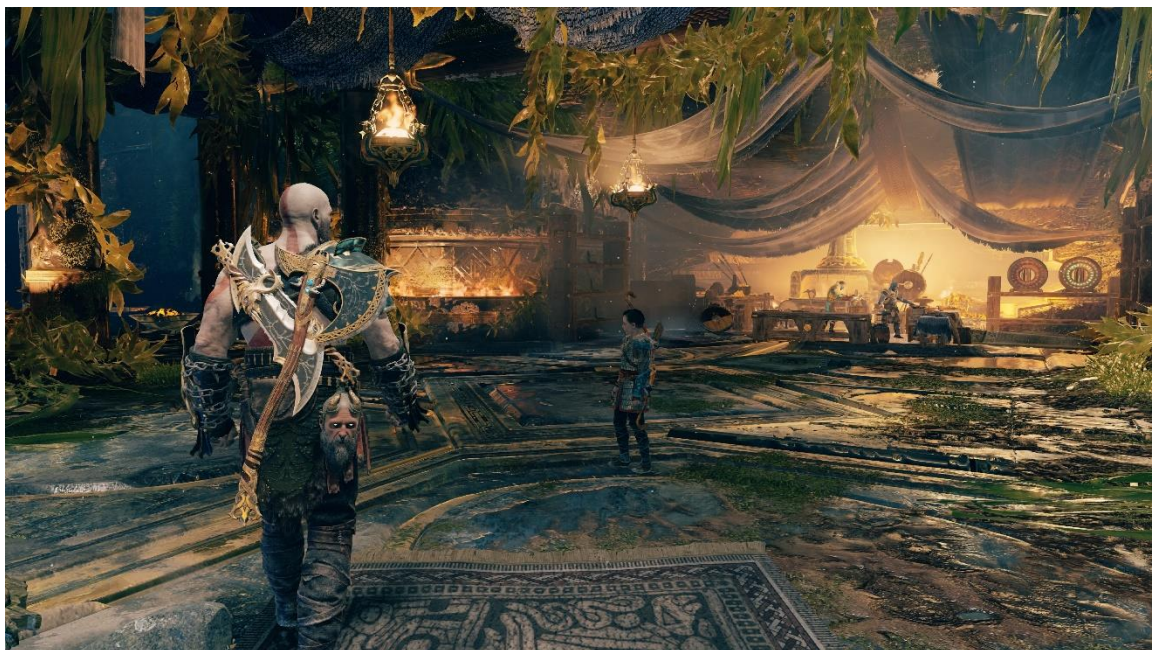
Syvien ja vaikuttavien pelikokemuksien luominen on yhteydessä immersioon. Immersiolla kuvataan kokemusta jossa, pelaaja uppoutuu pelikokemukseen siinä määrin, että pystyy rajaamaan keskittymisensä peliin ja sulkemaan ulkoiset ärsykkeet väliaikaisesti [2, s. 137]. Immersiolla voidaan katsoa olevan kolme eri tasoa. Tutkimuksessaan Brown ja Cairns kuvaavat ensimmäisen tason olevan sitoutuminen, jolloin pelaaja haluaa käyttää pelin pelaamiseen aikaa ja vaivaa ja kokee saavansa vastiketta käyttämälleen ajalle. Toinen aste on syventyminen, jolloin pelin ominaisuudet, kuten juoni ja yhtenäinen uskottava pelimaailma alkavat vaikuttaa suoraan pelaajan tunteisiin, jolloin immersio on syvempi ja tietoisuus ympäristöstä heikkenee. Viimeinen aste on totaalinen immersio, jolloin pelaaja uppoutuu täydellisesti peliin ja sen tapahtumiin. Immersion tasoon vaikuttavia tekijöitä ovat pelaajan kokema kiintymys ja empatia pelin hahmoja kohtaan ja tunnelma, joka rakentuu pelin juonesta, grafiikasta ja äänimaailmasta. [3.]

Pelin pelattavuutta ei kuitenkaan pidä unohtaa, vaikka kyseessä olisikin tarinapohjainen peli. Tärkeää on, että pelin tarina tukee pelimekaniikkaa, eli pelattavuutta eikä toisin päin, eikä näitä kahta tule myöskään sekoittaa keskenään, Rogers kirjoittaa kirjassaan *Level up! The Guide to Great Video Game Design* [4, s. 52–53]. Pelaajat kestävät useimmiten huonosti kirjoitetun tarinan, sillä kaikki eivät pelaa pelejä niiden hyvin kirjoitettujen tarinoiden tai hahmojen vuoksi ja voivat siten sivuuttaa ne täysin. Huono pelattavuus saa pelaajan todennäköisemmin jättämään pelin kesken. Kuelz myös painottaa artikkelissaan tarinan parantavan pelattavuutta yhdistämällä kaikki pelin ominaisuudet ja niiden kehittymisen tarinan avulla, mikä herättää pelaajissa tunteita ja tekee peleistä entistä mukaansatempaavampia ja muistettavampia kokemuksia [5].

2.1 Tarinat erityyppisissä peleissä

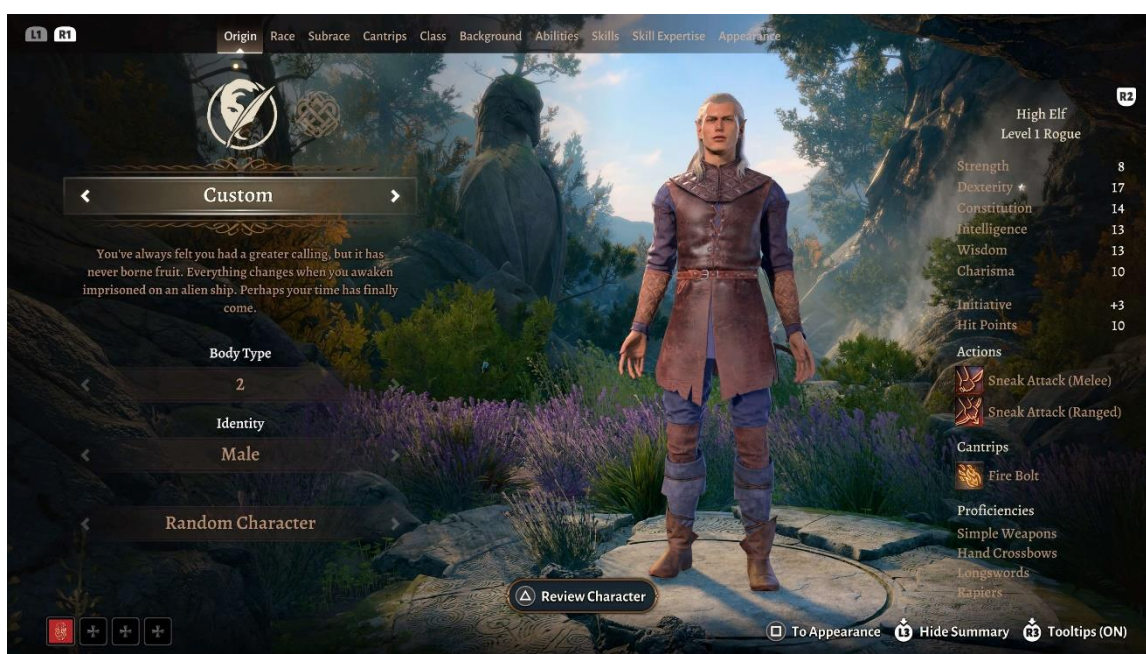
Modernit tarinapohjaiset pelit tarjoavat useimmiten viihdykettä useissa eri genreissä niin itse tarinasta nauttiville pelaajille kuin pelattavuudesta ja haasteista nauttiville pelaajille. Se tehdään erilaisten pelitilojen avulla, joiden avulla voi päättää, painottuuko pelaaminen enemmän tarinalliseen kokemukseen tai haasteeseen eri vaikeusasteiden avulla [6]. Pelien genret itsessään antavat pelaajille viitettä siitä, minkälainen peli on niin pelattavuudeltaan kuin mukaansatempaavan tarinan puitteissa.

Toiminta- ja seikkailupelit ovat varhaisimpia peligenrejä ja edelleen suosittuja pelaajien keskuudessa, kuten myös näiden kahden yhdistelmä toimintaseikkailupelit. Seikkailupelit ovat tyyliltään hidastempoisempia ja niissä on visuaalisesti huolitellut pelimaailmat, joissa pelaaja voi tutkia ympäristöään rauhassa ja usein ratkoa pulmatehtäviä tarinan etenemiseksi [7, s. 30], kun taas toimintapelit keskittyvät käsien- ja silmien koordinaatiokykyyn sekä pelaajien taitoon ja reaktionopeuteen [4, s. 16]. Briar kirjoittaaakin kirjassaan *Game Design Essentials* toimintaseikkailupelien olevan yksiä käytetyimmistä pelityypeistä, koska niissä voidaan yhdistää seikkailupelien rikas tarinankerronta, persoonalliset hahmot sekä pelimaailma ja tuoda siihen toimintapelien nopeatempoiset elementit, joiden avulla voidaan luoda entistä immersivisempiä juonenkäänteitä ja kohtauksia [7, s. 31]. Esimerkkejä tällaisista peleistä ovat *Tomb Raider*, *Horizon Zero Dawn* ja *God of War*, jonka kuvankaappaus on kuvassa 1.



Kuva 1. *God of War* -pelissä Kratos matkaa yhdessä poikansa Atreuksen kanssa muinaisessa muinaisessa Norjassa, joka on ottanut vahvasti vaikutteita mytologiasta.

RPG eli roolipelit vievät pelien tarinankerronnan, hahmonluonnin ja pelaajien valintojen merkityksen pidemmälle kuin muut tarinapohjaiset pelit. Roolipeleissä käytetään laajoja ja moniulotteisia tarina-arkkeja, NPC-hahmoja omilla taustatarinoillaan ja kehityskaarillaan, jotka on rakennettu pelin narratiivin ympärille [9]. Pelaajan valinnat ja teot voivat vaikuttaa pelimaailman tapahtumien ja hahmojen kehitykseen positiivisesti tai negatiivisesti. Lisäksi mahdollisuus roolipeleissä vaikuttaa pelattavaan hahmoonsa niin visuaalisesti kuin mekaanisesti. Valitsemalla hahmoluokan pelaaja voi valita taistelutyylin hahmoilleen, jota voi kehittää vahvemmaksi suorittamalla tarinan pää- tai sivutehtäviä, päihittämällä vihollisia tai tutkimalla pelimaailmaa [4, s. 496]. Roolipeleissä pelaaja voi luoda oman hahmonsensa ennen varsinaisen tarinan alkamista hahmonluontiosiossa. *Baldur's Gate 3* -pelin kuvankaappauksessa kuvasta 2 käy ilmi, kuinka monialaiset vaikutusmahdollisuudet pelaajalla on oman hahmonsensa luontiin.



Kuva 2. *Baldur's Gate 3* -pelissä pelaajalla on laajat mahdollisuudet muokata pelattavasta hahmostaan mieleinen niin visuaalisesti kuin mekaanisesti [10].

Roolipelit sijoittuvat kuvitteelliseen maailmaan, joka on rakennettu pelin narratiivin ja loren ympärille. Lore on pelimaailman narratiivin perusta, joka sisältää yksityiskohtaista tietoa pelimaailman historiasta, kulttuureista ja hahmoista, eli kaikesta mikä on muovannut pelimaailman siihen pisteeseen, missä se on pelin tapahtumien aikaan [7, s. 45–46]. Etenkin RPG-pelien tehtävissä on usein viittauksia pelin loreen ja sitä hyödynnetään myös juonessa. Roolipeleissä pelaajalla on usein mahdollisuus esittää pelin objektiivin liittymättömiä kysymyksiä NPC-hahmoille ja saada myös siten lisäinformaatiota, kuten kuvassa 3 näkyy erilaisia tehtävään liittyviä ja liittymättömiä dialogivaihtoehtoja *Dragon Age: Origins*-pelistä.



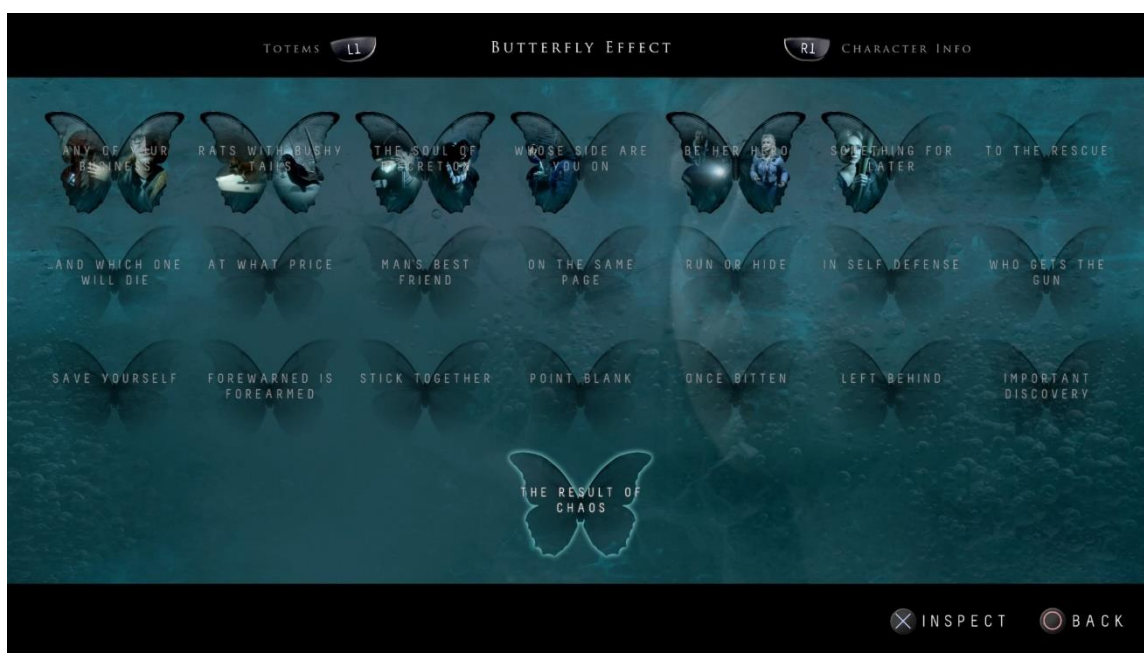
Kuva 3. Pelaaja voi usein esittää lisäkysymyksiä NPC-hahmoille saadakseen tietoa pelimaailmasta ja dialogivaihtoehdot vaihtelevat pelattavan hahmon rodun mukaan, joilla jokaisella on uniikkeja aloituksia.

Peleissä, joissa on laaja ja yksityiskohtainen lore, pelaajalla on mahdollisuus vapaaehtoisesti tutustua pelimaailmaan syvällisemmin esimerkiksi lukemalla pelinsisäisestä maailmasta löydettäviä codex – lisäyksiä, kuten esimerkiksi *Dragon Age*-peleissä kirjoista tai kirjeistä tai tietokantoja *Cyberpunk 2077*-pelissä. Codex on pelin sisäinen loki tai arkisto, joka sisältää tietoa pelimaailman sisäisistä asioista, kuten henkilöistä ja paikoista, joita pelaaja on kohdannut pelin aikana [12]. Codex-arkisto päivittyy tarinan edetessä ja pelaajan löytäessä uusia asioita.

Mainitsemisen arvoinen poikkeus tyypillisistä lore-rikkaista RPG-peleistä ovat FromSoftware'n kehittämät Soulsborne-pelit, joita ovat esimerkiksi *Dark Souls*-pelisarja ja *Elden Ring*, joissa käytetään omaa tunnistettavaa ja uniikkia narratiivista suunnittelua ja tarinankerrontaa. FromSoftware'n peleissä on laajat ja moniulotteiset lore-pohjat ja tarinat, mutta pelaajilla on kolme vaihtoehtoa saada selville pelien tarinaa pelien vihjeiden avulla. Niitä ovat NPC-hahmojen dialogit, pelin ympäristösuunnittelusta löytyvät viitteet ja pelimaailmasta löydettävien esineiden kuvaukset, joiden kautta pelien lore pääasiassa kerrotaan. [13.]

