

Veera Nuorteva

## Tarinankerronta ilman sanoja – lasten opetus- pelin narratiivisuunnittelu



Tradenomi  
Tietojenkäsittely  
Kevät 2021



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijä:** Nuorteva Veera

**Työn nimi:** Tarinankerronta ilman sanoja - lasten opetuspelin narratiivisuunnittelu

**Tutkintonimike:** Tradenomi, tietojenkäsittely

**Asiasanat:** narratiiviset pelimekaniikat, narratiivisuunnittelu, opetuspelit, sanaton tarinankerronta

Työn toimeksiantaja oli islantilainen Evolytes ehf. -peliyritys, joka kehittää Evolytes-peliä mobiililaitteille. Evolytes auttaa lapsia oppimaan matematiikkaa hausalla tavalla. Työn aihe syntyi työharjoittelussa tehdyn narratiivipainotteisen suunnittelutyön pohjalta.

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää Evolytes-pelille sellainen kulku pelillisesti ja tarinallisesti, että kohderyhmä voi ymmärtää pelin tapahtumia ja tarinaa ilman lukemista tai kuulemistä. Tällöin tekstiä tai ääntä ei voitu hyödyntää pelin narratiivisessa suunnittelussa. Pelin narratiivia voitiin välittää sen sijaan mekaniikojen ja visuaalisten elementtien avulla. Narratiivia voitiin tukea myös hahmojen välisellä kommunikatiolla ja merkityksellisillä tehtävillä.

Työssä käsiteltiin narratiivin merkitystä peleissä, ja miten pelinarratiivin rakennetta voidaan tarkastella eri näkökulmista. Keskeisiä asioita olivat juonirakenteet ja narratiiviset pelimekaniikat. Interaktiivisten narratiivien purkaminen eri tasoihin oli hyödyllinen tapa tarkastella sitä, miten kaikki pelin osat aina pelimoottorista lähtien vaikuttavat pelin narratiiviseen kokemukseen. Perinteisten sankaritarinoiden sijaan suurempiin hahmojoukkoihin tasa-arvoisesti keskittyvät tarinat antavat peleille mahdollisuuden kertoa pidempiä ja syvällisempiä tarinoita helpommin. Elokuvien matkimisen sijaan pelien tarinankerronta voi hyötyä muistakin tarinankerronnan muodoista kuten TV-sarjat, teatteri ja sarjakuvat.

Evolytesin narratiivisuunnittelua tarkasteltiin kerätyn tiedon pohjalta, samalla pyrkien tunnistamaan puutteita ja kehityskohtia tulevaisuutta varten. Pelissä käytettyjä tarinankerronnan keinoja tarkasteltiin teorian pohjalta, ja harjoittelussa syntyneet uudet ideat pelin tarinankerrontaan käsiteltiin. Työssä esiteltiin ratkaisuja pelaajan ohjaamiseen pelissä, tarinankerrontaan ja juonen rakenteeseen. Opinnäytetyö lisäsi käytännössä tehtyyn suunnittelutyöhön teoriaan pohjautuvan lisäkerroksen, jonka avulla pelin narratiivisia ominaisuuksia ja mahdollisuuksia voitiin ymmärtää paremmin tulevassa kehitystyössä.

## **Abstract**

**Author:** Nuorteva Veera

**Title of the Publication:** Storytelling Without Words - The Narrative Design of a Children's Game

**Degree Title:** Bachelor of Business Information Technology

**Keywords:** narrative game mechanics, narrative design, educational games, storytelling without words

This thesis was commissioned by Evolytes ehf., a company based in Iceland that is developing the game Evolytes for mobile devices. Evolytes helps children to learn math in a fun way. The subject of the thesis arose from the narrative design work done in practical training.

The goal of the thesis was to develop the gameplay and narrative of the game in a way that the game's events and story could be understood without having to read or hear. This meant that no text or sound could be utilized in the narrative design of the game. Instead, the game's narrative could be delivered through mechanics and visual elements. The narrative could also be supported through interactions between characters and meaningful quests.

In the thesis, the meaning of narrative in games, and how its structure can be observed from different points of view were covered. The focus was on plot structures and narrative game mechanics. Deconstructing interactive narratives into different levels was a useful way to observe how all parts of a game affect the narrative experience of the game, starting all the way from the game engine. Instead of the traditional Hero's tale, ensemble cast stories present games with an opportunity to tell deeper and longer stories with ease. Instead of imitating movies, games can use other forms of storytelling such as TV, theatre, and comics.

The narrative design of Evolytes based on the gathered information was analyzed, while trying to identify weaknesses and points of development for future. The methods of storytelling in the game based on the gathered theory was observed, considering the new ideas of more efficient storytelling in Evolytes that appeared during the practical training. In the thesis, solutions for guiding the player in Evolytes, storytelling and plot structure were presented. The thesis added a theoretical layer on top of the practical design work, that helped to understand the narrative features and potential in further game development.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Tarinan merkitys pelissä .....	2
3	Tarinan rakenne peleissä .....	8
3.1	Tasa-arvoisten hahmojoukkojen tarinat .....	9
3.2	Monitasoiset juonirakenteet .....	10
3.3	Vaihtoehtoiset juonirakenteet .....	11
3.4	Interaktiivisen narratiivin tasot .....	12
4	Pelien tarinankerronnan keinoja .....	16
4.1	Estetiikka .....	16
4.2	Mekaniikat .....	18
4.3	Kerronta .....	19
4.4	Narratiiviset pelimekaniikat .....	20
5	Käytännön sovellus: Evolytes .....	22
5.1	Evolytesin juonirakenne .....	27
5.2	Evolytesin ensimmäisen jakson juonen suunnittelu .....	28
5.3	Pelaajan ohjaaminen ensimmäisellä saarella .....	30
5.4	Pelin narratiiviset mekaniikat .....	38
5.4.1	Ystävystyminen evolytejen kanssa .....	38
5.4.2	Tehtävät .....	41
5.4.3	Vuorovaikutus hahmojen kanssa .....	42
6	Työn analyysi .....	44
7	Yhteenveto .....	46
	Lähteet .....	48

## Symboliluettelo

Koettu tarina	Sarja kokemuksia, jotka pelaaja käy läpi pelin aikana.
Ludologia	Pelin rakenteen, sääntöjen ja pelattavuuden tutkimus.
Ludonarratiivinen dissonanssi	Pelillisten ja tarinallisten ominaisuuksien yhteensopimattomuudesta aiheutuva negatiivinen kokemus.
Narratiiviset pelimekaniikat	Pelimekaniikat, jotka pelaajan vuorovaikutuksen kautta vaikuttavat suoraan pelin tarinaan.
Pelin narratiivi	Pelin kerronnalliset keinot, joiden pohjalta pelaaja voi muodostaa merkityksiä pelin tapahtumista.
Player agency	Pelaajan mahdollisuus vaikuttaa pelin tapahtumien kulkuun.

## 1 Johdanto

Pelit ovat vuorovaikutteisuuksiensa ansiosta ainutlaatuinen tarinankerronnan muoto. Useimmiten tarinaa kerrotaan peleissä tekstin ja puheen kautta. Joskus pelit on kuitenkin tarkoitettu pelaajille, jotka eivät osaa lukea, ja tilanteisiin, joissa pelin ääniä ei ole mahdollista käyttää. Lisäksi on hyödyllistä tunnistaa myös muita keinoja, joilla tarinaa voidaan kertoa.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on islantilainen Evolytes ehf. Heidän kehittämänsä mobiilipeli Evolytes on 4–8-vuotiaille lapsille suunnattu matematiikan opetuspelejä. Keskeisessä osassa peliä ovat evolyte-hahmot, joiden erilaiset hyökkäykset saavat voimansa onnistuneista laskutehtävien ratkaisuksista. Neljä lasta seikkailevat yhdessä erilaisilla saarilla, joissa he voivat löytää ja napata uusia evolyteja, kehittää niitä, ja niiden avulla päihittää pahan organisaation. Pelissä on erityisen tärkeää opettaa lapsille keskeiset pelin mekaniikat ja ohjata heitä tarinan pariin. Oppitunneilla pelin äännet eivät välttämättä voi olla päällä, eivätkä läheskään kaikki kohderyhmästä osaa vielä lukea.

Tämän opinnäytetyön tavoite on kehittää Evolytes-pelille sellainen kulku pelillisesti ja tarinallisesti, että kohderyhmä voi ymmärtää pelin tapahtumia ja tarinaa ilman lukemista tai kuulemistä. Tulen käsittelemään sitä, mitä narratiivi peleissä merkitsee, ja miten sen rakennetta voidaan tarkastella eri näkökulmista. Tarkastelen Evolytesin narratiivista suunnittelua keräämäni tiedon pohjalta, pyrkien samalla tunnistamaan puutteita ja kehityskohtia tulevaisuutta varten. Keskityn erityisesti juonirakenteisiin ja narratiivisiin mekaniikkoihin.

## 2 Tarinan merkitys pelissä

Tarina (*story*) tarkoittaa yleiskielessä kuvausta sarjasta toisiinsa linkitettyjä tapahtumia. Tarina voi olla tosi tai keksitty, mutta sen pitää jollakin tavoin olla kerrottu. Sana kerronta (*narrative*) taas viittaa johonkin, mitä on kerrottu, ”*narrated*”, tai tapaan esittää tai tulkita tapahtumasarjaa tietystä näkökulmasta. (Narrative 2021.)

Mitä narratiivi (*narrative*) pelien kontekstissa tarkoittaa, on kuitenkin yhä vailla tarkka määrittelmää. Koenitz (2018a) tutkii tätä artikkelissaan, jossa hän vertailee ja ryhmittelee eri henkilöiden näkemyksiä siitä, mitä narratiivi peleissä merkitsee. Osa rajustikin eriävistä käsityksistä kumpuaa kirjoittajien koulukunnista (kirjallisuuden ala pelialan sijaan), joissa käsitys tarinallisuudesta voi olla hyvinkin erilainen pelien tarinallisuuteen nähden. Monet ajattelevat sanan ”narratiivi” tarkoittavan ainoastaan lineaarisia tarinoita, kun taas toiset näkevät sen laajempänä kokonaisuutena tulkintoja ja merkityksiä.

Monet pelien tarinallisuuteen liittyvistä kiistoista sijoittuvat vuosiin 2001–2005, jolloin pelitutkimus oli vasta aluillaan. Kyseisen ajan teksteissä suurena ongelmana on se, että niissä ei pyritä määrittelemään sanaa ”*narrative*” laisinkaan, vaan oletetaan kaikkien ymmärtävän sen merkitys, ja sen tarkemmin sitä selittämättä käytetään sitä puolustamaan omia argumentteja. Tämä johtaa väijäämättä väärinkäsityksiin. (Koenitz 2018a.)

Tästä huolimatta argumentin molemmilla osapuolilla on hyviä näkökulmia, joita ei tule jättää huomiotta. Ratkaisuna tähän vastakkaisten käsitysten olemassaoloon, jossa toisistaan eriävätkin käsitykset voivat periaatteessa olla ”oikein”, on analysoitu erilaisia käsityksiä kahden eri pisteytyskaalan avulla, ja eri näkemykset asetettiin sen perusteella kahden akselin muodostamaan kuviin. Täten vastakkaisasettelua, jossa näennäisesti on vain kaksi puolta, voidaan tarkastella moniulotteisemmin. Ensimmäinen pisteytyskaala arvioi numeroilla 0-6, onko narratiivi täysin riippumaton siitä, missä muodossa sitä kerrotaan (0), vai onko narratiivi peleissä niin erilainen, että se on täysin eri asia kuin muut narratiivin muodot (6). (Koenitz 2018a) Tämän havainnollistus ja esimerkit taulukossa 1.

Taulukko 1. Koenitzin (2018a) vertailun asteikko kerrontavälineen vaikutuksesta.

Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	Narrative is not affected by the digital medium, it is the same entity as a book or film	There is some influence of the digital medium, yet narrative is properly manifested in non-digital forms	Some genres of digital narrative exist; however, these are digital versions of analog manifestations	Some aspects are specific to the digital medium, but not enough to consider them different entities	There are specific digital narrative genres, yet these are enabled by non-digital forms	There is a clear influence of the digital medium on narrative, yet some form of media agnosticism is still maintained	Narrative is considerably affected by the digital medium; it is a different entity, in contrast to a book or film

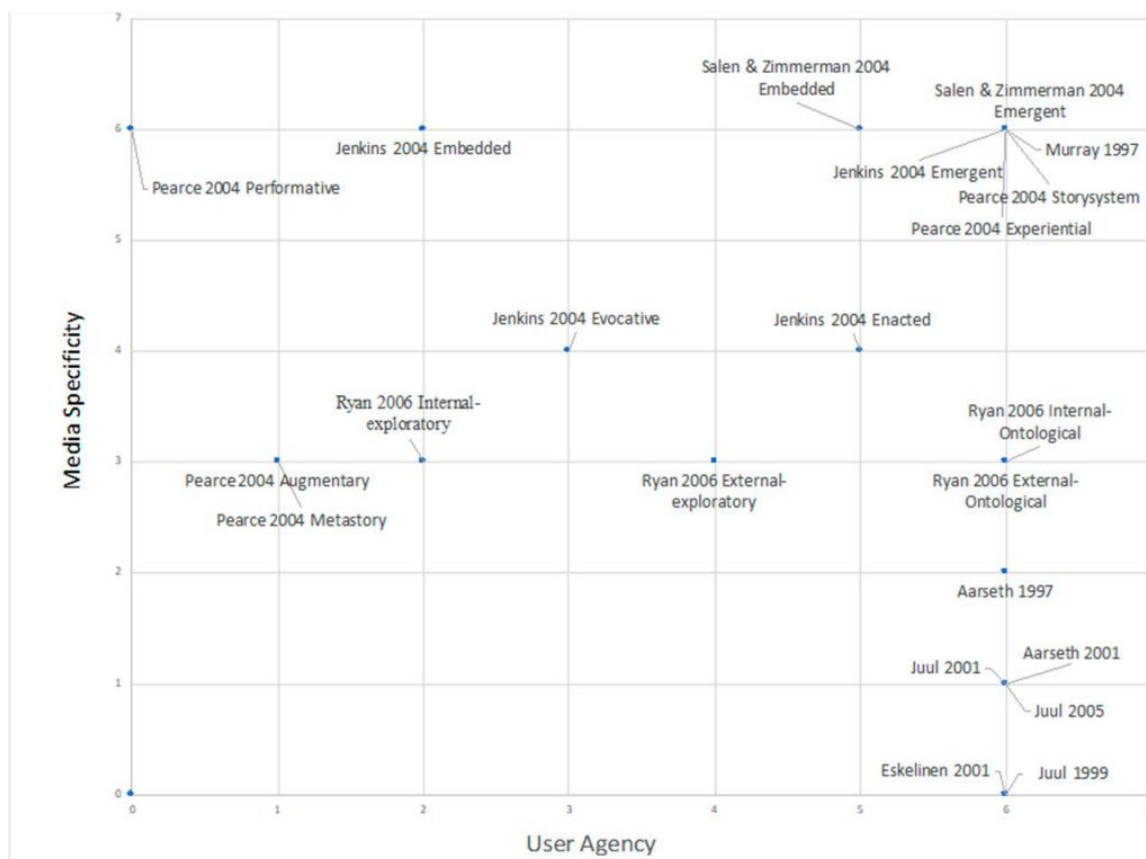
Toinen pisteytyskaala arvioi kirjoittajien käsitystä siitä, kuinka suuresti pelaaja pystyy vaikuttamaan narratiiviin (*player agency*). Numero 0 tarkoittaa sitä, että pelin narratiivissa pelaajalla ei ole minkäänlaista vaikutusta sen kulkuun, eli pelaaja olisi samassa asemassa kuin kirjan lukija tai elokuvan katsoja. Numero 6 taas tarkoittaa, että pelaajan vaikutus narratiiviin ja tapahtumiin on merkittävä. Tämän havainnollistus ja esimerkit taulukossa 2.

Taulukko 2. Koenitzin (2018a) vertailun asteikko pelaajan vaikutuksesta narratiiviin.

Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	User has no impact; user equals reader/viewer	Very limited impact on frame narratives/contextual narratives	User as visitor, only indirect impact on their own experience	There is a mix—some impact exists, but core elements are understood as fixed	User makes choices within a pre-determined structure	User has considerable impact, yet only on a narrative that exists in relation to non-digital forms	User has considerable impact (decision making, sequencing, selection, co-creation)

Näiden taulukoiden pohjalta Koenitz on pisteyttänyt erilaisia käsityksiä pelien narratiivista vuosilta 1997–2006. Hän ei ottanut mukaan uudempia tekstejä sen vuoksi, että kyseisen ajan analysointi auttaa meitä ymmärtämään ongelman juuren, sillä tuohon aikaan pelitutkimus on muotoutunut ensimmäisen kerran. Lisäksi hän valitsi vain tekstit, joita oli lainattu paljon Google Scholar -palvelussa, ja uudemmilla teksteillä oli huomattavasti pienempi määrä lainauksia kuin vanhemmilla. (Koenitz 2018a.) Analyysin tulos näkyy kuvassa 1.





Kuva 1. Erilaiset käsitykset pelien narratiivista Koenitzin (2018a) analyysin mukaan.

Kuvassa voidaan erottaa selkeästi, miten erilaisia käsitykset pelin narratiivista ovat olleet. Tämä määrittelyn erimielisyys vaikuttaa varmasti pelitutkijoihin ja pelintekijöihin edelleen. Kuvasta voidaan myös toisaalta nähdä, missä asiassa ollaan usein samaa mieltä. Useimpien mielestä pelin narratiiveille olennaista olisi se, että pelaajilla olisi pystyttävä vaikuttamaan siihen. Pelitutkijoiden erimielisyyden vuoksi onkin tärkeää, että pelin narratiivista puhuttaessa jokainen määrittelee itse tarkkaan, mitä tarkoittaa pelin narratiivilla, ja mihin tämä määritelmä pohjautuu (Koenitz 2018b).

