

Jussi Perttola

Narratiivisten videopelien kehittyminen

Tietotekniikan
(Ohjelmistotekniikka)
pro gradu -tutkielma
25. toukokuuta 2012

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikan laitos

Jyväskylä

Tekijä: Jussi Perttola

Yhteystiedot: jussi.perttola@jyu.fi

Työn nimi: Narratiivisten videopelien kehittyminen

Title in English: The Evolution of Narrative Video Games

Työ: Tietotekniikan (Ohjelmistotekniikka) pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 162

Tiivistelmä: Tässä tutkielmassa analysoidaan narratiivisten videopelien kehittymistä ja sitä, miten samanaikainen teknologian kehittyminen on siihen vaikuttanut. Tutkimus on luonteeltaan kvalitatiivinen ja se pyrkii kuvaamaan mahdollisimman laajasti sitä, mikä on muuttunut pelien narratiivisessa sisällössä, immersiossa ja henkilöhahmoissa.

Tutkielmassa keskitytään käsittelemään kolmea narratiivista pelisarjaa: *Fallout-tia*, *Final Fantasy* ja *Metal Gearia*. Pelisarjojen muutoksia ja niiden syitä tarkastellaan muun muassa moniulotteisen typologian ja erilaisten narratiivien avaamiseen käytettyjen termien ja teorioiden avulla.

Analyysi osoitti, että narratiiviset pelit ovat muuttuneet teknologian kehittyessä entistä immersioisemmiksi ja että pelien tarinankerronta on muuttunut tavoitteellisemmaksi ja niiden narratiiviset keinot monipuolistuneet. Teknologinen kehitys mahdollistaa myös entistä syvällisempien henkilöhahmojen esittämisen. Peleistä on lisäksi tullut helpommin lähestyttävää, koska ne on suunnattu aiempaa suuremmalle kohdeyleisölle.

English abstract: The purpose of this study is to analyze the evolution of narrative video games and how the technology enabling them has affected their development. A qualitative method was chosen to give as multifaceted view of these games as possible: the study touches on narrative content, immersion as well as characters.

This study focuses on three game series with heavy narrative content: *Fallout*, *Final Fantasy* and *Metal Gear*. A multi-dimensional typology of games and terminology used for diverse narrative analysis are applied to each of them respectively.

The analysis shows that ever-changing technology has made narrative games more immersive and pushed the storytelling of the games to a new and more target-oriented direction. Current technology has opened new possibilities for more realistic characterization as well. Furthermore, the games of this type have been made more approachable due to the widening of plausible target audiences.

Avainsanat: *Fallout*, *Final Fantasy*, henkilöhahmo, immersio, *Metal Gear*, minähahmo, narratiivisuus, pelaaja, tarina, videopelit

Keywords: avatar, character, *Fallout*, *Final Fantasy*, immersion, *Metal Gear*, narrativity, player, story, video games

Esipuhe

Minä pidin ensimmäisenä ja tärkeimpänä graduaiheen valintakriteerinä sitä, että valitun aiheen oli jaksettava kiinnostaa koko pitkän prosessin ajan. Tästä syystä päätin jo varhaisessa vaiheessa tutkia videopelejä. Olen nimittäin erittäin ollut kiinnostunut peleistä, pelaamisesta ja pelisuunnittelusta jo pikkupohjasta asti, eikä kiinnostus ole laantunut vielä tähänkään päivään mennessä.

Aiheen tarkka rajaaminen tuotti minulle runsaasti päänvaivaa ja jouduinkin karsimaan sisältöä vielä kirjoitusprosessin loppumetreillä. Minulla oli niin valtavasti ajatuksia, että arvoisat ohjaajani tutkijatohtori Janne Kujala ja tohtorikoulutettava Antti-Jussi Lakanen saivat vuorotellen muistuttaa minua aiheen rajaamisen tärkeydestä. Näistä ohjeista huolimatta lopullisesta tutkielmastani tuli varsin mittava kokonaisuus.

Tutkielmassa laajemmin käsittelemäni *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -pelisarjat ovat kaikki tehneet minuun lähtemättömän vaikutuksen, mikä teki niiden tutkimisesta erityisen mieluisaa. Se, että valitsin juuri nämä pelisarjat, teki tutkimuksesta minulle myös paljon henkilökohtaisemman. Erityisesti *Metal Gear* -sarjan peleihin olen muodostanut vuosien saatossa erittäin lujan tunnesiteen.

Ohjaajieni lisäksi haluan kiittää ystävääni Jussia, jonka kanssa kävimme lukuisia keskusteluja työstäni, ja joka jaksoi kuunnella toistuvaa avautumistani. Haluan kiittää myös luottomiestäni Akua korvaamattomasta avusta \LaTeX in erikoismuotoilujen käytössä.

Erityisesti haluan kiittää kihlattuani Essiä hänen äärettömästä kärsivällisyydestään, tuoreista ideoistaan ja asiantuntevasta konsultoinnistaan. Ilman sinua, rakkaani, sekä minä että tutkielmani olisimme vajaita.♥

Sisältö

1	Johdanto	1
1.1	Miksi narratiivisten videopelien kehittymistä kannattaa tutkia? . . .	1
1.2	Tutkimuskysymys ja -menetelmät	3
1.3	Tutkielman rakenne	6
2	Pelit ja pelaajat, ennen ja nyt	8
2.1	Videopelien historia lyhyesti	9
2.2	Pelien luokittelua	11
2.2.1	Peligenret	11
2.2.2	Moniulotteinen typologia	13
2.3	Pelaajien luokittelua	16
2.4	Casual-pelaaminen — uhka veteraanipelaajille?	20
2.5	Casualista hardcoreen	23
3	Teknologia ja videopelit	26
3.1	Teknologian kehityksen vaikutukset peliteollisuuteen	26
3.2	Internet-aika	30
3.3	HD-ajan uudet vaatimukset	31
4	Narratiiviset videopelit	33
4.1	Narratiivien peruselementtejä	33
4.2	Narratiivisuus ja sen ilmeneminen videopeleissä	34
4.3	Pelihahmo narratiivisena elementtinä	39
5	Immersiiviset videopelit	42
5.1	Immersion muodostuminen ja vaikutukset	42
5.2	Immersion särkyminen	51
5.3	Pelaaja, hahmo ja avatar	56
6	Merkittäviä narratiivisia pelisarjoja	60
6.1	Fallout-sarja	60
6.1.1	Uusi vanha maailma	61
6.1.2	Elämää ydinsodan jälkeen	63