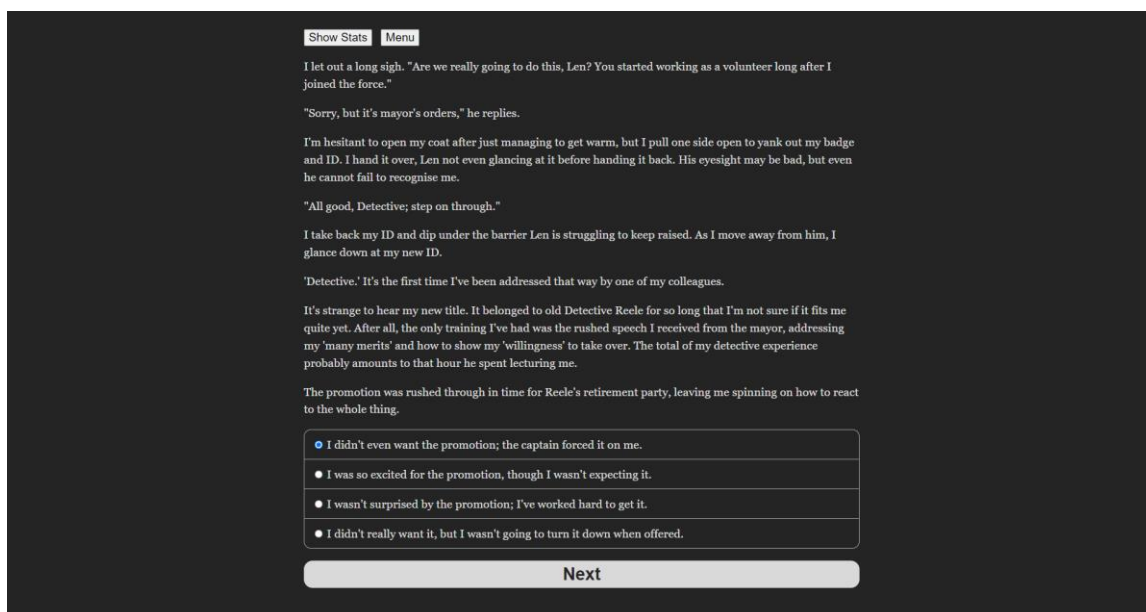
Selviytymis- ja kauhupeleissä käytetään paljon samankaltaisia elementtejä ja siksi niitä käytetäänkin usein yhdessä tarinapohjaisissa peleissä. Selviytymispeleissä pelaaja asetetaan uhkaavaan ympäristöön, jossa tämän tulee selvitä usein rajoitetuilla resursseilla [4, s. 497]. Kauhupelit tarjoavat

pelaajille poikkeavan kokemuksen tarinalla, joka pyrkii herättämään pelaajissa erilaisia epämiellyttäviä tunteita, kuten ahdistuneisuutta, pelkoa ja vaaran tunnetta [14]. Kremers toteaa kirjassaan *Level Design: Concept, Theory, and Practice* pelaajien nauttivan pelon tunteista, koska he voivat kokea uhkaavat ja vaaralliset tilanteet turvallisessa ympäristössä ilman riskejä ja etenkin selviytymiskauhupelit hyödyntävät kaikkia pelin ominaisuuksia pelon tunteiden luomisessa [2, s. 167, 175]. Kuvassa 4 on kuvankaappaus selviytymiskauhupelistä *Until Dawn*, jossa pelaaja pakotetaan tekemään pelin etenemiseen ja loppuun merkittävästi vaikuttavia valintoja *butterfly effect*-nimisellä mekaniikalla.



Kuva 4. *Butterfly effect*-valinnat vaikuttavat hahmojen välisiin suhteisiin sekä niiden selviytymiseen tarinan loppuun asti.

Interaktiiviset fiktiot ovat tekstipohjaisia pelejä, joissa pelin tarina annetaan täysin tekstimuodossa ja pelaaja etenee kirjoittamalla komentoja tai valitsemalla hypertekstejä, Georgiou kuvailee artikkelissaan [16]. Tekstipohjaisuudesta huolimatta pelattavalla hahmolla voi olla erilaisia statuspisteitä, jotka voivat kuvastaa hahmon terveyttä, taitoa tai persoonallisuuden piirrettä [17]. Visuaaliset novellit ovat interaktiivisia fiktioita, mutta niissä on tekstin lisäksi myös kuvia ja audiota tukemassa tarinaa. Kuva 5 on kuvankaappaus Mishka Jenkinsin kirjoittamasta *Wayhaven Chronicles*-pelistä, jossa pelaaja etenee tarinassa tekemällä valintoja ja kerryttää erilaisia statuspisteitä.



Kuva 5. Pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat tarinan etenemisen lisäksi pelattavan hahmon persoonallisuuden lisäksi pisteitä erilaisiin taitoihin, jotka avaavat uniikkeja vaihtoehtoja [18].

2.2 Narratiivi videopeleissä

Videopelit poikkeavat tarinankerronnallisesti muista medioista, sillä ne voivat sisältää ja hyödyntää kaikkia muita mediatyyppejä, kuten visuaalisesti videoita tai kuvia, ääniä ja musiikkia audiona ja kirjoitettua tekstiä, mikä tekee peleistä poikkeuksellisen potentiaalisen tavan kertoa tarinoita [19]. Pelit ovat poikkeuksellisia myös niiden interaktiivisuuden takia, eli ne reagoivat pelaajan tekoihin. Moniulotteinen kokonaisuus kasvattaa pelin immersiota ja auttaa pelaajaa syventymään ja sisäistämään pelin sisäistä maailmaa ja sen tapahtumia. Stadeler tiivistää hyvin luennossaan pelin protagonistin toimivan pelaajan manifestaationa pelimaailmassa [20].

Toisin kuin nimestä voisi päätellä narratiivinen suunnittelija ei välttämättä osallistu pelin tarinan kirjoittamiseen tai sen rakenteen varsinaiseen suunnitteluun. Narratiivisuunnittelijan työtehtäviin kuuluu yhdistää pelin tarina ja sen mekaniikat yhtenäiseksi kokonaisuudeksi, eli mahdollistaa pelaajan vuorovaikutus tarinan kanssa luomalla yhteyksiä tarinan ja pelattavuuden välille. Konkreettisia esimerkkejä voivat olla käytös- ja dialogisysteemit NPC-hahmoille, eli ei-pelattaville-hahmoille [21]. Työtehtävät ja nimikkeet voivat kuitenkin vaihdella pelistudion koon mukaan, mutta pelin tarinan luomiseen ja kehittämiseen osallistuu yksi tai useampi videopelikäsitteittäjä.

Narratiivinen rakenne peleissä poikkeaa kirjallisuudessa ja esitetystä mediassa käytetyistä rakenteista, koska pelit ovat interaktiivisia ja pelaaja vaikuttaa niiden etenemiseen. Pelien rakenteessa

käytetään kolmea päämallia, joita toisinaan myös yhdistellään. Ensimmäinen malli on lineaarinen narratiivi, jossa tarina etenee progressiivisesti tapahtumien kautta, joihin pelaaja ei voi itse vaikuttaa. Semi-lineaarisessa, eli helminauha-mallissa pelissä on lineaarinen tarina, mutta pelaaja voi vaikuttaa sen etenemiseen eri tavoin tarinallisten valintojen tai sivutehtävien kautta, joiden avulla pelaaja voi löytää lisäresursseja tai avata muuta uniikkia sisältöä myöhemmin pelissä. Kolmas haarautuva -malli on pidemmälle kehittyneempi versio helminauha -mallista. Haarautuvassa mallissa pelaajan valinnat ovat pelin keskiössä ja voivat vaikuttaa suuresti tarinan ja muiden hahmojen kehitykseen ja vaikuttaa näin valintojen kautta tarinan loppuun, joita voi olla useita. [22.]

3 Narratiivi

Tarinat ja narratiivit ovat aina kulkeneet ihmisten mukana ja muuttaneet muotoaan ajan saatossa ja ovat osa jokaista kulttuuria. Alkujaan sanoin ja elein kerrotut tarinat muuttuivat käsin kirjoitetuiksi ja painetuiksi tekstiksi ja myöhemmin tallennetuksi audioksi ja kuviksi [23]. Teknologian kehityksen myötä mukaan tulivat elokuvat ja viihdeteollisuus, johon myös videopelit kuuluvat. Tarinankerronnan tarkoitukset ovat kuitenkin säilyneet samoina: jakaa tietoa, opettaa ja viihdyttää.

Nykyisin narratiivista puhuttaessa viitataan kuitenkin tarinankerrontaan. Narratiivin määritelmä on vaihdellut paljon vuosien ja tutkijoiden välillä. Abbottin [24, s. 13] mukaan narratiivi on representaatio tapahtumasta tai tapahtumasarjoista, kun taas Princen [25, s. 58] mukaan narratiivi muodostuu yhdestä tai useammasta todellisesta tai kuvitteellisesta tapahtumasta, jonka kertoo yksi tai useampi kertoja. Narratiivisessa tutkimuksessa tuodaan myös esille esitystapa, kuten suullinen kertomus tai kirjallisuus sekä missä aikamuodossa tarinankerronta tapahtuu. Yleinen määritelmä narratiiville on aitojen tai fiktiivisten yhtäjaksoisten tapahtumien muodostama kokonaisuus, jolla on juoni [26].

On kuitenkin hyvä tehdä ero tarinan ja narratiivin välille sillä, vaikka niistä puhutaan samassa yhteydessä ne ovat kaksi eri asiaa. Abbott kuvailee tarinoiden muodostuvan kahdesta osiosta, joita ovat tapahtumat ja entiteetit, jotka ovat osallisia tapahtumiin. Tarinan pituus ei ole sidoksissa mihinkään ja sisällöltään, eli se voi olla todenmukainen tai fiktiota, mutta tapahtumat etenevät kronologisesti varhaisimmasta tapahtumasta viimeisimpään. Narratiivinen esitystapa on kuitenkin äärimmäisen mukautuva, sillä se voi harpata ajassa edes takaisin ja voi paisua tai supistua sisällöltään. *”Narratiivi on representaatio tapahtumista, joka muodostuu tarinasta ja narratiivisesta esitystavasta, joka kuvastaa tapahtumia sellaisina kuin ne on esitetty”*, Abbott tiivistää [24, s. 16–19.]

3.1 Narratiivin elementit

Narratiivi on monen osion muodostama kokonaisuus, joita ovat teema, juoni, hahmot, konflikti, asetelma, perspektiivi sekä tyyli [27]. Narratiivin suunnittelu peleissä poikkeaa hieman tyyppillisistä rakenteista, koska pelien suunnittelussa tulee ottaa huomioon niiden interaktiivisuus. Pelien nar-

ratiivisessa suunnittelussa kuitenkin hyödynnetään samoja elementtejä, joita löytyy kirjallisuudesta ja elokuvista. Riippumatta tarinan sisällöstä tai muodosta, jokaisella tarinalla on alku, keskikohta ja loppu [4, s. 47].

Seuraavissa kappaleissa käydään narratiivin elementit tarkemmin läpi. Ensimmäiseksi perehdytään genreen, joka sisältää myös teeman aiheena. Seuraavaksi siirrytään juoneen ja sen vaiheisiin sekä asetelmaan ja mistä nämä koostuvat. Lopuksi käydään läpi erilaisia hahmotyyppejä, kuten protagonistia, antagonistia ja NPC-hahmot ja niiden tarkoitukset sekä perspektiiviä. Narratiivin rakenteisiin perehtymisen jälkeen tutkitaan, miten osiot vaikuttavat vihollishahmojen ja -olentojen tarinalliseen suunnitteluun ja visuaaliseen ilmeeseen omassa luvussaan.

3.1.1 Genre

Genrellä tarkoitetaan erilaisten visuaalisten, kirjallisten tai muilla tavoin esitettyjen taiteidenmuotojen kategorisointia ja lajittelua genreille tyypillisten kriteerien avulla, jotka tutkivat esimerkiksi teoksen tyyliä, sisältöä tai rakenteellisia piirteitä [28]. Kriteerit genreille ovat useimmiten löyhiä, joten yksi teos voi sopia useampaan eri genreen, kuten pelitkin. Pelin genre määritetään hieman eri tavalla, kuin esimerkiksi kirjoissa tai elokuvissa, vaikka samoja genrejä käytetään näissä yhteyksissä.

Teemalla puolestaan tarkoitetaan tarinan keskeistä tai taustalla olevaa aihetta, joka ulottuu itse tarinan ylitse ja sen viesti pyritään välittämään lukijalle tai kokijalle muiden narratiivin elementtien tukemana [27]. Teema voi käsitellä suuria kokonaisuuksia kerralla, kuten yhteiskuntaa, tai keskittyä tiettyihin aiheisiin tai tunteisiin, kuten Kremers on maininnut esimerkkinä lapsuuden viattomuuden [2, s. 244].

Pelin genre vaikuttaa kokonaisvaltaisesti niin pelin koko visuaaliseen ilmeeseen kuin mekaaniseenkin puoleen, mikä taas vaikuttaa suoraan vihollisten ulkonäön ja käytöksen suunnitteluun. Mitchell kertoo kirjassaan, miten genre käytännössä määrittää, miten ja minkälaisilla pelityyleillä pelin voi voittaa tai läpäistä [7, s. 25–26]. Esimerkiksi roolipelit ovat tarinapohjaisia, eli niiden suunnittelussa on painotettu enemmän tarinankerrontaan ja progressiiviseen etenemiseen ja oman pelattavan hahmon kehitykseen, kun taas toimintapeleissä pääpaino on todennäköisemmin haastavuuden, sujuvien ja miellyttävien taistelukohtausten luomisessa.

Voidaankin sanoa, että useat pelit sisältävät ainakin kaksi erillistä genreä. Ainakin yksi genre kuvastamaan pelin gameplaytä, eli pelattavuutta ja toinen genre kuvastamaan pelissä mahdollisesti olevan tarinan tyyliä [4, s. 16–17]. Kaikissa peleissä ei kuitenkaan ole tarinaa, sillä niissä keskitytään pelattavuuteen. Tarinattomia pelejä ovat esimerkiksi match-three-tyyppiset hypercasual-pelit, joiden on tarkoitus viihdyttää ja rentouttaa ajankuluksi, joskus vain muutamien minuuttien ajaksi kerrallaan. Hypercasual-peleihin voi kuitenkin lisätä suppean, helposti ja nopeasti ymmärrettävän tarinan vaihtoehtoiseksi lisäsisällöksi niille pelaajille, jotka sitä kaipaavat. Tarinan pitää kuitenkin olla ohitettavissa ilman, että se vaikuttaa pelin pelattavuuteen. Vuonna 2015 pelinkehittäjä King teki kyselyn Candy Crush Saga-pelinsä pelaajille, jossa kartoitettiin pelaajien tietämystä pelissä olevasta tarinasta ja hahmoista ja vastanneista yli 80 % vastasi, ettei tiennyt yhtään mitään [29].

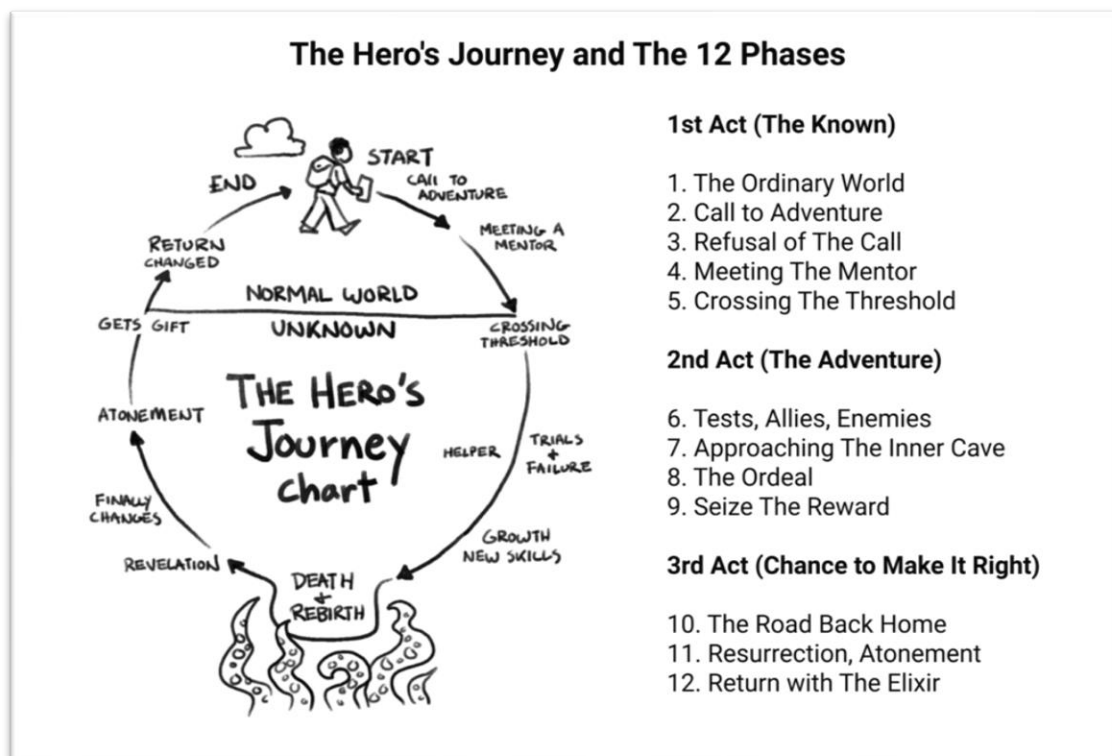
Genreä ja teemaa valitessa on hyvä ottaa huomioon myös kohderyhmä, jolle peli on suunnattu. Kohderyhmässä määritellään esimerkiksi pelaajan ikä, sukupuoli ja pelialusta. Erityisesti kohderyhmän ikä vaikuttaa suoraan siihen, mitä peli voi sisältää. Euroopassa toimiva PEGI (*Pan European Game Information*) on luonut kriteerit, minkälaista sisältöä voi näyttää tietyn ikäisille ryhmille. Pelinkehittäjät ja julkaisijat voivat käyttää tätä maksullista palvelua ja saada PEGI:n ikäraja- ja sisältömerkinnät, joiden tarkoituksena on antaa tietoa kuluttajalle pelin sisällöstä [30].

3.1.2 Juoni

Juonella tarkoitetaan tapahtumien sarjaa, josta tarina koostuu ja ennen kaikkea, kuinka se kehittyy ja avautuu sen edetessä [31]. Juonella on monia rakenteellisia vaihtoehtoja, joita käytetään yleisesti viihdealalla. Jokaista rakennetta kuitenkin yhdistää se, että tarinalla on alku, keskikohta ja päätös. Rytmittämällä juoni erilaisilla rakenteilla voidaan määrittää juonen etenemisen nopeus ja kuinka paljon aikaa annetaan tietylle juonen vaiheelle, mikä auttaa estämään kokijan uupumista tai tylsistymistä tarinan aikana, Kremers kuvailee [2, s. 246–248].