Pohjaan oman määritelmäni pelin narratiiville siihen, mitä narratiiviset suunnittelijat tekevät, mikä erottaa heidät pelikirjoittajista. Narratiivisuunnittelija Bourguenolle (2021) tiivistää narratiivisuunnittelun seuraavasti: "Narrative design is the craft of story delivery." Narratiivisuunnittelijan päivittäinen työ koostuu samoista tehtävistä kuin pelisuunnittelijan, mutta vain liittyen pelin narratiiviin. Kuten myös kirjoittajien, narratiivisuunnittelijoiden työ koostuu paljon kirjoittamisesta, mutta ei luovasta, vaan teknisestä. Tarinoiden ja dialogin kirjoittamisen sijaan narratiivisuunnittelija dokumentoi, informoi ja esittelee. Narratiivisuunnittelijaa tarvitaan myös silloin, kun pelissä ei ole varsinaista tarinaa, sillä narratiivi on tarinaa laajempi käsite peleissä. Pelit luodaan

aina jonkin muun pelin tai kontekstin vaikutuksen alla, ja narratiivisuunnittelija voi auttaa sen hahmottamisessa. Bourguenolle tiivistää pelin tarinan olevan rajallinen tapahtumasarja, juoni taas on rajallinen tarinoiden verkosto, ja narratiivi on jatkuva tarinoiden systeemi. (Bourguenolle 2021.)

Kirjoittaja ja narratiivisuunnittelija Carbaugh (2021) toteaa narratiivisuunnittelun ja kirjoittamisen eron määrittelyn olevan samankaltaista kuin yrittäisi määritellä, mitä on taide. Vastaus voi tuntua intuitiiviselta, mutta sitä on vaikea selittää. Tämän pohdinnan yhteydessä Carbaugh (2021) käyttää kuvaa 2, jossa on eroteltu, miten hyvä tai huono laatu narratiivissa tai kirjoituksessa näkyy peleissä.

<p><b>Strong narrative design</b> <b>Weak writing</b></p>	<p><b>Strong narrative design</b> <b>Strong writing</b></p>
<p><i>A game that has little emotional effect on you, but is delivered in interesting interactive ways</i></p>	<p><i>A game you connect with emotionally, delivered in interactive ways that magnify that emotional experience</i></p>
<p><b>Weak narrative design</b> <b>Weak writing</b></p>	<p><b>Weak narrative design</b> <b>Strong writing</b></p>
<p><i>A game you are neither moved nor engaged by</i></p>	<p><i>A game that moves you enough overall to remain invested, even when the moment-to-moment interactive experience falls short</i></p>

Kuva 2. Pohdintaa narratiivisuunnittelun ja kirjoittamisen vaikutuksista peleihin (Carbaugh 2021).

Narratiivisuunnittelija ja kirjoittaja Belair (2021) kertoo haastattelussaan vahvan narratiivin olevan peleille ehdottoman tärkeää. Jos pelin narratiivia ei ole otettu huomioon, syntyy pelejä, joissa pelimekaniikat eivät tunnu sopivan tarinan kanssa yhteen ja pelaajat eivät välttämättä ymmärrä, miksi heidän pitää tehdä sitä, mitä pelissä tekevät. Narratiivisuunnittelu on vastuussa pelin yhtenäisyydestä ja johdonmukaisuudesta. Se luo pelistä paremman interaktiivisen kokemuksen. Belair

painottaa myös, että sanattomissa peleissä pelin narratiivi on juuri se, joka kertoo tarinaa pelaajalle. Hän määrittelee narratiivisuunnittelun ja kirjoittamisen eron siten, että kirjoittaminen on hahmokeskeistä, kun taas narratiivisuunnittelu on pelaajakeskeistä. Kirjoittaminen koskee sellaisia asioita, kuten mistä tarina kertoo, kuka tämä hahmo on, ja mikä tämä paikka on. Narratiivisuunnittelu taas koskee sitä, miten pelin mekaniikat ilmentävät tarinaa ja miten pelaaja sen kokee. Narratiivisuunnittelussa keskitytään siihen, että kaikki pelin ominaisuudet palvelevat tarinaa. Hyvä narratiivisuunnittelu mahdollistaa sen, ettei peli ole vain täynnä hyvää tekstiä, mitä kukaan ei koskaan lue, koe ja tunne. Narratiivisuunnittelu rakentaa tiloja ja tapoja, joiden kautta tarina koetaan, ja hyvä kirjoittaminen rikastaa sitä. (Belair 2021.)

Näiden pohjalta muodostuu käsitys siitä, että peleissä narratiivi on kosketuspinta pelaajan ja tarinan välillä. Narratiivi on kaikki keinot, joilla pelaaja voi ymmärtää, missä hän on, mitä hän tekee ja miksi. Teksti ja puhuttu ääni ovat kaksi narratiivista keinoa välittää tarinaa pelaajalle, mutta keinoja on myös monia muita. Peli kokonaisuutena voi kertoa tarinaansa esimerkiksi kuvalla, äänellä, tapahtumilla, ilmeillä ja teoilla.

### **Ludonarratiivisen dissonanssin ongelma**

Ludonarratiivinen dissonanssi (*ludonarrative dissonance*) on termi, joka sai alkunsa kritiikkikirjoituksessa Bioshock-peliä kohtaan. Pelistä oli herännyt tunne, että se kertoo eri asioita tarinallaan ja mekaniikoillaan, ne ovat ns. epäsoinnussa keskenään. Tätä tunnetta kuvaamaan kritiikissä käytettiin termiä ludonarratiivinen dissonanssi. Termi on ensiesiintymisensä jälkeen vaikuttanut suuresti niin pelaajiin, pelinkehittäjiin kuin pelitutkijoihinkin. (Hocking 2007; Seraphine 2016.)

Suuresta suosiostaan huolimatta ongelma termissä on se, että se sisältää oletuksen siitä, että pelillisuus ja tarinallisuus olisivat peleissä jollakin tavalla erillisiä tai jopa vastakkaisia osia, jotka voivat olla keskenään harmoniassa tai epäharmoniassa. Tämä heijastelee 2000-luvun puolivälissä erityisen voimakkaana ollutta pelitutkijoiden ja -kehittäjien keskustelua siitä, voivatko pelit ja tarinat sopia yhteen ensinkään. (Roth, Nuenen, & Koenitz 2018.) Esimerkiksi pelillisyyden ja tarinallisuuden yhteensopimattomuuden näkemystä edustava Juul (1999) toteaa: ”-- the computer game for all practicality can not tell stories - the computer game is simply not a narrative medium.” Sen sijaan esimerkiksi Schut (2003) sanoo, että vaikka digitaaliset pelit eivät itsessään ole tarinoita, ne tulevat muuttamaan käsityksen siitä, mitä tarinankerronta tarkoittaa.

On totta, että suunnittelijoiden täytyy peleissään löytää sopiva tasapaino pelaajan vaikutusvallan ja suorien kerronnallisten elementtien välille, jotta pelin narratiivi voisi olla tyydyttävä ja tasapainoinen. Ludonarratiivinen dissonanssi ei riitä kuvaamaan erilaisia epäharmonioita narratiivisissa

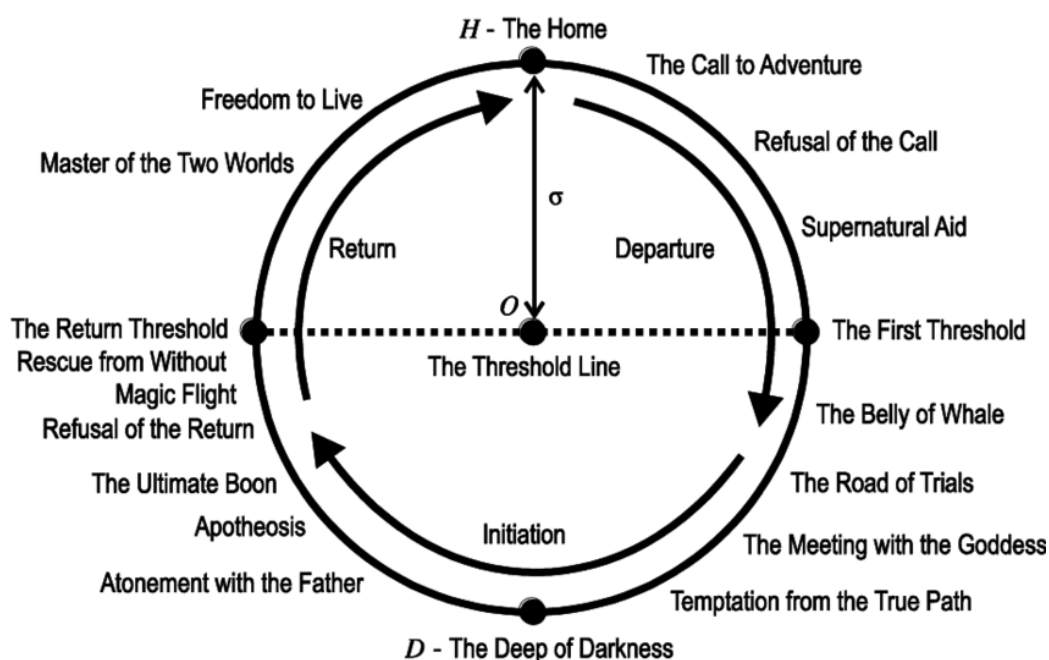
elementeissä, ja se voidaan helposti tulkita väärin. Näiden epäharmonioiden tulkitsemiseen onkin ehdotettu laajennettua SPP-mallia (*System, Process, Product*), mikä pohjautuu Koenitzin SPP-malliin. (Roth, Nuenen, & Koenitz 2018.)

Kun puhutaan ludonarratiivisesta dissonanssista, tärkeintä on, ettei siitä vedetä johtopäätöksiä pelien tarinallisuutta vastaan ja että pyritään määrittelemään havaitun epäsoinnun lähde perusteellisesti. Pelillisyyden ja tarinallisten ominaisuuksien yhteensopimattomuuden sijaan ludonarratiivinen dissonanssi kertoo oikeastaan enemmän siitä, miten tärkeää on se, että pelin tavoiteltua narratiivia ja tarinaa on ajateltu jo pelin varhaisista kehitysvaiheista lähtien, kun suunnitellaan ydinmekaniikkoja ja rakennetta. Jos pelin tarina on vain jälkikäteen tullut lisäidea, voi helposti syntyä kokemuksia, jotka eivät ole uskottavia, eivätkä ne onnistu pitämään pelaajaa otteessaan. Onnistuneen pelikokemuksen luomiseksi on pelin mekaniikkojen osallisuus pelin narratiivin kerrotaan ymmärrettävä ja huomioitava niin, että mekaniikat kertovat yhtenäistä tarinaa halutun tai muilla tavoin kerrotun tarinan kanssa.

### 3 Tarinan rakenne peleissä

Tunnetuimmat tarinarakenteiden vaikuttajat länsimaissa, joita noudattavat niin monet pelit kuin kirjat ja elokuvatkin, ovat monomyytti (*Hero's Journey*) sekä draaman kaari (*the dramatic arc*). Draaman kaari pohjautuu Aristoteleen runousoppiin, ja monomyytti taas Joseph Campbellin kirjaan *Hero with a Thousand Faces*. Nykytulkintaan monomyytistä on tosin vaikuttanut vahvasti myös Freytagin juonipyramidi. (Koenitz ym. 2018, 109–110)

Monomyytin tarkoituksena oli löytää ikään kuin universaali juonirakenne, ja niin Aristoteleen kuin Freytaginkin juonirakenteet ovat sen kanssa hyvin samankaltaisia. Monomyytin rakenteen keskiossa on yksittäinen sankarihahmo, joka tarinan myötä muuttuu jollakin tavalla paremmaksi ihmiseksi. Muutosta ajavat seikkailuun lähteminen, seikkailussa kohdatut hahmot, kuten mentori, sekä erityisesti suureen haasteeseen valmistautuminen ja vastoinkäymisten voittaminen. Tunnettuja esimerkkiteoksia, jotka sopivat monomyytin rakenteeseen, ovat esimerkiksi Taru sormusten herrasta sekä Odysseia. (Koenitz ym. 2018, 109–110.) Monomyytin juonirakenteen eteneminen kuvassa 3.



Kuva 3. Monomyytin juonenvaiheet (Bashirov & Bashirova 2011).

Osa monomyytin suosioista peleissä on peräisin siitä, että pelien tarinat pyrkivät usein jäljittelemään elokuvien tarinoita. Elokuvat taas ovat erityisen kiintyneitä sankarilähtöisiin tarinoihin, ja ovat erinomainen lineaaristen tarinoiden kerrontamuoto. Usein elokuville on tyypillistä tarinat,

jotka sijoittuvat yhdelle aikajanelle ja kertovat yhden keskeisen henkilön tarinan. Elokuville on tyypillistä rajallinen aika, yleensä puolestatoista tunnista kolmeen tuntiin, ja tällä välillä on mahdollista hioa jokainen yksityiskohta huippuunsa. (Nicklin 2020). Pelit taas kestävät usein kymmenestä tunnista satoihin tunteihin, ja tarinan kontrolli on useimmiten pelaajan, ei suunnittelijan käsissä. Tällöin voidaan ajatella, että ehkä sama tarinankerronnan runko ei sovi molempiin samalla tavalla. Voi olla, ettei elokuvien matkimisesta olekaan niin paljon hyötyä peleille kuin on ajateltu (Nicklin 2020).

Universaaliuden tavoitteesta huolimatta ei monomyytissä ole otettu huomioon sitä, miten rajuja poikkeuksia rakenteeseen löytyy niin länsimaista kuin niiden ulkopuoleltakin. Monomyytin ja vastaavien juonirakenteiden suuri kannatus voi saada aikaan sen, että muunlaiset juonirakenteet jätetään huomiotta, tai niitä pidetään vähemmän kehittyneinä kuin niitä, jotka vastaavat monomyyttiä. On myös huomattu, että peleissä, jotka näennäisesti noudattavat tällaista rakennetta, kuitenkin poiketaan siitä yhtenä. Monomyytti teoriassa poikkeaa siitä, miten sen voi soveltaa peleihin käytännössä, ja täten tietyt videopeleille sopivat osuudet korostuvat muista huomattavan paljon enemmän. Esimerkiksi erilaisten vastusten kohtaaminen ja päihittäminen kehityksineen ja palkintoineen vie noin puolet monomyytin ajasta, mutta peleissä tähän voidaan käyttää valtaosa ajasta. Tämä voikin olla yksi syy, miksi perinteisen juonirakenteen soveltamisesta peleihin voi seurata se, että pelin tarina koetaan yksinkertaisesti toimimattomana ja huonona. Koenitz sanoo, että tämän takia on selvää, että perinteinen juonirakenne, johon sisältyy yksittäinen sankarihahmo, yksittäinen juonen huippukohta ja keskeinen konflikti ei riitä valjastamaan interaktiivisten tarinoiden täyttä potentiaalia. (Koenitz ym. 2018, 110–111.)

### 3.1 Tasa-arvoisten hahmojoukkojen tarinat

Nicklin (2020), pelin *Mutazione* narratiivisuunnittelija ja kirjoittaja esittää myös vastalauseen pelien tarinoiden sankarikeskeisyydelle. Unohtamalla sankarit voidaan kertoa todenmukaisempia ja samaistuttavampia tarinoita ihmisten ja muiden persoonien yhteiselosta. Sankareiden sijaan pelit voisivat sisältää tasavertaisen joukon hahmoja, joista yksikään ei ole erityisesti tärkeämpi kuin toinen. Tällaista kutsutaan englanniksi termillä ”*ensemble cast*”, eli joukko hahmoja, jotka toimivat yhtenäisesti osana tarinaa. Tasa-arvoiset hahmojen joukot ovat yleisiä pitkään jatkuvissa TV-sarjoissa ja saippuaoperoissa, esimerkiksi *Friends*.

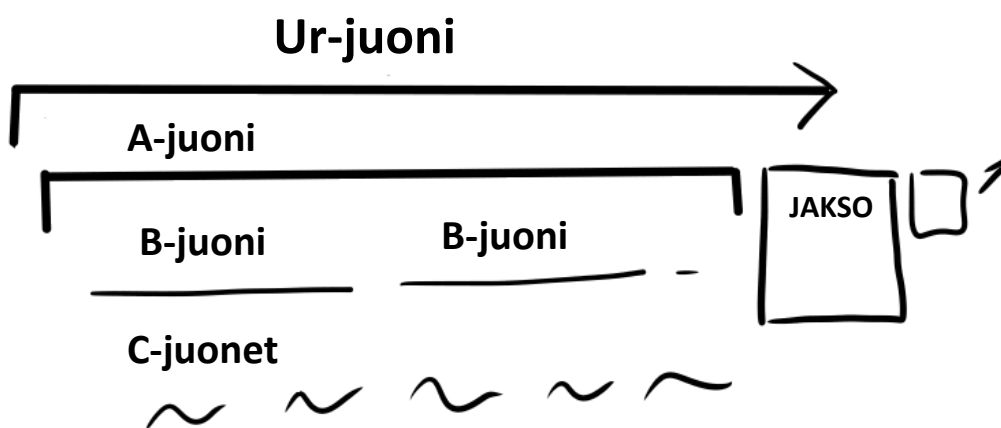
Ensemble cast -tarinat keskittyvät sankarin muutoksen ja voiton sijasta keskenään tasa-arvoiseen hahmojoukkoon. Tarina muodostuu joukon vuorovaikutuksesta toisiinsa ja ympäristöön. Tarinaan voi sisältyä paljon enemmän hahmoja ja paikkoja, jolloin on myös mahdollista tuoda tarinaan paljon enemmän sisältöä ja vaihtelua. Tämä tukee myös pidempien tarinoiden kertomista, mitä pelit usein vaativat. (Nicklin 2020.)

