

Topi Koljonen

# Videopelikerronnan potentiaali ja mahdollisuudet

Interaktiivinen tarinankerronta videopeleissä

Tekijä Otsikko	Topi Koljonen Videopelikerronnan potentiaali ja mahdollisuudet
Sivumäärä Aika	25 sivua + 1 liite 3.5.2015
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Käsikirjoitus
Ohjaaja	Lehtori (käsikirjoittaminen) Hanna Maylett
<p>Tarkastelen opinnäytetyössäni tarinavetoisten videopelien interaktiivista tarinankerrontaa ja nostan esille sen potentiaalin. Videopeleillä ja peleillä tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä pelejä, joiden pelaamiseen tarvitaan käyttäjäänsä reagoiva käyttöliittymä sekä näyttöpäätte. Vertailemalla peli- ja elokuvakerrontaa esitän tarinankerronnallisen kehittämissuunnitelman siitä, kuinka videopeleissä on mahdollista kertoa tietyntylaisiä tarinoita muita formaatteja paremmin.</p> <p>Olen tehnyt opinnäytetyötä varten kirjallisen peliadaptation Hurt Locker –elokuvasta, jonka avulla avaan kehittämissuunnitelmani toimivuutta. Tämä adaptatio toimii opinnäytetyönä teososana, ja ehdottamani pelilliset ominaisuudet nojaavat vahvasti omaan 22-vuotiseen kokemukseeni videopeleistä ja niiden pelimekaniikasta. Tarinan kuljettamisessa sovellan käsikirjoittamisen dramaturgisia työkaluja. Adaptatiossa on huomioitu alustojen teknilliset ja budjetilliset rajoitteet.</p> <p>Videopelit ovat suhteellisen nuori ala, eikä niiden täyttä tarinankerronnallista potentiaalia ole mielestäni vielä hyödynnetty. Alalla liikkuu paljon rahaa ja se etsii jatkuvasti uusia innovaatioita. Teknisten virstanpylväiden tavoittelussa tarinankerronta jää helposti taka-alalle, mutta panostaminen vahvaan tarinankerrontaan tekee nousuaan. Toivon tämän opinnäytetyön avaavan pelien mahdollistamia tarinankerronnallisia elementtejä, joita hyödyntämällä tarinan samaistuttavuus ja kokemuksellisuus voidaan nostaa uudelle tasolle.</p>	
Avainsanat	Videopeli, elokuva, interaktiivinen tarinankerronta, käsikirjoittaminen, elokuvakerronta, videopelikerronta

Author Title	Topi Koljonen The Potential of Video Game Storytelling
Number of Pages Date	25 pages + 1 appendix 3 May 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation Option	Screenwriting
Supervisor	Hanna Maylett, Lecturer
<p>In my final project, I examine story-driven video games and their interactive storytelling in order to highlight their potential. I use the term "video games" to refer to electronic games that require a user interface and a screen. By comparing the storytelling in video games and movies, I present my storytelling argument about how video games can tell a certain kind of story better than any other medium.</p> <p>To demonstrate my point, I have made a game adaptation of the movie Hurt Locker. My examples and suggestions for game mechanics are based on the experience and knowledge that I have gathered by playing video games for two decades. I have also taken into account the technical limitations and budget for creating such a game.</p> <p>Video games are a relatively young medium, and I genuinely think that their full potential has not yet been reached. The industry is constantly looking for innovations, and I think that storytelling could be the next big thing. I hope that my final project will clarify all those unique and amazing qualities that video games have. By learning about those qualities, and using them, we could bring storytelling to a whole new level.</p>	
Keywords	Video games, movie, interactive storytelling, screenwriting, film narrative, video game narrative

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elokuvakerronta vs. pelikerronta	3
2.1	Elokuvakerronta	4
2.1.1	Aristoteleen runousoppi	4
2.1.2	Protagonisti ja antagonist	5
2.1.3	Tarina ja juoni	5
2.1.4	Teema	6
2.1.5	Rakenne	6
2.1.6	Konflikti	7
2.1.7	Lineaarinen ja ei-lineaarinen rakenne	7
2.1.8	Avoin tai suljettu loppu	7
2.1.9	Henkilövetoinen ja juonivetoinen tarina	7
2.1.10	Sisäinen ja ulkoinen konflikti	8
2.1.11	Samaistuminen	8
2.2	Pelikerronta	8
2.2.1	Narratiivin kuljettaminen	10
3	Kerrontatapojen vertailu	11
3.1.1	Vuorovaikutteisuus eli interaktiivisuus	11
3.1.2	Vaihtoehtoiset lopetukset	12
3.1.3	Lineaarisuus ja fragmentoitunut rakenne	12
3.1.4	Aika ulottuvuutena	13
3.1.5	Samaistuminen	13
4	Interaktiivisuuden tuottaman samaistumisen hyödyntäminen tarinankerronnassa	14
4.1	Peliesittely: Spec Ops - The Line	15
4.1.1	Pelin asetelma	15
4.1.2	Pelin juoni	16
4.1.3	Pelimekaniikan hyödyntäminen kerronnassa	20
4.1.4	Pelihahmoon samaistuminen	21
5	Pelimekaniikan hyödyntäminen tarinankerronnassa	22
5.1	Pelin juoni	22

5.2 Pelimekaniikan hyödyntäminen tarinankerronnassa	23
6 Loppupäätelmä	24
Lähteet	26
Liitteet	
Liite 1. Liitteen nimi	

## 1 Johdanto

Tarinavetoisten videopelien ja elokuvien tarinankerronnan yhtäläisyydet ja eroavaisuudet ovat kiinnostaneet minua jo vuosikausia. Muistan, kuinka pienenä kuvittelin näkeväni kulloisenkin lempipelini elokuvana ja vastaavasti lempielokuvani mahdollisimman nautinnollisena pelikokemuksena. Siinä missä pelin tarinan rajaaminen elokuvaksi tuntui helpolta, pelien kohdalla kuvitteelliset käännöstyöni tyssäsivät aina kuin seinään. En osannut erotella tarpeeksi selvästi tekijöitä, joiden mukaan jokin kohta kannatti pelata ja jokin jättää katseltavaksi.

Kuvitteellinen käännöstyöprosessini sai uuden käänteen, kun pääsin opiskelemaan käsikirjoittamista ammattikorkeakoulu Metropoliaan. Siellä opin elokuvakerronnan peruspilarit ja aloin katsomaan elokuvia entistäkin analyyttisemmin. Oli siis vain luonnollista, että siirsin samalla analyyttisen silmäni myös videopelieihin. Uusien oppien avittamana käännöstyöni helpottui merkittävästi, ja pystyin kääntämään monimutkaisiakin elokuvia luontevasti videopeliympäristöön.

Autuas olotilani ei kuitenkaan kestänyt kauaa, sillä mikään käännöstöistäni ei mielestäni ansainnut paikkaansa videopelinä. Pelkkä nopeasti tehty, yksinkertainen adaptaatio ei parantanut merkittävästi tarinaa eikä kokemusta pelaajassa itsessään. Ei ollut oikeutettua pistää pelaajaa pelaamaan mahdollisesti kymmenien tuntien tarinaa, jonka pystyi kertomaan nautinnollisemmin tiiviissä, kompaktissa puolentoista tunnin paketissa. Adaptaatioon oli oltava jokin perusteltu syy, joka parantaisi olennaisesti tarinaa.

Tämä mielessäni aloin pelatessani videopeliä tai katsoessani elokuvaa etsimään aktiivisesti eroavaisuuksia niiden kerronnassa. Näiden eroavaisuuksien myötä esiin nousi useita mielenkiintoisia ominaisuuksia, joista päällimmäisiksi nousivat erityisesti kaksi tekijää:

- Interaktiivisuus. Vaikka todellista interaktiivisuutta saattaa olla mahdoton toteuttaa vastaamaan kaikkia hyvän tarinan kriteerejä, niin ainakin pelien on mahdollista luoda taitavasti rakennettu illuusio siitä. Tämän illuusion avulla pe-

laaja uskoo voivansa vaikuttaa tarinan kulkuun, ja näin ollen hänestä tulee passiivisen sivustaseuraajan sijaan aktiivinen osallistuja.

- Samaistuminen. Videopelien henkilöihin samaistuminen johtaa juurensa juuri interaktiivisuudesta pelaajan ja pelimaailman välillä. Taitavasti kirjoitetun pelihahmon ominaisuudet heräävät näennäisesti interaktiivisessa tarinassa täysin eri tavalla eloon kuin esimerkiksi elokuvassa. Tämä johtuu siitä, että pelaajan samaistumiseen voi vaikuttaa perinteisen tavan (samaistuttavat piirteet henkilöhahmossa) lisäksi henkilökohtaisemmalla tasolla: pelaajan teot ja valinnat yhdistyvät hänen ohjaamaansa pelihahmoon, ja tuntuvat luonnolliselta osalta hahmon kehityskaarta.

Pelihakmoon samaistumisessa olennainen tekijä on myös immersio, joka käsitteenä tarkoittaa pelaajan syventymistä virtuaalitodellisuuteen. Sillä voidaan tarkoittaa myös pelaajan sitoutumista pelin tarinan luomaan maailmaan, tai pelaajan mieltymyksiin tai pelityyliin tietynlaisten pelien pelaamisessa. (McMahan & Alison, 2003.) Tässä opinnäytetyössä immersioilla tarkoitetaan pelaajan sitoutumista pelin tarinan luomaan maailmaan.

