



## **Äänisuunnittelun merkitys videopeleissä**

Olukemi Adeyemi

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Tradenomi

Opinnäytetyö

2024

## Tiivistelmä

<b>Tekijä(t)</b> Olukemi Adeyemi
<b>Tutkinto</b> Tradenomi
<b>Raportin/Opinnäytetyön nimi</b> Äänisuunnittelun merkitys videopeleissä
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 48 + 3
<p>Videopelit muodostuvat monista eri elementeistä, kuten grafiikoista, tarinasta ja pelimekaniikoista. Ääni on myös tärkeä osa pelejä, mutta se jää usein muiden elementtien varjoon. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli osoittaa huomiota peliäänille, ja selvittää hyvän äänisuunnittelun menetelmiä ja käytäntöjä. Tärkeää oli selvittää, miltä hyvä äänisuunnittelu näyttää eri tyyllilajien peleissä, ja mitkä menetelmät ovat toimivia vain tietyissä tyyllilajeissa. Tutkimus on hyödyllinen pelialalla työskenteleville sekä varsinkin pelien äänisuunnittelijoille, ja tunnistamalla peliäänien hyviä ja huonoja menetelmiä voidaan luoda eheämpiä ja rikkaampia videopelikokemuksia.</p> <p>Tutkimukselle olennaisinta oli selvittää modernien pelien äänisuunnittelua niin, että tuloksia voisi hyödyntää tulevissa peliprojekteissa. Tämän vuoksi tutkimus keskittyi viimeisen vuosikymmenen aikana julkaistuihin peleihin. Äänisuunnittelun tutkimus rajattiin myös ainoastaan konsoli- ja tietokonepeleihin, ja esimerkiksi mobiilipelien ääniä ei tutkittu lainkaan alustansa erilaisen luonteen ja äänisuunnittelun tarpeiden vuoksi. Tutkimuksen tietoperusta muodostui videopelien äänisuunnittelua käsittelevistä artikkeleista ja tutkimuksista.</p> <p>Tutkimus toteutettiin keväällä 2024 kvalitatiivisen analyysin muodossa. Tietoperustan pohjalta rakennettiin eri videopelien äänisuunnittelun kategorioita sisältävä taulukko, johon pyrittiin sisällyttämään kaikki olennaiset peliäänien liittyvät osa-alueet. Muodostetun taulukon pääkategoriat ovat ääniefektit, musiikki, ja muu äänisuunnittelu. Tämän jälkeen analysoitiin kolmen valitun videopelin äänisuunnittelua taulukon kohta kohdalta. Analyysin perusteella kyseiset pelit arvioitiin antamalla niille taulukon kohdissa yhdestä viiteen pistettä. Arvioinnista seurannut lopullinen pistemäärä on vain suuntaa antava mittari pelin äänisuunnittelun pätevyydestä. Tärkeämmät tulokset tutkimuksen kannalta ovat äänisuunnittelun kohdat, jotka saivat täydet pisteet, sekä tavat, joilla vähemmän pisteitä saanut kohta voisi parantua.</p> <p>Analyysin tuloksista on voitu havaita tutkituista peleistä hyviä äänisuunnittelun menetelmiä, kuten erilaisia tapoja edesauttaa pelaamista äänillä, toimivan äänellisen ilmapiirin luomisen, ja tehokkaita tapoja käyttää musiikkia pelissä. Tutkimuksesta on tullut myös selväksi, ettei arviointiin tehty taulukko ole täydellinen, ja sitä pitäisi testata suuremmalla määrällä pelejä laajemmilla budjetti- ja tyyllilajieroilla. Taulukko ei ole täysin luotettava äänisuunnittelun mittari, mutta se on kelvollinen yksilöimään äänisuunnittelun tehokkaimpia käytäntöjä ja antamaan suuntaa pelin äänimaailman kokonaisuudesta.</p>
<b>Asiasanat</b> Äänisuunnittelu, videopelit, analyysi, ääniefektit, musiikki

# Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Ääniefektien tehtävät videopeleissä .....	4
3	Taustamusiikki .....	7
4	Videopelin äänisuunnittelun rakennuspalikat .....	10
4.1	Äänisuunnittelun arvioinnin taulukko .....	10
4.2	Tutkittavat pelit .....	13
5	Case 1: Super Smash Bros. Ultimate (2018) .....	15
5.1	Smash Ultimaten Ääniefektit .....	16
5.2	Smash Ultimaten Musiikki .....	20
5.3	Smash Ultimaten Muu Äänisuunnittelu .....	23
5.4	Smash Ultimaten Tulokset .....	24
6	Case 2: Resident Evil 4 Remake (2023) .....	27
6.1	Resident Evil 4 Remaken Ääniefektit .....	28
6.2	Resident Evil 4 Remaken Musiikki .....	32
6.3	Resident Evil 4 Remaken Muu Äänisuunnittelu .....	33
6.4	Resident Evil 4 Remaken Tulokset .....	34
7	Case 3: Overwatch 2 (2022) .....	37
7.1	Overwatch 2:n Ääniefektit .....	38
7.2	Overwatch 2:n Musiikki .....	40
7.3	Overwatch 2:n Muu Äänisuunnittelu .....	42
7.4	Overwatch 2:n Tulokset .....	43
8	Pohdinta .....	44
	Lähteet .....	46
	Liitteet .....	49
	Liite 1. Super Smash Bros. Ultimaten taulukko .....	49
	Liite 2. Resident Evil 4 Remaken taulukko .....	50
	Liite 3. Overwatch 2 taulukko .....	51

# 1 Johdanto

Videopelit ovat jo vuosikymmenien ajan viihdyttäneet kaikenikäisiä ihmisiä ympäri maailmaa. Niissä on monia eri yleisöä kiehtovia elementtejä, kuten grafiikat, tarina ja pelimekaniikat. Yksi näistä elementeistä jää kuitenkin usein pois parrasvaloista, vaikka ilman sen olemassaoloa väittäisin valtaosan peleistä olevan paljon tyhjempiä kokonaisuuksia. Tämä tärkeä elementti on tietenkin ääni.

Ääni on aina ollut keskeisessä roolissa videopeleissä, niin hyppyäänien ja taustamusiikkiin, kuin lyhyiden sävelten ja ambienssin muodossa. Hyvä äänimaailma ja ääniraita ei itsessään ole tarpeeksi pelastamaan peliä, jonka muut osa-alueet vaativat huomista, mutta ilman laadukkaita ääniä hyväkään peli ei välttämättä saavuta todellista potentiaaliaan ja voi olla jopa huono. Äännet kattavat yhden viidestä perusaisteistamme, joten on luonnollista, että pelin äänillä on suuri vaikutus pelikokemukseen. Pelialalle pyrkivänä ja äänisuunnittelusta kiinnostuneena henkilönä aion tässä työssä tutkia, millä tavoin äänellä voidaan vaikuttaa videopelikokemukseen. Opinnäytetyön tavoitteena on siis selvittää peleille ominaiset tärkeimmät ja tehokkaimmat äänisuunnittelun käytännöt, joita noudattamalla eri pelien äänimaailmoista saataisiin pelikokemusta rikastavia kokonaisuuksia. Peliteollisuuden kehittyessä vuosi vuodelta myös pelien äänisuunnittelun tarpeet muuttuvat, jonka vuoksi äänisuunnittelun tarpeita ja käytäntöjä on erittäin tärkeää tutkia säännöllisesti. Näin voidaan auttaa muita mahdollisia äänisuunnittelijoita parantamaan peliääniiään ja -musiikkejaan sekä mahdollisesti innovoimaan keksimällä uusia tapoja, joilla ääntä voidaan käyttää.

Tämä opinnäytetyö on jatkoa 2023 tekemääni tutkimukseen, jossa tutkin ja pohdin videopelien äänisuunnittelun käytäntöjä käyttäen tutkimuskohteena Super Smash Bros Ultimate -peliä, joka on vuonna 2018 julkaistu tappelupeli Nintendo Switch-konsolille. Kyseessä oli vain yksi peli, ja erilaisia pelityylilajeja on niin monta, että koin tutkimuksen laajentamisen olevan hyödyllistä. Erityyppisillä peleillä on eri tavoitteita, jonka vuoksi niillä on myös tarpeita erilaisille äänille ja käytännöille. Tutkin nyt siis pelien äänisuunnittelua useamman pelityypin näkökulmasta, ja selvitän, mitkä hyvät ja huonot käytännöt ovat yhtenäisiä pelien kesken, ja mitä tyyllilajeille ainutlaatuisia äänen käyttötapoja on. Tutkimusmenetelmänä käytän kvalitatiivista analyysiä, joka perustuu erilaisiin peliääniä koskeviin artikkeleihin ja valitsemieni tutkimuskohteiden pelaamiseen äänisuunnittelijan näkökulmasta. Tietoperusta sisältää samat lähteet kuin aikaisempi tutkimukseni, mutta tulen myös etsimään uudempia verkkoartikkeleja ja tutkimuksia. Edellisen tutkimukseni lukeminen ei ole kuitenkaan välttämätöntä tätä tutkimusta varten. Yritän myös luoda tietoperustan pohjalta mahdollisimman tarkan taulukon, jota voi käyttää mahdollisimman monen eri pelin äänisuunnittelun arvostelemiseen tyyllilajista riippumatta. Taulukko tulee sisältämään eri kriteereitä, joiden perusteella arvioin pelin äänisuunnittelun pätevyyden.

Äänisuunnittelusta puhuessani keskityn pitkälti pelin ääniefekteihin ja taustamusiikkiin ja siihen, millä tavoin ja missä asiayhteyksissä niitä implementoidaan. Taustamusiikilla tarkoitetaan kaikkea musiikkia, joka soi pelin taustalla, joko itse pelinäköymässä tai vaikkapa valikoissa. Se voi olla joko melodista ja rytmistä, ”normaalia” musiikkia, tai ambienttia tunnelmaa luovaa äänimaailmaa, jolla ei ole selkeää rytmiä tai melodiaa (Davis 2021).

Ääniefekteillä taas tarkoitetaan kaikkea ääntä, jonka tarkoitus on toimia äänimuotoisena palautteena siitä, mitä pelissä tapahtuu. Siihen kuuluu esimerkiksi pelihahmon tuottamat äänet, kuten hyppyääni, kävelyääni tai tavaran keräysääni, ja pelin valikkojen äänet, kuten napin valitseminen ja painaminen. Pelit ovat täynnä ääniefektejä, ja jokaiselle pelin toiminnalle ja vuorovaikutukselle voi olla oma sellainen. Ääniefektit voivat olla tietokoneella tehtyjä, mutta yleistä on myös käyttää ns. foley-ääntä, joka on tapa äänittää realistisia ääniä käyttäen erilaisia jokapäiväisiä esineitä tai asioita (Alawi 2023).

Äänisuunnittelun käytännöllä on myös pieniä eroavaisuuksia pelialustojen välillä. Koska pelejä voidaan pelata eri alustoilla, kuten pelikonsolilla, tietokoneella tai mobiililaitteella, tulee äänisuunnittelun ottaa huomioon kyseisen alustan omia käyttötapoja ja rajoitteita. Vaikka äänen käytön peruseriaatteet voivat olla laajalti samat, pitää niiden olla silti soveltuvia omiin konteksteihinsä, kuin myös muidenkin pelien elementtien. Esimerkiksi mobiilipeleissä voi olla hyvä yrittää tehdä pelistä mahdollisimman pelattava ilman ääniä tai vähintään tehdä äänimaailmasta mahdollisimman yksinkertainen, sillä ihmiset pelaavat niitä useasti julkisilla paikoilla eivätkä välttämättä tahdo jakaa peliäänään muun maailman kanssa. VR- eli virtuaalisen todellisuuden peleissä taas voi olla tärkeämpää keskittyä äänen sijaintiin, jotta pelaajasta oikeasti tuntuu, että hän on pelimaailmassa. Tulen kuitenkin itse keskittymään eniten konsoli- ja tietokonepeleihin, ja täten rajaan pois alustakohtaisen äänisuunnittelun vaikutukset.

Tutkimuksesta rajataan pois kaikki tarkempi syventyminen muihin pelin osa-alueisiin, mutta saatan pintapuoleisesti selittää niitä, jos tarve ilmaantuu. En tule myöskään sen kummemmin käsittelemään itse musiikin teoriaa. Toki tulen varmasti mainitsemaan joitain musiikillisia termejä, ja ehkä selittämään yksinkertaisesti, miksi musiikki sopii johonkin tiettyyn tilanteeseen, mutta lähtökohtaisesti tutkin enemmän erilaisia tapoja käyttää ääntä ja musiikkia, kuin itse musiikin ja äänen rakennetta. Rajaan äänisuunnittelun ainoastaan videopeleihin, vaikka joissain määrin samankaltaista äänisuunnittelua voidaan käyttää muissakin medioissa. Esimerkiksi elokuvien äänisuunnittelu rajautuu siis pois. Vaikka äänestä on kyse, en tule niinkään käsittelemään ääninäyttelyä ja dialogia peleissä, sillä uskon sen olevan oma aihealueensa. Ääninäyttelyä saatetaan kuitenkin käyttää jossain määrin esimerkiksi ääniefekteihin, jolloin siitä tulee asiaankuuluva tähän tutkimukseen. Samalla

peliaänten historia sekä teknologialliset rajoitukset ja kehitykset jäävät pois tästä opinnäytetyöstä. Huomioin opinnäytetyössäni myös lyhyesti saavutettavuutta äänisuunnittelun näkökulmasta.

## 2 Ääniefektien tehtävät videopeleissä

Oli kyse mistä tahansa median muodosta, äänisuunnittelun tehtävä on pohjimmiltaan sama: tuoda teokseen realismia, immersiota ja uskottavuutta, sekä tehostamaan sen visuaalisia elementtejä. Ääni toimii tarinankerronta työkaluna käsi kädessä muiden osa-alueiden kanssa, ja äänisuunnittelijan tehtävänä onkin luoda äänimaailma, joka on sopiva ja yhtenäinen projektin kanssa. Äänisuunnittelu videopeleissä eroaa kuitenkin suuresti muista medioista yhdellä tärkeällä tavalla. Pelit ovat interaktiivisia. Pelaaja siis itse päättää, mitä pelissä tekee, jolloin pelin äänimaailman on oltava monipuolinen ja sopiva jokaiseen toimintoon tilanteeseen, mistä pelaaja voi löytää itsensä. (Tyler 2023.)

Pelit käyttävät ääniefektejä toimimaan äänimerkkeinä ja äänellisenä palautteena, joka on olennaista viestintää pelaajalle siitä, mitä on tapahtunut tai tulee tapahtumaan (Sonic Minds 2023). Ne ovat myös siksi täydellinen tapa tehostaa pelaamista, että ihminen reagoi nopeammin ääniin kuin visuaalisiin elementteihin (Shelton & Kumar 2010). Äänen tärkeyden pelissä voi helposti huomata pelaamalla äänit pois päältä (Tyler 2023). Sen lisäksi, että menettää pelin musiikillisen tunnelman ja tarinankerronnan, voi jopa itse pelaaminen tuntua vaikeammalta. Yhtäkkiä äänit eivät olekaan tukemassa sitä, mitä ruudulla tapahtuu, ja voi tuntua oudolta hypätä tai ampua aseella ilman ääntä. Ääntä voidaan myös käyttää monella tapaa niin, että se on sidottuna pelin pelattavuuteen, jolloin pelin pelaaminen voi olla jopa mahdotonta ilman ääniä. Äärimmäinen esimerkki tästä on rytmipelit, jossa musiikki on keskeisin osa peliä, mutta se pätee moniin muihinkin peleihin.

Videopelin täytyy olla uskottava, jotta sen maailmaan voi todella immersoitua. Ääniefektit ovat erittäin suuressa roolissa tämän uskottavuuden luomisessa. (Native Instruments 2022.) Se ei välttämättä tarkoita, että jokaisen äänen tulee olla realistinen, mutta sen täytyy olla pelille sopiva. Realistisemmassa pelissä realistiset äänit ovat toivottuja, kun taas epärealistisemmalle piirrosmaisemmalle pelille tulisi tehdä vastaavan hullunkuriset äänit. Joka tapauksessa äänen täytyy olla pelissä antamassa palautetta ruudulla tapahtuvista asioista. Jos pelissä tapahtuu räjähdys, josta ei lähde ääntä, pelaajan immersio varmasti rikkoutuu, ja hänelle herää kysymyksiä ja hämmennystä (Tyler 2023).

Videopeleissä on ollut ääniä jo 1970-luvusta lähtien, jolloin niitä käytettiin esimerkiksi Pong-pelissä. Peli on hyvin yksinkertainen pöytätennistä muistuttava kokoelma pikseleitä, jossa kaksi mailaa lyö palloa toisilleen. Sen äänit olivat vain yksinkertaisia eritasoisia piippauksia, jotka soivat pallon osuessa mailaan tai mennessään sen ohi. (Scarratt 2018.) Teknologia ja peliäänit ovat kehittyneet Pong-ajoista jo huomattavasti, mutta äänen tärkeys oli huomattavissa jo silloin.

Ääniefekteillä voidaan luoda myös ambienssia eli äänellistä ilmapiiriä, joka immersoi pelaajaa peliin entistä enemmän. Jos pelimaailmaan sijoitetaan kontekstiin sopivia ääniä, kuten luonnossa lintujen laulua ja kaupungin kaduilla kaupungin ääniä kuten autojen hurinaa ja ihmisten puhetta, tulee pelimaailmasta pelaajalle heti uskottavampi. Hyvä ja tilanteeseen sopiva ambienssi on parhaita tapoja luoda pelille toivottu ilmapiiri. (Porokh 2023.)

Astetta korkeammalla ambienssista on dynaaminen äänimaailma, joka tarkoittaa äänimaailmaa, joka muuttuu erilaisten ympäristötekijöiden sekä pelaajan valintojen ja tekojen mukaan. Esimerkiksi eri sijainneilla tulisi olla niille omaiset äänet. Lisäksi sijainnin äänimaailman tehostamiseksi voidaan lisätä muitakin efektejä tekemään siitä uskottavamman. Jos pelaaja on luolassa, kaikuefektin lisääminen kaikkiin ääniin voi olla vaikuttavaa ja realistista, ja jos pelaaja on taas veden alla, voisivat äänet olla vaimeampia. (Gupta 2023.) Samoin jos pelissä on dynaamisesti muuttuva päiväsaika ja sää, tulisi pelin äänimaailman muuttua niiden mukaan. Pelkästään jo pelihahmon askelista voisi keksiä lukuisia eri ääniä riippuen siitä, missä pelaaja kävelee. Oli kyse nurmikosta, kivitiestä tai hiekkatiestä pelaaja olettaa niillä kävelemisen tuottavan eri ääniä, joten pelin tulisi vastata näitä odotuksia. Samoin, jos pelaaja kävelee vesilammikon päältä, hän odottaa jonkinlaista molskahdusääntä. (Alawi 2023.)

Videopeligenre, jossa hyvä äänisuunnittelu on erityisen tärkeää, on kauhupelit. Kauhupeli voi olla erityisen pelottava, jos sen äänimaailma onnistuu viemään pelaajan pelin sisään. Hylätyn talon nartisevat seinät ja lattia, kaukaisten torakoiden kävely, tuulen humina ja kammoa nostava ambienssi, kokonaisuudessaan kaikki nämä voivat luoda erittäin pelottavan ja uskottavan ympäristön pelaajalle. Toisinaan kauhupeli voi olla myös paljon vähemmän pelottava, jos sen äänisuunnittelu on puutteellinen. Aivan toisenlaisessa pelissä kuten ajopelissä taas voi olla erittäin tärkeää saada auton moottori kuulostamaan hyvältä, jotta pelaaja voi oikeasti uskoa ajavansa huippunopeudella. (Native Instruments 2022.)

