

# (Varoitus: sisältää spoilereita!) – ARG-pelisuunnittelu ja sen populaarikulttuuriset vaikutteet

**Aliisa ja Tuomas Sinkkonen**

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

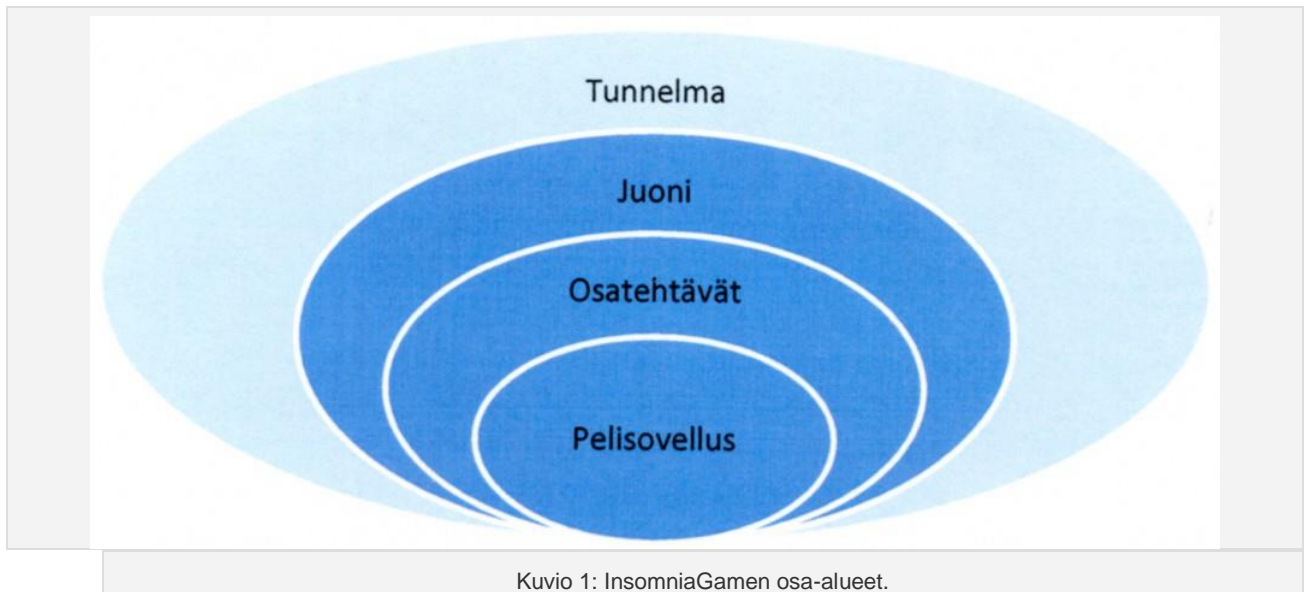
*InsomniaGame oli Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ja verkkopeliyhdistys Insomnian vuosina 2010 ja 2011 järjestämä ARG-genreen kuuluva pelisovellus. Katsaus käsittelee erityisesti ensimmäisen vuoden aikana pelin suunnittelussa näkyneitä populaarikulttuurisia vaikutteita.*

ARG-pelisuunnittelija Dave Szulborski (2005) on todennut:

”One of the most frequent questions I am asked by ARG fans who want to make a game of their own is where the ideas for the games themselves come from. - - For me, story ideas come from everywhere, and I am almost overwhelmed with the number of ideas I have for stories that I think would make engaging ARGs. - - but the point is that you can find inspiration just about anywhere. I realize that just saying that isn't too much concrete help at this point, - - I looked for any references to wishes in serious historical texts, religious, and mystical books, and even television shows and films.”

Szulborskin ajatuksia seuraten tämä tutkimuskatsaus käsittelee populaarikulttuurin käyttöä vaihtoehtotodellisuuspelien (Alternative Reality Game, eli ARG) suunnittelun apuvälineenä ja inspiraation lähteenä. Käytämme esimerkkinä porilaisessa verkkopelitapahtumassa järjestettyä *InsomniaGame*-pelisovellusta. Vastasimme kaksivuotisessa tutkimusprojektissa pelin suunnittelusta ja toteutuksesta yhdessä muun projektiryhmän kanssa. Katsauksen aineistona toimivat suunnitteluprosessin aikana syntyneet dokumentit.

*InsomniaGame* sisälsi molempina vuosina erilaisia tehtäviä, esimerkiksi kätkeytyneiden esineiden etsimistä, *Live-Pac-manin* pelaamista ja sosiaaliseen mediaan sijoitetun vihjeradan selvittämistä. *InsomniaGame*en toisena vuonna toteutettiin lisäksi erilaisia lauta- ja korttipelejä sekä digitaalisia pelejä sisältänyt pelinurkkaus, sekä elokuvanäytös, jossa esiteltiin elokuvahistorian huonoimpia elokuvia. Katsaus perustuu osittain Tuomas Sinkkosen aiheesta kirjoittamaan pro gradu -työhön (Sinkkonen 2013).