Syvennyin tarkastelemaan näitä ominaisuuksia lähemmin, ja aloin taas tekemään kuvitteellista käännoistyötäni. Huomasin nopeasti, että pelkkä elokuvien adaptointi oli varsin rajoittavaa, ja siirsin käännoistyöni koskemaan kaikkia mahdollisia formaatteja. Peliadaptaationi alkoivat saamaan uusia, syvempiä ja entistä mielenkiintoisempia ulottuvuuksia. Tämän myötä minulle kirkastui ajatus siitä, kuinka joitakin tarinoita voidaan kertoa paremmin videopeliympäristössä. Videopelit mahdollistavat sellaisen interaktiivisuuden ja samaistumisen tason, jota ei ole mahdollista saavuttaa muussa formaatissa.

Tutkimukseni tavoite on esimerkkien avulla kirkastaa tämä ajatus myös teille. Opinnäytetyöni teoriaosassa vertailen elokuva- ja pelikerronnan eroavaisuuksia, sekä tarkastelen aihetta *Spec Ops: The Line* (Saksa, 2012) ja *Brothers: A Tale of Two Sons* (Ruotsi, 2013) -peliesimerkkien avulla. Opinnäytetyöni teososana toimii *Hurt Locker* -elokuvasta (Hurt Locker, USA 2008) tekemäni peliadaptaatio.

## 2 Elokuvakerronta vs. pelikerronta

Are Nikkinen kirjoittaa kirjassa *Elokuvan runousoppia* seuraavasti: ”Draaman peruskäsitteykset ovat kehittyneet huomiosta, että minkä tahansa dramaattisen tarinan tulee pitää yleisö kiinnostuneena koko esityksen ajan. Tarinan tulee temmata katsoja henkilöhahmojen mukana odottamattomiin tilanteisiin kohti suurinta unelmaa tai pahinta pelkoa.” (Nikkinen 2007, 70.) Juuri tähän taitavasti kirjoitettu tarina tekeekin: katsoja, lukija tai pelaaja kokee matkan, joka saa hänet eläytymään ja ajattelemaan. Se on kaiken tarinankerronnan päämäärä. Tuon päämäärän onnistumisen mittarina voitaisiin pitää tasoa, jolla tarinan kokija eläytyy ja ajattelee.

Luonnollisesti jotkin tarinat koskettavat toisia tarinoita enemmän. Jokin tarina osuu sen kokijaan henkilökohtaisella tasolla, jokin saa hänet eläytymään ja ajattelemaan enemmän kuin jokin toinen tarina. Yhtymäkohtia, elementtejä ja perustarinoita voidaan yhdistellä loputtomasti, mutta lopullisen lopputuloksen määrittelevät henkilö itse ja hänen henkilökohtaiset kokemuksensa ja tekonsa. Nämä teot määrittävät henkilön ihmisenä, ja niihin vaikuttamalla on mahdollista vaikuttaa siihen samaistumisen tasoon, joka herättää hänessä tunteita.

Erilaisten kerronnan formaattien on mahdollista vaikuttaa tähän tasoon eri tavalla. Vaikka tarina säilyisi samana, se voidaan kokea eri tavalla. Siinä missä elokuvien on mahdollista vaikuttaa passiiviseen katsojaansa hyvinkin henkilökohtaisella tasolla, voi interaktiivinen kerronta nostaa katsojan sellaiselle aktiivisuuden tasolle, että se sitoo hänet automaattisesti vastaanottavaisempaan samaistumisen tilaan.

Verratessa elokuva- ja pelikerrontaa oleellista onkin, että elokuvakerronnassa katsoja ei voi itse olla interaktiossa näkemiensä tapahtumien kanssa. Vaikka katsoja voi samaistua elokuvan hahmoihin tai tarinaan, kaikki tarinalliset valinnat on tehty etukäteen hänen puolestaan. Toisaalta Aristoteleen runousopissa osoitetut peruspilarit ovat käytössä myös pelikerronnassa, mutta niiden toiminnallinen kapasiteetti on monimuotoisempi kuin elokuvakerronnassa. Pelaaja kuljettaa tarinaa itse, eikä joudu tyytymään sivusta seuraajaksi.



Selvennän elokuva- ja pelikerronnan eroavaisuuksia kirjoittamalla lyhyet tiivistelmät molemmista kerrontatavoista ja vertailen niitä sitten keskenään. Näiden tiivistelmien päälähteenä olen käyttänyt teosta *Aristoteleen Runousoppi: Opas aloittelijoille ja edistyneille* (Heinonen, Kivimäki, Korhonen, Korhonen, Reitala & Aristoteles, 2012) sekä teosta *Elokuvan runousoppi* (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen, 2008), joiden pohjalta olen tehnyt omat päätelmäni kerrontatapojen olennaisimmista piirteistä.

## 2.1 Elokuvakerronta

Elokuvakerronta nojaa tukevasti elokuvadramaturgian peruspilareihin, jotka kannattelevat tarinaa paikoillaan. Nämä pilarit ohjaavat juonta, joka kuljettaa tarinan toiminnan avulla alkupisteestä loppuun. Hahmottaakseni tarkemmin näitä kerronnan elementtejä, esittelen teille niistä keskeisimmät.

### 2.1.1 Aristoteleen runousoppi

Elokuvadramaturgia ja sen peruspilarit juontavat juurensa yli 2000 vuotta vanhasta Aristoteleen runousopista. Runousopissa Aristoteles analysoi antiikin ajan näytelmiä ja pohtii, mitkä tekijät tekevät teoksesta arvokkaan. Hänelle juonen laatimisen taito on käsityöläisen taitoon verrattavissa oleva kyky toteuttaa tietynlainen tunnevaikutus. Tärkeimmiksi tekijöiksi Aristoteles nostaakin juonen ja sen kausaliteetin, kerronnan ekonomin, tarinan kyvyn herättää tunteita yleisössä sekä henkilöhahmojen uskottavuuden. Aristoteles määrittelee myös tarinan käänteet eli kohdat, joissa protagonistin toiminnan suunta muuttuu. Runousoppia voidaan käytännössä nimittää lähes kaikkien käsikirjoitusoppaiden isäksi, sillä ne soveltavat tavalla tai toisella aristoteelista dramaturgia-ajattelua.

Kaikki rakenteet, jotka toimivat kehyksenä tarinalle ja sen henkilöille, juonelle ja ideoille juontavat osittain juurensa näistä Aristoteelisista käsitteistä:

*Juoni ja sen johdonmukaisuus.* Aristoteleen mukaan juonessa tulee olla alku, keskikohda ja loppu, ja niiden on oltava nimenomaan tässä järjestyksessä. Tästä jaottelusta juontaa juurensa nykyelokuvien kolminäytöksisyys ja näytös rakenne (setup, confronta-

tion, resolution). Tarinan vaiheilla täytyy Aristoteleen mukaan olla looginen tapahtumajärjestys, jolloin myös juoni etenee loogisesti.

*Kerronnan ekonomia.* Mikäli juoni sisältää kokonaisuuteen loogisesti liittymättömiä jaksoja, se ei ole yhtenäinen. Jos jonkin juonen osan poistaminen tai lisääminen ei vaikuta kokonaisuuteen, osa on turha. Tällä ajattelutavalla juonesta karsiutuu kaikki epälooginen aines pois, jolloin tarinasta tulee mahdollisimman tiivis paketti. Tästä juontaa ajatus, että mikäli kohtaaminen ei vie tarinaa eteenpäin, sillä ei ole paikkaa käsikirjoituksessa.

*Kyky herättää katsojassa tunteita.* Katsojassa saadaan herätettyä tunteita hyödyntämällä mimeettistä kykyä, joka on ihmisen luontainen kyky kuvitella esitettävä maailma. Parhaiten tämä saadaan aikaan herättämällä katsojassa pelkoa ja sääliä/myötätuntoa.

*Henkilöhahmon uskottavuus.* Aristoteles osasi määrittää uskottavamman henkilöhahmon tärkeimmän piirteen, eli luonteen. Hänen mukaansa luonne syntyy toiminnasta ja henkilö määrittyy tuon toiminnan perusteella. Luonteilla on siis yhteys juoneen, tragedian sieluun: Toimintaa ei esitetä, jotta kuvattaisiin luonteita, vaan luonteet sisällytetään toimintaan tekojen kautta. Luonne oli Aristoteleen mielestä tragedian toiseksi tärkein piirre, heti juonen jälkeen. (Heinonen ym. 2012.)

### 2.1.2 Protagonisti ja antagonisti

Protagonisti, eli tarinan päähenkilö, on se, joka kokee tarinan aikana suurimman muutoksen. Tämä muutos saadaan aikaan, kun protagonisti tavoittelee jotakin ja toimii saadakseen haluamansa. Antagonisti on este, joka estää protagonistia saavuttamasta haluamaansa. Päähenkilön toiminta vie tarinaa eteenpäin.

### 2.1.3 Tarina ja juoni

Elokuviissa tarina, esimerkiksi kasvutarina, tulee kerrotuksi juonen avulla. Juoni on päähenkilön toiminnasta muodostuva tapahtumasarja, joka esittää kertomuksen tarinan. Are Nikkinen kirjoittaa tarinasta ja juonesta kirjassa Elokuvan runousoppia (2008, 70), että "tarina, eli tapahtumien kronologinen järjestys, on usein hyvin yksinkertainen

kokonaisuus, mutta tapa jolla se paljastetaan, on kiehtova ja vaikeasti määriteltävä asia; nimenomaan juoni tekee kerrottavasta tarinasta mielenkiintoisen”.