Peleissä voi myös olla niille uniikkeja ääniä, jotka eivät perustu todellisuuteen, mutta parantavat pelikokemusta päivänselvästi. Esimerkiksi The Legend of Zelda -pelin 8 nuottia pitkä melodia, joka soi aina kun pelaaja ratkoo jonkun pulman, on todella yksinkertainen mutta toimiva tapa sekä palkita pelaajaa, että viestittää tämän pelanneen oikein (Native Instruments 2022). Yleensä peleissä on myös joku ääni, kun pelaaja kerää tietyn esineen. Esimerkiksi Super Mario Bros. -pelissä on erilliset äänet kolikon keräämiselle ja sienien keräämiselle. Kaikki tämän tapaiset äänet antavat pelaajalle pienen äänellisen palkinnon, joka rohkaisee pelaajaa tekemään samaa enemmän. Tämä idea huipentuu pelien erilaisissa fanfaareissa, jotka ovat yleensä iloisia, voittoa merkitseviä melodioita, jotka soivat, kun pelaaja läpäisee kentän tai voittaa ottelun.



Koska pelaajan kannalta peleissä olisi hyvä olla äänellinen palaute lähes kaikelle ruudulla tapahtuvalle, voi niissä olla ääniä myös toiminnoille, joista ei oikeassa elämässä lähtisikään kovinkaan paljoa ääntä. Nämä äänet eivät myöskään välttämättä perustu todellisuuteen, joten pelaajan täytyy itse pelaamisen kautta oppia äänen merkitys (Ng & Nesbitt 2013). Esimerkiksi hyppyääni on tällainen. Jossain pelissä hyppyääni voi olla vain pelihahmon ärähdys, ja taas pelissä, jossa ei ole ääninäyttelyä se voi olla jokin tietokoneella tehty ääni, kuten Super Mario Bros:in nouseva hyppyääni.

Pelin äänet herättävät pelaajassa monenlaisia tunteita, mutta yhtä tunnetta ne eivät saisi aiheuttaa: Ärsytystä. On erittäin tärkeää, etteivät ääniefektit ole ärsyttäviä, varsinkin jos kyseessä on useasti toistuva ääni. Tämänlainen huono äänisuunnittelu saa vain pelaajan haluamaan laittaa äänet pois päältä kokonaan. (Byrd 2015.) Keksin itse esimerkkinä tästä vaikkapa vanhemmat The Legend of Zelda -pelit, joissa alkaa ärsyttävä loputon piipitys, kun pelaajalla on elämät vähissä. Äänen tarkoitus on varmaankin varoittaa ja motivoida pelaajaa hankkimaan lisää elämiä, jolloin ääni loppuu, mutta suurin tunne mitä ääni saa aikaan on vain ärsytys. Sanoisin kyseisissä peleissä kaiken kaikkiaan olevan erittäin hyvää äänisuunnittelua, mutta tässä yhdessä alueessa ne eivät onnistuneet.

Ääniä voidaan myös sijoittaa tilaan ja luoda niin sanottuja 3D äänimaailmoja. Luonnollisesti mitä kauempana ääntä tuottava asia on, sen hiljaisempi äänen tulisi olla, ja samalla tavalla lähellä olevat asiat tulisi olla kovempiäänisiä. Näin pelaaja pystyy äänen avulla navigoimaan peliä, ja varautumaan esimerkiksi lähestyviin vihollisiin askelten äänien perusteella. (Juegoodmin 2023) Tilaääni toimii tietysti parhaiten, kun sen rinnalla käytetään sopivaa tilääni teknologiaa, kuten kuulokkeita tai surround-kaiuttimia. Näitä hyödyntämällä pelaaja voi saada vielä syventävämmän ja realistisen pelikokemuksen, jos 3D äänimaailma on luotu tarpeeksi hyvin (Gupta 2023). Kyseinen teknologia ei ole kuitenkaan valtaosalla pelaajakunnasta käytettävissä, jonka vuoksi pelin pitäisi olla täysin pelattavissa myös ilman niitä.

### 3 Taustamusiikki

Yleiseen äänimaailmaan verrattuna musiikilla on peleissä hieman eri rooli. Musiikki on väline, jolla voidaan vaikuttaa syvästi ihmisen tunteisiin, ja jolla voidaan asettaa haluttu tunnelma (Anara Publishing 2018). Videopelimusiikin säveltäjä Grant Kirkhope sanoikin haastattelussa (Beck 2020), että kuvat kertovat tarinan, ja musiikki kertoo mitä pitäisi tuntea. Musiikki on usein se elementti, joka tekee pelistä ikimuistoisen, immersoivan kokemuksen.

Esimerkiksi seikkailupelissä oleva musiikki voi olla sankarillista ja rohkaisevaa, jolloin musiikki ikään kuin työntää ja motivoi pelaajaa menemään eteenpäin. Intensiivinen ja painostava musiikki voi taas saada pelaajan olemaan varuillaan ja pelaamaan varovaisemmin, jos vastaava kohta pelistä on erityisen haastava. Musiikki voi myös tehostaa surun tai ilon tunteita pelin valmiiksi surullisissa tai iloisissa kohdissa. Musiikin mahdollisuudet ovat loputtomia, ja sitä voidaan käyttää peleissä useaan tarkoitukseen. Celeste nimisessä tasohyppelypelissä musiikkia on käytetty ammattimaisesti herättämään tunteita pelaajassa. Peli on suunnitellusti todella vaikea, ja pelaaja tulee luultavasti kuolemaan pelin aikana satoja, ellei jopa tuhansia kertoja. Pelin säveltäjä Lena Raine kertoi (Beck 2020), että tämän takia hän tarkoituksella sävelsi pelin kenttiin rohkaisevaa ja nousevaa musiikkia, joka saa pelaajan takaisin jaloilleen ja motivoi yrittämään uudelleen. Aivan kuin musiikki sanoisi ”Sinä pystyt siihen”, ilman yhtäkään sanaa.

Musiikillisessa tarinankerronnassa erittäin tehokas käytäntö on niin sanottu leitmotif eli johtoaihe. Johtoaiheet ovat melodioita tai ideoita musiikissa, jotka liittyvät johonkin yhteen asiayhteyteen, mutta niitä voidaan käyttää monilla eri tavoilla. Johtoaiheita voi olla lukuisia, ja ne voivat liittyä eri teemoihin, tilanteisiin tai muihin konteksteihin. Hyvä esimerkki tästä voisi olla hahmojen teemamusiikit. Pelin hahmoilla voi olla oma johtoaihe, joka esiintyy tarinallisesti eri musiikkikappaleissa pelin aikana. Saman hahmon johtoaihe voi soida laidasta laitaan eri tunteita herättävissä kappaleissa ja tilanteissa. Kun pelaaja kuulee johtoaiheen, hän pystyy kappaleesta riippumatta tunnistamaan, että musiikki kertoo tarinaa juuri tietyistä hahmosta, jonka melodia soi. (Gupta 2023.)

Peleissä voidaan myös tilanteen mukaan käyttää musiikkia, jossa on riitasointuisia ja ahdistavia ääniä, joka on tarkoituksella suunniteltu kuulostamaan epämiellyttävältä. Tämä on tehokas tapal lisätä pelkoa ja hermostuneisuutta pelaajassa esimerkiksi kauhupeleissä. (Gupta 2023.)

Musiikki voi myös varoittaa pelaajaa ja kertoa, mitä tämän tulisi tehdä. Super Mario Bros. -pelissä musiikki nopeutuu huomattavasti, kun aikaa on enää vähän jäljellä, jolloin se viestittää pelaajalle, että nyt pitää kiirehtiä. (Tukeya 2011.) Samassa pelissä pelaajan kerättyä tähtiesineen, pelaaja muuttuu kuolemattomaksi, jolloin hän voi vain kosketuksella kukistaa minkä vain vihollisen. Tämän kuolemattoman tilan kyljessä soi energinen ja ikoninen musiikki, joka ilmaisee pelaajalle, että voi

vain juosta eteenpäin ilman että huolehtii kuolemisen. Mario Kart -peleissä, joka on Super Mario -peleihin perustuva moninpeli ajopeli, saman tähtiesineen musiikki taas varoittaa muita pelaajia siitä, että joku kuolematon kuski on lähellä, jolloin pelaajien täytyy varoa häneen törmäämistä.

Hyvin yksinkertainen tapa peleille viedä pelaaja maailmaansa on käyttää pelin ympäristöön sopivaa musiikkia, joka vastaa sitä, mitä ruudulla tapahtuu (Tukeva 2011). Peleissä voi usein olla erilaisia teemoja kentissä, kuten metsä-, aavikko-, jää-, tai merenalaisia kenttiä. Loogisesti näille kentillä tulee myös olla teemaa vastaavat kappaleet, jotka käyttävät niitä muistuttavia instrumentteja ja musiikkityylejä. Aavikkokentän musiikki voi koostua esimerkiksi eri Lähi-idän ja Pohjois-Afrikan paikallisista soittimista, jotka usein tulevat mieleen, kun ajattelee aavikkoja. Toisissa teemoissa, kuten merenalaisissa kentissä säveltäjät tarvitsevat vähän enemmän luovuutta, koska harvemmin mitään tiettyjä soittimia yhdistetään yksimielisesti siihen. Donkey Kong Country -pelin vesikentässä oleva kappale "Aquatic Ambience" on yksi tunnetuimmista onnistuneista vesikenttä kappaleista peleissä. Pelin säveltäjä David Wise onnistui viidessä viikossa muodostamaan kauniin ja rauhoittavan kappaleen, joka kuulostaa syvällä veden alla olevalta kaikuvalla ambienssilla (Battaglia 2022).

Dynaamisuus ja interaktiivisuus ovat ehkä suurin tapa, jolla pelimusiikki eroaa muusta musiikista. Koska pelaaja itse päättää, mihin menee ja mitä tekee, musiikin tulee pysyä perässä, ja muuttua luonnollisesti. Tämä voi usein olla haaste säveltäjille, mutta ongelmaan on löydetty lukuisia ratkaisuja vuosien varrella. Yksi näistä on ns. monikerroksinen musiikki, joka on yksinkertaisuudessaan sama kappale, joka on sävelletty eri instrumenteilla ja intensiivisyydellä. Kun pelissä on rauhallinen kohta, on myös musiikki vastaavasti rauhallinen, mutta kun ruudulle tulee toimintaa, kuten esimerkiksi vihollisia, kappaleeseen voi tulla mukaan nopeat rummut ja kitara nostamaan jännitystä. (Tukeva 2011.) Monet pelit käyttävät tätä ratkaisua, kuten esimerkiksi strategia roolipeli Fire Emblem Awakening. Pelissä siirretään sotilaita kartalla, jolloin yleensä soi rauhallisempi versio kentän kappaleesta. Kun pelaaja siirtää hahmon vihollisen lähelle, ja taistelu alkaa, muuttuu sama kappale rajummaksi tuoden mukanaan räväkät lyömäsoittimet, nopeammin soittavat jousisoittimet sekä energiset torvet. Suuri osa peleistä ei kuitenkaan tarvitse edes näin kehittynyttä ratkaisua, vaan kaksi eri kappaletta voidaan vain säveltää niin, että niiden välinen vaihdos kuulostaa luonnolliselta, vaikka tämä voikin olla hieman hankalampaa.

Vaikka musiikki on erittäin voimakas tapa herättää pelaajassa tunteita, samalla tavoin hyvin käytetty hiljaisuus voi olla erittäin tehokasta pelaajan tunteiden herättämisessä. Riippuen siitä, miten hiljaisuutta käytetään, se voi olla joko huolestuttavaa tai ajatuksia herättävää. Hiljaisuudella voidaan luoda jännitystä, joka voi esimerkiksi kauhupelissä saada pelaajan varautumaan ennen pelottavaa kohtaa. Jos pelin äänet yhtäkkiä hiljenevät, niin hiljaisuuden ja äänen kontrasti voi luoda

pelaajassa rauhattomuutta. (Gupta 2023.) Toisinaan esimerkiksi taistelukohtauksen jälkeen musiikin loppuminen voi merkitä pelaajalle rauhaa ja turvaa.

Yksi tärkeä asia pitää mielessä, kun tekee pelimusiikkia, on kappaleen nopeus eli tempo. Tempon tulisi vastata sen pelin kohdan tunnelmaa ja tarkoitusta. (Sakurai 2022, 0:20-0:42 min.) Hidastempoinen kappale voisi esimerkiksi sopia johonkin rauhalliseen kohtaan pelissä, kun taas nopeatempoinen esimerkiksi taistelukohtaukseen. Super Smash Bros Ultimate -pelin ohjaaja Masahiro Sakurai puhui Youtube-kanavallaan tästä. Kyseessä on tappelupeli, jossa kuuluisat pelihahmot tappelevat toisiaan vastaan. Sakurai (2022, 1:14-1:32 min.) joutui ottamaan hahmojen alkuperäisistä peleistä musiikkia, joka ei välttämättä ollut tappelupelille sopivaa, ja nostamaan niiden tempoa uusissa sovituksissa, jotta ne sopisivat paremmin pelin nopeaan menoon. Kappaleen tempolla on myös vaikutuksia ihmisen kehoon, ja esimerkiksi nopea tempo nostaa sydämensykkettä, kun taas rauhallinen musiikki laskee sitä (Rihkanen 2020). Koska musiikilla on niin paljon erilaisia vaikutuksia ihmiskehoon, tulisi kappaleen tempo valita huolellisesti, jotta se aiheuttaa pelaajassa toivotun reaktion.

Pelimusiikin äänenvoimakkuuden pitäisi olla sopiva, ettei se varjosta pelin muita ääniä (Alawi 2023). Harmillisen yleinen ongelma peleissä on välianimaatiot, joissa hahmot puhuvat toisilleen, mutta musiikki on niin kovalla, ettei ääninäyttelystä saa mitään selvää.

Kaikki edellä mainittu on loppujen lopuksi vain todella pieni osa videopelin äänimaailmaa. Ala on kehittynyt vuosien varrella niin paljon, että eri tapoja käyttää ääntä ja musiikkia on enemmän kuin voisi listata. Ja mikä parasta, äänisuunnittelu peleissä kehittyy koko ajan.

## 4 Videopelin äänisuunnittelun rakennuspalikat

Videopelin äänimaailmaa suunnitellessa on paljon asioita, joita pitää mielessä ja ottaa huomioon, jos haluaa luoda pelaajalle nautinnollisen kokemuksen. Tämän tutkimuksen tarkoitus on selvittää vastaukset seuraaviin kysymyksiin: mitkä ovat tärkeimmät ja tehokkaimmat käytännöt videopelin äänisuunnittelussa, ja miten peliäänisuunnittelun käytännöt eroavat eri tyyllilajien välillä?

### 4.1 Äänisuunnittelun arvioinnin taulukko

Tutkimuksen tutkimusmenetelmä on kvalitatiivinen analyysi eri valitsemieni videopelien äänisuunnittelusta, jota havainnollistetaan taulukolla. Tutkimalla näitä pelejä voidaan konkreettisesti selvittää, miltä hyvä äänisuunnittelu videopelissä näyttää, ja mitä pelit tekevät hyvin tai huonosti. Jos onnistutaan perusteellisesti selvittämään miten yksi peli toteuttaa onnistuneesti äänimaailmansa, voidaan tutkimuksen tuloksia hyödyntää lukuisissa tulevilla projekteissa.

Taulukko (taulukko 1) on laadittu rajaamalla tietoperustan pohjalta kaikki tärkeimmät äänisuunnittelun osa-alueet kategorioihin, ja sijoittamalla niiden alle niihin liittyvät olennaisimmat kokonaisuudet. Jokaisen pelin äänisuunnittelua tarkastellaan tutkimalla juuri näitä valittuja kohtia, jotka arvioidaan asteikolla yhdestä viiteen. Jos peli saa täydet viisi pistettä kohdasta, voidaan ajatella arvioitujen menetelmien täyttävän tutkimuskysymykseen etsittävien vastausten kriteerit. Luonnollisesti myös, mitä enemmän pisteitä peli saa, sen parempi äänisuunnittelu sillä on. Lopullinen pistemäärä ei ole kuitenkaan objektiivinen mittari sen äänisuunnittelun laadusta, ja on vain suuntaa antava. Taulukko on toteutettu Excelillä, ja se on tarkoitettu uudelleenkäytettäväksi aina yksittäisen pelin äänisuunnittelun analyysiin. Siihen merkitään x-merkki kohtaan, joka parhaiten kuvastaa analyysin perusteella todenmukaisinta arvosanaa kyseiselle asiakohdalle.

Uskon tämän kvalitatiivisen analyysin olevan hyvä tutkimusmenetelmä kyseisille tutkimuskysymyksille, sillä videopelin äänisuunnittelua on vaikeaa arvioida objektiivisesti. Jakamalla äänisuunnittelun elementit osiin, ja lopuksi katsoen osien muodostamaa kokonaisuutta, voidaan saada tarkempi kuva siitä, kuinka hyvä äänisuunnittelu pelissä on.

Taulukossa on jaettu äänisuunnittelun osa-alueet ääniefekteihin, musiikkiin, ja muuhun audioon, jotta yksittäisiä aiheita voidaan tarkastella helpommin. Siinä on yhteensä 20 kohtaa, joka tarkoittaa pelin äänisuunnittelun maksimipistemäärän olevan 100 pistettä. Pisteytys toimii niin, että kolme pistettä toimii keskivertona. Jos peli saa kohdasta vähemmän kuin kolme pistettä, on se toteuttanut äänisuunnittelun kohdan keskivertoa huonommin. Kohdasta yli kolme pistettä saadessaan peli on onnistunut erityisen hyvin. Jos peli ei sisällä tutkittavaa kohtaa lainkaan, pisteytetään se sen

mukaan, kuinka paljon peli voisi hyötyä sen implementoinnista, saaden sitä vähemmän pisteitä, mitä enemmän peli tarvitsisi kyseistä ääntä.

Taulukko 1. Äänisuunnittelun arviointiin käytettävä taulukko.