Tasa-arvoisen hahmojoukon ympärille rakentuvassa tarinassa voidaan vaihtaa näkökulmaa eri hahmojen välillä, ja siten voidaan hypätä esimerkiksi komediasta draamaan vaihtamalla sitä, kenen näkökulmasta erilaisia tilanteita milloinkin tarkastellaan. Tällaisilla vaihteluilla voidaan rytmittää pelin ja tarinan kulkua helposti ilman että tehdään yksittäisen hahmon juonesta liian monimutkaista. Yhden, tai monenkin hahmon sijasta on mahdollista tarkastella jopa sukupolvien ajan jatkuvaa tarinaa, ja tuntea aiempien sukupolvien vaikutus siihen, minkälainen uusi sukupolvi on. (Nicklin 2020.)

Tällaisessa rakenteessa on myös mahdollista esittää eriäviä ja jopa vastakkaisia mielipiteitä asioista. Kun tilannetta on mahdollista tarkastella helposti monesta eri näkökulmasta, voidaan huomata, ettei ole aina oikeaa ja väärää vastausta. Tämä mahdollistaa syvällisemmät ja todentuntuisemmat tarinat. Kun ollaan epävarmoja siitä, mikä on oikein ja mikä väärin, on myös tarinan loppua vaikeampi ennustaa. Kun tarina tulee loppuunsa, se voi yllättää ja tarkoittaa monia eri asioita riippuen siitä, mistä näkökulmasta sitä tarkastelee. (Nicklin 2020.) Monimutkaiset loput voivat toki olla mahdollisia myös monomyyttitarinoissa, mutta voi olla vaikeampaa olla samaistumatta tarinan päähahmoon ja hänen näkökulmaansa.

### 3.2 Monitasoiset juonirakenteet

Tasa-arvoisen hahmojoukon hyödyntämisen lisäksi pitkistä TV-sarjoista on myös hyödynnettävissä niiden rakenne. Kuva 4 esittelee tämän rakenteen eri tasoineen.



Kuva 4. TV-sarjojen juonten eri tasoja (Nicklin 2020).

TV-sarjat voivat koostua eri juonitasoista: A-juoni, B-juoni, C-juoni sekä Ur-juoni. TV-sarjan kontekstissa Ur-juoni on koko sarjan kestoinen pääjuoni. Tätä ei ole kaikissa TV-sarjoissa, etenkin ”slice-of-life” -genressä. Se voi kuitenkin auttaa sarjan yhtenäisyyttä ja auttaa sitomaan muut teemat ja juonet saman idean tai yleistavoitteen ympärille. A-, B- ja C-juonet tapahtuvat aina yhden jakson sisällä. A-juoni on yksittäisen jakson kantava teema ja juoni. B-juonet ovat kevyempiä, usein koomisia sivujuonia, jotka ovat kontrastissa A-juonen kanssa. C-juonet ovat pienimpiä juonia, pelissä esimerkiksi sivutehtäviä (*side quest*), jotka voivat tuntua itsessään merkityksettömiltä, mutta kaiken muun kontekstissa ovat niitä yksityiskohtia, jotka täydentävät pelikokemusta. (Nicklin 2020.)

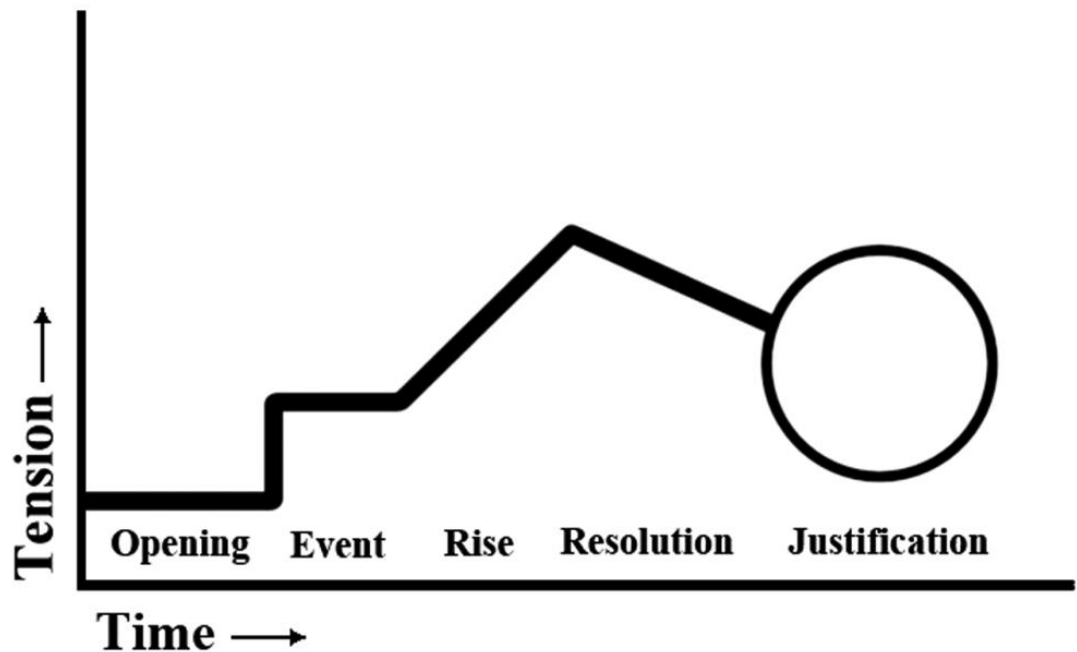
Esimerkiksi pelissä *Mutazione* Nicklin teki tietoisin valinnan, että vain A-juonet ovat pelissä ns. pakollisia. Sen sijaan lukuisat B- ja C-juonet, joita pelissä yhden päivän (vastaa yhtä sarjan jaksoa) aikana voi nähdä ja kokea, edustavat pelaajan valinnan vapautta ennen kuin tarinassa siirrytään eteenpäin seuraavaan päivään. Pelaajan valinnat koskevatkin ennemmin tarinan syvyyttä kuin erilaisia mahdollisia loppuja. Monien loppujen sijaan puhutaan monista keskikohdista. (Nicklin 2020.)

### 3.3 Vaihtoehtoiset juonirakenteet

Vaihtoehtoisia juonirakenteita voidaan löytää myös suullisista kansansaduista ympäri maailman. Etiologiset suulliset tarinat (*etiological oral narratives*) eivät päädy loppuratkaisuun, vaan opetukseen siitä, miksi asiat maailmassa ovat niin kuin ne ovat. Etiologia on alkuperän tutkimista ja se-



littämistä. Etiologiset suulliset tarinat ovat suullisia kansansatuja, jotka pyrkivät selittämään maailmaa ja sen suhteita. Esimerkkinä kuvassa 5 on rakenne etiologisille eläintarinoille, joita on kerrottu Kikuyu-heimossa Itä-Afrikassa sekä Limba-heimossa Sierra Leonessa. (Koenitz ym. 2018, 112.)



Kuva 5. Etiologisten eläintarinoiden rakenne Kikuyu- ja Limba-heimossa (Koenitz ym. 2018, 113).

Nämä eläintarinat alkavat päähahmojen ja lähtötilanteen esittelyllä. Tämän jälkeen joku päähahmoista jää velkaa jollekin toiselle hahmolle joko hyväksymällä tältä tavaraa tai palveluksen. Tästä seuraa tarinan konflikti, kun hahmo ei pystykään toteuttamaan vastapalvelusta toiselle. Maksusta taistellaan, ja lopulta velka suostutaan maksamaan, vaikkakin usein eri tavalla kuin oli alun perin sovittu. Toinen vaihtoehto on, että velka maksetaan väkisin jonkin kostotoimen kautta. Tarina päättyy opetukseen, joka tarinan tapahtumien avulla selittää sitä, miksi asiat luonnossa ovat niin kuin ovat. Tällaiset etiologiset tarinat ovat yleisiä monissa kulttuureissa, ja niitä voitaisiin myös soveltaa peleihin enemmän. (Koenitz ym. 2018, 112.)

### 3.4 Interaktiivisen narratiivin tasot

Pelien tarinoiden rakennetta voidaan lähestyä myös eri näkökulmasta. Juonirakenteen sijaan voidaan tarkastella sitä, miten pelin tarinallisuuteen ja sen laatuun vaikuttavat olennaisesti ennalta

suunniteltu tarinasisältö, koodiarkkitehtuuri, mihin peli pohjautuu, pelaajan henkilökohtainen pelikokemus ja jopa pelaajan uudelleenkertomat tarinat kokemuksestaan. Tällainen tarkastelu auttaa erottamaan interaktiiviset narratiivit lineaarisista, ja keskittyy niiden erityispiirteisiin. (Eladhari 2018, 65–67.)

Interaktiivisten narratiivisten systeemien tutkimuksessa, johon pelien narratiivit myös sisältyvät, on yleisesti kannatettu interaktiivisen narratiivin jakamista kolmeen eri tasoon: koodi/arkkitehtuuripohja (*code or architectural layer*), ennalta suunniteltu tarinasisältö (*narrated content*) ja koettu tarina (*narrative discourse*). Näiden tasojen lisäksi Eladhari (2018, 65–67) ehdottaa artikkelissaan neljättä tasoa: tarinoiden uudelleenkerronnat (*retellings of experiences*). Tämä neljäs taso tunnistaa arvon siinä, että pelissä tai muussa interaktiivisen narratiivin ympäristössä koettu uniikki kokemus on ollut jakamisen arvoinen.

Ensimmäinen taso, koodi/arkkitehtuuritaso, luo pohjan mahdollisille tarinoille ja sille, miten ne toimivat. Se on jaettavissa kolmeen osaan: pelimoottoriin (*engine*), pelin viitekehukseen (*framework*) sekä ohjelmakoodiin (*scripts*). Pelimoottori toimii peliohjelmiston pohjana, jota voidaan käyttää yleisesti myös muun tyyppisiin peleihin. Pelin viitekehys määrittelee kyseisen pelin yleisrakenteen, ja ohjelmakoodi rakentaa pelin määritellyn sisällön. On tärkeää olla tietoinen esimerkiksi siitä, miten eri pelimoottorit voivat vaikuttaa siihen, minkälainen narratiivinen kokemus on mahdollista toteuttaa. Myös se vaikuttaa, ovatko ohjelmoijat tiimin sisäisiä ohjelmoijia, vai toteutetaanko osa ohjelmoinnista ulkoisesti. Joissain interaktiivisissa systeemeissä pelaajien on myös mahdollista luoda omaa sisältöä, jolloin he voivat vaikuttaa narratiiviseen kokemukseen jo tällä alimmalla tasolla. (Eladhari 2018, 66, 69–70.)

Seuraava taso on ennalta suunniteltu tarinasisältö, tai yksinkertaisesti tarinataso. Tämä taso sisältää sekä narratiivisen suunnittelun että kirjoittamisen. Tarinatasolla määritellään kaikki rakenteet, joiden pohjalta voi syntyä potentiaalisia tarinoita. Se sisältää myös kaiken taustatiedon maailmasta mihin tarinat sijoittuvat sekä muun ennalta määritellyn sisällön pelissä, kuten hahmojen kyvyt (*abilities*), tavoitteet ja historian. Vaikka kaikissa peleissä ei olisikaan varsinaista juonellista tarinaa samalla tavalla kuin kirjoissa tai elokuvissa, ne sisältävät aina jonkin tilanteen, tavoitteita ja sääntöjä näiden tavoitteiden saavuttamiseen. Eladhari kutsuu näitä syviksi rakenteiksi (*deep structures*). Peleissä, kuten shakki, tavoitteet kumpuavat suureksi osaksi suoraan sen mekaniikoista, mutta peleissä ja interaktiivisissa narratiiveissa on myös mahdollista, että pelaajat muodostavat tapahtumien pohjalta omia tavoitteitaan, joita pelin suunnittelijat eivät ole voineet ennakoida. (Eladhari 2018, 69–71.)

Koettu tarina (*artikkelissa discourse, keskustelu*) peleissä ja muissa interaktiivisissa narratiiveissa on sarja kokemuksia, jotka pelaaja käy läpi pelin aikana. Pelatessaan pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin sisällön kanssa muodostaen sen pohjalta jatkuvasti omaa käsitystä siitä, mitä pelissä tapahtuu. Samalla pelaaja voi kehittyä ja muuttua pelin edetessä, esimerkiksi saamalla lisää kehitystasoja ja taitopisteitä. Koetun tarinan vaiheessa pelaajalla olisi parhaimmillaan tunne vaikutusvallasta (*player agency*). Vaikutusvallan tunne syntyy esimerkiksi siitä, kun huomaa valintojensa vaikuttavan pelin myöhempisiin tapahtumiin. (Eladhari 2018, 73.)

Lopulta neljäs, kerronnallinen taso sisältää kaiken sen, mitä interaktiivisen narratiivin teoista ja tapahtumista kerrotaan pelaajan kautta uudelleen. Tätä on esimerkiksi se, kun pelaaja kertoo pelin tapahtumista toiselle henkilölle tai kun pelaaja kirjoittaa pelin tapahtumat tarinamuotoon ja jakaa ne netissä. Jokainen interaktiivisen tarinan tai pelin pelikerta on uniikki. Pelien tapahtumia kerrotaan uudelleen netissä, YouTuben pelivideoissa ja jokapäiväisissä keskusteluissa pelaajien kesken. Uudelleenkerrontaa voi tapahtua myös pelinsisäisesti. Esimerkiksi Second Life -virtuaali maailman pelitiimissä on oma toimittaja, joka kirjoittaa peliin sen viimeisimmistä tapahtumista peliin sitä mukaa, kun ihmiset siellä pelaavat. Monilla peleillä on myös omia foorumeita, jotka on tarkoitettu pelaajien omien tarinoiden kerrontaan. (Eladhari 2018, 73–74.)

Nämä tasot auttavat tarkastelemaan pelien ja muun interaktiivisen median rakennetta laajemmasta näkökulmasta, ja syntyy vaikutelma siitä, että esimerkiksi uudelleenkerronnan näkökulmaa ja vaikutusta ei ajatella riittävän usein. Sille ei myöskään anneta yleensä riittävästi arvoa, kun puhutaan siitä, mitä hyviä puolia pelissä tai sen tarinassa on. Kuvassa 6 näkyy interaktiivisen narratiivin rakenne ja sen pääkohdat.

<b>Story Construction</b>			
<b>Designed Narrative Potential</b>		<b>Played Narrative Potential</b>	
Code Layer	Story Layer	Discourse Layer	Narrative Layer
<p>Engines, framework, and game programming.</p> <p>These together manifest the geographic structure as well as the conditions for the deep structure of the story and its construction.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Scripting</b> Detailed programming of objects specific to the game or INS.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Framework</b> - Abstract model of a world and system. - The glue between scripting and engine(s)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p><b>Engine</b>, may include: - physics system; - graphics rendering system; - dialog system; - media storage; - communication layer - INS system. - etc.</p> </div>	<p>The overall story or back story.</p> <p>The deep structure consisting of the individual expressive agents and the story elements. At the discourse layer, these manifest the overall story and possible side stories.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Story Elements</b> The specific setup of expressive agents and story elements that are to be instantiated.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Conditions</b> Causal dependencies governing relations between specific agents and objects,</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p><b>Goals, Driving Forces</b> Wills, motives, aspirations, and goals of the expressive agents.</p> </div>	<p>The continuum of play.</p> <p>The current dynamic states, experienced events, movements, and actions of the expressive agents that result in sequences of events: the actual story, or discourse.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Individual Story Discourse</b> The past of the expressive agent, a chronological sequence of the actions performed and the events experienced. This is the actual story of a specific expressive agent.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p><b>State</b> The state of the expressive agent in the moment of interaction, defined by the construction of the class the agent is instantiated from, and from the agent's individual story discourse.</p> </div>	<p>Tellings and re-tellings.</p> <p>The narratives told about the actions and events in the game world or INS. The narratives are told both in-world and out-of-world.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Recorded system output</b> Product in the form of narrative discourse, recorded instantiated output from a system.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Simultaneous retellings.</b> Ex: Streaming game play via Twitch or YouTube Gaming.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Communicative re-tellings.</b> Ex: "You won't believe what happened in the raid. We ..."</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;"> <p><b>Chronicles and Reporting.</b> Ex: guild scribes telling about marriages or funerals in VGWs, or reporters commissioned by game companies.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p><b>Narratives with artistic or authorial intent.</b> Avatar narratives, re-tellings of simulations (ex. Alice and Kev), fan-fiction.</p> </div>

Kuva 6. Interaktiivisen narratiivin rakenne (Eladhari 2018, 76).

## 4 Pelien tarinankerronnan keinoja

McGill (2018) jakaa tutkimuksessaan narratiiviset keinot peleissä neljään tasoon: teot (*actions*), estetiikka (*aesthetics*), mekaniikat (*mechanics*) ja kerronta (*narration*). Teot ovat mitä tahansa asioita, mitä pelissä voi tehdä: hyppääminen, ampuminen, juokseminen, hiipiminen. Estetiikka antaa teoille kontekstin. Se kertoo missä peli sijaitsee, keitä hahmot ovat, minne pitää mennä seuraavaksi. Estetiikka kertoo paljon myös pelin teemasta, esimerkiksi fantasiapelit näyttävät yleensä hyvin erilaisilta kuin sota- tai scifipelit. Mekaniikat taas kertovat siitä, miten erilaisia tekoja hyödynnetään pelin kontekstissa. Miten kerronta seuraa näistä tasoista seuraavana, oli vielä epäselvää myös McGillille, mutta hän ehdottaa, että kerronta viittaa siihen, miten pelin kontekstissa suoritetuista teoista syntyy pelin edetessä erilaisia merkityksiä. (McGill 2018, 290–291.)

