



Johannes Heinonen

Videopelien sovittaminen televisioon

Videopelisovitusten käsikirjoitukselliset haasteet

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

2.12.2022

Tiivistelmä

| | |
|-------------------------|--|
| Tekijä: | Johannes Heinonen |
| Otsikko: | Videopelien sovittaminen televisioon – Sovittamisen käsikirjoitukselliset haasteet |
| Sivumäärä: | 41 sivua |
| Aika: | 2.12.2022 |
| Tutkinto: | Medianomi |
| Tutkinto-ohjelma: | Elokuva ja televisio |
| Suuntautumisvaihtoehto: | Käsikirjoittaminen ja sisällöntuotanto |
| Ohjaajat: | Lehtori Antti Pönni, lehtori Kai Ansio |

Tämä opinnäytetyö käsittelee videopelien sovittamista televisiosarjan muotoon, pääasiassa käsikirjoittajan näkökulmasta. Työssä tarkastellaan, mitä erilaisia tarinallisia haasteita käsikirjoittaja voi kohdata videopelitarinan sovittamisessa televisiosarjan käsikirjoitukseksi ja mikä erottaa nämä eri kerronnan muodot toisistaan. Ensin käydään myös läpi miten eri kerronnan muodoista, kuten kaunokirjallisuudesta, sarjakuvista ja videopeleistä on tähän asti onnistuttu tekemään kriitikoiden ja yleisön suosimia sovituksia.

Työssä analysoidaan videopeliin perustuvaa suoratoistosarjaa, jota vertaillaan lähdemateriaaliin muun muassa tarinan rakenteen, henkilöhahmojen ja juonen osalta. Analyysiosiossa tarkastellaan etenkin sarjan päähahmoa, sekä pohditaan, miten ja miksi tämän kuvaukset eroavat toisistaan peleissä ja televisiosarjassa. Lopuksi käytetään vertailukohtana toista suoratoistosarjaa ja eritellään, miten sen lähtökohdat televisiosovitukseen eroavat aiemmasta sekä miten ne ovat voineet vaikuttaa sarjan menestymiseen.

Analyysin perusteella päätellään, että vaikka sovittamiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa, on silti tiettyjä tekijöitä, jotka tekevät osan videopeleistä kenties sopivammaksi lähdemateriaaliksi televisiosovitukseen kuin toiset. Näitä ovat muun muassa mielenkiintoiset ja inhimilliset hahmot sekä tekijöiden oma kiinnostus lähdemateriaaliin.

Avainsanat: Videopelit, tietokonepelit, televisio (joukkoviestimet), televisioilmaisuus, käsikirjoittaminen

Abstract

Author: Johannes Heinonen
Title: Adapting Video Games into Television – The Narrative Challenges of Adaptation
Number of Pages: 41 pages
Date: 2 December 2022

Degree: Bachelor of Arts
Degree Programme: Film and Television
Specialisation option: Screenwriting
Instructors: Antti Pönni, Senior Lecturer
Kai Ansio, Senior Lecturer

This thesis looks at how a videogame is adapted into a television series, mostly from the point of view of a screenwriter. The thesis focuses on the different kinds of challenges a screenwriter might face when trying to adapt a videogame story into a script for a television series, and how the two forms of storytelling differ from each other. The thesis also includes a brief summary of how different art forms, such as novels, comic books and videogames have previously been adapted into works that are both critically acclaimed and received well by general audiences.

An analysis of a streaming series is used as a method of study in this thesis. The series is compared to its source material, focusing primarily on the narrative structure, characters and plot. A key point of interest in the analysis is the main protagonist, and how and why their depictions differ in the games and television series.

Lastly another streaming series based on a videogame is used as a counter example, while examining how its starting point for an adaptation is different from that of the prior example and how that might have contributed to its success.

Based on the analysis, it is concluded that although there is no one correct way of making an adaptation, there might still be some factors that make some videogames better suited for a television adaptation than others. Among them are interesting and human characters and the creative team's own interest in the source material.

Keywords: Video games, computer games, television (mass media), script writing

Sisällys

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Johdanto | 2 |
| 2 | Elokuvasovitus | 3 |
| 2.1 | Elokuvasovituksen määritelmä | 3 |
| 2.2 | Kirjojen sovittaminen | 4 |
| 2.3 | Sarjakuvien sovittaminen | 6 |
| 2.4 | Videopelien sovittaminen | 7 |
| 3 | Esimerkkitapaus Halo | 9 |
| 3.1 | Halo: Combat Evolved | 9 |
| 3.2 | Halon elokuvasovitukset | 10 |
| 4 | Rakenne | 11 |
| 4.1 | Ajallinen kesto | 11 |
| 4.2 | Episodimainen rakenne ja sarjamuoto | 12 |
| 5 | Päähenkilöt | 15 |
| 5.1 | Funktionaaliset päähahmot | 16 |
| 5.2 | Persoonalliset päähahmot | 17 |
| 5.3 | Päähahmojen sovittaminen käsikirjoitukseen | 18 |
| 5.4 | Master Chief peleissä | 20 |
| 5.5 | Master Chief televisiosarjassa | 21 |
| 6 | Sivuhahmot | 24 |
| 6.1 | Funktionaaliset ja persoonalliset sivuhahmot | 24 |
| 6.2 | Uusien hahmojen luominen | 27 |
| 6.3 | Uusien hahmojen vastaanotto | 30 |
| 7 | Juoni | 32 |
| 7.1 | Tarinan rooli peleissä | 32 |
| 7.2 | Pelien juonen sovittaminen | 34 |
| 8 | Lopuksi | 36 |
| | Lähteet | 39 |
| | Aineisto | 41 |

1 Johdanto

Sekä elokuvat, televisiosarjat että videopelit kykenevät kertomaan koskettavia ja mielenkiintoisia tarinoita hyvin eri tavoilla, vaikka jälkimmäiset ovat etenkin vuosien kuluessa lisääntyvässä määrin ottaneet mallia edeltävistä. Monien nykypelien grafiikat ja animaatiot ovat jo niin kehittyneitä, että ne näyttävät lähes elokuvilta ja saattavat jopa pyrkiä antamaan katsojalleen niitä vastaavan kokemuksen. Toisissa peleissä taas on suurten kirjojen verran juonta, taustatarinaa ja dialogia, joissa olisi ainesta monien elokuvien tai televisiosarjojen lähdemateriaaliksi.

Kuitenkaan videopelieihin perustuvat elokuvat tai televisiosarjat eivät ole vuosien saatossa menestyneet samalla tavalla kuin kirjoista tai jopa sarjakuvista tehdyt elokuvasovitukset. Videopelielokuvat eivät ole yleisesti nauttineet hyvästä kriittisestä vastaanotosta, eivätkä ne ole olleet yhtä tuottoisia kuin esimerkiksi kirjoista tai sarjakuvista tehdyt sovitukset.

Tässä opinnäytetyössä tarkoitukseni on tutkia, mitä erilaisia haasteita voidaan kohdata sovitettaessa videopeliä televisiosarjaksi. Lähestyn tutkimuskysymystä pääasiassa käsikirjoittajan näkökulmasta, pohtimalla sovittamisen eri tarinallisia haasteita. Käytän esimerkkitapauksena pelisarjaa *Halo* (Yhdysvallat 2001) ja siihen perustuvaa samannimistä televisiosarjaa (Yhdysvallat 2022) analysoiden niiden sisältöjä suhteessa toisiinsa. Hyödynnän myös kertomuksia hyllytetyn *Halo*-elokuvan tuotannosta, josta Luke Owen kirjoittaa kirjassaan *Lights, Camera, Game Over!* (2017).

Päädyin tähän aiheeseen, sillä elokuvat ja videopelit ovat olleet omia kiinnostuksen kohteitani niin kauan kuin saatan muistaa. Jo varhaisessa lapsuudessa aikani kului pelejä pelatessani ja lyhytelokuvia kuvatessani, ja molemmat intohimot ovat jatkuneet tähän päivään asti. Minusta olisikin mielenkiintoista itse joskus työskennellä videopeliin perustuvan elokuvan tai

sarjan parissa, vaikka vielä tänä päivänä Suomessa sellaisia tuotantoja ei juuri tehdä, pois lukien *Angry Birds* -elokuvat.

Koen, että aihe on myös yleisesti elokuva- ja televisio-aloille ajankohtainen, sillä videopelit ovat vuosien saatossa nousseet todella merkittäväksi viihdeteollisuudeksi, IDC:n tutkimuksen mukaan jopa ylittäneet elokuvateollisuuden ja urheilun yhteenlasketut tulot vuonna 2020 (Witkowski 2021), ja samalla niihin perustuvia elokuvia ja sarjoja tehdään yhä enemmän. Vuosina 1986 – 2010 kansainvälisesti julkaistiin yhteensä 95 eri videopeliin perustuvaa elokuvaa, kun taas pelkästään vuosina 2010 – 2021 niitä julkaistiin 105 (Wikipedia 2022). Tilastoon ei ole laskettu mukaan peleihin perustuvia televisiosarjoja, joita niitäkin tehdään jatkuvasti. Siksi onkin tärkeää ymmärtää, miksi niin monet videopeleistä tehdyt sovitukset epäonnistuvat, jotta elokuva-ala pystyisi oppimaan virheistään.

2 Elokuvasovitus

2.1 Elokuvasovituksen määritelmä

Elokuvasovitus, tai englanniksi *film adaptation*, on olemassa olevan teoksen pohjalta tehty elokuva (Dartmouth Library 2022). Sovitettava teos voi olla esimerkiksi kirja, näytelmä, sarjakuva tai jopa toinen elokuva, kuten Akira Kurosawan *Seitsemän samuraita* (*Shichinin no samurai*, Japani 1954), josta tehtiin lännenelokuva *7 rohkeata miestä* (*The Magnificent Seven*, Yhdysvallat 1960). Tosin toisista elokuvista tehtyjä sovituksia kutsutaan yleisemmin uudelleenfilmatisoinneiksi eli englanniksi sanalla *remake*.

Televisiosovitus on vastaava mutta vähemmän käytetty termi kuin elokuvasovitus, mutta jatkossa puhutaan selkeyden vuoksi yleisesti elokuvasovituksista, sillä molemmat muodot jakavat tarpeeksi yhtäläisyyksiä, että ne voidaan yhdistää tässä opinnäytetyössä saman määritelmän alle. Ajoittain eritellään tarpeen mukaan nämä kaksi eri median muotoa, esimerkiksi vertailtaessa niiden eroja.

2.2 Kirjojen sovittaminen

Jo liikkuvan kuvan alkuajoista lähtien on tehty kirjoihin perustuvia elokuvia. Varhaisin elokuvasovitus kirjallisesta teoksesta on *Tribly and Little Billee* (Yhdysvallat 1896), joka perustui aikanaan suosittuun romaaniin ja oli 45 sekuntia kestävä äänetön lyhytelokuva (Nour 2021). Toki jo ennen elokuvia kaunokirjallisuutta on pitkään sovitettu esimerkiksi näytelmiksi.

Vaikka romaanin sovittaminen elokuvaksi tai televisiosarjaksi ei ole yksinkertainen tehtävä, niistä on vuosien varrella tehty monia sekä rahallisesti että kriittisesti menestyneitä teoksia. Esimerkiksi Peter Jacksonin ohjaama *Taru sormusten herrasta* -elokuvatrilogia (*The Lord of the Rings*, Uusi-Seelanti 2001 – 2003) oli 2000-luvun alkupuolen merkittäviä menestystarinoita. J. R. R. Tolkienin fantasiaromaaneihin perustuvien elokuvien kolmas osa *Kuninkaan paluu* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, Uusi-Seelanti 2003) oli vuoden 2003 tuottoisin elokuva ja voitti vuosittaisessa Academy Awards -palkintogaalassa kaikki 11 Oscar-kategoriaa, joissa se oli ehdolla. Elokuva jakaa yhä ennätyksen suurimmasta määrästä Oscar-palkintoja yhdessä elokuvien *Titanic* (Yhdysvallat 1997) ja *Ben-Hur* (Yhdysvallat 1959) kanssa. (Wikipedia 2021.)

Muita menestyneitä elokuvasovituksia kirjoista ovat esimerkiksi *Kuin tappaisi satakielen* (*To Kill a Mockingbird*, Yhdysvallat 1962), *Schindlerin lista* (*Schindler's List*, Yhdysvallat 1993), *Harry Potter* -sarja (Iso-Britannia, Yhdysvallat 2001 – 2011) ja *Yksin Marsissa* (*The Martian*, Iso-Britannia, Yhdysvallat 2015). Televisiosarjojen puolella kirjoista sovitettut tarinat ovat nähneet myös paljon suosiota, kuten *The Handmaid's Tale - Orjattaresi* (*The Handmaid's Tale*, Yhdysvallat 2017), *The Expanse* (Yhdysvallat 2015 – 2022) ja *Game of Thrones* (Iso-Britannia 2011 – 2019), vaikka jälkimmäinen sai paljon kritiikkiä myöhemmillä tuotantokausillaan.

Kaunokirjallisuus ja elokuvat ovat kerronnan muotoina hyvin erilaiset, ja tuskin mikään kirja toimisi suoraan käsikirjoitukseksi sanasta sanaan käännettynä. Esimerkiksi kirjassa kertoja pystyy vapaasti ilmaisemaan hahmojen ajatuksia ja

tunteita sekä taustaa maailmasta tai sen henkilöistä tavalla, jota voi olla vaikeaa ilmaista elokuvassa ilman, että se tuntuu katsojasta kömpelöltä. Vaikka elokuvissakin on joskus käytetty *voice-overia* eli kuvan päälle nauhoitettua taustaselostusta kertojäänenä, monet nykyelokuvat pyrkivät välttämään sitä. Sen sijaan elokuvien ja television kaltaisissa visuaalisissa muodoissa yleinen kirjoittajille annettu neuvo on “show, don’t tell”, joka koskee kaikkea tarinankerrontaa. Sillä tarkoitetaan pyrkimystä välittää tietoa katsojalle hahmojen toiminnan ja kuvien avulla sen sijaan, että tietoa vain kerrottaisiin suoraan selostuksella tai dialogissa. (MasterClass 2021.)