Äänisuunnittelu Pelissä X	1	2	3	4	5
1 - ÄÄNIEFEKTIT					
1.1 - Äänimaailman sopivuus					
1.2 - Äänellinen palaute					
1.3 - Äänet pelaamisen tukena					
1.4 - Äänien omalaatuisuus					
1.5 - Äänimaailman luoma ilmapiiri					
1.6 - Äänimaailman dynaamisuus					
1.7 - Tilaääni					
1.8 - Ääniefektien käyttö					
1.9 - Ääniefektien laatu					
				Yhteensä	
2 - MUSIIKKI					
2.1 - Musiikin sopivuus tyylilajiin					
2.2 - Musiikin sopivuus pelitilanteisiin					
2.3 - Musiikillinen tarinankerronta					
2.4 - Musiikillinen viestintä pelaajalle					
2.5 - Musiikin dynaamisuus					
2.6 - Musiikin omalaatuisuus					
2.7 - Musiikin monipuolisuus					
				Yhteensä	
3 - MUU AUDIO					
3.1 - Äänenvoimakkuus					
3.2 - Ääninäyttely					
3.3 - Ääniasetukset					
3.4 - Uniikki äänen käyttö					
				Yhteensä	
				Yhteensä	

Valitsin taulukon kohdat tarkasti ottaen huomioon kaiken tiedon, jota tietoperustassa esittelin. Seuraavaksi avaan kaikki valitsemani äänisuunnittelun kohdat:

- 1.1 - Äänimaailman sopivuus: Kattaa sen, kuinka hyvin pelin äänet sopivat kyseiseen peliin ja sen tyyliin. Tuntuvatko äänet luonnolliselta osalta pelimaailmaa, vai sisältääkö peli ääniä, jotka eivät kuulu joukkoon?
- 1.2 - Äänellinen palaute: Kuinka hyvin peli antaa äänellistä palautetta ruudulla tapahtuvista asioista? Tuntuuko asioiden teko pelissä luonnolliselta, vai onko tekojen ja äänien välillä häiritseviä eroavaisuuksia? Esimerkiksi kävely, lyönti, hyppy ja räjähdysäänet, mutta oikeastaan jokainen vuorovaikutus pelissä tarvitsee sopivan äänen.
- 1.3 - Äänet pelaamisen tukena: Tämä kohta sisältää pelaamista auttavan äänisuunnittelun, johon kuuluu esimerkiksi äänimerkit, jotka ilmoittavat pelaajalle tärkeistä asioista. Nämä äänet voivat olla joko osa pelimaailmaa, kuten vihollisen tuottamat äänet, tai pelimaailman ulkopuolella, kuten äänimerkki siitä, että pelaajan elämät ovat lopussa.
- 1.4 - Äänien omalaatuisuus: Kuinka omalaatuisia ja muistettavia pelin äänet ovat? Omalaatuiset äänet omaavan pelin ääniefektit voi tunnistaa helposti myös pelin ulkopuolella, ja lisäävät samalla koko pelin muistettavuutta. Toisinaan geneeriset äänet eivät erotu joukosta, eivätkä tuo pelille mitään ylimääräistä.
- 1.5 - Äänimaailman luoma ilmapiiri: Kuinka hyvin pelin äänimaailma tehostaa sille tarkoitettua ilmapiiriä? Tuottavatko äänet pelaajassa toivottuja tunteita, ja lisäävätkö ne immersiota?
- 1.6 - Äänimaailman dynaamisuus: Kuinka hyvin pelin äänimaailma muuttuu pelaajan tekojen, sijainnin, sekä pelimaailman muutosten kanssa?
- 1.7 - Tilaääni: Kuinka hyvin peli käyttää hyväkseen äänien eri äänenvoimakkuuksia ja sijainteja viestittämään pelaajalle pelimaailmasta?
- 1.8 - Ääniefektien käyttö: Missä tilanteissa ja kuinka usein ääniä käytetään? Mikä tahansa ääni voi muuttua ärsyttäväksi, jos sitä toistetaan liikaa, joten tämä kohta selvittää, kuinka hyvin peli välttää äänien liiallisen toiston.
- 1.9 - Ääniefektien laatu: Kuulostavatko itse ääniefektit hyvältä? Ovatko ne tyydyttäviä ja tunnistettavia, vai menevätkö ne enemmän ärsyttävän tai epätyydyttävän puolelle?
- 2.1 - Musiikin sopivuus tyyliin: Sopiiko pelin musiikki sen tyyliin, teemoihin ja haluttuun ilmapiiriin?
- 2.2 - Musiikin sopivuus pelitilanteisiin: Kuinka hyvin pelin musiikit sopivat sen eri tilanteisiin, kuten eri kenttiin, maailmoin, taisteluihin yms.?
- 2.3 - Musiikillinen tarinankerronta: Kuinka laajasti ja onnistuneesti pelin musiikki kuvastaa kohdauksissa ja pelitilanteissa kuvattua tarinaa, teemoja ja tunteita? Käyttääkö peli johtoaiteita yhdistämään musiikin sen teemoihin ja hahmoin?
- 2.4 - Musiikillinen viestintä pelaajalle: Käytetäänkö musiikkia viestittämään pelaajalle muutoksista pelissä tai pelitilanteissa? Esimerkiksi musiikin nopeutuminen tai vaihtuminen, kun aika on lopussa, tai taistelumusiikin alkaminen, kun vihollinen on lähellä.

- 2.5 - Musiikin dynaamisuus: Muuttuuko musiikki dynaamisesti pelitilanteen mukaan? Jos peli sisältää dynaamista musiikkia, niin kuinka laajasti ja tehokkaasti sitä käytetään?
- 2.6 - Musiikin omalaatuisuus: Kuinka muistettavaa ja omalaatuista pelin musiikit ovat? Samoin kuin ääniefektien kanssa, omalaatuinen ja hyvä musiikki seuraa pelaajaa myös pelin ulkopuolelle, ja on tunnistettavissa juuri tietyn pelin musiikiksi.
- 2.7 - Musiikin monipuolisuus: Musiikkikin voi muuttua ärsyttäväksi, jos yksi kappale soi liian kauan, tai jos kappale on liian lyhyt ja yksitoikkoinen. Kuinka hyvin peli ratkaisee tämän ongelman, ja varmistaa, että pelimusiikki pysyy kiinnostavana eikä tule pelikokemuksen tielle? Tässä voidaan myös tarkastella koko pelin ääniraidan laajuutta.
- 3.1 - Äänenvoimakkuus: Ovatko pelin eri äänielementtien äänenvoimakkuudet toivottavat, ja tasapainossa? Musiikit eivät saisi tulla ääniefektien tielle, eivätkä ääniefektitkään saisi olla liian kovalla. Äänillä voi olla myös tärkeysjärjestyksiä, ja äänenvoimakkuuden tulisi olla säädetty sen mukaan, että tärkeimmät äänet tulevat varmasti kuulluksi.
- 3.2 - Ääninäyttely: Onko pelissä ääninäyttelyä, ja jos ei, niin hyötyisikö se siitä? En tule tarkastelemaan itse ääninäyttelyn laatuun, vaan enemmän sen käyttöön.
- 3.3 - Ääniasetukset: Onko pelissä mahdollista itse asettaa äänitasoja ja muuta ääneen liittyvää omien toiveiden mukaisesti? Mitä laajemmat asetusvalikoimat peli omaa, sen parempi.
- 3.4 - Uniikki äänen käyttö: Tämä viimeinen kohta on ylimääräinen mahdollisuus ansaita pisteitä. Peli voi saada lisäpisteitä, jos joku havaittu äänisuunnittelun menetelmänsä on arvioijan mielestä erityisen hyvä, tai pelissä on omia uniikkeja tapoja käyttää ääniä, joita ei voi helposti luokitella muualle. Jos pelin äänisuunnittelu innovoi tai tekee jotain erityisen mielenkiintoista äänillään, voi se siis saada enintään viisi lisäpistettä.

## 4.2 Tutkittavat pelit

Valitsin tutkittaviksi peleiksi 4 eri tyylilajin peliä, jotta tutkimuksesta tulisi tarpeeksi laaja. Tahdon keskittyä tutkimuksessa moderniin äänisuunnitteluun, jonka vuoksi kaikki valitsemani pelit ovat viimeisen 10 vuoden aikana julkaistuja. Valitsemani pelit ja niiden tyylilajit ovat:

- Super Smash Bros. Ultimate (2018) – Tappelu/Partypeli (Wikipedia 1, 2024).
- Resident Evil 4 Remake (2023) – Kauhutoimintapeli (Wikipedia 2, 2024).
- Overwatch 2 (2022) – FPS eli ensimmäisen persoonan ammuntopeli (Wikipedia 3, 2024).

Omistan jokaisen tutkittavista peleistä itse, ja analysoin niiden äänisuunnittelua pelaamalla niitä äänisuunnittelijan näkökulmasta, ja tutkien jokaisen taulukon kohdan perusteella. Valitsin pelejä, jotka jättivät minulle ensimmäisellä pelikerralla positiivisen äänikokemuksen. Tahdon tutkia konkreettisesti, mitä pelit tekivät oikein, ja onko pelien äänissä jotain, jota voisi parantaa. Näiden pelien äänisuunnittelusta voi myös oppia, ja ottaa käytäntöjä käyttöön uusissa peliprojekteissa.



Pelaan valittuja pelejä peruskuulokkeiden kanssa ja kirjoitan ylös ranskalaisilla viivoilla havaitsemiani asioita pelin äänisuunnittelusta taulukon kohta kerralla. Valitsemissani peleissä on monia eri pelimuotoja, mutta rajaan analyysin vain pelien pääpelimuotoihin, ellen erikseen mainitse. Näin analyysistä tulee yhtenäisempi, sillä pelien pelimuodot voivat olla niin eroavia pääpelimuotoihin, että ne voisi nähdä aivan omina peleinään.

## 5 Case 1: Super Smash Bros. Ultimate (2018)

Ensimmäisenä tarkasteltavissa on Super Smash Bros. Ultimate (kuva 1), joka on Nintendo Switch-laitteelle vuonna 2018 julkaistu tappelu- ja partypeli. Peli on kuudes peli Super Smash Bros. -sarjassa, joten sillä on ollut reilusti aikaa kehittää ääni-identiteettiään, ja oppia omista virheistään äänisuunnittelun kannalta. Tutkin jo viime tutkimuksessani tämän pelin äänisuunnittelua, jossa tulin siihen tulokseen, että pelissä on erittäin hyvä äänisuunnittelu. Nyt kuitenkin tahdon vielä tarkastella asiaa syvemmin taulukkoni näkökulmasta, ja selvittää, mikä tekee sen äänisuunnittelusta hyvän.



Kuva 1. Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo 2018)

Tappelupelille tärkeää ja ominaista on, että sen äänet kuvastavat ruudulla tapahtuvaa toimintaa tarpeeksi hyvin, ja että sen musiikki saa pelaajan veren kiertämään. Erityisesti lyöntien ääniefektien tulisi tuntua voimakkailta ja palkita pelaajaa, kun hän saa osuman toiseen pelaajaan. Yleensä tämänkaltaisissa peleissä tarinankerronta jää pienemmälle, mutta ne silti saattavat sisältää tarinapelimuotoja, jossa myös musiikilliselle tarinankerronnalle on tarvetta. Super Smash Bros. Ultimate, jonka tulen tästä eteenpäin lyhentämään joko Smash Ultimate tai vain Ultimate, on siitä erikoinen peli, että se on niin sanottu crossover-peli, eli yhdistelmä eri Nintendo- ja muiden peliyhtiöiden peleistä. Peli sisältää lukuisia hahmoja ja kenttiä eri peleistä, joten myös äänisuunnittelun tulisi kuvastaa jokaista edustettua peliä, mutta samalla olla tarpeeksi yhtenäinen, jotta äänet olisivat tunnistettavia Smash Ultimaten ääniksi.

Super Smash Bros. Ultimate on tarkemmin sanottuna niin sanottu ”platform fighter”, jota voisi kuvailla tappelu- ja tasohyppelypelin sekoituksena. Kyseisen tyylilajin pelille on ominaista, että hahmot voivat vapaasti liikkua ja hyppiä kentillä, kun taas perinteisemmässä tappelupelissä liikkuminen saattaa olla hieman rajoitetumpaa. Pelin tavoite on lyödä vastustaja pois kentältä ruudun ulkopuolelle, ja samanaikaisesti itse välttää kentältä putoamista. Yhteen otteluun voi osallistua samanaikaisesti jopa kahdeksan pelaajaa, mutta ottelussa on aina vähintään kaksi hahmoa. (Kuva 2.)



Kuva 2. Pelinäkö Super Smash Bros. Ultimatesta (Smashbros.com 2018)

## 5.1 Smash Ultimaten Ääniefektit

Kuten aikaisemmin kerroin, Smash Ultimata on ainutlaatuinen haaste sopivan äänimaailman luomisessa pelin luonteen vuoksi. Koska peli on yhdistelmä muiden pelien hahmoista ja maailmoista, luonnollisesti hahmoja pitäisi seurata myös niille ominaiset äänet. Tämän voisi uskoa muuttuvan nopeasti sekalaiseksi ja hämmentäväksi sekasotkuksi, mutta yllättävästi Smash Ultimate onnistuu yllättävän hyvin luomaan sille sopivan äänikokonaisuuden.

Jokaisella hahmolla on ainakin jokseenkin omat ääniefektinsä ja äänimaailmansa, jotka on yritetty tehdä mahdollisimman samanlaisiksi kuin heidän alkuperäisissä peleissään. Tämä lisää sen uskottavuutta, että oikeasti pelaa kyseisellä hahmolla, ja on palkitsevaa varsinkin hahmon alkuperäisen pelin pelanneille. Joillain hahmoilla ääniefektien tyylittelyssä on menty pidemmälle kuin toisilla. Pac-Man on 1980-luvun samannimisestä kolikkopelistä tuttu hahmo, jolle luonnollisinta on kuulo- retolta, ja käyttää samanlaisia ääniä kuin alkuperäisessä pelissään. Vielä huomattavampi

esimerkki on Mr. Game & Watch myös 1980-luvulta, jonka äänet koostuvat kokonaan vanhan käsikonsolin ääniä emuloivista äänistä. Näille kahdelle hahmolle olisi paljon oudompaa, jos ne käyttäisivät samanlaisia ääniefektejä kuin pelin modernimmat hahmot.

Myös samat asiat, kuten esimerkiksi räjähdykset, voivat kuulostaa täysin eriltä riippuen hahmosta, joka sen aiheuttaa. Realistisemmasta pelistä kotoisin oleva palkkasotilas Solid Snake aiheuttaa tietenkin realistisia kovia räjähdysääniä, kun taas fantasiamaailmasta tulleen Linkin pommi pitää paljon epärealistisempaa omalle pelille sopivaa ääntä. Jopa Toon Link, joka on enemmän piirrostyylinen versio Linkistä, pitää täysin erilaisia räjähdys- ja miekkaääniä, jotka ovat sopivampia hahmon piirrosohjelma-tyyliin. Muista tappelupeleistä tulleet hahmot, kuten Ryu ja Ken, ovat taas siitä mielenkiintoisia, että heidän lyöntien osumisäänet ja suojausäänet ovat täysin yksilöllisiä heille, kun taas loput hahmot käyttävät kyseisissä tapauksissa samoja Smash Ultimateen suunniteltuja ääniä.

Liikkeiden lisäksi hahmoilla on samoin tavoin omat kävelyäänet, jotka kuvastavat hahmon alkuperän ja tyylin lisäksi myös niiden painoa. Painavimmat ja isommat hahmot tömistelevät kävellessään, kun taas pienet ja kevyet hahmot pitävät paljon hiljaisempia ja pehmeämpiä kävelyääniä. Kävelyäänet myös vastaavat hahmojen kenkiä. Hahmot, joilla on esimerkiksi korkokengät, kopisevat askelillaan enemmän kuin tasapohjaiset kengät omaava hahmo, ja jos hahmolla ei ole kenkiä ollenkaan, se myös kuulostaa siltä.

Yleisellä tasolla pelin äänet, kuten lyönti-, valikko-, ja muut palauteäänet ovat erittäin sopivia Smashin tapaiselle tappelupelille. Äänissä on juuri sopiva määrä iskua, ja jopa valikoissa liikkuminen on tyydyttävää äänisuunnittelun ansiosta.

Tappelupelissä tietysti on tärkeintä, että tappeleminen tuntuisi hyvältä, ja pelin iskujen äänten pitäisi vastata iskun voimaa. Smash Ultimate on onnistunut tässä erinomaisesti, ja lyöntien äänet vastaavat niiden voimaa suurimman osan ajasta. Heikommissa lyönneissä voi kuulua normaalimpi lyömisääni, ja mitä voimakkaampi lyönti on, sen tehostetumpi bassoääni tai räjähdysääni kuuluu palautteena. Lyönnit eivät ole kuitenkaan ainoita toimintoja, joille on luotu hyvät palauteäänet. Jokaiselle pelimekaniikalle on oma sopiva ja ainutlaatuinen ääni, joka samanaikaisesti voi kuulostaa tyydyttävältä ja viestittää pelaajalle, että tämä on tehnyt jonkin toiminnon. Kun pelaaja suojautuu kilvellä liikkeeltä, kuuluu täysin eri ääni, kuin jos se olisi osunut pelaajaan. Jos pelaaja taas torjuu liikkeen kilvellään, joka on vaikeampi mutta palkitsevampi versio suojautumisesta, kuuluu jälleen erilainen tyydyttävämpi ääni palkitsemaan pelaajaa riskin ottamisesta. Omia ääniä löytyy myös esimerkiksi kuolemiselle, reunasta kiinniottamiselle, vihollisesta kiinniottamiselle, ja meteor smasheille, joka tarkoittaa vihollisen lyömistä suoraan alaspäin. Jokainen ääni tukee pelaamista, ja samanaikaisesti tekee pelistä uskottavamman ja tyydyttävämmän.

Yksi negatiivinen aspekti edellä mainituista äänistä, jonka huomasin, oli hyppyäänen käyttö hahmoilla. Jokainen hahmo voi hypätä ilmassa vähintään kerran, eli tehdä niin sanotun tuplahypyn. Tuplahyppyäänen kuuleminen voi olla tärkeää pelitilanteessa, mutta joillain hahmoilla hyppyä pitäviä paljon selvempiä ääniä kuin toisilla. Esimerkiksi hyppimisestään tunnettu Mario pitää tunnistettavia ja omalaatuisia hyppyäänä, jotka on erittäin helppo kuulla. Toiset hahmot taas saattavat päästää niin hiljaiset hyppyään, että niitä on vaikea kuulla kaiken toiminnan keskellä. Tässä tapauksessa äänisuunnittelussa voisi olla enemmän tasa-arvoisuutta, jotta jokaisen hahmon hyppyäänet voisi kuulla ainakin melkein yhtä helposti. Tämä on yksi pelin harvoista huonoista puolista siinä, että hahmoille annetaan omia pelejään jäljittäviä ääniä.

Smash Ultimaten äänet tukevat pelaamista ja pelaajaa erittäin hyvin. Ultimatella on erityisen suuri tarve selkeisiin ääniin muihin tappelupeleihin verrattuna, sillä siinä jopa kahdeksan pelaajaa voivat pelata samanaikaisesti samalla ruudulla. Peli voi muuttua hektiseksi erittäin helposti, ja huonot äänet voisivat vain lisätä sekasortoa. Pelin äänisuunnittelu on kuitenkin selvästi ottanut tämän huomioon, ja luonut sille erittäin sopivan äänimaailman.

Useissa varsinkin vahvoissa liikkeissä on jonkinlainen äänimerkki, joka viestittää vastustajalle vaarasta, ja saattaa antaa tälle hieman aikaa reagoida. Jokaisella hahmolla on vahvoja "smash"-liikkeitä, joiden latauksen aikana kuuluu sama äänimerkki. Monet hahmot myös sanovat jotain, kun tekevät vahvimpia liikkeitään, kuten Pikachu, joka huutaa kutsuessaan salaman ukkospilvestä, tai Captain Falcon, jonka vahvimmassa liikkeessä hän huutaa "Falcon punch", ja lyö vasta sanoessaan "punch". Äänimerkkejä käytetään myös varoittamaan pelaajia tiettyjen hahmojen niin sanotuista mittarimekaniikoista, jotka ovat liikkeitä tai voimia, joita jotkut hahmot voivat käyttää vasta kun jokin tietty ehto täyttyy. Valitettavasti kyseisissä mittarimekaniikoissa on myös hieman tasa-arvo-ongelmia, sillä joillain hahmoilla ei ole niissä lainkaan äänimerkkiä. Hahmoista esimerkiksi Little Mac saa yhden erittäin vahvan lyönnin, kun tämä on ottanut tai tehnyt vastustajaan tietyn määrän vahinkoa. Kun ehto täyttyy, kuuluu selvä kellonääni, joka kertoo pelaajalle, että lyönti on käytettävissä, ja vastustajalle, että nyt kannattaa olla varovainen. Terry on taas hahmo, joka saa kaksi uutta vahvaa ja vaarallista liikettä, kun tämä on ottanut 100 % tai enemmän vahinkoa, mutta jostain syystä ehdon täytyessä ei kuulu minkäänlaista äänimerkkiä, vaan pelaajan täytyy itse katsoa, kuinka paljon vahinkoa Terry on ottanut. Pelikokemus olisi varmasti parempi, jos jokaisella hahmolla olisi näissä tilanteissa jonkinlainen äänimerkki.