Yksittäinen teko ei vielä kerro tarinaa, mutta ne ovat silti tärkeässä osassa tarinankerrontaa. Pelissä asiat, joita pelaaja voi tehdä, toimivat pohjana kaikelle tarinankerronnalle. Teot ovat pelien tarinankerronnan alin taso, ja vaikuttavat siten kaikkiin sen jälkeen tuleviin tasoihin. Tekoja peleissä ovat kaikki yksittäiset komennot, joita pelaaja voi pelissä suorittaa, esimerkiksi hyppääminen, hahmon liikuttaminen, sekä aseella tähtääminen. Kuitenkin kertoakseen tarinaa, teot tarvitsevat ympärilleen kontekstin. (McGill 2018.)

### 4.1 Estetiikka

Estetiikka viittaa aisteilla tuntemisen tieteeseen, ja peleissä sillä usein tarkoitetaan sitä, miten peli esittää itsensä pelaajalle kuvan ja äänen välityksellä. Yleiskäsitys pelien estetiikasta jää kuitenkin suppeaksi. Laajemmin pelien estetiikkaan kuuluvat pelikokemukset, jotka ovat nautittavia, tunteita herättäviä ja muotoiltuja. (Kokkonen 2018.)

McGillin mukaan MDA-mallin estetiikka kuvastaa sitä, miten pelissä tehtävät teot esitetään pelin kontekstissa. Myös pelin genre vaikuttaa tähän tasoon, sillä tietyssä kontekstissa tehtävät asiat liittyvät tavallisemmin tiettyihin genreihin, esimerkiksi fantasiapeleissä usein taitoaan. (McGill 2018, 290.) Hunicken, LeBlancin ja Zubekin MDA-malli kuvaa pelisuunnittelun ja -kehityksen yhteyttä toisiinsa. MDA jakaa pelit kolmeen osaan: mekaniikkoihin, dynamiikkoihin ja estetiikkaan. Mallissa estetiikka kuvaa sellaisia toivottavia tunnereaktioita pelaajassa, mitä hänelle tulee, kun

hän on vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Esimerkiksi itseilmaisun estetiikka kuvaa sitä, kun pelaaja kokee, että hän voi toteuttaa itseään pelissä ja tehdä valintoja, joilla hän voi ilmaista omaa persoonallisuuttaan. (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004.)

Ympäristön tarinankerronta (*environmental storytelling*) on Dubbelmanin (2016) mukaan tärkeimpiä tarinankerronnan keinoja, etenkin peleissä, joissa liikkuminen tilasta toiseen on olennainen osa peliä. Ympäristöllä voidaan kertoa pelaajalle siitä, missä hän on, keitä muut hahmot ovat, ja ympäristön konflikteista. Esimerkiksi pelissä *Stanley Parable*, Stanley löytää itsensä toimistosta, jonka työntekijät ovat kadonneet. Tapahtuneesta kertovat kuvassa 7 maahan levinneet paperit, pöydille jääneet kahvikupit sekä auki jätetyt tietokoneet teksteineen. (Dubbelman 2016; *The Stanley Parable* 2013).



Kuva 7. Toimisto pelin alkuvaiheessa (*The Stanley Parable* 2013).

Aluksi *Stanley Parable*ssa toimisto näyttää kaikin puolin tavalliselta, vaikka työntekijät puuttuvatkin, ja rakennus on selvästi tyhjentyneet kiireessä. Kun peli etenee, ympäristössä tapahtuu muutoksia, jotka saavat pelaajan kyseenalaistamaan, mikä on todellista ja mikä ei, sekä ennen kaikkea kehittämään mielessään erilaisia vaihtoehtoja siitä, mitä toimistossa oikein tapahtuu. Esimerkkinä kuvassa 8 on pelin ”seikkailuviiva” (*Adventure Line*), jonka on tarkoitus johdattaa Stanley takaisin pelin kadonneen tarinan pariin. Tässä vaiheessa peliä todellisuus ja unenomaisuus sekoittuvat toisiinsa oudolla, mutta mielenkiintoisella tavalla, mitä erityisesti pelin muuttuva ympäristö kommunikoi pelaajalle. (*The Stanley Parable* 2013).



Kuva 8. Seikkailuviiva ohjaa pelaajaa hämärässä käytävässä (The Stanley Parable 2013).

Usein ympäristön tarinankerronta tapahtuu niin, että tiettyjä pelin esineitä asetellaan tavalla, joka implikoi jotakin merkitystä. Ympäristön avulla voidaan myös luoda tunnelmaa tukemaan haluttua narratiivia esimerkiksi valon avulla. Myös arkkitehtuurin opit tarjoavat monia keinoja kertoa tarinaa ympäristössä. Hyvin suunnitelluissa ympäristöissä ihmiset käyttävät jalkakäytäviä, mitkä on heille tarkoitettu, sen sijaan, että kävelisivät nurmikon poikki. Hyvin suunnitellut ympäristöt ovat käytännöllisiä, eikä niissä ole turhia tiloja. (Schell 2018; Steward 2015). Esimerkkinä tiet: suuri, päällystetty ja ehkä jopa koristeltu tie vie tärkeään paikkaan, kun taas pienemmät tai päällystämättömät polut vievät paikkoihin, missä kyllä käydään, mutta harvemmin. Teiden avulla voidaan kertoa pelaajalle, mikä tässä ympäristössä on sen asukkaille tärkeintä ilman, että sitä tarvitsee kirjoittaa tai sanoa.

#### 4.2 Mekaniikat

Mekaniikat kuvastavat sitä, miten pelin mahdollisia tekoja hyödynnetään pelin antamassa kontekstissa. Esimerkiksi kyykistyminen on hyvin tavallinen teko monissa peleissä. Pelissä A kyykistyminen tapahtuu siinä kontekstissa, että pelaaja on sammakko, ja peliympäristö on lampi, jossa kelluu lumpeenlehtiä. Pelissä B pelaaja on vakooja pimeässä laboratoriossa. Pelissä A kyykistyminen tehdään siksi, että pelaaja voisi sen jälkeen ponnistaa suureen loikkaan kohti seuraavaa lumpeenlehteä. Pelissä B pelaaja taas hyödyntää kyykistymistä piiloutuakseen laboratorion vartijoilta

laatikoiden taakse. Täten kyseessä on tismalleen sama teko, mutta esteettinen konteksti ja käyttötarkoitus tekevät siitä eri mekaniikan, jolla on myös täysin erilainen narratiivinen merkitys pelaajalle. (McGill 2018, 290.)

Tehtävät (*quests*) ovat yleinen rakenne peleissä. Eri peleissä tehtävät voivat olla monenlaisia, mutta usein ne seuraavat samaa perusrakennetta: saa tehtävä joltakin, suorita pyyntö, ja palaa henkilön luokse keräämään palkkio. Huonot tehtävät aiheuttavat usein tunteen siitä, ettei suoritettulla tehtävällä ollut mitään merkitystä pelin kululle. Hyvät tehtävät taas liittyvät olennaisesti pelin tapahtumiin, tai tarjoavat pelaajalle jotakin merkityksellistä. Tehtävät peleissä voikin ajatella myös merkityksen etsimisenä. Kun tehtävä on suoritettu, merkitys on löydetty, ja tehtävä päättyy. (Eldhari 2018, 73; Besenbacher Kjeldsen 2017.)

Tehtävillä voidaan tuoda peliin ja sen tarinankerrontaan rakennetta jakamalla pelin edistys selkeisiin palasiin. Esimerkiksi pelissä *Mutazione* (2019) tehtäviä käytetään tahdittamaan tarinan etenemistä ja tarjoamaan pelaajalle erilaisia vaihtoehtoja siihen, miten paljon hän haluaa tarinaan syventyä. Tehtävät on jaettu niiden tärkeyden perusteella eri tasoihin. Tärkeät tehtävät edistävät pelissä sen suurempaa tarinaa eteenpäin, ja niiden suorittaminen loppuun saa aikaan siirtymisen seuraavaan päivään. Vähemmän tärkeät tehtävät ovat täysin vapaaehtoisia, mutta niitä suorittamalla pelaaja voi tutustua hahmoihin ja valita erilaisia tapoja käyttää päivänsä. (Nicklin 2020.)

Tällainen tehtäväpohjainen pelin kulku ei kuitenkaan aina ole vaihtoehtoista luontevin. Avoimen maailman peleissä kuten *Fallout 4* (2015) jatkuva tehtävien seuraaminen voi tehdä pelaajan sokeaksi ympäröivälle maailmalle. Seuraavaan tehtävään osoittavien merkkien sijaan tehtävien löytäminen ja suorittaminen maailman tutkimisen ohella luonnollisena osana tutkimista voi luoda uskottavamman pelikokemuksen. Avoimissa maailmoissa ympäristön tarinankerronnan ja pelaajan ohjaamisen ympäristön merkkien avulla merkitys korostuu. (Graft 2015.)

### 4.3 Kerronta

Kerronta on McGillin mukaan ylin narratiivisten keinojen tasoista, joka rakentuu muiden, alempien tasojen päälle. Siinä erilaisten mekaniikkojen toteutuessa ajan myötä pelaajalle muodostuu käsitys tapahtumien kulusta, eli tarinasta. (McGill 2018, 290.) Menneessä muodossa kerronnan lisäksi pelaajalle muodostuu mielessään käsitys tarinasta reaaliajassa, sitä mukaa kun asiat pelissä tapahtuvat (Eldhari 2018). Suoria tapoja välittää tällaisia merkityksiä pelaajalle ovat kirjoitus ja



puhe, mutta niiden lisäksi merkitykset rakentuvat kaikista alemmista kerroksista yhteensä (McGill 2018, 290). Myös sanallisessa ja puhutussa kerronnassa esteettiset asiat, kuten fontti, tyyli ja äänenpaino vaikuttavat siihen, miten teksti tai puhe tulkitaan.

Välinäytökset (*cutscenes*) ovat suora keino kertoa tarinaa peleissä kuvan, animaation, tekstin, äänen ja puheen avulla. Niitä on käytetty jo videopelien alkua ajoilta asti, muun muassa alkuperäisessä Donkey Kong (1981) -arcadepelissä. Usein pelit, joissa käytetään välinäytöksiä pääasiallisena tarinankerrontatapana, pelin rakenne seuraa ns. helminauhakuviota (*string of pearls -pattern*). Siinä vuorottelevat aktiiviset pelaamisen hetket ja passiiviset välinäytöksen katselun hetket. Tätä tapaa käyttää välinäytöksiä on kritisoitu vuosien varrella, mutta se ei silti ole kokonaan poistunut peleistä. Eräs tämän rakenteen vahvuuksista on se, että se antaa pelaajalle tilaisuuden rauhoittua toiminnan jälkeen, reflektoida tapahtumien merkitystä ja valmistautua tulevaan toimintaan. (Hancock 2002; Schell 2018; Taarluoto 2011.)

Huonoa välinäytöksissä on se, että niistä puuttuu pelien tarinankerronnan erityisin ominaisuus: interaktiivisuus. Vähintään peleissä tulisi olla mahdollisuus ohittaa välinäytökset, jos pelaaja ei halua katsoa niitä, tai on nähnyt ne jo aiemmin. Jos pelaaja turhautuu pakollisiin välinäytöksiin, turhautuu hän samalla helposti pelin tarinan seuraamiseen. Aina kun mahdollista, välinäytös kannattaa korvata jollain interaktiivisella tarinankerronnan keinolla. Tällöin pelaaja saa aina olla mukana toiminnassa, ja pelin tahtia voi aina säädellä muilla keinoilla. Kuitenkin jos tarinaa halutaan kertoa ilman sanoja, niin joskus välinäytökset voivat olla hyvä keino selventää pelaajalle mitä tapahtuu, ja ohjata heidän ymmärrystään narratiivista haluttuun suuntaan. (Hancock 2002.)

#### 4.4 Narratiiviset pelimekaniikat

Bycer (2012) määrittelee narratiiviset pelimekaniikat sellaisiksi mekaniikoiksi, mitkä pelaajan vuorovaikutuksen kautta vaikuttavat suoraan pelin tarinaan. Narratiiviset pelimekaniikat voivat siten kertoa tarinaa luontevasti ilman tarvetta kirjoitukselle tai puheelle. Onnistuneiden narratiivisten mekaniikkojen suunnittelemiseksi, on halutun narratiivin kuitenkin oltava selvillä jo pelinkehityksen alkuvaiheista lähtien.

Dubbelmanin (2016) mukaan pelien tarinoita on helpointa tarkastella, kun laajentaa käsitystään siitä mikä tarina on. Perinteisesti ajatellaan, että tarinat kertovat menneistä tapahtumista lineaarisessa muodossa. Hyödyllistä onkin siis ajatella, että tarinat voivat myös muodostua henkilön

mielessä samalla kun asioita nähdään, koetaan ja ymmärretään erilaisissa konteksteissa. Pelitutkimuksen ja -kehityksen puolilla on ymmärrys siitä, että mekaniikat ovat olennaisessa osassa pelin tarinankerrontaa, mutta sitä ei ole aiemmin akateemisessa ympäristössä tutkittu. (Dubbelman 2016.)

Dubbelman (2016) tarkastelee artikkelissaan kolmea eri peliä, ja kuvailee, miten niiden mekaniikat tukevat niiden narratiiveja ja kertovat tarinaa. Tarkastelun pohjalta hän toteaa, että mekaniikat ja säännöt vaikuttavat pelaajaan, ja sitä kautta siihen, minkälaisia merkityksiä peleistä muodostuu. Erityisesti hän löysi näiden pelien pohjalta kolme eri narratiivisten mekaniikkojen vaikutusalueita. Pelissä "Left 4 Dead 2" jännitystä kasvatetaan aiheuttamalla tilanteita, joissa haavoittuneet pelaajat pakotetaan erilleen ryhmästä, jolloin selviytyminen on vaikeampaa. "Last of Us"-pelissä herätetään empatiaa tarinan päähahmoja kohtaan ovelasti hyödyntämällä pelin väkivaltaisia päämekaniikkoja (tavaran heittäminen, ampuminen) uudessa kontekstissa, jolla luodaan uskottavia ja samaistuttavia hetkiä ystäväysten välille. Lopuksi pelissä "Papers, please" hyödynnetään pelin yksinkertaisia ja toistuvia mekaniikkoja muodostamaan monimutkaisia moraalisia dilemmoja, jossa pelaaja joutuu valitsemaan, onko hänelle tärkeämpää raha, perhe vai moraalinen oikeus. (Dubbelman 2016.)

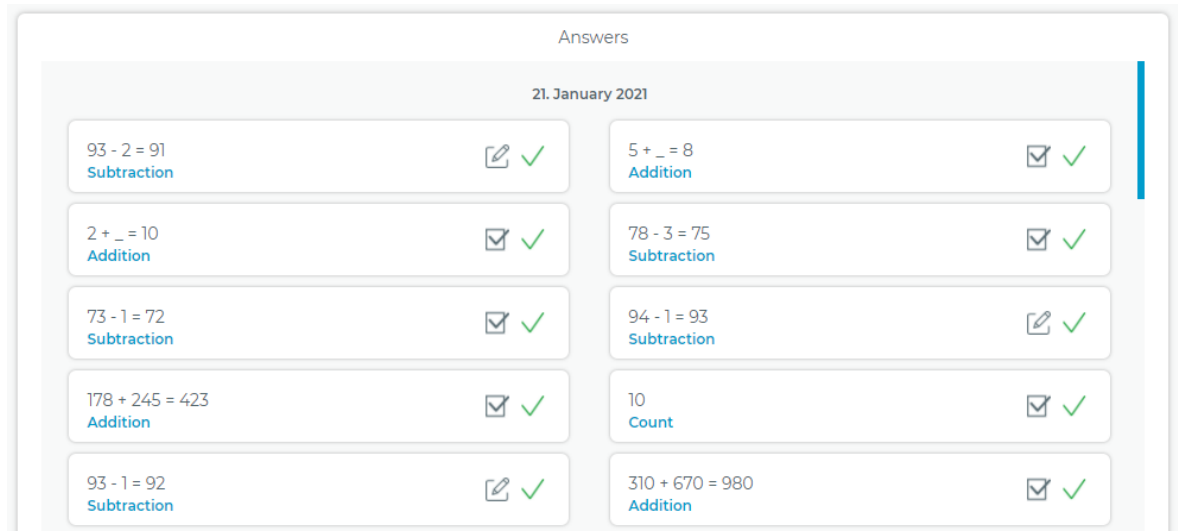
## 5 Käytännön sovellus: Evolytes

Evolytes on lapsille suunnattu opetuspele, jossa kerätään evolyte-otuksia ja kehitetään niitä vahvemmiksi. Pelin päähahmot ovat neljä lasta, jotka sattumalta kohtaavat neljä evolytea ja ystävystyvät niiden kanssa. Peli sijoittuu saaristoon, missä paha organisaatio aiheuttaa ongelmia niin ihmisille kuin evolyteillekin, ja lasten tehtävänä on pysäyttää se. Päähenkilöt ja heidän evolytensa kuvassa 9.



Kuva 9. Pelin päähahmot ja heidän evolyte-ystävänsä (Evolytes 2020a).

Pelissä opetetaan matematiikkaa. Onnistuakseen taisteluissa ja monissa muissa tehtävissä ympäri saaristoa, on pelaajan selviydyttävä laskutehtävistä. Pelissä on dynaaminen vaikeusaste, jonka mukaan laskutehtävät muuttuvat pelaajan osaamistasoa vastaaviksi. Peli on saatavilla iOS-laitteille, ja pelin nettisivuilla opettajat tai vanhemmat voivat seurata lapsen edistystä laskutehtävissä. Laskujen edistyksen seurantanäkymä on kuvassa 10.