6.2	Final Fantasy -sarja	65
6.2.1	Viimeiset fantasiat	66
6.2.2	Teknologian aallonharjalla	68
6.3	Metal Gear -sarja	70
6.3.1	Sotaa rauhasta	71
6.3.2	Tarina kolmesta käärmeestä	72
7	Pelisarjojen analysointi	90
7.1	Fallout-sarja	90
7.1.1	Postapokalyptista pelitypologiaa	91
7.1.2	Hahmoanalyysi: You're S.P.E.C.I.A.L.!	93
7.1.3	Falloutin evoluutio: War Never Changes	99
7.2	Final Fantasy -sarja	102
7.2.1	Japanilaisen roolipelin typologiaa	103
7.2.2	Hahmoanalyysi: Those Chosen by the Planet	105
7.2.3	Final Fantasyn evoluutio: Limit Break	110
7.3	Metal Gear -sarja	112
7.3.1	Hiiviskelypelien typologiaa	112
7.3.2	Hahmoanalyysi: Les Enfants Terribles	114
7.3.3	Pelisarjan teemat: Militaires Sans Frontières	120
7.3.4	Metal Gearin evoluutio: War Has Changed	126
7.4	Fallout, Final Fantasy ja Metal Gear -sarjojen kehittyminen	128
8	Videopelit muutosten kourissa	133
8.1	Pelimekaniikka ja pelattavuus 2010-luvulla	133
8.2	Videopelien uudet vaatteet	136
8.3	Pelaamisen uusi aikakausi	138
8.4	2000-luvun narratiiviset pelisarjat	140
8.5	Ajan kultaamat muistot	143
9	Yhteenveto	145
	Videopeliviitteet	147
	Kirjallisuusviitteet	153

1 Johdanto

Tässä tutkielmassa selvitetään, miten juonivetoiset eli narratiiviset videopelit ovat muuttuneet teknologian kehittyessä. Tutkielmassa tarkastellaan videopelejä usean vuosikymmenen ajalta ja kuvataan niissä havaittuja muutoksia esimerkkien kautta.

Tutkielmassa selitetään, mitä narratiivisuudella tarkoitetaan ja käydään esimerkkien kautta läpi sitä, miten se ilmenee videopeleissä. Juuri narratiivisten pelien tarkasteleminen on pelitutkimuksen kannalta mielekästä siksi, että monet kaikkien aikojen pitkäaikaisimmista pelisarjoista luokitellaan narratiivisiksi. Esimerkiksi tässä työssä tarkemmin käsiteltävät *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -pelisarjat ovat saaneet alkunsa jo 80-luvun lopulla, minkä jälkeen uusia osia on julkaistu tasaiseen tahtiin. Tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan erityisesti narratiivisia yksinpelejä, sillä narratiiviset moninpelielementtejä sisältävät pelit ovat vielä liian tuore ilmiö analysoitavaksi kattavasti.

Tekijän henkilökohtainen pelitausta vaikuttaa tutkimuksessa käytettyihin näkökulmiin, tarkempaan käsittelyyn valittuihin pelisarjoihin sekä yksittäisissä esimerkeissä käsiteltäviin peleihin. Erityisesti 2000-luvulla julkaistujen pelien tapauksessa on syytä huomata, että valtaosa tekijän kokemuksista perustuu Sony'n konsoleille julkaistuihin peleihin, minkä vuoksi esimerkiksi yksinoikeudella Microsoftin Xbox-konsoleille julkaistuja pelejä käsitellään tässä tutkielmassa vain hyvin vähän.

1.1 Miksi narratiivisten videopelien kehittymistä kannattaa tutkia?

Pelitutkimus eli ludologia on kasvanut tieteenalana huomattavasti viime vuosina. Suomessa erityisesti digitaaliseen pelaamiseen keskittyvää, laadukasta pelitutkimusta tehdään nykypäivänä monissa yliopistoissa, mikä osaltaan viestii siitä, että pelejä pidetään Suomessa yhtenä viihdetaitteen muotona ja pelaamiseen suhtaudutaan vakavana harrastuksena. Pelitutkimus on Suomessa perusteltua myös siksi, että suomalainen peliteollisuus on synnyttänyt useita myyntimenestyksiä, kuten Remedy Entertainmentin John Woo -vaikutteinen *Max Payne* [78] sekä Rovio Mobilen kehittämä *Angry Birds* [81], joka on yli 500 miljoonalla latauksellaan noussut kaikkien aikojen ladatuimmaksi videopeliksi.

Narratiivisten pelien tutkiminen on perusteltua siksi, että ne ovat sisällöltään hyvin monipuolisia ja niiden laajuutta voi verrata täysimittaisiin romaaneihin. Narratiiviset pelit yhdistävät kuvailevaa tarinankerrontaa ja videopelien piirteitä tavalla, jota mikään toinen media ei pysty jäljittelemään. Kun ihminen tutustutetaan tarinaan pelin välityksellä, syntyy heidän välilleen ainutlaatuinen vastavuoroinen suhde. Narratiivisissa peleissä pelaajan pitää pelaamisellaan ikään kuin ansaita tarinan eteneminen, mikä ei kuulu perinteisen tarinankerronnan käytänteisiin.

Kun pelien sisällöllistä kehitystä analysoidaan käytössä olevaan teknologian perspektiivistä, saadaan uudempien pelien myöhemmästä julkaisuajankohdasta johtuvat edut minimoitua. Tällä tavoin eri vuosikymmeninä julkaistuja pelejä ja niiden narratiivisia piirteitä voidaan tutkia ja vertailla objektiivisemmin. Teknologinen näkökulma auttaa myös ennustamaan pelaamisen tulevaisuutta ja sitä, miten narratiiviset pelit tulevat kehittymään tästä eteenpäin.

Videopelien narratiivisuutta on alettu tutkia laajemmin vasta 2000-luvun puolella. Tutkimusta on kuitenkin tehty verrattain paljon, mikä heijastaa videopelien aseman parantumista ja kehittymistä varteenotettavaksi ja uskottavaksi mediaksi. Tutkimusten ilmestymistähtiä on kasvattanut osaltaan myös videopelien yleistyminen, minkä ansiosta tutkimuksen tekemisestä on myös tullut relevantimpaa, koska pelit eivät enää tavoita ainoastaan marginaaliryhmiä.

Aiemmat tutkimukset ovat pääasiallisesti keskittyneet narratiivisuuden perusolemuksen ja siihen, miten narratiivisia elementtejä tuodaan videopeleihin. Narratiivisuutta voidaan hyödyntää videopeleissä usealla eri tasolla, sillä toisin kuin esimerkiksi kirjoissa tai elokuvissa, pelin kerrontaa suunniteltaessa voidaan yhdistellä ennalta kirjoitettua tarinaa ja pelaajan omaa valinnanvapautta [131]. Videopelit mahdollistavat monia eri tapoja sisällyttää tarinallisia elementtejä. Tarinan voidaan tuoda esiin hyvin suoraviivaisesti, esimerkiksi välianimaationa tai dialogina. Toinen vaihtoehto on sisällyttää narratiivisuutta peliin hienovaraisesti, jolloin pelaaja saattaa jopa joutua näkemään vaivaa tietyn tarinaelementin avaamiseksi [142].