Smash Ultimaten kentissä on omia esteitä, ansoja ja vihollisia, joita pelaajien tarvitsee varoa. Myös suurella osalla näistä on omia varoitusääniä, jotka kuuluvat ajoissa ennen esteiden aktivointia. Esimerkiksi Onett kentässä kuuluu varoitusääni ennen kuin auto ajaa kentän ohi, joka satuttaisi jokaista pelaajaa, joka jää sen alle. Pelaajat keskittyvät ottelussa pitkälti toisiinsa, joten kentän

omissa vaaroissa olevat varoituskäynnit ovat erittäin hyödyllisiä ja tervetulleita tämän kaltaiseen tappelupeliin.

Pelissä on myös juontaja, joka tuo paljon hyvää pelin äänimaailmalle. Juontaja avustaa pelaajia monella tapaa, kuten sanomalla aina pelimuodon nimen valikossa, johon pelaaja on mennyt, ja huutamalla hahmon nimen, jonka pelaaja valitsee. Kyseinen juontaja tekee myös pelin lähtölaskennan sekä loppulaskennan, kun peliajassa on viisi sekuntia jäljellä. Näin pelaajan ei tarvitse itse tuijottaa kelloa taistellessaan, vaan voi luottaa siihen, että peli viestittää pelaajalle ajan alkamisesta ja loppumisesta.

Juontaja on myös erittäin suuri tekijä pelin äänimaailman luomassa ilmapiirissä. Juontaja antaa pelaajalle sellaisen kuvan, että kyseessä olisi jonkinlainen urheilutapahtuma, joka on erittäin sopivaa Smash Ultimaten kaltaiselle tappelupelille. Juontajan tavoin pelin äänimaailmassa on myös näkymätön yleisö, joka reagoi pelin tapahtumiin niihin sopivilla tavoilla. Kun pelaaja osuu toiseen vahvalla lyönnillä, yleisö hurraa, ja kun pelaaja kuolee, yleisö taputtaa. Yleisö huutaa myös hahmon nimeä, jos tämä osuu vahvalla liikkeellä vastustajaan, kun on itse ottanut paljon vahinkoa. Siitä huolimatta, että yleisö on näkymätön, se tuntuu luonnolliselta osalta pelimaailmaa, ja vain parantaa pelin ilmapiiriä.

Smash Ultimaten eri kentissä on myös omaa äänimaailmaa ja ambienssia, joka on täysin irtautunut pelaajien välisestä toiminnasta. Tietyissä kentissä se parantaa ilmapiiriä ja tekee siitä uskottavamman, mutta joissain tapauksissa se voi myös hieman häiritä taistelua. Joissain kentissä sitä ei taas kuule lainkaan. Tappelupelissä tärkein rooli ilmapiirin luomiselle on toimintaan sopiva musiikki, jonka vuoksi kenttien oma ambienssi ei ole kuitenkaan niin suuressa roolissa.

Pelin äänit ovat onnistuneet omalaatuisuudessa, ehkä pelkästään jo senkin vuoksi, että se sekoittaa jo valmiiksi omalaatuisten äänimaailmojen omaavien pelien äänit keskenään. Tämä tekee monista entuudestaan tunnistettavista äänistä vieläkin muistettavampia, kun niitä voidaan kuulla uudessa kontekstissa. Ultimaten muistettavat äänit eivät kuitenkaan koostu pelkästään valmiista muiden pelien äänistä, vaan peli sisältää myös lukuisia omia ääniä, jotka jäävät mieleen pelaamisenkin jälkeen. Esimerkiksi pesäpallomailaääni on tällainen, joka on pesäpallomailaesineellä vihollista lyödessä kuuluva korkea ääni.

Tappelupelillä ei ole välttämättä tarvetta maailman dynaamisimmalle äänimaailmalle, eikä Smash Ultimate rikokaan ennätyksiä kyseisessä kategoriassa. Siitä huolimatta pelissä on mielestäni normaalia dynaamisempi äänimaailma tyylilajinsa muihin peleihin verrattuna. Tämä on havaittavissa esimerkiksi kentissä, joissa jokainen kävelytaso pitää odotettua ja sopivaa ääntä, kun pelaajan

hahmo kävelee sen päällä. Pelissä on omat kävelyäännet esimerkiksi hiekalle, puulle, ruoholle, metallille ja kivelle. Lisäksi myös vedessä liikkumisella on omat äänensä.

Äänimaailman dynaamisuus näkyy myös joissain esineissä, kuten mega- ja poison mushroom -esineissä. Mega mushroomin kerättyä pelaajan hahmo suurenee huomattavasti, ja poison mushroom taas pienentää pelaajan pikkiriikkiseksi. Hahmojen äännet muuttuvat myös ulkomuodon kanssa dynaamisesti. Kun hahmo on iso, päästää hän matalampia ääniä, ja pienenä taas korkeampia ääniä.

En havainnut tutkimisen aikana Smash Ultimaten käyttävän tilääntä hyödykseen, mikä on ymmärrettävää, sillä kyseessä on 2D tappelupeli. Pelillä ei ole tarvetta äänimaailman luomalle tilalle, sillä kaikki pelaajat ovat aina näkyvissä samalla ruudulla.

Äänten käyttö toteutuu pelissä melko hyvin suurimmalta osalta. Koska pelissä voi käyttää samaa liikettä niin monta kertaa putkeen kuin pelaaja haluaa, voi liikkeen ääni muuttua helposti ärsyttäväksi. Smash Ultimate on ratkaissut ongelman usean hahmon kohdalla niin, että yhdellä liikkeellä voi olla monta eri ääniraitaa, jonka hahmo voi päästää. Tämä vähentää toistoa, kun liikkeen tuottama ääni tulee satunnaisesti. Jostain syystä muutaman hahmon kohdalla tätä ei ole kuitenkaan otettu huomioon. Pelissä on kaksi hahmoa, Ness ja Lucas, jotka ovat molemmat kimeä-äänisiä pieniä poikia, joilla on samanlainen tulta ampuva liike nimeltään PK Fire. Molemmilla hahmoilla on tässä liikkeessä vain yksi ääni, jossa hahmot huutavat liikkeen nimen. Tämä käy ärsyttäväksi erittäin nopeasti, sillä kyseinen liike on myös yksi hahmojen parhaista liikkeistä, joka tarkoittaa myös sitä, että pelaajat tulevat käyttämään sitä paljon. Tämantapainen epähuomio on onneksi selvässä vähemmistössä pelissä, ja yleisesti pelin ääntenkäyttö on hyvää.

Peliäänien laatu on myös erittäin hyvä suurimmaksi osaksi, mutta siitäkin löytyy muutama huonompi tapaus. Ehkä huonoin havaitsemani näistä on Sonic-hahmon spindash liike, jonka tuottama ääni on erittäin korkea ja kimeä nopeasti pyörimistä esittävä ääni. Tämä ääni on jo melkein niin korkea, että sen kuuleminen satuttaa pelaajan korvia, eikä siitä tee yhtään parempaa se, että kyseessä on taas yksi hahmon parhaita liikkeistä, eli ääni tulee myös usein toistumaan, kun Sonicilla tai sitä vastaan pelaa. Muuten pelin äännet ovat hyvälaatuisia, eivätkä aiheuta pelaajassa ärsytystä, vaan päinvastoin ovat tyydyttäviä.

## 5.2 Smash Ultimaten Musiikki

Tappelupelin musiikin tehtävä on saada pelaaja taisteluhengen ja veren pumppaamaan. Musiikki voi saavuttaa tämän vaikutuksen esimerkiksi nopealla tempolla ja raskailla soittimilla. Smash Ultimate sisältääkin todella paljon taisteluun sopivaa musiikkia. Lähes kaikki pelin musiikki on otettu muista peleistä, joista monet ovat uudelleensovitettuja kappaleita, ja toiset taas otettu suoraan

alkuperäisistä peleistään ilman, että niitä on muutettu ollenkaan. Jos peliin on lisätty musiikkikappale, joka ei alkuperäisessä muodossaan olisi sopiva tappelupeliin, se on useimmissa tapauksissa sovitettu olemaan ainakin jokseenkin sopivampi.

Pelin taistelumusiikin joukkoon on jotenkin päässyt livahtamaan muutama kappale, jotka eivät ole ollenkaan sopivia taistelun taustamusiikiksi. Näistä huomattavimpien joukkoon kuuluu "Route 209", joka on rauhallinen ja hidas kappale Pokemon Diamond & Pearl peleistä, "25m", joka on noin 2 sekuntia kestävä luuppi alkuperäisestä Donkey Kong pelistä, ja "Environmental Noises", joka ei ole edes musiikkikappale, vaan pelkästään ambienssia ja luontoääniä. Nämä itsessään voisivat jo olla iso vaikutus pelin musiikkien sopimattomuuteen, ellei pelillä olisi yhtä erittäin suurta vahvuutta, nimittäin valinnanvaraa. Smash Ultimatussa pelaaja voi itse valita lukuisista vaihtoehdoista, mikä kappale tulee soimaan seuraavan ottelun aikana. Kappaleet ovat kenttäkohtaisia, ja jos pelaaja ei jaksakaan kerta valita kappaletta itse, voi hän myös asettaa jokaiselle kappaleelle todennäköisyyden sille, kuinka useasti se tulee soimaan. Jos joku kappale on pelaajan mielestä sopimaton tai muuten huono, voi hän laittaa sen kokonaan pois päältä. Pelissä on myös yhteensä 1068 eri kappaletta, jotka voi soida ottelun aikana, joten valinnanvaraa on niin paljon, ettei useimmat pelaajat tule edes koskaan kuulemaan kaikkea sen tarjoamaa musiikkia.

Tyylilajiin sopivuuden lisäksi musiikki on myös sopivaa Smash Ultimaten eri pelitilanteisiin ja asia-yhteyksiin. Crossover luonteensa vuoksi tietysti olisi toivottavaa, että eri pelisarjojen musiikit vastaisivat kenttiä, joissa ne soivat. Olisi erittäin outoa, jos esimerkiksi Castlevanian kauhuteemaisessa Dracula's Castle -kentässä soisi iloinen Super Mario Bros musiikki. Peli onkin toteuttanut musiikin soiton erinomaisesti. Jokaisessa kentässä voi soida vain sen pelisarjan musiikkia, johon kenttä perustuu. Niissä muutamassa Smash Ultimaten omassa kentässä, jotka eivät perustu mihinkään muuhun pelisarjaan, voi taas soittaa mitä tahansa pelissä olevaa taistelumusiikkia. Taistelumusiikin lisäksi pelissä on omat musiikkinsa valikoille ja muille sekalaisille pelitilanteille, jotka ovat myös erittäin sopivia. Päävalikossa pelaajalla on sama mahdollisuus valita valikkomusiikilistasta todennäköisemmät kappaleet soimaan, mutta valitettavasti tämän toiminnallisuuden saa käyttöön vasta, kun läpäisee pelin monta tuntia kestävä tarinapelimuodon. Jos siis pelaajaa ei kiinnosta tämä pelimuoto, tai ei muuten vain jaksaa pelata sitä loppuun asti, joutuu hän kuuntelemaan pelin valikoissa samaa kappaletta joka kerta. Pelin oletusvalikkokappale on hyvä ja siihen sopiva, mutta sen kuunteleminen voi käydä pitkästyttäväksi varsinkin, kun tietää, että pelissä on muitakin vaihtoehtoja sille, joita pelaaja ei voi vain sillä hetkellä tavoittaa.

Smash Ultimatussa on myös kiinnostava toteutus pelin voittomusiikkeihin. Jokaisella pelin hahmolla on voittoteemamusiikki, joka soi, jos pelaaja voittaa kyseisellä hahmolla. Nämä lyhyet kappaleet ovat otettu hahmon omasta pelisarjasta, ja ovat usein joko pelin omia voittomusiikkeja, tai jokin



lyhennetty versio hahmon omasta teemakappaleesta. Tällä yksinkertaisella mutta toimivalla tavalla peli antaa hahmoille entistä enemmän yksilöllisyyttä, ja palkitsee pelaajaa ei pelkästään voitosta, mutta musiikin tunnistamisesta. Esimerkiksi hahmolla Cloud soi voittaessaan sovitettu versio oman pelinsä Final Fantasy VII:stä tuttu voittomusiikki, johon hahmo usein yhdistetään. Mikä tahansa muu voittomusiikki tässä tilanteessa ei tuntuisi pelaajan mielestä oikealta.

Koska kyseessä on tappelupeli, jää musiikillinen tarinankerronta Smash Ultimatussa melko pieneksi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei sitä olisi lainkaan. Final Destination kentän samannimistä kappaletta käytetään viestittämään pelaajalle, että on tosi kyseessä, ja aiheuttaa pelaajalle käsityksen, että tämä on pelin huipentuma. Kappale on versio pelin omasta pääteemasta, mutta se on sovitettu kuulostamaan eepilliseltä ja konklusiiviselta. Samaa kappaletta käytetään pelin sivupelimuodon viimeisissä pomotaisteluissa, ja erilaisia sovituksia tästä teemasta voi kuulla monessa muusakin paikassa Ultimatussa. Vaikkei normaalissa pelaamisessa pelissä olekaan tarinaa, auttaa musiikki joka paikassa luomaan pelaajille oman tarinan, joka voi jäädä mieleen pelaamisen jälkeenkin.

Musiikillinen viestintä näkyy Smash Ultimatussa lähinnä pelin eri kerättävissä esineissä, joita pelaajat voivat käyttää aseena kesken ottelun. Esineiden joukossa on kaksi erittäin voimakasta esinettä, vasara ja kultainen vasara, jotka poimittuaan pelaaja ottaa sen käteensä ja alkaa heiluttamaan edes takaisin pään yläpuolellaan noin 10 sekuntia. Jos tämän aikana vihollinen osuu vasaaraan, ottaa hän erittäin paljon vahinkoa, ja mahdollisesti jopa kuolee. Tämän 10 sekunnin aikana soikin yksinkertainen mutta tunnistettava musiikki, joka viestii kaikille pelaajille vaarasta. Samalla tavoin pelissä on tähtiesine, jonka kerättyään pelaajasta tulee hetkeksi kuolematon. Myös tähden aiheuttamassa kuolemattomassa tilassa soi oma Mario peleistä tuttu kappale, viestien pelaajille taistelemisen turhuudesta.

Vaikka aluksi ei ehkä uskoisi tappelupelin sisältävän dynaamista musiikkia, yllättävästi löysin Ultimatussa muutaman tapauksen, jossa sitä käytetään. Jotkut kentät, kuten 3D Land, Paper Mario, ja Gamer ajoittavat musiikkinsa kentän tapahtumiin. 3D Land ja Paper Mario ovat liikkuvia ja muuttuvia kenttiä, joissa kenttä muuttuu eri alueiksi niiden alkuperäisistä peleistä. Kun kenttä muuttuu, myös musiikki siirtyy sitä vastaavaan kohtaan. Gamer taas ei muutu, mutta sen musiikki vaihtuu dynaamisesti sen mukaan, onko kentän oma vihollinen ruudulla vai ei. Jokaisessa näistä kentistä on kuitenkin yksi melko suuri ongelma, joka aiheutuu pelin suuresta musiikkivalikoimasta. Kenttien dynaaminen musiikki toimii ainoastaan, kun yksi tietty sille sävelletty kappale soi. On siis mahdollista, että jotkut eivät ole edes pelanneet kentissä niin, että musiikki muuttuu dynaamisesti, jos he eivät sattumoisin ole saaneet juuri tarvittavaa musiikkikappaletta pelatessaan.

Pelistä löytyy myös musikaalista dynaamisuutta oikean maailman aikaan nähden. Nintendon Animal Crossing peleissä on muusikkohahmo nimeltään K.K. Slider, joka tulee pelaajan kylään joka

lauantai soittamaan musiikkia kello 18 jälkeen. Smash Ultimate on ottanut kyseisestä ominaisuudesta mallia, ja lisännyt saman mekaniikan omiin Animal Crossing -kenttiinsä. Kun pelaaja valitsee Smashville tai Town and City kentän kyseisellä aikavälillä, K.K. Slider istuu kentän keskellä, ja soittaa omia kappaleitaan, joita ei normaalisti voisi muuten kuulla. Tämä ei ole todellakaan tarpeellinen lisäys peliin, mutta palkitsevaa ja hauskaa pelaajille, jotka löytävät kyseisen salaisuuden.

Smash Ultimaten musiikki on luonteeltaan omalaatuista, mutta samalla tuttua, sillä suurin osa sen ääniraidasta on musiikkia toisista peleistä. Musiikin suurin tehtävä onkin olla tunnistettavaa, ja siksi peliin onkin valittu ikonisimpia kappaleita jokaisesta edustetusta pelisarjasta. Pelin oma teemakappale "Lifelight" on sarjan edellisistä teemakappaleista erottuva siitä, että siinä on englannin- ja japaninkieliset lyriikat.

Kuten aikaisemmin sanoin, pelissä on 1068 eri musiikkikappaletta taisteluiden taustamusiikiksi, joten jo siitä voisi olettaa, että musiikkivalikoima on monipuolinen. Loppujen lopuksi monipuolisuuden varmistaa se, että pelissä on helposti yli 40 eri pelisarjaa, joista se ottaa musiikkia. Suurin osa näistä peleistä ovat aivan eri tyyllilajin pelejä, joka tarkoittaa myös sitä, että niiden musiikkitarjonta ovat hyvin erilaista. Jotkut sarjat ovat saaneet selvästi enemmän edustusta musiikin kannalta kuin toiset, mutta jokaisella sarjalla on edes jotain, jonka voi tunnistaa omakseen.

### 5.3 Smash Ultimaten Muu Äänisuunnittelu

Pelatessani Smash Ultimatea koin, että äänenvoimakkuudet olivat erittäin hyvässä tasapainossa. Koskaan ei tullut sellaista tilannetta, jossa ääniefektit olisivat liian kovalla. Silloinkin, kun monta koväänistä liikettä tapahtuu samanaikaisesti, äänet ovat miksattu niin, etteivät äänet kuulosta voimakkaammilta. Jotkut äänet ovat ehkä hieman hiljaisia, mutta yleensä kyseessä oli ääniä, joiden kuuleminen ei vaikuta radikaalisti itse pelin pelaamiseen.