ARG- eli vaihtoehtotodellisuuspelit ovat pelejä, jotka yrittävät hämärtää todellisuuden ja pelimaailman rajoja siten, että peli sijoittuu reaaliin maailmaan. Niissä on yleensä satoja pelaajia, jotka ratkaisevat erilaisia haasteita (Montola et al. 2006, 15.) InsomniaGamessa pelin osallistujat suorittivat rajatussa tapahtumaympäristössä erilaisia tehtäviä. Pelin osia (kuvio 1) sitoi yhteen taustatarina, jota tehtävien lisäksi kuljetti eteenpäin verkkosivupohjainen pelisovellus, jossa jokaisella pelaajalla oli oma profiilisivu. InsomniaGamen suunnittelu oli varsin monisyinen prosessi, johon sisältyi suuri määrä erilaisia kokeiluja.

Vaihtoehtotodellisuuspelit ovat osa pervasiivisten pelien perhettä. Pervasiivisuus tarkoittaa Markus Montolan mukaan sitä, että pelin yksi tai useampi keskeinen ominaisuus laajentaa sopimusperäistä taikapiiriä tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti (Montola 2005, 3.) Zimmermanin ja Salenin mukaan taikapiiri-käsite tarkoittaa sitä tilaa, jonka sisällä peli tapahtuu. Se voi olla esimerkiksi pelilauta tai biljardipöytä. Kaikki pelit, kuten kädenvääntö, eivät vaadi fyysistä alustaa. Peli alkaa, kun pelaajat päättävät pelata (Zimmerman & Salen 2003, 15–16.)

## Case: InsomniaGame

Pelisuunnittelijat keräävät usein referenssimateriaalia ja ennakkotapauksia saadakseen suunnittelutietoa, jota voi soveltaa omassa suunnitteluprosessissa. Näillä tekijöillä on myös usein voimakas vaikutus suunnitteluun (Holopainen et al. 2010, 2.) InsomniaGamen suunnittelun aikana teimme projektiryhmän yhteisiä tapaamisia varten ideapapereita, joissa kuvasimme pelikehityksen sen hetkisen tilan ja kerroimme uusista suunnitelmista. Pelin kehitys on helposti nähtävissä näiden dokumenttien kautta. Aivan pelisuunnittelun alkumetreillä kävimme läpi eri elokuvia ja televisiosarjoja, joista otimme vaikutteita pelisovellusta varten. Dokumentteihin kirjatut maininnat eivät kuitenkaan lopu ensimmäisiin ideapapereihin, sillä metodia hyödynnettiin koko suunnitteluprosessin ajan ja etenkin vuoden 2010 InsomniaGamen suunnittelussa.

Alla olevaan taulukkoon on koottu kaikki vuoden 2010 InsomniaGamen dokumenteissa esiintyneet viittaukset sekä niissä meitä kiinnostaneet ominaisuudet:

INSOMNIA GAME 2010 VAIKUTTEET		Vaikutusalue						
Viite	Ominaisuudet	a	b	c	d	e	f	
1	<i>The Tournament</i>	Vedonlyönti, "last man standing".	X	X				
	<i>The Blair Witch project</i>	Arvoituksellisuus, onko elokuvan juoni totta vai ei?	X	X				
	<i>Lost Highway</i>	Mysteerielokuva, kuvaustekniikka.	X	X			X	
	<i>Saw</i>	Puzzlet, puppetmaster		X	X			
	<i>Mindhunters</i>	Puppetmaster, haasteet.	X	X				
	<i>The Game</i>	Pelielokuva, klassikko, puppetmaster	X	X				
	<i>Law Abiding Citizen</i>	Puzzle, suljettu tila		X	X			
	<i>The Cube</i>	Puzzlet, erilaiset hahmot, suljettu tila., puppetmaster	X	X	X			
	<i>Eagle Eye</i>	Puppetmaster, tehtävät.	X	X	X		X	
	<i>The Matrix</i>	Rinnakkaistodellisuus.	X	X	X			
	<i>Johnny Mnemonic</i>	Tiedonkuljetus ihmisaivoissa. (osatehtävä)		X				
	<i>Painajainen Elm Streetillä</i>	Viitteitä trailereita varten.						X
	2	<i>Vuonna 1984</i>	Isoveli valvoo.	X	X	X		
		<i>Lumikki</i>	Viitteitä trailereita varten.					X
<i>Ruusunen</i>		Viitteitä trailereita varten.					X	
<i>Kirjailija William Gibson</i>		Kyberpunk-teema.			X			
3	<i>NIN : Year Zero</i>	Julkaistavan levyn ARG-mainoskampanja.					X	
	<i>Metallica: Sandman</i>	Viitteitä trailereita varten.					X	
4	<i>Juhana-herttuan aikakapseli</i>	Aiempi pervasiivinen peli, jossa olimme mukana.	X					
	<i>Guitar Hero</i>	Maininta projektin tutkimussuunnitelmassa.		X				
	<i>Simon</i>	Maininta projektin tutkimussuunnitelmassa.		X				
	<i>Dungeons &amp; Dragons</i>	Mainittu Insomnian sähköpostissa.				X		
	<i>The Sims</i>	Peliin mietittiin Simsin tapaista "fiilismittaria".					X	
	<i>Pyjamarama</i>	Uni-teemainen retropeli	X					
	<i>Mixed-up Mother Goose</i>	Esimerkki tavaranvaihtopelistä.		X				
	<i>The Ship</i>	Suljettu tila, pelaajat eliminoivat toisensa.		X	X			
	<i>Audiosurf</i>	GuitarHeron klooni.		X				
	<i>Matopeli</i>	Stop-motion kuvaustekniikka, real life matopeli.		X				
	<i>Pac-man</i>	Retropelin tekeminen uusiksi.		X				
	<i>Arkanoid</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Super Mario</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Shakki</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Miinaharava</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Counter-Strike</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Space Invaders</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Spy vs. Spy</i>	Vaihtoehtona analogisoinnille.		X				
	<i>Doom</i>	Finaalin loppupeliiksi (deathmatch).		X				
5	<i>Big Brother</i>	Isoveli valvoo.	X	X				
	<i>Lost</i>	Lostin mystinen mainoskampanja.			X		X	
	<i>The Prisoner</i>	Suljettu tila, mysteeri, hahmot.	X	X	X			
	<i>Amazing Race</i>	Vinkkejä osatehtävien sisällöksi.		X	X			
	<i>Nukkumatti</i>	Viitteitä trailereita varten. Stop-motion.					X	
6	<i>Howard Stern</i>	Ääniefektien soittaminen radiolähetysten aikana.	X					