Henkilöhahmojen merkitystä pelien narratiivisuuden kannalta on käsitelty melko paljon. Tarinan ja immersion rakentumisen kannalta on hyvin tärkeää ohjataanko pelissä minähahmoa vai saako pelaaja ohjattavakseen loppuun asti kirjoitetun pelihahmon. Minähahmo korostaa pelaajan roolia toimijana, kun taas valmiiksi luodulla pelihahmolla on enemmän annettavaa pelin tarinalle. [108, 113] Sen, millaista pelihahmoa pelaaja ohjaa, on todettu vaikuttavan selvästi myös pelikokemuksen pelaajassa herättämiin tunteisiin. Pelaajan tunteisiin vaikuttaminen on erityisen tärkeää narratiivisissa videopeleissä, joiden tarina ja tunnelma rakentuvat pala palalta pelin edetessä. [128] Immersiota sekä sen rakentumista ja vaikutuksia on tutkittu

myös erillään pelihahmoista [137,143].

Aiemmissa tutkimuksissa ei kuitenkaan juuri käsitellä sitä, miten narratiiviset pelit ovat muuttuneet ajan kuluessa. Useimmissa tutkimuksissa ei edes oteta kantaa siihen, onko minkäänlaista muutosta ylipäänsä tapahtunut. Vastaavasti myöskään narratiivisten pelien tai pelisarjojen välisiä sisällöllisiä eroja ei ole käsitelty akateemisissa julkaisuissa. Käytännössä vertailu rajoittuu pelilehtien ja -sivustojen arvosteluihin, joissa keskitytään pääsääntöisesti vain pelien pinnallisiin piirteisiin, kuten audiovisuaaliseen ulosantiin ja pelattavuuteen.

Tämä tutkielma yhdistää aiemmissa narratiivisia pelejä käsittelevissä tutkimuksissa saatuja tuloksia keskenään, ja soveltaa niitä pitkällä aikavälillä julkaistuihin pelisarjoihin. Pelisarjoissa havaittuja muutoksia pyritään selittämään niiden rinnalla kehittyneen teknologian avulla. Toisin kuin aiemmat videopelitutkimukset, tämä tutkimus keskittyy analysoimaan, *miten* videopelien narratiivinen sisältö on vuosien saatossa muuttunut ja *miksi*.

1.2 Tutkimuskysymys ja -menetelmät

Tämä tutkimus on luonteeltaan kvalitatiivinen ja sen tarkoituksena on selvittää, miten narratiivisten pelit ovat muuttuneet teknologian kehittyessä. Tutkimuksen päähypoteesi on, että liiallinen graafiseen ulkoasuun keskittyminen on vienyt huomiota pelien sisällöstä, minkä seurauksena peleistä on tullut narratiivisessa mielessä pinnallisempia ja vähemmän immersiiivisiä. Tutkimuksessa pyritään selvittämään, millaisia narratiiviset pelit ovat olleet aiemmin, miten ne eroavat uudemmista peleistä ja mitkä tekijät ovat vaikuttaneet niiden kehittymiseen.

Tutkimuksessa käsitellään laajemmin *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -pelisarjoja, jotka edustavat nykypäivän narratiivisten pelisarjojen kirkkainta kärkeä. Kaikki pelisarjat ovat alusta alkaen olleet erittäin suosittuja ja ne ovat tavoittaneet miljoonia pelaajia. Narratiivisten pelien yleistä kehityssuuntaa tutkittaessa onkin viisainta keskittyä juuri tällaisiin laajalti tunnettuihin pelisarjoihin.

Fallout ja *Final Fantasy* -sarjat edustavat roolipeligenreä, mutta niissä käytetyt narratiiviset keinot eroavat toisistaan merkittävästi. *Fallouteissa* pelaaja luo itselleen minähahmon ja joutuu tekemään pelissä juonen kulkuun vaikuttavia valintoja, kun taas *Final Fantasy* -sarjan peleissä pelaaja seuraa tiukasti käsikirjoitetun tarinan etenemistä valmiiksi luodun henkilöahmon näkökulmasta. Vaikka molemmat pelit edustavat näennäisesti samaa genreä, on niissä valtavasti eroja. *Fallout*-pelit ovat tyypillisiä länsimaisia roolipelejä, kun taas *Final Fantasy* edustavat perinteistä japanilaista roolipeligenreä. *Fallout*-peleissä tärkeimmässä osassa ovat pelaajan teke-

mät valinnat, jotka paitsi määrittävät sen, millainen hänen pelihahmostaan kehittyi, myös vaikuttavat pelin tarinan kulkuun. *Final Fantasy* -peleissä pelaaja ei voi muuttaa sitä, mihin suuntaan pelihahmot ja tarinat kehittyvät. Sen sijaan hän saa tilaisuuden samastua pelisarjan eppisiin sankareihin ja liittyä muiden hahmojen kanssa taisteluun pahaa vastaan.

Tutkielman tapaustutkimuksissa keskitytään erityisesti *Metal Gear* -pelisarjaan, jonka läpi ulottuvaa, yhtenäistä tarinalinjaa on rakennettu usean vuosikymmenen ajan. Tiukasti käsikirjoitusta seuraava *Metal Gear* -sarja on myös erinomainen esimerkki siitä, miten toiminnallisempiinkin peleihin voidaan sisällyttää vahva juoni ja elokuvamaista tarinankerrontaa. Toisin kuin useimmat pelit, joissa pääpaino on toiminnassa, jättävät *Metal Gear* -sarjan pelit pelaajan pohtimaan myös hyvin syvällisiä asioita, kuten geenitekniikan eettisyyttä [52] ja valtion sensuuria [54]. *Metal Gear* erottuu useimmista muista pelisarjoista myös pelihahmoillaan, sillä pelien keskeisimmät henkilöahmot ovat esimerkillisen pyöreitä ja uskottavia persoonia. Koska *Metal Gear* -pelisarja on hyvin laaja narratiivinen kokonaisuus, voidaan sen sisällössä tapahtuneita muutoksia analysoida erityisen tarkasti.