Sen lisäksi, että ääninäyttelyä käytetään tehokkaasti ääniefekteinä ja pelaamisen tukena, ääninäyttelystä on myös pyritty tekemään uskottavaa ja hahmoille uskollista. Hahmot, jotka puhuvat peleissään, puhuvat myös Ultimatussa, ja hahmot, jotka vain ähkivät tai pitävät muita ääniä peleissään, tekevät samaa tässä pelissä. Jos puheen puute ei ole iso osa hahmon identiteettiä, saattaa hän puhua Ultimatussa. Esimerkki hahmosta, jonka olisi outoa kuulla puhuvan on Link, joka on tunnettu siitä, että hän vain huutaa ja ähkii omissa peleissään. Samoin Ness ja Pokemon Trainer hahmoille on lisätty persoonallisuutta ääninäyttelyn kautta, vaikkeivat he alkuperäisissä peleissä oikein puhukaan. Muutaman hahmon kohdalla ääninäyttelylle on kuitenkin löytynyt outo ratkaisu, joka saattaa jopa hieman laskea heidän uskottavuuksiaan. Bowser ja Donkey Kong ovat hahmoja, jotka ovat jo pitkään puhuneet omilla äänillään peleissään. Smash Ultimatussa he kuitenkin pitävät vain eläimellisiä hirviömäisiä ääniä, jotka eivät edusta hahmoja lainkaan. Isabelle ja Olimar taas ovat hahmoja,

jotka puhuvat omissa peleissään tunnistettavilla äänillä, mutta Smash Ultimatussa heillä ei ole lainkaan ääninäyttelyä. Uskon, että näihin poikkeustapauksiin on pakko olla joku hyvä äänisuunnitteluun liittyvä syy, sillä muiden hahmojen kohdalla äänistä on oltu niin tarkkoja ja yksityiskohtaisia. Se on kuitenkin outoa pelata hahmolla, joka ei käyttäydy kuten olettaisi edellisten kokemusten perusteella. Lisäksi kuten aikaisemmin puhuinkin, pelin juontaja on loistava tapa käyttää ääninäyttelyä.

Ääniasetukset ovat Smash Ultimatussa melko laajat, ja ne mahdollistavat monessa tapauksessa ääniongelmien korjauksen, jos pelaaja sattuisi löytämään jotain, joka ärsyttää. Pelin ääniasetuksiin kuuluu perusasetukset, kuten musiikin, ääniefektien ja ääninäyttelyn äänenvoimakkuuksien säätäminen. Sen lisäksi pelistä löytyy asetukset tehostamaan joko äänien bassoa tai diskantteja, eli matalia tai korkeita ääniä. Lopuksi asetuksissa on myös mahdollisuus sovittaa äänet TV:n kaiuttimille, kuulokkeille, tai Switch-konsolin omille kaiuttimille. Mitä enemmän vapautta pelaajalle annetaan mukauttaa äänet omia tarpeitaan kohti, sen parempi, ja Smash Ultimatussa tätä vapautta on juuri sopivasti. Suurin vapaus äänien asettamisessa on kuitenkin jo aiemminkin mainittu kyky valita kentissä soivien kappaleiden todennäköisyys, tai vain valita suoraan haluttu kappale.

Mielestäni Smash Ultimate ansaitsee lisäpisteitä kahdesta osa-alueesta. Sen laaja musiikkivalikoima sekä sitä tukeva mahdollisuus asettaa itse ottelussa soiva musiikki, on asia, jota pelin ei olisi tarvinnut tehdä, mutta se parantaa pelikokemusta entistä enemmän. Musiikin valinta vaikuttaa myös kentän valitsemiseen, jos pelaaja haluaa kuulla jonkun tietyn kappaleen, ja tämä lisää myös kenttien omaa identiteettiä. Peli ansaitsee lisäpisteitä myös sen selostajan ja yleisön tuomalla ilmapiirillä. Smash Ultimate ei ole ainoa tappelupeli, joka käyttää selostajaa, mutta sen käyttötavat ja kokonaisuus nostavat pelin ilmapiirin uudelle tasolle, jota ilman peli voisi olla hieman hämmentävä.

#### **5.4 Smash Ultimaten Tulokset**

Smash Ultimaten analyysin jälkeen pelin äänisuunnittelu sai arvostelustani 87/100 pistettä (liite 1). Tuloksista voidaan tehdä johtopäätös, että Smash Ultimaten äänisuunnittelu on kokonaisuudessaan hyvää. Pelin äänissä ei ollut mitään selviä heikkoja kohtia, sillä heikoimmatkin äänenkäyttömenetelmät se suoritti vain keskivertoisesti, eli ansaitsi niistä kolme pistettä. Sen huonoimpia kohtia on myös hankalampi huomiodia liikaa, sillä pelin muu hyvä äänisuunnittelu on kokonaisuudessaan niin hyvää.

Smash Ultimate sai ääniefektien käytöstään kokonaisuudessaan 38/45 pistettä. Tämä on jo melko lähellä kiitettävää, mutta muutamat pienet asiat estävät pelille suuremman pistemäärän. Havaitsin yhden Smash Ultimaten suurimmista äänellisistä haasteista olevan sen johdonmukaisuus. Vaikka peli onnistuu erittäin hyvin joissain käytännöissä, jäävät samat käytännöt pois toisessa osassa

pelinä. Suurin esimerkki tästä on juuri se, että kaikilla hahmoilla ei ole tasa-arvoisia ääniä liikkeisään ja mekaniikoissaan. Uskon tämän johtuvan siitä, että pelin skaala on erittäin suuri. Kun pelissä on yli 80 hahmoa, joille jokaiselle pitää luoda jopa satoja erilaisia ääniä, voi muutaman hahmon liikkeiden äänet helposti jäädä huomioimatta. Koska nämä ongelmat koskevat kuitenkin vain pientä osaa pelin hahmoista, ei se vaikuttanut pelin pisteytykseen kuin vain vähän.

Mielestäni Smash Ultimaten yleisestä äänimaailmasta voisi ottaa mallia muiden samantyylisten pelien äänisuunnittelussa. Vaikka crossover-luonteensa vuoksi mikä tahansa peli ei voikaan saavuttaa täysin samanlaista audiokokemusta kuin Smash Ultimate, ovat sen äänellinen palaute, sekä äänet pelaamisen tukena oivia esimerkkejä siitä, mitä tappelupelien tulisi tavoitella äänillään. Lisäksi pelin omalaatuinen ilmapiiri, jota selostaja ja yleisö edesauttavat, on hauska ja kekseliäs. Kyseinen ilmapiiri auttaa myös sitomaan eri edustetut pelit toisiinsa, kun koko peli kehystetään leikki- mielisemmäksi urheilutapahtumaksi.

Musiikillisesta kokonaisuudesta Smash Ultimate ansaitsi 30/35 pistettä. Mielestäni musiikin onnistuminen on suurimmalta osalta suuren musiikkivalikoiman ansiota. Pelkästään se, että pelissä on niin paljon vaihtoehtoja musiikille auttaa musiikin sopivuuteen tyyliin ja pelitilanteisiin sekä sen omalaatuisuuteen ja monipuolisuuteen. Vaikka pelistä löytyykin muutamia sopimattomia kappaleita, ne voidaan asettaa pois päältä ja jättää huomioimatta ilman, että valinnanvara kärsii. Toki myös laajat asetukset edesauttavat tätä, ja ilman niitä suuri musiikkivalikoima voisi olla jopa huono asia. Pelin suuri musiikkivalikoima on kuitenkin asia, jonka uskon toimivan ainoastaan Smash Ultimaten tyyllisessä pelissä. Yhtä suuri musiikkivalikoima saattaisi vain ahdistaa ja häiritä pelaajaa toisessa pelissä, jonka musiikki ei ole kerätty kymmenien vuosien takaa lukuisista eri peleistä. Musiikin heikkouksina Ultimatella oli dynaamisuus ja tarinankerronta, jotka eivät varsinaisesti ole heikkouksia pelin tyyliin luonteen vuoksi.

Muusta audiosta peli ansaitsi lähes täydelliset 19/20 pistettä. Ääninäyttelystä jäi yksi piste uupumaan siksi, että muutaman hahmon äänet eivät vastanneet tarpeeksi hyvin heidän alkuperäisten peliensä ääniä, ja joillain hahmoilla ei ollut äänitetty tarpeeksi erilaisia ääniä. Kokonaisuudessaan pelin ääninäyttelyn suunnittelu ja käyttö on kuitenkin kiitettävää, joka on erityisen vaikuttavaa suuren hahmomäärän vuoksi. Pelin ääniasetukset ja äänenvoimakkuus ovat juuri sitä, mitä jokainen peli tarvitsee. Peliä pelatessaan äänenvoimakkuudesta ei huomaa mitään erityistä, joka on toivotua, ja jos pelaaja itse toivoo kuulevansa joko ääniefektit tai musiikit paremmin, tarjoaa peli tarpeeksi laajat asetukset äänien mukauttamiseksi. Täydet lisäpisteet peli ansaitsi tekemällä monia asioita hyvin, kuten luomalla tappelupeliin omalaatuisen ilmapiirin selostajalla ja yleisöllä, sekä tarjoamalla erityisen suuren musiikkivalikoiman.

Smash Ultimaten äänisuunnittelu ei ole täydellistä, mutta se on melko lähellä tappelupelille toivottua äänimaailmaa. Voidaan todeta, että pelin äänet ovat suuressa roolissa sen pelikokemuksen rikastamisessa, ja todella edesauttavat pelin pelaamista.

## 6 Case 2: Resident Evil 4 Remake (2023)

Seuraavaksi tarkasteltavissa on vuoden 2023 Resident Evil 4 Remake (kuva 2). Peli on uudelleen tehty versio vuoden 2005 Resident Evil 4 pelille, ja sen modernisoinnissa grafiikoiden ja pelattavuuden lisäksi äänimaailma on saanut suuren muodonmuutoksen. Uudelleen tehdyssä pelissä äänimaailman on tärkeää olla tunnistettavaa ja pitää alkuperäisen pelin tunne, mutta mukauttaa ja parannella ääniä sopimaan nykyaikaisempaan peliympäristöön. Pelaamani versio on Playstation 4 konsolille julkaistu, ja se saattaa sisältää pieniä eroja muiden alustojen versioista tästä pelistä.



Kuva 3. Resident Evil 4 Remake (Playstation 2023)

Resident Evil 4 Remake, jota tästä eteenpäin tulen kutsumaan joko nimellä Resident Evil 4 tai lyhenteellä RE4, on 3D kolmannen persoonan kauhu- ja toimintapeli. Pelissä pelataan hahmolla nimeltä Leon, joka saa tehtäväkseen pelastaa Amerikan presidentin kidnapatun tyttären Ashley'n Espanjan maaseudulta. Paikalle päästyään selviää kuitenkin, että alueen kyläläiset ovat muuttuneet zombien kaltaisiksi olennoiksi, joita ötökkämäiset loiset ohjaavat. Pelissä seikkaillaan läpi kylän, hylätyn linnan, ja laboratoriossaaren, joskus Ashley'n kanssa, ja joskus tätä tavoitellen.



Kuva 4. Pelinäkö Resident Evil 4 Remakesta (IGN 2023)

Koska kyseessä on kauhupeli, tulisi mahdollisimman suuren kauhun tunteen saavuttaakseen pelin äänisuunnittelun tulisi tehdä ilmapiiristä uskottava ja pelottava. Samalla kyseinen peli on myös erittäin toimintapainotteinen, joten aseiden ampuminen pitäisi kuulostaa hyvältä, ja äänien tulisi avustaa pelaajaa jollain tavoin.

### 6.1 Resident Evil 4 Remaken Ääniefektit

Resident Evil 4 on ulkonäöltään ja ilmapiiriltään hyvin paljon realismia tavoitteleva peli, ja sen äänimaailma heijastaa tätä. Jokainen ääni, tuulen huminasta puiden lehtien läpi talon ovien narinaan, on hyvin realistinen ja selvästi foley-äänillä tehty, ja siksi kaikki äänet kuulostavatkin siltä, että ne voisivat kuulua myös oikeassa maailmassa. Jotkut äänet ovat tehty melkein inhorealistiksi, sillä esimerkiksi Leonin vahinkoa ottaessa tai vihollisia ampuessa veren äänet kuulostavat liioiteltuilta ja ällöttäviltä. Tämä lisää epämukavuudentunnetta pelaajassa, joka on kauhupelin tavoite. Jos tässä pelissä kuuluisi jokin piirrosmainen ääniefekti, kuulostaisi se heti sopimattomalta, mutta RE4 on onnistunut pitämään äänet yhdenmukaisina pelin halutun tyylin kanssa. Äänet sopivat myös erittäin hyvin pelin miljööseen. Koska peli sijoittuu Espanjaan, pelin viholliset luonnollisesti puhuvat myös espanjaa.

Pelin äänellinen palaute hahmon ja ympäristön toiminnoista on erittäin hyvää. Jokaista toimintoa seuraa jonkinlainen ääni, joka viestittää pelaajalle asiasta, ja tekee pelistä todennäköisemmän. Esimerkiksi pelin ampumisäänet sekä kranaatit kuulostavat juuri siltä kuin odottaisikin. Pelissä on

noin tusina erityyppisiä aseita, ja niistä kaikista lähtee oma ja niille sopiva ääni. Myös laatikoiden rikkomisesta lähtee erittäin tyydyttävä ääni, joka saa pelaajan haluamaan rikkomaan niitä ihan muuten vaan sisällöstä riippumatta.

Pelissä voi kerätä erilaisia esineitä, kuten rahaa, panoksia, tai aarteita. Jokaisesta näistä lähtee oma äänensä, kun ne kerätään, ja esimerkiksi rahaa kerätessään pelaaja tunnistaa heti mitä keräsi vaikkei olisi nähnytäkään sitä kunnolla, sillä siitä seuraavaa kolikoiden kilinä ääntä on vaikea sekoittaa mihinkään muuhun.

Alue, jossa huomasin Resident Evil 4: n olevan erityisen pätevä, on peliäänien käyttö pelaamisen tukemiseen. RE4 on huomaamattomasti ja luonnollisesti tehnyt peliin ääniä, jotka ovat samanaikaisesti informatiivisia ja tilanteeseen sopivia. Mikä parasta, vaikka äänet helpottavat pelaamista, ne eivät vähennä pelin pelottavuutta, vaan enemmänkin tekevät vain pelistä reilun.

Pelaajaa varoittavat äänet voi huomata jo ennen konfliktia vihollisten kanssa. Pelin viholliset puhuvat itsekseen, jonka vuoksi vihollisen voi kuulla jo ennen kuin sitä edes näkee. Tämä ei kuitenkaan tunnu oudolta, sillä viholliset eli kyläläiset ovat hulluja ja loisten kontrollissa. Heidän hokemansa ja itselleen puhumiset vain lisäävät pelkoa pelaajassa, varsinkin kun he puhuvat vieraalla kielellä, joka nostaa pelaajassa tietämättömyyden tunnetta. Vihollisten äänistä voi jopa tunnistaa, mikä vihollinen on kyseessä. Erityisen vaarallinen vihollinen on moottorisahan omaava kyläläinen, joka voi tappaa Leonin yhdellä osumalla. Jos tämän tyyppin kyläläinen on lähettyvillä, kuuluu hiljainen moottorisahan ääni, joka saa pelaajan taatusti stressaantumaan.

Kun vihollinen huomaa tai kuulee Leonin, hän yleensä huutaa kovalla äänellä, joka viestittää pelaajalle taistelun alkaneen. Taistelun aikana pelaajan täytyy kuunnella vihollisten pitämiä ääniä joka suunnasta, sillä heitä voi olla samanaikaisesti todella monta. Moottorisahavihollisissa tämä on erittäin tärkeää, sillä he liikkuvat nopeasti ja pitävät kovaa moottorisahan ääntä. Vihollisia ampuesaan pelaaja tulee yleensä nopeasti tilanteeseen, jossa aseiden panokset loppuvat. Tästä tilanteesta viestii tyhjän lippaan ääni, jonka jälkeen pelaajan pitää ladata aseensa. Myös latauksen aikana kuuluu kyseisen aseiden latausääni, joka kertoo pelaajalle, milloin hän on avuton ja kannattaisi vain varoa vihollisia. Latausäänen loppuessa pelaaja tietää, että voi jatkaa ampumista.

Jos Leon on kaukana vihollisista, saattavat kyläläiset heittää tätä aseilla, kuten kirveillä tai jopa dynamiitilla. Kirveen heitosta kuuluu ilmassa pyörivä huiskausääni, jonka kuultuaan pelaaja voi reagoida siihen, joka väistämällä tai torjumalla. Dynamiitti on kirvestä vaarallisempi eikä sitä pysty torjumaan, joten dynamiitin sihinän kuullessaan pelaajan kannattaa vain juosta mahdollisimman kauas siitä.



Vihollisen tappaessaan tietää vihollisen oikeasti kuolleen, kun Leon sanoo osuman jälkeen jotain, kuten "Next?" Arvaamattomuuden vuoksi vihollisen kuoleman jälkeen on mahdollista, että tämän sisällä oleva loinen tulee ulos, josta seuraa vielä vahvempi ja vaarallisempi vihollinen. Kyseisen muodonmuutoksen voi kuitenkin välttää puukottamalla maassa sätkivää vihollista, ennen kuin tämä muuttuu. Koko edellä mainitun mekaniikan tuo yhteen ääni, kun vihollinen on muuttumassa. Maassa sätkiessään ruumiin sisällä olevan loisen kiljunnan voi kuulla, jolloin pelaaja tietää, että on kannattavaa etsiä nopeasti kyseinen ruumis ja hoidella se ennen kuin siitä tulee suurempi ongelma. Jos tätä ääntä ei kuule muun toiminnan vuoksi, kuulee pelaaja viimeistään sen, kun loinen tulee raa'asti ulos. Tällöin pelaajalle viestittyy, että vaarallinen vihollinen on ilmestynyt lähetyville.

Joissain kohdissa peliä pelaajan tavoittelema Ashley on Leonin mukana saatettavissa, jolloin pelaajan täytyy oman hyvinvoinnin lisäksi pitää huolta hänestä. Ashley pitää onneksi ääntä, ja kiljuu, jos vihollinen yrittää Napata hänet tai jos hän ottaa muuten vain vahinkoa. Kuuntelemalla Ashley'n ääniä pelaaja on perillä siitä, kannattaako keskittyä suojelemiseen, vai itsenäisesti hankkiutua vihollisista eroon.

Taistelun ulkopuolellakin peli käyttää hyödykseen monia erilaisia varoitusääniä. Maailmassa olevat räjähtävät ansat pitävät "piippavaa" ääntä, joten ne voi kuulla, vaikka ne olisivat seinien takana. Tietyt kerättävät esineet, kuten lelusotilaat ja rotat pitävät myös ääntä, ja ne kuullessaan pelaaja tietää katsoa ympärilleen.

Äänten realismin tavoittelusta seuraa pieni ongelmallinen sivuvaikutus, joka on ääniefektin omalaatuisuus. Äänten on vaikeaa olla omalaatuisia, jos ne ovat otettu suoraan oikeasta maailmasta. Resident Evil 4: n ääniefektit eivät ole maailman muistettavimpia, mutta peli kompensoi tätä erittäin muistettavalla ääninäyttelyllä, josta puhun vielä myöhemmin. En kuitenkaan sanoisi äänten omalaatuisuuden puutteen olevan niin huono asia, varsinkin kun miettii miten se voisi negatiivisesti vaikuttaa ilmapiiriin, jos äänistä olisi tehty uniikimpia. En myöskään tarkoita, että pelin äänet sekoittisivat kokonaan muiden pelien ääniin, mutta suurin osa niistä ei vain erotu joukosta. Yksi osa-alue, jossa äänet ovat saaneet hieman omalaatuisuutta on vihollisten äänet, erityisesti pelin eri hirviöiden, jotka esiintyvät myöhemmin pelissä.