1: elokuvat, 2: kirjat, 3: musiikki, 4: pelit, 5: tv, 6: radio  
a: juoni, b: tehtävät, c: tunnelma, d: rakenne, e: mainonta, f: pelisovellus

Taulukko 1: InsomniaGame 2010 muistiinpanoissa mainitut viittaukset.

Lista koostuu elokuvista, kirjoista, musiikista, peleistä, televisiosarjoista, ja onpa mukana yksi radio-ohjelmakin. Näitä käytettiin apuvälineenä pelin juonen, tehtävien, tunnelman, kokonaisrakenteen, mainonnan ja käyttöliittymän kehittämisessä. ARG-pelien monimutkaisen luonteen vuoksi on tosin vaikea tehdä rajausta eri osa-alueiden ja käytettyjen viittauksien välillä. Olemme kuitenkin pyrkineet merkitsemään viittaukset niiden ensisijaisen vaikutusalueen mukaan. Suurimman huomion ovat saaneet elokuvat ja televisiosarjat, sillä koimme ne suunnittelun aikana hedelmällisimmäksi inspiraation lähteeksi. Kirjallisuuden käyttö oli puolestaan vähäistä. Pelin käyttö osana InsomniaGame-sovellusta johtui osittain projektin tutkimustavoitteista, sillä yhtenä lähtökohtana oli esimerkiksi tutkia pelihistoriallisten elementtien soveltamisesta pelisuunnitteluun (lisätietoja CoEx-projektista Multisilta et al. 2011). Toisaalta muiden pelien käyttämistä viiteaineistona nimenomaan pelisuunnittelussa pidetään itsestään selvänä (Kuittinen & Holopainen 2009, 6). Eri aikoina käytimme myös eri lähteitä viiteaineistoa etsittäessä, sillä vuoden alussa keskityimme lähinnä elokuvien ja televisiosarjojen läpikäymiseen, kun taas projektin edetessä osatehtävien suunnitteluun ja testaukseen etsittiin ratkaisuja pääasiassa

vanhoista retropeleistä. Radio-ohjelman käyttö inspiraation lähteenä erottuu muista lähinnä siksi, että se tarjosi yllättävän ratkaisun ongelmaan, joka ilmeni yhden pelitehtävän suunnittelussa.

Populaarikulttuurillisten viitteiden käyttöä inspiraation lähteenä ei oikeastaan harkittu suunnitteluprosessin alkuvaiheessa mitenkään, vaan se tuntui lähes automaattiselta vaihtoehdolta. Voikin kysyä, mikä tekee juuri elokuvista ja televisiosarjoista hyvän inspiraation lähteen juuri ARG-pelille? Yksi vaihtoehto on, että niiden rakenne muistuttaa läheisesti ARG-pelien rakennetta ja on esimerkiksi kirjoihin verrattuna monipuolisempi. Ilmeisin ero on siinä, että perinteiset kirjat käyttävät ilmaisuvälineenään pelkästään painettua sanaa, kun taas vaihtoehtoisen todellisuuden pelit käyttävät useita välineitä kertomaan tarinansa. Elokuvantekijöillä on käytössään kirjailijaa enemmän vaihtoehtoja – visuaalisuus, puhuttu dialogi, video- ja ääniefektit, tunteisiin vetoava musiikki ja niin edelleen (Szulborski 2005.)

Toimintatapa oli myös tuttu aiemmista peliprojekteista, sillä olimme tätä ennen osallistuneet InsomniaGamen kaltaisen ”Juhana-herttuan Aikakapseli” -pelin suunnitteluun ja toteuttamiseen. Sekä InsomniaGamen että Aikakapselin tapauksessa tarinaa oli mietittävä monesta eri näkökulmasta ja monen eri ilmaisuvälineen kautta. ARG-pelisuunnittelijan täytyykin sanottavansa lisäksi ottaa huomioon väline, jota hän käyttää sanomansa levittämiseen, eli voisiko joitakin kohtia tehostaa esimerkiksi videokuvaa käyttämällä (Szulborski 2005.)