Erityistarkasteluun valitut pelisarjat kuvastavat hyvin narratiivisten pelien laajaa kirjoa, sillä jokainen peli pyrkii vaikuttamaan pelaajan pelikokemukseen eri tavalla. Käsiteltävät pelit eroavat toisistaan myös suunnittelulähtökohdiltaan ja pelimekaniikoiltaan, mikä osoittaa hyvin sen, että ei ole olemassa vain yhtä tiettyä narratiivista pelityyppiä. Valituilla peleillä on myös paljon yhdistäviä tekijöitä. Kaikki valitut sarjat ovat vahvasti henkilökeskeisiä ja henkilöiden välinen kemia on kaikissa tärkeä osa pelikokemusta. Jokaista käsiteltävistä sarjoista on julkaistu yli 15 vuoden ajan, minkä vuoksi myös sarjojen sisäisiä muutoksia on ylipäänsä mielekästä tutkia. Valitut pelisarjat edustavat pelaamista maailmanlaajuisena ilmiönä, ja kolmen pelisarjan joukossa onkin japanilaisten pelitalojen tuotosten lisäksi myös yksi amerikkalainen pelisarja.

Luvussa 6 esitellään lukijalle tutkimuksessa käsiteltävät pelisarjat ja kuvaillaan sanallisesti niiden keskeisintä narratiivista sisältöä, eli maailmaa ja tarinaa. Tällä tavoin lukija voi paremmin ymmärtää luvun 7 analyysissä esitetyt huomiot.

Analyysivaiheessa eritellään pelisarjan yksittäisten osien piirteitä Aarsethin, Smedstadin ja Sunnanån määrittelemän moniulotteiseen typologiaan avulla. Lisäksi tutkitaan, miten pelin päähahmo rakentuu ja miten se vaikuttaa pelin narratiiviseen sisältöön. Lopuksi keskitytään analysoimaan pelisarjan ensimmäisten ja viimeisten osien välillä tapahtuneita muutoksia, sekä pohtimaan niiden syitä ja seurauksia. Tarkastelun tukena käytetään runsaasti esimerkkejä ja viittauksia käsiteltäviin peleihin.

Koska laajempaan käsittelyyn valitut pelisarjat eroavat narratiiviselta sisällöl-

tään toisistaan melko paljon, otetaan niitä analysoitaessa huomioon pelisarjojen erilaiset lähtökohdat, sekä tärkeimmät niitä määrittelevät piirteet. *Fallout*-pelisarjaa tutkittaessa keskitytään hahmonluontiprosessiin ja siihen, miten minähahmon käyttö vaikuttaa sarjan narratiiviseen sisältöön. *Final Fantasyjen* kohdalla paneudutaan siihen, miten hyvin moniosainen pelisarja saadaan tuntumaan yhtenäiseltä, vaikka peleillä ei ole yhteistä tarinaa. *Metal Gear* -sarjan tapauksessa analysoidaan puolestaan sitä, miten läpi koko pelisarjan kantava yhtenäinen tarinalinja vaikuttaa yksittäisten pelien sisältöön ja pelaajan pelikokemukseen. Koska *Metal Gear* on käsittelyssä olevista pelisarjoista ainoa narratiivisesti jatkuva, keskitytään sen tarinaan, teemoihin ja pelihahmoihin muita sarjoja syvällisemmin.

Erilaisia videopelejä tutkittaessa ja vertailtaessa pyritään keskittymään ensisijaisesti niiden narratiiviseen sisältöön. Tähän katsotaan kuuluvan erilaiset tarinankerronnalliset elementit, kuten pelien tarina ja henkilöhahmojen uskottavuus, sekä kaikki tunnelman välittymistä eli immersiota edesauttavat tekijät, perustuivatpa ne sitten pelimekaniikkaan tai kerronnallisiin ratkaisuihin. Analyysissä kiinnitetään huomiota myös sellaisiin narratiivisiin ratkaisuihin ja pelin toiminnallisiin piirteisiin, jotka olivat sen julkaisuhetkellä uusia innovaatiota. Esimerkiksi se, miten hahmon teot vaikuttavat siihen, miten muut hahmot häneen suhtautuvat, oli ensimmäisen *Falloutin* [43] julkaisun aikaan jotain ennennäkemätöntä. Tutkimuksessa ei kuitenkaan voida sivuuttaa myöskään puhtaasti pelillisiä tekijöitä, kuten pelin lähestyttävyyttä ja pelattavuutta, sillä ne liittyvät hyvin oleellisesti siihen, millainen pelaajan pelikokemuksesta muodostuu.

Vertailtaessa pelien graafista ulkoasua, äänimaailmaa tai suorituskykyä pyritään ottamaan huomioon pelin julkaisuajankohta, sillä teknologian kehittyessä jatkuvasti on myöhemmin ilmestyneellä pelillä aina selvä etulyöntiasema yksi yhteen -vertailussa. Toisaalta, jos peleissä tapahtuneet muutokset rajoittuvat ainoastaan niiden audiovisuaalisen ulosannin kohentumiseen, ei voida väittää, etteikö uudempi peli erottuisi edukseen.

Tutkielman lähteitä haettiin ACM:n, IEEE:n, ISAGA:n ja SAGE:n artikkelitietokannoista, joihin tehtiin hakuja Google Scholarin avulla. Tutkielmassa käytetyt kirjalliset lähteet ovatkin pääasiallisesti peräisin näistä laadukkaista tietokannoista. Hakusanoina käytettiin tutkimuksen keskeisiä englanninkielisiä termejä, joita ovat *avatar*, *casual*, *character*, *computer games*, *digital games*, *games*, *genre*, *hardcore*, *immersion*, *immersive*, *narrative*, *narrativity*, *player*, *plot*, *remake*, *story* ja *video games* sekä niiden erilaisia yhdistelmiä. Lisäksi hakuja tehtiin tutkielmassa laajemmin käsiteltävien pelisarjojen nimillä, joihin tarvittaessa yhdistettiin edellä mainittuja hakusanoja. Osa artikkeleista löytyi aiemmin valittujen relevanttien artikkeleiden lähdeluet-

telosta, mikä mahdollistaa viittaamisen alkuperäiseen tutkimukseen. Pieni osa erityisesti suomenkielisestä lähdeaineistosta valittiin myös ohjaajien tai muiden asiantuntijoiden suosituksien perusteella.

1.3 Tutkielman rakenne

Luvussa 2 käydään lyhyesti läpi videopelien teoriaa ja termistöä yleisellä tasolla, sekä esitetään tapoja luokitella pelejä ja pelaajia. Luvussa käsitellään myös, miten erilaiset pelaajat kokevat pelaamisen, millaisten asioiden takia ihmiset pelaavat videopelejä ja miten tämä on vaikuttanut pelien kehittymiseen.

Luku 3 käsittelee laitteiston merkitystä videopelien kehityksessä eri aikoina. Luvussa käydään läpi videopelien kannalta merkittäviä teknologisia innovaatioita ja sitä, miten ne ovat vaikuttaneet pelaamiseen.

Neljännessä luvussa teemana on narratiivisuus ja sen esiintyminen videopeleissä. Peruskäsitteiden määrittelyn lisäksi luvussa tarkastellaan, millaiset asiat tekevät videopeleistä poikkeuksellisia narratiivisuuden välineitä, ja millaisia tekijöitä narratiivisen pelin suunnittelussa täytyy ottaa huomioon.