Kauhupelin äänimaailmalle on tärkeintä, että ilmapiiri on aavemainen ja painostava. Jo ensimmäisellä hetkellä pelin tutkimisen aikana huomasi ambienssin tuottaman epämiellyttävän ilmapiirin. Olen pelannut pelin aikaisemmin ilman kuulokkeita, ja sen äänimaailma on aina ollut mielestäni pelottava, mutta tällä kertaa kuulokkeiden kanssa tämä pelottavuus nousi uudelle tasolle. Äänimaailma tekee pelaajasta vainoharhaisen, jolloin jokainen uusi ääni saattaa pelästyttää hänet.

Pelin alkuhetkillä metsässä kulkiessaan pelaaja kuulee lukuisien eri äänien tuottaman ambienssin. Tuulen humina, puiden ja pensaiden lehtien suhina, kaukaisen joen lorina, ja yöllisten eläimien äänet tekevät jo ilmapiiristä oikeantuntuisen, aivan kuin pelaaja olisi oikeasti pelin sisäisessä maailmassa. Samalla taustalla kuuluu varisten kovaäänistä huutoa, ja satunnaisesti myös metalliportin vinkumista. Kävellessään metsätietä eteenpäin pelaaja kohtaa eläimen ruumiin, ja sen ympärillä lentävien karpästen äänet viestittävät pelaajalle siitä, kuinka kauan ruumis on ollut siinä. Kaikki nämä äänet saavat pelaajan ajatukset lentämään ja miettimään, mitä paikan päällä on oikein tapahtunut. Ambianssi on pelin eri paikoissa aina sopivaa ja tehokasta. Kylän puisissa taloissa voi kuulla lattian ja ovien natinan, ja linnassa kaikki äänet kaikuvat, ja soihtujen liekit pitävät ääntä.

Pelin äänimaailma on realistisuuden lisäksi myös erittäin dynaaminen. Tätä on ehkä vaikeaa huomata, koska dynaamisuus on tehty niin tehokkaasti ja luonnollisesti. Äänimaailma on erittäin eloisa, ja jokainen asia, jonka kanssa pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa, omistaa myös omat äänensä. Paikoissa, joissa pelaaja odottaisi kaikua, kuten linna tai suuret luolat, kaikuvat. Jos tiellä on vesilätäkkö, sen päältä kävellessä kuuluu myös odotettu veden ääni. Pelaajan kävellessään puskiensa tai roikkuvien ketjujen läpi nekin pitävät odotettuja ääniään. Tämänlaista dynaamisuutta löytyy kaikilta pelistä.

Kolmiulotteiseen maailmaan sijoittuvana pelinä RE4 käyttää tilääntä erittäin hyvin hyödykseen. Pelissä on tärkeää kuulla, missä suunnassa viholliset ja mahdolliset muut asiat ovat, ja taistelukohtaukset olisivat monta kertaa vaikeampia, jos pelaaja ei voisi turvautua kuuloaistiinsa kuten oikeassa elämässä. Tilaääni toimii toivotusti, ja äänet tulevat aina oikeasta suunnasta, vaikka pelaaja kääntäisi pelikameraa ympäri, ja suurin osa pelin äänistä noudattaa sitä. Pelin asetuksissa on myös tuki surround-äänille sekä tarkemmalle 3D audiolle, joten pelin äänisuunnittelussa on selvästi hiottu tilääntä erittäin huolellisesti.

Resident Evil 4:ssä ääniä käytetään hyvin ja harkitusti. Samoja ääniä ei toisteta liikaa, ja ääniä ei käytetä asioissa, jotka eivät niitä tarvitse. Paikoissa, joissa äänen toisto on pakollista, kuten konepistoolin ampumisessa, on käytetty tekniikkaa, jossa jokaista yksittäistä ammusäänen sävelkorkeutta on siirretty joko ylöspäin tai alaspäin. Näin jopa nopeasti toistuvat aseiden laukaukset kuulostavat hieman eriltä, eivätkä ne herätä pelaajassa ärsytystä. Lähimpänä äänien aiheuttamaa ärsytystä, jota RE4:ssä havaitsin, oli vihollisten puheäänet. Heillä olisi voinut olla ehkä hieman enemmän eri lauseita sanottavana, mutta samalla asioiden päättömästi toistaminen sopii kyseisille vihollisille temaattisesti.

Ääniefektit ovat laadultaan myös hyvän kuuloisia ammattimaisen audiomiksauksen ja foleyn ansiosta. Minulla ei tullut pelatessani eteen hetkiä, jolloin olisin pitänyt kuultuja ääniäni ärsyttävinä, tai muilla tavoin huonon kuuloisena.

## 6.2 Resident Evil 4 Remaken Musiikki

Resident Evil 4 tietää mitä se on, ja mitkä ovat sen musiikilliset tarpeet. Koska kauhupelissä ilmapiiri on tärkein elementti, sen pitäisi myös olla eniten esillä. RE4 antaa pelottavalle ja tunnelmalliselle ambienssille tilaa, eikä soita sen päällä musiikkia turhaan. Sen sijaan se turvautuu hiljaisuuteen kohdissa, joissa pelaajan on tarkoitus pelätä, ja säästää musiikin vain kohtiin, joissa siitä voi olla hyötyä.

Kun pelissä esiintyy musiikkia, se on hyvin kauhupeliin sopivaa. Musiikki sisältää paljon riittäviä sointuja, jotka eivät kuulosta loogisilta kuuntelijalle, ja usein kappaleet eivät myöskään sisällä varsinaista melodiaa, josta pelaaja voisi ottaa kiinni. Matalat huminat ja korkeat ahdistavat ja suhisevat jouset ovat hyvin ominaisia Resident Evil 4:lle. Suurin osa pelin varsinaisesta perinteisemmästä musiikista on käytössä sen lukuisissa pomotaisteluissa, joissa sitä käytetään stressin lisäämiseen adrenaliinin vapauttamiseen. Nämä kappaleet kertovat pomovihollisen todellisesta vaarasta, ja asettavat pelaajalle taisteluhengen.

Peli käyttää myös musiikkia antamaan pelaajille hengähdystaukoa peloista ja toiminnasta tallennuspisteissä, kaupassa ja pelin lukujen välissä. Nämä ovat turvallisia paikkoja, joissa pelaajan ei tarvitse pelätä vihollisia, ja musiikki heijastaa sitä. Varsinkin pelin tallennuspisteen kappale asettaa melankolisen mutta hieman toivoa herättävän ja rauhoittavan olon pelaajalle hitaalla tempolla ja kauniilla harpun soinnuillaan.

Resident Evil 4 käyttää musiikkia viestimään pelaajalle taistelukohtauksen alkaneen. Vihollisten ollessa lähellä saattaa alkaa kuulumaan jousisoittimien ääntä ja lyömäsoittimien rytmiä, luoden vaarallisen ilmapiirin, joka pitää pelaajan varpaillaan. Samoin musiikin loputtua pelaaja tietää, että taistelu on ohitse. Pelin ääniraita muuttuu pelin aikana dynaamisesti jatkuvasti riippuen siitä, minkä tason vaaratilanne pelissä on.

Musiikillinen tarinankerronta jää Resident Evil 4:ssä lähinnä edellä mainittuihin tapoihin herättää pelaajassa pelikohtauksen haluttua tunnetta, kuten pelkoa, surua, toivoa tai päättäväisyyttä. En itse kuitenkaan löytänyt musiikista johtoaiteita eli toistuvia musiikillisiä ideoita, jotka pelaaja voisi yhdistää hahmoon, paikkaan tai asiaan. Voi olla, että peli sisältää hienovaraisempaa musiikillista tarinankerrontaa, mutta se ei ainakaan ole niin huomattavaa, että keskivertopelaaja sitä huomaisi. Pelin lopputeksteissä soiva kappale on erittäin hyvä musiikillinen tarina pelin tapahtumapaikan tapahtumista ennen pelin alkua, ja herättää kuuntelijassa paljon tunteita, kun ensin kyläläisten tavalista ja onnellista elämää kuvaava musiikki muuttuu pimeämmäksi ja traagiseksi loisepidemian

myötä. Tämä tapahtuu kuitenkin vasta pelin loputtua, ja olisin kaivannut hieman samanlaista musiikkia pelin aikanakin.

Pelin musiikin omalaatuisuus voi välillä olla hieman mielipidekysymys, mutta ainakin omasta mielestäni RE4:n musiikkien sopivuus peliin satuttaa hieman sen muistettavuutta. Koska musiikkia käytetään pääsääntöisesti oikean ilmapiirin luomiseen, kuulostaa se usein siltä, että pelin ääniraita olisi voinut tulla mistä tahansa kauhu- tai toimintapelistä. Jokaisen pelin ei tietenkään tarvitse turvautua muistettaviin melodioihin, mutta se on mielestäni kertovaa, että ainoa kappale, joka minulle on oikeasti jäänyt pelistä mieleen, on tallennusmusiikki. Pelin musiikit hoitavat siis tehtävänsä loistavasti, mutta kaipaivat hieman enemmän persoonallisuutta. Täytyy kuitenkin muistaa, että tämä peli on uudelleen tehty versio vanhemmasta pelistä, joten radikaalit muutokset sen musiikeissa voisivat menettää alkuperäisen pelin hengen, joten ehkä vanhojen musiikkien tehostaminen ja modernisointi oli kyseisessä tapauksessa paras ratkaisu.

Musiikin monipuolisuudesta voisi sanoa samaa kuin omalaatuisuudesta. Pelissä ei koskaan kuulosta siltä, että sama kappale soisi montaa kertaa, joten tilannetta, jossa pelaaja kyllästyisi soivaan musiikkiin ei ainakaan tapahdu. En kuitenkaan osaa sanoa, kuinka paljon erilaista musiikkia pelissä on juuri sen hienovaraisuuden vuoksi. Pelissä on kuitenkin tarpeeksi monipuolista musiikkia eri tilanteisiin nähden, kuten juuri taistelukohtauksiin ja hengähdyskohtauksiin, ja arvostan myös pelissä olevaa akustisella kitaralla soitettua kevyemmän hengen kappaletta, joka soi pelin tarkkaampumis minipeleissä.

### **6.3 Resident Evil 4 Remaken Muu Äänisuunnittelu**

Resident Evil 4:n äänenvoimakkuudet ja miksaus kuulostaa läpi pelin juuri sopivalta. Vaikka peli käyttää kovia ääniä luomaan pelkoa ja säikäyttämään pelaajaa, ovat äänet silti aina jokseenkin tasapainossa. Musiikin vähäisyyden vuoksi pelissä ei myöskään tule tilanteita, joissa ääniefektejä ei kuulisi kovan musiikin vuoksi. Pelin ääninäyttely, joka on usein olennaista kuulla, on myös tasapainotettu niin, että sen kuulee aina kun on tarve.

Ääninäyttely on erittäin suuressa roolissa sekä Resident Evil 4 Remakessa, että sen alkuperäisessä versiossa. Suurin osa tarinankerronnasta ja hahmonkehityksestä tapahtuu hahmojen välisen dialogin avulla. Tämä uudelleen tehty versio RE4:stä onnistuu saamaan pelaajan välittämään sen hahmoista entistä enemmän lisäämällä enemmän dialogia Leonin ja Ashley'n välille. Peli on myös tunnettu siitä, että päähenkilö Leon heittää usein vitsejä eri pelitilanteissa, joka keventää pelin tunnelmaa. Peli ottaa kaiken irti ääninäyttelyn eri mahdollisuuksista, ja ilman hahmojen puhumista se olisi kaikin tavoin huonompi.

RE4 käyttää hahmojen ääniä myös luomaan pelille uskottavampaa ilmapiiriä. Pelaajan ohjaama Leon reagoi äänillä eri pelissä tapahtuviin asioihin, kuten esimerkiksi vihollisiin tai ansoihin. Leon myös hengästyy juoksemisen jälkeen, ja ähkii, jos ottaa vahinkoa. Kuten aiemmin mainittiin, myös vihollisten pitämät äänet tehostavat pelin ilmapiiriä, ja niitä käytetään usein myös viestittämään pelaajalle vaarasta.

Ääninäyttelyä käytetään myös usein antamaan pelaajalle vinkkejä siitä, mitä tehdä seuraavaksi. Ashley'n tai muun hahmon kanssa kulkiessaan tämä saattaa huomauttaa jostain asiasta tai esi-  
neestä, jonka kanssa tulisi olla vuorovaikutuksessa, jotta pelissä voisi edetä. Näin peli antaa pieniä vinkkejä luonnollisesti, ja varmistaa pelaajan tietävän, mitä pitää tehdä. Peliin on myös ripoteltu huoneita ja alueita, joissa kauppiaalta voi ostaa erilaisia tavaroita. Tällaiseen huoneeseen tultua yleensä ensimmäinen indikaattori on se, että kuulee kyseisen kauppiaan tervehdyksen. Vaikka se saattaa aluksi hieman pelästyttää pelaajaa, tulee kauppiaan äänestä nopeasti pelin edetessä helpottuneisuuden tunne.

Pelin ääniasetukset ovat erittäin laajat, ja takaavat, että pelaaja voi asettaa äänet juuri itselleen sopiviksi, jos niissä sattuisi olemaan jotain vikaa. Asetukset sisältävät perusääniasetukset, kuten ääninäyttelyn, ääniefektien, valikoiden ja musiikin äänenvoimakkuuden säädön. Sen lisäksi asetuksista löytyy lukuisia eri kohtia, joilla tilääntä ja 3D ääntä voidaan hienosäätää. Pelissä on myös mekaniikka, jossa hahmot voivat soittaa Leonille, ja Playstation 4 konsolilla se toteutetaan niin, että soittajan ääni kuuluu peliohjaimesta. Tämänkin voi muuttaa asetuksista, jos haluaa kaikkien äänien kuuluvan perinteisesti yhdestä ulostulopaikasta.

RE4 ansaitsee lisäpisteitä sen yleisestä ilmapiiristä. Pelin äänellinen ilmapiiri on rakennettu erittäin huolellisesti, ja jokainen ääni tuntuu luonnolliselta osalta pelimaailmaa. Äänet onnistuvat myös paikoin nostattamaan pelin pelottavuutta moninkertaisesti, jonka ansiosta peli toimii kauhupelinä. Omasta mielestäni tämä äänisuunnittelu onnistuu tekemään pelistä pelottavamman kuin mitä sen alkuperäinen vuoden 2005 versio on.

#### **6.4 Resident Evil 4 Remaken Tulokset**

Resident Evil 4 Remaken äänisuunnittelu ansaitsi arvostelustani yhteensä 85/100 pistettä (liite 2). Vaikka tämä on hieman vähemmän kuin Smash Ultimaten lopullinen pistemäärä, en sanoisi äänisuunnittelun olevan huonompaa. Ensimmäinen huomioni pisteytyksen jälkeen oli se, että RE4 ansaitsi huomattavasti enemmän pisteitä ääniefektien käytöstään kuin musiikistaan.

Resident Evil 4:n ääniefektien käyttö ansaitsi sille 42/45 pistettä. Tämä tarkoittaa, että se sai melkein kaikista kategorian kohdista täydet pisteet, joka on merkki lähes täydellisestä äänisuunnittelusta. Kohta, josta peli sai vähiten pisteitä, oli äänien omalaatuisuus, joka sai silti arvostettavat 3

pistettä. Kun tarkastelee pelin tarpeita, niin sen äänimaailma ei ole välttämättä uniikein sen realismin tavoittelemisen vuoksi, mutta sen ei myöskään tarvitse olla. Pelin on tarkoitus syventää pelaaja pelimaailmaan, joka tietysti onnistuu parhaiten käyttämällä mahdollisimman todellisen kuuloisia ääniä. Tässä tapauksessa äänien omalaatuisuuden puute ei satuta pelikokemusta lainkaan.

Pelin ääniefektit loistavat mielestäni erityisesti kahdessa kohdassa, jotka ovat äänimaailman luoma ilmapiiri, sekä äänet pelaamisen tukena. Pelin äänimaailma oli niin tehokas pelottavan ilmapiirin luomisessa, että pelin pelaaminen aiheutti minulle paikoittain oikeaa ahdistusta ja stressiä. Uskon myös, että pelin ambienssi ja muut ääniefektit olivat oikeastaan suurin tekijä pelin pelottavuuden luonnissa, sillä kun testasin pelata hetken ilman kuulokkeita, peli ei tuntunut läheskään niin pelottavalta. Äänimaailman rakentaminen on varmasti vaatinut paljon aikaa ja vaivaa, eikä sama olisi varmastikaan mahdollista pienemmän budjetin kauhupelissä. Äänet onnistuivat ilmapiirin luomisen lisäksi myös konkreettisemmassa roolissaan avustaa pelaamista. Itse RE4:n pelimaailma onnistui käyttämään ääniä pelaamisen tukena usein niin luonnollisesti, ettei sitä edes ajattelisi tarkasti suunnitelluksi äänisuunnittelun osaksi. Äänet auttavat jatkuvasti pelaajaa navigoimaan pelissä sekä taisteluissa, että niiden ulkopuolella, joka on juuri toivottua pelin äänisuunnittelulle. Koska peli käyttää tilaääntä hyvin, tehostuu myös äänimerkkien toiminta, kun äänen lähteen voi selvittää paremmin.

Kun katsoo RE4:n saanutta arvosanaa 23/35 pelin musiikinkäytölle, voi pelkästä alhaisesta pisteäärästä ajatella musiikin olevan joko huonoa tai huonosti käytettyä. Tässä täytyy kuitenkin ymmärtää, että varsinkin kauhupelissä ambienssin rooli ja merkitys on musiikkia paljon suurempi. Jos musiikkia olisi käytetty enemmän, olisi ambienssi ja muut tarpeelliset äänet voineet jäädä pienemmälle, jolloin myös niiden vaikutus hiipuisi. Jäin kuitenkin kaipaamaan muistettavampaa musiikkia niissä tilanteissa, joissa musiikkia käytettiin. Esimerkiksi pomotaisteluiden musiikista olisi voitu pyrkiä tekemään omalaatuisempaa, sillä niiden aikana musiikin rooli nousee ilmapiiriä korkeammalle. Loppujen lopuksi pelin musiikki kuitenkin suorittaa tehtävänsä hyvin, vaikkakin paranneltavaa olisi.

Muusta audiosta peli sai täydet 20/20 pistettä. Kuten Super Smash Bros. Ultimaten kohdalla, Resident Evil 4 Remake noudattaa videopelin tarvetta hyvälle äänitasapainolle ja laajalle asetusvalikoimalle. Erityisesti tahdon kuitenkin antaa huomiota pelin ääninäyttelylle, jota on käytetty tehokkaasti parantamaan lähes jokaista pelin äänisuunnittelun osa-aluetta. Ääninäyttelyä on käytetty tarinankerrontaan, äänimerkkeinä pelaajille, kertomaan pelaajan tavoitteista, sekä parantamaan pelin ilmapiiriä. Mielestäni tämän tutkimuksen perusteella voi sanoa, että ääninäyttelyn käyttö pelissä on kannattavaa ja avaa paljon mahdollisuuksia äänisuunnittelulle, jos se vain on uskottavaa pelimaailmalle ja pelin tyyliä varten. Yleisesti pelin äänellinen ilmapiiri on toteutettu niin hyvin, että peli ansaitsee viisi lisäpistettä.