## **Elokuvat tunnelman luojina ja viestintävälineenä**

Ensimmäisenä vuonna, kun InsomniaGamea alettiin kehittää, ei meillä ollut täysin selkeää kuvaa siitä, millaista peliä lähdemme suunnittelemaan. Tiesimme, että pelaaminen perustuu Insomnian internetsivuille tulevaan käyttäjäprofiiliin sekä peliä kuljettavaan tehtävään ja juoneen. Peliympäristö taas koostui verkkopelitapahtuman fyysisistä tiloista sekä verkkoympäristöistä. Samalla suunnittelutyötä ohjasi myös tutkimusprojektille määritellyt tavoitteet, joista yksi oli pelihistoriallisiin affordansseihin, pelikokemuksiin ja pelien sääntöjen muokkaamiseen liittyvän tieteellisen perus- ja soveltavan tutkimuksen tekeminen.

Kuvion 1 ylin kehä muodostuu pelin tunnelmasta, jota voisi tässä tapauksessa kuvailla myös termeillä teema tai genre. Pelin alkupuolen suunnittelussa piti tehdä paljon pelimekaniikan ulkopuolisia valintoja, joita on vaikea yhdistää pelin konkreettisiin osa-alueisiin. Samoin pelisuunnittelukirjallisuudessa harvoin huomioidaan pelimekaniikan ulkopuolisia aspekteja, jotka vaikuttavat vahvasti suunnittelun tilaan (Kuittinen & Holopainen 2009, 7). Tätä tarkoitamme pelin tunnelmalla, joka mielestämme on sopiva termi juuri ARG-genren pelille.

Lähdimme hakemaan vaikutteita pelin tunnelmaan pääasiassa elokuvista ja televisiosarjoista, joita listasimme myös muulle tutkimusryhmälle esiteltävään ideapaperin sekä videoon, jonka kokosimme tapaamista varten. Näistä listauksista oli myös se hyöty, että pystyimme helpommin demonstroimaan muulle projektiryhmälle tavoittelemamme tunnelman ja ideat. Huomasimme kuitenkin, että välillä kertoessamme ideoista yhteistyökumppaneillemme tai muulle projektiryhmälle, he suhtautuivat varauksella joihinkin ehdotuksiimme. Tästä esimerkkinä tapaaminen verkkopelilyhdistys Insomnian kanssa, jossa puhuimme pelaajien murhaamisesta selostaessamme heille miten pelaajat voisivat etsiä toisiaan tapahtuman tiloista klassisen murhapelin tapaan.

Pyrimme myös miettimään elementtejä esimerkiksi televisiosarjoista, jotka olisivat InsomniaGamen pelaajille tuttuja. Jossain vaiheessa pohdimme lisäksi suorien (intermediaalisten) viittausten liittämistä

osaksi pelitehtäviä. Tätä ei kuitenkaan tehty, vaan eri ideat sovellettiin osaksi *InsomniaGamea*. Ajattelimme tämän lisäävän kiinnostusta peliä kohtaan ja samalla helpottavat osallistumista. Pyrimme siis tutun kuvaston kautta kertomaan pelaajalle mikä peli on ja mistä siinä on kysymys.

Yksi suunnittelun alkuvaiheessa paljon esillä ollut ilmiö oli televisiosarja *Lost* (2004–2010), joka oli jo tällöin kasvanut ilmiöksi ja oli monelle sarjaa seuraamattomallekin tuttu. Sarjaa oli esitelty ennen sen alkamista mainoksella, jossa näytettiin ainoastaan sarjan nimi ja sen alkamisaika. Tätä niin sanottua ”mystisyyttä” ehdotimmeikin otettavaksi mukaan erityisesti pelin mainontaan. Tämän tyylinen mainonta on varsin tyypillistä juuri ARG-peleille. Mystisyyden kautta pyritään korostamaan ARG-peleille tyypillistä ”This Is Not A Game” (TINAG) - ajatusta. Yksi ARG:n päätavoitteista onkin kieltää ja peittää sen pelilliset elementit (Szulborski 2005.)

Elokvat, joita ideapapereihin listattiin, sisälsivät itse asiassa paljon pelillisiä piirteitä. Ne olivat usein myös sellaisia, että niissä oli jotain pervasiivisille ja ARG-peleille ominaisia teemoja. Juoneen saattoi esimerkiksi sisältyä arvoitus tai ”puzzle”, jonka tarinan konna on päähenkilöiden selvitettäväksi jättänyt. Yhtenä tällaisena esimerkkinä ideapapereissa mainitaan elokuva *The Cube* (1997), jossa joukko henkilöitä herää oudosta kuutiosta, joka sisältää monia erilaisia ja tappavia ansoja (Video 1). He eivät tiedä syytä siihen miksi juuri heidät on valittu kuutioon, tai mikä kuutio edes on. Elokuvasarjan jatko-osassa (2002) paljastetaan kuutiokompleksin valvojat, jotka tarkkailevat kuution vankeja.

ARG-peleistä tuttu termi ”*puppet master*”, eli nukkemestari, kuvaileekin hyvin valvojen toimintaa. Nukkemestari on pelin järjestäjä, joka toimii pelitapahtumien taustalla. Nukkemestarit ovat samanaikaisesti sekä pelaajien liittolaisia että vihollisia. He luovat esteitä ja tarjoavat resursseja niiden ylittämiseksi samanaikaisesti kuin kuljettavat pelin tarinaa. Nukkemestarit pysyvät yleensä ”verhon” takana, kun peli on käynnissä, joskin heidän todellinen identiteettinsä voi olla etukäteen pelaajien tiedossa (Szulborski 2005.)