Luku 5 keskittyy immersion luomiseen narratiivisissa videopeleissä. Luvussa käsitellään sitä, miten immersio syntyy ja miten pelaaja saadaan tuntemaan itsensä osaksi peliä. Tähän lukuun sisältyy myös pelihahmoteoriaa, sillä pelihahmot ovat merkittävässä roolissa narratiivisen pelikokemuksen muotoutumisessa. Luvussa keskitytään erityisesti siihen, miten erilaiset pelihahmotyypit vaikuttavat immersion syntymiseen.

Luvussa 6 esitellään tutkimuksessa laajemmin analysoitavien pelisarjojen narratiivista sisältöä. Luvussa kuvaillaan, mitkä tekijät yksilöivät pelisarjan osat omiksi narratiivisiksi kokonaisuuksikseen ja miten ne yhtyvät yhdeksi pelisarjaksi. Erityisesti keskitytään kuvaamaan pelien tarinaa ja pelimaailmaa, hahmoja kuitenkin unohtamatta.

Luvussa 7 keskitytään analysoimaan edellisessä luvussa esiteltyjä pelisarjoja ja sitä, miten niiden narratiivinen sisältö on muuttunut. Moniulotteisen typologian avulla selvitetään, mitkä piirteet ovat muuttuneet pelisarjojen edettäessä ja miten se on vaikuttanut pelisarjoihin kokonaisuutena. Samassa yhteydessä syvennytään analysoimaan myös pelihahmoja, joilla on suuri merkitys pelien narratiivisen kokonaisuuden kannalta. Lisäksi pohditaan, miten eri pelisarjat pyrkivät synnyttämään immersiota ja millaisten keinojen avulla pelaajan mielenkiintoa pidetään yllä. Analyysin ohessa annetaan runsaasti esimerkkejä erilaisista suunnitteluratkaisuista, ja pureudutaan intensiivisesti sekä tarinallisen kokonaiskuvan kannalta onnistuneiksi

siin että heikommin onnistuneisiin kerrontaratkaisuihin. Lopuksi yhdistetään saadut tulokset ja analysoidaan niiden avulla narratiivisten pelien yleistä kehittymistä.

Kahdeksannessa luvussa kootaan yhteen aiempien lukujen aikana selvinneitä asioita ja käydään niiden valossa läpi, mikä narratiivisissa videopeleissä on muuttunut niiden alkuaajoista nykyaikaan. Luvussa 8 analysoidaan pelikokemuksen kehittymistä kokonaisuudessaan, ja katsotaan, miten muutokset heijastuvat tämän päivän pelikulttuuriin. Erityistarkastelussa ovat sellaiset uudet pelisarjat, joissa nähdään eniten potentiaalia kehittyä narratiivisiksi huippupelisarjoiksi. Viimeisenä asiana käsitellään jatkuvasti yleistyvää ilmiötä vanhojen pelien uudesta noususta uudelleenjulkaisuina. Lopuksi pohditaan, miten pelaajien suhtautuminen vanhempiin peleihin vaikuttaa siihen, miten he näkevät uudemmat pelit.

2 Pelit ja pelaajat, ennen ja nyt

Vaikka videopelien pelaaminen on vain muutaman kymmenen vuoden ikäinen, siis suhteellisen nuori ilmiö, ovat pelit ja yhtäläillä pelaajat ehtineet muuttua hyvinkin paljon. Kun vielä 70-luvulla pelaaminen oli vain teinien tapa kuluttaa taskurahat peliautomaatteihin, alkoi ihmisillä jo 80-luvun loppupuolella olla mahdollisuus pelata pelejä myös kotona, mikä puolestaan mahdollisti kehittäjille pidempien ja syvällisempien pelien suunnittelun. Vastaavasti yhteisöllinen Internet-pelaaminen tai helposti lähestyttävät kännykkäpelit ovat suhteellisen lyhyessä ajassa kehittyneitä ilmiöitä, mutta ne ovat kiistatta muuttaneet pelikulttuuria pysyvästi.

Tässä luvussa käydään lyhyesti läpi pelien historiaa. Analysoitaessa pelien kehittymistä on tärkeä ymmärtää, miten nykyhetkellä vallitsevaan tilanteeseen on tultu. Pelihistorian tuntemisen merkitys korostuu entisestään, kun muutosta tutkitaan teknologisesti näkökulmasta. Tärkeintä on ymmärtää, että peliala on vielä nuori, mistä johtuen sen kasvuvauhti kiihtyy jatkuvasti. Historiakatsauksen ohessa esitellään erilaisia tapoja analysoida ja luokitella pelejä niiden erityispiirteiden perusteella. Luvussa pohditaan perinteisen genrejaon keskeisiä ongelmia sekä esitellään muita keinoja pelien piirteiden tutkimiseen ja niiden hyödyntämiseen pelien luokittelussa. Erityisesti tässä luvussa esitettyä moniulotteisen typologian teoriaa sovelletaan myöhemmin luvun 7 tapaustutkimuksissa.

Toinen tämän luvun pääteemoista on pelaaja itse ja se, miten pelaajan asema on kehittynyt videopelien alkua ajoista nykypäivään. Kaikki pelaajat ovat pohjimmiltaan erilaisia, minkä vuoksi jokaisella on myös omat syynsä pelata videopelejä. Tässä luvussa pyritään ryhmittelemään pelaajatyyppejä, jotta olisi helpompi käsittää, miten erityyppiset pelaajat kokevat pelit ja pelaamisen sekä miten vaihtelevia odotuksia peleihin kohdistuu.

Pelaamista käsitellään myös yleisemmällä tasolla, sekä pohditaan mitkä tekijät ovat vaikuttaneet koko pelikulttuurin muuttumiseen ja miten se puolestaan heijastuu pelien sisältöön ja ihmisten tapaan pelata pelejä. Luvussa käsitellään toisaalta myös sitä, miten pelaajakunnan laajentuminen ja erilaiset pelaajatyypit vaikuttavat siihen, millaisia pelejä pelitalot kehittävät ja miten he pyrkivät ottamaan erilaiset pelaajat huomioon.

2.1 Videopelien historia lyhyesti

Tässä tutkielmassa videopelien historiaa käsitellään sellaisella tarkkuudella, että asiaan perehtymätönkin lukija saa jonkinlaisen mielikuvan siitä, mistä videopelit ovat saaneet alkunsa ja mihin asti on tultu. Tutkielman ymmärtämisen kannalta yksityiskohtainen pelihistorian tunteminen ei ole välttämätöntä, mutta se kuitenkin auttaa ymmärtämään esimerkkejä ja havaittujen muutosten syitä paremmin. Pelaamisen ja pelien historiasta kiinnostuneiden kannattaa tutustua esimerkiksi Chris Kohlerin kirjaan *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* [122], joka keskittyy tarkastelemaan pelaamista japanilaisten pelien näkökulmasta, tai Rusel DeMarian ja Johnny L. Wilsonin teokseen *High Score! The Illustrated History of Electronic Games Second Edition* [111], jossa rakennetaan kattava aikajana pelihistorian merkkiteoksista.