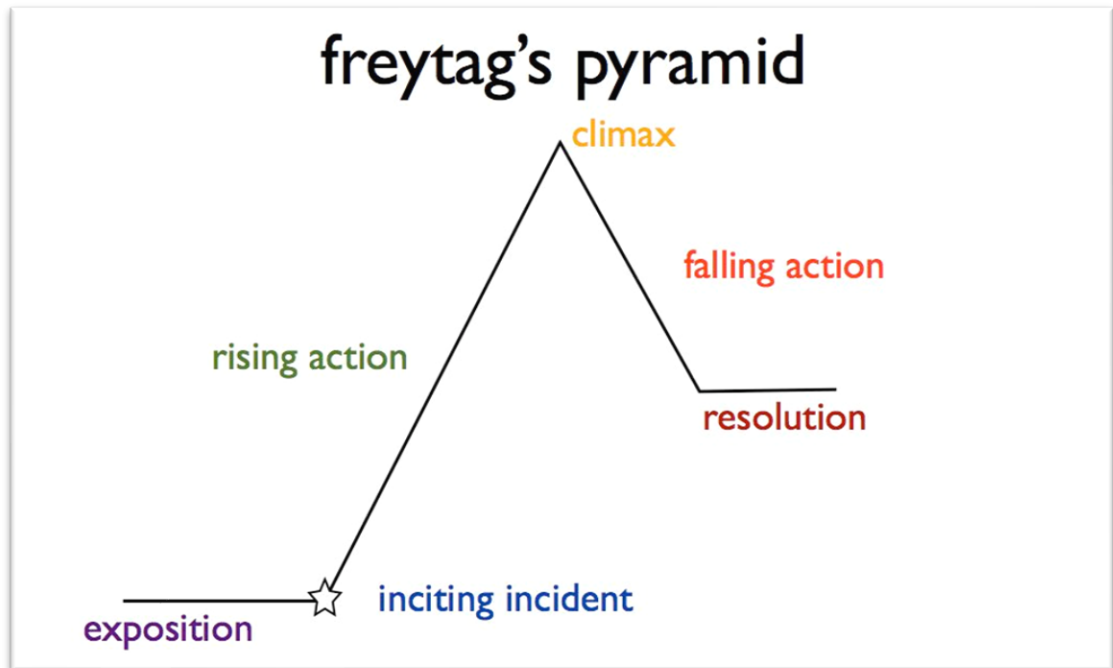
Yksi tunnetuimmista ja käytetyimmistä juonen rakenteista on kehittänyt kirjailija professori Joseph Campbell. Campbell tutki ja vertaili eri kulttuurien myyttejä ja sankarikertomuksia ja huomasi merkittäviä yhteneväisyyksiä, joiden pohjalta hän kirjoitti kirjat *The Hero with a Thousand Faces* ja *The Hero's Journey*, jotka kertovat näistä rakenteellisista yhteneväisyyksistä, jotka toistuvat kulttuurista ja historiasta riippumatta [32]. Campbellin *The Hero's Journey*, eli monomyytti muodostuu kahdestatoista eri vaiheesta, jotka näkyvät kuvassa 6. Campbellin kuvaama rakenne

kertoo tarinan sankarista, joka lähtee matkaan ratkaistakseen ylitsepääsemättömän ongelman tai haasteen. Sankari onnistuukin tavoitteessaan onnistumisien ja vastoinkäymisien jälkeen, mutta palaa takaisin kotiinsa muuttuneena henkilönä.



Kuva 6. Joseph Campbellin "The Hero's Journey"-rakenne muodostuu kahdestatoista vaiheesta, jotka kuvaavat tyypillistä sankaritarinaa [33].

Juonen päävaiheita voidaan kuvata tiivistetympin ja selkeästi Freytagin pyramidilla. Saksalainen novellisti Gustav Freytag kehitti pyramidin kuvastamaan viisinäytöksisen juonen rakennetta ja vaiheita, joista se muodostuu. Viisinäytöksisen juonen vaiheet ovat Freytagin mukaan ekspositio, toiminnan nousu, juonen käännekohta, toiminnan lasku ja päätös, jotka näkyvät kuvassa 7. [34.] Pyramidi malli itsessään kuvastaa myös juonen intensiivisyyttä, joka lähtee alhaalta ja on huipussaan tarinan keskivaiheilla, josta se lähtee laskeutumaan kohti loppua.



Kuva 7. Freytagin pyramidi malli kuvastaa viisinäytöksisen juonen eri vaiheita [34].

Käydään seuraavaksi Freytagin kuvailemat viisi juonen vaihetta tarkemmin läpi. Tarina alkaa ekspositiolla, jonka aikana esitellään protagonisti ja muita tarinalle oleellisia hahmoja ja narratiivin asetelmaa, eli paikkaa tai maailmaa, jonne tarina ja sen tapahtumat sijoittuvat [34]. Mikäli tapahtumat sijoittuvat täysin fiktiiviseen tai fiktiivisiä piirteitä omaavaan paikkaan, se tuodaan myös ilmi eksposition aikana. Ekspositio vaihe päättyy kumminkin intensiiviseen kohtaukseen, joka käynnistää tapahtumien kulun kohti tarinan käännekohtaa [2, s. 68].

Pelialalla ekspositio tarkoittaa myös tapaa antaa pelaajalle informaatiota pelin sisäisestä maailmasta sekä olennaista tietoa, joka auttaa pelaajaa etenemään. Etenkin lineaarisissa tarinapohjaisissa peleissä pelaajan eteneminen tarinassa on ratkaisevaa pelin etenemisen kannalta [2, s. 57]. Vuoden 2016 luennossaan *The Exposition Burden* Hepler kertoo eksposition päätavoitteiden olevan pelaajan motivoimisen lisäksi juonen kannalta kriittisen informaation välittäminen pieninä osina kerrallaan esimerkiksi dialogin muodossa. Tietoa tulee antaa pieninä osina kerrallaan, jotta pelaajan eteneminen päätarinassa ei hidastu ja mielenkiinto tarinaa kohtaan pysyy yllä. Juonen edetessä eksposition kautta saatu informaatio tulisi kyetä vastaamaan kysymyksiin järjestyksessä mitä, miksi, minne ja kuinka. [35.]

Toiminnan nousun aikana tarinan päähahmo tai protagonisti kohtaa uusia haasteita ja hahmoja, jotka voivat olla kumppaneita tai vihollisia. Freytagin kuvaaman rakenteen toinen vaihe on yleensä pisin jakso, jonka aikana on mahdollisuus avata enemmän tarinan maailmaa ja hahmojen

motiiveja ja taustatarinaa [34]. Toiminnan nousun pituuden takia hahmoilla on tilaa kehittyä ja kokea henkistä kasvua kohtaamiensa haasteiden aikana ennen lopullista koitosta [36].

Tarinan huippukohta tai juonen käännekohta on Freytagin pyramidin kolmas vaihe. Käännekohtana toimii yleensä jonkinlainen sisäinen tai ulkoinen konflikti, joka muuttaa tapahtumien kulkua peruuttamattomasti [34]. Riippuen tarinan temasta ja genrestä muutos voi vaikuttaa protagonistiin positiivisesti tai negatiivisesti [2, s. 68]. Konfliktityyppejä esiintyy seitsemää erilaista, mutta neljää niistä käytetään enemmän peleissä. Artikkelissaan Brathwaite kuvailee mies vastaan mies -konfliktissa olevan vähintään kaksi henkilöä asettuneena vastakkaisille puolille, kuten hyvä ja paha tai protagonistin ja antagonistin. Mies vastaan luonto -asetelmassa ympäristölliset tekijät, kuten sää tai rajoitettu liikkuvuus tilassa vaikeuttavat protagonistin selviytymistä tai etenemistä tavoitteeseen. Mies vastaan yhteiskunta -konfliktissa lait, yhteiskunnan hierarkkiset rakenteet tai kulttuurilliset tekijät estävät protagonistia toteuttamasta itseään tai vastapainoisesti pakottavat tekemään jotain. Mies vastaan itse on sisäinen konflikti, joka voi näyttäytyä epävarmuutena tai moraalisena ongelmana. [37.] Muita Brathwaiten mainitsemia konfliktityyppejä ovat mies vastaan teknologia, mies vastaan yliluonnollinen ja mies vastaan kohtalo [38].

Freytagin pyramidin neljäs vaihe on toiminnan lasku, jonka aikana protagonistin kohtaa konfliktiin seuraukset ja sen aiheuttamaan pysyvään muutokseen [34]. Kremersin mukaan konfliktin todellista vaikutusta tarinantavoitteeseen voidaan pitää tulkinnanvaraisena neljännen vaiheen aikana jännityksen luomiseksi [2, s. 68]. Viides ja viimeinen vaihe Freytagin pyramidissa on päätös. Päätöksen aikana juonen ja konfliktin aikana avoimeksi jääneet asiat voidaan tuoda päätökseen sekä tuodaan ilmi, kuinka protagonistin lopulta kävi ja kuinka konflikti vaikutti tähän [34].

3.1.3 Asetelma

Literary Terms-sivusto määrittelee asetelman kuvastavan aikaa ja paikkaa, jonne tarinan tapahtumat sijoittuvat [39]. Ajan ja ympäristön määritelmä pitää paljon tietoa sisällään ja asettaa osin säännöt sekä raamit sille, mitä tarinaan tai peliin voi sisällyttää, jos tavoitellaan mahdollisimman realistista lopputulosta. Peleissä narratiivin ja visuaalisten ilmeen lisäksi ympäristön suunnittelussa tulee ottaa huomioon kentän tai tason mahdollinen interaktiivisuus ja luettavuus, jotta pelaaja pystyy navigoimaan alueella vaivattomasti [2, s. 259–260].

Asetelman sijaintia suunnitellessa on otettava monia asioita huomioon, jotta kokonaisuus säilyy loogisena ja sisällöltään koherenttina. Todellisuuteen sijoittuvan tarinan tapahtumapaikan maantieteellisen sijainnin valinta vaikuttaa pelin ympäristössä nähtäviin seikkoihin esimerkiksi luonnon kannalta. Sijainti määrittää, minkälainen ilmasto alueella on, mitä kasveja ja eläimiä voi kohdata, mikäli tarina sijoittuu realistiseen maailmaan [40]. Peleissä ympäristö itsessään on myös epäsuoran tarinankerronnan elementti, jota tarkkailemalla ja tutkimalla pelaaja voi päätellä paljon pelin sisäisistä maailmasta ja tapahtumista [41].

Ajan määrittelyssä asetetaan aikakausi, johon tapahtumat sijoittuvat, eli tapahtuuko tarina menneisyydessä, tulevaisuudessa vai nykyisyydessä. Aikakauden valinta vaikuttaa tarinan ja pelin sisäisten hahmojen väliseen kanssakäymiseen käytökseen, sosiaalisiin normeihin ja myös kielellisesti hahmojen väliseen dialogiin ja sekä pelistä löydettäviin kirjoituksiin [42]. Aikakausi vaikuttaa myös rakennusten arkkitehtuuriseen ilmeeseen sekä teknologian kehityksen tasoon.

Vaikka tapahtumat sijoittuisivat kuvitteelliseen maailmaan ja aikaan, voi huomata niissä tuttuja piirteitä todellisesta maailmasta ja konsepteista. Zhu kertoo luennessaan kuvitteellisten konseptien olla sekoitus uutta ja vanhaa, eli sisältää jotain mikä on ennestään tuttua ja tunnistettavaa, sillä täysin uutta konseptia tai kokonaisuutta voi olla liian vaikea ymmärtää ja tulkita. Ennestään toimivia ja tunnistettavia konsepteja ei tarvitse keksiä uudelleen, sillä pelaaja oppii tunnistamaan tietyt elementit, joita hyödynnetään usein eri peleissä, kuten terveyttä nostavat esineet. Sekoitus uutta ja vanhaa voi olla esimerkiksi aikakausien, eläimien tai eliöiden sekoittaminen keskenään [43]. Guerrilla Gamesin kehittämät *Horizon Zero Dawn* ja *Horizon Forbidden West*-pelit sijoittuvat tulevaisuuteen, jossa ihmiset ovat joutuneet palaamaan alkeellisiin oloihin metsästäjä -keräilijöiksi menetettyään hallinnan edistyneeseen teknologiaan, jonka osia käytetään aseiden ja haarniskojen valmistukseen. Pelien tapahtumat sijoittuvat rappeutuneisiin ja luonnon valtaamiin Yhdysvaltojen osavaltioihin, joissa biosfäärejä ylläpitävät koneet vaeltavat, kuten kuvassa 8 näkyy. Kuvankaappaus on pelin *Horizon Forbidden West* lisäosasta *Burning Shores*, joka sijoittuu Los Angelesiin.



Kuva 8. Protagonistina molemmissa *Horizon*-peleissä toimii Aloy-niminen hahmo.

Peleissä asetelman suunnittelusta voidaan käyttää termiä *worldbuilding*, eli maailmanrakennus. Maailmanrakennuksessa suunnitellaan koko pelimaailman tai asetelma ja historia, jonka laajuus riippuu suunniteltavasta pelistä. *The Level Design Book*-sivustolla kuvataan vähimmäismääräisen maailmanrakennuksen pelille sisältävän kuvaukset paikan menneisyydestä, nykyisyydestä ja tulevaisuudesta. Laajimmillaan taas maailmanrakennus voi sisältää karttoja erilaisista ilmasto- ja maa-alueista, poliittisista alueista tai yhteiskunnista sekä kuvauksia näistä kaikista osista kirjoitusten muodossa. [45]. Laajat ja tarkat kuvaukset maailmanrakennuksen osista ovat osa pelin lorea, josta puhutaan *Tarinapohjaiset pelit*-luvussa.

Suunnitellulla asetelmalla voidaan myös vaikuttaa tapahtumapaikan yleiseen tunnelmaan ja viestiä narratiivin mahdollisesta teemasta. Tietynlaista tunnelmaa voidaan hakea kokonaisvaltaisesti koko pelimaailmaan, kuten esimerkiksi kauhupeleissä pimeillä ja ahtailla tiloilla. Kermers kertoo myös, miten yksittäisissä kohtauksissa voidaan pyrkiä korostamaan tunnelmaa tai tunnetta, jotka liittyvät suoraan juonen kohtaukseen tai pyritään luomaan suurempi vaikutus vastakkaisilla elementeillä, kuten kova ääni hiljaisessa tilassa [2, s. 244–245]. Usein juonen kohtauksia, joilla pyritään luomaan syvä vaikutus, käytetään termiä *cutscene*, eli välilanimaatio. Cutscenen aikana pelaaja ei voi suorittaa normaaleja toimintoja pelissä ja sen tarkoitus on näyttää animoitu kohtaus, joka edistää juonen etenemistä ja antaa pelaajalle informaatiota [46].

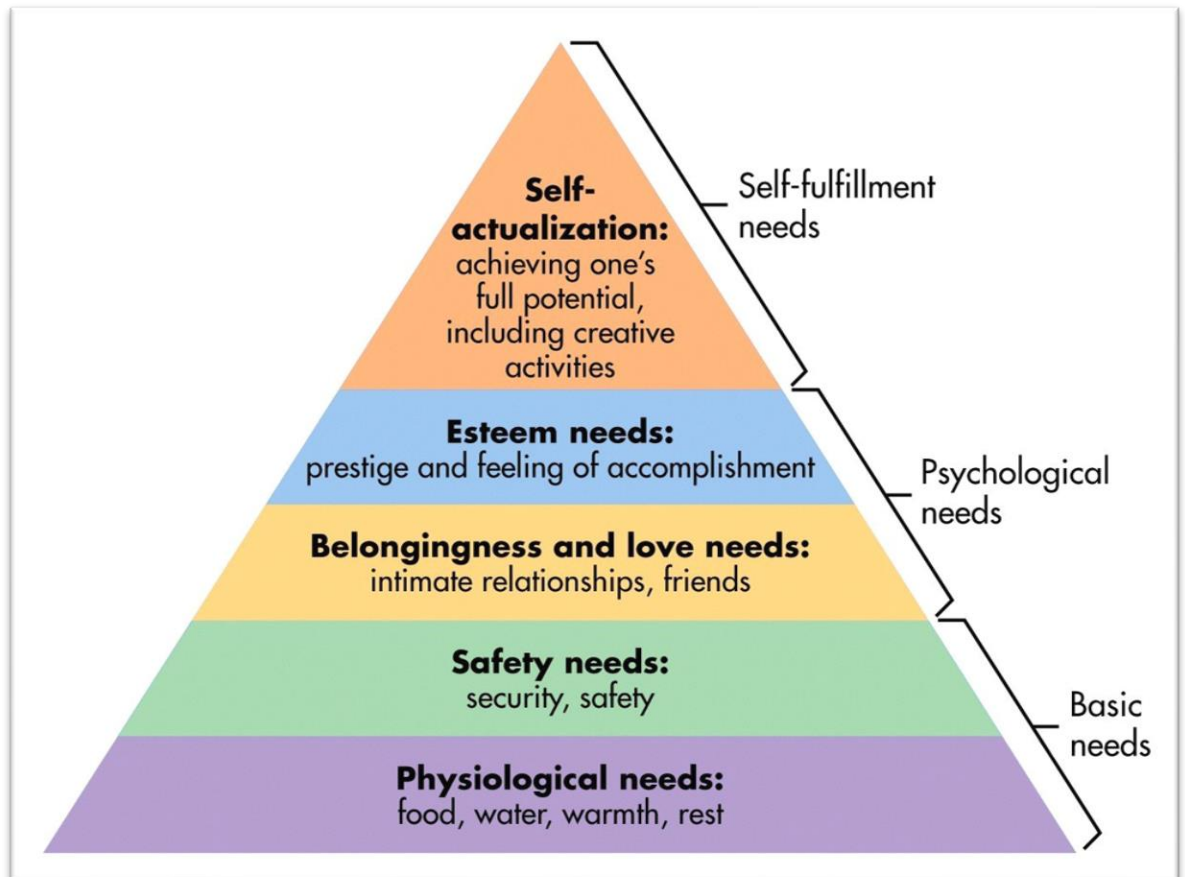
3.1.4 Hahmot

Hahmoilla narratiivin elementtinä puhuttaessa tarkoitetaan hahmoja, jotka ovat osallisia tarinaan. Narratiiville keskeisimpiä hahmoja ovat useimmiten *protagonisti* ja *antagonisti*. Lewis Universityn julkaiseman narratiivin elementtejä käsittelevässä koosteessa protagonistin määritellään olevan päähahmo, joka usein ottaa tarinassa sankarin roolin. Antagonisti on hahmo, joka asettuu vastakkain protagonistin kanssa ja mielletään toisinaan tarinan pahikseksi [27].