Video 1: *The Cube* -elokuvan traileri vuodelta 1997. Linkki videoon:  
[https://www.youtube.com/watch?v=MY5PkidV1cM&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=MY5PkidV1cM&feature=player_embedded)

”Mies verhon takaa” löytyy myös David Lynchin ohjaamasta elokuvasta *Lost Highway* (1997), jossa on mukana annos mysteerejä ja arvoituksia. Elokuvan juoni etenee kiteytettynä näin: Jazz-saksofonisti Fred Madison asuu yhdessä vaimonsa Reneen kanssa. Eräänä aamuna Renee löytää videonauhan talon kynnykseltä. Nauhalla on kuvamateriaalia heidän asunnostaan. Poliisi ei kuitenkaan löydä vihjeitä murrosta. Myöhemmin, erään juhlatilaisuuden aikana, Fredillä on outo kohtaaminen salaperäisen miehen kanssa. Hän kertoo Fredille, että he ovat tavanneet ja hän on Fredin talossa parhaillaan. Järkyttynyt Fred poistuu Reneen kanssa juhlista ja he menevät kotiin. Seuraavana aamuna Fred löytää toisen videonauhan, jossa on kuvattu Renee murhattuna sänkyyn hänen kanssaan. Hänet todetaan syylliseksi murhaan. Odottaessaan kuolemanrangaistuksen täytäntöönpanoa, hän muuttuu mekaanikko Peter Daytoniksi ja vapautuu vankilasta. Pete tapaa gangsteri Mr. Eddyn, ja hänen rakastajattarensa Alice Wakefieldin, jolloin asiat alkavat mutkistua.

Videokasetit, joita Fred tarinan edetessä löytää, laittavat tarinan pyörät pyörimään. Myös me käytimme videokuvaa *Insomnia*Gamen lähtölaukauksena. Tapahtuman screenille ilmestyi ennen pelin käynnistymistä trailereita ja ennen jokaisen osatehtävän alkua näytettiin myös siihen kuuluva videopätkä. ARG-peleille ominaista termistöä käyttäen tässä puhutaan *kaninkolosta* (rabbit hole), joka tarkoittaa pelin ensimmäistä yhteydenottoa (”media artifact”), joka voi olla verkkosivu tai arvoitus, joka vetää pelaajia puoleensa. Suuren pelaajamäärän saavuttamiseksi voidaan alussa myös käyttää yhtä aikaa monia päällekkäisiä tapoja (Szulborski 2005.) *Lost Highway* -elokuvasta oli jo jossain määrin otettu vaikutteita aiemmin ”Juhana-herttuan Aikakapseli” -vihjepelin yhtä tehtävää varten, kun teimme elokuvan visuaalista ilmettä muistuttavan vihjevideon (Video 2) tehtävän alkuun.



Video 2. Juhana-herttuan Aikakapseli -pelin marraskuun tehtävän 1. vihje. Tekijä: Tuomas Sinkkonen. Linkki videoon: <https://www.youtube.com/watch?v=KWmlGLRFmmw&feature=youtu.be>



Video 3. Kohtaus *Lost Highway* -elokuvasta. Elokuvan nukkemestarina toimii Robert Blaken esittämä "mysterimies"-hahmo, jonka osallisuus elokuvan tapahtumiin vaihtelee tulkinnan mukaan. Häntä voi kuitenkin kuvailla elokuvan "ulkopuoliseksi". Elokuvan ehkä tunnetuimmassa kohtauksessa mysterimies sotkee todellisuuden rajoja olemalla kahdessa paikassa yhtä aikaa. "Fred Madison: How'd you do that? Mystery Man: Ask me."

Linkki videoon: <https://www.youtube.com/watch?v=qZowK0NAvig&feature=youtu.be>

Emmi Itäsalo kuvailee pro gradu -työssään "Rinnakkaistodellisuuksien risteyksessä" (2003, 115) mysterimiestä näin: "Häneen (mystery man) eivät päde samat diegeettisen maailman lait kuin muihin. Hän näyttää liikkuvan esteettömästi eri todellisuuksien välillä, vapaana ajan ja paikan rajoituksista. Hänen asemansa eri henkilöihin nähden muuttuu eri tilanteissa, joten on vaikea päätellä, mitä hän edustaa ja kenen puolella hän on. Hän näyttää olevan elokuvassa ainoa, joka voi valita asemansa juuri kuten itse haluaa. Hänellä näyttää olevan hallussaan tietoa, joka on saavuttamaton muille henkilöille. Vaikka tähän ei koskaan eksplisiittisesti viitata, mystiset videonauhat assosioituvat häneen."

Samoin erilaisten vaihtoehtoisten todellisuuksien olemassaolo (vrt. TINAG) on yksi *Lost Highway* -elokuvan keskeisimmistä piirteistä. Elokuva ei tarjoa selvää tulkintaa tapahtuneista, vaan se hylkää klassisen kerronnan periaatteet jättämällä vastaamatta herätettyihin kysymyksiin, sekoittamalla aikalajatkumon sisäistä järjestystä ja häivyttämällä tapahtumia yhdistävän kausaliteetin yhä kauemmas pimeään peittoon. Katsojan tehtäväksi elokuvan edetessä jää muodostaa oma tulkintansa elokuvan käänneistä (Itäranta 2003, 123.)