Kuva 10. Laskutehtävien seurantanäkymä Evolytes-sivuston käyttäjätillillä (Evolytes 2020b).

Peliä katsellaan lintuperspektiivistä, ja hahmoa liikutetaan sormella pelaajan haluamaan suuntaan. Saarella voi liikkua vapaasti joitakin lukittuja alueita lukuun ottamatta, ja seuraavalle saarelle pääsee suorittamalla saaren päätehtävän. Kuvassa 11 pelin perusnäkökulma ensimmäiseltä saarelta.



Kuva 11. Näkökulma ensimmäiseltä saarelta (Evolytes 2020a).

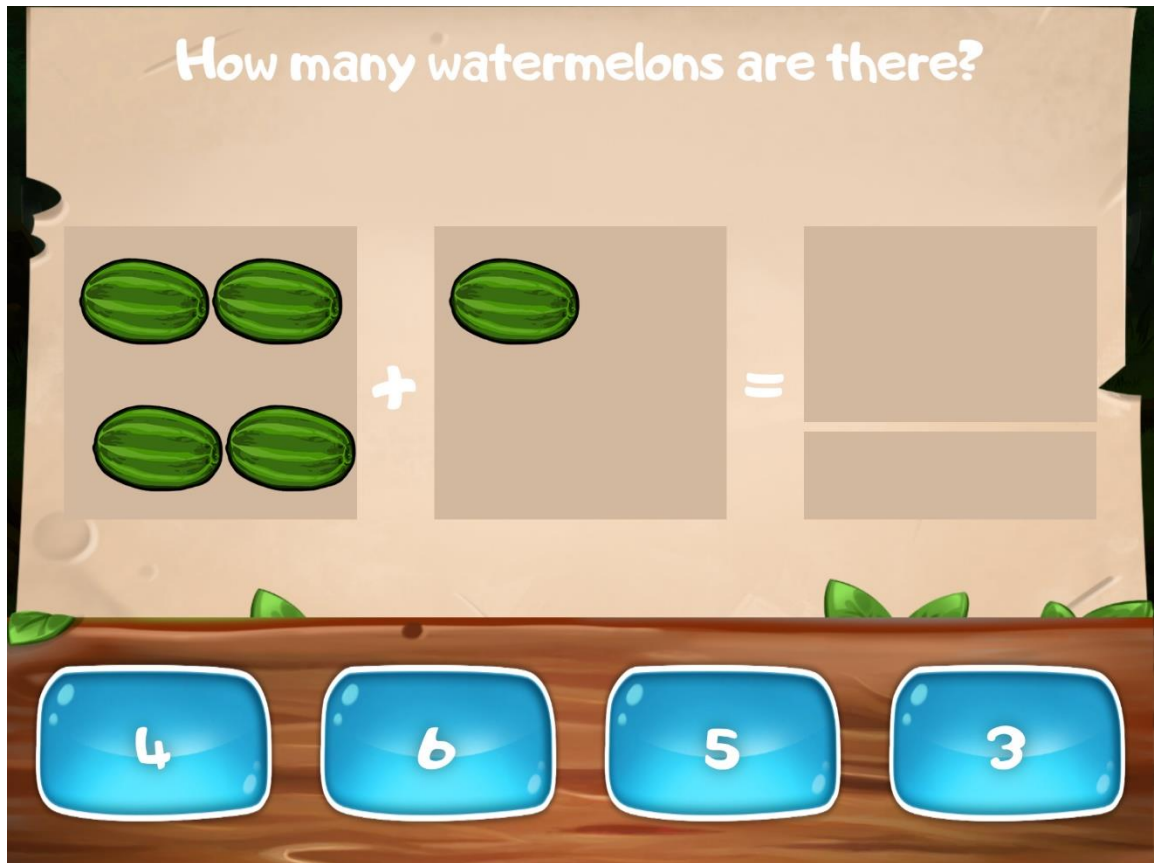
Saarella liikuttaessa voi pelaaja kohdata vilttejä evolyteja, joita vastaan hän voi taistella, ja napata ne itselleen. Maailmassa on myös pelihahmoja, jotka voivat antaa pelaajalle erilaisia tehtäviä tai haastaa pelaajan evolyte-taisteluun. (Evolytes 2020a.) Taistelutilanne kuvassa 12.



Kuva 12. Pelin taistelunäkymä (Evolytes 2020a).

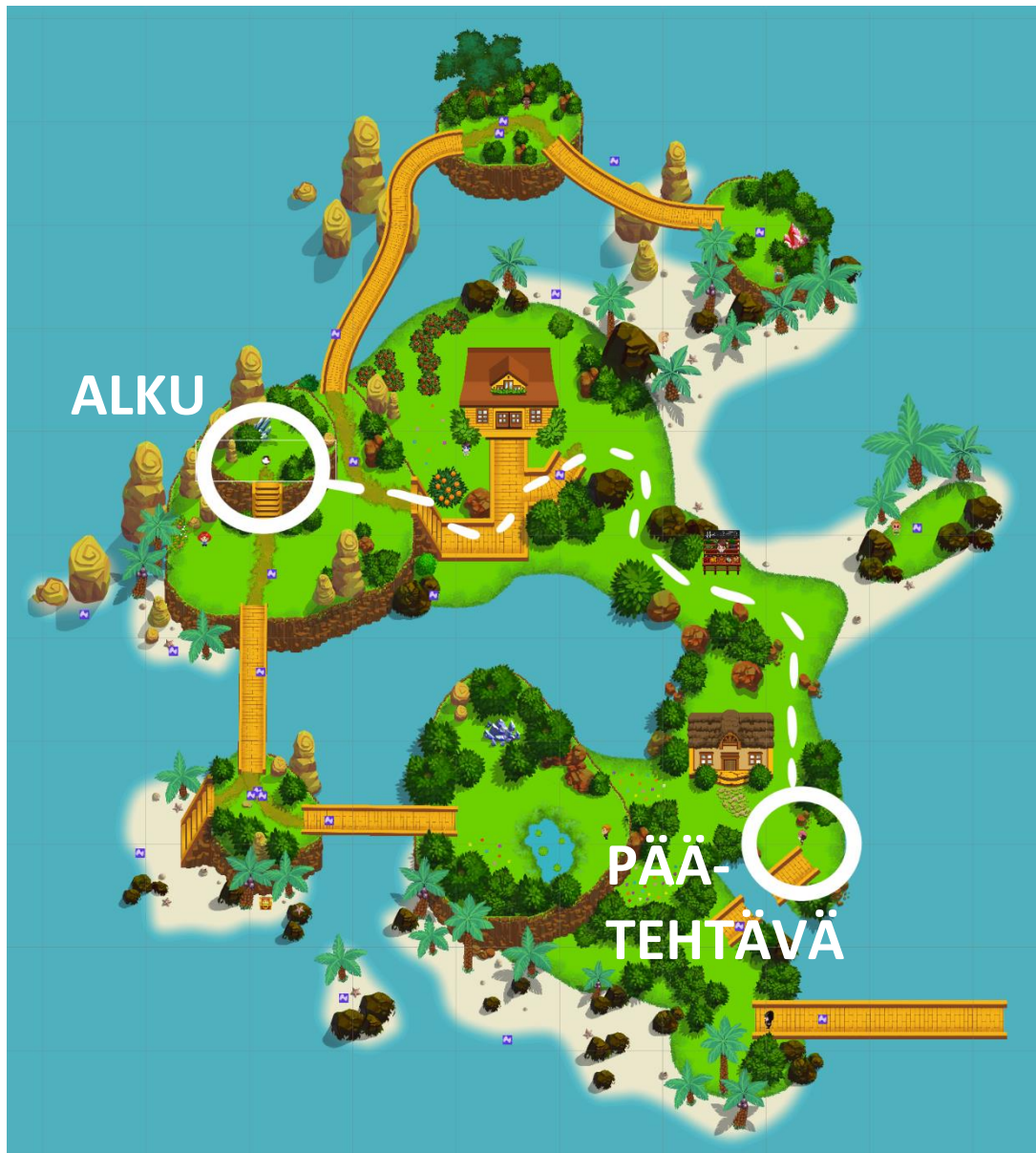
Evolyte-taistelussa pelaaja valitsee ensin haluamansa iskun, ja sitten suorittaa laskutehtävän. Laskutehtävän onnistuminen määrää, että osuuko isku vastustajaan vai ei. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi myös paeta taistelusta, tai käyttää jonkin esineen. Laskutehtävät alkavat yksinkertaisista tehtävistä, jossa pitää laskea, kuinka monta jotain esinettä kuvassa on. Onnistumisten myötä tehtävät vaikeutuvat. (Evolytes 2020a.) Esimerkki helposta laskutehtävästä kuvassa 13.





Kuva 13. Laskutehtävän ratkaisunäkymä pelissä (Evolytes 2020a).

Lähtötilanne pelissä on se, että pelaaja aloittaa ensimmäiseltä saarelta, ja hänen täytyy löytää tiensä saaren toiseen päähän rikkiäiselle sillalle. Peli alkaa välinäytöksellä, jossa pelin alku esitellään sarjakuvan muodossa. Sarjakuva kertoo siitä, miten neljä päähenkilöä kohtaa evolytet ensimmäistä kertaa, ja he lyöttäytyvät yhteen. (Evolytes 2020a.) Ongelmana pelissä oli, että suurin osa pelaajista ei koskaan löytänyt siltaa, vaan tutkivat vain tiettyä aluetta saarella. Vaikka pelin perusmekaniikka on hauska ja toimiva, pelin kokonaisuudesta puuttuivat isot tavoitteet. Pelaajat eivät tienneet, minne heidän kuuluisi mennä, tai miksi. Kuvassa 14 pelin ensimmäinen saari.



Kuva 14. Evolytes-pelin ensimmäinen saari, mihin on merkitty alku- ja loppupisteet (Evolytes 2020a).

Peli alkaa kuvaan merkitystä lähtöpisteestä. Tästä pisteestä pelaajan on tarkoitus löytää rikkinäisen sillan edessä olevan hahmon luo. Tämä hahmo antaisi pelaajalle päätehtävän, jonka avulla sillan saa korjattua, ja pelaaja voi edetä seuraavalle saarelle. Pelaajalle ei kuitenkaan kerrota pelin alussa mitä pitää tehdä, tai että pelissä on mahdollista edetä seuraavalle saarelle. Tästä seurasi se, että pelaajat vain pyörivät saarella taistellen villejä evolyteja vastaan ja napaten niitä.

Jotta tarinaa voitaisiin kertoa, on se ensin hahmoteltava yleisesti ja pohdittava, mitä sillä halutaan sanoa. Evolytesin keskiössä on ystävyys ja yhteistyö. Pelin alkaessa rakenne kuitenkin puuttui. Niinpä tarvittiin tavoitteita, että tarinaa voitaisiin lähteä kertomaan. Tehtävänäni oli kehittää

juoni ensimmäiseen jaksoon ja suunnitella sen kulku ensimmäisellä kolmella saarella. Minulla oli täysi vapaus ideoida uusia tapoja kertoa tarinaa pelissä, mutta oli otettava huomioon kohderyhmä: 4–8-vuotiaat lapset. Ei voida olettaa, että kohderyhmässä kaikki osaisivat vielä lukea, joten pelin tulee pystyä välittämään tarinaa ja tapahtumia ilman tekstiä. Luokkatilanteissa ei usein voida myöskään pitää pelin ääniä päällä, joten pelin tarinankerronta ei voi nojautua myöskään ääneen tai puheeseen.

## 5.1 Evolytesin juonirakenne

Evolytes-peli koostuu monista peräkkäisistä tarinoista, ikään kuin jaksoista. Jokaiselle pelin jaksolle on oma työkirja, jossa kerrotaan lisää tarinaa ja käydään läpi opittavaa asiaa. Tavoitteena olisi, että pelaajat voivat pelata jaksot haluamassaan järjestyksessä, niinpä mikään jakso ei saa olla riippuvainen toisesta. Kuitenkin olisi hyvä, että kun jaksoissa edetään eteenpäin, jotakin muuta tapahtuu. Edeltävät seikkailut eivät saa vain unohtua, vaan niiden vaikutus on jollain tavalla oltava näkyvissä seuraavissa jaksoissa. Näistä asioista oli keskusteltu pelitiimin kanssa, ja ne toimivat lähtökohtana pelin tarinan suunnittelulle.

Nämä rajoitukset huomioiden Evolytesin juoneen kannattaa soveltaa pitkien TV-sarjojen juonirakennetta. Monissa tällaisissa sarjoissa voidaan nimetä Ur-juoni, A-juoni, B-juonet ja C-juonet. Evolytesissa ei ole yhtä jaksojen läpi jatkuvaa juonta (Ur-juoni), mutta yhdistäviä teemoja löytyy. Peliä yhteen sitovat teemat ovat ystävyys, yhteistyö, seikkailu ja evolytet. Kun kaikki tarinat ja juonet suunnitellaan tukemaan näitä teemoja jollain tavalla, pysyy kokonaisuus yhtenäisempänä.

A-juoni on yksittäisen jakson pääjuoni. Pääjuonta edistetään suorittamalla saaren päätehtävä. Päätehtävä voi koostua pienemmistä tehtävistä, mutta on hyvä jollakin tavalla merkitä pelaajalle, mikä tehtävä edistää päätehtävää eteenpäin, ja mitkä tehtävät ovat vapaaehtoisia sivutehtäviä. Myös päätehtävään liittyvät pelihahmot olisi hyvä korostaa jotenkin.

B-juonet ja C-juonet Evolytesissa ovat vähemmän tärkeitä sivujuonia, joita voidaan kertoa sivutehtävillä ja ympäristön tarinankerronnalla. B-juonet ovat aina toiminnallisia ja opettavat jotakin uutta pelaajalle. Opetus voi liittyä evolytejen ominaisuuksiin, hahmoihin tai pelin mekaniikkoihin.

C-juonet voivat olla myös toiminnallisia, mutta ne voivat olla myös ympäristön kertomia tarinoita. Ympäristön kertoma C-juoni voi esimerkiksi olla alue, jossa haaksirikkoutuneen laivan vierestä voi



kohdata ainoastaan jotain tiettyä evolytea. Täten alueen implikoima tarina olisi, että laiva on aikanaan kuljettanut tällaisia evolyteja mukanaan, mutta se on haaksirikkoutunut ja evolytet ovat selvinneet. Evolytet ovat haaksirikon jälkeen jääneet asumaan alueelle. Jos kyseinen laiva olisi koristeltu pahan organisaation värein ja tunnuksin, ja alueen evolyte olisi jokin harvinainen evolyte, mikä ei tavallisesti esiinny alueella, voitaisiin implikoida, että paha organisaatio on laivalla salakuljettanut kyseisiä evolyteja, mutta jollakin matkallaan se haaksirikkoutui ja harvinaiset evolytet jäivät alueelle elämään. Pelaajat voivat myös jättää tällaisen C-juonen huomiotta, mutta se ei vaikuta jakson pääjuonen (A-juoni) etenemiseen, vaan toimii ennemmin pelin maailmaa syventävänä yksityiskohtana.

## 5.2 Evolytesin ensimmäisen jakson juonen suunnittelu

Pelin ensimmäisen jakson A-juonen suunnittelu vaati paljon pohjatietoja siitä, mitä evolytet ovat, mistä ne ovat tulleet, ja mitä niiden motiivit ovat. Tällaista tietoa ei kuitenkaan vielä ollut paljon, joten suunnittelulle ei ollut paljon rajoitteita. Suunnittelusta syntynyt ensimmäisen juoniehdoituksen päärakenne kuvassa 15.



Kuva 15. Ehdotettu juonirakenne Evolytes-peliin.

Ensimmäinen versio tarinasta alkaa tapahtumista ennen pelin alkua. Evolytet ovat avaruuden suojelijahahmoja, jotka havaitsevat planeettoja, jotka ovat vaarassa. Ne havaitsevat, että Maapalloa kohti on tulossa suuri meteoriitti, ja ne laskeutuvat Maahan pelastaakseen sen tältä uhalta. Heti, kun ensimmäiset havainnot evolyteista tehdään, haluavat tiedemiehet napata ne tutkiakseen niitä. Tutkijat huomaavat, että evolyteilla on kyky muuttaa loogista ajattelun energiaa lämmöksi, kylmyydeksi ja muiksi elementeiksi, joita ne pystyvät käyttämään taistelussa. Evolytet huomaavat, että nämä tutkijat eivät ymmärrä heitä, ja haluavat vain käyttää niiden kykyjä omaksi hyödykseen. Tutkijat huomaavat, että he pystyvät vaikuttamaan evolytejen voimiin tuottamalla itse loogista energiaa laskemalla laskuja päässään.

Saaristoon iskee maanjäristys, jonka voimasta laboratorio tuhoutuu, ja evolytet pääsevät vapauteen. Koska pahat tutkijat eivät ymmärtäneet evolyteja, etsivät evolytet avukseen ihmisiä, jotka voisivat todella ymmärtää niitä. Siten neljä evolytea kohtaavat lapset, ja lähtevät seikkailuun heidän kanssaan. Samalla paha organisaatio etsii evolyteja ja nappaa niitä niin nopeasti kuin vain

ehtii, mutta monet niistä ovat löytäneet ystävällisiä ihmisiä avukseen. Tästä tilanteesta itse peli alkaisi.