Muistettavampia ja todentuntuisempia hahmoista tekevät niiden agenda, motiivi ja persoonallisuus yhdistettynä hahmon kehityskaareen. Dean kuvailee artikkelissaan agendan olevan hahmon kykyä vaikuttaa ja toimia tarinan tapahtumien aikana. Hahmojen agendat voivat pohjautua johonkin, mitä he haluavat tai johonkin mitä he tarvitsevat, jotka motivoivat ja vaikuttavat heidän toimintatapoihinsa eri tilanteissa [47]. Hahmojen motivaatioiden taustalla ovat usein niiden tarpeet, jotka voivat vastata selviytymiseen tai muihin perustarpeisiin liittyviä ulkoisia tarpeita tai psykologisia eksistentiaalisia tarpeita, jotka voivat ilmetä itsensä toteuttamisena luovuutena [48]. Jotta fiktiivisten hahmojen motiivit ja tarpeet olisivat uskottavia, voidaan käyttää ihmisten todellisia tarpeita suunnittelussa. Tarpeiden suunnittelussa erilaisiin tilanteisiin voidaan käyttää hyödyksi yhdysvaltalaisen psykologin Abraham Maslowin kehittämää tarvehierarkiaa, joka on yksi monista tavoista kuvata ihmisen käyttäytymistä.

McLeod kertoo artikkelissaan Maslowin kehittäneen viisi tasoisen pyramidin kuvastamaan ihmisen tarpeita, jonka perustana ovat fysiologiset tarpeet ja huipulla kaikki, mikä liittyy itsensä toteuttamiseen. Maslowin mukaan edellisen tason tarpeet tulee olla täytettyinä ennen kuin henkilö tavoittelee seuraavan tason tarpeita, mutta usein ihmisen käytöstä ohjaavat useat motivaation lähteet yhtäaikaisesti ja ovat myös yksilöllisiä [49]. Useat tai joskus epäloogiset motivaatiot voivat olla myös ristiriidassa keskenään ja pakottaa hahmon valitsemaan niiden väliltä, kuten Reedsy Blog -sivulla on käytetty esimerkkinä tilannetta, jossa hahmon oma perustarve selviytyä muiden hengen uhalla on ristiriidassa moraalisen koodin, eli psykologisen tarpeen kanssa [48].

Maslowin tarvehierarkian tasot voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään sisällöllisesti, kuten kuvasta 9 käy ilmi. Alimmaisat kaksi tasoa muodostavat ihmisen perustarpeista kokonaisuuden, joka sisältää fysiologiset tarpeet, kuten ravinnon, lämmön ja levon sekä turvallisuuden. Seuraavat kaksi tasoa tulkitaan psykologisiksi tarpeiksi, joita ovat erilaiset ihmissuhteet ja arvostuksen tunteet. Maslow pyramidin huipulla on itsensä toteuttamisen tarve, joka voi liittyä oman potentiaalinsa täyttämiseen tai luovaan työskentelyyn.

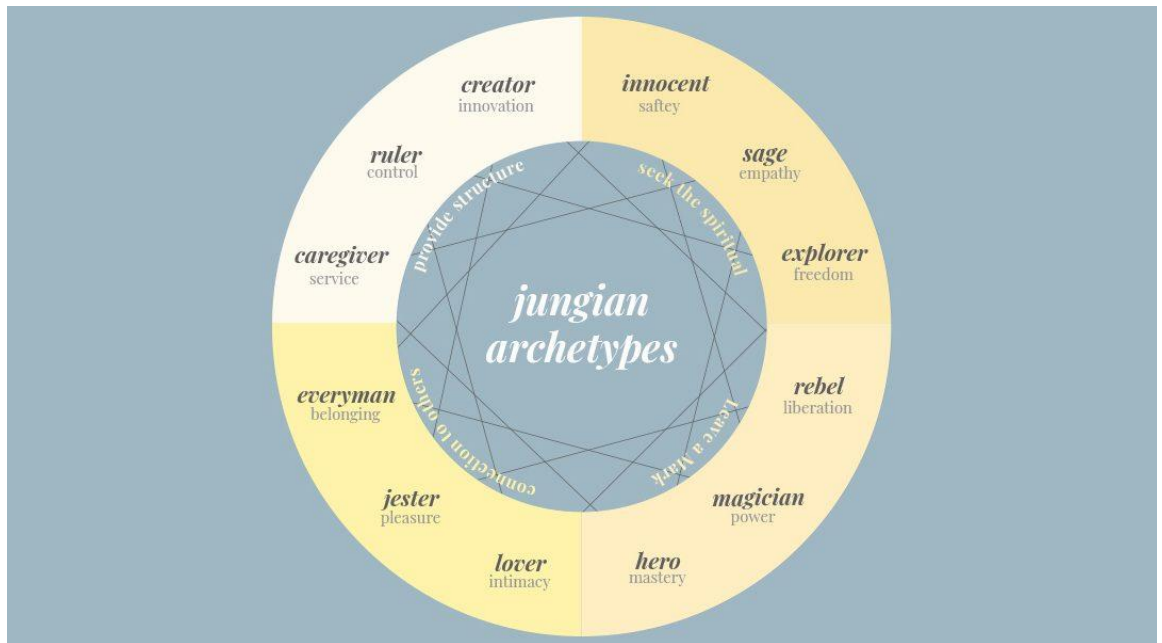


Kuva 9. Maslown tarvepyramidi kuvastaa ihmisen tarpeita hierarkkisessa järjestyksessä [49].

Agendan ja motivaation lisäksi hahmojen käytökseen vaikuttavat niiden persoonallisuuden piirteet. *American Psychological Association* -sivusto kuvailee persoonallisuuden viittaavan tietynlaisiin pysyviin piirteisiin ja ominaiseen käytökseen, joka muodostuu esimerkiksi tunnepiirteistä, arvoista, omakuvasta ja uniikista sopeutumisesta maailmaan [50]. Hahmojen suunnittelun pohjalla käytetään usein sveitsiläisen psykiatri ja analyyttisen psykologian kehittäjä Carl Gustav Jungin arkkityyppejä.

Jungin arkkityyppejä käsittelevässä artikkelissa Main kirjoittaa Jungin teorioineen ihmispsykeen muodostuvan tietoisista ja alitajuntaisista elementeistä, joista alitajuntainen mieli sisältää arkkityyppejä, joita on löydettävissä kaikissa aikakausissa ja eri kulttuureissa ja Jung uskoi näin kollektiiviseen alitajuntaan, jonka kaikki ihmiset jakavat. Jungin teorian mukaan jokainen voi samaistua johonkin useista kollektiivisen alitajunnan arkkityypeistä, joita on neljä pääarkkityyppiä ja kaksitoista muuta arkkityyppiä, jotka esiintyvät kuvassa 10. Neljä pääarkkityyppiä ovat persoona, joka näytetään muille henkilöille sosiaalisissa tilanteissa: varjo muodostuu piirteistä, joita henkilö pitää itsessään negatiivisina tai heikkouksina, anima ja aminus kuvaavat feminiinisiä ja maskuliinisia

piirteitä vastakkaisessa sukupuolella ja viimeinen pääarkkityyppi 'itse' viittaa henkilön yhtenäiseen tietoisuuteen ja alitajuntaan. [51.]



Kuva 10. C. G. Jungin 12 arkkityyppiä [51].

Jokainen Jungin yksittäinen arkkityyppi omaa yksilökohtaiset tunnistettavat piirteensä, vahvuutensa ja heikkoutensa, vaikka osasta arkkityyppejä käytetään eri nimityksiä, niiden ominaisuudet ovat samat. Sankari-arkkityypistä voi käyttää nimitystä soturi, joka kuvastaa perinteistä sankari-hahmoa. Soturin ominaispiirteisiin kuuluvat vahvuus ja urheus ja heikkouksina liika itsevarmuus ja ego [52]. Uskollisesti noudattamalla kaikkia arkkityypin ominaispiirteitä voi kuitenkin tehdä hahmoista ennalta arvattavia ja stereotyyppisiä, sillä niitä on käytetty vuosien ajan. Onkin siis hyvä rikkoa näitä stereotyyppisiä ominaispiirteitä moniulotteisempien hahmojen luomiseksi.

Persoonallisuuden piirteitä voidaan myös tulkita eri tavoilla, kuten Isbister hyödyntää ihmisten vuorovaikutuksellisia ominaispiirteitä hahmojen suunnittelussa. Kirjassaan *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* Isbister käyttää persoonallisuuden suunnittelussa ihmisten välistä käytöstä tutkivaa kehä -mallia, joka muodostuu henkilön myöntyvistä ja hallitsevista käytöspiirteistä sosiaalisissa tilanteissa ja esiintyy kuvassa 11. Kaksiulotteinen kehämalli muodostuu horisontaalisesta akselistä, joka kuvastaa myöntyväisyyttä, eli henkilön ystävällisiä ja kunnioittavia sosiaalisia piirteitä, ja vertikaalinen akseli henkilön dominoivia piirteitä vastaavassa tilanteessa. [53, s. 23–26]. Tutkimalla henkilöiden käytöstä sosiaalisten kohtaamisien aikana voidaan piirteet asettaa mallin ja arvioida luonteenpiirteitä.

persoonallisuuden välittyvän monista visuaalisista aspekteista, kuten esimerkiksi kehon rakenteesta, vaatetuksesta ja kehokielestä eri tilanteissa [7, s. 69]. Rogers mainitsee myös hahmossa esiintyvien muotojen viestivän hahmojen persoonallisuuksista ja helpottavan hahmojen tunnistettavuutta. Pyöreät muodot viestivät ystävällisyydestä, nelikulmiot vahvuudesta ja kolmiot voivat viestiä vaarasta tai antaa sankari hahmolle voimakkaan rakenteen suunnattuna alaspäin [4, s. 94]. Lisäksi Hepler mainitsee luennossaan esimerkiksi exposition välittämisen pelaajalle olevan helpompaa ja helpommin muistettavampaa, jos tietoa antava hahmo on pelaajan mielestä mielekkään tai mielenkiintoisen näköinen [35].

Pelaajan kannalta oleellisin hahmo peleissä on pelattava hahmo. Monissa tarinallisissa seikkailu- ja toimintapeleissä on valmiiksi luodut hahmot, joilta löytyy oma taustatarinansa ja historiansa. Rogers korostaa kirjassaan, kuinka hahmoista tulee luoda sellaisia, joista pelaaja voi välittää ja joiden kautta kokea pelin tarinan tapahtumat merkityksellisiksi, sillä pelaaja kokee tarinan yhdessä pelattavan hahmon kanssa [4, s. 58–60]. Oli kyseessä pelattava hahmo tai NPC, tarinallisissa peleissä on tavoitteena suunnitella hahmoja, joihin pelaaja pystyy luomaan tunnesiteen, oli se sitten positiivinen tai negatiivinen. Myös perspektiivi, josta peliä pelataan vaikuttaa kokonaisvaltaisesti pelikokemukseen ja immersioon. Pelit suunnitellaan usein pelattavaksi ensimmäisestä tai kolmannelta persoonasta, mutta joissain peleissä molemmat tilat ovat mahdollisia, kuten esimerkiksi Bethesda Softworksin *The Elder Scrolls V: Skyrim*-pelissä. Ensimmäiset persoonan pelit mielletään usein immersioisemmiksi, sillä pelaaja kohtaa pelin tapahtumat pelattavan hahmon perspektiivistä, kuten kuvassa 12 on kuvankaappaus *Dishonored*-pelistä.



Kuva 12. *Dishonored*-peli pelataan täysin ensimmäisestä persoonasta [55].

4 Vihollishahmot ja -olennot peleissä

Peleissä termillä *enemy*, eli vihollinen voidaan viitata kaikkiin peleissä esiintyviin NPC-hahmoihin, jotka asettuvat pelaajan esteeksi pelin tavoitteen saavuttamiseksi, olivat ne sitten pelin yleisin vihollistyyppi, vahvempi päävihollinen, eli *boss* tai mahdollisesti myös tarinan antagonisti [56]. Useimmiten pelaajan haasteeksi asetetaan vihollisten päihittäminen taistelussa, mutta erilaisissa peleissä ne voivat tarjota myös muunlaista haastetta ilman taistelua. Lisäksi jotkin pelit tarjoavat ja mahdollistavat erilaisia pelityylejä mekaniikkojen avulla antaen pelaajille erilaisia vaihtoehtoja saman pelin asettaman haasteen läpäisemiseksi.

Monissa peleissä vihollishahmoja ja -olentoja käytetään osana sujuvan ja mukaansatempaavan pelikokemuksen luomisessa erilaisin käyttötavoin. Kirjassaan *Practical Game Design: Learn the Art of Game Design Through Applicate Skills and Cutting – Edge Insights* Kramarzeski ja De Nucci kuvailevat vihollisten olevan entiteettejä, jotka pyrkivät estämään tai hankaloittamaan pelaajan etenemistä erilaisin tavoin [57, s. 236]. Vaikka pelistudiot pyrkivät luomaan uusia uniikkeja pelikokemuksia pelaajille, pelien vihollisissa on yhteneviä piirteitä niin mekaanisissa ominaisuuksissa. Yhtenevät ominaisuudet ilmenevät niin vihollisten käytöksessä kuin myös niiden visuaalisissa piirteissä, kuten esimerkiksi muotokielessä, joka kantaa genrejen yli.

4.1 Vihollisten mekaniikat

Vihollisten suunnittelu peleihin pohjautuu vastaamaan pelin tarpeisiin, kuten pelattavan hahmon ominaisuuksiin, joita pelaaja voi käyttää hyödyksi vihollisia vastaan ja päihittääkseen pelin, Kraj kertoo artikkelissaan [56]. Koska vihollisten päihittäminen asettuu usein pelaajan tehtäväksi peleissä, tulee vihollisten voittaminen olla pelaajan mielestä jollain tapaa palkitsevaa tai viihdyttävää, sillä nämä toiminnot ovat osa pelin *gameplayta*. Riippuen pelin koosta ja pelaajan mekaniikoiden määrästä vihollishahmoja tai -olentoja voi olla yksi tai useampi. Vihollisten suunnittelussa on otettava monta asiaa huomioon, mutta Rogersin mukaan vihollisten suunnittelu tulee aloittaa määrittämällä niiden toiminnallisuudet ja ominaisuudet, jota niiden visuaalinen ilme tukee. Ominaisuudet, joita auttavat vihollisten kokonaisvaltaisessa suunnittelussa ovat Rogersin mukaan esimerkiksi vihollisen koko, käytös ja terveys [4, s. 306–307]. Useat monipuoliset viholliset tuovat vaihtelua pelattavuuteen, asettavat haastetta ja mahdollistavat pelaajille pelin useampien mekaniikkojen hyödyntämisen.

Vihollishahmojen ja -olentojen koko, käytös ja terveys ovat keskenään riippuvaisia ominaisuuksia monipuolisten vihollisten suunnittelussa ja nämä Rogersin listaamat ominaisuudet sisältyvät myös Krajn kuvaamaan kolmeen kokonaisuuteen, joita käytetään vihollisten suunnittelussa, eli AI, erityispiirteet ja metriikka. AI (*artificial intelligence*) eli tekoäly määrittää vihollisten käyttäytymisen, strategiat ja reaktiot pelaajan toimintoihin, kun taas erityispiirteillä määritellään vihollisen hyökkäykset, heikot kohdat ja mahdolliset erityiskyvyt. Metriikoilla kuvataan vihollisen parametrejä, joita ovat koko, terveys, nopeus ja vahingon määrä [56]. Vahingon määrällä tarkoitetaan sitä numeraalista arvoa, joka vähennetään pelaajan terveystilasta vihollisen aiheuttaman iskun takia.

Taistelupainotteisissa peleissä on usein monia erityyppisiä vihollisia, joista voidaan käyttää vaihtelevasti vastaavia nimiä, mutta ne omaavat tietynlaisia piirteitä, joita vertaillaan kuvassa 13 keskenään. Erityyppisiä vihollisia ovat esimerkiksi jahtaajat (*chasers*), vartioijat (*patrollers*), puolustajat (*guards*), tankit (*tanks*) ja joukko (*swarms*). Tankki on vahvempi vihollinen, joka kestää enemmän pelaajan hyökkäyksiä. *Swarm* -tyyppiset viholliset liikkuvat nimensä mukaan joukossa, ovat heikompia ja käyttäytyvät tyyppillisesti kuten jahtaajat, eli hakeutuvat ja hyökkäävät pelaajaa kohti [57, s. 257–258]. Peleissä taistelukohtaukset voivat tapahtua myös eri etäisyyksiltä, kuten lähi- ja kaukoetäisyydellä ja näitä varten on yleensä omat vihollistyyppinsä, mikä näkyy myös vihollisten käytöksessä niiden hakeutuessa lähemmäksi tai kauemmaksi pelattavasta hahmosta. Lisäksi vihollisen koko voi esimerkiksi vaikuttaa siihen, miten pelaaja lähestyy ja taistelee vihollista vastaan. Suuret viholliset peleissä ovat liikkuvuudeltaan hitaampia, mutta omaavat enemmän terveystilaa ja niiden iskut ovat laajempia ja tekevät enemmän vahinkoa kerralla pelattavaan hahmoon [4, s. 308]. Pienet viholliset puolestaan ovat nopealiikkeisiä, tekevät vähemmän vahinkoa ja omaavat vähemmän terveystilaa.