Ensimmäinen videopeli johon voidaan viitata nimellä on *Tennis for Two* [30], jonka kehitti yhdysvaltalainen fyysikko Willy Higinbotham vuonna 1958. Kyseessä on oskilloskoopin ruudulla pelattava yksinkertainen, sivustapäin kuvattu tennis-peli kahdelle pelaajalle. [129, s. 5] Pelissä pelaajat pystyvät lyömään palloa nappia painamalla ja muuttamaan sen lentokulmaa pyöritettävästä säätimestä. *Tennis for Two* [30] sekä monet muut varhaiset pelit olivat ensisijaisesti tapoja testata jonkin laitteen toimintaa tai suorituskykyä. [129, s. 4] Pian pelejä alettiin kuitenkin kehittää myös viihdetarkoituksiin. Teknologia oli kuitenkin vielä pitkään hyvin kallista, mikä teki pelaamisen leviämisestä hidasta.

Vasta 80-luvun alun jälkeen tietokoneet ja pelikonsolit alkoivat yleistyä kuluttajien kodeissa, minkä seurauksena peliala alkoi kasvaa räjähdysmäisesti. Tätä kuvastaa hyvin se, että vuonna 1985 Nintendo Entertainment Systemin yhteydessä julkaistu *Super Mario Bros.* [69] oli yli 40 miljoonalla myydyllä kopiollaan kaikkien aikojen eniten myynyt konsolipeli vielä vuosituhanen vaihteen jälkeenkin. Aluksi pelit olivat keskenään hyvin samanlaisia ja pelimekaniikaltaan melko yksinkertaisia, mutta uusia teemoja ja peligenrejä syntyi jatkuvasti. Itse asiassa useimmissa tämänkin päivän uutuuspeleissä on huomattavia yhtäläisyyksiä parinkymmenen vuoden takaisten pelien kanssa. Aikakauden yleisimpiä pelejä olivat erilaiset taso-hyppelyt sekä muut pelit, joissa mitataan pelaajan pelillisiä taitoja ja reaktionopeutta. Useimmissa peleissä narratiivista sisältöä oli joko hyvin vähän tai ei lainkaan. Vaikka myös aidosti narratiivisia pelejä oli olemassa, ne olivat selvässä vähemmistössä vielä 90-luvun alkuun asti.

Videopeleille 1990-luku oli teknologisen kehittymisen aikaa. Edeltäneen vuosikymmenen aikana ala oli laajentunut valtavasti ja videopelien suosio jatkoi kasva-

mistaan. Alati koveneva kilpailu pelimarkkinoilla edellytti kehittäjiltä entistä suurempia investointeja, ja uusien konsolien mahdollistama 3D-grafiikka teki pelien kehittämistä selvästi työläämpää kuin aiemmin. Koska kehitysaikojaa alettiin mitata kuukausien sijaan vuosissa, täytyi myös pelien suunnitteluun panostaa entistä enemmän, jotta uuden pelin kehittämiseen liittyvät taloudelliset riskit saatiin minimoitua. [111, s. 243] Uusi kehitysmentaliteetti teki peleistä paitsi näyttävämpiä myös sisältörikkaampia, sillä pelin menestyksen varmistamiseksi kehittäjien tuli keskittyä sen kaikkiin osa-alueisiin. Tämä trendi oli erittäin suotuisa narratiivisten videopelien kannalta, sillä myös tarinankerrontaan kiinnitettiin aiempaa enemmän huomiota.

Vuosi vuodelta videopelit ovat kehittyneet laajemmiksi ja monimutkaisemmiksi kokonaisuuksiksi. Varhaisimmat pelihallien isoille koneille suunnitellut arcade-pelit, kuten *Pong* [4], *Space Invaders* [99] ja *Pac-Man* [65] ovat mekaniikaltaan hyvin yksinkertaisia, minkä vuoksi koko pelialue mahtuu kerralla näkyviin pelilaitteen ruudulle. Pian pelimaailma kuitenkin laajeni kuvaruutua suuremmaksi, ensin horisontaalisesti, kuten *Super Mario Brosissa* [69], ja myöhemmin myös vertikaalisesti, kuten *Legend of Zeldassa* [68]. Kolmanteen ulottuvuuteen pelit siirtyivät jo 1970 ja 1980-lukujen taitteessa, jolloin julkaistiin ensimmäiset 3D-pelit. Graafisen kehityksen ohella myös pelien sisäiset maailmat ovat laajentuneet kooltaan aina vain suuremmiksi. Esimerkiksi *Grand Theft Auto: Vice City* [79] antaa pelaajan tutkittavaksi valtavalta tuntuvan, yli 15 neliökilometrin kokoisen kaupungin, joka ei kuitenkaan vedä vertoja *Just Cause* [5] yli 1000 km² kokoiselle, vaihtelevalle ympäristölle. Nämä muutokset osoittavat, miten paljon pelit ovat kehittyneet 40 vuodessa ja miten jyrkästi niiden kompleksisuus on kasvanut. [135]

Tänä päivänä peliteollisuus on jatkuvassa kasvussa ja joidenkin arvioiden mukaan se on jo ohittanut markkinaluvuissa jopa elokuvateollisuuden. Kaikkien aikojen nopeimmin myynyt viihdetuote on marraskuussa 2011 julkaistu *Call of Duty: Modern Warfare 3* [38], jota myytiin ensimmäisen vuorokauden aikana pelkästään Iso-Britanniassa ja Pohjois-Amerikassa yhteensä 6,5 miljoonaa kappaletta. Tämä toi sen tekijöille yli 400 miljoonan dollarin tuotot. Myös *Call of Duty* -pelisarjan edelliset osat ovat rikkoneet saman myyntiennätyksen vuosina 2009 ja 2010. [124] Tulos on tämän tutkimuksen kannalta kiinnostava, koska *Call of Duty* -sarjan peleissä on narratiivinen yksinpelikampanja. Ei voida sanoa kuitenkaan, että huikeat myyntiluvut olisivat yksinomaan pelin narratiivisen sisällön ansiota, sillä *Call of Duty* -pelisarja on saanut tunnustusta myös erinomaisesta, ei-narratiivisesta verkkomoninpelistään.