Toinen merkittävä tekijä on elokuvien pituus. Kesällä 2019 ilmestyneistä elokuvista kymmenen suosituimman keskimääräinen pituus oli 125 minuuttia eli reilu kaksi tuntia (McClintock 2019). Yleisesti elokuvat ovat kestoaltaan noin 90 minuutista kolmeen tuntiin, kun taas kirjassa voi olla jopa lähes tuhat sivua sisältöä. Tästä syystä moni elokuvasovitus jättää pois tai yksinkertaistaa useita lähdemateriaalin tapahtumia, koska käytettävää aikaa on rajallisesti.

Televisiossa aikaa on enemmän, mutta silti rajallisesti, ja myös televisiosovituksissa joudutaan usein poistamaan kokonaisia hahmoja tai yksinkertaistamaan juonia. Esimerkiksi kirjailija George R. R. Martin kirjoitti blogissaan, että mikäli hänen teoksiinsa perustuva fantasiasarja *House of the Dragon* (Yhdysvallat 2022) olisi saanut esimerkiksi 13 jaksoa kymmenen sijasta ensimmäiselle kaudelleen, se olisi voinut perehtyä enemmän sen “aikahyppyjen” välisiin tapahtumiin (Martin 2022). *House of the Dragonin* ensimmäinen kausi nimittäin kattaa tarinaa yli 20 vuoden ajalta.

Siksi sana *sovittaminen* ja sen englanninkielinen vastine *adaptation* ovat oivallisia kuvaamaan tätä tarinan kääntämisprosessia. Osaavat käsikirjoittajat ja ohjaajat pystyvät sovittamaan kirjan sisällön elokuvan tiiviimpään ja rajallisempaan muottiin niin, että vaikka lopputulos eroaisi näkyvästi lähteestä, sen ydin on yhä tallella ja tämä valmis teos toimii itsenäisenä tarinana. Ja kuten *adaptation* tulee sanasta *adapt* eli sopeutua, teosta sovittaessaan tekijöiden täytyy siinä onnistuakseen sopeutua elokuvakerronnan erilaisiin käytäntöihin ja keinoihin.

2.3 Sarjakuvien sovittaminen

1800-luvun sanomalehtien pilapiirroksista alkunsa saaneet sarjakuvat ovat kaunokirjallisuuteen nähden nuorempi taiteenlaji, joiden kulta-ajaksi kutsuttu vaihe alkoi vuonna 1938, kun Teräsmies esiintyi ensimmäistä kertaa *Action Comics #1* -sarjakuvassa, ja loppui vuonna 1956. Monet muutkin nykyään tuntemamme supersankarit ovat peräisin tältä aikakaudelta, kuten Lepakkomies, Kapteeni Amerikka ja Ihmenainen. (Kowalski 2020.)

Hyvin pian myös alettiin tehdä supersankareista kertoviin sarjakuviin perustuvia elokuvansovituksia, kuten *Adventures of Captain Marvel* (Yhdysvallat 1941). Kuitenkin ensimmäinen menestynyt supersankarielokuva ilmestyi vasta vuonna 1978, osuvasti kulta-ajan aloittanut *Teräsmies* (*Superman*, Yhdysvallat). (Kowalski 2020.)

Sen jälkeen on ilmestynyt elokuvia kuten Christopher Nolanin *Yön ritari* (*The Dark Knight*, Yhdysvallat 2007), jonka ansiosta Heath Ledger voitti parhaan miessivuosan Oscar-palkinnon roolisuorituksestaan Jokerina (Kaye 2015). Saman vuoden *Iron Man* (Yhdysvallat 2008) aloitti Disneyn massiivisen *Marvel Cinematic Universe* -sarjan, johon kuuluvia elokuvia on ilmestynyt 26 elokuvaa useiden televisiosarjojen lisäksi (Wikipedia 2022).

Vaikka harvat supersankarielokuvat ovat suoria sovituksia tietyistä sarjakuvista, monet ovat onnistuneesti tuoneet niistä tutut hahmot valkokankaalle tavalla, joka on miellyttänyt niin suurta yleisöä kuin kriitikoita. Tuotantoyhtiöille ne ovat myös viime vuosina tuottaneet suuria lipputuloja. Esimerkiksi *Avengers: Endgame* (Yhdysvallat 2019) on kirjoitushetkellä maailman toiseksi tuottoisin elokuva ansaittuaan maailmanlaajuisesti yli 2,79 miljardia dollaria, ja sitä edeltänyt *Avenger: Infinity War* (Yhdysvallat 2018) on tuotoltaan viidentenä 2,04 miljardilla (The Numbers 2021).

Mainittakoon myös, että vaikka suuri osa sarjakuvista tehdyistä sovituksista kertovat supersankareista, on myös olemassa tunnettuja elokuvia, joiden moni ei välttämättä arvaisi perustuvan sarjakuvaan. Tästä esimerkkejä ovat

esimerkiksi David Cronenbergin *A History of Violence* (Yhdysvallat 2005), Cannesin elokuvajuhlilla arvostetun Kultainen palmu -palkinnon voittanut Abdellatif Kechichen *Adelen elämä: osat 1 ja 2* (*La Vie d'Adèle – Chapitres 1 & 2*, Ranska 2013) ja jopa Park Chan-wookin *Oldboy* (올드보이, Etelä-Korea 2003). Viimeisimmästä viihdesivusto ScreenRantin Stephen Barker kirjoittaa, että se “ei ole vain paras ei-supersankareista kertova sarjakuvaelokuva, vaan myös yksi parhaimmista elokuvista koskaan” (Barker 2021, vapaasti käännettynä).

Myös eri sarjakuviin perustuvia menestyneitä televisiosarjoja on tehty useita. Näitä ovat muun muassa *The Walking Dead* (Yhdysvallat 2010), *The Boys* (Yhdysvallat 2019), *Daredevil* (Yhdysvallat 2015 – 2018) ja Netflixin *The Sandman* (Yhdysvallat 2022).

2.4 Videopelien sovittaminen

Kuten on nähtävissä, muista taiteenlajeista, kuten kirjoista tai sarjakuvista, on mahdollista tehdä onnistuneita sovituksia, jotka menestyvät sekä taloudellisesti että arvostelujen näkökulmasta. Videopelien kohdalla tämä ei kuitenkaan ole vielä toteutunut läheskään samalla mittapuulla.

Rotten Tomatoes on verkkosivusto, joka kerää yhteen eri elokuvakriitikoiden arvostelut ja laskee niistä elokuvalle prosenttiluvun sen perusteella, kuinka suuri osuus arvosteluista on positiivisia. Sen lisäksi sivusto laskee erikseen tavallisten käyttäjien antamista arvosteluista elokuvalle prosenttimäärän yli 3,5 tähden arvosanoista. Vaikka sivuston laskemaa prosenttimäärää ei voi käyttää suorana todisteena elokuvan laadusta, on se silti melko hyvä näyttö siitä, miten suuri osa katsojista näkee kyseessä olevan elokuvan.

Aikaisemmin mainituista esimerkeistä Taru sormusten herrasta: Kuninkaan paluun Rotten Tomatoes -prosentti on kriitikoilta 93 %, Yksin marsissa 91 %, Yön ritarin 94 % ja Avengers: Endgamen 94 %. Niin suuri osa arvostelijoista siis suosittelisi näitä elokuvia. Myös kaikkien näiden elokuvien yleisöltä saama suositteluprosentti on 86-94 % välillä. (Rotten Tomatoes 2022.)

Sen sijaan videopelielokuvista korkeimman Rotten Tomatoes -prosentin on saanut suomalaiseen mobiilipeliin perustuva *Angry Birds -elokuva 2 (The Angry Birds Movie 2)*, Suomi, Yhdysvallat 2019) 73 prosentilla. Sen jälkeen luvut tippuvat nopeasti, ja jo viidennellä sijalla sivuston listaamien videopelielokuvien joukossa seisova *Tomb Raider* (Iso-Britannia 2018) on saanut vain 53 %. (Rotten Tomatoes 2022.)

Televisiosarjojen kohdalla tilanne ei ole paljoka parempi. Poikkeuksena ovat hiljattain ilmestyneet animaatio-sarjat *Arcane: League of Legends* (Ranska 2021), *Cyberpunk: Edgerunners* (Japani 2022) ja *Castlevania* (Yhdysvallat 2017 - 2021), joista kahdella edeltävällä on poikkeuksellisen korkeat 100 % kriitikoilta ja Castlevanialla 94 %. Luvut laskevat taas nopeasti, ja kahdeksannella sijalla prosenttien mukaan on *Resident Evil* (Yhdysvallat 2022), jolla on vain 54 % kriitikoilta ja alhaiset 26 % tavallisilta käyttäjiltä. Listaa myös sekoittaa se, että esimerkiksi sivuston mukaan videopelistä tehdyksi sovitukseksi lasketaan myös *The Witcher - Noituri (The Witcher)*, Yhdysvallat 2019 - nykypäivä), vaikka sarja todellisuudessa perustuu Andrzej Sapkowskin kirjasarjaan, eikä niistä tehtyihin videopeleihin.

Yksikään videopelielokuva ei myöskään ole maailmanlaajuisesti sadan tuottavimman elokuvan joukossa, ja eniten tuottanut sovitus videopelistä on *Warcraft* (Yhdysvallat 2016) noin 439 miljoonan tuloilla, jolla se sijoittuu kaikkien elokuvien joukossa sijalle 274. Sen sijaan parhaiten arvosteltu *Angry Birds -elokuva 2* tuotti yhteensä noin 152 miljoonaa. (The Numbers 2021) Ja vaikka suomalaisille nämä luvut kuulostavat elokuva-alalla valtavilta, maailmanlaajuisesti on selvää, että vertailussa videopelielokuvat eivät ole olleet yhtä tuottavia kuin muut sovitukset. Siitäkin huolimatta, että videopelit itsessään ovat nykypäivänä valtava ja tuottava markkina. Esimerkiksi maailman toiseksi tuottavin videopeli *Grand Theft Auto V* (Iso-Britannia 2013) on julkaisunsa jälkeen tuottanut yli 6 miljardia dollaria, enemmän kuin ainutkaan elokuva (Cherney 2018).

Videopelit ovat vielä hyvin nuori taiteenlaji, jopa niin nuori, että vieläkin käydään keskustelua siitä, ovatko ne edes taidetta. Kuuluisa edesmennyt elokuvakriitikko Roger Ebert tunnetusti oli sitä mieltä, että ne eivät ole ja jopa julkaisi artikkelin

“Video games can never be art” omalla sivullaan (Ebert 2010). Tämä opinnäytetyö ei tuhlaa aikaa aiheesta väittelemiseen, vaan olettaa, että videopelit ovat taidetta, sillä niissä on luovaa kirjoitusta, kuvataidetta, musiikkia ja muita ilmaisun keinoja, joilla tekijät voivat pyrkiä välittämään pelaajalle tunteen tai viestin.

Sen sijaan tämä opinnäytetyö pyrkii tutkimaan ja erittelemään videopelien eri ominaisuuksia televisioon sovittamisen näkökulmasta.

3 Esimerkitapaus Halo

Halo on alun perin yhdysvaltalaisen Bungie-yhtiön kehittämä ja Microsoftin julkaisema pelisarja, jonka ensimmäinen osa *Halo: Combat Evolved* (Yhdysvallat 2001) julkaistiin yhdessä Microsoftin Xbox-konsolin kanssa. Peli oli ilmestyessään merkittävä taloudellinen menestys, ja monet peliarvostelijat pitävät sitä yhä yhtenä parhaista ja tärkeimmistä videopeleistä. Esimerkiksi tunnettu videopelisivusto IGN listasi sen sijalle 32 sadan historian parhaan pelin joukossa, suoraan pelien *Minecraft* (Ruotsi 2009) ja *Half-Life* (Yhdysvallat 1998) väliin (IGN 2021). Sen vihreään haarniskaan sonnustautunut päähahmo Master Chief nousikin nopeasti yhdeksi pelimaailman ikonisimmista hahmoista ja Microsoftin kenties tärkeimmäksi maskotiksi. Pelisarjassa on tähän päivään mennessä julkaistu yhteensä kuusi suoraa jatko-osaa, joista viimeisin oli viime vuoden *Halo Infinite* (Yhdysvallat 2021), sekä niiden kuusi niin sanottua spin-off-peliä, kuten *Halo Wars* -strategiapelit (Yhdysvallat, Iso-Britannia 2009 - 2017) sekä *Combat Evolved* -peliä edeltävistä tapahtumista kertova *Halo Reach* (Yhdysvallat 2010). Pelien lisäksi Halosta on julkaistu oheistuotteina muun muassa kirjoja, sarjakuvia, animaatioita sekä keväällä 2022 alkanut televisiosarja.