Voidaan myös väittää, että kaikki tarinat on jo kerrottu. Vain juonet vaihtuvat, ja tekevät kulloisestakin tarinasta joko mielenkiintoisen tai tylsän. Saman perustarinan juonta varioimalla saadaan punottua juoni, joka nappaa mukaansa ja yllättää sekä saattaa koskettaa katsojaa henkilökohtaisella tasolla. Juoni on näin ollen materiaalia, joka on järjestetty yhtenäisen ja vakuuttavan taiteellisen ilmaisun aikaansaamiseksi (Nikkinen 2008, 70).

Esimerkkinä kasvutarina 1: heimon miehet ovat metsästävässä, ja jää nuoren intiaani-pojan harteille puolustaa kylää sitä piinaavalta karhulta.

Juonen variaatiosta toisena esimerkkinä kasvutarina 2: nuori tyttö joutuu suojelemaan sisarusiaan alkoholisti-isältä.

#### 2.1.4 Teema

Taitavasti rakennetussa käsikirjoituksessa kaikki osa-alueet liittyvän teemaan. Teemoja voi olla elokuvassa useampia, ja teemana voi toimia esimerkiksi rakkaus ja/tai kosto, jolloin kaikki elokuvassa tapahtuvat asiat toistavat tai liittyvät jollain tavalla tähän teemaan. Sitä tarkastelemalla saa selville, mistä elokuvassa on oikeasti kysymys. Teema liittyy myös yleensä aiheeseen, jonka ympärillä juoni pyörii.

#### 2.1.5 Rakenne

*”Elokvakerronnassa rakenne on kehys, jonka sisälle henkilöt, tarinat, juonet ja ideat on jäsennetty. Katsoja tunnistaa sen intuitiivisesti ja tiedostamme, että jonkin ajan kuluttua elokuvan alkamisesta pitää tapahtua jotakin, joka pistää tarinan liikkeelle.”* (Nikkinen 2008, 80). Katsojalla on siis intuitiivinen kyky hahmottaa tarinan rakenne. Hän tiedostaa, että tarinassa on alku, keskikohta ja loppu, ja että jokin voima laittaa tarinan liikkeelle kohti vääjäämätöntä lopputulostaan. Ja vaikka elokuvat saattavat varioida tätä järjestystä, on niiden aina oltava läsnä. Draama jaetaan saman jaottelun mukaan kolmeen näytökseen: siinä on esittely, kehittäminen ja ratkaisu.

### 2.1.6 Konflikti

Elokuvassa protagonistin toiminta johtuu usein konfliktista. Hänellä on jokin syy tai asia, jonka hän haluaa, mutta jokin vastavoima estää häntä saavuttamasta sitä. Tuo vastavoima on tarinan antagonistista. Protagonisti joutuu reagoimaan tähän vastavoimaan, eli saadakseen haluamansa hän joutuu muuttamaan toimintansa suuntaa. Tarinan edetessä konfliktien täytyy myös kasvaa loogisen syy-seuraussuhteen mukaan, jotta katsoja koukuttuisi. Hänen täytyy haluta konfliktin ratkaisua yhtä paljon kuin päähenkilökin. Tarinan lopussa konflikti raukeaa ja protagonistista saa tai ei saa haluamaansa. (Nikkinen 2008, 77-78.)

### 2.1.7 Lineaarinen ja ei-lineaarinen rakenne

Suurin osa elokuvista toimii lineaarisen rakenteen säännöillä, eli tarina etenee kronologisesti alusta loppuun. On kuitenkin myös elokuvia, joissa tarinan kronologinen järjestys rikotaan. Ei-lineaariseen rakenteeseen on kuitenkin oltava hyvä syy, esimerkiksi täysin toisistaan ajallisesti irralliset kohtaukset muodostavat eheän kokonaisuuden tai esimerkiksi teema sitoo ne yhteen. Christopher Nolanin *Memento* (USA, 2000) on hyvä esimerkki ei-lineaarisesta rakenteesta. Siinä elokuva alkaa lopusta ja päättyy alkuun draamaattisen vaikutuksen aikaansaamiseksi.

### 2.1.8 Avoin tai suljettu loppu

Suljettu loppu tarkoittaa sitä, että elokuva tarjoaa selkeän ratkaisun protagonistin tarinalle. Avoin lopetus taas vastaavasti jättää tarinan auki.

Elokuvalla voi olla myös kehämäinen rakenne, jolloin tarinan lopussa se alkaa uudelleen. Esimerkiksi päähenkilö ratkaisee ongelman, mutta sama ongelma siirtyy hänen lapselleen. Kehämäinen rakenne liittyy lähes aina elokuvan teemaan. (Vacklin ym. 2008, 356.)

### 2.1.9 Henkilövetoinen ja juoniveton tarina

Henkilövetoisella juonella tarkoitetaan juonta, jossa juonenkäänteet ja tapahtumat ovat lähtöisin henkilöstä itsestään. Juonivetoisessa tarinassa jokin ulkoinen asia ajaa tapahtumia eteenpäin.

#### 2.1.10 Sisäinen ja ulkoinen konflikti

Sisäisessä konfliktissa protagonistista kamppailee sisäisten ristiriitojen kanssa, ulkoisessa konfliktissa ulkoisten. Esimerkki sisäisestä konfliktista: Sotahullu johtaja joutuu puhumaan rauhan puolesta. Nainen haluaa koiran, mutta ei halua huolehtia siitä.

#### 2.1.11 Samaistuminen

Elokuvakerronnassa samaistuminen on ensiarvoisen tärkeää, jotta tarina herättäisi katsojassa tunteita. Tunnistamme realistisessa henkilöihahmossa samaistuttavia piirteitä tai tilanteita, joiden mukaan tunnemme esimerkiksi pelkoa tai sääliä häntä kohtaan. Pekko Pesonen kirjoittaa maisterin lopputyössään *Toisen housuissa*, että elokuvan henkilöihahmoon samaistuminen on paljon muutakin kuin samankaltaisuuden havaitsemista itsen ja roolihenkilön välillä. Voimme samastua voimakkaasti hyvinkin itsestämme poikkeavaan roolihahmoon, jos kuitenkin tunnistamme tilanteet ja tunteet, joita hahmo joutuu käymään läpi. Katsoja samaistuu kuitenkin vain harvoin fiktiiviseen henkilöön kokonaan, ja hän valitseekin hahmosta vain ne aspektit, jotka sopivat hänelle parhaiten. (Pesonen 2002, 12.)

Vaikka elokuvissa yritetäänkin yleensä luoda edes joillakin tasoilla samaistuttava hahmo, on samaistumisen taso lopulta katsojasta kiinni. Arkisimmat asiat ja tilanteet eivät välttämättä herätä hänessä mitään tunteita.

## 2.2 Pelikerronta

Videopelit kertovat nykyään kaikenlaisia tarinoita siinä missä muutkin formaatit. Alkuaikojen helpoista sankaritarinoista on siirrytty aina vain aikuismaisempiin teemoihin, ja esimerkiksi sodanvastaiset pelit kuten *This War of Mine* (Puola, 2014) herättävät laajalti keskustelua pelien käsittelemistä aiheista. Tietenkään videopelit eivät missään vaiheessa ole unohtaneet niiden leikkisää alkuperää, mutta peleissä käsiteltävien aiheiden

ansioista niitä ei enää ole mahdollista rajata ulos vakavasti otettavista tarinankerronnan formaatteista.

Leikkiin perustuvissa videopeleissä juoni saattaa tuntua päälle liimatulta tai muuten vain tekosyyltä esimerkiksi vihollisten kurittamiseen. Kun räiskintäpelin on tarkoitus olla kokemuksia tarjoava vuoristoratamainen adrenaliinipommi, eivät kehittäjät välttämättä juurikaan panosta tarinankerrontaan. Tämä ei suurinta osaa räiskintäpelien pelaajista edes haittaa, sillä heille juoni on todellakin vain tekosyy tai sivuseikka.

Toisaalta taas pelit kuten *Tetris* (Venäjä, 1984), nojaavat enemmän koukuttaviin pelimekaanisiin ratkaisuihin eivätkä ne näin ollen välttämättä tarvitse tarinaa ympärilleen. Tietenkin myös Tetrikseen voisi kirjoittaa tarinan, mutta se ei mielestäni olennaisesti parantaisi sitä pelinä. Lisäksi pelimekaanisten ratkaisujen olisi mielestäni hyvä kummuta suoraan pelin tarinasta tai olennaisesti liittyä siihen, jolloin niiden olemassaolo olisi juonen kannalta perusteltavaa.

Kolmantena ääripäänä voisi mainita puhtaasti tarinavetoiset videopelit, jotka nojaavat vahvasti tarinankerronnallisiin elementteihin. Niiden ensisijainen tarkoitus onkin kertoa ikimuistettava tarina videopeliympäristössä. Tämänkaltaisissa videopeleissä tarina saattaa myös vaikuttaa vahvasti pelimekaniikkaan ja pelimekaanisiin ratkaisuihin.

Kaiken kaikkiaan pelikerronnan muodot voidaan jakaa kärjistetysti kahteen kategoriaan: *valmiiksi skriptattuihin* ja *pelaajan generoimiin tarinoihin*. *Valmiiksi skriptatut tarinat* etenevät pelaajan mukana alusta loppuun, jolloin pelaaja vaikuttaa suoraan tarinan kulkuun. Hänen täytyy täyttää tietyt ennalta määrätyt parametrit, joiden mukaan peli kertoo tarinaansa. Tällaisiksi peleiksi voidaan luokitella käytännössä kaikki pelit, joissa on edes jollain tasolla valmiiksi kirjoitettu tarina alkuineen, keskikohtineen ja loppuneen.