ROLE	SPEED	HEALTH	RANGE	DPS
Grunt	Medium	Weak	Close	Medium
Squad	Medium	Average	Mid	Low
Leader	Medium	Average	Mid	Medium
Tank	Slow	Strong	Close	High
Swarm	Fast	Weak	Close	Low
Sniper	Slow	Weak	Long	High

Kuva 13. *The Level Design Book* -sivuston taulukko kuvastaa erityyppisiä vihollisia ja niiden parametreja suhteessa toisiinsa, jotka ovat nopeus, terveys, etäisyys ja vahingon määrä [58].

Kaikki viholliset eivät myöskään aiheuta vahinkoa pelaajaan, vaan voivat vaikeuttaa pelaajan etenemistä tai taistelua muiden vihollisten kanssa eri tavoin. Tapoja hidastaa pelaajaa ilman vahingon aiheuttamista ovat esimerkiksi pelaajan iskun torjuminen (*block*), tyrmäys (*stun*), itsensä tai muiden vihollisten parantaminen (*heal*) tai muiden vihollisten vahvistaminen nostamalla niiden vastustuskykyä pelaajan iskuja vastaan tai tekemällä niiden iskuista vahvempia (*buff*) [4, s. 324–326]. Myös viholliset, jotka aiheuttavat pelaajalle vahinkoa, voivat omaksua edellä mainittuja tapoja ilman vahingon aiheuttamista. Kaikki pelien viholliset tulee *balansoida* oikein, etteivät ne tunnu pelaajista liian haastajilta tai epäreiluilta muuhun peliin nähden.

Tasapainottamalla, eli *balansoimalla* vihollisten ominaisuuksia, vahvuuksia ja heikkouksia saadaan aikaiseksi erityyppisiä vihollisia uniikkeine ominaisuuksineen, ja ne mahdollistavat erityyppisten taitelukohtausten luomisen. Pelinkehityksessä balansointia käytetään pelin rakenteen, sääntöjen ja sisällön suunnittelussa ja hiomisessa erilaisin metodein pelin haastavuuden ja tahdin halutunlaisen pelikokemuksen luomiseksi [57, s. 330]. Tuomalla erityyppisiä vihollisia taistelukohtauksiin saadaan pelattavuuteen vaihtelua, jonka avulla pelissä eteneminen tuntuu monipuolisemmalta ja mahdollistaa pelaajan kokeilla erilaisia strategioita ja saada viihdyttävämpi pelikokemus [58]. Pelaajat voivat huomata nopeasti toistuvuuden peleissä, mikäli taistelukohtaukset ovat sisällöltään samankaltaisia.

Viihdyttävyyden lisäksi pelaajille voidaan antaa muita syitä haluta päihittää vihollisia peleissä, sillä pelaaja usein palkitaan eri tavoilla halutun toiminnon suorittamisesta. Vihollisen päihittämisestä pelaaja voidaan pelistä riippuen kokempisteillä (*experience points, exp.*) [4, s. 321], joiden avulla pelaaja voi kasvattaa omaa tasoaan tullakseen vahvemmaksi pelissä. Muita tapoja palkita pelaajaa ovat vihollisten kantamat esineet (*loot drop*), kuten tarpeelliset resurssit tai pelin sisäinen valuutta, mutta palkinnon määrän tai arvon on myös vastata pelaajan käyttämää aikaa ja vaivaa kyseisen vihollisen tai vihollisten päihittämiseen [57, s. 349, 382].

4.2 Vihollisten visuaaliset piirteet

Pelin ja tarinan genret sekä valittu visuaalinen tyyli vaikuttavat vihollishahmojen ja -olentojen visuaalisiin piirteisiin ja niiden visuaaliset ilmeet vaihtelevat suuresti eri pelien välillä, koska viholliset voivat olla mitä tahansa videopeleissä. Rogers kertoo, että vihollisilla on stereotyyppisiä tunnistettavia visuaalisia piirteitä, kuten punaiset hohtavat silmät, torahampaat, pelottavat naamiot tai piikit, jotka viestivät vaarallisuudesta. Muita tapoja erottaa viholliset visuaalisesti voivat olla

niissä ilmenevät muodot, värit, vaatetus tai aseet. Stereotyyppisillä tai muilla visuaalisilla piirteillä viholliset saadaan näyttämään tunnistettavilta, jolloin pelaaja tietää ja tunnistaa hahmon tai olennon viholliseksi [4, s. 336–337]. Myös Isbister mainitsee kirjassaan pelien vihollisista luotavan usein epäinhimillisiä, jotta pelaaja ei koe vihollisten päihittämistä paheksuttavana tai epämiellyttävänä [57, s. 242]. Pelien vihollisten vaarallisuutta tai erilaisuutta ilmentävät piirteet, joita voidaan hyödyntää suunnittelussa voivat näkyä niiden muotokielessä, siluetista, kehonkielessä sekä väreistä.

Muotokieli tekniikka, joka käsittelee erilaisten muotojen psykologista ja emotionaalista vaikutusta, eli minkälaisia tunteita erilaiset geometriset ja orgaaniset muodot herättävät katselijassa [59]. Yhdistämällä ja hyödyntämällä erilaisia muotoja voidaan luoda tietynlaisia tunteita ja persoonallisuuksia viestiviä hahmoja ja olentoja. *Dream Farm Studiosin* artikkelissa Naghdi kertoo muotoihin liittyvien mieltymysten olevan universaaleja verrattuna esimerkiksi väriteoriaan, jonka tulkinnassa on kulttuurillisia eroja. Yleisimpiä geometrisiä muotoja ovat ympyrät, neliöt ja kolmiot, joita voidaan lisätä hahmojen eri osiin, kuten kasvoihin, vaatteisiin tai vartaloon. Pyöreät muodot mielletään ystävällisiksi ja turvallisiksi, kun taas neliöt nähdään vahvoina ja tasapainoisina, mutta myös uhkaavina koosta riippuen. Kolmioita hyödynnetään usein vihollisten suunnittelussa, sillä niiden dynaaminen muoto viestii uhkaa ja aggressiota [60]. FromSoftwaren pelissä *Elden Ring* on Misbegotten-niminen vihollisolento, jossa näkyy useita teräviä piirteitä hampaiden, kynsien, sarvien ja suomujen muodossa, kuten kuvassa 14 näkyy.



Kuva 14. Misbegotten-vihollisolentoja *Elden Ring*-pelistä [61].

Muodot ilmenevät myös hahmojen silueteissa, joita hyödynnetään usein niin hahmojen, olentojen, esineiden kuin alueidenkin suunnittelussa peleissä. Siluetteja hyödynnetään, kun halutaan tuottaa useita toisistaan eroavia konsepteja. Correrio kirjoittaa blogissaan vahvojen ja mielenkiintoisten näköisten siluettien auttavan hahmojen ja olentojen tunnistettavuudessa ollessaan toisistaan poikkeavia, mikä edes auttaa pelaajaa tunnistamaan ikoniset hahmot kauempaakin [62]. Hyödyntämällä muotokielen periaatteita silueteissa saadaan aikaan myös kontrastia eri hahmojen välille, mikä lisää niiden tunnistettavuutta.

Jo pelkästään hahmon tai olennon kehonkielellä ja eleillä voidaan ilmaista erilaisia tunteita ja persoonallisuuksia ja luoda halutunlainen vaikutelma. Isbister kuvailee ystävällisen persoonan kehoikielen olevan avoin ja rento ja eleet rauhallisia, kun taas vihamielisen persoonan keho ja eleet ovat laajempia ja nopeita ja viestivät jännittyneisyydestä. Jännittynyt keho, vihainen ja intensiivinen tuijotus ovat yleinen tapa hahmoilla ja olennoilla osoittaa vihamielisyyttä peleissä [57, s. 28–32]. Lisäksi muita yleisesti aggressiivisiksi ja vihaisiksi miellettyjä kehoneleitä ovat nyrkkiin puristettut kädet, leveä ja hieman etukumara asento. Pelissä *Hellblade: Senua's Sacrifice* vihollishahmot ovat pelattavaa hahmoa suurempia ja kehonkieli uhkaava ja jännittynyt, mikä viestii valmiudesta syöksyä eteenpäin hyökätäkseen. Kuvassa 15 näkyy, kuinka Northmen-vihollishahmon keho on jännittynyt ja asento leveä.



Kuva 15. Northmen-vihollisissa on paljon teräviä muotoja ja uhkaavia piirteitä elekielessä [63].

Visuaalisessa suunnittelussa käytetään usein väriteoriaa. Väriteoria käsittää ohjeistuksen värien ja harmonioiden käyttöön, joiden avulla voidaan herättää tietynlaisia tunteita, mutta niissä esiintyy kulttuurisia eroja, kuten myös aiemmin mainittiin [64]. Värit voivat mieltää aiheuttavan positiivisia tai negatiivisia tunteita, mutta myös molempia riippuen asiayhteydestä. Naghdi kuvailee artikkelissaan sinisen mielletävän surua ja rauhallisuutta ilmentäväksi väriksi, kun taas punainen voi ilmaista rakkautta, intohimoa ja vihaa. Musta väri tulkitaan pahana, mutta myös mystisenä ja eleganssina [65]. Peleissä vihollishahmot usein pukeutuvat mustaan ja vihollisolentojen silmät ovat stereotyyppisesti punaiset.

Pelien värimaailma riippuu niiden tavoittelemasta visuaalisesta ilmeestä, eli kuinka realistiselta tai tyyllitellyltä sen halutaan näyttävän [7, s. 83]. Pelit, joiden visuaalinen ilme on tyyllitelyä käytetään kirkkaampia ja puhtaampia värejä, joita ei normaalisti esiinny. Vahvasti tyyllitellyissä peleissä voidaan erottaa pelaajahahmo vihollisista vastakkaisten värien tai kontrastin avulla. Realismiin pyrkivät pelit, käyttävät enemmän murrettuja sävyjä, joita löytyy oikeasta maailmasta ja vihollisissa käytettävien värien määrät ovat pienempiä. *Horizon Forbidden West* -pelin visuaalinen ilme pyrkii realismiin, mutta on hieman tyyllitelyä ja siinä vihollisina toimivien koneiden silmien valot muuttuvat punaisiksi aggression ilmaisemiseksi, kuten kuvassa 16 tuodaan esille.



Kuva 16. Koneiden silmien valo on sininen niiden ollessa rauhallisia, mutta ne muuttuvat keltaiseksi ollessaan valppaina [44].

4.3 Narratiivin vaikutus vihollisolentoihin

Tarinan vaikutus vihollishahmoihin ja -olentoihin peleissä vaihtelee paljon riippuen, minkälainen peli on pelattavuudeltaan sekä tarinankerronnan rakenteeltaan. Vihollisten roolit ja merkitykset vaihtelevat myös pelien välillä. Lisäksi pelin kohderyhmä ja erityisesti ikäryhmä vaikuttavat tarinaan ja peliin sisällöllisesti [30], mitä kautta se vaikuttaa suoraan myös siinä nähtävien vihollisten ulkonäköön ja käytökseen. Käydään seuraavaksi läpi, miten narratiivi voi vaikuttaa pelien vihollisten suunnitteluun narratiivin elementtien eli genren, juonen, asetelman ja hahmojen avulla.

Genren vaikutus vihollishahmoihin ja -olentoihin tulee eniten esiin niiden mekaniikoissa, koska pelin genressä ilmenee, minkälainen peli on pelattavuudeltaan. Eri peli genreissä viholliset toimivat ja käyttäytyvät eri tavoin, koska niissä haastetaan pelaajaa eri tavoilla [57, s. 32, 236]. Krajin mukaan vihollisten suunnitteluun vaikuttaa myös, minkälaisia tunteita pelaajassa halutaan herättää. Toimintapainotteisissa peleissä vihollisaaltojen päihittäminen voi saada aikaan voimakkaan olon tunteen, kun taas strategia- tai puzzle-tyyppisten vihollisten voi tehdä etevän tunteen [56]. Vihollisten päihittäminen ja haasteiden voittaminen saavat aikaan positiivisen reaktion pelaajissa, joskin joidenkin pelien vihollisten on tarkoitus herättää negatiivisia tunteita, kuten pelkoa kauhupeleissä tai turhautumista haastavuuden vuoksi. Kremersin mukaan selviytymiskauhu-, retro- ja *Shoot 'em up* -tyyppiset ammutapelit antavat pelaajille mahdollisuuden haastaa taitojaan tarjoamalla erittäin haastavaa gameplayta [2, s. 175]. Haastavat pelit voivat tuntua pelaajista erittäin turhauttavilta, mutta päihittäessään vaikean haasteen myös onnistumisen tunne on suuri.

Viholliset voivat ottaa vaikutteita pelin juonen rakenteesta, narratiivin konfliktin tyyppistä ja siitä, minkälainen tarina pelaajan halutaan kokevan juonen kautta. Useissa peleissä narratiivin konflikti on ulkoinen, eli pelaajan etenemistä haastavat ja vaikeuttavat fyysiset hahmot, olennot tai olosuhteet [37]. Lineaarisissa tarinapeleissä pelaajan eteneminen on progressiivista ja tarinan tapahtumat ovat sisällöllisesti hallittuja ja muuttumattomia, kun taas avoimen pelimaailman omaavissa peleissä pelaajalla on vapaus tutkia maailmaa, edetä omaan tahtiinsa ja kokeilla erilaisia lähestymistapoja [2, s. 56, 59–60]. Lineaarisissa peleissä pelaajan toiminnot voivat olla rajallisia, koska tapahtumat ovat ennalta suunniteltuja ja pelaajalla ei ole mahdollista vaikuttaa niiden lopputulemaan [22]. Esimerkiksi pelissä *Little Nightmares* pelattava hahmo ei pysty taistelemaan vihollisia vastaan, mutta kykenee pakenemaan suuria vihollishahmoja ja piiloutumaan ahtaisiin paikkoihin.

Peleissä vihollisilla on haastajina olemisen lisäksi erilaisia rooleja, jotka täyttämällä ne voivat edesauttaa ja tehdä pelikokemuksesta mielenkiintoisemman. Kramarzewski ja De Nucci kertovat kir-

jassaan jokaisella NPC-hahmolla tai vihollisella olevan mahdollisuus luoda syvempi immersio pelimaailmasta pelaajalle tarjoamalla haasteita, pulmia tai herättämällä erilaisia tunteita. Vihollisten on edistettävä kokonaisvaltaista pelikokemuksen tarkoitusta, kun vihollinen esitellään pelissä [57, s. 236–237]. Pelin juonen aikana vihollisia voidaan käyttää tarinan tapahtumien enteilyyn, resursien hankintaan pelaajalle, pitää hallussa tärkeitä eteenpäin auttavia esineitä, kuten avaimia tai mahdollisuus testata uusia kykyä [4, s. 319, 321–322, 342]. Vaihtoehtoisesti erilaisia vihollisia voi olla peleissä pelkästään monipuolisuuden lisäämiseksi ja pelattavuuden vaihtelevuuden vuoksi [56]. Esimerkkinä vihollisten avulla pelaajan ohjaamista haluttuun suuntaan käytetään pelissä *The Last of Us Part II*, jossa on takaa-ajokohtaus. Kuvassa 17 näkyy, kuinka eri suunnista tulevat vihollisolennot pakottavat pelaajan kulkemaan tiettyä reittiä jättäen vain yhden suunnan vaihtoehdoksi.



Kuva 17. Abbie pakenee infektiota kantavia vihollisia [66].

Asetelmalla tuodaan ilmi pelimaailman sijainti ja aikakausi, jonne pelin tarinan tapahtumat sijoituvat. Sijainnin ja aikakauden määrittäminen voivat aiheuttaa sisällöllisesti rajoitteita, sillä ne vaikuttavat ilmastoon, eläimiin, kasveihin, kulttuuriin ja teknologiaan, jotka ovat myös maailmanrakennuksen osia peleissä [45]. Kuten aiemminkin mainittiin, viholliset voivat olla mitä tahansa esineistä, henkilöistä tai olentoihin peleissä. Kaikki peleissä ja mediassa nähtävät eläimet ja otukset lasketaan olennoiksi, koska jonkun on suunniteltava ja kuvitettava tai mallinnettava ne, Batchelor kertoo kurssillaan [67]. Jotta kuvitteelliset vihollisolennot vaikuttavat todellisilta ja uskottavilta pelimaailman asettamassa raameissa, niiden on hyvä näyttää siltä, että ne kykenevät elämään

kyseisessä ympäristössä. Rogers mainitsee kirjassaan vihollisten suunnittelun ideoinnin voivan alkaa pelin tarinasta tai ympäristöstä, kuten esimerkiksi jetit jäämaailmassa [4, s. 336]. Käyttämällä Zhun neuvoa yhdistää ennestään tuttuja asioita jopa epätodennäköisin yhdistelmin uuden ja tunnistettavan konseptin luomiseksi [43], voidaan mahdollistaa olentojen ja eliöiden eläminen ympäristössä, jossa ne eivät normaalisti kykenisi sopeutumaan. Vaikka pelin asetelma sijoittuisi fantasiamaailmaan, niissä esiintyy usein myös oikeasta maailmasta tuttuja eläimiä sellaisenaan kuvitteellisten olentojen lisäksi. Peleissä, kuten esimerkiksi *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dragon Age: Origins*, *Old School RuneScape* ja *Witcher 3* käytetään susia vihollisolentoina, vaikka kaikki edellä mainitut pelit sijoittuvat kuvitteelliseen maailmaan.