2.2 Pelien luokittelua

Videopelit yhdistelevät erilaisia viihteen muotoja interaktiivisiksi kokonaisuuksiksi. Erityisesti narratiivisilla peleillä on paljon yhteisiä piirteitä kirjallisuuden ja elokuvien kanssa, minkä vuoksi peleihin voi soveltaa laajasti kirjallisuustieteen ja audiovisuaalisen kerronnan teorioita. Erityisesti pelin ja elokuvan välinen raja on hyvin häilyvä. Esimerkiksi vahvasti narratiivista *Heavy Rainia* [77] on usein verrattu interaktiiviseen elokuvaan enemmän kuin muihin peleihin [113, s. 39]. Peliä on myös kritisoitu siitä, että varsinainen pelillinen sisältö jää elokuvamaisen pelimekaniikan takia liian suppeaksi. Vaikka peleillä on paljon yhteisiä piirteitä muiden taiteenalojen kanssa, kuuluu niihin myös runsaasti sellaista, mitä ei esiinny missään muualla. Tästä syystä pelitutkimus eli ludologia on irtautunut omaksi tutkimusalakseen.

2.2.1 Peligenret

Tyypillisin tapa luokitella pelejä on lajitella ne genreihin, mikä tarkoittaa sitä, että sisällöltään ja pelimekaniikaltaan keskenään samankaltaiset pelit ryhmitetään yhteen. Videopelit voidaan lajitella neljään päägenreen, jotka ovat *toimintapelit* (action), *roolipelit* (role-playing), *simulaattorit* (simulation) ja *strategiapelit* (strategy) [106, s. 11–18]. Tällainen jako esitetään taulukossa 2.1.

Jako neljään genreen ei ole kuitenkaan millään tasolla riittävä, sillä esimerkiksi toimintapeleihin lukeutuu määritelmän mukaan valtava määrä toisistaan huomattavasti poikkeavia pelejä. Esimerkiksi sivusta kuvattu, kaksiulotteinen tasohyppely-peli *Super Mario Bros.* [69], musiikkireaktiopeli *Guitar Hero* [29] ja vahvasti narratiivisia elementtejä hyödyntävä kauhuseikkailu *Silent Hill* [58] eroavat toisistaan aivan liikaa, että ne voitaisi oikeutetusti niputtaa saman genren sisään. Toisaalta taas merirosvoiseikkailu *The Curse of Monkey Islandille* [61] ei löydy sopivaa genreä lainkaan. Sen pelaaminen ei toimintapelin tavoin edellytä pelaajalta nopeaa reagointia tilanteisiin, mutta pelaajaa ei myöskään pyritä roolipelimäisesti samastamaan pelin päähenkilön kanssa. Pelaajaa pikemminkin jatkuvasti muistutetaan, että pelissä seurataan nimenomaan Guybrush Threepwoodin seikkailuja. Myös Guybrush itse korostaa osallisuuttaan joka käännteessä.

Edellä mainitut neljä päägenreä voidaan jakaa vielä aligenreiksi, mikä mahdollistaa huomattavasti tarkemman luokittelun [137, s. 109]. Tämä kuitenkin johtaa hyvin nopeasti tilanteisiin, joissa jollekin pelille ei löydy sopivaa genreä lainkaan tai se sopii useampaan genreen. Esimerkiksi *Fallout 3* [6] voitaisiin luokitella reaaliaikaisen taistelumekaniikkansa perusteella toimintapeliksi, vielä tarkemmin *ensimmäisen persoonan ammustapeliksi* (first-person shooter, FPS), vaikka pelin vahva ta-

rina ja oman pelihahmon luonti ovat selviä roolipelin elementtejä. Tarkkaan genreesitykseen pyrittäessä voidaan videopeleille löytää jopa 42 eri genreä, mikä johtaa väistämättä edellä mainitun kaltaisiin tilanteisiin, joissa peli lukeutuu yhtä aikaa moneen eri genreen [144]. Genrejä voidaankin ajatella Ludwig Wittgenstein perheyhtäläisyysteorian näkökulmasta. Sen mukaan olioilla (peleillä), joista käytetään tiettyä yleisnimeä (genre), ei välttämättä ole yhtä yhteistä piirrettä, jonka perusteella ne voisi luokitella helposti. Samankaltaiset oliot muodostavat sen sijaan perheyhtäläisyyden jatkumon, mikä tarkoittaa, että kaikilla olioilla on joidenkin toisten samaan genreen kuuluvien olioiden kanssa yhteisiä piirteitä. Genre siis rakentuu eräänlaisen monimutkaisen piirreverkoston pikemminkin kuin jonkin kiinteän ytimen varaan. [123, s. 21]

	Piirteitä	Esimerkkejä
Toimintapelit	Pelaajan tulee suorittaa reaaliaikaisia toimintoja, jotka vaikuttavat pelin kulkuun	<i>DOOM</i> [33], <i>Guitar Hero</i> [29], <i>Metal Gear Solid</i> [52], <i>Silent Hill</i> [58], <i>Super Mario Bros.</i> [69]
Roolipelit	Useimmiten ennalta määrätty tarina, pelaaja asetetaan johonkin rooliin	<i>Fallout 2</i> [11], <i>Final Fantasy VII</i> [98], <i>World of Warcraft</i> [13]
Simulaattorit	Pyritään simuloimaan todellista maailmaa mahdollisimman yksityiskohtaisesti	<i>Gran Turismo</i> [75], <i>Microsoft Flight Simulator</i> [3], <i>Pong</i> [4], <i>The Sims</i> [63]
Strategiapelit	Pelaajalta edellytetään laajojen kokonaisuuksien yhtäaikaista hallintaa ja kykyä suunnitella asioita ennalta	<i>Age of Empires</i> [25], <i>Warcraft II: Tides of Darkness</i> [12]

Taulukko 2.1: Perinteinen videopelien genreluokittelu [106]

Tässä tutkielmassa käytetään edellä kuvattua nelijakoista genrelajittelua siinä määrin kuin se esimerkkitapauksissa soveltuu käytettäväksi. Ensisijaisesti pelityypit kuitenkin määritellään sanallisesti, jotta lukija saisi peleistä mahdollisimman hyvä kokonaiskuvan.

2.2.2 Moniulotteinen typologia

Edellä nähtiin, että genreluokittelu on usein liian vaillinainen tapa luokitella pelejä. Ongelmia esiintyy pääasiassa siksi, etteivät tarjotut genrevaihtoehdot kata kaikkia erilaisia pelejä, mutta toisaalta myös sen takia, että kategorisointi on liian suurpiirteistä, mikä osaltaan johtaa siihen, ettei genreihin lajittelusta saada mitään konkreettista hyötyä.