*Pelaajan generoimat tarinat* muodostuvat puhtaasti pelaajan interaktion ja valmiiksi luodun leikkikentän säännöillä. Tämänkaltaiset videopelit ovat yleensä niin kutsuttuja hiekkalaatikkopelejä, joissa vapaa pelimaailma yhdistyy pelaajan vapaavalintaiseen tutkimiseen tai etenemiseen. Tällaisissa peleissä tarina saattaa toimia vain alkuasetelmana tai kevyenä kehikkona, jonka sisällä pelaaja seikkailee. Tietenkin niiden kertomi-

en tarinoiden laajuus ja toimivuus on puhtaasti pelaajan omasta tulkinnasta kiinni. Peli-esimerkkinä hiekkalaatikkopeleistä voi toimia esimerkiksi *Minecraft* (Ruotsi, 2011).

Näiden kahden kerrontamuodon elementtejä voidaan myös yhdistellä, jolloin pelaaja etenee näennäisesti vapaassa maailmassa seuraten valmiiksi skriptattua tarinaa. Esimerkiksi *Grand Theft Auto* -pelisarja (Skotlanti, 1997-2015) on hyvä esimerkki tällaisesta hiekkalaatikkopelin variaatiosta.

### 2.2.1 Narratiivin kuljettaminen

Pelien narratiivi voidaan jakaa kärjistetyksi kahteen osaan: pelattavaan osioon (in-game) ja seurattavaan osioon (cutscene). Ne erottuvat toisistaan pelaajan interaktion tasolla, eli milloin pelaaja voi vaikuttaa pelin kulkuun ja milloin ei. Pelattava osio (in-game) käsittelee kerrontaa pelin sisäisen sääntömaailman eli pelimekaniikan avulla. Pelimekaniikka määrittelee pelimaailman säännöt ja sen, miten peliä käytännössä pelataan. Kulloisenkin pelimaailman säännöt opitaan kokeilemalla, ja palaute on välitön. Pelaaja esimerkiksi kokeilee ja oppii kuinka korkealle hahmo voi hypätä tasohyppelypelissä.

Pelimekaaninen kerronta kulkee yleensä täysin käsi kädessä seurattavien osioiden kanssa. Sen sääntöjä varioimalla mekaniikan on kuitenkin myös mahdollista toimia itsessään tarinankerronnan välineenä, jolloin tarinaa kerrotaan esimerkiksi tietynlaisen ohjaustavan avulla. Esimerkiksi haavoittunut pelihahmo on ohjattavuudeltaan täysin erilainen verrattaessa hahmon normaaliin tilaan. Hyvä esimerkki tällaisesta kerronnasta on myös *Brothers: A Tale of Two Sons*, joka löytyy tämän opinnäytetyön peliesittelyistä.

Seurattavat osiot (cutscene) nojaavat tukevammin elokuvadramaturgian peruspilareihin (lueteltuna aikaisemmin). Seurattavien osioiden avulla kuljetetaan pelin tarinaa, ja monessa pelissä pelimekaniikan muutokset kulkevat niiden mukana. Juoni eskaloituu, ja siihen reagoidaan pelimekaniikan avulla antamalla pelaajalle esimerkiksi uusia kykyjä tai toimintoja.

On myös olemassa molempien osien toimintoja yhdistävä hybridi, jossa pelaaja voi löyhästi vaikuttaa seurattavaan osioon. Vaikka tämänlaisen kohtausten pääpaino on esimerkiksi videon seuraamisessa, niin pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa sen etene- miseen. Tällaisesta voisi toimia esimerkkinä esimerkiksi takaa-ajo, jossa pelaaja voi risteyksissä valita lennosta etenemisreitit. Auto rullaa pelaajasta riippumatta kohtee- seensa, mutta hänen on mahdollista nopeuttaa etenemistä valitsemalla oikeat reitit. Tämänkaltaisella ratkaisulla pelintekijät välttävät kokonaisen ajoneuvomekaniikan luo- misen. Tällaisia kikkoja käytetään esimerkiksi *Telltale Gamesin* peleissä.

Pelien on myös interaktiivisuutensa avulla mahdollista tarjota valinnaisia lopetuksia, joista lisää kerrontatapojen vertailussa.

### **3 Kerrontatapojen vertailu**

Elokuva- ja pelikerronnan eroavaisuudet avautuvat tarkemmin lähemmässä tarkaste- lussa.

#### **3.1.1 Vuorovaikutteisuus eli interaktiivisuus**

Vaikka useat pelit tarjoavat kerronnaltaan samankaltaisen kokemuksen kuin elokuvat, on pelien suurin valttikortti ehdottomasti niiden vuorovaikutteisuudessa. Vuorovaikut- teisuus on myös se tekijä, joka erottaa ne niin vahvasti muista tarinankerronnan for- maateista. Tietenkin myös Valitse oma seikkailusi -kirjat tarjoavat mahdollisuuden vuo- rovaikutteisuuteen, mutta niiden interaktiivisuus jää kauas pelien nopeasta simulaatio- mallista.

Vuorovaikutteisuuden määrä vaihtelee peleissä suuresti. Peli saattaa vaatia pelaajal- taan paljon sitä, tai se voi olla esimerkiksi omalla painollaan lipuva strategiapeli, jossa pelaaja tekee valintojaan ja odottaa niiden seurauksia. Peli saattaa tarjota intensiivisen tarinan löyhällä pelimekaniikalla tai pelimekaanisen merkkiteoksen, jossa ei ole tarinaa tai juonta nimeksikään. Se saattaa olla pinnallista nettihupia tai tuhansien tuntien tai- toa ja keskittymistä vaativa eppinen tarina. Oli se näistä mikä tahansa, vuorovaikutus pelaajan ja koneen välillä on aina olemassa.



Tom Chatfield kirjoittaa kirjassaan Fun Inc. (2010, 17) seuraavasti:

Videopelit ovat sidoksissa varhaisvaiheidensa lupauksiin, joiden mukaan ohjelmoitavan koneen avulla on mahdollista luoda verrattoman houkutteleva ja mukaansatempaava vuorovaikutteinen kokemus. Toisin kuin mikään muu media, pelit antavat mahdollisuuden kokeelliseen oppimiseen, mikä on pohjimmiltaan toistuva kokemus. Pelaaja toistaa asioita uudelleen ja uudelleen oppien hieman enemmän jokaisella kerralla. Videopelit toimivat eri tavalla kuin esimerkiksi lautapelit, sillä ne tarjoavat erittäin nopean simulaatiomallin. Kun pelaaja tökkää joltain, hän saa palautetta äärimmäisen nopeasti ja usein vaistomaisella tasolla.

Vuorovaikutteisudessa on kuitenkin ongelmansa, sillä esimerkiksi tiukasti tarinavetoisissa peleissä täydellinen, todellinen vuorovaikutus on käytännössä mahdotonta toteuttaa. Kaikki pelit perustuvat säännöille, joissa tulee väkisinkin jossain vaiheessa rajat vastaan. Hiekkalaatikkopeleissä, joissa pelaaja voi itse generoida ja tulkita tarinaa, pelaaja pystyy jonkin verran kiertämään näitä rajoja, kun taas tarkasti käsikirjoitustaan seuraavissa peleissä on vaihtoehtoisista suunnista huolimatta mahdollista olla vain rajattu määrä kaaria. Tämä johtuu yksinkertaisesti tuollaisen pelin käsikirjoituksen mahdottomasta laajuudesta sekä teknisistä rajoituksista: jossain vaiheessa pelin käyttämä tila yksinkertaisesti loppuu.

### 3.1.2 Vaihtoehtoiset lopetukset

Elokuviissa toisiaan seuraavat tapahtumat johtavat kohti yhtä lopputulosta. Videopeleissä rakenne ei kuitenkaan välttämättä johda yhteen lopputulokseen, sillä niihin on mahdollista upottaa useita erilaisia tai vaihtoehtoisia lopetuksia. Näin ollen pelien interaktiivisuuden ansiosta pelaajan on mahdollista määrittää tarinan lopetus, mikäli pelin käsikirjoitus sen sallii.

Vaihtoehtoisten lopetusten täytyy kuitenkin aina olla tarinansa puolesta perusteltuja, sillä niillä on suuri vaikutus pelin teemaan ja sanomaan. Loistavana esimerkkinä voidaan mainita Silent Hill 2 (Japani, 2001), jossa pelin vaihtoehtoiset lopetukset tarkastelevat pelin syyllisyydentunteeseen liittyvää tarinaa eri kulmista.

### 3.1.3 Lineaarisuus ja fragmentoitunut rakenne

Videopelit käyttävät lineaarisia ja ei-lineaarisia rakenteita siinä missä elokuvatkin. Peli-  
en interaktiivisuuden avulla tiettyjä lineaarisuuden sääntöjä voidaan kuitenkin rikkoa,  
jolloin lineaarisen rakenteen tarkka seuraaminen hämärtyy ja peliin muodostuu frag-  
mentoitunut rakenne. Tällaisesta rakenteesta voidaan käyttää esimerkkinä *Grand Theft  
Auto* -pelisarjaa, jossa pelaaja voi päätehtäviä lukuun ottamatta itse valita tehtäväjär-  
jestyksen.

#### 3.1.4 Aika ulottuvuutena

Siinä missä elokuvat etenevät ennalta määrätyn rytmien mukaan, peleissä juonen ete-  
neminen on riippuvainen pelaajasta, joka vuorovaikutteisuuksellaan käynnistää aina  
juonen seuraavan vaiheen. Pelaaja voi siis käytännössä jäädä tutkimaan tilaa ilman  
että kohtaus vaihtuu. Tämä mahdollistaa elokuvista eroavan kerronnan, jossa ympäris-  
tön avulla voidaan kertoa esimerkiksi tarinan ekspositiota. Tätä ajatusta mukaillen aika  
on elokuvakerronnassa kuin jana, peleissä taas ennemminkin tila.