Pelattavan hahmon ja muiden NPC-hahmojen lisäksi myös vihollishahmoilla ja -olennoilla voi olla omat motivaationsa ja agendansa. Tarinapohjaisissa peleissä tarinan antagonistilla on usein vastakkainen agenda tai motivaatio pelin protagonistiin verrattuna ja siksi asettuu haastajan asemaan. Kramarzewski ja De Nucci kertovat, että narratiiviin painottuvat tukeutuvat vahvasti rakennettuun ja taustoitettuun antagonistiin, koska ne motivoivat pelaajaa jatkamaan ja edustavat usein juonen käännekohtaa tai huipentumaa [57, s. 239–240, 255]. Myös muilla tavallisilla vihollisilla voi olla tarpeita ja motivaatioita, joiden suunnitteluun voi hyödyntää Maslown tarvehierarkiaa. Asettamalla vihollisten tarpeet tarvehierarkian eri päihin voidaan luoda monipuolisia vihollisia, jotka voivat pohjautua agendansa täyttämisen lisäksi perus- ja psykologisiin tarpeisiin, jotka näkyvät kuvassa 9. Yksinkertaisemmat vihollisten ainoa tavoite voi pohjautua tarvepyramidin pohjalla oleviin perustarpeisiin, kuten ravinnon, lämmön tai suojan hakemiseen. Fiksumpien ja haastavampien vihollisten tarpeet voivat sijoittua Maslown pyramidin huipulle psykologisiin tai itsensä toteuttamisiin liittyviin tarpeisiin, kuten omaan asemaan, henkilösuhteisiin tai tavoitteiden saavuttamiseen. *The Level Design Book* -sivuston mukaan viisaampien vihollisten tulee olla vaikeampia päihittää, jotta ne voivat näyttää omat kykynsä [58].

5 Vihollisolentojen suunnittelu

Opinnäytetyön käytännön osuudessa perehdytään vihollisolentojen konseptointiin eli visuaaliseen suunnitteluun konseptoinnin eri vaiheiden ja käytäntöjen avulla. Tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa kolme erilaista vihollisolentokonseptia, jotka sopivat tätä opinnäytetyötä varten keksittyyn kuvitteelliseen pelimaailmaan. Lisäksi jokaiselle kolmelle vihollisolennolle kirjoitetaan omat kuvauksensa, joiden pohjalta konseptit tehdään. Pelimaailman ja vihollisten kuvaukset on kirjoitettu tarinatyylisesti paremman mielikuvan antamiseksi. Kuvaukset on lisäksi kirjoitettu englanniksi, koska se on pelialalla yleisesti käyttökieli, ellei pelin kohderyhmänä ole joku tietty maa tai väestöryhmä.

Työskentely alkaa ideointivaiheella, jossa pohditaan, minkälaisia vihollisolentoja lähdetään kehittämään ja kirjoitetaan kuvaus kuvitteelliselle pelimaailmalle ja kolme kuvausta sen tarinaan sopivia vihollisolentoja hyödyntämällä opinnäytetyössä käsiteltyä teoriaa. Kuvausten kirjoittamisen jälkeen aloitetaan konseptointi ihmisen anatomian ja siluettien tutkimisella, joista edetään muokkaamaan niitä kuvauksiin sopiviksi.

Konseptien ollessa valmiita niitä arvioidaan yksitellen ja yhdessä kokonaisuutena *Yhteenveto*-luvussa. Arvioinnissa tutkitaan, miten vihollisolentokonseptit vastaavat omia kirjoitettuja kuvauksiin visuaalisesti ja ovatko ne lähtökohtaisesti sopivia pelimaailman kuvaukseen. Lisäksi käydään yleisesti läpi, miten tarinallinen lähtökohta vihollisolentojen suunnittelussa auttoi konseptointi vaiheessa ja mitä muuta olisi mahdollisesti voinut ottaa huomioon.

5.1 Ideoinnin lähtökohdat

Lähtökohtaisena ajatuksena on tehdä ihmiseen pohjautuvia olentoja, joiden ulkomuoto poikkeaa normaalista jollain tavalla, mutta ne omaavat kuitenkin selkeästi ihmismäiseksi tunnistettavia piirteitä. Ihmismäisiä piirteitä omaavat olennot ovat ennestään tuttuja ja käytettyjä mediassa ja kansantaruissa, kuten esimerkiksi ihmissudet, seireenit ja merenneidot. Ideoinnin yhteydessä valitaan konseptoitaville olennoille yhteinen peli-ideaan sopiva yhtenevä piirre.

Ensimmäisenä ideoinnin pohjalla on ajatus selviytymistyyppisestä pelistä, joka sijoittuu kuvitteelliseen postapokalyptiseen maailmaan. Kuvitteellinen maailman tila antaa enemmän vapautta luo-

vuudelle sekä vapauttaa tarkemmasta faktapohjaisesta tutkinnasta pelin asetelman suhteen. Lisäksi synkkä maailmankuva ja selviytymiselementti luovat mahdollisuuksia suunnitella visuaalisesti pelottavaksi mielletäviä olentoja. Toisena ajatuksena itse vihollisolennoille on muuttaa ja ehdollistaa jonkin eliön ympäristö, sen tapa hankkia ravintoa ja asema ravintoketjussa. Myös Zhu kertoo luennossaan vinkkinä, että suunnittelussa voi ja kannattaa hyödyntää jo olemassa olevia asioita ja muokata niitä. Esimerkkinä hän mainitsee eliöiden kehittymisen, kasvamisen ja ravinnon vaihtamisen joksikin poikkeavaksi, kuten keksimällä kasveille vaihtoehtoisen tavan hankkia energiaa yhteyttämisen sijaan [43]. Ehdollistamisajatuksen myötä päädyttiin käyttämään hyönteistä olentojen suunnittelussa. Ideoinnin aikana tehtiin erilaisia luonnoksia ihmisten ja hyönteisten silueteista ennen pelimaailman ja vihollisolentojen kuvausten kirjoittamista visioinnin helpottamiseksi.

5.2 Pelin maailman ja vihollisolentojen kuvaukset

Kuvitteellisen peliprojektin nimeksi päätyi *Ashen Sky*, joka löytyy liitteestä 1 otsikon ”*World description*” alta. Peli sijoittuu kuvitteelliseen paikkaan nimeltä *Evergarden*, joka on luonnonvaraisesti rikas ja ihmiset elävät yksinkertaista elämää maanviljelyn ja kaupankäynnin ohella. Idyllinen maailma kuitenkin rikkoutuu tummien pilvien vähitellen peittäessä taivaan ja myrkyllisten sateiden tuhotessa ympäristön, puiset rakennukset ja ihmisten terveyden. Ihmiset ajan saatossa keksivät tavan puhdistaa vettä ja suojella asumuksiaan ja elintapaansa.

Luonto puolestaan ei kyennyt palauttamaan tasapainoa, vaikka kasvit pyrkivät sopeutumaan tuottamalla paksumpia lehtiä ja kasvattamalla juuret syvemmälle maahan. Vähäravinteisessa maaperässä kehittyi uusia lajeja, mutta sekään ei ollut tarpeeksi valon ja pölyttäjien puutteen takia. Ennen pitkään hyönteiset alkoivat levittämään itiöitä, jotka aiheuttivat pienten kasvien, kuten sammalten, jäkälien, sienten ja saniaisten itämisen ihmisissä. Lisäksi ihmiset omaksuivat piirteitä hyönteisestä, joka alun perin tartutti itiöt kyseiseen henkilöön. Tartunnalta pystyy suojautumaan pukeutumalla ihonmyötäisiin peittäviin vaatteisiin ja poistamalla ihoalueen oireiden ilmeissä.

Ensimmäinen vihollinen on ”*Moth-swarmer*”, joka pohjautuu nimensä mukaisesti koiperhoseen (*tolype moth*) ja sen on tarkoitus toimia yleisesti kohdattava heikompana vihollistyyppinä. Laihan kehonrakenteensa vuoksi ne kykenevät liikkumaan hiljaa ja nopeasti maastossa isossa tai pie-

nessä ryhmässä. Moth-swarmerin huomattavimpia hyönteismäisiä piirteitä ovat otsasta yläselkään ulottuva karvapeite ja suomuinen kaula. Kasvien kasvu sijoittuu pääasiassa ensimmäisen olennon hartioiden, rinnan ja alavartalon alueelle, mikä voi jossain vaiheessa rajoittaa niiden liikkuvuutta.

Toinen vihollinen on ”Milli-tank”, jonka konsepti perustuu tuhatjalkaiseen ja on tarkoitus edustaa vaikeammin päihitettävää vihollistyyppiä. Raskasrakenteinen vihollinen liikkuu useimmiten yksin omalla pienellä alueellaan ja on aktiivisin päiväsaikaan, mutta vetäytyy rakennuksiin, luoliin tai muihin suojaisiin paikkoihin yön ajaksi. Tuhatjalkaisen rakennetta muistuttava raskas panssari kasvaa Milli-tankin selässä ja pääläella, joka painonsa vuoksi pakottaa olentoa kulkemaan etukumarassa ja tekee liikkuvuudesta hidasta ja vaivalloista. Kasvit kasvavat pääasiassa sen panssarin läheisyydessä rinnassa, kyljissä ja reisissä.

Viimeinen harvemmin kohdattava vihollistyyppi on ”Bee-buffer”, joka pohjautuu tavalliseen mehiläiseen. Vähemmän hyönteisen piirteitä omaava olento on erittäin arka huonon liikkuvuutensa takia ja siksi välttelee avoimia paikkoja ja vetäytyy mahdollisimman kauas ihmisasuksesta. Bee-bufferien liikkuvuus on vaikeaa niiden vartalolla kasvavien kasvien määrän takia, joita on usein niin paljon, että niiden on pakko liikkua nelinkontin. Kasvit voivat olla vaihtelevasti ruohojen, kukkien, sammalten, jäkälien, yrttien, sienten ja saniaisten sekoituksia. Ainoita mehiläistä muistuttavia piirteitä ovat vartaloa peittävä ohut karva sekä mustat silmät ja raajat. Bee-bufferit eivät kuitenkaan ole kykenemättömiä puolustamaan itseään, sillä niiden selässä kasvavat kasvit ovat täynnä tartuntaa aiheuttavia itiöitä ja ne toimivat myös pesäpaikkana hyönteisille.

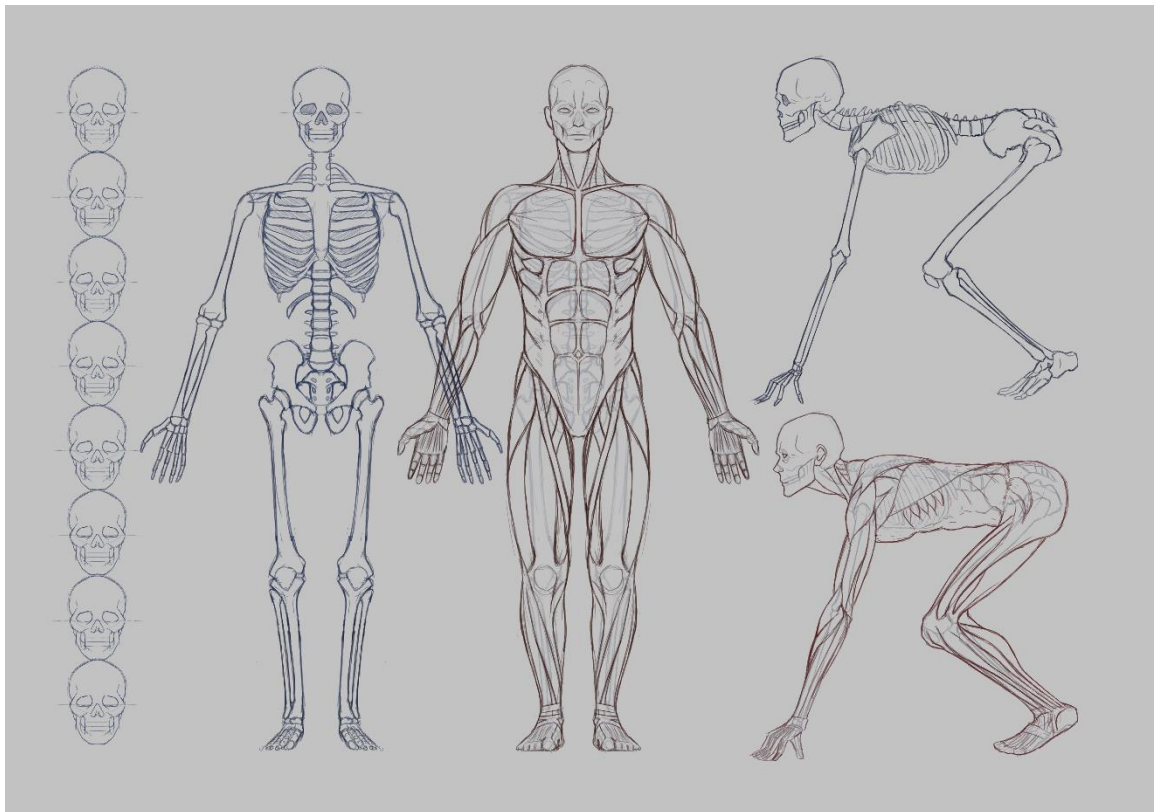
5.3 Konseptoinnin vaiheet

Konseptointi alkaa ihmisen anatomian tutkimisella ja miten sitä mahdollisesti lähdetään muokkaamaan ja yhdistämään hyönteisiin. Aluksi tutkitaan erilaisia ihmisten ja hyönteisten siluetteja, minkä jälkeen ihmishahmoihin aletaan yhdistämään tiettyjä piirteitä halutunlaisiksi kokonaisuuksiksi. Silueteista valitaan kolme ihmistä ja kolme hyönteistä, jotka yhdistetään ja luodaan niiden pohjalta vihollisolentojen konseptit. Konseptien on tarkoitus jäädä luonnosmaisiksi, eli ne eivät ole täysin viimeisteltyjä ja niistä näkyy ’kynänjälki’.

5.3.1 Anatomia

Anatomian ymmärtäminen on tärkeää yleisesti ihmishahmojen, eläinten tai olentojen suunnittelussa. Kurssillaan *Ultimate Creature Design and Concept Art* Batchelor kertoo, että luu- ja lihasrakenne ymmärtäminen hahmon pohjalla auttaa suunnittelemaan realistisempia ja uskottavampia [67]. Kuva 18 on kurssin ensimmäinen harjoitus, jossa tutkitaan kaksijalkaisen olennon, eli tässä tapauksessa ihmisen anatomiaa ja miten ihmisen mahdollisesti kulkisi neljän raajan varassa.

Ihmisen anatomiaa tutkiessa ja piirtäessä puhutaan erilaisista mittasuhteista, joita käytetään standardeina, kun pyritään kuvaamaan sopusuhtainen ja realistinen ihmiskeho. Kehoa kuvattaessa käytetään kehonosien pituuksia ja leveyksiä. Yleisin käytetty mitta on pää, jolla saa määritettyä tärkeimmät mitat, kuten esimerkiksi pituuden. Kuvassa 18 ihmishahmon pituus on kahdeksan päätä, mutta pituus voi vaihdella kuuden ja kahdeksan pään korkeuden välillä aikuisen ihmisen iästä ja sukupuolesta riippuen.



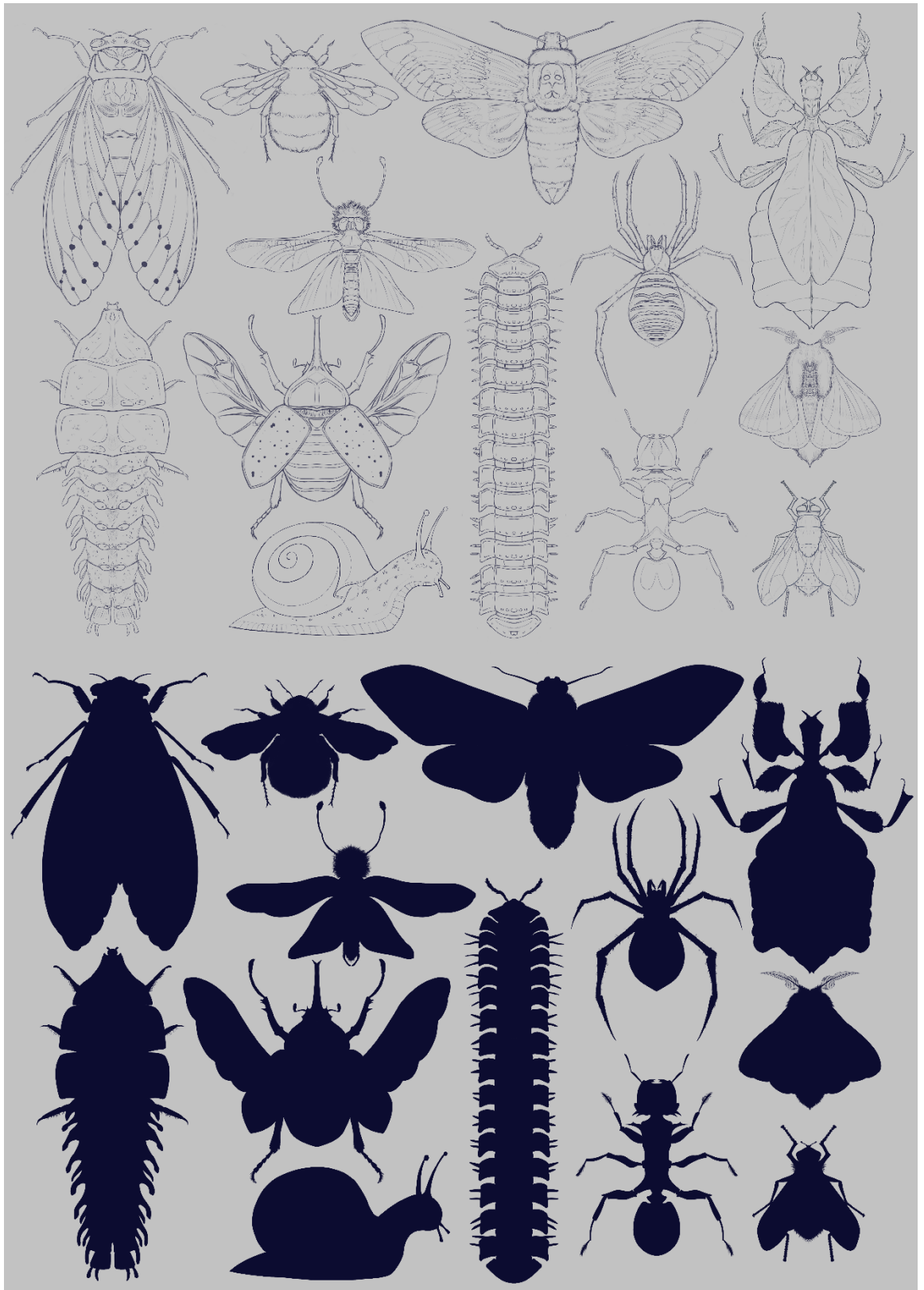
Kuva 18. Ihmisen anatomia tutkielma luuston ja lihaksiston avulla.