*The Saw* elokuvista (I-VI vuosilta 2004–2009) löytyy myös paljon meitä kiinnostavia elementtejä. Lisäksi siinä on monia yhtäläisyyksiä aiemmin mainittuun *The Cube* -elokuvaan; esimerkiksi suljettu tila, jonne kaksi tarinan keskeistä hahmoa oli kaapattu sekä erilaiset ansat, jotka elokuvan pääkonna (Jigsaw) oli uhreilleen järjestänyt. Jigsaw onkin nukkemaista olemustaan myöten tyypillinen nukkemestari, joka

toimii tapahtumien taustalla niiden liikkeellepanevana voimana. Elokuvasa hänet näytetään peilin takana tarkkailemassa ja ohjailemassa kaappaamiaan uhreja. Alla ensimmäisen *The Saw* -elokuvan traileri:



Video 4: Kaksi miestä herää likaisesta kylpyhuoneesta nilkat putkiin kahlehdittuna. Heidän välissään on kuollut mies kädessään kasettisoitin ja käsiase. Molemmilla miehillä on taskussaan nauhuriin sopiva äänite. Miehet onkivat nauhurin käsiinsä ja kuuntelevat nauhansa. Heidät kaapanneen Jigsawin ohjeet ovat selvät: Lawrence on tapettava Adam kello kuuteen mennessä, tai Lawrence'n työkaveri Zep tappaa Lawrence'n vaimon ja tyttären.

Linkki videoon: <https://www.youtube.com/watch?v=b1lgXhFbXy4&feature=youtu.be>

Myös joitain aivan konkreettisiakin sovelluksia näiden viittausten avulla löydettiin. Alkuvuodesta asti pelisovelluksen yhdeksi osaksi suunniteltiin vedonlyöntiä, jossa pelaaja olisi voinut veikata muun muassa varsinaiseen verkkopelitapahtumaan kuuluvien peliturnauksien voittajaa. Ajatus tuli alkujaan *The Tournament* -elokuvasta (2009), jonka olimme juuri suunnittelun aikoihin katsoneet. Elokuvasa 40 maailman parasta salamurhaajaa kokoontuu joka seitsemäs vuosi sattumanvaraisesti valittuun pikkukaupunkiin, jossa he taistelevat last man standing -tyyppisessä kilpailussa. Kilpailua seuraamaan on saapunut joukko maailman rikkaimpia henkilöitä, jotka elokuvan edetessä lyövät vetoa erilaisista peliin liittyvistä asioista sekä tietysti voittajasta (Video 6).

Vedonlyönnin elementtiä ei kuitenkaan loppujen lopuksi saatu osaksi *InsomniaGame*a. Elokuvasa oli vedonlyönnin lisäksi myös paljon muita piirteitä, jotka olivat tyypillisiä juuri niille elokuville, joista haimme vaikutteita. Elokuva sisälsi kilpailijoita kontrolloivan pääkonnän (nukkemestarin) ja vahvan pelillisen elementin. Juonessa on puolestaan paljon tuttua muun muassa Arnold Schwarzeneggerin tähdittämästä *The Running Man* -elokuvasta (1987), jossa Schwarzeneggerin esittämän vangin täytyy



osallistua televisiosarjaan ”Juokse tai Kuole”. Sarjan kantavana ideana on seurata vangin yritystä paeta labyrintistä, kun kintereillä on ammattitappajia.



Video 5: *The Tournament* -elokuvan traileri. Linkki videoon:

<https://www.youtube.com/watch?v=i8NDAXGsfK8&feature=youtu.be>

## Populaarikulttuuri osana ongelmaratkaisua

Jos alkuvuodesta haettiin pelille yhtenäistä teemaa liittämällä sitä osaksi muita samankaltaisia projekteja, piti joitakin ongelmia ratkaista hakemalla ratkaisuja varsin päinvastaisistakin ja erilaisista lähteistä. Seuraavaksi kerromme yhden osatehtävän suunnitteluun liittyvästä ongelmasta ja sen ratkaisusta.

Syksyllä 2010 päätimme järjestää yhtenä InsomniaGamen osatehtävänä analogisoidun version *Pac-Man* -klassikkopelistä. Analogisointi tarkoittaa jonkun digitaalisen tuotteen muuttamista ei-digitaaliseksi. Lähtökohdaksi otetaan tällöin jokin tuttu digitaalinen peli ja tehdään siitä versio, joka on toteutettavissa kokonaan ilman tietokoneita tai jonkin alkuperäisestä poikkeavan teknologian avulla (Suominen 2009, 253). Kävimme kuitenkin ennen Pac-Manin valitsemista läpi myös muita vanhoja pelejä, joiden arvioimme omaavan klassikkopelin maineen. Pelissä piti olla myös yksinkertainen perusmekaniikka, joka olisi helppo muokata verkkopelitapahtuman auditorioon sopivaksi. Esittelimme muulle tutkimusryhmälle syksyllä 2010 neljä eri vaihtoehtoa analogisoitavaksi peliksi:

- 1) Arkanoid, auditorion yläosassa on palkkeja, joita yksi ihminen heittelee esim. pallolla
- 2) InsomniaGamen pelaajat ohjailevat teatteriväkeä, eli pelaajalla on ohjain, joka ohjaa pelihahmoja. Sopivia pelejä esim. Super Mario, Pacman, Shakki
- 3) Miinaharava

4) Pacman 2.0, käytetään alkuperäistä ideaa hyödyksi, mutta viedään se astetta pidemmälle käyttämällä pelissä valoja, pimeyttä, pimeässä hohtavaa maalia, musiikkia, ansoja ja asuja.