#### 3.1.5 Samaistuminen

Aivan kuten elokuvissa, videopeleissä tarinaan samaistuminen on olennainen osa ko-  
kemusta. Sen lisäksi, että tunnistamme pelin henkilöahhossa samaistuttavia piirteitä,  
pystymme peleissä aktiivisesti vaikuttamaan hänen seikkailuunsa. Siinä missä elokuvis-  
sa katsoja tunnistaa hahmosta vain ne aspektit, jotka sopivat hänelle parhaiten (Peso-  
nen 2002, 12), pelaajan on esimerkiksi roolipelissä mahdollista kirjaimellisesti valita  
nuo aspektit.

Hän saattaa *Mass Effectin* (Kanada, 2007) tapaan toimia avaruusaluksen kapteenina,  
joka joutuu tekemään koko ihmiskuntaa koskettavia päätöksiä. Pelin kaikki erilaiset  
valinnat ovat valmiiksi käsikirjoitettuja, mutta niiden valitseminen jätetään pelaajan  
harteille. Pelkkä illuusio tarinan ohjailemisesta riittää tekemään valinnoista henkilökoh-  
taisia.

Tämänkaltaista suunnittelua voidaan viedä pidemmälle antamalla pelaajalle mahdolli-  
suus kustomoida pelihahmoaan, kuten esimerkiksi *Skyrimin* (USA, 2011) tapauksessa.

Siinä pelaaja voi kustomoida hahmostaan vaikka täysin itsensä näköisen. Tällöin hän voi toimia pelimaailmassa omana itsenään ja tehdä valintoja sen mukaisesti. Hän voi myös luoda hahmon, joka on täysi vastakohta hänestä itsestään. Mitä pelaaja valitsee, hän sitoutuu pelihahmoon henkilökohtaisella tasolla ja pelatessaan hän omaksuu luomansa hahmon roolin.

Vuorovaikuttaminen pelin sisäisen sääntömaailman kanssa muovaa lähes automaattisesti samaistumisen astetta, sillä pelaajan on mahdollista olla aktiivinen vaikuttaja. Ja vaikka suurimmassa osassa videopeleistä tämänkaltainen vaikuttaminen on vain tarkkaan luotua illuusiota, sen voimaa ei voi jättää huomiotta. Kun taitavasti kerrottu tarina nappaa pelaajan mukaansa, ei täydellisen interaktiivisuuden puutetta ehdi edes kaivata.

Vuorovaikutteisuuden lisäksi pelien tarjoama ”toisen elämän” illuusio tuovat oman lisänsä samaistumisprosessiin. Toisin kuin reaali maailmassa, videopeleissä pelaajan on mahdollista vaikuttaa häntä ympäröiviin tapahtumiin. Chatfield kirjoittaa kirjassaan Fun Inc. (2010, 82), että ”Pelimaailma on omalla tavallaan täynnä velvoitteita, tuomioita ja uskollisuutta – tämän vuoksi ihmiset pitävät siitä. Se, mitä he haluavat ei niinkään ole 'todellisiin' ystävyysuhteisiin tai maallisiin saavutuksiin liittyvien sitoumusten pakenevista tai välttelemistä, vaan mahdollisuus saada vastaavanlaisia tyydytyksen tunteita myös virtuaali maailmassa”.

Taitavasti toteutettu vuorovaikutus on juuri se tekijä, joka tekee peleistä niin henkilökohtaisia. Tarinoiden kokeminen päällimmäisenä toimijana ja ”palautteen saaminen” tekemistään valinnoista vahvistaa pelaajan illuusiota siitä, että hän voi itse vaikuttaa asioihin.

#### **4 Interaktiivisuuden tuottaman samaistumisen hyödyntäminen tarinankerronnassa**

Interaktiivisen kerronnan tuottaman samaistumisen hyödyntäminen pelien tarinankerronnassa avautuu parhaiten käytännön esimerkin avulla. Tätä varten olen kirjoittanut peliesittelyn videopelistä, jossa esitellään pelaajan samaistumista pelihahmoon, sekä pelimekaniikan hyödyntämistä tarinankerronnan välineenä. *Spec Ops: The Line* (Saksa,

2012), samaistuttaa pelaajaa valintojensa ja pelimekaniikkansa avulla, ja samalla ove-  
lasti pistää hänet miettimään suhtautumistaan videopeliväkivaltaan. Esittelyssä esitte-  
len pelin asetelman, juonen, pelimekaaniset ratkaisut sekä pelin mahdollistaman sy-  
vemmän samaistumisen tason. Juonen kirjoittamisessa on käytetty apuna pelistä ker-  
tovaa Wikipedia-sivua. Pelimekaanisten ratkaisujen hahmottamisessa hyödynnän Adam  
Rosenbergin vuonna 2012 julkaistua artikkelia *Spec Ops: The Line Post-Mortem – Fin-  
ding Deeper Truths Within the Narrative With Walt Williams*.

#### 4.1 Peliesittely: Spec Ops - The Line

*Spec Ops: The Line* on kolmannesta persoonasta kuvattu räiskintäpeli, joka perustuu  
Joseph Conradin vuonna 1902 kirjoittamaan *Pimeyden Sydän* -kirjaan. Samaan lähtee-  
seen perustuu myös Francis Ford Coppolan vuonna 1979 ohjaama *Ilmestyskirja*. *Nyt*.  
Alkuperäisessä teoksessa käsiteltiin siirtomaa-ajan Afrikan brutaalia sekasortoa, ja  
Coppolan versio vei tarinan Vietnamin sotaan. Lähi-itään sijoittuva peliversio kertoo  
oman ainutlaatuisen näkemyksensä sodasta ja väkivallasta ja siitä, mitä tarkoittaa olla  
sankari.

##### 4.1.1 Pelin asetelma

Puoli vuotta ennen pelin tapahtumia massiivinen hiekkamyrsky peittää Dubain alleen.  
Dubain poliitikot ja rikas eliitti vähättelevät tilannetta ja pakenevat vähin äänin jättäen  
kansalaiset yksin myrskyn armoille. Afganistanin komennukselta palaava, eversti John  
Konradin (heitto Joseph Conradiin) johtama pataljoona "Kirottu 33.", tarjoutuu autta-  
maan pelastustehtävissä. Konrad on ansioitunut komentaja, mutta kärsii traumanjälkei-  
sestä stressihäiriöstä. Yhdysvaltojen armeija ei kuitenkaan anna operaatiolle lupaa, ja  
Konrad ottaa ohjat omiin käsiinsä. Ennen myrskyn aiheuttamaa täydellistä viestikatkos-  
ta Konrad miehineen irtisanoutuu armeijasta ja lähtee hätää kärsivien kansalaisten  
avuksi.

Myrsky nielaisee Dubain, ja viimeisimmän viestin mukaan Konrad ja 33. pataljoona  
yrittävät johdattaa karavaanin ulos kaupungista. Karavaani ei kuitenkaan koskaan saa-  
vu määränpäähensä ja Yhdistyneet Arabiemiraatit julistavat hiekan peittämän Dubain

ei-kenenkään-maaksi. Kaikki liike Dubaihin kielletään, ja Konrad miehineen tuomitaan maanpetturuudesta.

Kaksi viikkoa ennen pelin alkua kaupungista kantautuu lyhyt viesti: "Tässä on eversti John Konrad, Yhdysvaltojen armeija. Yritys evakuoida Dubai päättyi surkeasti. Kuolleita: liikaa". Yhdysvallat päättää salassa lähettää kolmen hengen Delta Force -tiimin tutkimaan asiaa. Tiimin, johon kuuluu kapteeni Martin Walker, luutnantti Alphonse Adams ja ylikersantti John Lugo, on tarkoitus etsiä Konrad ja mahdolliset eloonjääneet.

#### 4.1.2 Pelin juoni

Peli alkaa kirjaimellisesti lennosta, keskeltä tapahtumia ja tarinaa, kun Walker, Adams ja Lugo lentävät helikopterilla puoliksi hautautuneessa Dubaissa. Heitä seuraa lauma vihollisjoukkojen helikoptereita, joita pelaajan ohjastama Walker ampuu alas. Äkillinen hiekkamyrsky estää takaa-ajon, ja pelaajan helikopteri putoaa hiekan täyttämille kaduille.

Tästä peli hyppää tarinan alkuun, jossa Walker, Adams ja Lugo ovat vasta saapumassa Dubain laitamille. Lähempänä kaupunkia kolmikko törmää aseistautuneisiin kapinallisiin, jotka ovat vanginneet joukon 33. pataljoonan sotilaita ja kuljettavat näitä päämajansa kuulusteltaviksi. Vastoin käskyjään ryhmä lähtee seuraamaan kapinallisia ja selvittämään, mitä kaupungissa oikein tapahtuu.

Matkan edetessä kolmikolle selviää, että epäonnistuneen evakuointirytyksen jälkeen Konrad miehineen palasi Dubaihin ja yrittäessään säilyttää kaupungin hallinnan he jouduit tekemään kapinoiville kansalaisille hirveitä asioita. Tästä johtuen osa 33. pataljoonan sotilaista kääntyi ailahtelevaa Konradia vastaan, muodostaen näin *Karkotettujen ryhmittymän*. Soppaa sekoittamaan ilmestyi vielä CIA, jonka agentit usuttivat kapinallisia tekemään hyökkäyksiä niin Konradin joukkoja kuin Karkotettujakin vastaan. Vaikka todisteet Konradin hyvyydestä ovat vahvasti tätä vastaan, Walker ei voi uskoa häntä täysin pahaksi. Konrad on palkittu veteraani, ja hän on vuosia sitten pelastanut Walkerin hengen.