5.3.2 Siluetti

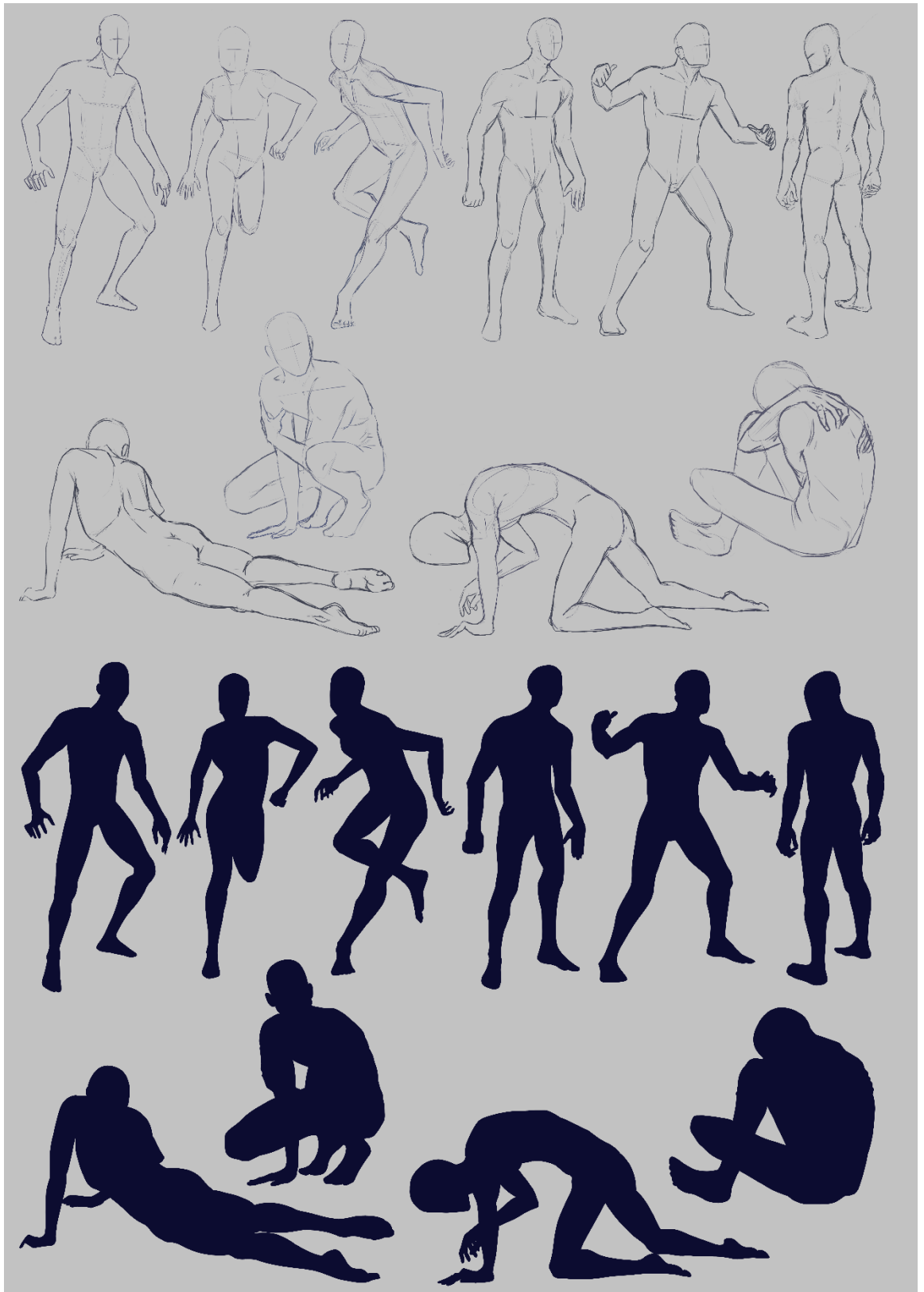
Kuten aiemminkin mainittiin, vahva siluetti auttaa vihollisten tunnistamisessa pidempienkin etäisyyksien päästä ja auttaa pelaajaa varautumaan tulevaan kohtaamiseen [62]. Erilaiset muodot ja kokoerot vihollisten välillä tuovat myös kontrastia, mikä lisää niiden tunnistettavuutta entisestään. Kuvassa 19 on luonnoksia hyönteisistä ja niiden silueteista, jotka toteutettiin ideointivaiheen yhteydessä. Luonnosteltavat hyönteiset valikoituivat niiden mielenkiintoisen ulkomuodon tai ominaisuuksien vuoksi, jotka voisivat olla hyödyllisiä vihollisilla. Luonnosteluvaiheessa ei kuitenkaan otettu huomioon sitä, että kaikki hyönteiset eivät esiinny samalla alueella. Lopulta päädyttiin valitsemaan kolme hyönteistä, jotka esiintyvät samalla alueella.

Hyönteisiksi valikoituivat koi, tuhatjalkainen ja mehiläinen. Koi valikoitui sen suomisen niskan, värimaailman sekä sen vuoksi, että ne ovat aktiivisimmillaan yöllä. Tuhatjalkainen valikoitui sen mielenkiintoisen muodon vuoksi, joka muistuttaa selkärangan nikamia. Lopuksi mehiläinen valikoitui pölyttäjän ominaisuutensa vuoksi.

Seuraavaksi luonnosteltiin ihmisiä eri asennoissa, jotka sopivat vihollisolentojen kuvauksiin niiden ruumiinrakenteesta tai tavasta liikkua. Ihmisten siluetit sekä ääriiviivapiirrokset löytyvät kuvasta 20. Eri asennot vahvistavat myös lopullisten vihollisolentojen siluetteja, sillä hyönteisten piirteitä ja kasveja lisätään ihmisen siluettiin. Siluettien tekemisessä hyödynnettiin *Line of Action* -sivustoa, jonka avulla voi harjoitella esimerkiksi anatomian, ilmeiden ja ympäristöjen piirtämistä mallien avulla [68].



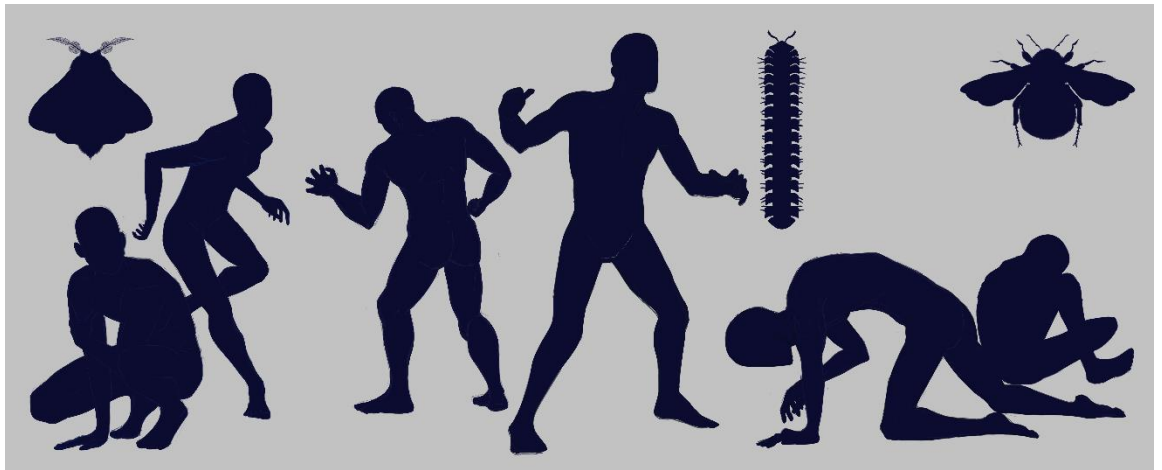
Kuva 19. Tutkielma hyönteisistä, joilla on erilaisia mielenkiintoisia muotoja tai visuaalisia ominaisuuksia.



Kuva 20. Siluetteja ihmisistä eri asennoissa ja kehonrakenteissa.

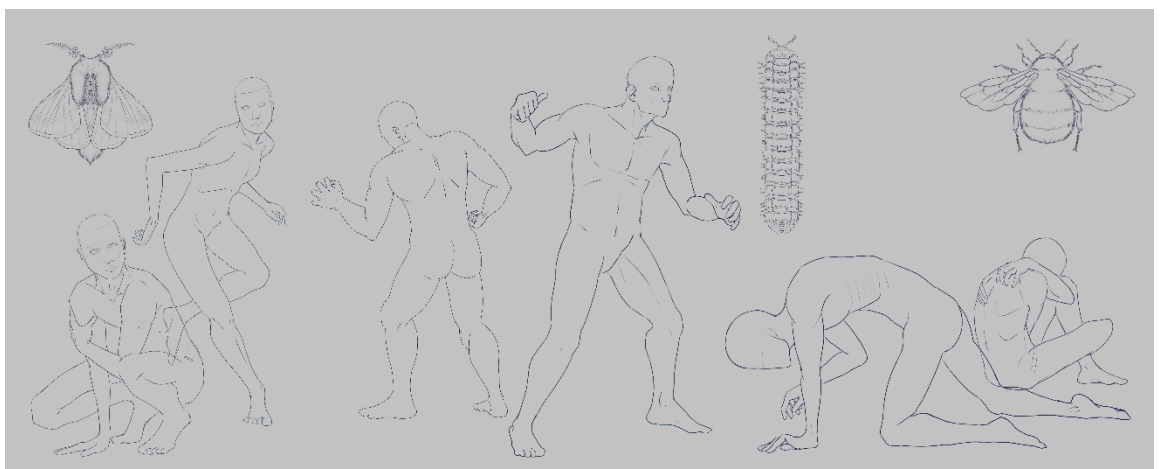
5.3.3 Luonnosten työstäminen ja viimeistely

Kuvassa 21 näkyvät valikoidut siluetit ihmisistä ja hyönteisistä, joita lähdettiin jatkokehittämään konsepteja varten. Tuomalla siluetit yhteen samaan kuvaan voi myös nähdä, että ne eroavat toisistaan ja ovat siten luettavampia. Ensimmäiset kaksi siluettia vasemmalta valittiin Moth-swarmeria varten niiden hoikan ruumiinrakenteen takia sekä oikeanpuolimmainen kuvastaa hyvin niiden tapaa liikkua. Kaksi keskimmäistä siluettia ovat rakenteeltaan vankempia ja siksi valikoituivat Milli-tankin pohjalle. Vasemmanpuolimmaista siluettia ei löydy kuvasta 20, vaan se toteutettiin jälkepäin, jotta selkäpanssari saatiin tuotua paremmin esille. Viimeiset kaksi siluettia oikealta valittiin Bee-bufferia varten, koska niiden asento kuvastaa hyvin raskasta painoa selässä.



Kuva 21. Siluetit valituista asennoista ja hyönteisistä.

Ennen kuin olentoihin lähdettiin lisäämään valittujen hyönteisten ominaispiirteitä, tehtiin muutamia korjauksia ihmishahmojen anatomiaan, jotka näkyvät kuvassa 22.



Kuva 22. Pieniä parannuksia luonnosten anatomiaan.

Anatomian korjausten jälkeen hahmoihin alettiin lisäämään kuvauksiin sopivia hyönteisten piirteitä sekä kasveja tietyille alueille. Kuvassa 23 on ääriiviuluonnokset kaikista vihollisolennoista kuvauksien mukaisine piirteineen. Toinen Bee-buffer-hahmoista päädyttiin jättämään pois, sillä tarvittavat piirteet tulevat esille yksittäisestäkin hahmosta ja jätti myös aikaa muiden hahmojen yksityiskohdille. Luonnoksessa hyödynnettiin myös aikaisemmin tehtyä työtä kasvien osalta.



Kuva 23. Vihollisten ääriiviuluonnokset.

Seuraavaksi hahmoille lisättiin pohjavärit, jotka näkyvät kuvassa 24. Värit valikoituivat kasvien ja hyönteisten perusteella. Lisäksi huomioitiin värien yhteensopivuus jokaisessa yksilötasolla sekä yhdessä, jotta lopputulos olisi mahdollisimman sopusointuinen. Lisäksi konseptit ovat siinä vaiheessa, että niistä saatiin esille lopulliset siluetit, jotka löytyvät kuvasta 25. Moth-swarmerin siluetti on halutun kevyt ja kapea sekä Bee-bufferista näkyy kasvien asettama paino. Milli-tankin siluetti ei kuitenkaan ole niin vahva, kun toivottiin vasemmanpuolimmaisessa siluetissa. Milli-tankin selkäpanssarin koko olisi voinut olla vielä suurempi ja asentoa olisi voinut liioitella vielä kumarammaksi raskauden tunteen välittämiseksi.



Kuva 24. Vihollisolennojen pohjavärit.



Kuva 25. Viholliskonseptien siluetit.

Lopuksi pohjavärien päälle lisättiin yksityiskohdat sekä hieman valotusta ja varjostusta syvyyssvai-
kutelman luomiseksi. Valmis Moth-swarmer konsepti on kuvassa 26, Milli-tank kuvassa 27 ja Bee-
buffer kuvassa 28. Kaikki valmiit konseptit ovat nähtävillä kuvassa 29. Luoduista vihollisolentojen
kokonaisuudesta tuli yhtenevä ja pelimaailman ja omiin kuvauksiinsa sopivat.



Kuva 26. Viimeistelty Moth-swarmer konsepti.



Kuva 27. Valmis Milli-tank konsepti.



Kuva 28. Lopullinen Bee-buffer konsepti.



Kuva 29. Kaikki käytännönsuuden valmiit vihollisolennotkonseptit yhdessä.

6 Yhteenveto

Kokonaisuudessaan vihollisolentojen konseptit vastaavat niille kirjoitettuja kuvauksia visuaalisesti, joskin kehittämisen varaa on. Käytännön osuuden työskentelyaika oli suunniteltua lyhyempi, mikä näkyy toisen Bee-buffer-viholliskonseptin työstämisestä luopumisena. Valmiit konseptit kuitenkin vastaavat odotuksia ja niitä voidaan arvioida suunnitellulla tavalla yksilöllisesti ja kokonaisuutena. Kaiken kaikkiaan vihollisolentojen konseptien luominen yksinomaan tarinallisen pohjustuksen avulla oli luovasti vapauttavaa. Kuvitteelliselle *Ashen Sky* -pelille ei kirjoitettu tarkempaa kuvausta itse gameplaystä, joten sen puutteen vuoksi on haastavaa arvioida vihollisolentojen toimivuutta 2D- tai 3D-pelissä. Tekstipohjaisessa interaktiivisessa fiktiossa viholliset voisivat olla toimivia, sillä niissä vihollisten mekaniikat eivät välity visuaalisesti pelaajalle kuin korkeintaan kuvien muodossa. Kuvauksista syntyvät mielikuvat voivat kuitenkin olla yksilöllisiä, joten juuri halutunlaisen mielikuvan synnyttäminen lyhyellä kirjoitetulla kuvauksella voi olla haastavaa.

Moth-swärmerin konsepti kuvastaa visuaalisesti hyvin sen kirjallisesti kuvattua olemusta. Laihaa kehonrakennetta tukevat myös lanteille sijoitetut roikkuvat kasvit, jotka tekevät siluettista ilmamman, kuten kuvassa 25 nähdään. Milli-tankin asentoa ja siluettia olisi voinut puolestaan liioitella enemmän painon tunteen välittämiseksi ja siluetin rikkomiseksi, mutta muuten kokonaisuus vastaa kuvausta. Bee-bufferin konseptissa olisi myös voinut liioitella enemmän hyönteismäisiä piirteitä, sillä sen yksityiskohdat painottuvat selän kasveihin.

Kokonaisuutena vihollisolentokonseptit ovat visuaalisesti yhteneviä ja tasalaatuisia. Viholliset ovat toisistaan erotettavia ja tunnistettavia niin muotojen kuin värienkin suhteen. Moth-swärmerin ja Milli-tankin visuaalisesta ilmeestä ja kehonkielestä välittyy uhkaavuus, mutta Bee-bufferista se ei välity suoranaisesti.

Todettiin siis, että tarinapohjalta saadaan aikaan visuaalisesti uskottavia ja todentuntuksia vihollisia, mutta itse pelattavuuden ja pelimaailman tarkemmat kuvaukset ja määrittelyt olisivat edesauttaneet suunnitteluvaiheessa. Eri tarinapohjaisten pelien ja narratiivin taustoittaminen auttoivat pelimaailman ja vihollisolentojen kuvausten kirjoittamisessa, mutta tulokset olisivat paremmin nähtävillä, mikäli pelistä tai vihollisista olisi toteutettu prototyypit. Siksi vihollisolentojen suunnittelu kannattaa aloittaa niiden mekaniikkojen suunnittelusta, jotka tukevat tavoiteltua pelikokemusta ja gameplaytä.

Visuaalisesti vaikuttavat ja tarinallisesti taustoitettut viholliset eivät yksinomaan riitä tekemään niistä uskottavia, sillä niiden täytyy myös olla toimiva osa peliä. Vihollisten ulkomuodon on tuettava niiden toiminnallisia ominaisuuksia ja tarinallinen taustoittaminen vahvistaa niiden kuuluvuutta peliin. Yhdessä mekaanisten, visuaalisten ja tarinallisten tekijöiden avulla voidaan saada aikaan vihollishahmoja ja -olentoja, jotka uppoutuvat saumattomasti peliin ja vahvistavat pelaajan immersiota.