3.1 Halo: Combat Evolved

Halo: Combat Evolved on ensimmäisen persoonan toimintapeli, jonka kaukaiseen tulevaisuuteen sijoittuva tarina kertoo ihmiskunnan saapumisesta keinotekoiselle, renkaan muotoiselle Halo-maailmalle, kun *Pillar of Autumn* -

niminen alus pakenee vihamielistä Liittouman (engl. Covenant) laivastoa. Pelin päähahmo Master Chief, eli John-117, on geenimanipuloitu Spartan-supersotilas, joka on koulutettu lapsesta asti taistelemaan United Nations Space Command -järjestön (lyhyesti UNSC) eturintamassa tavallisen jalkaväen ohella. Master Chief nähdään peleissä aina ikoninen vihreä taisteluhaarniska ja -kypärä yllään, ja hänen harvasanaista dialogiaan on ääninäytellyt Steve Downes. Hänellä on yleensä myös seuranaan Cortana-niminen tekoäly, joka esiintyy hologrammina sinertävän naishahmon muodossa. Ensimmäisessä pelissä Master Chief saapuu tuntemattomalle Halo-rengasmaailmalle Pillar of Autumnin kyydissä, kun tämä joutuu tekemään pakkolaskun kohtalokkaan taistelun seurauksena. Hän erkaantuu laskeutumisen yhteydessä muusta aluksen miehistöstä ja joutuu taistelemaan tiensä avaruusolennoista koostuvien Liittouman-joukkojen läpi pelastaakseen muut selviytyjät ja saadakseen heidät pois Halolta. Samalla Chiefille kuitenkin paljastuu, että Halo on todellisuudessa sukupuuttoon kuolleen kansan rakentama massatuhoase, joka kykenee tuhoamaan kaiken älyllisen elämän galaksista estääkseen vaarallisten, Tulvaksi (engl. Flood) kutsuttujen loiseliöiden leviämisen. Master Chief päätyy lopulta tuhoamaan koko Halo-rakennelman estääkseen sen käytön aseena ja pakenee lähes ainoana selviytyjänä.

3.2 Halon elokuvasovitukset

Alun perin Halosta oli tarkoitus tehdä Peter Jacksonin tuottama ja Neill Blomkampin ohjaama täyspitkä elokuva, jonka kehittäminen alkoi vuonna 2005. Projekti kuitenkin hyllytettiin taloudellisten vaikeuksien jälkeen.

Elokuvan sijasta Microsoft tiedotti vuonna 2013, että kehitteillä oli Steven Spielbergin tuottama televisiosarja, joka kuitenkin viivästyi merkittävästi tuotannollisten vaikeuksien jälkeen sen suunnitellusta julkaisusta vuonna 2015 lopulta vuoden 2022 keväälle. Kehityksensä aikana sarjan vastaava tuottaja vaihtui useaan kertaan.

Paramount+ -alustalla alun perin julkaistu suoratoistosarja *Halo* (Yhdysvallat 2022 -) kertoo UNSC:n sodasta Liittoumaa vastaan, ja sarjan tarina alkaa

ennen Halo-rengasmaailman löytymistä, kun Liittouman joukot hyökkäävät ihmiskapinallisten asuttamalle Madrigal-planeetalle. Perustuen pelien sijasta pääasiallisesti Halo-kirjoihin, kuten Eric Nylundin romaaniin *Halo: The Fall of Reach* (Yhdysvallat 2001), sarjan keskiössä on Pablo Schreiberin esittämän John-117:n lisäksi laajemmin myös muita hahmoja, kuten Spartan-ohjelmasta vastaava tohtori Halsey (Natascha McElhone), kapinallisjohtajan tytär Kwan (Yerin Ha) sekä Liittouman avaruusolentojen parissa kasvanut ihminen Makee (Charlie Murphy).

4 Rakenne

4.1 Ajallinen kesto

Kuten kirjojen sovittamisessa, yksi keskeinen haaste videopelien sovittamisessa elokuvaksi tai televisioksi saattaa olla tarinan rakenne ja pituus. Siinä missä elokuvat kestävät yleensä 90 minuutista kolmeen tuntiin, videopelit voivat kestää noin kymmenestä tunnista jopa sataan tuntiin. Esimerkiksi pelien suoritusaikeja tilastoiva sivusto HowLongToBeat ilmoittaa kirjoitushetkellä roolipelin *The Witcher 3* (Puola 2015) kohdalla pelaajien käyttäneen pelkästään sen päätarinan pelaamiseen keskimäärin 51 tuntia. Tähän siis lasketaan ainoastaan kaikki pakollinen sisältö, jonka pelaajan on käytävä läpi saadakseen tarinan päätökseen, eikä mitään vapaaehtoisia tehtäviä. Joitakin, mutta ei kaikkia vapaaehtoisia tehtäviä pelaamalla pelaajilla on mennyt keskimäärin 103 tuntia pelin kanssa ennen lopputekstejä. Nämäkin vapaaehtoiset tehtävät sisältävät tuntikaupalla äänitettyä dialogia, kymmeniä tai kenties satoja hahmoja sekä täysin pääjuonesta itsenäisiä tarinoita, jotka voivat vaihdella melko yksinkertaisesta (hirviö syö paikallisia, ja päähahmon on tapettava se) monimutkaisiin juoniin täynnä yllättäviä käänteitä (kaupunkia piinaavan sarjamurhaajan metsästäminen, joka voi päättyä väärän epäillyn tuomitsemiseen).

Halo-pelien kanssa pelaajilla on mennyt keskimäärin 10 tuntia per peli (HowLongToBeat 2022). Sarjan pelit ovat pitkiin roolipeleihin tai niin sanottuihin avoimen maailman peleihin yleensä tiiviimpiä kokemuksia, joissa pelaaja voi

kulkea lineaarisesti tarinan ja kenttien läpi vain tekijöiden suunnittelemassa järjestyksessä, eikä pelien tarinoissa ole juuri vapaaehtoista sisältöä. Poikkeuksena tähän on sarjan viimeisin peli Halo Infinite, joka muutti sarjan perinteistä rakennetta tekemällä sen maailmasta avoimemman pelikentän, jossa on pakollisten tehtävien lisäksi myös vapaaehtoisia sivutavoitteita, jotka voivat lisätä pelin kestoa jopa kaksinkertaiseksi.

Kuitenkaan pelien kestoa ei voi suoraan rinnastaa elokuvaan tai televisiosarjoihin pelien interaktiivisuuden seurauksena. Esimerkiksi Halon kaltaisissa toimintapeleissä tarinan ja hahmojen kannalta merkittävän sisällön sijasta huomattavasti suurempi osa peliajasta kuluu taistelun ja pelimaailmassa liikkumisen yhteydessä. Pelaaja saattaa monesti kuluttaa tunnin pelin parissa ilman, että kuulee merkittävää dialogia tai kohtaa tarinalle tärkeää juonenkäännettä. Juuri sen takia Alex Garlandin alkuperäinen käsikirjoitus hyllytetylle Halo-elokuvalla kykenee kertomaan Halo: Combat Evolvedin tarinan hyvinkin uskollisesti 120 sivun aikana, eli elokuva-alan yleisellä minuutti per sivu periaatteen mukaan noin kahdessa tunnissa, joka on viidesosa pelin kestosta.

Televisiosarjoissa aikaa tarinan ja hahmojen syventämiseen on taas elokuvaan verrattuna huomattavasti enemmän. Halon tapauksessa Paramountin televisiosarja ei Garlandin elokuvakäsikirjoituksen tavoin pyri kertomaan suoraan vain pelien tarinaa, vaan se perustuu enemmän Halosta kirjoitettuihin romaaneihin. Aloittamalla tarinan ennen Halo-maailman löytymistä ja keskittymällä Master Chiefin lisäksi pelejä enemmän sarjasta tuttuihin tai uusiin sivuhahmoihin sarja pystyy kertomaan pelejä tai hyllytettyä elokuvaa laajemman tarinan, joka sopii paremmin televisioformaattiin. Tästä lisää luvussa 6.2.

4.2 Episodimainen rakenne ja sarjamuoto

Halon kaltaiset lineaariset pelit koostuvat erillisistä pelikentistä, jotka pelaaja joutuu pelaamaan kehittäjien valitsemassa järjestyksessä. Joissain peleissä pelaajalla voi olla enemmän valtaa valita, missä järjestyksessä haluaa kunkin kentän pelata tai haluaako kokonaan jättää vapaaehtoisen kentän välistä. Kuitenkin teknisistä syistä videopelit on lähes aina rakennettu koostumaan

näistä erillisistä palasista, jotta peli ei joudu lataamaan kaikkea tietoa kerralla. Jotkut nykyaikaiset pelit, kuten Santa Monica Studion kehittämä *God of War* (Yhdysvallat 2018), saattavat piilottaa siirtymät kentästä toiseen esimerkiksi lataamalla taustalla välianimaatioiden tai visuaalisesti vähemmän kiireisten alueiden aikana, jolloin pelaaja ei välttämättä edes huomaa kentän vaihtumista.

Sen sijaan toiset pelit saattavat tehdä jaon kenttien välillä hyvin selväksi, ja jopa käyttää sitä osana tarinaa. Pitkäaikaiset esimerkit tästä ovat *Hitman*-sarjan pelit, joissa jokainen kenttä on oma erillinen kokemuksensa. Pelissä *Hitman: Blood Money* (Tanska 2006) pelaaja ohjaa geneettisesti muunneltua salamurhaajaa, jota kutsutaan nimellä Agentti 47, ja saa tehtäväkseen salamurhata kohteita eri puolilla maailmaa. Jokainen pelikenttä on oma avoin hiekkalaatikkonsa, jossa pelaaja saa yhden tai useamman kohteen sekä vapaat kädet näiden eliminoimiseksi, usein mustan huumorin sävyttämällä tavoilla. Kentät erottuvat lokaation lisäksi selkeästi toisistaan visuaalisesti ja temaattisesti. Yksi sijoittuu esimerkiksi italialaiselle viinitarhalle ja toinen uskonnollisella kuvastolla koristeltuun yökerhoon.

Vaikka pelikenttiä yhdistää niiden ohella kulkeva juoni, jokainen lokaatio kertoo yleensä oman tarinansa, jonka kulkuun pelaaja voi vaikuttaa kenttien hiekkalaatikkomaisen luonteen vuoksi. Peli tekee selväksi kunkin kentän tehtävänannossa, kuka kohde on ja mitä hirveitä asioita he ovat tehneet. Lisäksi tutkimalla kenttää pelaaja voi löytää lisää kontekstia antavia vihjeitä tarinasta ja kuulla hahmojen välisiä keskusteluita. Rakenteellisesti kentät ovat kuin omia jaksojaan, joissa on selkeä alku, laukaiseva tekijä eli inciting incident, kliimaksiin eli tappoon johtava nouseva toiminta ja kliimaksia seuraava laskeva toiminta, kun pelaaja pakenee salavihkaa paikalta ja päättää tehtävän. Pelissä tosin kunkin kentän tarinan aluille laittava laukaiseva tekijä on tapahtunut yleensä ennen pelaajan saapumista paikalle, ja siitä kerrotaan kentän aloittamista edeltävässä tehtävänannossa.

Sama rakenne on jatkunut lähes kaikissa sarjan peleissä tähän päivään asti, ja viimeisen peli *Hitman 3* (Tanska 2021) noudatti sitä yhä uskollisesti. Peli jopa kirjaimellisesti kutsui tasoja televisiosarjojen tapaan episoideiksi eli jaksoiksi.

Hitman-peleistä on tehty elokuvia, kuten *Hitman: Agent 47* (Yhdysvallat 2015), josta tuli ilmestyessään yksi huonoimmat arviot saanut videopelielokuva (Owen 2017.) Elokuva ei hyödyntänyt peleistä tuttua rakennetta, vaan kertoi perinteisemmän toimintaelokuvan tarinan, jossa Agentti 47 auttaa nuorta Katia-nimistä naista löytämään tämän isän, joka oli myös vastuussa 47:lle tehdyistä ihmiskokeista.

Kun jostain pelistä tehdään televisiosarja, käsikirjoittajien on valittava, onko sen rakenne sarjamuotoinen, englanniksi "serial", vai episodimainen.

Sarjamuotoisessa rakenteessa jokainen jakso on osa isompaa, koko kauden kestäväää tarinaa, joka jatkuu jaksosta toiseen. Tällaisessa juonessa niin sanotut cliffhanger-lopput ovat yleisiä, lopettamalla jakson merkittävään käänteeseen, joka ratkaistaan vasta seuraavassa jaksossa. Episodimaisessa rakenteessa taas jokainen jakso kertoo oman, itsenäisemmän tarinan selkeällä alulla, keskikohdalla ja lopulla. Tämä rakenne on tyypillinen etenkin pitkään kestävillä tilannekomedioilla eli sitcomeilla, joissa hahmot eivät yleensä juuri kasva kausien aikana ja jaksoiden tarinat ovat usein hyvin irtonaisia toisistaan.

Paramountin Halo-sarja on kirjoitettu sarjamuotoiseen muottiin, jossa jokainen jakso on selvästi osa isompaa kokonaisuutta. Rakenne on todennäköisesti luonnollisin valinta sen samanaikaisesti sekä eepiselle, galaktisten mittasuhteiden tarinalle että hahmopainotteiselle kerrontatyylille, joka pyrkii syventämään ja tutkimaan muiden muassa Master Chiefin hahmoa, samalla kun se antaa tämän kasvaa ja kehittyä jaksosta toiseen. Rakenne myös tukee tarinan ensimmäisessä jaksossa pohjustamaa mysteeriä ihmisille vieraasta artefaktista ja sen yhteydestä Master Chiefiin, sillä jokainen jakso voi paljastaa pienen palan ratkaisusta ja koukuttaa katsojan katsomaan seuraavan jakson. Halo-pelit ovat myös rakenteiltaan ja tarinoiltaan hyvin lineaarisia, joten valinta ei ole ristiriidassa alkuperäismateriaalin kanssa.