Lapset oppivat tuntemaan evolytet ja niiden voimat, ja kohtaavat myös muita, villedä evolyteja saaristossa. Lasten avuksi tulee journalisti, joka tutkii tiedeorganisaation salaisuutta ja sen yhteyttä mystisiin evolyteihin. Lapset auttavat häntä saamaan hänen evolyte-ystävänsä takaisin pahlalta organisaatiolta ja auttavat korjaamaan maanjäristyksen aiheuttamia tuhoja saaristossa.

Seikkailujen kautta lapset ja journalisti lopulta löytävät laboratorion, johon evolyteja on taas vangittu, ja auttavat vapauttamaan ne. Evolytet onnistuvat vihdoinkin kertomaan lapsille maata uhkaavasta tuhosta, ja yhdessä he hyödyntävät laboratorion välineitä ja evolytejen voimaa tuhoamaan meteoriitin ennen maapallon tuhoa. Ihmisten ja evolytejen ystävyys on kehittynyt seikkailujen aikana niin suureksi, etteivät kaikki evolytet palaa enää avaruuteen, vaan jäävät Maahan seikkailemaan.

Juoniehdotuksessa oli monia hyviä puolia. Pelitiimillä oli jo mielessä se, että evolytet olisivat lähitöisin avaruudesta. Juonessa on viitattu siihen, miten matematiikan laskeminen pelissä liittyy itse evolyteihin ja niiden kanssa taisteluun. Juonessa on myös pyritty välttämään sankarikeskeisyyttä. Maailman pelastumiseen vaikuttavat yhtä lailla lapset, journalisti kuin evolytet itse. Kaikilla on oma tärkeä roolinsa tarinassa. Rakenne toimii myös hyvin, mutta yksityiskohtia voi vielä muuttaa halutessaan; esimerkiksi miten laboratorio tuhoutui, ja kuinka pitkään evolytet ovat olleet Maapallolla ennen lasten kohtaamista. Juoni on hyvä pohja lähteä kehittämään tarinaa ja tapahtumia eteenpäin.

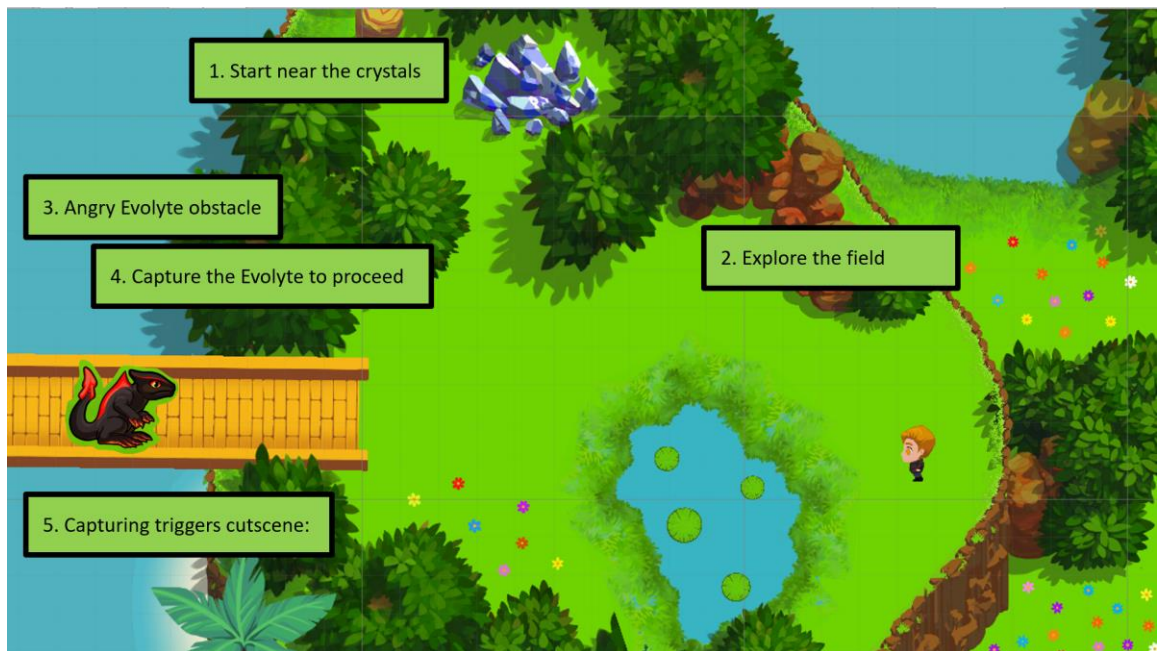
### 5.3 Pelaajan ohjaaminen ensimmäisellä saarella

Jotta pelaajat löytäisivät päätehtävän ääreen ja pystyisivät muodostamaan käsityksen Evolytesin tarinasta, saarelle tuli kehittää tapoja, joilla ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan. Alun perin peli alkoi saaren länsiosasta keskeltä, mistä oli tarkoitus löytää saaren lounaiskulmaan. Saarelle jäi monia alueita, joita pelaaja ei välttämättä koskaan löytänyt, ja usein päätehtävä jäi myös löytämättä. Tämän korjaamiseksi syntyi rakenne, joka hyödyntää suuremman osan saaren pinta-alasta, ja ohjaa pelaajaa erilaisilla visuaalisilla keinoilla pohti seuraavaa päämäärää. Siinä myös pelin päämekaniikat esitellään yksi kerrallaan järjestyksessä, kun saarella edetään. Tämä reitti pelin ensimmäiseen saareen piirrettynä kuvassa 16.



Kuva 16. Saaren kulkusuunnitelma, joka on jaettu kuuteen vaiheeseen.

Peli alkaa pieneltä saarekkeelta saaren eteläisellä puoliskolla, missä pelaajahahmo seisoo kristallien vieressä. Tämä on luonteva paikka aloittaa, sillä alun sarjakuvan mukaan lapset kohtaavat evolyte-ystävänsä kristallien luona. Alussa pelaajan on tarkoitus kävellä saarekkeella ja kohdata ensimmäinen villi evolyte. Saarekkeen vasemmalla puolella on silta, mutta reitin tukkii vihainen evolyte. Kun pelaaja haastaa evolyten taisteluun, hänen pitää napata se lopuksi. Peli ohjaa pelaajaa nappaamaan evolyten. Ensimmäisen vaiheen havainnollistaa kuva 17.



Kuva 17. Pelin aloituspaikka ja siihen liittyvät etenemisen vaiheet.

Ensimmäisen alueen tarkoituksena on olla rajattu tutustuminen pelin päämekaniikkoihin. Kun pelaaja on saanut ensikosketuksen niihin, ja on napannut evolyten, alkaa ensimmäinen välinäytös. Välinäytöksellä kommunikoidaan saaren päätehtävä jo heti alussa, että pelaaja saa käsityksen päämäärästä. Kun välinäytös alkaa, pelin kamera liikkuu oikealle ja alas viistosti kohti siltaa. Sillan yli kulkee mustahappuinen hahmo, joka sytyttää sillan tuleen. Tämän jälkeen mustahappuinen mies juoksee pohjoiseen ulos näkymästä. Pelaajalle muodostuu selkeä kuva siitä, että tämä mustahappuinen mies ei ole hyvällä asialla saarella, ja odottaa kohtaavansa tämän myöhemmin. Välinäytös on lyhyt, eikä siinä tarvita tekstiä. Lopuksi kamera liikkuu takaisin pelaajan luo. Kameran liikkeen avulla pelaajalle muodostuu kuva siitä, missä silta sijaitsee suhteessa aloituspaikkaan. Havainnollistava kuva välinäytöksen pääkohdasta kuvassa 18.



Kuva 18. Mustahuppuinen mies sytyttää sillan tuleen pelin ensimmäisessä välinäytöksessä.

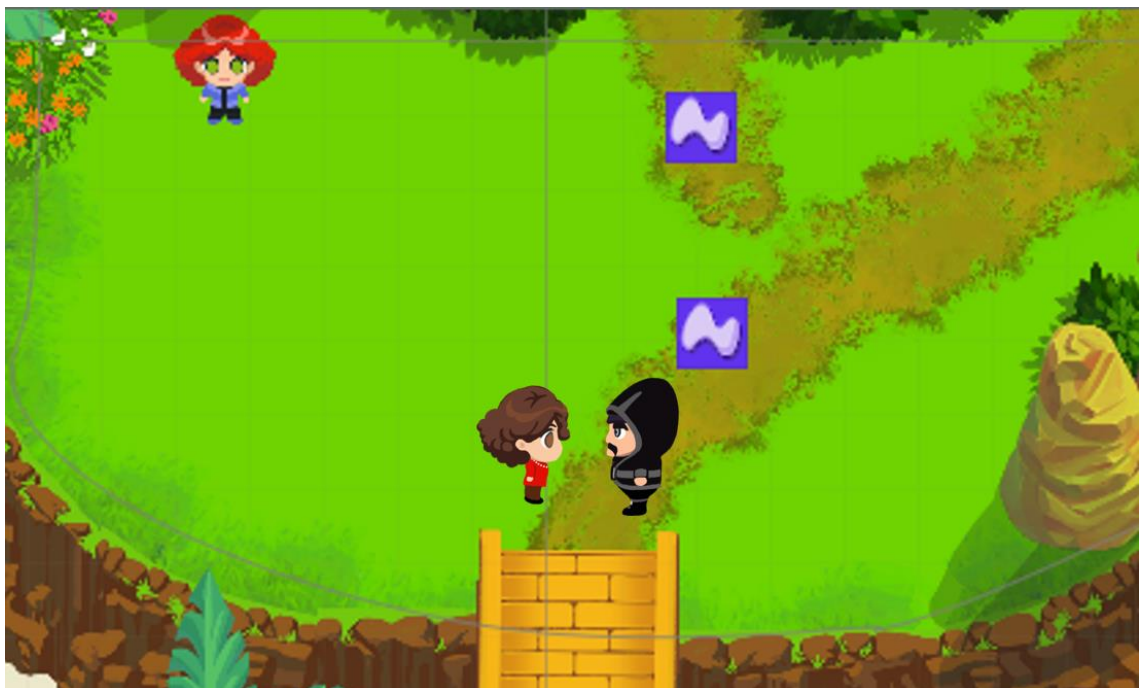
Välinäytöksen jälkeen pelaajalle avautuu mahdollisuus kulkea länteen ja tutkia reitin varrella olevia alueita. Pelaaja saa ensimmäisen vapaaehtoisen tutkimusalueen, jos hän päättää jatkaa länteen ja laskeutua portaat alas. Rannikolle on sijoitettu ensimmäinen arkku, joten jos pelaaja päättää alkaa heti tutkimaan, hänet myös palkitaan siitä. Tämä kannustaa pelaajia tutkimaan saarta. Edetäkseen pelaajan on jatkettava kohti pohjoista. Havainnollistus tästä alueesta kuvassa 19.





Kuva 19. Alue, jossa pelaaja pääsee ensimmäistä kertaa tutkimaan.

Saavuttuaan pohjoiseen siltaa pitkin, pelaaja kohtaa seuraavan välinäytöksen. Välinäytöksessä mustahappuinen mies keskustelee ruskeatukkaisen naisen kanssa. Ideana on, että mustahappuinen mies selvästi häiritsee naista jollain tavalla, jonka jälkeen nainen juoksee pois tietä pitkin yläoikealle. Mustahappuinen mies seuraa pian perässä. Pelaajalle on selvää, mihin suuntaan täytyy edetä, mutta hän saa myös vapauden jatkaa tutkimista. Havainnollistus kohtauksesta kuvassa 20.



Kuva 20. Mustahappuinen mies ja ruskeatukkainen nainen kohtaavat välinäytöksessä.

Toisen välinäytöksen jälkeen pelaajalla on taas mahdollisuus tutkia uutta aluetta omaan tahtiinsa. Heti vasemmalla pelaaja voi kohdata ensimmäisen kaksintaisteluvastuksensa. Taistelun voitosta pelaaja saa palkkioksi pienen määrän resursseja, esimerkiksi lautoja ja nauvoja. Pohjoisessa portaiden yläpäässä on jälleen vapaaehtoinen tutkittava alue, jonka kristalleilla pelaaja voi parantaa evolytensä, jos ne ovat vahingoittuneet.

Polku johdattaa pelaajaa oikeaan suuntaan, mutta ennen seuraavia portaita se haarautuu jälleen pohjoiseen, mutta tällä kertaa tiellä on este: rikkoutunut kyltti. Kyltissä on yhä näkyvillä nuoli oikealle, eli pelaaja voi päätellä pohjoisen olevan vapaaehtoinen reitti. Peli kuitenkin kannustaa pelaajaa tutkimaan kylttiä (ilmoitus sen yläpuolella), jolloin pelaaja saa tehtäväkseen korjata kyltin. Korjaaminen tapahtuu tuomalla kylttiin tietyt raaka-aineet. Jos pelaaja on voittanut ensimmäisen vastustajansa aiemmin, hänen siitä saamansa raaka-aineet riittävät kyltin korjaamiseen. Näin pelaaja oppii sen, että hän voi raaka-aineilla korjata rikkoutuneita asioita peliympäristössä. Alue näkyy kuvassa 21.



Kuva 21. Pelin alue, jossa kohdataan ensimmäinen vastus ja opitaan korjaamaan asioita peliympäristössä raaka-aineiden avulla.

Tässä alueessa tärkeää oli se, että tiet näyttivät pelaajalle oikean suunnan. Tämän suunnitelman esittelyyn tiimille kuului Unityssä tien korjaaminen suunnitelmaan sopivalla tavalla sen hyödyn havainnollistamiseksi. Tässä vaiheessa peliä oli tärkeintä, että pelaaja voi järkevällä tavalla oppia pelin mekaniikkoja, tietää minne mennä seuraavaksi, ja pohtia mielessään käynnissä olevaa konfliktia (mustahuppuinen mies aiheuttamassa ongelmia saarella). Seuraavaksi pelaaja voi edetä

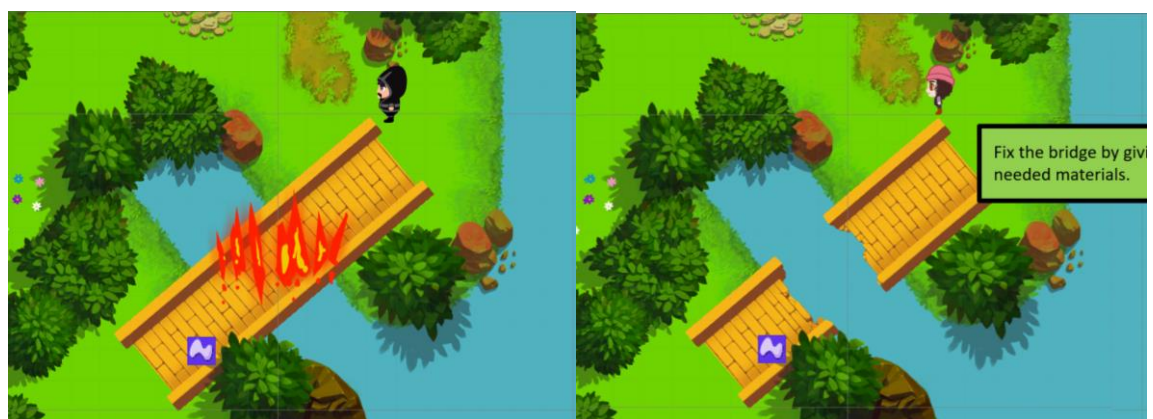


tutkimaan avaamaansa aluetta saaren pohjoisosissa tai jatkaa eteenpäin kohti kauppa ja sen itäpuolta. Pelaajan jatkettua kaupan ohi, alkaa jälleen uusi välinäytös. Tähän välinäytökseen kuuluu sarjakuva, jossa mustahuppuinen mies ryöstää ruskeatukkaisen naisen evolytet ja juoksee pois. Tämän jälkeen naisen ylle tulee surua ilmaiseva kuvake, jos hänelle yrittää puhua. Havainnollistus näistä tapahtumista kuvassa 22.



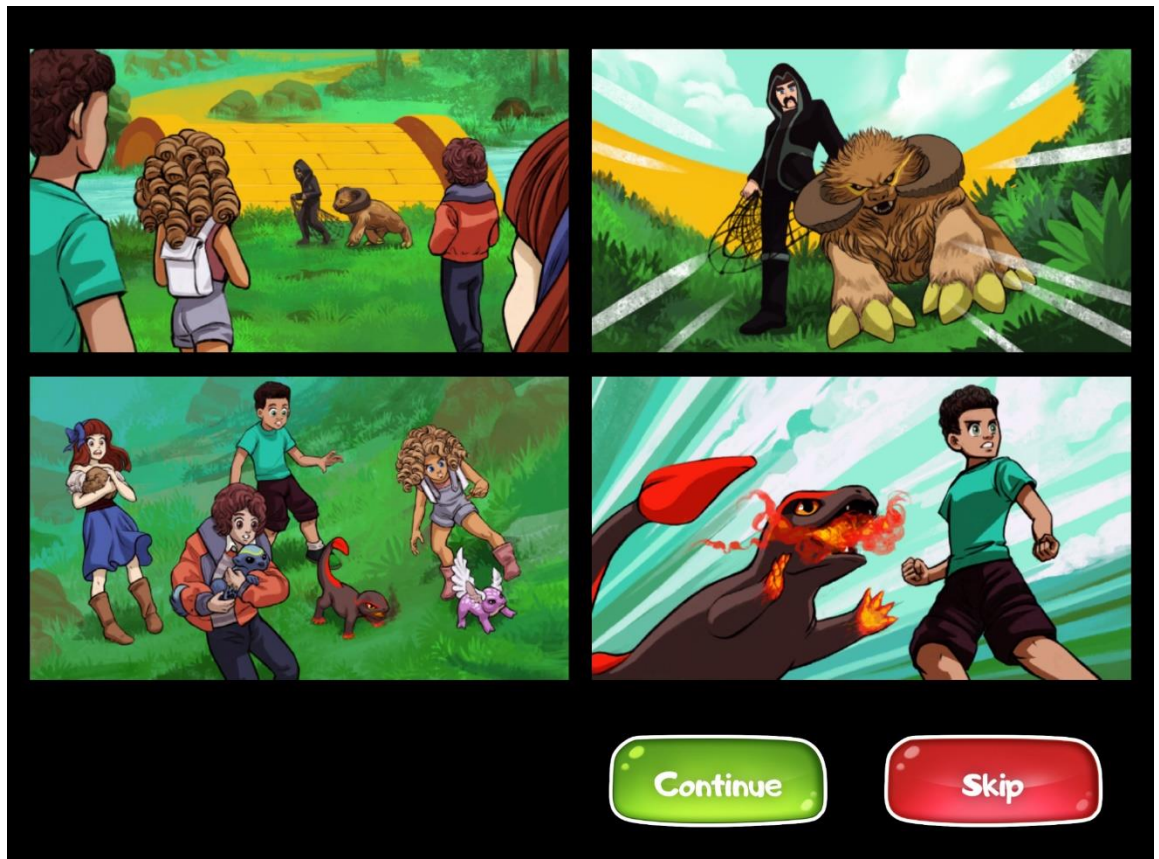
Kuva 22. Mustahuppuinen mies ryöstää naisen evolytet ja juoksee pois. Nainen on surullinen.