Resident Evil 4 äänisuunnittelu on tämän tutkimuksen perusteella erittäin onnistunutta ääniefektien ja yleisen äänimaailman kannalta. Vaikka pelin musiikillinen puoli on heikompaa, ei se siltikään huononna pelikokemusta, vaan antaa kunnioittavasti tilaa pelikokemuksen kannalta tärkeämmille äänille. Äänisuunnittelu voi siis olla erinomaista ilman, että se on ylittää odotuksia jokaisessa aspektissa.

## 7 Case 3: Overwatch 2 (2022)

Kolmas tutkittava peli on vuonna 2022 julkaistu Blizzardin kehittämä joukkuepohjainen ensimmäisen persoonan ammuntapeli Overwatch 2 (kuva 5). Peli on jatko-osa vuoden 2016 Overwatch-pelille. Koska nämä kaksi peliä ovat hyvin samanlaisia, Overwatch 2 käyttää uudelleen paljon materiaalia ensimmäisestä pelistä, äännet ja musiikki mukaan lukien.



Kuva 5. Overwatch 2 (Battle.net 2022)

Overwatch 2 on moninpeli, jossa viiden hengen joukkueet ottavat mittaa toisistaan eri tehtävissä. Pelissä on yli 30 erilaista sankaria eli pelihahmoa, joilla kaikilla on omat aseet, kyvyt ja roolit. Ottelun tavoite riippuu satunnaisesti valikoidusta kentästä, mutta yleensä tämä tavoite saavutetaan ampumalla vihollisjoukkue. Kuvassa 6 on pelinäköymä siitä, miltä tavallinen peli Overwatch 2:ssa näyttää.

Peli sijoittuu futuristiseen sodan täyttämään tulevaisuuden maapalloon, jossa ihmiset ja robotit elävät keskenään. Pelin äänimaailman tulisi heijastaa kyseistä miljööttä, joka pohjautuu realismiin, mutta sisältää silti huomattavasti fiktiivisiä sci-fi elementtejä. Koska kyseessä on tiimipeli, äänisuunnittelijalle tulee tavallisten peliäänten lisäksi tarve ottaa huomioon pelaajien välinen kommunikaatio.





Kuva 6. Overwatch 2:n Junker Queenin pelinäkö (Polygon 2022)

## 7.1 Overwatch 2:n Ääniefektit

Overwatch 2:n äänimaailma heijastaa hyvin sen visuaalista puolta sekä miljöötä. Äänisuunnittelijat ovat osanneet ottaa huomioon pelin hieman piirrosmaisen tyylin, eivätkä äänet ole liian realistisia. Äänimaailma nojaa myös paljon pelin futuristiseen puoleen, ja monet äänet kuulostavat koneiden tuottamilta tai muuten vain futuristisilta. Suurin osa ampumisäänistä eroaa perinteisistä luotiäänistä, ja jokainen fiktiivinen ase omistaa niille sopivat äänet, kuten Winstonin sähköä ampuva ase, joka myös kuulostaa sähköltä. Äänissä selvästi priorisoidaan niiden tunnistettavuutta pelikontekstissa realismiin sijaan. Hahmojen omat äänet ovat myös pelin äänisuunnittelussa erittäin suuressa roolissa, joka on sopivaa, sillä pelin sankarit ovat keskeinen osa sen identiteettiä.

Palauteäänet ovat Overwatch 2:ssa hyvin suunniteltuja. Jokaisella toiminnolla, kuten ampumisella, kykyjen käyttämisellä, lyönnillä ja kävelyllä, on omat äänensä, jotka vahvistavat toiminnan tunnetta. Ampumisäänien lisäksi pelissä on myös omat osumisäänet, jotka muuttuvat riippuen osutko kehoon, päähän, kilpeen vai seinään. Nämä äänet toimivat hyvänä palautteena pelaajalle ja viestivät hänelle mihin luodit osuvat. Erityisesti päähän osumisääni on tyydyttävä, joka myös rohkaisee pelaajia tähtäämään vihollisia päähän. Jokaisen hahmon äänet ovat uniikkeja, joka lisää myös heidän yksilöllisyyttään.

Overwatch 2:n äänet ovat suunniteltu hyvin tukemaan itse pelaamista. Ehkä suurin havaitsemani peliin vaikuttava äänisuunnittelu näkyy sankareiden omien äänien muodossa. Tavallisen

ampumisen lisäksi peli sisältää lukuisia eri kykyjä, joilla on omat toimintansa ja efektinsä. Vaarallimpia näistä ovat jokaisen sankarin oma "ultimate" kyky, jonka he saavat käyttöönsä aina tehtyään tietyn määrän vahinkoa. Näillä kyvyillä on usein potentiaalia kääntää joukkueiden välinen taistelu, joten tasapainoksi ultimatea käyttäessä hahmo huutaa tietyn lauseen, joka viestittää jokaiselle pelaajalle sen käytöstä. Tämä huutolause on jokaisella hahmolla eri, ja sen lisäksi kaikilla hahmoilla on kaksi eri lausetta. Jos kyvyn käyttäjä on sinun joukkueessasi, kuuluu useimmilla hahmoilla lause englanniksi, jolloin pelaaja tietää, että nyt kannattaa käyttää hyväksi kyseistä kykyä. Jos taas vihollisjoukkueen sankari käyttää kykyään, kuuluu eri huuto, joka on lisäksi usein lausuttu sankarin omalla äidinkielellään. Ultimate kykyjen lisäksi monet tavallisetkin kyvyt pitävät äänimerkkejä. Nämä äänet auttavat pelaajia olemaan tietoisempia pelin kulusta, ja myös tekemään yhteistyötä, joka olisi ilman ääniä varmasti paljon vaikeampaa, kun ruudulla voi olla 12 sankaria ja paljon efektejä samanaikaisesti.

Äänet auttavat pelaajia myös pelin eri tavoitteissa. Tietyissä kentissä pelin tavoite on kaapata piste, joka on yleensä suorakulmion muotoinen alue keskellä pelikenttää. Tämän pisteen voi napata olemalla yksin oman joukkueensa kanssa sen sisällä, jolloin ruudulla oleva mittari alkaa täytymään. Mittarin täytyttyä piste on kaapattu, jonka jälkeen sitä täytyy puolustaa vihollisjoukkueelta, joka voi kaapata sen itselleen. Tässä pelimuodossa äänet avustavat ja selkeyttävät pelinkulun ymmärtämistä monilla tavoin. Pistettä kaapatessaan mittarin noustessa kuuluu myös nouseva ääni, joka viestii pelaajille, että joku on kaappaamassa pistettä. Jos vihollinen menee alueen sisälle tämän aikana, ääni loppuu kesken. Näin pelaajat voivat huomata ilman näköaistiakin, jos vihollinen on päässyt huomaamatta pisteeseen. Lopuksi pisteen kaapattua kuuluu myös äänimerkki. Pelin äänet viestivät pelin kulusta lukuisilla muillakin tavoilla, kuten kertojaäänellä, joka kertoo pelin eri vaiheiden alkamisesta ja pelaajien saamista eliminaatioista,

Hieman hienovaraisempi, mutta silti asiaan kuuluva äänellinen merkki Overwatch 2:ssa on sankareiden kävelyäännet. Jokaisesta sankarista lähtee oma kävelyääni, jonka avulla voi tunnistaa, kuka on kyseessä. Tämä voi olla hyödyllistä, jos esimerkiksi vihollinen yrittää salaa kiertää joukkueesi taakse, jolloin askelia kuuntelemalla pelaaja voi paikantaa hänet.

Overwatch 2:ta tutkiessani havaitsin pelin taipumuksen tehdä äänistä tunnistettavia realismin sijaan. Tämän huomaa esimerkiksi ampuessaan vihollisia, jolloin osumasta lähtee lihaan ja vereen osumisen sijaan abstraktimpi kilisevä ääni, joka vain toimii selvänä äänimerkkinä osumasta. Tämä ääni muuttuu voimakkaammaksi ja tyydyttävämmäksi osuessaan vihollisen päähän, ja ääni jää selvästi pelaajalle mieleen. Samanlaista suunnittelufilosofiaa on käytetty pelissä paljon, joka tekee koko kokemuksesta omaperäisemmän ja muistettavamman.

Overwatch 2 keskittyy ensisijaisesti joukkueiden väliseen toimintaan, joten pelin ilmapiiri on pienemmässä roolissa. Kentät sisältävät hienovaraista ambienssia, kuten tuulen huminaa ja joitain kenttäkohtaisia ääniä, mutta muuten pelimaailman oma äänimaailma on melko tyhjä. Tämä on tietysti sopivaa, sillä pelin kentät ovat tyhjiä sotakenttiä, joissa ainoastaan pelin sankarit taistelevat. Myös pelin äänimaailman dynaamisuus on melko suppeaa, mutta tarpeeksi dynaamista että maailmassa liikkuminen tuntuu luonnolliselta.

Kolmiulotteisena tiimipelinä pelillä on tarvetta hyvälle tilaäänelle, jotta vihollisten ja joukkueetoverien suunnan voisi kuulla. Tämä on onneksi toteutettu Overwatch 2:ssa hyvin, ja ilman sen tarpeeksi hyvää toteutusta monet edellä mainitut äänelliset mekaniikat, kuten ultimate kykyjen äänimerkit, eivät toimisi lainkaan. Overwatch 2:n äänimaailma on rakennettu niin, että äänen kuultuaan on helppo paikantaa sen lähde.

Ääniefektejä on yleisesti käytetty Overwatch 2:ssa hyvin, eikä ärsyttäviä ääniefektien toistoa usein tapahdu. Ongelmakohta, jossa tämä kuitenkin tulee välillä esille, on hahmojen omat äänet, joita pelaajat voivat itse aktivoida. Pelissä sankareilla on ääniraitoja, jotka eivät ole liitettyä mihinkään toimintoon, vaan ovat vain hauskoja lausahduksia, joilla sankareille saa hieman persoonallisuutta. Ongelma tulee siinä, että jotkut pelaajat tykkäävät toistaa näitä lausahduksia aina kun se on mahdollista, jolloin äänistä tulee ärsyttäviä erittäin nopeasti. Tämä tietenkin on vain koomista pelleilyä, eikä niin tosissaan otettavaa, eikä pelin äänisuunnittelua voi syyttää siitä, että pelaajille annetaan mahdollisuus pitää ääniä. Overwatch 2 kuitenkin yrittää lieventää näiden äänien ärsytystä, ja itse huomasi, että pelissä on tietty raja, kuinka monta kertaa hahmon äänen voi sanoa, kunnes se lukittuu hetkeksi. Tämä on mielestäni hyvä kompromissi, joka antaa pelaajien pitää hauskaa, mutta ei anna myöskään tilanteen karata käsistä niin, että kaikkia muita pelaajia ärsyttäisi. Overwatch 2:n äänet ovat myös hyvin laadukkaita ja selkeitä, eikä löytänyt pelistä ääniä, jotka ärsyttäisivät itsensä.

## 7.2 Overwatch 2:n Musiikki

Overwatch 2 on löytänyt mielestäni täydellisen musiikkityylin itselleen. Suuri osa musiikista on elektronista, joka on sopivaa pelin tulevaisuus miljööseen, ja samalla se sisältää paljon sankarillisia ja mahtiponteisia vaskipuhaltimia ja nousevia melodioita, jotka heijastavat pelin sankarillista luonnetta. Pelin sisäinen musiikki on myös usein tarpeeksi nopeatempoista ja rytmikästä sopimaan pelin toimintapitoisiin tilanteisiin.

Overwatch 2:n ratkaisu musiikkikäyttöön on hyvin säästeliäs. Musiikkia soitetaan vain, kun sille on tarve, ja suurin osa otteluista on täysin hiljaista taustamusiikin kannalta. Näin peli varmistaa, että

tärkeät äänet ovat kaikille pelaajille kuultavissa, ja esimerkiksi hahmojen kävelyääniä olisi hankala kuulla musiikin seasta.

Kun ottelussa soi musiikkia, se on energistä mutta painostavaa. Tämä sopii hyvin siksi, että musiikki alkaa yleensä vasta kun pelissä on enää vähän aikaa jäljellä, ja pelaajien tulee kiirehtiä, jos haluavat voittaa. Ottelun loputtua soi pelin pää teemamusiikki, joka on voittajajoukkuetta palkitseva sankarillinen fanfääri. Tämä soi samalla kun peli näyttää ottelun parhaimman pelauksen kaikille pelaajille, ja se auttaa tekemään tästä pelauksesta eppisemmän.

Ottelun ulkopuolella suurin osa Overwatch 2:n musiikista soi juuri ennen ottelua, jolloin peli kertoo kentän, jossa ottelu tulee tapahtumaan. Tätä näkymää tehostaa aina kentän oma lyhyt musiikkikappale, joka asettaa tulevan taistelukentän tunnelman. Pelin kentät ovat eri maihin ja kaupunkeihin sijoittuvia, ja niiden kappaleet ottavat inspiraatiota kyseisten maiden musiikillisesta kulttuurista. Näillä lyhyillä mutta ytimekkäillä kappaleilla pelaaja saa paremman tunteen siitä, että on saapunut eri maahan, ja samalla valmistautumaan taisteluun.

Overwatch 2 pelillä on tarina, mutta se tapahtuu lähes kokonaan pelin ulkopuolella. Itse peli sisältää enimmäkseen satunnaisia otteluita joukkueiden välillä, joten peli ei sisällä myöskään perinteistä musiikillista tarinankerrontaa. Väittäisin kuitenkin, että ottelun viimeisillä hetkillä soiva intensiivinen musiikki kertoo pelaajien omaa tarinaa. Musiikki herättää pelaajassa tunteita olemalla vakava ja pulssia nostava merkitsevilla hetkillä, ja voiton tullen musiikki vaihtuu kevyemmäksi ja juhlivammaksi sankarilliseksi melodiaksi.

Musiikkia käytetään viestimään pelaajille pääosin vain ottelun tärkeimmissä kohdissa, kuten ajan loppuessa, ottelun mennessä yliaikaan tai vihollisen lähestyessä tavoitettaan. Musiikki alkaa soimaan yleensä, kun peliaikaa on alle minuutti jäljellä, jonka jälkeen musiikki muuttuu erittäin dynaamisesti sen mukaan, miten peli etenee. Musiikki vastaa aina tilanteen kiireellisyyttä, ja rohkaisee pelaajia yrittämään saavuttaa tavoitteensa. Samalla se viestii ajan loppumisesta ilman, että pelaajan tarvitsee katsoa pelikelloa ja voi vain keskittyä pelaamiseen.

Pelissä on myös musiikkipohjainen hahmo nimeltään Lúcio, jonka pääkyky on soittaa kahta erilaista kappaletta, joilla on eri efektit. Kuuntelemalla tätä musiikkia pelaaja voi tietää, käyttääkö Lúcio parantavaa vai nopeuttavaa musiikkiaan.

Overwatch 2:n sankarillinen elektroninen musiikki on mielestäni todella omalaatuista, joka auttaa pelin musiikkien muistettavuudessa. Erityisesti pelin pää teemamusiikki on muistettava, sillä se on säveltäjien omalaatuinen näkemys sankarimusiikista. Overwatchia pelannut henkilö luultavasti tunnistaa musiikin kyseisen pelin musiikiksi, vaikka kuulisi sitä pelin ulkopuolella.

Kenttämusiikkien ulkopuolella Overwatch 2:n musiikki ei ole kovin monipuolista. Monipuolisuudelle ei ole kyseisessä välttämättä tarvetta, mutta se, että jokaisessa kentässä on samat toimintaa tukevat musiikit voi käydä pelaajille vanhaksi. Musiikki ei ole kuitenkaan pääroolissa tässä pelissä, joten sen monipuolisuuden puute ei ole suuri ongelma.

### 7.3 Overwatch 2:n Muu Äänisuunnittelu

Overwatch 2:n äänitasapaino on erittäin hyvä, ja suurimmaksi osaksi pelin äänet ovat selkeästi kuultavissa, sekä sopivassa äänenvoimakkuudessa. Peli voi kuitenkin muuttua hektiseksi 10 pelaajan taistellessa samanaikaisesti, ja huomasi itse muutaman tilanteen, jossa hahmojen ultimate kyvyt olivat huonosti kuultavissa, jolloin niihin ei pystynyt reagoimaan. Kyseinen äänisuunnittelun menetelmä on todella toimiva, mutta sillä on vielä mahdollisuus parantua niin, että äänet olisivat aina selkeitä.

Ääninäyttely on suuressa roolissa Overwatch 2:n äänisuunnittelua, kuten jo aiemmin sankareiden kykyäänistä havaittiin. Pelissä on tämän lisäksi paljon muutakin ääninäyttelyn implementointia, kuten erilaiset lyhyet viestit, joilla pelaajat voivat nopeasti kommunikoida toisilleen. Näihin viesteihin kuuluu esimerkiksi tervehdys ja kiitos. Yhteistyö on Overwatch 2:ssa erittäin tärkeää, joten kaikkien käyttämät äänisuunnittelun tavat edistää pelaajien välistä kanssakäymistä ovat hyviä ja tarpeellisia. Sankarit usein myös sanovat asioita liittyen pelin kulkuun ja tavoitteisiin, joka samanaikaisesti avustaa pelaamisessa, ja antaa hahmolle persoonallisuutta. Sankarit puhuvat myös otteluiden alussa toisilleen, joka on hauska tapa pelille kertoa hieman tarinaa ja antaa vinkkejä hahmojen välisestä historiasta.

Pelin ääniasetukset ovat laajat, ja antavat musiikin ja ääniefektien lisäksi mahdollisuuden säätää hahmojen omia ääniä, joka voi korjata edellisen äänitasapaino ongelman hahmojen kykyihin liittyen. Pelissä on myös mahdollisuus laittaa päälle erilliset äänet, jotka soivat, kun vihollisjoukkueen tai oman joukkueen pelaaja eliminoiduu, jolloin pelaaja voi olla tietoisempi pelitilanteesta. Asetuksista löytyy myös tuki erilaisille tilääni ratkaisuille.

Overwatch 2 saa hieman lisäpisteitä sen hahmojen kykyjen äänien yksilöllisyydestä ja tunnistettavuudesta, sekä ylipäätään kyseisten äänimerkkien käytöstä osana peliä. Näin hektisessä pelissä, jossa viholliset voivat hyökätä myös pelaajan takaa, pelaajat eivät voi luottaa pelkästään näkökykyynsä. Kykyjen käytön viestitys äänimerkkien avulla on pelin toiminnalle välttämätöntä, ja sen tapa erottaa oman ja vihollisjoukkueen kyvyn ääni on kekseliästä ja tehokasta, vaikka se ei aina olekaan niin kuultavissa kuin toivoisin.

## 7.4 Overwatch 2:n Tulokset

Overwatch 2 ansaitsi arvioinnistani 86/100 pistettä (liite 3). Pelin äänet ovat mukautettu hyvin sen tarpeisiin, ja se tekee jotain oikein lähes jokaisessa kategoriassa. On hyvin nähtävää, miten pelin joukkuepohjaisuus vaikuttaa sen äänisuunnitteluun, ja Overwatch 2 on löytänyt siihen toimivan menetelmän, joka ei välttämättä toimisi muiden tyyllilajien peleissä.

Ääniefekteistä Overwatch 2 sai 40/45 pistettä, jonka se ansaitsi hyvin paljon pelaamisen tukemiseen keskittyneellä äänisuunnittelulla. Pelin ääniä oman näkemykseni mukaan pyritti käyttämään pelin saavutettavuuden maksimointiin, ja kuuloaistia on ajateltu suurena osana peliä. Pelin äänistä on myös tehty niin tunnistettavat, että uskoisin monien tunnistavan eri pelitoimintoja pelkästään niihin liitetyn äänen perusteella. Realistisemmalla ääniohjauksella monet äänet olisivat luultavasti kuulostaneet liian samanlaisilta, jonka vuoksi tämä äänien omalaatuisuuden ratkaisu on erittäin toimiva sekä pelin tyyllille että tyyllilajille.