Jos taas Hitman-peleistä tehtäisiin televisiosarja, saattaisi kirjoittaja valita episodimaisemman rakenteen, jossa jokainen jakso keskittyisi eri tehtävän ympärille. Todennäköisesti toimivin ratkaisu olisi välimuoto sarjamuotoisen ja episodimaisen rakenteen väliltä, jossa jokainen jakso on enimmäkseen oma

tarinansa, mutta hahmot silti kasvavat selvästi jaksosta toiseen ja jaksoja yhdistää pelien tavoin taustalla kulkeva punainen lanka. Tämän kaltaisesta kerronnasta esimerkkejä ovat *Salaiset kansiot* (*The X-Files*, Yhdysvallat 1993 - 2018) ja jossain määrin *The Witcher* - Noiturin ensimmäinen kausi.

5 Päähenkilöt

Videopelihahmojen kirjo on laaja. Vuosien saatossa pelaajat ovat astuneet syvyydeltään ja luonteeltaan hyvin erilaisten hahmojen saappaisiin, aina Pacmanin kaltaisista muutaman pikselin ilmeettömistä ja sanattomista sankareista uskottaviin, kolmiulotteisiin ja inhimillisiin hahmoin kuten pelin *The Last of Us* (Yhdysvallat 2013) harmaantuva ja kyyninen Joel Miller (ks. kuva 1).



Kuva 1. Joel Miller pelissä *The Last of Us Part II* (Yhdysvallat 2020). Peleissä hahmoa näytteli Troy Baker.

Videopelien kehittyessä teknisesti, myös niitä varten kirjoitetut tarinat ovat nousseet isompaan osaan. Samalla videopelihahmot ovat syventyneet ja päässeet enemmän ääneen varhaisiin peleihin verrattuna. Edistynyt liikkeenkaappausteknologia yhdessä parantuneiden grafiikoiden kanssa on mahdollistanut pelkän tekstin tai ääninäytellyn dialogin lisäksi hahmojen

elävöittämisen näyttelijöiden avulla, yhdessä yksityiskohtaisen animaation kanssa.

Toki hahmon graafista ilmettä ja visuaalista elävyyttä tärkeämpää tarinan kannalta on tämän luonne. Fotorealistinen hahmo on vain tyhjä kuori ilman mielenkiintoista ydintä. Sen takia pelihahmo voi olla hyvinkin vahva ja mielenkiintoinen ilman hienoa, kolmiulotteista mallia, tai jopa ilman mitään graafista kuvaa, kuten kirjassakin. Samalla käänteisesti videopelien visuaalisen ja interaktiivisen luonteen takia pelihahmon ei tarvitse välttämättä sanoa sanaakaan tuodakseen esille luonnettaan. Esimerkiksi tunnistettavasta sinisestä siillistä Sonic syntyi jo sarjan ensimmäisessä pelissä *Sonic the Hedgehog* (Japani 1991) kuva itsevarmana, kärsimättömänä ja uhkarohkeana hahmona pelkästään hahmon visuaalisesta ulkonäöstä ja animaatioista, ilman mitään kirjoitettua dialogia.

5.1 Funktionaaliset päähahmot

Pelihahmot voidaan yleisesti jakaa kahteen eri luokkaan: pelattavat hahmot ja ei-pelattavat hahmot eli englanniksi non-playable characters, joista käytetään yleisesti lyhennettä NPC. Videopeleissä voi olla vaihtelevasti joko yksi tai useampi pelattava hahmo, mutta keskityn tässä luvussa yksinkertaisuuden vuoksi peleihin, joissa on selkeä päähenkilö, jota pelaaja ohjaa läpi pelin.

Koska videopelissä pelaaja ohjaa päähenkilöä, toimii tämä eräänlaisena pelaajan jatkeena tai avatarina maailmassa ja tarinassa. Samalla pelaaja asettaa itsensä ikään kuin pelihahmon tilalle.

Varhaisissa videopeleissä pelihahmot olivat yleensä moniulotteisten tai edes persoonallisten hahmojen sijaan enemmän vain hyvin yksinkertaisia maskotteja, joiden päätarkoitus oli vain toimia pelaajan jatkeena. Kutsukaamme tämän kaltaisia hahmoja tässä opinnäytetyössä funktionaaliksi päähahmoiksi, koska niiden tarkoitus on lähinnä funktionaalinen eli käytännöllinen. Nämä funktionaaliset hahmot puhuivat tekstin välityksellä joko vain harvoin tai eivät ollenkaan. Esimerkkejä tämänkaltaisista hahmoista ovat Super Mario, Sonic ja

The Legend of Zelda (Japani 1986) Link varhaisimmissa muodoissaan. Hahmot ovat kehittyneet pelisarjan aikana, ja etenkin Sonic on myöhemmissä peleissä saanut selkeän luonteen ja äänen, mutta esimerkiksi Link on pysynyt tähän päivään mennessä peleissään yhä hiljaisena päähahmona.

On myös tapauksia, etenkin ensimmäisen persoonan ammutapeleissa, joissa hiljaista päähahmoa ei koskaan edes varsinaisesti nähdä, koska pelaaja kokee kaiken hahmon silmistä kuvattuna. Tällaisesta hahmosta hyvä esimerkki on sorkkarautaa aseena kantava Gordon Freeman, joka esiintyi ensimmäisen kerran vuonna 1998 pelissä *Half-Life*. Nämä hahmot ovat käytännössä tyhjiä kuoria, joiden tilalle pelaaja voi kuvitella itsensä.

5.2 Persoonalliset päähahmot

Täysin toisessa päässä taas ovat edellä mainitun Joel Millerin kaltaiset päähahmot, jotka toimivat monesti pelaajasta itsenäisesti ja joilla on selkeä luonne, taustatarina, ääni ja motivaatiot. Nämä hahmot eivät eroa kovin paljoa elokuvissa tai televisiossa esiintyvistä päähahmoista, ja raja heidän ja pelaajan välillä on paljon selkeämpi. Joskus hyvin vahvat luonteet omaavat pelihahmot saattavat jopa toimia täysin vastoin pelaajan toiveita tai odotuksia, kuten jotkut kokivat Joelin teot pelin *The Last of Us* lopussa.

Seuraava kappale sisältää juonipaljastuksia pelin The Last of Us lopusta.

Pelissä *The Last of Us* päähenkilö Joel saattaa nuoren Ellie-tytön maailmanlaajuisen pandemian tuhoaman Yhdysvaltojen läpi, koska tämä on ainoa tiedetysti immuuni ihminen vaaralliselle sieni-infektioille, joka muuttaa uhrinsa zombien kaltaisiksi raivotautisiksi hirviöiksi. Kun he vihdoin saavuttavat Tulikärpäsen itseään kutsuvat kapinalliset, joiden tarkoitus on valmistaa Ellien avulla rokote infektiota vastaan, Joelille paljastuu, että prosessi tappaisi tytön. Vuosia aikaisemmin oman tyttärensä menettänyt Joel ei kykene suostumaan tähän, sillä yhteisen matkansa aikana hän on alkanut nähdä Ellien eräänlaisena ottolapsenaan. Sen sijaan hän estää leikkauksen taistelemalla tiensä Tulikärpästen hallitseman sairaalan läpi ja tappamalla johtavan lääkärin sekä

kapinallisten johtajan, ja pakenee sitten paikalta tajuttoman Ellien kanssa. Lopuksi Joel valehtelee tapahtumien ajan tajuttomana olleelle Ellielle, että tämä ei ollut ainoa immuuni koehenkilö ja että Tulikärpäset olivat yksinkertaisesti luovuttaneet rokotteen kehittämisen suhteen. Pelin päätös herätti aikanaan paljon keskustelua ja eriäviä mielipiteitä pelaajien kesken, sillä se kyseenalaisti päähahmon roolin tarinan sankarina ja luonnollisesti monet kokivat pelin pettäneen heidän tunnesiteensä hahmoon. Toiset taas puolustavat käännettä perustelemalla, että se sopii täysin Joelin luonteeseen ja hahmon kaareen. Vaikka pelaaja kokisi ymmärrettävästi empatiaa tyttärensä menettänyttä Joelia kohtaan, tämä kuvattiin aina ihmisenä, joka on valmis tekemään hirveitä asioita saadakseen haluamansa.

Juonipaljastukset loppuvat tähän.

5.3 Päähahmojen sovittaminen käsikirjoitukseen

Pelihahmojen sovittamisessa elokuvaksi tai televisioksi, molempien ääripäiden kohdalla kirjoittaja kohtaa omat ongelmansa. Hiljaiset, lähes persoonattomat hahmot voivat antaa käsikirjoittajalle melko vapaat kädet hahmon kirjoittamisessa. Toisaalta pelaajilla saattaa olla silti heistä hyvin vahva käsitys, ja äänen antaminen aikaisemmin hiljaiselle hahmolle saattaa vieraannuttaa pelisarjan tuntevat katsojat. Tämä olisi kenties isoin haaste esimerkiksi Half-Life-pelien sovittamisessa elokuvaksi, sillä pelaajat eivät ole tottuneet kuulemaan Gordon Freemanin puhuvan. Toisaalta täysin mykkä hahmo elokuvassa olisi sekin omalla tavallaan ongelmallinen ratkaisu.

Sen sijaan Joel Millerin kaltaisten selkeiden ja persoonallisten hahmojen sovittaminen on huomattavasti lähempänä esimerkiksi kirjoista tai sarjakuvista tuttujen hahmojen sovittamista. Kuitenkin päinvastaisesti näissä nimenomaan hahmojen selkeys ja tunnistettavuus ovat oma haasteensa pelien audiovisuaalisen luonteen vuoksi. Hahmoilla on pelaajien tunteman luonteen lisäksi oma tunnistettava ulkonäkö sekä monesti myös ääni. Mikäli elokuvan tai televisiosarjan versio hahmosta eroaa ulkonäöltään tai ääneltään liian selkeästi pelin kuvauksesta, herättää sekin monesti nopean vastareaktion.

Tästä melko yleisestä ilmiöstä viimeaikaisia esimerkkejä ovat muun muassa Sonicin elokuvaversion alkuperäisestä ulkonäöstä syntynyt kohu, joka jopa johti hahmon ulkonäön uudistamiseen ennen elokuvan julkaisua (Lee 2020). Myös suosittuihin seikkailupeleihin perustuvan *Uncharted*-elokuvan (Yhdysvallat 2022) näyttelijävalinnat herättivät keskustelua ennen julkaisua. Monet pelien pelaajat kyseenalaistivat Hämähäkkimiehen roolista tunnetun Tom Hollandin valintaa pelisarjasta tutun aartenmetsästäjä Nathan Draken näyttelijäksi tämän liian nuorekkaana pidetyn ulkonäön vuoksi. Myöskään kaljuuntuvan ja rääväsuisen Victor “Sully” Sullivanin rooliin valittu Mark Wahlberg ei ollut monien mieleen, sillä tämän ei koettu vangitsevan vanhan, mutta viekkaan varkaan ja mentorin roolia, eikä hänen versionsa hahmosta näytä ulkonäöltään juurikaan esikuvaltaan (ks. kuva 2). Muun muassa TheGamer-sivuston Stacey Henley käsitteli aihetta arvostelussaan elokuvasta otsikolla “Uncharted Makes The Case For And Against Loyal Casting” (Henley 2022).



Kuva 2. Vasemmalla Mark Wahlberg Victor Sullivanin roolissa elokuvassa *Uncharted* (Yhdysvallat 2022), oikealla sama hahmo pelistä *Uncharted 3* (Yhdysvallat 2011). Lähde: ScreenRant.

Käsikirjoittajalla ei ole kuitenkaan juuri mahdollisuutta vaikuttaa hahmon roolittamiseen tai ulkonäköön kirjoittamassaan teoksessa, joten hänelle selkeän hahmon kirjoittaminen saattaa olla helpompi valinta pelin sovittamisessa kuin hiljaisen päähahmon. Käsikirjoittajan on vain tunnettava lähdemateriaali

tarpeeksi hyvin, että pystyy tuomaan hahmon mahdollisimman uskollisesti tarinaansa, säilyttäen ne luonteenpiirteet, jotka pelaajat yhdistävät tähän.

Tämä vaikeutuu etenkin mikäli lähdemateriaalina on esimerkiksi roolipeli, jossa pelaaja saa luoda oman hahmonsa ja vaikuttaa tämän luonteeseen sekä valintoihin. Esimerkiksi pelissä *Mass Effect* (Kanada 2007) pelaaja voi luoda päähahmoksi oman versionsa Komentaja Shepardista valitsemalla tämän sukupuolen, ulkonäön ja taustatarinan kolmesta eri vaihtoehdosta. Lisäksi pelin aikana pelaaja voi useassa tilanteessa valita, mitä Shepard tekee tai sanoo, vaikuttamalla samalla tarinan tapahtumiin. Pelaajan valinnoista riippuen Shepard voi olla esimerkiksi hyveellinen, oman henkensä muiden vuoksi vaarantava sankari tai häikäilemätön ja kapinallishenkinen sotilas, joka suorittaa tehtävän loppuun hinnalla millä hyvänsä. Näin jokaisella pelaajalla on päässään oma versionsa siitä, millaiselta Shepardin pitäisi näyttää ja kuulostaa, mikä tekisi hahmon sovittamisesta haastavaa.