Lähteet

1. Ten Pixel Studio. What are story-mode games? LinkedIn. [Internet]. 2023. [viitattu 1.1.2024] Saatavilla: <https://www.linkedin.com/pulse/what-story-mode-games-ten-pixel-studio>
2. Kremers R. Level Design: Concept, Theory, and Practice. CRC Press LLC; 2009.
3. Brown B, Cairns P. A Grounded Investigation of Game Immersion. Late Breaking Results Paper. [Internet]. 2004. [viitattu 4.1.2024] Saatavilla: [http://complex-world.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+\(2004\).pdf](http://complex-world.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf)
4. Rogers S. 2nd Edition. Level up! The Guide to Great Video Game Design. John Wiley & Sons, Incorporated; 2014.
5. Kuelz D. Video Games: Story and Gameplay. Gotham Writers. [Internet]. 2024. [viitattu 2.1.2024]. Saatavilla: <https://www.writingclasses.com/toolbox/articles/video-games-story-and-gameplay>
6. TVTropes. Story Difficulty Setting. [Internet]. 2023. [viitattu 3.1.2024]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StoryDifficultySetting>
7. Mitchell B. Game Design Essentials. John Wiley & Sons, Incorporated; 2012.
8. Santa Monica Studio. God of War. [Videopeli]. 2018. Sony Computer Entertainment.
9. MasterClass. RPG Guide: 6 Types of Role-Playing Games. MasterClass. [Internet]. 2021. [viitattu 2.1.2024] Saatavilla: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-an-rpg>
10. Larian Studios. Baldur's Gate 3. [Videopeli]. 2023. Larian Studios.
11. BioWare. Dragon Age: Origins. [Videopeli]. 2009. Electronic Arts.
12. TVTropes. Lore Codex. [Internet]. 2023. [viitattu 18.12.2023]. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LoreCodex>
13. Battery T. Narrative Design in Dark Souls. Game Developer. [Internet]. 2014. [viitattu 3.1.2024] Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/narrative-design-in-dark-souls>

14. Liu Y. Fear and love: Dig deeper into the potential reasons why players like horror games. Game Developer. [Internet]. 2023. [viitattu 4.1.2024]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/fear-and-love-dig-deeper-into-the-potential-reasons-why-players-like-horror-games>
15. Supermassive Games. Until Dawn. [Videopeli]. 2015. Sony Computer Entertainment.
16. Georgiou G. How to Start Writing Interactive Fiction. Game Developer. [Internet]. 2021. [viitattu 6.1.2024]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/programming/how-to-start-writing-interactive-fiction>
17. Short E. Set, check or gate? A problem in personality stats. Emily Short's Interactive Storytelling. [Internet]. 2016. [viitattu 6.1.2024] Saatavilla: <https://emshort.blog/2016/02/15/set-check-or-gate-a-problem-in-personality-stats/>
18. Hosted Games. Wayhaven Chronicles: Book One. [Videopeli]. 2018. Hosted Games.
19. Domsch S. Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games. De Gruyter, Incorporated; 2013.
20. Stadeler J. Asking the Hard Questions: Morality in Narrative Design. [video]. GDCVault. 3.8.2015 [viitattu 31.12.2023] Saatavilla: <https://gdcvault.com/play/1022794/Asking-the-Hard-Questions-Morality>
21. Maggs B. The Art of Video Game Narrative Design 101. Medium. [Internet]. 2020. [viitattu 17.10.2023] Saatavilla: <https://medium.com/@brooke.maggs/the-art-of-video-game-narrative-design-101-c7a5f119d77>
22. Stone C. The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games. Game Developer. [Internet]. 2019. [viitattu 1.11.2023]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>
23. National Geographic. Encyclopedic entry: Storytelling. Education. [Internet]. 2023. [viitattu 8.11.2023] Saatavilla: <https://education.nationalgeographic.org/resource/storytelling-x/>
24. Abbott H. 2nd Edition. The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge University Press; 2008.

25. Prince G. A dictionary of narratology. University of Nebraska Press; 1987.
26. Kielitutkimus. Tieteen termipankki. [Internet]. [viitattu 31.10.2023]. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:narratiivi>
27. Writing Center. Narrative Elements Explained. Lewis University. [Internet]. [viitattu 7.1.2024]. Saatavilla: <https://www.lewisu.edu/writingcenter/pdf/NarrativeElements2.pdf>
28. Kirjallisuudentutkimus. Tieteen termipankki. [Internet]. [viitattu 17.10.2023]. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:genre>
29. Watson T. Storytelling in Small Spaces: Practical Narrative Design for Mobile Games. Medium. [Internet]. 2019. [viitattu 19.10.2023] Saatavilla: <https://medium.com/@Tracey-Watson/storytelling-in-small-spaces-practical-narrative-design-for-mobile-games-1a080d0d3732>
30. PEGI. Pan European Game Information. [Internet]. 2023. [viitattu 30.10.2023]. Saatavilla: <https://pegi.info/>
31. Literary Terms. Plot. Literary Terms. [Internet]. [viitattu 17.11.2023]. Saatavilla: <https://literaryterms.net/plot/>
32. Segal R. Jopseph Campbell – American author. Britannica. [Internet]. 2023. [viitattu 2.1.2024] Saatavilla: <https://www.britannica.com/biography/Joseph-Campbell-American-author>
33. Verity H. The Hero's Journey [Kuva]. 2021. [2.1.2024] Saatavilla: <https://www.arcstudio-pro.com/blog/the-heros-journey>
34. Glatch S. The 5 elements of dramatic structure: Understanding Feytag's pyramid. Writers. [Internet]. 2021. [viitattu 17.11.2023] Saatavilla: <https://writers.com/freytags-pyramid>
35. Hepler J. The Exposition Burden. [Video]. GDCVault. 16.3.2016 [viitattu 27.11.2023]. Saatavilla: <https://gdcvault.com/play/1023352/The-Exposition>
36. Guide. Freytag's Pyramid: Understand the Shape of Tragic Drama. Reedsy Blog. [Internet]. 2022. [viitattu 8.1.2024] Saatavilla: <https://blog.reedsy.com/guide/story-structure/freytags-pyramid/>

37. Brathwaite B. Types of Conflict in Games. Game Developer. [Internet]. 2009. [viitattu 8.1.2024]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/types-of-conflict-in-games>
38. Guide. 7 Types of Conflict in Literature: A Writer's Guide. Reedsy Blog. [Internet]. 2023. [viitattu 8.1.2024]. Saatavilla: https://blog.reedsy.com/guide/conflict/#3_character_vs_nature
39. Literary Terms. Setting. Literary Terms. [Internet]. [viitattu 13.11.2023]. Saatavilla: <https://literaryterms.net/setting/>
40. Landscape. Level Design Book. [Internet]. 2023. [viitattu 11.1.2024]. Saatavilla: <https://book.leveldesignbook.com/process/blockout/massing/landscape#landscape-sculpting-workflow>
41. Stewart B. Environmental Storytelling. Game Developer. [Internet]. 2015. [viitattu 23.10.2023] Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling>
42. Husøy A, Thengs Ø, Dwankowski C. How to Analyze a Narrative Video Game. NDLA. [Internet]. [viitattu 28.11.2023]. Saatavilla: <https://ndla.no/en/subject:1:9b93cd9e-a45c-428c-a8fb-b4955169efdf/topic:186582d0-29d8-4286-ab65-335e4bb5e03f/re-source:8bf93a73-959b-4e32-8689-f43e7b1a7db8>
43. Zhu F. A Live Art Demonstration of Creating Worlds through Design Thinking. [Video]. GDC Vault. 4.3.2015. [viitattu 9.1.2024]. Saatavilla: <https://gdcvault.com/play/1021752/A-Live-Art-Demonstration-of>
44. Guerrilla Games. Horizon Forbidden West: Burning Shores. [Videopeli]. 2022. Sony Interactive Entertainment.
45. Worldbuilding. The Level Design Book. [Internet]. 2023. [viitattu 10.1.2024]. Saatavilla: <https://book.leveldesignbook.com/process/preproduction/worldbuilding>
46. Suominen I. Tiesitkö? Näin pelien välianimaatiot saivat alkunsa. Pelaaja. [Internet]. 2022. [viitattu: 12.1.2024]. Saatavilla: <https://www.pelaaja.fi/artikkelit/tiesitko-nain-pelien-va-lianimaatiot-saivat-alkunsa/>

47. Dean L. Character Agency and Why It Matters. The Novelry. [Internet]. 2022. [viitattu 15.1.2024]. Saatavilla: <https://www.thenovelry.com/blog/character-agency#what-character-agency-emisem>
48. Blog. Character Motivation: How to Write Believable Characters. Reedsy Blog. [Internet]. 2018. [viitattu 15.1.2024]. Saatavilla: <https://blog.reedsy.com/character-motivation/>
49. McLeod S. Maslow's Hierarchy of Needs. Simply Psychology. [Internet]. 2023. [viitattu 16.1.2024]. Saatavilla: <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>
50. Personality. American Psychological Association. [Internet]. [viitattu 18.1.2024]. Saatavilla: <https://www.apa.org/topics/personality>
51. Main P. Carl Jung's Archetypes. Structural Learning. [Internet]. 2023. [viitattu 18.1.2024]. Saatavilla: <https://www.structural-learning.com/post/carl-jungs-archetypes>
52. Blog. 12 Character Archetypes Every Writer Must Know. Reedsy Blog. [Internet]. 2018. [viitattu 18.1.2024]. Saatavilla: <https://blog.reedsy.com/12-common-character-archetypes-every-writer-should-already-know/>
53. Isbister K. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. Elsevier Inc; 2006.
54. Freed. A. Developing Meaningful Player Character Arcs in Branching Narrative. Game Developer. [Internet]. 2013. [viitattu 24.1.2024]. Saatavilla: <https://www.gamedeveloper.com/design/developing-meaningful-player-character-arcs-in-branching-narrative>
55. Arkane Studios. Dishonored. [Videopeli]. 2012. Bethesda Softworks.
56. Kraj N. Keys to Rational Enemy Design. GD Keys. [Internet]. 2020. [viitattu 26.1.2024]. Saatavilla: <https://gdkeys.com/keys-to-rational-enemy-design/>
57. Kramarzewski A. De Nucci E. Practical Game Design: Learn the Art of Game Design Through Applicable Skills and Cutting – Edge Insights. Packt Publishing, Limited; 2018.
58. Enemy Design. The Level Design Book. [Internet]. 2023. [viitattu 26.1.2024]. Saatavilla: <https://book.leveldesignbook.com/process/combat/enemy>

59. Shahbazi N. Shape Language Technique (What/Why/How). Pixune. [Internet]. 2024. [viitattu 21.2.2024]. Saatavilla: <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
60. Naghdi A. How does shape language impact a character design? Dream Farm Studios. [viitattu 21.2.2024]. 2021. Saatavilla: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
61. FromSoftware. Elden Ring. [Videopeli]. 2022. Bandai Namco Entertainment.
62. Corriero M. The use of Silhouettes in Concept Design. Character and Creature Design Nores. [Internet]. 2011. [viitattu 22.2.2024]. Saatavilla: <https://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>
63. Ninja Theory. Hellblade: Senua's Sacrifice. [Videopeli]. 2017. Ninja Theory.
64. Gallagher B. Colour Theory: Colour Science and ways of utilizing Colours in effective way. Design Wizard. [Internet]. 2019. [viitattu 22.2.2024]. Saatavilla: <https://designwizard.com/blog/color-theory/>
65. Naghdi A. How character color palette can make or break a character design. Dream Farm Studios. [Internet]. 2021. [viitattu 22.2.2024]. Saatavilla: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>
66. Naughty Dog. The Last of Us Part II. [Videopeli]. 2020. Sony Interactive Entertainment.
67. Batchelor A. Ultimate Creature Design and Concept Art. Udemy. [Internet]. 2019. [viitattu 10.2.2024] Saatavilla: <https://www.udemy.com/course/ultimate-creature-design-course/?kw=ultimate+creature&src=sac>
68. Line of action. Figure study tool. Line of action. [Internet]. 2024. [viitattu 25.2.2024]. Saatavilla: <https://line-of-action.com/practice-tools/figure-drawing>

World description

“Evergarden was once a rich land both in nature and people. The sky was always clear and the sun shined on most of the days throughout the year. People lived in villages and made their living by farming and trading. Most of the villages were surrounded by thick forests full of all sorts of lifeforms from creatures to plants. People were generally happy and enjoyed simple day-to-day lives. But it all changed in a matter of a few years.

It all began when large and dark clouds started to gather in the western sky during one fall near harvesting time. Those clouds moved quickly and started to cover the sky little by little. They weren't thick enough to dim away the sun completely and they always faded away in a few days, but it seemed to take a bit longer each time. People didn't think much of it and only frowned at the sight of them. They would later refer this to the beginning of the time called “Ashen Sky”. Cloudy days weren't uncommon nor were stormy clouds either, but there was something unsettling about them. A small amount of people started to murmur about bad omens and incoming terrors, but it fell on deaf ears. At least that was until the rains started.

Those rains seemed to be nothing particular at first, but soon crops started to suffer and people get sick. Rainwater felt burning on the skin and made people sick when drinking or being too long in the rain. Sickness was often unpredictable and even fatal, and it took the young and healthy, old and frail. It even caused wooden buildings to rot leaving only chimneys and ovens made of stone standing. People started reinforcing their homes with metallic roofs and different coatings that slowed decaying and corrosive effects of the rainwater. Eventually they even invented a way to purify water and ways to protect crops and livestock. And some time after that, people built some resistance against the water's toxics and, small amounts of it caused hardly any effect on people. It didn't erase the fact how many people and animals lost their lives before inventing a way to hold against impure waters. Nature wasn't so subtle with its way trying to keep its plants and smaller creatures alive.

Plants like trees and bushes started growing and producing thicker leaves and growing their roots deeper. Even some new species emerged but it wasn't enough to keep the balance. There was no more pure ground and soil for new plants to grow on to, and pollinating insects were almost completely gone. Nature had to seek a way to ensure its continuity by finding a new substrate. Eventually it found one in people.

Not long after people started to get back on their feet, insects started acting strangely. Common insects that managed to survive the rains like moths, beetles and a few others started to approach humans trying to get to their skin. People found this behavior ominous at first, but soon after the incoming weeks they noticed changes in themselves. Mosses, lichens, fungus and grass started to grow on their skin. Insects were carrying spores that caused a new sort of infection. Longer after contact they started growing ferns, flowers and herbs. They even started gaining the visual resemblance of the insect that had infected them. Eventually, these people lost their ability to think and started to act with more primal instincts. This meant they started attacking other people and animals in means of getting nutriment and spreading spores further.

Depending on the infecting insect, the infection varied. Some gained more and more resemblance of the insect and only a smaller amount of vegetation, while others became unable to move due to the plant growth. The infection could be avoided by using compact clothes that covered the visible skin while being outside and removing the infected skin area as soon as the first sights of infection emerged.

Now, almost thirty years later after the first rains, the idyllic life from before is a fading memory and a story told to younger generations. Old villages have been abandoned because of the infected started to gather to them. Now people live in small and dense communities that are surrounded by high walls and guarded every hour of the day. People avoid leaving these walls and only a handful of brave individuals keep traveling between communities to trade, collect resources from abandoned houses and herbs from the older infected that aren't able to move anymore."

"Moth-swarmer" (Tolype moth)

"Moth-swarmers are one of the first kinds of further developed types of infected and the most common one. Like moths, they are mostly nocturnal and are drawn to lights during nights. During the night, they often circle around people's communities trying to find a way in. This species can move either in pacts or in a group of a few and are able to move quickly and quietly in the forest. Moth-swarmers' most noticeable features are a slim body, slightly crouched pose and grayish skin with white regular markings. They also have fur on their forehead that continues all the way to the upper back, and a black scaly neck. Plant growth is mostly located in their shoulders, chest and lower torso. They are a common type to overgrow plants until they aren't able to move anymore after a longer while.

Coming across the humans, Moth-swarmers avoid direct contact and try to sneak behind them before rushing to attack. Due to their thin bodies, they aren't too strong when facing two or three of them alone, but bigger groups can be dangerous and challenging. However, smaller groups are quick to retreat if they are clearly overpowered."

"Milli-tank" (Pseudopolydesmus serratus)

"Milli-tanks are considered the most developed and dangerous type of infected so far. They are often seen one at the time and are most active during daytime, and after dusk they hide away to still standing buildings, caves or other narrow spaces. This type rarely leaves the area it settles in but if disturbed it may occur. Milli-tanks' notable feature is an armor in their back that goes along their spine and an appendage that shadows their facial features. The armor around their shoulders and head is heavy and causes their bodies bending slightly forward. Overall, they have strong bodies, and they grow plants only on their chest, sides, and thighs near the armor.

Due to their large bodies and awkward movement, they are considered slow but extremely dangerous to humans to face alone at least. If a Milli-tank spots a human in its area, it will attack and stay alert for a long while if they manage to escape."

"Bee - buffer" (Common bee)

"Bee-buffers are hard to come by and find in the forests because of their appearance. They are an uncommon type of infected as they are very vulnerable due their poor ability to move and typically shy away deep in forests. Their bodies are blooming all over with many different plants varying from herbs, grass, moss, flowers, lichen and ferns. Other notable features that resemble an insect are black eyes, antennae, short, stripped fur covering most of the body and dark colored limbs. Bee-buffers can be found crawling slowly alone or in a group of few. The area they roam around can be quite large, but overall they avoid spacious openings.

People come across Bee-buffers rarely due them being uncommon and avoiding open areas and people in general. However, they are not incapable of defending themselves. They are able to make short quick sprints and to puff a cloud of infectious spores from their bodies. Plants growing on their bodies also work as a nesting place for different insects."