Matka syvemmälle kaupunkiin on kuin matka pimeyden sydämeen. Konradin sotilaiden tekemät käsittämättömät rikokset ja CIA:n hämärät tarkoituksiperät saavat tiimin epäilemään kaikkia ja kaikkea. Jouduttuaan tulitaisteluun amerikkalaisten sotilaiden kanssa muu ryhmä alkaa kyseenalaistamaan Walkerin johtamiskykyä. Lugo ja Adamsin mielestä tiimin pitäisi poistua kaupungista ja ottaa yhteyttä komentokeskukseen. Walker ei kuitenkaan ole vielä valmis lähtemään, sillä hänen täytyy selvittää Konradin kohtalo ja pelastaa siviilit.

Ryhmä saapuu kaupungin keskustaan vievälle Portille, joka on 33. pataljoonan vartiointipaikka. Varmana sotilaiden vihamielisyydestä Walker päättää pommittaa Portin varastosta löytyneillä fosforikranaateilla. Lugo yrittää estää Walkeria, sillä tiimi on aikaisemmin nähnyt aseiden tuhovoiman Konradin kiduttamissa siviileissä. Walker ja Adams ovat kuitenkin yhtä mieltä siitä, että suora taistelu sotilaiden kanssa olisi itsemurha. Kun tappava tulimyrsky on ohi, tiimi huomaa kauhukseen, että 33. pataljoonan sotilaat olivat vain suojelemassa siviilejä mahdollisilta hyökkäyksiltä. 47 palavaa ruumista, joista suurin osa naisia ja lapsia, makaa nyt pitkin Porttia. Walker vannoo kostoa 33. pataljoonalle, väittäen olleensa pakotettu ampumaan kranaatit.

Ryhmä jatkaa matkaansa syvemmälle vihollislinjoihin ja löytää kannettavan radion. Konrad ottaa radion välityksellä yhteyttä tiimiin ja alkaa kyseenalaistamaan Walkerin tekoja. Lugo ja Adams ovat yhä enemmän huolestuneita Walkerista, joka ei enää olekaan niin varma Konradin syyttömyydestä.

Seuraavaksi ryhmä törmää CIA-agentti Riggsiin, joka johtaa hyökkäystä vesivarastoon. Kyseessä on Dubain viimeinen käyttökelpoinen vesi, jonka hallinta lamauttaisi 33. pataljoonan operaatiot täysin, ja toisi rauhan sodan runtelemaan kaupunkiin. Ryhmä suostuu auttamaan Riggsiä, ja he lähtevät kuljettamaan vettä pois vihollisalueelta. Kesken operaation Riggs kolaroi ja tuhoaa tahallaan vesirekat. Walker löytää hänet pahasti loukkaantuneena palavan romun seasta. Riggs kertoo, että CIA haluaa tappaa koko Dubain jäljellä olevan väestön, jotta kukaan ei saisi tietää 33. pataljoonan suorittamista hirmutöistä. Motiivina on CIA:n pelko mahdollisista vastaiskuista kohti Yhdysvaltoja. Nyt kun viimeinen vesivarasto on tuhottu, Dubai tulee todisteineen kuolemaan vedenpuutteeseen neljässä päivässä. Tässä vaiheessa pelaajalle tarjotaan mahdollisuus antaa armonlaukaus Riggsille, tai jättää hänet kitumaan romun keskelle.

Ryhmä löytää helikopterin ja lähtee kohti Dubain korkeinta tornia, Konradin oletettua piilopaikkaa. Pitkän ja epätodellisen matkan jäljet alkavat näkyä tiimissä, jonka varovainen tutkiminen on muuttunut väkivaltaiseksi, liipaisinherkäksi pelastusoperaatioksi. Helikopterimatka on sama kuin pelin alun prologissa, joka päättyy pakkolaskuun Dubain kaduille.

Konrad ilmestyy hallusinaationa pakkolaskusta toipuvalla Walkerille, haukkuen tätä tämän heikkoudesta ja epäonnistumisesta. Jatkuvat näyt piinaavat nyt Walkeria, ja hän lähtee Adamsin kanssa etsimään Lugoa. Kaksikko löytää hänet vihaisen väkijoukon keskeltä. Kansalaiset ovat vihaisia amerikkalaisten tuhottua heidän vesivarastonsa, ja he aikovat hirttää Lugon. Walker ja Adams keskeyttävät väkijoukon toimet, mutta eivät saa enää elvytettyä Lugoa. Pelaajan on mahdollista pelotella lähestyvä väkijoukko pois, tai hän voi halutessaan kostaa Lugon kuoleman ampumalla heidät. Välikohtauksen jälkeen kaksikko jatkaa matkaansa Konradin päämajaan, jossa sotilaat saartavat heidät. Walker haluaa antautua, jotta voisi tavata Konradin, mutta vihainen Adams haluaa taistella loppuun asti. Walker juoksee räiskettä karkuun ja kuulee kauempana Adamsin tuskaiset huudot.

Päästyään Konradin päämajaan jäljellä olevat 33. pataljoonan sotilaat nostavat Walkerille lippaa ja ohjaavat tämän ylimpään kerrokseen. Walker saa viimein kysymyksiinsä vastauksia, kun hän tapaa Konradin. Aluksi vaikuttaa siltä, että Walkerin pelot ovat osoittautuneet todeksi ja että selvästi sekainen eversti on kuin onkin teurastusten takana. Sitten hän löytää Konradin kauan sitten kuolleen ruumiin. Konrad onkin ollut vain Walkerin sortuvan mielen tuotos, jonka syyksi hän on voinut asettaa omia hirmutöitään. 33. Pataljoona on oikeasti yrittänyt suojella viattomia siviilejä, ja oikea eversti Konrad teki itsemurhan lähettämänsä viestin jälkeen. Kaikki Walkerin keskustelut hänen kanssaan ovat olleet hallusinaatioita, joita Lugo ja Adams eivät tietenkään ole nähneet tai kuulleet. Fosforikranaattihöykyksen jälkeen Konradista muodostui Walkerin moraalinen syntipukki, joka osittain esti Walkeria sekoamasta. Jos tiimi olisi vain noudattanut käskyjään, kaikki voisi olla paremmin. Kun Walker vihdoinkin tajuaa kaiken, hänen edessään seisova Konrad kohottaa aseensa tämän ohimolle ja alkaa laskemaan viiteen.

Pelissä on viisi mahdollista loppua, jotka riippuvat pelaajan tekemistä valinnoista.

1. Pelaaja antaa Konradin ampua Walkerin, tai odottaa niin kauan että Walker tajuaa oikeasti tähtäävänsä itseään ja tekee itsemurhan. Tässä lopussa hän kaatuu kuolleen Konradin ruumiin viereen ja kamera panoroi palavan Dubain ylle. Taustalla kuuluu Konradin lähettämä viesti. "Tässä on eversti John Konrad, Yhdysvaltojen armeija. Yritys evakuoida Dubai päättyi surkeasti. Kuolleita: liikaa".
2. Jos pelaaja päättää ampua Konradia, tämä kuolee ja kertoo että Walkerin on vielä mahdollista palata kotiin. Walker lähettää Konradin radion avulla viestin Dubain välittömästä evakuoinnista. Lopputekstien jälkeen pelaamista voi jatkaa epilogin muodossa, joka jakaa lopun vielä kolmeen erilliseen osaan:
  - a. Epilogissa Yhdysvaltojen armeijan jeepit löytävät Walkerin, joka istuu yksin aavikolla. Hänellä on yllään Konradin puku arvomitaleineen ja hän puhdistaa asettaan. Pelaajan on mahdollista aloittaa tulitaistelu, jonka voitettuaan hän ottaa sotilaiden radiolla yhteyttä komentokeskukseen ja toivottaa heidät tervetulleeksi Dubaihin. Walker lähtee takaisin kaupungin raunioihin ja kamera pannaan laajaan yleiskuvaan kaupungista.
  - b. Mikäli Walker kuolee taistellessaan sotilaita vastaan, seuraa loppu jossa hän makaa verilammikossa. Walker muistelee käymäänsä keskustelua oikean Konradin kanssa, toisessa sodassa kauan ennen Dubaita. Siellä Walker kysyi Konradilta kotiinpaluusta, johon Konrad vastasi: "Emme voi palata kotiin. Meidänlaisille miehille on olemassa viiva, joka meidän täytyy ylittää. Jos olemme onnekkaita, teemme mitä täytyy ja kuolemme".
  - c. Jos pelaaja päättää antautua sotilaille, Walker pudottaa aseensa ja nousee jeeppiin. Sotilaat ovat ajaneet kaupungin läpi etsiessään Walkeria ja nähneet siellä tehtyjä hirmutöitä joukkoteurastuksista fosforikranaatteihin. Yksi sotilaista kysyy Walkerilta, että miten tämän oli mahdollista selvitä. Walker vastaa: "Kuka sanoi, että selvisin?". Mikäli Walker kuolee taistellessaan sotilaita vastaan, seuraa loppu, jossa hän makaa verilammikossa. Walker muistelee käymäänsä keskustelua oikean Konradin



kanssa, toisessa sodassa kauan ennen Dubaita. Siellä Walker kysyi Konradilta kotiinpaluusta, johon Konrad vastasi: ”Emme voi palata kotiin. Meidänlaisille miehille on olemassa viiva, joka meidän täytyy ylittää. Jos olemme onnekkaita, teemme mitä täytyy ja kuolemme”.