5.4 Master Chief peleissä

Halon Master Chief eli John-117 on edellä mainittujen pelaajan luomien hahmojen sijasta kiveen hakattu persoona, joka etenkin ensimmäisessä pelissä sijoittuu johonkin funktionaalisen ja persoonallisen hahmon välimaastoon. Johnin kasvoja ei koskaan nähdä peleissä, ja vaikka hänellä on Steve Downesin esittämä ääni, hahmo on silti hyvin niukkasanainen. Pelissä *Halo: Combat Evolved* hän puhuu ainoastaan välianimaatioiden aikana, jolloin pelaaja ei ohjaa häntä ja näkee tapahtumat ulkopuolisena seuraajana. Tällöinkin Master Chiefin puhumat lyhyet repliikit ovat hyvin vähäiset, kuten näyttää YouTubesta löytyvä video *Halo 1 - Every Time Master Chief Talks* (Winning117 2017), jonka kesto on vajaa neljä ja puoli minuuttia. Jatko-osissa Johnin dialogin määrä kasvaa jonkin verran, mutta hän säilyttää silti enimmäkseen luonteenomaisen vähäpuheisuutensa.

John ei kuitenkaan olekaan jäyhä, huumorintajuton sotilas, vaan hahmo tunnetaan tämän kuivasta huumorista ja toimintaelokuvien sankareille tyypillisistä laukauksista. Tämä tulee esille heti *Halo: Combat Evolvedin* alussa, jossa toinen

hahmon puhuma repliikki on sarkastinen heitto. Pelin alussa Master Chiefin mukana kulkeva Pillar of Autumn -aluksen tekoäly Cortana kysyy, nukkuiko tämä hyvin syväjäädätyksessä, ja John vastaa ”No thanks to your driving.”

Master Chiefin luonteen lisäksi toinen tämän hahmon merkittävä piirre on hänen vihreä haarniskansa, sillä tunnetusti Johnia ei kertaakaan nähdä peleissä täysin ilman tämän kypärää. Sen sijaan pelien taustatarinaa värittävässä romaaneissa kuvataan Johnin lapsuutta ja Spartan-koulutusta, ennen kuin tämä sai ikonisen taisteluhaarniskansa. Yleisesti kuitenkin aikuisen Johnin ulkonäkö on ollut eräänlainen mysteeri sarjan aikana. Alec Bojalad sanookin kypärästä artikkelissaan *Why the Halo TV Show Unmasks Master Chief* seuraavasti: ”Kuka tahansa voisi olla sen alla. Hitto, se voisi olla jopa sinä, rakas pelaaja.” (Bojalad 2022, vapaasti käännettynä.)

5.5 Master Chief televisiosarjassa

Hahmon tunnistettavat piirteet joutuivat Paramountin Halo-sarjan yhteydessä suurennuslasin alle. Jo ennen ensimmäisen jakson ilmestymistä internetissä julkaistu artikkeli sarjasta herätti kohua, sillä se paljasti, että sarjassa Master Chief nähtäisiin ilman tämän kypärää. Todellisuudessa Pablo Schreiberin esittämä John-117 riisuu kypäränsä jo heti ensimmäisen jakson lopussa, ja hänet nähdään monissa seuraavissa jaksoissa enemmän ilman kypärää kuin se päässä. Monissa pelisarjan faneissa tämä herätti voimakkaan vastareaktion.

Käsikirjoittajan näkökulmasta päätös on kuitenkin ymmärrettävä. Kasvoton päähahmo toimii pelissä, jossa hahmon tarkoitus on toimia pelaajan ruumiillistumana tarinassa. Samalla pelaajalla syntyy suora yhteys pelihahmoon, koska hän näkee osittain itsensä tässä. Sen sijaan televisiosarjoissa, joissa katsoja voi vain seurata tarinaa sivusta, on yleisesti pidetty tärkeänä, että päähahmo on samaistuttava tai muulla tavalla kiinnostava. Vahva ja kiinnostava päähahmo onkin kenties yksi televisiosarjan tärkeimmistä tukipilareista. Mikäli Master Chiefin kasvoja ei koskaan nähtäisi sarjassa ja tämä puhuisi vain harvoin, voisi hän olla lähes yhtä hyvin tyhjä haarniska, josta tavallisen katsojan olisi hyvin vaikea välittää. Lisäksi tämä rajoittaisi todella paljon tarinaa, jonka sarja voisi

uskottavasti kertoa. Kun John riisuu kypäränsä sarjan ensimmäisessä jaksossa, kapinallisjohtajan tyttären edessä, Bojaladin sanoin hän todistaa näin, että sen alla todella on ihminen. Samalla sarja kommunikoi saman asian katsojille. (Bojalad 2022.)

Melko tuore vertauskohde tähän on Tähtien sota -universumiin sijoittuva *The Mandalorian* (Yhdysvallat 2019 -), jonka nimikkohahmo Mandalorialainen eli Din Djarin on haarniskaan sonnustautunut palkkionmetsästäjä, joka ei voi oman yhteisönsä uskonnon vuoksi näyttäytyä ulkopuolisten edessä ilman hänen kasvoja peittävää kypäräänsä. Kohtauksissa, joissa Din ottaa kypäränsä pois esimerkiksi syödäkseen, tilanne on kuvattu tavalla, joka piilottaa hahmon kasvot myös katsojalta. Tätä kuitenkin hyödynnetään tarinallisesti sarjan aikana merkittävässä kohdissa, jossa lopulta hahmo riisuu kypäränsä ja hänen kasvonsa näytetään myös katsojille. Lisäksi *The Mandalorian*issa hahmoa yritetään inhimillistää rinnastamalla hänet tämän suojelemaan isosilmäiseen, yleisesti "Baby Yodana" tunnettuun Lapseen, joka kuuluu samaan nimettömään muukalaislajiin kuin muista Tähtien sota-elokuvista tuttu vihreä Yoda. Mandalorialaisen kanssakäymiset pientä lasta muistuttavan otuksen kanssa tekevät muuten vaikeasti lähestyttävästä hahmosta sympaattisemman. Siitäkin huolimatta sarjan päähahmo väistämättä jää etenkin aluksi katsojalle etäiseksi. Ihmisen silmät ja ilmeet ovat nimittäin tärkeitä tunteiden välittämisessä ja samalla psykologisesti olennaisia empatian kannalta (Song 2019).

*The Mandalorian*in isoin ero tässä suhteessa Haloon ja Master Chiefiin on kuitenkin niiden tarinallisissa perusteissa hahmon kasvottomuuteen. Tähtien sodassa on ollut jo olemassa vuosikymmeniä kestänyt konsepti fanaattisista, kypäräpäisistä mandalorialaisista, kun taas Halossa ainoa syy Master Chiefin kasvottomuuteen on ensimmäisestä pelistä syntynyt perinne. Sen sijaan muut pelien spartalaiset, kuten Halo: Reachin Noble-ryhmän jäsenet nähdään usein ilman kypärää. Tarinallisesti peleissä tai kirjoissa ei ole varsinaista perustelua sille, miksi John ei voisi paljastaa kasvojaan. Siispä televisiosarjassa tälle pitäisi todennäköisesti keksiä jokin perustelu, sillä muuten peleille vieraat katsojat saattaisivat kokea sen häiritsevänä.

Televisiosarjaa lyhyemmässä muodossa, kuten elokuvassa, jatkuvasti kypärää pitävä Master Chief voisi ehkä toimia päähahmona, etenkin jos teoksen pääpaino on enemmän toiminnassa, tunnelmassa tai tarinassa kuin hahmoissa. Alex Garlandin elokuvakäsikirjoituksessa Master Chief riisuu kypäränsä vain muutamassa kohtauksessa, ja silloinkaan hänen kasvojaan ei nähdä. Vasta loppua kohden käsikirjoitus kuvaa kohtauksen, jossa hahmon kasvoista nähdään yksittäisiä osia, kuten suu ja silmät, mutta kokonaisuus jää silti hämäräksi.

Toinen huomattava ero Master Chiefin televisiosovituksessa on hänen luonteensa ja sen kehitys. Sarjan ensimmäisessä jaksossa hahmo esitellään kylmänä, lähes mekaanisena tappokoneena, jota satojen siviilien kuolema Liittouman hyökkäyksessä ei hetkauta. Spartalaisten koulutusohjelma on aivopessyt hänet täysin, turruttanut hormooni-implantilla hänen tunteensa ja pyyhkinyt ohjelmaa edeltävät lapsuudenmuistot. Kun John myöhemmin jaksossa koskettaa muinaista artefaktia, tämä herättää hänessä vanhoja muistoja ja häiritsee tunteita hallitsevan implantin toimintaa. Ensimmäisen kauden aikana John kokoaa muistojen palasista selkeämmän kuvan menneisyydestään, ja poistettuaan hormooni-implantin hän alkaa myös tuntea enemmän. Kylmästä tappokoneesta kasvaa nopeasti inhimillisempi ja haavoittuvaisempi mies, joka kykenee tuntemaan koko tunteiden kirjon aina ilosta, suruun, vihaan ja empatiaan. Ensimmäisen kauden viidennessä jaksossa John-117 muistuttaa jo huomattavasti enemmän peleistä tuttua Master Chiefiä, kun tämä kesken taistelun kaappaa vihollisen ohjaaman auton ja kysyy tältä kieli poskessa: "Mind if I drive?"

Vielä kolmas erottava tekijä Master Chiefin peliversio ja sarjan välillä on hahmon ääni. Koska pelien pelaajat yhdistävät Steve Downesin matalan äänen hyvin vahvasti hahmoon, osa toivoi tämän ääninäyttelevän hahmoa myös televisiosarjassa. Kun hahmon on kuitenkin riisuttava kypärä sarjassa, tämä loisi oman ongelmansa. Lisäksi Steve Downes on kirjoittamishetkellä jo 71-vuotias, kun taas televisiosarjan versio hahmosta on huomattavasti nuorempi.

Vaikuttaakin siltä, että televisiosarjan versio Master Chiefistä on tehty samalla alustavasti inhimillisemmäksi ja helpommin samaistuttavaksi laajalle yleisölle,

mutta hahmon on myös tarkoitus kehittyä sarjan aikana lähemmäksi sitä hahmoa, jonka pelaajat tuntevat peleistä, eli itsevarmaksi, kuivan huumorin omaavaksi sankariksi. Valinta voi pidemmällä tähtäimellä toimia, mutta samalla hahmon eroavaisuudet ensimmäisissä jaksoissa vieraannuttavat helposti katsojat, jotka odottivat näkevänsä heille tutun hahmon. Vielä on turhan varhaista sanoa, miten ihmiset tulevat muistamaan sarjan version Johnista, mutta kuten hahmon näyttelijä Pablo Schreiber sanoo Bojaladin artikkelissa, “Me emme voi miellyttää kaikkia. Kaikki eivät tule olemaan tyytyväisiä.” (Schreiber 2022, Bojaladin 2022 mukaan, vapaasti käännettynä.)

6 Sivuhahmot

Kirjassaan *Alternative Screenwriting* (Dancygen & Rush 2013), kirjoittavat pää- ja sivuhahmoista klassisessa tarinan rakenteessa seuraavasti:

Päähahmo on draaman keskiössä, sivuhahmojen ympäröimänä, näiden esittäessä hänelle vaihtoehtoja. Sivuhahmot saattavat toimia tietyn valinnan kannusteina tai saattavat tarjota päähahmolle esimerkkejä eri vaihtoehtoista. Molemmissa tapauksissa päähahmo on tarpeeksi suuri tai moniulotteinen tehdäkseen valinnan, ja koska hän on sivuhahmoja suurempi, hänen toimensa vaikuttavat sankarillisilta. (Dancygen & Rush 2013, vapaasti käännettynä.)

Sivuhahmot ovat yleensä videopeleissä hahmoja, joilla pelaaja ei voi pelata, eli *non-playable characters*. Joissain peleissä, kuten strategiapeleissä tai roolipeleissä, pelaaja voi kuitenkin samanaikaisesti ohjata päähahmon lisäksi muita hahmoja tai vaihdella tarpeen mukaan eri hahmojen välillä. On myös olemassa videopelejä, kuten erilaiset simulaattorit ja autopelit, joissa ei ole varsinaisia hahmoja ollenkaan.

6.1 Funktionaaliset ja persoonalliset sivuhahmot

Aikaisemmassa luvussa päähahmoista kuvatut periaatteet funktionaalisista ja persoonallisista pelihahmoista koskevat yhtäläillä sivuhahmoja. Edeltävien funktio eli tarkoitus vain eroaa päähahmoista. Kuten tarinoissa sivuhahmot voivat olla päähahmon tukena tai vastavoimina, funktionaaliset sivuhahmot ovat

videopeleissä yleensä joko pelaajan apuna tai esteinä. Funktionaalisilla sivuhahmoilla ei ole välttämättä erillistä nimeä, persoonallisuutta tai taustatarinaa, heidän tarkoituksena pelissä on puhtaasti käytännöllinen. Hahmo voi esimerkiksi auttaa pelaajaa myymällä tälle hyödyllisiä esineitä tai olla vain nimetön vihollinen, jonka pelaajan täytyy voittaa edetäkseen.

Sen sijaan persoonalliset sivuhahmot voivat päähahmojen tapaan olla hyvinkin inhimillisiä ja moniulotteisia henkilöitä, joilla on omat motiivit, vahvuudet ja heikkoudet sekä laaja kirjoitettu taustatarina. Tämänkaltaiset sivuhahmot ovat yleisiä etenkin tarinavetoisissa roolipeleissä, joissa pelaaja voi käyttää jopa kymmeniä tunteja sivuhahmojen kanssa oppien heistä jatkuvasti uusia puolia.

Samaistuttavat sivuhahmot ovat peleissä myös siinä mielessä merkittäviä, että pelaaja yleensä voi luottaa päähahmon selviävän tarinan loppuun asti, mutta sivuhahmojen kohtalot voivat ottaa hyvinkin erilaisia suuntia. Joissain peleissä pelaajan tekemät valinnat voivat jopa päättää, eläkö voi kuoleeko joku sivuhahmo. Tästä esimerkkejä ovat edellä mainitut *The Witcher 3* sekä *Mass Effect*, joissa pelaaja pystyy valinnoillaan tarinan aikana vaikuttaa juonen kulkuun.

