

**This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

Author(s): Kari, Vesa-Matti

Title: Seikkailupelien synty, kuolema ja ylösousemus

Year: 2016

Version:

Please cite the original version:

Kari, V.-M. (2016). Seikkailupelien synty, kuolema ja ylösousemus. Agricolan kirja-arvostelut, 9.3.2016. <http://agricola.utu.fi/julkaisut/kirja-arvostelut/index.php?id=3909>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Seikkailupelien synty, kuolema ja ylösnousemus

9.3.2016 Vesa-Matti Kari <vesa-matti.t.kari@jyu.fi> FM, tohtorikoulutettava, Jyväskylän yliopisto

Kuorikoski, Juho: *Suuret seikkailupelit: tietokonepelien klassikot.* Minerva Kustannus Oy, 2015. 296 sivua. ISBN 978-952-312-179-9.



Juho Kuorikosken teos on kattava yleisesitys tietokoneilla pelattavien seikkailupelien historiasta 1970-luvulta näihin päiviin saakka. Pääosin pelien suunnittelijoiden haastatteluihin perustuva kirja on myös kertomus tietokoneiden kehityksestä sekä sen vaikutuksista pelien sisältöön.

Seikkailupelit vaikuttavat suurelle osalle nykypäivän pelaajista melko marginaalisilta. Kyseinen pelien lajityyppi oli kuitenkin 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin saakka tietokonepelien lajikirjon kiistaton valti. Vuosituhannen vaihteessa seikkailupelit kokivat nopean romahduksen ja monet julistivat koko genren kuolleeksi. Viime vuosina seikkailupelit ovat kuitenkin tehneet paluun joko vanhojen klassikoiden jalanjälkiä seuraamalla tai interaktiivisen elokuvan suuntaan siirtymällä. **Juho Kuorikosken** joukkorahoituksen voimin syntynyt teos kattaa yksityiskohtaisesti seikkailupelien värikkään historian.

Kuorikoski on jakanut teoksen ajallisesti seikkailupelien kehityksen mukaisesti. Puhtaista tekstipeleistä alkaneet seikkailupelit muuttuivat graafisiksi 1970- ja 1980-lukujen vaihteessa. Ensi vuosien yksinkertaiset neliväriset ja vähäpikseliset grafiikat vaihtuivat värien ja pikselien lisääntymisen myötä oikeiden näyttelijöiden esittämän liikkuvan videokuvan kautta 3D-grafiikkaan. Kehitys oli läheisessä yhteydessä tekniikan kehittymiseen. Muun muassa tietokoneiden lisääntyvät tehot sekä CD-levyt mahdollistivat entistä näyttävämmät pelikokemukset. 1990-luvulla alkoi kuitenkin seikkailupelien taantuma. Varsinkin 1990-luvulla seikkailupelien budjetit olivat muihin lajityyppeihin verrattuna huikeat. Pelien ihailijakunta pysyi melko vakiona, joten sijoitukset olivat riskialttiita. Samoihin aikoihin toimintapelit, etenkin ammuskelupelit, veivät pelaajien mielenkiinnon ja tuottivat rahallisesti huomattavasti seikkailupelejä enemmän.

Seikkailupelien paluu

Vuosien ajan seikkailupelejä ilmestyi vain harvakseltaan. Uusi paluu tapahtui 2010-luvun tienoolla, kun joukkorahoitus mahdollisti seikkailupelien julkaisemisen ilman niihin vähättelevästi suhtautuvia julkaisijoita. Pelit tuotiin markkinoille jaksoihin jaoteltuina useiden kuukausien välein, jolloin pelaajat saattoivat palautteellaan vaikuttaa tulevien osien sisältöön.

Sisällöllisesti nykypäivän seikkailupelit jakautuvat siten, että osa niistä seuraa 1990-luvun kulta-ajan klassikoita ja osa on sisällöllisesti muuttunut interaktiivisen elokuvan tai toimintapelien suuntaan. Kuorikosken kirjassa herätellään ajatusta seikkailupelien ja elokuvien fuusiosta, jossa tehokkaat tietokoneet rakentaisivat tarinaa koko ajan sen sijaan, että peli seuraisi tekijöiden käsikirjoitusta.

Kuorikoski on valinnut lähteikseen pääasiassa pelien suunnittelijoiden sekä peliyhtiöiden jäsenten haastatteluja. Otanta on onnistunut ja eri pelien parissa työskennelleiden ääni pääsee teoksessa hyvin kuuluviin. Varsinaisia puutteita teoksesta voisi löytää useita, mikäli oma maku siitä mitkä seikkailupelit ovat klassikoita ja mitkä eivät, poikkeaa Kuorikosken näkemyksestä. Kuorikoski toteaaakin esipuheessa tämän olevan jossakin määrin makuasia. Sen sijaan pelit, jotka edustivat teknologista murrosta, pitävät hyvin paikkansa teoksessa. Olisi vaikeaa perustella, miksi esimerkiksi uutta hiiriohjausta soveltanut ja siten genreä edustanut peli olisi jätetty pois pelkästään kirjoittajan mielipiteiden vuoksi. Sen sijaan toinen kirjoittaja olisi mahdollisesti maininnut muita esimerkkejä tiettyä kehitysvaihetta edustavista peleistä.



Kuva: *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* pelin aloitusnäky vuodelta 1987.

Muutamia virheitä on silti jäänyt teokseen. Joidenkin pelien tietojen yhteyteen on jäänyt asiavirheitä, jotka koskevat erityisesti pelien tarinaa sekä käyttöliittymää. Näin on erityisesti Sierran *Leisure Suit Larry 3:n* sekä *King's Quest 5:n* kohdalla. Ensimmäisessä pelin sankarin kiinnostuksen kohteina on viisi eikä kolme naista, kuten kirjassa väitetään. *King's Quest 5:ssä* neljään symboliin (mene, ota, katso, puhu) perustuva hiiriohjaus toimii Kuorikosken mukaan valitsemalla oikea toiminto ruudun ylä laidasta. Näin asia onkin, mutta vaihtoehtoisesti toiminnon voi valita oikeaa hiirennappia painamalla. Kuorikoski ei kyseisten pelien kohdalla mainitse, onko hän itse pelejä pelannut, kuten hän tekee eräiden muiden pelien kohdalla. Virheet johtuvat ilmeisesti joko virheellisistä lähdetiedoista, vääristä muistikuvista tai *Leisure Suit Larryn* kohdalla pelin läpäisemisestä oikoteitse, jolloin osa tarinaa jää kokematta.

Teoksen humoristinen sävy muistuttaa *Pelit*-lehden arvosteluja, mikä on tietysti ymmärrettävää koska kirjoittaja työskentelee kyseisessä lehdessä. Rungas kuvavalikoima tuo lukijan ulottuville pelien graafisen ilmeen eri vuosilta ja samalla havainnollistaa peligrafiikan kehityksen yhdessä tietokoneiden tehon kasvun kanssa.