Kuva 2: Videokaappaukset Miinaharavasta, Arkanoidista, Super Mario Brosta ja Pac-Manista.

Projektiryhmän kesken päädyimme Pac-Maniin, sillä CoEx-projektin vastuullinen johtaja Jaakko Suominen oli järjestänyt siitä pelityöpajan maaliskuussa 2005. Työpajaa oli puolestaan edeltänyt opetuskurssi, jonka aikana Suominen oli saanut idean vanhojen klassikkopelien analogisoinneista. Me lähdimmekin sen pohjalta päivittämään pelimekaniikkaa suuremmalle pelaajamäärälle ja uuteen pelikonseptiin sopivaksi.

Pelasimme suunnittelun ohessa Pac-Manin selainversiota ja yritimme miettiä, mistä eri elementeistä alkuperäinen peli koostuu. Yksi tärkeä osa-alue, jonka halusimme peliin mukaan, olivat siihen kuuluvat äänet. Toinen asia, jota pidimme tärkeänä, oli pelihahmojen liikkuminen, sillä emme voineet antaa pelin muuttua juoksukilpailuksi. Halusimme aidon pelikokemuksen luomisessa tärkeässä osassa olevien äänien reagoivan pelaajan pelikentällä tekemiin toimintoihin. Tämä teki suunnittelutyöstä erityisen haastavaa, sillä pelaaja voi tehdä pelisession aikana yllättäviä ratkaisuja, joihin äänien piti reagoida nopeasti.

Ratkaisu löytyi kuitenkin aivan sattumalta, kun Tuomas tuohon aikaan kuunteli iltaisin amerikkalaisen radiopersoona Howard Sternin juontamaa *The Howard Stern Show* -nimistä radio-ohjelmaa (1979–). Ohjelmassa on äänimies, Fred Norris, joka soittaa erilaisia ohjelman sisältöön liittyviä ääniefektejä reaaliajassa. Tuomas alkoi miettiä tämän pohjalta, miten tätä tekniikkaa voitaisiin käyttää Pac-Manin analogisoinnissa. Tuomas oli aiemmin käyttänyt paljon erilaisia tracker-ohjelmia, joten äänen käsittely ja soittaminen näppäimistöltä oli tuttua. Tracker-musiikki on ääninäytteiden eli samplejen monikanavaiseen toistoon perustuvaa tietokonemusiikkia, jota luodaan trackeriksi kutsutulla ohjelmalla.

Seuraava askel oli äänen ja liikkumisen yhdistäminen, sillä halusimme pelaajien liikkuvan tiettyssä rytmissä. Pienen hakemisen jälkeen löysimmekin sopivan sampler-ohjelman, jonka asetuksia muokkaamalla tiesimme, että se voisi sopia peliin. Sampleri on elektronisen musiikin työkalu, joka pystyy soittamaan erilaisia sampleja eli instrumenteista nauhoitettuja osia, tietyllä rytmillä, järjestyksellä, äänenvoimakkuudella ja efekteillä paranneltuna. Etsimme myös peliin sopivat äänet eräästä Pac-Man -sovelluksesta.

Siinä missä pelin tunnelman kehittämissä pyrimme etsimään erilaisia yhtenäisiä piirteitä, joiden kautta peli avautuisi pelaajalle, ei tässä tapauksessa käytetty idea ole pelaajalle mitenkään selvää. Edellä mainittu tapaus kuvaakin hyvin sitä, miten suunnittelun aikana esiintyvä ongelma usein tuntuu selviävän lähes itsestään. Suunnittelukirjallisuudessa ongelmanratkaisua usein korostetaan. Ratkaisun löytymisen kannalta onkin tärkeää ongelman ymmärtäminen, kun taas itse ratkaisu voi tulla suunnittelijalle yhtäkkiä (Lawson 2005, 149.)



Kuva 3. Porin ylioppilasteatterin haamut valmiina Pac-Man -jahtiin *InsomniaGame 2010* -pelissä. Kuvassa vasemmalta oikealle: Saija Roponen, Nana Keränen, Anna Matikainen ja Saara Ala-Luopa. Kuva: Petri Saarikoski.

## Lopuksi

Erillisten viittausten käyttöä ei suunnitteluprosessin aikana harkittu, vaan se oli luonnollinen osa kehitystyötä. Erityisesti elokuvien ja televisiosarjojen käyttö inspiraation lähteenä osoittautui hyvin hyödylliseksi projektin alkuvaiheessa. Niiden yhdistäminen ARG-peleille tyypilliseen maailmaan tuntui luonnolliselta. Käytimme niitä niin kokonaisuuden hahmotteluun, projektiryhmän väliseen kommunikaation kuin referenssiaineistona pelin mainosvideoiden visuaalisen ilmeen tekemisessä.