Kuten monen videopelin tapauksessa, Halo-pelien sivuhahmojen kirjo vaihtelee funktionaalisista persoonallisiin. Koska Master Chief on sankarina niukkasanainen, suurin osa dialogista jää sivuhahmoille, joista kenties tärkein on Chiefin mukana kulkeva tekoäly Cortana. Cortana esiintyy peleissä väliainimaatioiden aikana yleensä sinertävän, holografisen naishahmon muodossa, ja jokaisessa pelissä häntä ääninäyttelee Jen Taylor. Pelaajan ohjatessa Master Chiefiä, Cortana nähdään vain harvoin visuaalisesti ruudulla, ja sen sijaan pelaaja kuulee vain tämän äänen, ikään kuin puhumassa Master Chiefin kypärän sisällä. Vaikka Cortana on tekoäly, hän on peleissä kaukana kylmän persoonattomasta koneesta. Kuten Master Chief, Cortana omistaa terävän, osittain sarkastisen huumorintajun ja hänen puheestaan paistaa läpi hyvin inhimillisiä tunteita, kuten ilo, suru tai jopa pelko. Cortana onkin pelien aikana pelaajan ja Master Chiefin läheisin kumppani sekä tuki, ja suuri osa dialogista käydään Chiefin ja Cortanan välillä.

Sen sijaan funktionalisempia esimerkkejä sivuhahmoista Halo-peleissä ovat pelaajaa taisteluissa tukevat tavalliset UNSC-sotilaat ja vihollisen Liittouman riveissä taistelevat eri lajeista koostuvat muukalaisolennot, joissa on merkittäviä eroavaisuuksia niin visuaalisesti kuin käytökseltään. Nimettömät UNSC-sotilaat ovat kuitenkin taisteluissa melko hyödyttömiä pelaajaan verrattuna, mikä samalla tukee funktion kautta tarinaa, korostamalla tavallisten ihmisten kyvyttömyyttä taistella Liittoumaa vastaan ilman Master Chiefin kaltaisia spartalaisia. Tämän kaltainen sanaton tarinankerronta käytännön kokemuksen kautta onkin peleille uniikkia niiden interaktiivisuuden vuoksi. Sen sijaan esimerkiksi Halo-televisiosarja pyrkii välittämään katsojalle saman tiedon ensimmäisessä jaksossa aluksi kertomalla sen dialogin kautta ja sitten näyttämällä, miten helposti kookkaat, eliiteiksi kutsutut olennot tuhoavat kokonaisen ihmisten kapinallisjoukon ennen kuin spartalaiset saapuvat paikalle. Tieto toki välittyy, mutta pelissä pelaaja voi oppia saman sanattomasti kokemalla sen, kun taas ei-interaktiivisessa tarinankerronnassa käsikirjoittajien täytyy erikseen löytää tapoja alleviivata tietoa muilla keinoilla.

Luvussa 5.3 päähahmojen kohdalla mainitut haasteet funktionaalisten ja persoonallisten hahmojen sovittamisesta pätevät laajalti myös sivuhahmoihin. Kenties isoin ero koskee kuitenkin pelaajan suhdetta hahmoihin. Siinä missä pelaajalla voi olla hyvinkin vahva side täysin hiljaiseen päähahmoon, kuten Gordon Freemaniin, koska on itse asettunut tarinan aikana näiden tilalle, sivuhahmojen kohdalla tilanne on erilainen. Sivuhahmojen tapauksessa näiden persoonallisuus ja funktionaalisuus pelissä korostuu kenties enemmän emotionaalisen siteen rakentamisessa kuin päähahmon kohdalla. Nimetön UNSC-sotilas, jolla ei ole muista hahmoista eroavaa taustatarinaa tai persoonallisuutta ja joka kuolee taistelussa viiden minuutin jälkeen ensikohtaamisestaan pelaajan kanssa, ei todennäköisesti herätä pelaajassa tunteita. Sen sijaan kuvitellaan tilanne, jossa sotilas, jolla on selkeä persoonallisuus ja joka esimerkiksi mainitsee ikävöivänsä kotiaan, ennen kuin uhrautuu pelastaakseen muut ryhmänsä taistelijat vihollisen kranaatilta, herättää todennäköisemmin pelaajassa jonkinlaisen tunnereaktion.

Myös sivuhahmon käytännön vaikutuksella pelaajaan, eli funktiolla, on väliä. Kuvitellaan tilanne, jossa sama sotilas on jälleen nimetön ja persoonaton, mutta tällä kertaa seuraa pelaajaa läpi pelin ja todella auttaa tätä taisteluissa, kunnes yllättäen kuolee juuri ennen viimeistä, vaikeaa koitosta. Nyt pelaaja tuntee käytännössä häntä auttaneen sotilaan puuttumisen, mikä tekee tämän kuolemasta merkityksellisemmän. Lisäksi pelaaja on saattanut pelin aikana antaa tälle kutsumanimen ja luoda päässään hahmolle luonteen sekä taustatarinan. Yhtäkkiä nimetön hahmo, joka olisi elokuvassa tai kirjassa tylsä ja helposti unohdettava, on pelaajan päässä saanut uuden ulottuvuuden, jolloin emotionaalinen side on syntynyt. Tämän kaltaiset sivuhahmot ovat käsikirjoittajalle sovittamisessa sekä haaste että mahdollisuus hyvin samalla tavalla kuin pelaajan itse luoma päähahmo tai funktionaalinen, hiljainen päähahmo.

6.2 Uusien hahmojen luominen

Joskus sovittamisessa käsikirjoittaja, ohjaaja tai tuottaja saattaa kokea tarpeelliseksi luoda uusia hahmoja, joita ei alkuperäismateriaalissa esiinny. Nämä hahmot luodaan yleensä täyttämään jokin tarinallinen tarve, johon videopelin omat sivuhahmot eivät välttämättä sovellu.

Halo-televisiosarjan ensimmäisellä kaudella on ainakin kaksi huomionarvoista esimerkkiä tästä. Ensimmäinen on Kwan Ha, Madrigal-planeetalla asuvien kapinallisten johtajan, Jin Han teini-ikäinen tytär. Sarjan ensimmäinen jakso alkaa hänen hahmonsa ja kotinsa esittelyllä, kunnes Liittouman joukot hyökkäävät kapinallisten etuvartioasemaan ja Kwan joutuu todistamaan, miten muukalaiset tappavat kaikki sen asukkaat, mukaan lukien hänen isänsä. Master Chiefin johtama spartalaisryhmä Sininen saapuu paikalle ja tuhoaa Liittouman hyökkäysjoukot, mutta Kwan on paikallisista ainoa selviytyjä. Tämän jälkeen hahmon tarina keskittyy pääasiassa kotiplaneettansa vapauttamiseen.

Kwan on luonteeltaan itsepäinen, epäluuloinen, mutta myös omalla tavallaan nuoruudelle ominaisen idealistinen ja viaton. Hän on sarjassa yksi harvoista hahmoista, jolla ei ole sen ensimmäisten jaksojen aikana muiden verta

käsissään, eikä hänellä ole taistelukokemusta. Hahmo onkin selkeässä kontrastissa muihin, tappokoneiksi koulutettujen spartalaisten ja juonittelevien tiedemiesten sekä poliitikkojen keskellä. Hän myös on yksi harvoista merkittävistä hahmoista, joka on UNSC:n ulkopuolinen, tuomalla sarjaan erilaisen näkökulman galaktista valtaa pitävään ihmisten sotilasliittoon. Hän edustaa ainakin sarjan alussa eräänlaista moraalista kompassia, ja onkin merkittävä tekijä John-117:n hahmon kehitykseen sarjan alussa. John saa käskyn tappaa Kwanin, koska tämä on kapinallisten johtajan tyttärenä riski UNSC:lle. Tuntemattoman muukalaisartefaktin herättämät muistot Johnissa ovat kuitenkin saaneet tämän kyseenalaistamaan totuutta ja häirinnyt hänen hormooni-implanttinsa toimintaa, mikä antaa hänen tuntea spartalaisille poikkeuksellista empatiaa nuorta tyttöä kohtaan.

Kwan Han on kenties tarkoitus toimia myös tavalliselle katsojalle eräänlaisena ankkurina sarjan maailmaan, sillä hän on kaikista hahmoista arkisin. Hän ei ole yliluonnolliset kyvyt omaava taistelija kuten John-117 eikä huippuälykäs tutkija, kuten tohtori Halsey. Hän on vain nuori tyttö, joka on menettänyt perheensä ja joutunut vasten tahtoaan keskelle poliittista myrskyä. Hänen tarinansa muistuttaakin hyvin paljon monille muille fantasia- tai tieteiselokuvien tarinoille tyypillisiä monomyytin inspiroimia protagonisteja, kuten Luke Skywalker, Neo tai Frodo Reppuli. Monomyytti, eli englanniksi monomyth, jota usein kutsutaan myös nimellä sankarin matka, on Joseph Campbellin popularisoima malli klassiselle sankarille ja tämän tarinan kehitykselle (Winslow 2022).

Tämän takia sarja myös esittelee Kwanin katsojalle ennen kuin Master Chief eli John-117 esiintyy ensimmäistä kertaa. Silti hyvin pian tarinan pääpaino siirtyy Johniin, sillä tämä on sarjan ja pelien todellinen päähenkilö. Ankkuroimisen lisäksi Kwanin on tarkoitus inhimillistää samalla Johnia, joka etenkin ensimmäisessä jaksossa on enimmäkseen melko etäinen ja vaikeasti samaistuttava hahmo, koska hän on vasta aloittamassa matkaansa kylmästä tappokoneesta moniulotteisemmaksi ihmiseksi.

Toinen merkittävä sivuhahmo, joka on luotu puhtaasti sarjaa varten, on Makee, avaruusolentojen keskellä kasvanut nuori nainen, joka toimii sarjassa myös

eräänlaisena antagonistina eli vastavoimana. Liittouma kaappasi hänet nuorena, koska Makee oli yksi harvoista "siunatuista", englanniksi Blessed One, eli ihminen, joka pystyy käyttämään muinaisen Forerunner-sivilisaation valmistamia voimakkaita artefakteja. Myös Master Chief paljastuu toiseksi siunatuista. Tarinallisesti idea eroaa lähdemateriaalista, sillä Halo-peleissä ja -kirjoissa koko käsitettä siunatuista ei ole. Voidaankin olettaa, että ajatus kumpusi tarpeesta tehdä Master Chiefistä tarinallisesti tärkeämpi hahmo, yleinen valitun arkkityyppi, mutta myös luoda jonkinlainen yhteys Makeen ja Johnin välille. Siunatun arvo myös toimii selityksenä sille, miksi Liittouma ottaisi yhdenkään ihmisen keskuuteensa.

Sarjan ensimmäisellä kaudella Makee pyrkii saamaan UNSC:n löytämän artefaktin Liittoumalle, joten hän tekeytyy muukalaisten kaappaamaksi vangiksi, jotta ihmiset ottaisivat hänet huostaansa. Kauden aikana Johnin ja Makeen välillä syntyy jopa romanttinen yhteys, ja lopulta he harrastavat seksiä. Kaksikkoa yhdistää eräänlainen ihmisyyden tavoittelu, sillä he molemmat ovat omilla tavoillaan erilaisia. John on kasvatettu tunteettomaksi sotakoneeksi, kun taas Makee on kasvanut suuren osan elämästään avaruusolentojen keskellä, joten ihmiset ovat hänelle vieraita.

Makee siis samanaikaisesti tukee televisiosarjan luomaa hahmonkaarta Johnille, jossa tämä löytää oman ihmisyytensä, mutta myös tuo ikään kuin sisäpiirin näkökulman vihamieliseen Liittoumaan. Peleissä jälkimmäisen roolin täyttää pääasiassa Halo 2:ssa esitelty ja pelattava Arbiter, joka kuuluu Liittouman eliiteiksi (engl. Elite) kutsuttuun muukalaislajiin. Eliitit ovatkin Halon kenties ikonisimpia vastustajia. Peleissä Arbiter on Master Chiefin lisäksi toinen pelattava hahmo, joka myöhemmin liittoutuu yhteen tämän kanssa, kääntyen omiaan vastaan.

Sarjan ensimmäisellä kaudella Arbiteria ei vielä nähdä, mutta on mahdollista, että tämä esitellään tulevilla kausilla, mikäli sarja saa jatkoa. Hänen sijastaan Makee on sarjan näkökulma Liittouman sisäisiin tapahtumiin.

6.3 Uusien hahmojen vastaanotto

Kuten tuttuja hahmoja sovitettiin saattaa olla haastavaa, myös täysin uudet hahmot voivat saada vastustusta katsojilta. Sekä Kwan että Makee sarjan merkittävimpinä lisäyksinä saivat osakseen kritiikkiä eri syistä. Monet pitivät Kwanin hahmoa ärsyttävänä ja tylsänä, eikä tämän tarina vaikuttanut osuvan isoon osaan yleisöstä. Hän ei ole kokemattomana nuorena kykenevä taistelussa tai edes kovin älykäs, joten hänen vihamielinen asenteensa muita hahmoja kohtaan ja itsepäiset toimet on helppo kokea turhauttavina. Tämän kapinaan keskittyvä sivujuoni on myös hyvin irrallinen sarjan laajemmasta tarinasta, joka keskittyy enemmän koko ihmiskunnan pelastamiseen.(Delicana 2022.)