#### 4.1.3 Pelimekaniikan hyödyntäminen kerronnassa

Varsinainen pelaaminen muistuttaa kovasti perinteisiä räiskintäpelejä, eikä pelattavuus pääse oikeastaan missään vaiheessa nousemaan kiehtovan tarinan tasolle. Pelaaja ohjaa Walkeria kolmannessa persoonassa, joka tarkoittaa, että pelihahmo on koko ajan näkyvässä ruudulla. Walkerin tiimikavereille, Lugolle ja Adamsille, on mahdollista antaa komentoja yksinkertaisen käyttöliittymän avulla. Tiimi etenee kohteesta toiseen räiskien kaikkea vastaantulevaa ja narratiivia kuljetetaan välivideoiden ja dialogin avulla.

Pelin saama vastaanotto on ollut erittäin ristiriitainen. Peliä on haukuttu geneeriseksi tusinaräiskinnäksi, eikä sen tarinan tarkoitusta ole aina ymmärretty. Pelin käsikirjoittaja Walt Williams sanoo Jordan Garlandin kirjoittamassa artikkelissa *Aftermath: crossing The Line with Walt Williams* (2012), geneerisyyden olevan erittäin tarkoituksenmukaista. Käyttämällä räiskintäpelien kliseitä yhdessä sodan armottomuutta realistisesti kuvaavan kuvaston kanssa saadaan luotua kontrasti, joka toivottavasti saa pelaajan miettimään oikean sodan ja pelien yleisesti esittämän asepornofantasian eroja. Tietenkin asian voi tulkita miten haluaa, sillä saattaahan olla, että kehittäjä vain yrittää epätoivoisesti puolustella huonosti tehtyä peliä. Omasta mielestäni pelissä on kuitenkin niin paljon viittauksia ja heittoja tähän aiheeseen, ettei sitä voida pitää pelkkänä huonona pelinä. Pelikriitikko Brendan Keogh on jopa kirjoittanut pelistä 160-sivuisen analyysin nimeltään *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line* (2013), jossa hän käsittelee pelin keskeisiä teemoja peliväkivallasta ja sen esittämisestä videopeleissä. Kirja tutkii myös Yhdysvaltojen ulkopoliittikkaa ja miettii sen armeijan ”puuttumista” erilaisiin konflikteihin.

Spec Ops: The Line eroaa pelien leikkisästä alkuperästä siinä, ettei sen pelaamisen kuulu olla hauskaa. Suurimpana tekijänä tässä toimii se, että monet pelin raakuuksista ovat lähtöisin suoraan pelaajan omista kätösistä. Tällaisista raakuuksista paras esimerkki on pelin fosfori-isku. Käsikirjoittaja Walt Williams perustelee fosforikranaattien

käyttöä puhtaasti emotionaalisenä tehokeinona, sillä sen on tarkoitus suututtaa pelaajat. Pelin yksi mahdollinen lopetus on, että pelaaja yksinkertaisesti laskee ohjaimen alas ja lopettaa pelin pelaamisen. (Garland, 2012.)

Williams kertoo *Pimeyden Sydämen* käsittelevän norsunluukauppaa ja sitä, miten britit kohtelivat alueen paikallisia. *Ilmestyskirja. Nyt* käsittelee samaa teemaa Vietnamin sodassa. Williamsin mukaan molemmat teokset kertoivat oman kannanottonsa silloisesta ajasta ja tapahtumista. *Spec Ops: The Line* kanssa he yrittivät saada pelaajan tutki-  
maan itseään ja kyseenalaistamaan mieltymyksensä väkivaltaviihteeseen. (Rosenberg, 2012.)

Peli ohjailee pelaajaa alusta asti väärille poluille, ja viimeistään lopputekstien rullatessa pelaaja tajuaa tullessa huijatuksi. Walker ei ole sankari, joksi pelaaja häntä luuli. Eikä pelaaja ole sankari, jonka roolin hän automaattisesti omaksui alkaessaan pelaamaan geneeristä räiskintäpeliä. Pelin loppuvaiheessa jopa latausruutuihin ilmestyy provosoivia tekstejä: "Tunnetko olevasi sankari?". (Rosenberg, 2012.)

Tämänkaltaisella pelaajan suututtamisella yritetään saavuttaa pelaajassa sama vihan tunne, joka ympäröi Walkeria hänen matkallaan pimeyden sydämeen. Williams kertoo pelaajan kokeman vihan olevan avainasemassa siinä emotionaalisisessa matkassa, jonka pelaaja kokee Walkerin kanssa. Williamsin mukaan sanat eivät ole pelikäsikirjoittamisessa niin tärkeitä kuin emotionaaliset kaaret, joissa pelaaja oikeasti tuntee ympärillään tapahtuvat asiat. Tällä tavoin pelihahmon tunteet heijastavat myös pelaajan tunteita. Jos pelaaja ei halua ylittää tätä viivaa, johon pelin nimikin viittaa, niin yhtenä vaihtoehtona on yksinkertaisesti lopettaa pelin pelaaminen. (Rosenberg, 2012.)

#### 4.1.4 Pelihahmoon samaistuminen

*Spec Ops: The Line*ssa on kaikki hyvän tarinan tunnusmerkit. Siinä on kuitenkin vielä jotain, mikä tekee siitä erinomaisen ja aiheeltaan melkein päin vastoin. Se jättää pelaajan pohtimaan valintojaan ja unohtumatonta matkaa Walkerin kanssa. Se on peli, jossa pelaajan kokema sankarin matka kulminoituu kysymykseen pelaajan omasta mieltymyksestä väkivaltapelejä kohtaan. Ja mikäli pelaaja kokee tarinan kuten sen käsikirjoittajat ovat halunneet, hän alkaa pohtimaan videopeliväkivaltaa ja sen seurauksia

syvällisemmin. Itsetarkastelun lisäksi pelaaja pääsee pohtimaan sopivaa rangaistusta Walkerille ja itselleen. Rangaistus on täysin pelaajan omasta tulkinnasta kiinni. Onko pelaajan moraalit puhtas, vai onko hänet huijattu tekemään hirvittäviä aivan kuten Walker koki tullessaan huijatuksi?

On erittäin riskaabelia pelata pelaajan tunteilla näinkin kilpailussa peligenressä. Se, että järjestelmällisesti yritetään saada pelaaja suuttumaan, on kuitenkin erinomainen tehokeino. Suuttuminen ja viha rinnastuvat suoraan väkivaltaan, josta koko pelissä on kyse. Genren kliseiden käyttäminen saa pelaajan tarkastelemaan uudestaan pelaamiinsa pelejä, joka osaltaan laukaisee tunteita. Tämänkaltaiset vuorovaikutteisuuden nojaavat tehokeinot ovat näin laajassa mittakaavassa mahdollisia vain videopeleissä.

## 5 Pelimekaniikan hyödyntäminen tarinankerronnassa

Myös pelimekaniikan hyödyntäminen tarinankerronnassa avautuu parhaiten esimerkin avulla. Tätä varten olen kirjoittanut peliesittelyn *Brothers: A Tale of Two Sonsista* (Ruotsi, 2013), jossa pelimekaniikkaa käytetään tarinankerronnan välineenä.

### 5.1 Pelin juoni

Tarina kertoo perheestä, jonka isä sairastuu vakavasti. Isän pelastaminen jää perheen kahden pojan harteille, sillä perheen äiti on menehtynyt traagisesti veneonnettomuudessa. Pienempi veli oli avuttomana todistamassa äitinsä hukkumista, eikä tästä syystä uskalla mennä veden lähelle. Kylän lääkäri neuvoo poikia etsimään Elämän Puun, jonka erittämä nektari on ainoa keino isän pelastukseen. Ja näin sankarikaksikkomme aloittaa matkansa kohti tuntematonta.

Poikien seikkailu vie heidät läpi kylien ja vuorien, joissa he kohtaavat monenlaisia vastoinkäymisiä. Pojat löytävät toisistaan rohkeuden selvittää ne ja päätyvät matkansa aikana auttamaan myös muita apua tarvitsevia. Tämä avuliaisuus koituu myöhemmin poikien kohtaloksi, kun heidän pelastamansa tyttö paljastuu ilkeäksi hämähäkiksi. Pojat taistelevat voitokkaasti hämähäkkiä vastaan, mutta viimeisillä voimillaan tämä iskee isoveljeä myrkkypiikillä.

Veljekset löytävät Elämän Puun ja pikkuveli lähtee hakemaan sen vettä. Tullessaan takaisin hän löytää veljensä kuolleena ja yrittää elvyttää tämän puun vedellä. Isoveli ei kuitenkaan enää herää. Surun murtama pikkuveli hautaa veljensä ja lähtee kotiin.

Suuri vedenpaisumus keskeyttää vettä pelkäävän pikkuveljen kotimatkan. Hän löytää itsestään rohkeuden, ylittää veden ja vie lääkkeen isälleen. Kun isä on parantunut, he menevät käymään äidin ja isoveljen haudalla. Isä on surun murtama ja pikkuveli lohduttaa häntä.

## 5.2 Pelimekaniikan hyödyntäminen tarinankerronnassa

Videopelit kertovat usein tarinansa välivideoiden ja dialogin avulla. Brothers rikkoo tätä kaavaa, sillä se kertoo tarinan tärkeimmät kohdat pelattavuuden avulla. Tällainen lähestymistapa tekee pelistä henkilökohtaisemman ja tuo pelaajan lähemmäksi tarinaa. Pelaajan emotionaalinen sitoutuminen kumpuaa näin suoraan pelattavuudesta.