Jos pelaaja seuraa mustahuppuista miestä etelään, minne hänen näytettiin juoksevan, löytää pelaaja lopulta palavan sillan luo. Pelaaja saa vihdoin mahdollisuuden kohdata mustahuppuisen miehen. Jos pelaaja yrittää puhua miehelle, hän kuitenkin karkaa palavan sillan yli toiselle puolelle juuri ennen kuin se romahtaa täysin. Romahduksen kuulee viereisessä talossa asuva nainen, joka tulee antamaan pelaajalle saaren päätehtävän: sillan korjaamisen. Tapahtumia havainnollistettu kuvassa 23.



Kuva 23. Palava silta romahtaa, kun mustahuppuinen mies pakenee sen yli.

Pelaajan on kerättävä riittävästi materiaaleja taistelemalla saaren asukkaita vastaan ja avaamalla arkkuja, että silta voidaan korjata. Jos pelaaja puhuu ruskeatukkaiselle naiselle sillan romahtamisen jälkeen, hän antaa pelaajalle runsaasti materiaaleja, joilla hän pääsee alkuun. Kun pelaaja saa kerättyä riittävästi materiaaleja, hän voi tulla korjaamaan sillan, ja pääsee etenemään seuraavaan vaiheeseen. Lopulta pelaaja pääsee taistelemaan mustahappuista miestä vastaan, ja vapauttamaan ryöstetyt evolytet. Kun pelaaja kohtaa mustahappuisen miehen taistelua varten, pelaajalle näytetään sarjakuva kohtaamisesta. Sarjakuva näkyy kuvassa 24.



Kuva 24. Lapset kohtaavat mustahappuisen miehen sillalla (Evolytes 2020a).

Kun pelaaja voittaa mustahappuisen miehen, tulee nainen kiittämään pelaajaa. Evolytet palautuvat omistajalleen, ja pelaaja saa naisesta ystävän, joka auttaa pelaajaa tulevaisuudessa selvittämään mustahappuisen miehen organisaation tekosia. Ensimmäisen saaren tapahtumien on tarkoitus olla todella ohjattuja, mutta pelaajan pitää kuitenkin itse saada määrätä etenemisen tahti. Hänelle esitellään tärkeät mekaniikat yksi kerrallaan niille sopivissa kohdissa. Tämä rakenne varmistaa, että pelaaja tulee löytämään päätehtävän luokse ennemmin tai myöhemmin. Liikutta-

malla muita pelin hahmoja ja näyttämällä heidän käytöstään, voidaan pelaajaa houkutella liikkumaan sinne, missä tapahtuu. Seuraavilla saarilla eteneminen on vapaampaa, kun pelaaja on saanut kiinni pelin ideasta ja päämekaniikoista.

#### 5.4 Pelin narratiiviset mekaniikat

Evolytesissa korostuu pelin narratiivia tukevien mekaniikkojen tärkeys. Eräs kehitysideoista oli antaa pelaajalle vaihtoehto ystävystyä villien evolytejen kanssa taistelussa vahingoittamisen sijaan. Tämä tukee yhteistyön ja ystävyyden teemoja pelissä.

##### 5.4.1 Ystävystyminen evolytejen kanssa

Villin evolyten kanssa ystävystyminen tapahtuisi samalla periaatteella kuin taistelu. Kun pelaaja kohtaa villin evolyten, voi hän valita, käyttääkö hän taistelu- vai ystävystymisliikkeitä. Taisteluliikkeiden käyttäminen vähentää villin evolyten elämäpisteitä ja ystävyyttä, kun taas ystävälliset liikkeet kohottavat ystävyyttä. Kummankin onnistumiseksi on ratkaistava laskutehtävä. Kuvassa 25 on luonnoskuva ystävällisten liikkeiden valinnasta.



Kuva 25. Taistelunäkymä pelissä Evolytes, mihin on luonnosteltu ystävyysmittarit ja vaihtoehto valita taistelu- ja ystävyysliikkeiden välillä.

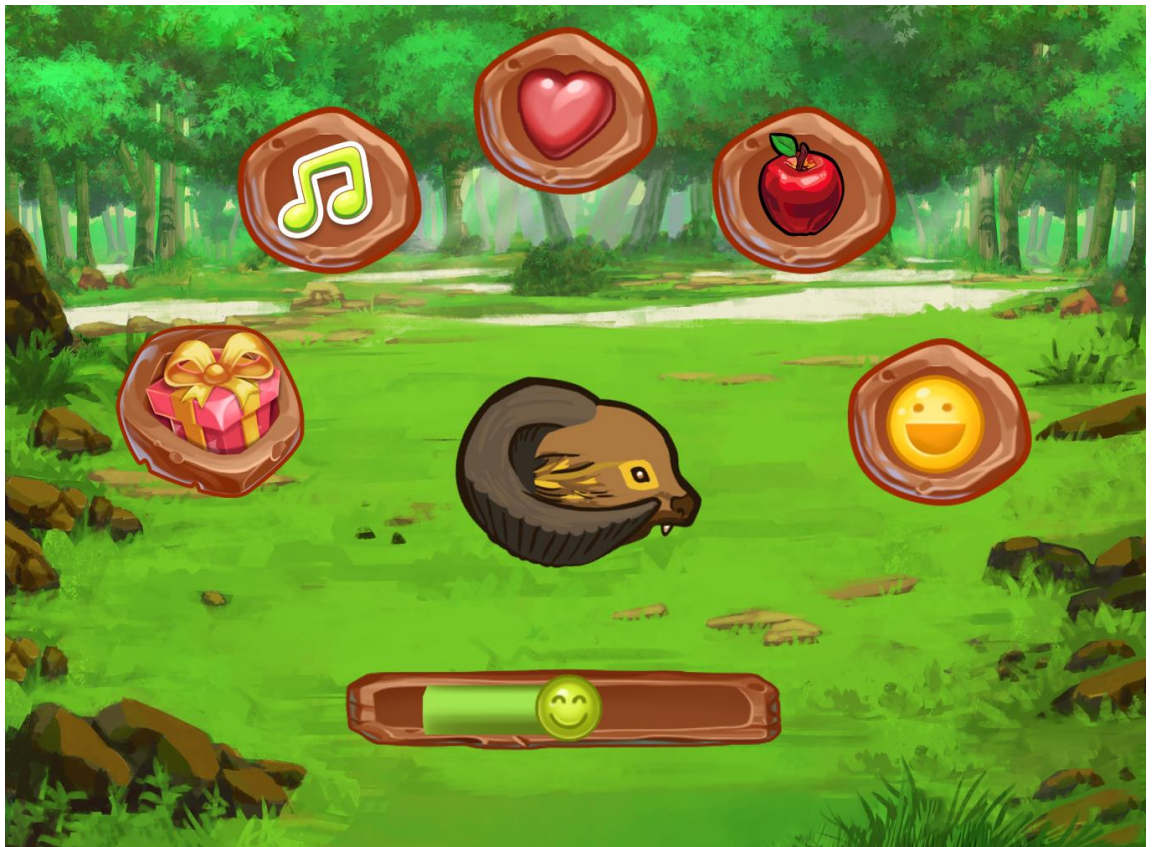
Jos muu hahmo haastaa pelaajan taisteluun, tällöin ei voi käyttää ystävyysiskuja, vaan on taisteltava. Tällöin pelaaja ei voi aina vain turvautua ystävyysiskuihin, vaan molempia kannattaa kehittää tasapuolisesti. On myös suunniteltu sitä vaihtoehtoa, että pahan organisaation käytarien evolytesit voisi käännäyttää pelaajan puolelle käyttämällä ystävällisiä liikkeitä niitä vastaan. Tämä korostaisi ystävällisyyden voimaa pelissä. Taisteluliikkeitä on mahdollista olla neljä erilaista jokaisella evolytella. Liikkeitä voi kehittää voimakkaammiksi versioiksi kokemuspisteiden avulla. Ystävyysliikkeitä olisi myös neljä, mutta ne määräytyisivät eri tavoin.

Ensimmäinen ystävyysliike määräytyy sen pohjalta, mikä evolyte on kyseessä. Kun evolyte kehitty seuraavaan muotoonsa, myös sen ensimmäinen ystävyysliike kehitty voimakkaammaksi. Toinen ystävyysliike määräytyy kyseisen evolyten sattumanvaraisesti valitun persoonallisuuden perusteella. Esimerkiksi jos evolyten persoonallisuus olisi "hassu" (*goof*), olisi sen pohjalta sen toinen ystävyysliike "kerro vitsi" (*joke*). Kolmas ystävyysliike pohjautuisi siihen, minkälainen esine evolytelle on annettu. Esimerkiksi taikomiseen liittyvät esineet antavat evolytelle liikkeen "tempu" (*trick*). Neljäs ystävyysliike on sellainen, minkä joku muu voi opettaa



evolytelle palkintona ystävällisistä teoista. Esimerkiksi jos pelaaja auttaa hahmoa löytämään tämän tarvitsemia osia laivan korjaamiseen, hahmo voisi tarjoutua opettamaan jollekin pelaajan evolytelle tämän oman evolyten ystävällisen ”kerro vitsi”-liikkeen. Tällöin joku pelaajan evolyte voisi oppia liikkeen, mitä se ei muuten voisi koskaan oppia, jos hänen luonteensa on joku muu kuin ”hassu”. Tämä toisi paljon lisäarvoa muiden auttamiselle pelissä.

Ystävystymismekaniikka antaa pelaajalle vapauden valita, miten hän haluaa selviytyä taisteluista villien evolytejen kanssa. Evolytejen nappaamiseksi ystävällisyys on kuitenkin usein parempi vaihtoehto. Korkea ystävyys ja matalat elämäpisteet helpottavat evolyten nappaamista, mutta vihainen evolyte ei suostu taistelemaan pelaajan kanssa. Ystävyyden kohottamiseksi ja ylläpitämiseksi on peliin suunniteltu erillistä ajanviettomekaniikkaa, missä pelaajat voivat viihdyttää evolytejaan ja kohottaa ystävyysmittaria. Luonnoskuva ystävystymisnäkyä kuvassa 26.



Kuva 26. Ystävystymisnäkyä luonnos Evolytes-peliin.

Ystävyysmekaniikat ovat kehittyneet lupaavaan suuntaan, mutta niissä on paljon hiottavia yksityiskohtia. Esimerkiksi taisteluliikkeiden ja ystävystymisliikkeiden voimakkuuden on tärkeä olla

tasapainossa, ettei pelaaja automaattisesti turvautuisi vain toiseen, vaan pelaaja voisi todella valita itselleen mieluisimman tavan. On myös löydettävä keino, jolla pelaajalle voidaan opettaa, miten taistelu- ja ystävystymisliikkeitä kannattaa käyttää.

#### 5.4.2 Tehtävät

Evolytesissa eräs tärkein etenemisen muoto on tehtävien suorittaminen. Tehtäviä on erilaisia ja toiset ovat tärkeämpiä pelin etenemisen kannalta kuin toiset. Tärkeät tehtävät edistävät pelin kulkua uusille alueille, kun taas vähemmän tärkeät antavat pelaajille mahdollisuuden harjoituttaa evolytejaan ja ansaita erilaisia resursseja. Monet tehtävät ovatkin sellaisia, missä jokin hahmo tarvitsee tietyn määrän erilaisia resursseja antaakseen pelaajalle palkkion. Pelaajan on ansaittava tarvittavat resurssit taistelemalla hahmojen kanssa, ja ostamalla resursseja kaupasta ansaitsemillaan rahoilla. Alun perin tehtävät eivät kuitenkaan tuoneet tarinaan lisää syvyyttä, eikä niistä saanut irti mitään vihjeitä siitä, mitä pelissä oikeastaan tapahtuu. (Evolytes 2020a.)

Pelin ensimmäinen iso tehtävä on tuoda tietylle hahmolle resurssit sillan korjaamiseen. Tämän jälkeen pelaaja kohtaa ensimmäisen kerran pahan mustahuppuisen kätyrin, joka on vanginnut evolyteja. Pelaajan tehtävänä on voittaa kätyri taistelussa, jolloin evolytet vapautuvat ja pelaaja pääsee siirtymään seuraavalle saarelle. Tämän enempää vihjeitä tapahtumista pelaaja ei ensimmäisellä saarella saa, ja monet pelaajista eivät koskaan löytäneet edes rikkinäisen sillan luokse. Tähän ongelmaan ratkaisuja on lähetty kehittämään pelaajan ohjaamisen kautta. (Evolytes 2020a.)

Vähemmän tärkeitä tehtäviäkin voidaan kehittää antamalla niille enemmän rakennetta ja järkevä konteksti. Ensimmäisellä saarella on hahmoja, jotka tarvitsevat täysin sattumanvaraiselta tuntuvia tavaroita. Näille tehtäville voidaan tuoda konteksti ympäristön avulla. Esimerkiksi marjapensaikossa seisova tyttö voi tarvita tietyn määrän marjoja, jolloin pyyntö on pelaajalle looginen ja sillä on yhteys peliympäristöön. Vielä voimakkaamman vaikutuksen voi tehdä niin, että kun pelaaja auttaa tyttöä keräämään marjat, voi tytön kohdata myöhemmin uudelleen, jolloin tyttö antaa pelaajalle kyseisistä marjoista tehdyn piirakan. Kun kiinnitetään huomiota yksityiskohtiin ja näytetään pelaajalle, että hänen suorittamillaan pienilläkin tehtävillä oli vaikutus jonkun hahmon päivään, voidaan maailmaan luoda elävyyden tuntua.

### 5.4.3 Vuorovaikutus hahmojen kanssa

Pelaajan mahdollisuudet vuorovaikutukseen muiden pelin ihmishahmojen kanssa on rajattu tehtävien suorittamiseen ja taisteluun. Koska pelaajien ei ole mahdollista saada palautetta muiden hahmojen tunteista tai reaktioista, jää suhde muihin pelin hahmoihin hyvin pintapuoliseksi.

Pelaajan ja muiden hahmojen välisiä suhteita olisi mahdollista kommunikoida visuaalisten puhekuplien avulla. Visuaaliset tunteita tai ilmeitä ilmaisevat ilmaisut ovat tyypillisiä nettimoninpeleissä, joissa halutaan mahdollistaa kommunikointi muille pelaajille muutoin kuin vain tekstillä. Usein myös lapsiystävälliset moninpelit hyödyntävät näitä ainoana kommunikaation keinona muille pelaajille. Se mahdollistaa kontrolloidun kommunikoinnin pelaajien välillä ja suojelee alaikäisiä asiattomalta kielenkäytöltä nettipeleissä. Esimerkiksi pelissä ”Bloons TD6” kommunikaatio moninpelissä kanssapelaajien kanssa tapahtuu kuvakkeiden avulla (Bloons TD6 2018). Esimerkki pelin kuvakevalikoimasta kuvassa 27.



Kuva 27. Sanatonta viestintää visuaalisten puhekuplien avulla Bloons TD6-pelissä (Bloons TD6 2018).

Evolytyysiin voidaan soveltaa nettipelien visuaalisia kommunikaatiotapoja esimerkiksi niin, että pelaaja voi omaa hahmoaan painamalla valita jotakin tunnetta esittävän kuvakkeen, jolloin hahmon päälle tulee puhekupla, missä kyseinen tunne on ilmaistu kuvan ja animaation avulla. Jos tällaisen tunnekuvakkeen tekee riittävän lähellä jotain hahmoa, hahmo voi reagoida tähän ja vastata pelaajalle. Tunnekuvakkeita voisi hyödyntää monessa eri tilanteessa pelin aikana. Esimerkiksi

hävityn taistelun jälkeen pelaaja voisi ilmaista pettymystään ja voiton jälkeen riemuaan. Pelaajat voisivat jopa käyttää niitä kommunikoimaan omien evolytejensa kanssa. Tällainen systeemi toisi paljon elävyyttä maailmaan ja kannustaisi pelaajia luomaan mielessään tarinoita ja suhteita pelin hahmoihin.



## 6 Työn analyysi

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia, miten peleissä voidaan kertoa tarinaa sanattomin keinoin. Tarkoituksena oli myös soveltaa tätä tietoa Evolytes-peliin, ja kehittää sen tarinallisia ja narratiivisia ominaisuuksia eteenpäin. Vaikka minulla oli jo käsitys siitä, että tarinaa voidaan kertoa muillakin tavoilla kuin vain tekstillä ja puheella, minulle avautui kunnolla vasta työtä tehdessäni, miten pieni osa tarinasta peleissä loppujen lopuksi välittyy vain tekstin avulla. Pelin narratiiviin vaikuttaa aivan kaikki pelin osa-alueet pelimoottorin mahdollisuuksista ja koodipohjasta lähtien (Eladhari 2018).