Lähes kaikki käytetystä lähdeaineistosta oli meille jo aiemmin tuttua ja suuri osa omia suosikkejamme, joten vaikutteita ei lähdetty hakemaan kauempaa. Ne valikoituivat niiden resurssien mukaan, joita tiesimme pelin suunnittelussa olevan käytettävissä, kuten rajattu tapahtumaympäristö tai videoscreenin käyttö tapahtumassa. Samoin kaikkien pelisuunnitteluun vaikuttivat omat kokemuksemme aiemmista peliprojekteista, joka toi myös käytettyihin viittauksiin ARG-peleille keskeisiä ominaisuuksia. Näitä onkin erityisesti esillä olleissa elokuvissa paljon. Pelien käyttö viiteaineistona oli puolestaan yllättävän vähäistä. Peliviittauksia käytettiin vasta myöhemmin suunniteltaessa pelin tehtäviä kuten *Live-Pac-*

*Man* -peliä. Pääasiallisesti käytettyjen audiovisuaalisten lähteiden lisäksi pelin ongelmanratkaisun apuvälineenä voitiin käyttää lähes mitä tahansa inspiraation lähdettä tahansa.

Vaikka populaarikulttuuriset vaikutteet eivät välttämättä näkyneet valmiissa tuotteessa suoraan pelaajalle asti, toimivat ne loistavasti suunnittelun apuvälineenä sekä tunnelman asettajana. Toisaalta pelaajat mahdollisesti löysivät pelistä yhtymäkohtia lähteisiin, joita ei ollut edes käytetty.

Kirjoittajat ovat digitaalisen kulttuurin maisteriopiskelijoita ja pelisuunnittelijoita.

## Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 6.3.2013.

## Tutkimusaineisto

InsomniaGamen pelisuunnittelijoiden muistiinpanot vuosilta 2009–2011. Aineisto tekijöiden hallussa.

## Nettivideot

*Juhana herttuan aikakapseli – marraskuun 1. vihje*. Ladattu 31.5.2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=KWmlGLRFmmw&feature=youtu.be>

*Lost Highway – Mysterey Man*. Uploaded 12.1.2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=qZowKONAvig&feature=youtu.be>

*Saw 1 Trailer*. Uploaded 27.9.2008.

<https://www.youtube.com/watch?v=b1lgXhFbXy4&feature=youtu.be>

*The Tournament – Trailer*. Uploaded 25.8.2009.

<https://www.youtube.com/watch?v=i8NDAXGsfK8&feature=youtu.be>

*The Cube* (trailer). Uploaded 20.12. 2007.

[https://www.youtube.com/watch?v=MY5PkidV1cM&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=MY5PkidV1cM&feature=player_embedded)

## Pelit

*InsomniaGame*. Osa kaksivuotista *CoEx: Yhteisöllistä tekemistä tukevat tilat kokemusten jakamisessa* -projektia. Järjestettiin verkkopelitapahtuma Insomnian yhteydessä vuosina 2010 ja 2011.

## Elokuvat

*Lost Highway* / ohjaaja David Lynch

*Saw* / ohjaaja James Wan

*The Cube* / ohjaaja Vincenzo Natali

*The Cube 2* / ohjaaja Andrzej Sekula

*The Tournament* / ohjaaja Scott Mann

## Kirjallisuus

Itäranta, Emmi (2003). *Rinnakkaistodellisuuksien tienristeyksessä - Parallelismi dramaturgisena strategiana David Lynchin elokuvassa Lost Highway*. Tampere: Tampereen yliopisto, <http://tutkielmat.uta.fi/pdf/gradu00227.pdf>.

Holopainen, Jussi, Timo Nummenmaa & Jussi Kuittinen (2010). *Modelling Experimental Game Design Experiencing Games: Games, Play, and Players*. Stockholm: University of Stockholm, <http://www.digra.org/dl/db/10343.48507.pdf>.

Kuittinen, Jussi & Jussi Holopainen (2009). "Some Notes on the Nature of Game Design". *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London: Brunel University, <http://www.digra.org/dl/db/09287.49313.pdf>

Lawson, Bryan (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. 4 edition. Oxford: Architectural Press.

Montola, Markus (2005). *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games*. DAC 2005 conference, IT University of Copenhagen, <http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>.

Montola, Markus, Annika Waern & Eva Nieuwdorp (2006). *Domain of Pervasive Gaming*. IPerG Deliverable D5.3B, <http://iperg.sics.se/Deliverables/D5.3b-Domain-of-Pervasive-Gaming.pdf>.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2003). *This is Not a Game: Play in Cultural Environments*. Level Up Conference Proceedings. Utrecht: University of Utrecht, <http://www.digra.org/dl/db/05163.47569.pdf>.

Sinkkonen, Tuomas (2013). *Plan B from Outer Space - InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011*. Pro gradu -tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri. Pori: Turun yliopisto.

Suominen, Jaakko (2009). "Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun". Teoksessa *Matkalla*. Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori: Turun yliopisto, 239–260, <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>.

Multisilta, Jari, Jaakko Suominen & Jarmo Viteli (2011). "Johdannoksi - CoEx-hankkeen esittely". Teoksessa Jaakko Suominen, Jari Multisilta, Jarmo Viteli, Usva Friman, Pinja Tawast, Leila Stenfors, Harri Jurvela & Arttu Perttula (toim.), *Kokemuksen jaetut tilat. Näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 32, Pori: Turun yliopisto, [http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx\\_verkko.pdf?sequence=1](http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1).

Szulborski, Dave (2005). *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Santa Barbara: eXe Active, <http://books.google.fi/books?id=7-WO3qqogiUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.