Pelin ohjattavuudesta tekee erikoisen moninpelin ja yksinpelin sekoitus, sillä Brother-issa molempia veljiä ohjataan samanaikaisesti samalla ohjaimella. Toinen ohjaussauva ohjaa isoveljeä, toinen pikkuveljeä. Peli saattaa kuulostaa kaksinpeliltä, mutta sen tarina ei voisi toimia missään muussa muodossa kuin yksinpelissä. Tämänkaltaisen suunnitteluratkaisun avulla pelaaja kiintyy molempaan veljeen, koska edetäkseen pelissä hänen täytyy käyttää kumpaakin veljeä. Näin pelaajasta itsestään muodostuu side pelihahmojen välille. (Despain, 2013.)

Kontrollit kokevat tietenkin radikaalin muutoksen, kun isovelji kuolee. Toinen puoli ohjaimesta muuttuu käyttökelttomaksi. Surullisen kohtauksen tunnelataus korostuu entisestään ohjausmekaniikan muutoksen myötä. Veljien välinen side on kadonnut ja pelaaja tuntee sen kirjaimellisesti. Veli pysyy kuolleena, vaikka pelaaja kuinka painelisi ohjaimen vasenta puolta. Pelaajan tuntema tyhjyys kuvastaa isoveljeään surevaa pikkuveljeä. Myös hän on menettänyt jotain tärkeää. (Despain, 2013.)

Pelin ohjausmallin symboliikka on mietitty äärimilleen. Se on yksinkertainen, mutta todella toimiva. Se hyödyntää pelaajan tottumuksia pelien yleisestä ohjattavuudesta ja

kääntää ne kerronnan välineeksi. Pelaaja ohjaa nuorempaa veljeä ohjaimen oikeanpuoleisella ohjaussauvalla. Yleensä peleissä kyseinen sauva on varattu kameran ohjaamiselle, mikäli sitä käytetään ollenkaan. Pelaajasta saattaa tuntua jopa väärältä ohjailta pikkuveljeä oikealla tikulla, ja tätä tunnetta korostaa entisestään vasemman puolen käyttökelvottomuus. (Despain, 2013.)

Pelin viimeiset pulmat ovat periaatteessa toisintoa aikaisemmista pulmista. Se pakottaa pelaajan muistelemaan niiden ratkaisuja, aikaa kun isovelji oli vielä elossa. Pulmat ovat myös nerokkaasti valittu niin, että ne korostaisivat pikkuveljen heikkouksia. Yhdessä pelin viimeisistä pulmista pikkuveljen on ylitettävä tulvaveden täyttämä laakso. Koti siintää jo horisontissa, mutta äidin traagisen kuoleman takia hän ei uskalla uida. Pelaaja ohjastaa pelihahmon veteen ja peli pysähtyy. Etenemistä ei voi jatkaa, ennen kuin pelaaja tajuaa kokeilla toista ohjaussauvaa. Peli reagoi käyttökeltvottomaan ohjaussauvaan ja pelaaja pääsee jatkamaan matkaansa. Tarinallisesti tämä kuvastaa sitä, kuinka isoveljen rohkeus on siirtynyt pikkuveljeen. Kohtaus hyödyntää pelattavuutta esimerkillisesti, eikä tämänkaltaista kerrontaa ole mahdollista toteuttaa missään muussa formaatissa. (Despain, 2013.)

## **6 Loppupäätelmä**

Elokuvakerronta on katsojan kannalta kaksiulotteista. Katsoja voi reagoida näkemiinsä tapahtumiin, tarinaan ja samaistua henkilöhaahmoon, mutta nämä reaktiot ja emootiot eivät vaikuta millään tavalla tarinan kulkuun. Pelikerronta taas on kolmiulotteista: pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin todellisuuteen, ainakin tietyn reunaehdoin. Juuri tästä syystä tiettyjen tarinoiden kertominen pelikerronnan avulla on parempi vaihtoehto kuin tyytyminen toiminnallisesti yksiulotteisempaan elokuvakerrontaan. Siinä missä elokuvakerronta on taso, pelikerronta on tila.

Kuten peliesimerkit osoittavat, pelien interaktiivisuuden, valinnan illuusion ja pelaajan immersion kautta samaistumisen taso on mahdollista nostaa videopeleissä korkeammalle kuin missään muussa formaatissa. Joissakin tapauksissa pelaaja saattaa kyseenalaistaa jopa oman moraalinsa tai suhtautumisensa pelin käsittelemään aiheeseen. Tämä on tietenkin mahdollista myös elokuvissa ja kirjoissa, mutta peleissä kokijasta

saadaan interaktiivisuuden avulla tehtyä aktiivinen toimija, jolloin kerronta nousee henkilökohtaiselle tasolle.

Valitettavasti vuorovaikutteisuuden todellinen hyödyntäminen pelien tarinankerronnassa on vielä suhteellisen harvinaista. Esimerkkejä toki löytyy, mutta peleihin ja niiden tarinankerrontaan ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota. Tekniikkaan ja tekniseen toteutukseen orientoitunut pelinkehittäjä saattaa vähätellä tarinan arvoa, ja tarinankerrontaan erikoistunut ammattilainen saattaa kuitata pelit pelkkinä lasten leikkikaluna. Tämän opinnäytetyön tarkoitus on toimia kehitysehdotuksena heille molemmille. Videopelit etsivät jatkuvasti uusia innovaatioita, ja uskon vahvasti seuraavan suuren kehitysaskeleen painottuvan juuri tarinankerrontaan. Peleissä on mahdollista kertoa huikeita tarinoita ennennäkemättömällä tavalla. Tämän osoittavat niin teoriaosuudessa peliesimerkkien avulla esitetyt päätelmäni kuin teososana toimiva peliadaptatio elokuvasta *Hurt Locker*.

Kaikkia tarinoita ei tietenkään voi kertoa paremmin videopelimuodossa. Mielenkiintoista ja hauskaa pelimekaniikkaa ei välillä saada tai osata yhdistää luontevasti aiheeseen sopivaan tarinaan. Eikä sen aina ole tarkoituskaan. Mutta olipa pelin tarkoitus leikkiä tai haastaa, tarinan kaari on silti olemassa. Ja se on parhaimmillaan koettuna vuorovaikutuksen ja valinnan illuusion avulla.

Kuten Tom Chatfield toteaa (2010, 108), ”Videopelit ovat täysin digitaalisia ja massa-tuotettuja kohteita. Silti niitä ei voi kuluttaa passiivisesti. Pelin kuluttaminen on itsessään sen kokemista hetkestä toiseen, vähittäinen kohtaaminen tilan ja ajatusrakennelman kanssa”. Videopelit ovat tarkoitettu pelattaviksi, mutta siitä lähtien kun Donkey Kong esitteli pelaajille tarinan jossa on alku, keskikohta ja loppu, ovat pelien tarinat ja niiden potentiaali nousseet yhä tärkeämmiksi. Samalla kun tekniikka on kehittynyt, ovat myös koko peliala ja sen kehittäjät tulleet nopeasti perässä. Ja mikä tärkeintä, myös pelaajat ovat kasvaneet ja alkaneet vaatia peleiltä enemmän.

## Lähteet

Chatfield, Tom 2010. Fun Inc. Why games are the twenty-first century's most serious business. Iso-Britannia: Virgin Books

Despain, 2013. A Look at Brothers: A Tale of Two Sons. <http://finalbossblues.com/a-look-at-brothers-a-tale-of-two-sons/>. (5.3.2014)

Garland, Jordan 2012. Aftermath: crossing The Line with Walt Williams. <http://gamingbolt.com/aftermath-crossing-the-line-with-walt-williams>. (5.3.2014)

Heinonen, Kivimäki, Korhonen, Korhonen, Reitala & Aristoteles 2012. Aristoteleen Runousoppi: Opas aloittelijoille ja edistyneille. Helsinki: Teos

McMahan, Alison 2003. Immersion, Engagement, and Presence. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (toim.): The Video Game, Theory Reader. New York, NY, US: Routledge, Taylor & Francis Group, s. 77-78

Pesonen, Pekko 2002. Toisen housuissa. Pro gradu. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu

Rosenberg, Adam 2012. Spec Ops: The Line Post-Mortem - Finding Deeper Truths Within the Narrative With Walt Williams. <http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/726042/spec-ops-the-line-post-mortem-finding-deeper-truths-within-the-narrative-with-walt-williams/>. (5.3.2014)

Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2008. Elokuvan runousoppia. Toinen painos. Helsinki: Like

Wikipedia. Spec Ops: The Line. [http://en.wikipedia.org/wiki/Spec\\_Ops:\\_The\\_Line](http://en.wikipedia.org/wiki/Spec_Ops:_The_Line) (5.3.2014)

Brothers: A Tale of Two Sons. 2013. Ruotsi: Starbreeze Studios

Grand Theft Auto 1-5. 1997-2015. Skotlanti: Rockstar North

Mass Effect 1-3. 2007-2015. Kanada: BioWare

Minecraft. 2011. Ruotsi: Mojang

Silent Hill 2. 2001. Japani: Konami Computer Entertainment Tokyo

Skyrim. 2011. USA: Bethesda Game Studios

Spec Ops: The Line. 2012. Saksa: Yager Development

Tetris. 1984. Venäjä: Alexey Pajitnov

This War of Mine. 2014. Puola: 11 bit studios

**Liitteen otsikko**

Liitteen

sisältö