Makeen kohdalla taas tämän rooli Master Chiefin romanttisena kumppanina herätti monissa voimakkaan vastareaktion, sillä peleissä Master Chiefillä ei ole ainuttakaan rakkaussuhdetta. Lähimpänä minkäänlaista romanttista yhteyttä on tämän suhde tekoäly Cortanaan, mutta sekin voidaan tulkita enimmäkseen platoniseksi. Joka tapauksessa, Master Chief ei koskaan harrasta seksiä Cortanan hologrammin kanssa tai sano rakastavansa tätä. Fanit eivät olleet tottuneet näkemään tuntemaansa hahmoa intiimissä yhteydessä toisen ihmisen kanssa, ja kaksikon välinen tunteilu saattoi siksi tuntua vieraannuttavalta. Puhumattakaan siitä, että sarjassa Makee on käytännössä sotavanki, minkä vuoksi Master Chiefin suhde tähän on moraalisesti kyseenalainen ja luokiteltaisiin oikeassa maailmassa sotarikokseksi.

On myös valitettavasti todennäköistä, että osa hahmojen kohtaamasta negatiivisesta vastaanotosta kumpuaa joidenkin pelien fanien sisäistämästä misogyniasta ja jopa rasismista. Molemmat hahmot ovat naisia, ja Kwanin näyttelijä Yerin Ha on lisäksi korealainen, eikä olisi ensimmäinen kerta, kun aasialaisen naisen esittämä uusi hahmo rakastetussa tieteisfiktiosarjassa saa niskoilleen valtavan ryöpyn vihaa osalta katsojista. Elokuvasa *Star Wars: The Last Jedi* (Yhdysvallat 2019) mekaanikko Rose Ticon roolissa esiintynyt Kelly Marie Tran kohtasi ensi-illan jälkeen suuren määrän vihaa sosiaalisessa mediassa, mistä suuri osa keskittyi hänen ulkonäkönsä ja etnisyyteensä.

Näyttelijä päätyi lopulta poistamaan kokonaan kaikki sosiaalisen median tilinsä ja vetäytyi julkisuudesta. (Romano 2021.)

Yerin Ha kuitenkin sanoi haastattelussa The Gamer -sivustolle, että hänen mielestään Kwanin kaltaiset hahmot ovat tärkeitä muuttuvalle televisioteollisuudelle.

Mutta [miltä tuntuu] nähdä nuori, voimakas korealainen nainen, joka uskaltaa tuoda häpeilemättä äänensä esille, sanoa mitä ajattelee, tehdä mitä vain saadakseen haluamansa, mutta myös yrittäen tehdä sen muiden ihmisten hyväksi [...] Varttuessani en nähnyt sen kaltaisia tarinoita. Näin vain aasialaisia naisia stereotyyppisissä rooleissa kuten ruokakauppojen kassalla ja muissa sellaisissa. Joten minulle oli myös todella tärkeää, että nuoremmat sukupolvet näkevät itsensä esitettyinä todella voimakkaina. (Stanley 2022, vapaasti käännettynä.)

Voimme kuitenkin kenties päätellä tästä, että mikäli käsikirjoittajana aikoo videopeliä sovittaessaan luoda täysin uusia hahmoja valmiiksi tunnettujen hahmojen keskelle, on tärkeää pohtia, mitä he tuovat tarinaan ja miten he sopivat kokonaisuuteen. Löytyykö lähdemateriaalissa jo valmista hahmoa, joka voisi ajaa kenties pienillä muutoksilla saman roolin, ja mikäli ei ole, niin onko lisäys tarpeellinen? Entä miten hahmon lisäys saattaa muuttaa muiden hahmojen tarinaa? Sekä Kwan että Makee tuovat kieltämättä erilaiset näkökulmat Halo-televisiosarjan tapahtumiin, mutta edeltävä jää helposti eeppisessä avaruusopperassa täynnä supersotilaita, poliitikkoja ja nerokkaita tutkijoita kenties muiden kiinnostavampien ja kyvykkäämpien hahmojen varjoon. Jälkimmäinen taas muuttaa tunnetun päähahmon tarinaa niin merkittävällä tavalla, että se helposti vieraannuttaa lähdemateriaalin tuntevat katsojat. Lisäksi Makeen rooli seksualisoituna sotavankina sekoittaa tarinan moraalista tematiikkaa kyseenalaisella tavalla.

7 Juoni

7.1 Tarinan rooli peleissä

Videopeleissä tarinan merkitys voi vaihdella pelistä toiseen hyvinkin suuresti. Monessa varsinaista juonta ei välttämättä edes ole, kuten esimerkiksi klassikkopelissä *Tetris* (Neuvostoliitto 1984). Toisessa ääripäässä ovat niin sanotut visual novel -pelit, joissa taas varsinainen pelaaminen on melko pienessä roolissa verrattuna tarinaan. Wikipedian määritelmän mukaan visual novel -pelit eroavat muista pelityypeistä niiden vähäisillä pelimekaniikoilla, sillä tyypillisesti niissä interaktiivisuus rajoittuu hiiren klikkaamiseen, jotta pelin teksti, kuvat ja äänet vaihtuvat, hieman kuin kirjan sivun kääntämisessä, ja tarinallisten valintojen tekemiseen (Wikipedia 2022). Monet visual novel -pelit muistuttavatkin nimensä mukaisesti kenties enemmän kirjoja tai sarjakuvia kuin videopeljä, mutta niissä on kuitenkin videopeleille olennainen interaktiivinen elementti, joka erottaa ne kirjallisuudesta.

Etenkin nykypäivänä videopelien kirjo on laaja, ja monet niistä sijoittuvat jonnekin Tetriksen kaltaisten puhtaasti mekaanisten pelien ja visual novel -pelien välimaastoon. Osassa juoni voi olla lähinnä löyhä kehystarina, joka antaa pelaajalle tavoitteen ja syyn käydä erilaisissa ympäristöissä. Tällaisista esimerkkinä on esimerkiksi *Mario Odyssey* (Japani 2017), jonka tarinan voi tiivistää lähes samalla tavalla kuin melkein kaikki Mario-sarjan pelit: paha Bowser on kaapannut prinsessa Peachin ja Marion täytyy pelastaa tämä. Sen sijaan aikaisemmin mainitussa pelissä *The Last of Us* ja sen jatko-osassa *The Last of Us Part II* (Yhdysvallat 2020) juoni ja hahmojen kaaret ovat erittäin tärkeässä roolissa, ja pelien välianimaatiot muistuttavat paljolti elokuvia.

Kuten funktionaalisten ja persoonallisten hahmojen kanssa, sekä löyhä juoni että hyvin selkeä ja vahva sellainen ovat kaksi erilaista haastetta videopelin sovittamisessa elokuvaksi tai televisioon. Esimerkiksi Riot Gamesin pelissä *League of Legends* ei ole varsinaista juonta, sillä se on puhtaasti tarkoitettu virtuaaliseksi areenaksi, jossa kaksi joukkuetta pelaajia kamppailee toisiaan vastaan erilaisilla värikkäillä hahmoilla. Siksi kun siihen perustuvaa

animaatiosarjaa Arcane alettiin käsikirjoittaa, se oli ensimmäinen oikea yritys tehdä syvempää tarinallista sisältöä League of Legendsin maailmassa, kuten sarjan luoja Christian Linke kertoo YouTubeen julkaistussa dokumenttisarjassa *Arcane: Bridging the Rift* (Yhdysvallat 2022). Heillä ei siis edes ollut selkeää tarinaa, jota lähteä sovittamaan käsikirjoitukseksi, eivätkä he myöskään kirjoittaneet sarjaa joka koittaisi muistuttaa pelaajan kokemusta pelistä, vaan he rakensivat ensimmäisen kauden tiettyjen hahmojen taustatarinoiden ympärille. (League of Legends 2022.)

Voimme myös olettaa, että ensi vuonna ilmestyvä *The Super Mario Bros. Movie* (Yhdysvallat, tulossa 2023) on kohdannut hieman samankaltaisen haasteen kehitysvaiheessa, sillä sen lähdemateriaalista voi olla vaikeampaa löytää kovin syvällistä tarinaa. Toisaalta elokuva on tarkoitettu koko perheen animaatioksi, jossa kevyempikin juoni voi kenties kantaa pitkälle. Sen sijaan Arcane on animaatiotyylისტään huolimatta suunnattu vanhemmalle yleisölle, ja sarjan koko tuotanto laitettiin väliaikaisesti jäähyllle, kun sen luojat Christian Linke ja Alex Yee eivät aluksi onnistuneet hahmottamaan tarpeeksi toimivaa tarinaa ensimmäiselle kaudelle.

Toisaalta tammikuussa 2023 alkavalla televisiosarjalla *The Last of Us* (Yhdysvallat, tulossa 2023), joka perustuu aiemmin mainittuun samannimiseen peliin, on erilaiset lähtökohdat, sillä lähdemateriaalin synkkä ja henkilövetoinen tarina on yksi pelin suosion merkittävistä tekijöistä. Muun muassa Cormac McCarthyn romaanista *Tie (The Road, 2006)* ja David Benioffin kirjasta *Varkaiden kaupunki (City of Thieves, 2008)* inspiraatiota saanut tarina (Takahashi 2013) voittikin palkintoja usealta taholta vuonna 2013, joista yhden antoi Writers Guild of America sen vuosittaisessa palkintogaalassa (Wikipedia 2022). Jää nähtäväksi, onnistuuko sarja sovittamaan rakastetun tarinan tavalla, joka onnistuu sekä koukuttamaan uuden yleisön ja miellyttämään samalla pelien fanikuntaa.

7.2 Pelien juonen sovittaminen

Pelien tarinoita tutkittaessa on otettava huomioon, että videopeleissä käsikirjoitusprosessi on melko erilainen verrattuna elokuvaan tai televisioon. Siinä missä draamasarjan käsikirjoitukset kirjoitetaan pitkälti esituotannossa ja ne toimivat runkona, jonka perusteella kuvaukset suunnitellaan, videopeleissä monesti tarina kirjoitetaan enemmänkin pelin vaatimusten ympärille, ja lopullinen tarina ja dialogi saattavat tulla valmiiksi vasta hyvin myöhäisessä vaiheessa tuotantoa. Pelin *Spec Ops: The Line* (Saksa 2012) vastaava käsikirjoittaja Walt Williams sanoo haastattelussa PC Gamer -lehdelle, että peliyhtiöissä kirjoittamista pidetään tärkeänä vain jos sen luova ohjaaja (eng. creative director) näkee itsensä kirjoittajana. "Jos ei, niin käsikirjoittamisesta voidaan tinkiä." (Wiltshire 2018.)

Tämä voi johtaa tilanteisiin, jossa pelisuunnittelun vaatimukset määrittävät, mihin suuntaan juoni pitää kääntää, vaikka se ei välttämättä suoraan tukisi tarinaa tai tuntuisi luonnolliselta. Tästä esimerkkinä voidaan kenties käyttää videopeliä *God of War* (Yhdysvallat 2018). Pelissä puolijumala Kratos on luvannut kuolleelle vaimolleen levittävänsä tämän tuhkat maailman korkeimman vuoren huipulta ja joutuu vastentahtoisesti ottamaan nuoren poikansa Atreuksen mukaan vaaralliselle matkalleen. Varhaisessa vaiheessa peliä kaksikon tielle tulee kuitenkin odottamaton este, kun tietä vuoren huipulle tukkii Mustaksi hengitykseksi kutsuttu kirottu savu. Sopivasti paikalle saapuu kuitenkin jumalatar Freya, joka kertoo heille, että haltioiden asuttamassa Alfheimin valtakunnassa oleva valo voi auttaa heitä pääsemään savun ohi. Matka Alfeimiin kyllä johtaa henkisesti etäisen Kratoksen ja kantaa kaunavan Atreuksen välien hiljattaiseen syvenemiseen, mutta se on selkeästi sivupolku tarinassa.

Joskus myös pelistä saatetaan yllättäen leikata kokonainen suunniteltu taso tai ominaisuus kesken tuotannon, jolloin kirjoittajan tehtävä on jollain tavalla nittoa tarina takaisin yhteen muutoksen seurauksena. Kuten Alex Wiltshire sanoo artikkelissaan *How blockbuster games are written*, sanat ovat halpoja ja niitä voi helposti järjestellä uudestaan, poistaa tai kirjoittaa uudelleen. Toisin kuin hahmomallit tai pelitasot. (Wiltshire 2018.)

Merkittävimmät muutokset Halo: Combat Evolvedin juoneen Garlandin käsikirjoituksessa hyllytettyä Halo-elokuvaa varten vähentävät ja suoraviivaistavat pelin pituutta venyttävää toistoa, joka syntyi alun perin pelin kiireellisestä kehitysaikataulusta. Esimerkiksi pelissä Master Chief joutuu pelastamaan Pillar of Autumn -aluksen kapteeni Keyesin kahdesti Liittouman alukselta. Toisella kerralla paljastuu, että Tulva on tartuttanut Keyesin ja vallannut tämän kehon, joten Master Chief joutuu tappamaan hänet. Peli joutui toistamaan jo kertaalleen nähtyjä lokaatioita puutteellisen kehitysajan ja resurssien seurauksena saavuttaakseen julkaisijan tavoitteleman pituuden, mikä pakotti tarinan kirjoittamisen pelikenttien ympärille (GOGConnected 2015). Elokuvassa tämä toisto ei olisi ollut tarpeellista, joten Garland poisti kokonaan toisen käynnin Liittouman aluksella, mutta säilytti juonenkäänteen, jossa Master Chief joutuu kohtaamaan tartunnan saaneen Keyesin.