Tärkeimpiä pelinarratiivin kerrontakeinoja näyttivät olevan erilaiset visuaaliset ja mekaaniset keinot, riippumatta siitä, voidaanko pelissä hyödyntää tekstiä ja puhetta vai ei. Kuten oikeassakin elämässä, iso osa meidän sisäistämistämme tarinoita koostuu siitä, mitä teemme ja mitä näemme. Usein tarina hahmotetaan sellaisena, mikä on tapahtunut menneisyydessä, mutta pelien narratiivin tarkastelemiseksi on hyvä laajentaa käsitystään tarinoista myös siihen, mitä tapahtuu tällä hetkellä (Dubbelman 2016). Jopa pelit, jotka eivät ensisilmäyksellä sisällä mitään tarinaa, voivat aiheuttaa pelaajassa sarjan voimakkaita tunteita ja merkityksiä, joita hän tulee kertomaan eteenpäin. Pelin mekaniikat antavat pelaajalle työkalut, joilla toimia pelin sisässä. On tärkeää, että mekaniikat on suunniteltu olemaan osa tarinankerrontaa jo pelinkehityksen alusta asti. Pelin ympäristö ja estetiikka kertovat pelaajalle missä kaikki tapahtuu ja kenelle, välittävät pelin tunnelman, ja antavat tapahtumille kontekstin. Siksi kaikkien pelitiimin jäsenten, niin graafikkojen, ohjelmoijien kuin äänisuunnittelijoidenkin tulee olla tietoisia pelin narratiivista ja ymmärtää, miten heidän työnsä vaikuttaa siihen.

Tärkeä havainto opinnäytetyötä tehdessä oli se, miten paljon ristiriitoja pelitutkimuksen ja pelinkehittäjien käyttämissä termeissä joskus on. Esimerkiksi Koenitzin (2018a) tutkimus osoitti, kuinka sanalle ”narratiivi” oli pelien kontekstissa mahdotonta löytää yhtä selitystä, josta oltaisiin yhtä mieltä. Uskon tämän johtuvan osaksi siitä, että pelitutkimus on vielä suhteellisen nuori tutkimuksen ala, ja siitä, että pelit ovat valtavan erilaisia keskenään ja ne ovat kehittyneet huimaa vauhtia eteenpäin. Yhteisen sanaston löytäminen on vielä keskeneräinen prosessi, ja siksi on erityisen tärkeää määritellä mahdollisimman tarkkaan, mistä puhuu. Toisaalta tämä myös näyttää kuinka laaja narratiivin käsite on, ja auttaa ymmärtämään miten moneen asiaan se vaikuttaa, ja kuinka moni asia vaikuttaa siihen.

Opinnäytetyössä olisi ollut tärkeää tutustua tarkemmin pelaajan vaikutusvallan tunteeseen (*player agency*) sekä kehkeytyviin narratiiveihin (*emergent narratives*), koska ne ovat keskeisiä termejä narratiivisuunnittelussa ja pelien narratiivien teorioissa. Lisäksi välinäytökset olisivat kai- vanneet lisää perehtymistä eteenkin siksi, koska niitä hyödynnettiin Evolytesin ensimmäisen saa- ren kulkusuunnitelmassa niin paljon. Myös latausrudut olisivat olleet mielenkiintoinen perehty- misen kohde, sillä pelaajan välttämättömän odotusajan voisi hyvin hyödyntää myös narratiivi- suunnittelussa. Narratiivisuunnittelu on laaja ja moniulotteinen aihe, josta riittää tutkimista suu- rempiinkin tutkimustöihin ja pelinkehitykseen.

Vaikka narratiivi onkin iso osa pelejä ja pelikokemusta, ei jokaisen pelin tarvitse olla narratiivinen mestariteos. Mielestäni tärkein oppi pelien narratiivisuunnittelussa koskee pelin eri osa-alueiden keskinäistä harmoniaa. Vaikka pelin tarkoituksena ei olisikaan välittää tarinaa, on tärkeää, että niin pelin äänet, grafiikat, ääninäyttely ja erityisesti mekaniikat puhuvat pelaajalle samaa kieltä. Näin pelaajan on mahdollista uskoa peliin ja eläytyä sen maailmaan.

Evolytesin narratiivisuunnittelu on ollut opettavainen ja palkitseva kokemus, missä on päässyt pohtimaan tarinallisuutta käytännössä. Valitettavasti työharjoittelu, missä suurin osa käytännön suunnittelusta tapahtui, oli liian lyhyt. Olisi ollut vielä antoisampaa, jos suunnittelua olisi päässyt viemään pidemmälle, tai jopa implementoimaan sitä itse peliin. Nyt oli aikaa ideoida vain isompia kokonaisuuksia, ja yksityiskohtien hiominen sekä implementointi jää Evolytes-tiimin tulevaisuu- teen. Positiivista projektissa on ollut se, että olen työlläni päässyt konkreettisesti vaikuttamaan pelin rakenteeseen ja tarinaan. Paras mahdollinen lopputulos opinnäytetyössä olisi se, että suun- nitellut asiat voisivat vaikuttaa positiivisesti oppimisvaikeuksista kärsivien lasten matematiikan oppimiseen, ja auttaa muita narratiivisuunnittelusta kiinnostuneita tutustumaan sanattoman ta- rinankerronnan maailmaan.

## 7 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää toimeksiantajan Evolytes ehf:n Evolytes-pelille sellainen kulku pelillisesti ja tarinallisesti, että kohderyhmä voi ymmärtää pelin tapahtumia ja tarinaa ilman lukemista tai kuulemista. Tällöin tekstiä tai ääntä ei voitu hyödyntää pelin narratiivisessa suunnittelussa. Opinnäytetyössä yhdistettiin työharjoittelussa toteutettu käytännön suunnittelutyö kerättyyn teoriapohjaan.

Narratiivin merkitys peleissä on moniulotteinen aihe, jolle ei löydy yhtä selitystä. Tämä johtuu pelialan monimuotoisuudesta ja siitä, miten nuori pelitutkimuksen ala on. Eri peleissä narratiivi tarkoittaa eri asiaa, ja narratiivisuunnittelijan työnkuva voi myös vaihdella. Narratiivisuunnittelija eroaa pelikirjoittajasta siten, että narratiivisuunnittelija käsittelee pelin narratiivia kokonaisuudessaan; miten pelin eri osa-alueet ja eteenkin pelimekaniikat sitä välittävät. Peleissä narratiivi on kosketuspinta pelaajan ja tarinan välillä. Narratiivi on kaikki keinot, joilla pelaaja voi ymmärtää missä hän on, mitä hän tekee, ja miksi. Teksti ja puhuttu ääni ovat kaksi narratiivista keinoa välittää tarinaa pelaajalle, mutta keinoja on myös monia muita. Peli kokonaisuutena voi kertoa tarinaansa esimerkiksi kuvalla, äänellä, tapahtumilla, ilmeillä ja teoilla.

Pelin juoni voidaan muodostaa monilla eri tavoilla, mutta siitä huolimatta iso osa peleistä turvautuu käyttämään perinteistä sankaritarinoiden juonirakennetta: monomyyttiä. Sankarikeskeisyys on periytynyt suoraan elokuvien maailmasta, missä voidaan lyhyessä ajassa syventyä yksittäisiin aikajanoihin ja henkilöihin. Pelit ovat kuitenkin usein paljon pidempiä kuin elokuvat, jolloin rakennetta on hankala soveltaa toimivasti. Pelit voisivat hyötyä enemmän pitkien TV-sarjojen monitasoisista juonirakenteista, jotka on jaettu jaksoihin. Sankareiden sijaan tasa-arvoisiin hahmojoukkoihin keskittyvät tarinat antavat peleille mahdollisuuden kertoa pidempiä, syvällisempiä ja uskottavampia tarinoita, joissa oikea ja väärä ei ole mustavalkoista ja tarinan loppu ei ole alusta asti tiedossa. Monet keskeiset hahmot mahdollistavat tarinan tarkastelua monista näkökulmista, monissa eri paikoissa ja monella eri tyylillä.

Pelin narratiiviset keinot on jaettu opinnäytetyössä neljään osaan: teot, estetiikka, mekaniikat ja kerronta. Nämä osat rakentuvat toinen toisensa päälle täydentäen pelikokemusta, kun tasoissa edetään ylöspäin. Näiden tasojen kautta pelinarratiivin tarkastelu osoittaa sen, miten jokainen eri osa-alue peleissä vaikuttaa sen narratiiviin ja miten se pelaajalle välittyy. Lisäksi joissain peleissä voidaan hahmottaa narratiivisia pelimekaniikkoja, eli mekaniikkoja, jotka pelaajan vuorovaikutuksen kautta vaikuttavat suoraan pelin tarinaan.

Evolytes-pelin juonirakenne ei ollut vielä täysin selvillä. Suunnittelun pohjalta syntyi rakenne, jossa avaruudesta lähtöisin olevat evolyte-hahmot ovat saapuneet Maahan auttamaan neljää lasta tuhoamaan pahan organisaation. Lasten apuna ovat heidän evolyte-ystävänsä, sekä journalisti, joka tutkii myös organisaation juonia. Tarinan keskeisiä teemoja ovat ystävyys, yhteistyö sekä evolytet itse.

Tarinassa on useita tärkeitä hahmoja, mutta pelin tarinaa tarkastellaan tällä hetkellä vain pelaajan valitseman hahmon näkökulmasta. Tarinaa kommunikoidaan pelaajalle erilaisten välinäytösten, ympäristön ja tunnekuvakkeiden avulla. Pelin muita narratiivisia mekaniikkoja ovat tehtävät, ystävyystyminen ja vuorovaikutus hahmojen kanssa. Teorian pohjalta on suositeltavaa, että pelin tehtävät heijastelevat niiden ympäristöä satunnaisuuden sijaan, jotta ne olisivat peliympäristöönsä nähden loogisia. Lisäksi erittäin tärkeää olisi mahdollisuus pelaajalle olla vuorovaikutuksessa muiden pelin hahmojen ja evolytejen kanssa esimerkiksi tunnekuvakkeiden välityksellä.

Suunniteltuja ominaisuuksia ei ollut mahdollista kehittää pidemmälle, eikä implementoida tämän prosessin aikana työharjoittelun lyhyen keston vuoksi. Evolytes-tiimi tulee kuitenkin kehittämään niistä jatkossa peliin sovellettavia ominaisuuksia. Opinnäytetyö edisti pelin narratiivisuunnittelun kehittymistä ja toimii pohjana analysoida ja kehittää muidenkin projektien narratiivisia ominaisuuksia.

## Lähteet

Bashirov, A.E. & Bashirova, G. (2011). *Dynamics of Literary Texts And Diffusion*. Teoksessa Online Journal of Communication and Media Technologies. (60-82). <https://doi.org/10.29333/ojcm/2339>.

Belair, K. (2020). *Twitter-haastattelu, jossa Glitch-yhteisön edustaja haastattelee Belairia twitter-ketjun muodossa*. Viitattu 4.5.2021. <https://twitter.com/heyglitch/status/1334256376474988544>. Twitter.

Besenbacher Kjeldsen, J. L. (2017). *The Quest for the custom quest system*. Viitattu 13.5.2021. [https://www.gamasutra.com/blogs/JacobLauritsBesenbacherKjeldsen/20170818/303927/The\\_Quest\\_for\\_the\\_custom\\_quest\\_system.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JacobLauritsBesenbacherKjeldsen/20170818/303927/The_Quest_for_the_custom_quest_system.php).

Bloons TD6. (2018). Ninja Kiwi.

Bourguenolle, I. (2021). *Twitter-ketju, jossa Bourguenolle kertoo narratiivisuunnittelusta*. Viitattu 4.5.2021. <https://twitter.com/inariflexion/status/1356198646799364099>. Twitter.

Bycer, J. (2012). *Extreme Storytelling: The Use of Narrative Mechanics*. Viitattu 10.5.2021. [https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20120611/172156/Extreme\\_Storytelling\\_The](https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20120611/172156/Extreme_Storytelling_The).

Carbaugh, B. (2021). *Twitter-ketju, jossa Carbaugh pohtii narratiivisuunnittelun ja kirjoittamisen eroja*. Viitattu 4.5.2021. <https://twitter.com/BMCarbaugh/status/1357020011819368448>. Twitter.

Donkey Kong. (1981). Nintendo.

Dubbelman, T. (2016). *Narrative Game Mechanics*. Viitattu 7.5.2021. [https://www.researchgate.net/profile/Teun-Dubbelman/publication/309365249\\_Narrative\\_Game\\_Mechanics/links/5a0eb72f0f7e9b7d4dba7543/Narrative-Game-Mechanics.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Teun-Dubbelman/publication/309365249_Narrative_Game_Mechanics/links/5a0eb72f0f7e9b7d4dba7543/Narrative-Game-Mechanics.pdf).

Eldhari, M.P. (2018). *Re-Tellings: The Fourth Layer of Narrative as an Instrument for Critique*. Teoksessa Rouse, R., Koenitz, H. & Haahr, M. (toim.) *Interactive Storytelling*. (65–78). <https://www.springer.com/gp/book/9783030040277>.

Evolytes. (2020a). Evolytes.

Evolytes. (2020b). *Evolytes-sivuston käyttäjätilin dashboard-osio*. Viitattu 14.5.2021. <https://www.evolytes.com/platform/dash>.

Fallout 4. (2015). Bethesda Softworks.

Graft, K. (2015). *Letting go of quest-obsession, and soaking in the world of Fallout 4*. Viitattu 13.5.2021. [https://www.gamasutra.com/blogs/KrisGraft/20151110/259046/Letting\\_go\\_of\\_questobsession\\_and\\_soaking\\_in\\_the\\_world\\_of\\_Fallout\\_4.php](https://www.gamasutra.com/blogs/KrisGraft/20151110/259046/Letting_go_of_questobsession_and_soaking_in_the_world_of_Fallout_4.php).

Hancock, H. (2002). Better Game Design Through Cutscenes. Viitattu 13.5.2021. [https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better\\_game\\_design\\_through\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php).

Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Viitattu 16.4.2021. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

Hunicke, R., LeBlanc, M & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Viitattu 10.5.2021. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.

Juul, J. (1999). *A Clash between Game and Narrative*. Viitattu 12.5.2021. <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>.

Koenitz, H. (2018a). *What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms*. Viitattu 30.4.2021. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/4/51>.

Koenitz, H. (2018b). Narrative in Video Games. Teoksessa Newton L. (toim.) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. (1-9). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9\\_154-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1).

Koenitz, H; Pastena, A; Jansen, D; Lint, B. & Moss, A. (2018). *The Myth of 'Universal' Narrative Models*. Teoksessa Rouse, R., Koenitz, H. & Haahr, M. (toim.) *Interactive Storytelling*. (107–120). <https://www.springer.com/gp/book/9783030040277>.

Kokkonen, L. (2018). *Estetiikka hyötypeleissä ja pelillistämässä*. Viitattu 10.5.2021. <https://nordicedu.com/blogi/estetiikka-hyotypeleissa-ja-pelillistamisessa>.

Korhonen, E., Gibbons, B., MacAskill, K., Ingold, J. & Francis, F. (2020). *Narrative Design - Building stories in an interactive environment*. Viitattu 13.5.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=OTIkRle54Mc>.

McGill, K.M. (2018). *Narrative Game Mechanics and Interactive Fiction*. Teoksessa Rouse, R., Koenitz, H. & Haahr, M. (toim.) *Interactive Storytelling*. (289–292). <https://www.springer.com/gp/book/9783030040277>.

Mutazione. (2019). Die Gute Fabrik.

Narrative. (2021). Merriam-Webster.com -sanakirja. Viitattu 14.5.2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/narrative>.

Nicklin, H. (2020). *Kill the Hero, Save the (Narrative) World*. Viitattu 10.5.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=oTOPz4fJ3WM>. Game Developers Conference.

Roth, C., Nuenen, T. & Koenitz, H. (2018). *Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox*. Teoksessa Rouse, R., Koenitz, H. & Haahr, M. (toim.) *Interactive Storytelling*. (93–106). <https://www.springer.com/gp/book/9783030040277>.

Schell, J. (2018). *The Nature of Order in Game Narrative*. Viitattu 13.5.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=E-qnXNUSUMA>. Game Developers Conference.

Schut, K. (2003). *Technology tells a tale: digital games and narrative*. Viitattu 12.5.2021. <http://www.digra.org/digital-library/publications/technology-tells-a-tale-digital-games-and-narrative/>. DiGRA International Conference: Level Up.

Seraphine, F. (2016). *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?* Viitattu 16.4.2021. [https://www.researchgate.net/publication/307569310\\_Ludonarrative\\_Dissonance\\_Is\\_Storytelling\\_About\\_Reaching\\_Harmony](https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony).

Shirou, K. (2021). *How to Go from "Aspiring" to "Narrative Designer"*. Viitattu 29.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=jr9GAjUiNUM>. LudoNarraCon.

Steward, B. (2015). *Environmental Storytelling*. Viitattu 13.5.2021. [https://www.gamasutra.com/blogs/BartStewart/20151112/259159/Environmental\\_Storytelling.php](https://www.gamasutra.com/blogs/BartStewart/20151112/259159/Environmental_Storytelling.php). Gamasutra.

Taarluoto, T. (2011). *Interaktiivisia elokuvia kääntämässä – Tekstittämiskonventiot videopelien välinäytöksissä*. Viitattu 13.5.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/82466/gradu04978.pdf?sequence=1>.

The Stanley Parable. (2013). Galactic Cafe.