Pelin musiikista ansaitsemat 29/35 pistettä kertoo, että vaikka sen musiikit eivät ole kovin monipuolisia, hyvin sävelletty ja käytetty musiikki voi toimia niin hyvin, ettei tarvetta suuremmalle musiikimäärälle tule. Overwatch 2:n dynaaminen taistelumusiikki on enemmän kuin vain musiikkia, ja se sopii niin luonnollisesti pelitilanteisiin, ettei pelaaja edes välttämättä huomioi sitä alitajuntansa ulkopuolella. Myös päätös olla käyttämättä musiikkia otteluiden aikana oli tärkeä valinta Overwatch 2:n äänisuunnittelussa, joka mahdollistaa pelin muiden äänien saavan tarvitun tilan, sekä nostaa musiikin vaikutusta, kun se alkaa soimaan. Pelin musiikinkäyttö maailmanrakennuksessa on myös loistavaa, ja lyhyiden kappaleiden kautta jokainen pelin kenttä saa hieman lisää persoonallisuutta.

Overwatch 2:n muun audion 17/20 pistettä on melkein täydellinen, mutta muutamat pienet ongelmat ääninäyttelyn käytössä sekä niiden äänenvoimakkuuksissa pudottivat pisteitä. On kuitenkin vaikeaa sanoa, että varsinkaan kykyjen äänenvoimakkuus olisi niin iso ongelma, kun pelin asetuksissa on mahdollisuus korjata asia helposti. Lopuksi sen nerokas tapa implementoida hahmojen persoona ja kulttuuri ultimate kykyjen äänimerkkeihin ansaitsi sille neljä lisäpistettä, joka jäi yhdestä pisteestä vajaaksi joidenkin äänien matalan äänenvoimakkuuden vuoksi.

## 8 Pohdinta

Tutkimuksen tavoite oli selvittää tärkeimpiä ja tehokkaimpia äänisuunnittelun menetelmiä videopelissä. Lopputuloksena voidaan todeta, että pelin arvioinnissa kohdat, jotka saivat täydet viisi pistettä ovat juuri sitä mitä etsin.

Analyysin perusteella hyviä äänisuunnittelun käytäntöjä ja menetelmiä löytyi paljon. Erityisesti tutkittavien pelien lukuisat eri tavat käyttää ääniä pelaamisen tukena tarjoavat ideoita ja esimerkkejä äänien mahdollisuuksista olennaisena osana pelikokemusta. Mielestäni on myös tärkeää huomata äänisuunnittelun kohdat, jotka olivat hyviä, mutta niistä joko puuttui jotain pientä, tai niissä oli muutamia ongelmia, jotka estivät täysien pisteiden saannin. Analysoimalla sitä, miten kyseiset kohdat olisi voitu toteuttaa paremmin, voidaan myös löytää lisää hyviä käytäntöjä välttämään ongelmia.

Kiinnostava havainto tutkimuksesta on se, että vaikka kaikissa valitsemisissa peleissäni on erilaiset tarpeet äänille, ne saivat suunnilleen samat yhteispistemäärät arvioinnistani. Vaikka Resident Evil 4 Remake keskittyi enemmän ääniefekteihin kuin musiikkiin, sai se suurella keskittymisellä ansaittua pistemäärän, joka oli erittäin lähellä Super Smash Bros. Ultimaten tasaisempaa pistejakaumaa. Tästä voidaan oppia, ettei hyvä äänisuunnittelukokonaisuus tarkoita sitä, että peli toteuttaa kaikki mahdolliset äänet yhtä tarkasti. Hyvälle äänisuunnittelulle on olennaisempaa tunnistaa pelin äänelliset tarpeet, asettaa ne prioriteettijärjestykseen, ja tukea vähemmän tärkeillä äänillä suuremmassa roolissa olevaa audiota.

Tutkimuksen aikana huomasin muutaman ongelmakohdan tutkimuksessani. Nämä olivat epäkohtia tutkimusmenetelmässäni, ja jatkon kannalta samankaltaista tutkimusta voisi lähestyä hieman eri tavoin.

Vaikkei arvioinnin yhteispisteiden ollut tarkoitus toimia objektiivisena mittarina, olisi sen merkitystä voinut pohtia hieman tarkemmin. Suuren pistemäärän saatuaan pelin äänisuunnittelua voi kutsua hyväksi, mutta mielestäni tutkimuksessa oli mahdollisuus sille, että hyvän äänisuunnittelun omaava peli olisi saanut silti pienen pistemäärän. Laitimani taulukko saattaa suosia pelejä, joissa on enemmän sisältöä. Kaikki valitsemani pelit olivat suuren budjetin pelejä, joissa on verrattava määrä erilaista sisältöä. Jos olisin taas valinnut jonkun pienemmän studion yksinkertaisemman pelin, jolla ei ole niin laajaa tarvetta äänille, olisi peli luultavasti saanut vähemmän pisteitä, vaikka sen äänisuunnittelu olisikin todella hyvää. Juuri tämä ongelma tuli vastaan aikaisin tutkimuksessa. Jos tutkittavalla pelillä ole lainkaan asiakohdan arvioitavaa äänisuunnittelun käytäntöä, miten se pitäisi arvioida? Pitäisikö tässä tapauksessa antaa pelille automaattisesti yksi piste, vai antaa suoraan nolla pistettä? Yritin ratkaista ongelman niin, että jos koen pelin tarvitsevan kyseistä ääntä, annan yhden pisteen, ja mitä tarpeettomampi ääni olisi pelille, sen enemmän pisteitä peli ansaitsee.

Äänisuunnittelussa on kuitenkin myös oleellista, ettei turhia ääniä olisi, ja tietyt äänet eivät myöskään sovellu joidenkin lajityyppien peleihin. Tässä tutkimuksessa en kuitenkaan niinkään päässyt testaamaan tämän ratkaisun toimivuutta niin hyvin kuin olisin toivonut, sillä jokaisessa tutkittavassa pelissä oli suuri määrä tutkittavista äänistä.

Monipuolisempi pelivalinta olisi tehnyt hyvää tutkimukselle ja sen tuloksille. Jos tekisin tutkimuksen uudestaan, tutkittavien pelien joukkoon tulisi ainakin yksi pienemmän pelinkehittäjän peli ja pelejä, joiden äänimaailmat eroavat toisistaan enemmän. Tutkimuskysymys oli ehkä hieman liian laaja, sillä erilaisia pelejä ja tyyllilajeja on niin paljon, että kolmella pelillä äänisuunnittelusta ei ole mahdollista saada kokonaista kuvaa. Tutkimuksen olisi helposti voinut rajoittaa esimerkiksi ainoastaan pelaamista tukevien äänien tutkimiseen. Uskon että tutkimukseni tuotti kuitenkin tarpeeksi hyvän katsauksen siihen, miltä pelin äänisuunnittelu voi näyttää.

Valitsemani pelit eivät myöskään sisältäneet erityisen hyvää musiikillista tarinankerrontaa käyttävää peliä, joten kyseisen asiakohdan analyysi jäi hyvin suppeaksi. Olisin toivonut tutkimuksen sisältävän esimerkiksi erilaisia tapoja käyttää musiikillisia johtolauseita peleissä tarinankerronnan tehostamiseksi, mutta asia jäi melkein kokonaan käsittelemättä. Tulevaisuudessa ainakin yhden tutkittavista peleistä pitäisi olla tarinapohjaisempi ja musiikkiin keskittyvämpi.

Ääntä käsittelevänä tutkimuksena olisi luultavasti ollut järkevää lisätä opinnäytetyöhön esimerkiksi ääniä analyysin aikana. Ääniä voi olla vaikea hahmottaa vain sanallisen kuvauksen perusteella, joten mahdollisissa jatkotutkimuksissa tämä pitäisi ottaa huomioon, jotta puheenaihe olisi ymmärrettävämpää lukijalle.

Loppujen lopuksi olen tyytyväinen tutkimukseen, mutta tiedostan sen ongelmakohdat ja miten siitä voisi saada keskittyneemmän ja johdonmukaisemman. Eri tutkimusmenetelmä olisi voinut olla myös toimiva, kuten esimerkiksi peliäänisuunnittelijan haastattelu, tai kysely pelien pelaajakunnalta. Oman valitsemani tutkimusmenetelmän vuoksi suuri osa analyysistä on subjektiivista, ja esimerkiksi minun mielestäni hyvältä kuulostava ääni saattaisi toisen korvaan kuulostaa huonolta. Tämän vuoksi sen tulokset eivät välttämättä ole niin luotettavia kuin toivoisin. Tutkimus oli kuitenkin hyvä tapa syventyä pelien suureen äänimaailmaan, ja uskon sen auttavan ihmisiä näkemään pelit tulevaisuudessa hieman eri tavalla. Peliänten merkitysten ja tarkoitusten ymmärtäminen auttaa toivon mukaan pelaajia arvostamaan peliäänisuunnittelijoiden suurta määrää aikaa ja vaivaa, joilla he pyrkivät nostattamaan pelikokemuksemme aivan uudelle tasolle.



## Lähteet

Anara Publishing 2018. The Importance of Music in Video Games. Luettavissa: <https://www.anara-publishing.com/the-importance-of-music-in-video-games/>. Luettu: 10.2.2023.

Alawi, A. 2023. Sound Design for Video Games: Best Practices and Techniques. Luettavissa: <https://www.mellostudio.com/en/sound-design-for-video-games/>. Luettu: 9.4.2024.

Battaglia, N. 2022. Aquatic Ambience from Donkey Kong Country Is the Perfect SNES Chill Track. Luettavissa: <https://www.dualshockers.com/aquatic-ambience-from-donkey-kong-country-is-perfect-chill/>. Luettu: 10.2.2023.

Battle.net 2022. Overwatch 2. Luettavissa: <https://us.shop.battle.net/en-us/product/overwatch>. Luettu: 17.4.2024.

Beck, K. 2020. How music shapes the way we play video games. Luettavissa: <https://mashable.com/feature/music-shapes-video-games>. Luettu: 10.2.2023.

Byrd, J. 2015. Thou Shalt Not Break This One Law of Audio Design. Luettavissa: <https://www.giganticsoftware.com/thou-shalt-not-break-this-one-law-of-audio-design/>. Luettu 9.2.2023.

Davis, H. 2021. Key Types of Video Game Music. Luettavissa: <https://www.linkedin.com/pulse/key-types-video-game-music-harvey-davis/>. Luettu: 30.4.2024.

Gupta, A. 2023. Examining the Effects of Video Game Sound Design. Luettavissa: <https://blog.searchmyexpert.com/sound-design-in-games/>. Luettu: 8.4.2024.

IGN 2023. Resident Evil 4 Review. Luettavissa: <https://www.ign.com/articles/resident-evil-4-re-make-review>. Luettu: 15.5.2024.

Juegoodmin. 2023. Importance of Sound Design in Games. Luettavissa: <https://www.juegoodmin.com/blog/sound-design-in-games>. Luettu: 8.4.2024.

Native Instruments 2022. Video game sound design 101. Luettavissa: <https://blog.native-instruments.com/video-game-sound-design/>. Luettu 9.2.2023.

Ng, P & Nesbitt, K. 2013. Informative Sound Design in Video Games. Luettavissa: [https://www.researchgate.net/profile/Keith-Nesbitt/publication/262215104\\_Informative\\_Sound\\_Design\\_in\\_Video\\_Games/links/62d5e3b8daa38132ab5983eb/Informative-Sound-Design-in-Video-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Keith-Nesbitt/publication/262215104_Informative_Sound_Design_in_Video_Games/links/62d5e3b8daa38132ab5983eb/Informative-Sound-Design-in-Video-Games.pdf). Luettu: 9.4.2024.

Nintendo 2018. Super Smash Bros. Ultimate. Luettavissa: <https://www.nintendo.com/store/products/super-smash-bros-ultimate-switch/> Luettu: 9.3.2023.

Playstation 2023. Resident Evil 4 Remake. Luettavissa: <https://www.playstation.com/fi-fi/games/resident-evil-4-remake/>. Luettu: 17.4.2024.

Polygon 2022. Overwatch is dead; long live Overwatch 2. Luettavissa: <https://www.polygon.com/reviews/23385539/overwatch-2-review-battle-pass-free-to-play-blizzard-entertainment>. Luettu: 17.5.2024.

Porokh, A. 2023. Harnessing the Potential of Video Game Sound Design. Luettavissa: <https://kevrugames.com/blog/harnessing-the-potential-of-video-game-sound-design/>. Luettu: 9.4.2024.

Rihkanen, A. 2020. Musiikin vaikutus urheilusuoritukseen. Luettavissa: <https://essee pankki.proakatemia.fi/musiikin-vaikutus-urheilusuoritukseen/>. Luettu: 13.3.2023.

Sakurai, M. 2022. Make the Tempo Match the Game [Audio]. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=hGp2Jw5dLH8&list=PLqKCjZ2WsVLR75VI5-HdeHrrACZQydllk&index=1>. Katsottu: 8.2.2023.

Scarratt, D. 2018. The evolution of audio in videogames. Luettavissa: <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/evolution-audio-videogames/>. Luettu: 9.2.2023.

Shelton, J & Kumar G. 2010. Comparison between Auditory and Visual Simple Reaction Times. Luettavissa: [https://www.scirp.org/html/4-2400003\\_2689.htm](https://www.scirp.org/html/4-2400003_2689.htm). Luettu: 9.3.2023.

Smashbros.com 2018. How To Smash. Luettavissa: [https://www.smashbros.com/en\\_GB/howtoplay/basic.html](https://www.smashbros.com/en_GB/howtoplay/basic.html). Luettu: 15.5.2024.

Sonic Minds 2023. How Sound Design Can Make or Break a Video Game. Luettavissa: <https://www.linkedin.com/pulse/how-sound-design-can-make-break-video-game-sonic-minds-lbepf/>. Luettu: 9.4.2024.

Tukeva, A. 2011. Katsaus musiikin ja kuvan suhteisiin videopeleissä. Luettavissa: <http://widerscreen.fi/pdf-versiot/2011/tukeva.pdf>. Luettu: 9.2.2023.

Tyler, D. 2023. Sound Design 101: The Power of Video Game Audio in Telling Visual Stories. Luettavissa: <https://www.gamedesigning.org/learn/video-game-sound/>. Luettu: 8.2.2023.

Wikipedia 1 (2024). Super Smash Bros. Ultimate. Luettavissa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Smash\\_Bros.\\_Ultimate](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Smash_Bros._Ultimate). Luettu: 17.4.2024.

Wikipedia 2 (2024). Resident Evil 4 Remake. Luettavissa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil\\_4\\_\(2023\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_4_(2023_video_game)). Luettu: 17.4.2024.

Wikipedia 3 (2024). Overwatch 2. Luettavissa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Overwatch\\_2](https://en.wikipedia.org/wiki/Overwatch_2). Luettu: 17.4.2024.

## Liitteet

### Liite 1. Super Smash Bros. Ultimaten taulukko.

Super Smash Bros. Ultimate	1	2	3	4	5
<b>1 - ÄÄNIEFEKTIT</b>					
1.1 - Äänimaailman sopivuus					x
1.2 - Äänellinen palaute					x
1.3 - Äänet pelaamisen tukena				x	
1.4 - Äänien omalaatuisuus					x
1.5 - Äänimaailman luoma ilmapiiri				x	
1.6 - Äänimaailman dynaamisuus			x		
1.7 - Tilaääni			x		
1.8 - Ääniefektien käyttö				x	
1.9 - Ääniefektien laatu					x
				<b>Yhteensä</b>	<b>38/45</b>
<b>2 - MUSIIKKI</b>					
2.1 - Musiikin sopivuus tyylilajiin					x
2.2 - Musiikin sopivuus pelitilanteisiin					x
2.3 - Musiikillinen tarinankerronta			x		
2.4 - Musiikillinen viestintä pelaajalle				x	
2.5 - Musiikin dynaamisuus			x		
2.6 - Musiikin omalaatuisuus					x
2.7 - Musiikin monipuolisuus					x
				<b>Yhteensä</b>	<b>30/35</b>
<b>3 - MUU AUDIO</b>					
3.1 - Äänenvoimakkuus					x
3.2 - Ääninäyttely				x	
3.3 - Ääniasetukset					x
3.4 - Uniikki äänen käyttö					x
				<b>Yhteensä</b>	<b>19/20</b>
				<b>Yhteensä</b>	<b>87/100</b>

**Liite 2. Resident Evil 4 Remaken taulukko.**

Resident Evil 4 Remake	1	2	3	4	5
<b>1 - ÄÄNIEFEKTIT</b>					
1.1 - Äänimaailman sopivuus					x
1.2 - Äänellinen palaute					x
1.3 - Äänet pelaamisen tukena					x
1.4 - Äänien omalaatuisuus			x		
1.5 - Äänimaailman luoma ilmapiiri					x
1.6 - Äänimaailman dynaamisuus					x
1.7 - Tilaääni					x
1.8 - Ääniefektien käyttö				x	
1.9 - Ääniefektien laatu					x
				<b>Yhteensä</b>	<b>42/45</b>
<b>2 - MUSIIKKI</b>					
2.1 - Musiikin sopivuus tyylilajiin					x
2.2 - Musiikin sopivuus pelitilanteisiin				x	
2.3 - Musiikillinen tarinankerronta			x		
2.4 - Musiikillinen viestintä pelaajalle				x	
2.5 - Musiikin dynaamisuus				x	
2.6 - Musiikin omalaatuisuus	x				
2.7 - Musiikin monipuolisuus		x			
				<b>Yhteensä</b>	<b>23/35</b>
<b>3 - MUU AUDIO</b>					
3.1 - Äänenvoimakkuus					x
3.2 - Ääninäyttely					x
3.3 - Ääniasetukset					x
3.4 - Uniikki äänen käyttö					x
				<b>Yhteensä</b>	<b>20/20</b>
				<b>Yhteensä</b>	<b>85/100</b>

## Liite 3. Overwatch 2 taulukko

Overwatch 2	1	2	3	4	5
1 - ÄÄNIEFEKTIT					
1.1 - Äänimaailman sopivuus					x
1.2 - Äänellinen palaute					x
1.3 - Äänet pelaamisen tukena					x
1.4 - Äänien omalaatuisuus					x
1.5 - Äänimaailman luoma ilmapiiri			x		
1.6 - Äänimaailman dynaamisuus			x		
1.7 - Tilaääni					x
1.8 - Ääniefektien käyttö				x	
1.9 - Ääniefektien laatu					x
				Yhteensä	40/45
2 - MUSIIKKI					
2.1 - Musiikin sopivuus tyylilajiin					x
2.2 - Musiikin sopivuus pelitilanteisiin					x
2.3 - Musiikillinen tarinankerronta			x		
2.4 - Musiikillinen viestintä pelaajalle				x	
2.5 - Musiikin dynaamisuus					x
2.6 - Musiikin omalaatuisuus				x	
2.7 - Musiikin monipuolisuus			x		
				Yhteensä	29/35
3 - MUU AUDIO					
3.1 - Äänenvoimakkuus				x	
3.2 - Ääninäyttely				x	
3.3 - Ääniasetukset					x
3.4 - Uniikki äänen käyttö				x	
				Yhteensä	17/20
				Yhteensä	86/100