Paramountin Halo-sarja ei kuitenkaan ensimmäisellä kaudella edes yrittänyt sovittaa suoraan pelien juonta, vaan se kertoo ajasta ennen Halo-maailman löytymistä. Ensimmäisen kauden showrunner Steven Kane kertookin haastattelussa Variety-lehdelle, että he tarkastelivat Halon kaanonin laajemmin vierailullaan peliyhtiö 343 Industriesin tiloissa. "Emme puhuneet peleistä. Puhuimme hahmoista ja maailmasta. Siksi en koskaan kokenut pelien rajoittaneen minua." (Vary 2022.) Pelien lisäksi Halon maailmaa ja hahmoja ovat rikastuttaneet muun muassa vuosien varrella julkaistut useat eri romaanit ja sarjakuvat, joista osa sijoittuu aikaan ennen pelien tapahtumia.

Kuitenkin Halo-televisiosarjan luojat päättivät yhdessä oikeudet omistavan Microsoftin ja pelejä kehittävä 343:n kanssa, että televisiosarja ei seuraisi tiukasti pelien tai muun oheismateriaalin ennalta määrittelemää aikajanaa. Sen sijaan sarjalla olisi oma "Silver Timeline," joka olisi selkeästi erillään pelien kaanonista. Yksi sarjan tuottajista, Kiki Wolfkill, kertoo Variety-artikkelissa, että aluksi he ajattelivat tekevänsä jotain, joka sopisi hyvin yhteen pelien tarinan kanssa, mutta päättivät, ettei se ollut paras vaihtoehto heille (Vary 2022).

Me aloimme huomaamaan, että kaiken olemassa olevan materiaalin sanasta sanaan seuraaminen ei palvelisi [televisiosarjan] muotoa. Se ei myöskään palvelut eri luovia osastoja eikä heidän tarvetta

ilmaista ja luoda tätä maailmaa omista näkökulmistaan. (Vary 2022, vapaasti käännettynä.)

8 Lopuksi

On kenties mahdotonta sanoa, mikä tarkalleen on oikea tapa sovittaa videopeli televisiosarjan käsikirjoitukseksi tai mitä ei koskaan pitäisi tehdä. Asian tutkimista myös vaikeuttaa, että elokuvien ja televisiosarjojen laadun arvioiminen on hyvinkin subjektiivista, eikä objektiivista hyvää tai huonoa ole. Voimmekin siis vain tutkia esimerkiksi vuoden 2022 Halo-sarjan ensimmäistä kautta lähinnä sen saaman vastaanoton kautta sekä pohtia, mitä siitä voidaan oppia.

Kirjoitushetkellä Rotten Tomatoes -sivustolla (ks. luku 2.4) 69 eri kriitikoilta kerätty suositteluprosentti Halo-televisiosarjalle on 69 %, kun taas katsoja-arvioista 52 % on antanut yli 3,5 tähteä sarjalle. Yhteensä katsoja-arvioita sarjalle on 3668. (Rotten Tomatoes 2022.) Vaikka lukuja voidaan pitää vain suuntaa antavina, niiden perusteella on melko turvallista sanoa, että sarja on vähintäänkin mielipiteitä jakava.

Vertauksena aikaisemmin mainittu Arcane on saanut poikkeuksellisen loistavan vastaanoton. Sen kriitikoilta saama prosentti on 100% ja katsojilta myös todella korkea 96 %. Internet Movie Database -sivustolla sarjan arvosana on 9.0/10, ja arvosteluita sillä on yli 200 tuhatta (IMDb 2022). Sarjan suosio ei ole pelkästään merkittävä videopeleistä tehtyjen sovitusten mittapuulla, vaan myös verrattuna yleisesti kaikkiin televisiosarjoihin.

Molemmilla oli hyvin erilaiset lähtökohdat. Halo oli pelisarja, jolla oli jo ennalta valtava määrä kerrotuja tarinoita, satoja vuosia kirjoitettua historiaa ja myös pelaajia, jotka tunsivat lähdemateriaalin hyvin läheisesti. Sen sijaan League of Legends on myös todella suosittu peli, mutta sen tarinallinen potentiaali oli jäänyt vähemmälle huomiolle, vaikka siinä oli laaja ja jatkuvasti kasvava kaarti värikkäitä hahmoja, joiden tarinoista tiedettiin vain palasia.

Halon kohdalla televisiosarjan monet tärkeät luojat olivat ihmisiä, joille pelit eivät olleet ennalta tuttuja. Esimerkiksi yksi sarjan vastaavista tuottajista ja ohjaajista Otto Bathurst ei ollut kertaakaan pelannut Haloa ennen kun hänet palkattiin, eikä hänellä ollut ensinäkemältä aavistustakaan, miten se voitaisiin sovittaa televisiosarjaksi (Vary 2022). Toisin kuin Arcanen luojat Linke ja Yee, jotka olivat itse olleet kirjoittajina osana pelin kehittämistä Riot Games -yhtiössä jo vuosia ennen sarjan esituotantoa, ja joutuivat itse suostuttelemaan yrityksen johdon hyväksymään idean televisiosarjan tuotannosta (League of Legends 2022.)

Sarjojen tekijät lähestyivät lähdemateriaalia myös eri tavoin. Halo-sarjalla oli runsas määrä materiaalia mitä hyödyntää, mutta kirjoittajat kokivat sen liian rajaavana ja loivat oman näkemyksensä ja tekivät samalla isoja muutoksia, joista osa vieraannutti pelien faneja. League of Legendsissä ei ollut samalla tavalla yhtä valtavaa määrää ennalta tunnettua tarinaa, joten Linkellä ja Yeella oli jossain määrin vapaammat kädet tarinan luomisessa. Se kuitenkin vaikeutti selkeän narratiivin löytymistä, ja televisioon kirjoittamisessa kokematon pari joutui pyytämään avukseen osaavia tekijöitä, kuten Amanda Overton. (League of Legends 2022.)

Vaikka League of Legendsin tarinallinen kaivo on ollut Haloa köyhempi, sen selkeästi toisistaan erottuvat ja persoonalliset hahmot ovat myös kenties helpompi lähtökohta päähenkilölle kuin kasvoton ja vähäsanainen Master Chief, jonka inhimillistäminen on vaikeaa, muuttamatta tämän olemusta täysin. Hahmot ovat kuitenkin ikään kuin tarinan sykkivä sydän, jota ilman televisiosarjaa on vaikea tehdä.

Kuitenkin loppujen lopuksi käsikirjoitus ja tarina ovat vain yksi osa sitä valtavaa kokonaisuutta, joka määrittää televisiosarjan onnistumisen. Niin moni asia sarjan tuotannossa voi mennä vikaan, aina taloudellisista syistä näyttelijävalintoihin tai jälkituotantoon. Kenties julkaisun ajoitus on väärä tai sarjan markkinointi on harhaanjohtavaa. Eri tekijöitä on lukemattomia, emmekä tässä opinnäytetyössä siksi pysty tiivistämään niitä kaikkia.

Joka tapauksessa jos käsikirjoittajien jotain pitäisi ottaa opiksi videopeleistä tehtyjen sovitusten, etenkin Halon, historiasta, niin ehkä keskeisimpänä voisi olla oikean lähdemateriaalin valinta ja sitä lähestyminen. Kysymyksiä, joita voi kysyä: Onko valitsemasi videopeli todella sellainen, josta voisi kirjoittaa toimivan tarinan televisiosarjan muotoon? Onko siinä mielenkiintoinen päähahmo, jonka henkilökohtainen kasvu toimisi hyvin myös lineaarisessa tarinankerronnassa? Jos ei ole, niin onko hahmolle potentiaalia luoda dramaattinen kaari, joka ei ole ristiriidassa pelien kanssa? Onko pelin maailmassa tilaa erilaisille tarinoille ja hahmoille, joita ei ole vielä nähty? Entä oletko itse innostunut lähdemateriaalista, vai tuntuuko se sinusta enemmän riippakiveltä?

Vain koska peli on suosittu ja tunnistettava nimi, joka voisi olla houkutteleva valinta rahoittajille, ei se välttämättä ole oikea lähdemateriaali sovitukselle. Jos peli ei itsessään herätä käsikirjoittajassa uteliaisuutta sen tarinallisesta potentiaalista tai sen tarinaan ja hahmoihin täytyy tehdä valtavia muutoksia sen pakottamiseksi sovituksen muotoon, lähtökohdat onnistuneelle televisiosarjalle ovat heikot.

Lähteet

Barker, Stephen 2021. The 10 Best Non-Superhero Comic Book Movies, Ranked According to IMDb. ScreenRant. <https://screenrant.com/best-non-superhero-comic-book-movies-ranked-imdb/> (luettu 6.11.2022.)

Cherney, Max 2018. This violent videogame has made more money than any movie ever. MarketWatch. <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06> (luettu 6.11.2022.)

Dancygen, Ken, Rush, Jeff 2013. Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula. 5. uudistettu laitos. Waltham: Focal Press.

Dartmouth Library 2022. Film adaptations. <https://researchguides.dartmouth.edu/filmstudies/adaptations> (luettu 9.11.2022.)

Delicana, Ysmael 2022. Why Do Halo Fans Find Kwan Ha Annoying? Fiction Horizon. <https://fictionhorizon.com/why-do-halo-fans-find-kwan-ha-annoying/> (luettu 4.11.2022.)

GOGConnected 2015. Halo Combat Evolved... 14 Years Later. Verkkovideo 29.9.2015. <https://youtu.be/3sCbz8H9fqU> (katsottu 22.10.2022.)

Henley, Stacey 2022. Jen Taylor and Yerin Ha On Being Halo's Oldest And Newest Characters. TheGamer. <https://www.thegamer.com/jen-taylor-yerin-ha-halo-interview-kwan-ha-cortana/> (luettu 9.11.2022.)

Henley, Stacey 2022. Uncharted Makes The Case For And Against Loyal Casting. TheGamer. <https://www.thegamer.com/uncharted-casting-mark-wahlberg-tom-holland/> (luettu 2.11.2022.)

IGN 2021. The Top 100 Video Games of All Time. <https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time> (luettu 4.11.2022.)

Kaye, Don 2015. From Avengers to X-Men: A Brief History of Superhero Movies. The Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/from-avengers-to-x-men-a-brief-history-of-superhero-movies-74706/> (luettu 6.11.2022.)

Kowalski, Jesse 2022. Comics: Comic Books. Illustration History. <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books> (luettu 6.11.2022.)

League of Legends 2022. Arcane: Bridging the Rift | Part 1 - I Only Dream in Risky. Verkkovideo 4.8.2022. <https://youtu.be/Mz4-38d3-AE> (katsottu 22.10.2022.)

Lee, Chris 2020. Beyond the Creepy Teeth: How Sonic the Hedgehog Saved Itself. Vulture. <https://www.vulture.com/2020/02/the-sonic-the-hedgehog-controversy-and-redesign-explained.html> (luettu 4.11.2022.)

Martin, George R. R. 2022. Random Musings. Not A Blog 11.10.2022. <https://georgermartin.com/notablog/2022/10/11/random-musings/> (luettu 3.11.2022.)

MasterClass 2021. Show Don't Tell: How to Write Effective Exposition. Writing. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-effective-exposition> (luettu 2.11.2022.)

McClintock, Pamela 2019. More Super-Sized Movies Are Testing the Patience of Audiences. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/more-super-sized-movies-are-testing-patience-audiences-1238113/> (luettu 6.11.2022.)

Nour, Sarah 2022. The First 10 Films Ever to Be Based on Novels. ReelRundown. <https://reelrundown.com/film-industry/The-First-10-Book-to-Film-Adaptations-in-History> (luettu 6.11.2022.)

The Numbers 2022. All Time Worldwide Box Office. <https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/all-time> (luettu 6.11.2022.)

Owen, Luke 2017. Lights, Camera, Game Over!: How Video Game Movies Get Made. Atglen: Schiffer Publishing.

Romano, Nick 2021. Kelly Marie Tran compares experience with Star Wars bullying to an 'embarrassingly horrifying breakup'. Entertainment Weekly. <https://ew.com/movies/kelly-marie-tran-star-wars-bullying/> (luettu 9.11.2022.)

Rotten Tomatoes 2022. Video Game TV Shows Ranked by Tomatometer. <https://editorial.rottentomatoes.com/guide/video-game-tv-series/> (luettu 2.11.2022.)

Song, Juan 2019. The effect of emotional information from eyes on empathy for pain: A subliminal ERP study. Tieteellinen tutkimus. Tianjin: Tianjin Normal University. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0226211> (luettu 4.11.2022)

Takahashi, Dean 2013. What inspired the Last of Us (interview). VentureBeat. <https://venturebeat.com/games/the-last-of-us-creators-inspirations/> (luettu 9.11.2022.)

Vary, Adam 2022. More Than \$90 Million and 265 Script Drafts Later, 'Halo' Is Finally a TV Show. Variety. <https://variety.com/2022/tv/features/halo-series-paramount-plus-master-chief-1235205361/> (luettu 3.11.2022.)

Wikipedia 2022. The Last of Us. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us (luettu 9.11.2022.)

Wikipedia 2022. List of Academy Award records. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Academy_Award_records (luettu 9.11.2022.)

Wikipedia 2022. List of films based on video games. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games (luettu 6.11.2022.)

Wikipedia 2022. Visual novel. https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel (luettu 9.11.2022.)

Wiltshire, Alex 2018. How blockbuster games are written. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/how-blockbuster-games-are-written/> (luettu 3.11.2022.)

Winslow, Kristie 2022. The Monomyth (The Hero's Journey). Grand Valley State University. <https://libguides.gvsu.edu/monomyth> (luettu 2.11.2022.)

Witkowski, Wallace 2021. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. Market Watch. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (luettu 6.11.2022.)

Aineisto

Halo: Combat Evolved Anniversary. 2011. Windows PC. Yhdysvallat: 343 Industries.

Halo. 2022. Paramount+. Yhdysvallat: Showtime Networks.

Arcane: League of Legends. 2021. Netflix. Ranska: Fortiche.