Tämän luvun teoriasisältö perustuu Espen Aarsethin, Solveig Marie Smedstadin ja Lise Sunnanån määrittelemään *moniulotteiseen typologiaan*, jonka avulla voidaan luokitella videopelejä niiden pelimekaniikan ja sisällön perusteella [105]. Tätä menetelmää käytetään tässä tutkielmassa esiteltävien pelien luokitteluun ja analysointiin, koska sen avulla voidaan tutkia, onko hyvin menestyneillä narratiivisilla peleillä yhteisiä toistuvia piirteitä. Koska moniulotteisen typologian termistö ei ole täysin yksiselitteinen, esitellään menetelmän eri kategoriat kokonaan esimerkkien avulla. Samalla määritellään tarkemmin, miten menetelmän termejä käytetään tässä tutkielmassa.

Videopelejä voidaan luokitella moniulotteisen typologian avulla ilman genre-määritteitä, ja keskittyä yksittäisen pelin ominaisuuksiin sen sijaan, että yritettäisiin välittömästi löytää toinen samankaltainen peli, jonka kanssa ensimmäisen voi samastaa. Moniulotteisessa typologiassa, luokitellaan pelejä 13 eri ominaisuuden perusteella, jotka jakautuvat viiteen eri kategoriaan: *tilaan* (space), *aikaan* (time), *pelaajarakenteeseen* (player-structure), *hallittavuuteen* (control) ja *sääntöihin* (rules). Tämä luokittelu on esitetty taulukossa 2.2.

Pelin tila määritellään kolmen tekijän perusteella, jotka ovat *kuvakulma* (perspective), *liikeavaruus* (topography) ja *ympäristö* (environment). Kuvakulman sanotaan olevan *kaikkinäkevä* (omni-present), jos pelaaja pystyy näkemään pelialueen kokonaisuudessaan koko ajan, kuten esimerkiksi *Pongissa* [4]. Jos kuvakulma ei ole kaikkinäkevä, sitä kutsutaan *kiertäväksi* (vagrant). Tämä tarkoittaa, että kuvakulma on riippuvainen pelaajan toiminnasta, kuten esimerkiksi pelihahmon liikuttamisesta pelimaailmassa. Narratiivisissa peleissä kuvakulma on käytännössä aina kiertävä.

Pelin liikeavaruus jaetaan *vapaaseen* (geometrical) ja *rajattuun* (topological). Näiden avulla määritellään, miten pelissä voi liikkua. Rajatussa liikeavaruudessa on aina tietty, laskettavissa oleva määrä erilaisia liikkeitä, joita pelissä voi suorittaa, kun taas vapaassa liikeavaruudessa pelihahmo voi liikkua hyvin vapaasti. Useimmissa lautapeleissä, kuten esimerkiksi shakissa liikeavaruus on selvästi rajattu, kun taas *World of Warcraftin* [13] maailmassa liikkuminen on erittäin vapaata.

Pelin ympäristö voidaan määritellä joko *dynaamiseksi* (dynamic) tai *staattiseksi*

(static) sen perusteella, voiko pelaaja vaikuttaa ympäristöön. Pääsääntöisesti jaottelu on selkeä, sillä esimerkiksi *Gran Turismo* [75] pelaaja ei yritäkään vaikuttaa ajorataan, eikä *Pac-Man* [65] pysty kaatamaan seiniä haamujen päälle. Toisessa ääripäässä ovat jonkinlaista rakentelua sisältävät pelit, kuten *Warcraft II: Tides of Darkness* [12], jossa voi kaataa metsää ja rakentaa tilalle kirottun tempppelin, sekä *Angry Birds* [81], jossa kaadetaan vihreiden possujen rakennuksia sinkoamalla viihaisia lintuja niitä päin. Pelin ympäristötyypin tunnistaminen ei kuitenkaan aina ole helppoa, sillä määritelmän mukaan pelkkä mahdollisuus avata ja lukita ovia ei tee ympäristöstä dynaamista, vaan muuttaa ainoastaan oven sen hetkistä tilaa.

Videopelien luokittelu pelin ajan perusteella ei myöskään ole yksioikoista, koska monissa peleissä ajankulku ja siihen liittyvät säännöt muuttuvat pelin aikana useita kertoja. *Tahti* (pace) määrittää, onko peli *reaaliaikainen* (realtime) vai onko toiminta *vuoropohjainen* (turnbased). Vuoropohjaisuus on yleistä esimerkiksi urheilupeleissä, joissa pelaajan suoritusta verrataan vastustajan suoritukseen, kuten esimerkiksi golfissa tai korkeushypyssä. Reaaliaikaisia pelejä, joissa kaikki pelaajat toimivat yhtäaikaaisesti riippumatta toisistaan tai tekoälyvastustajista, ovat esimerkiksi *Space Invaders* [99] ja *Quake III Arena* [36].

Ajan esitys (representation) kuvastaa sitä, miten pelin aika on suhteessa todelliseen aikaan. Kun ajopelissä kisataan siitä, kuka on mitenkään monta sekuntia toista nopeampi, on kyse *jäljittäväästä* (mimetic) ajan esityksestä. Esimerkiksi *Grand Theft Auto: Vice City* [79] pelin aika etenee todellista aikaa nopeammin, jolloin sen ajan esityksen sanotaan olevan *mielivaltainen* (arbitrary).

Aikaa määritellään myös sen *äärellisyyden* (teleology) mukaan, jolloin tarkastellaan, onko peli *äärellinen* (finite), eli onko siinä selkeästi alku ja loppu. Jos peli jatkuu teoriassa äärettömyyksiin asti, on peli äärellisyydeltään *ääretön* (infinite). Esimerkiksi *Super Mario Bros.* [69] loppuu, kun pelaaja pääsee viimeisen kentän läpi, mutta *World of Warcraftin* [13] maailmassa Azerothissa voi seikkailla siihen asti, että viimeinenkin serverikone suljetaan. Tässä tutkielmassa puhutaan teleologian sijaan äärellisyydestä, sillä moniulotteinen typologia tarkastelee nimenomaan sitä, onko peli — ei siis pelin tarina — äärellinen vai ääretön. Esimerkiksi *Fallout 2:ssa* [11] peliä voi jatkaa vielä tarinan päättymisen jälkeenkin.

Pelaajarakenne määrittää sen, montako pelaajaa pelissä voi yhtä aikaa olla ja miten pelaajat toimivat suhteessa toisiinsa. Yksinkertaisin pelaajarakenne on *yksinpeli* (singleplayer), jossa pelaaja on yksin vastuussa siitä, mitä pelissä tapahtuu. Narratiiviset pelit ovat pääasiassa yksinpelejä, koska suurempi pelaajamäärä tekisi tarinan rakentamisesta paitsi haasteellista myös selvästi rajatumpaa. *Kaksinpeleiksi* (twoplayer) luokitellaan määritelmän mukaan vain sellaiset pelit, joissa kaksi pe-

laajaa pelaa vastakkain. Esimerkiksi *Pong* [4] on täysverinen kaksinpeli, mutta *Super Mario Bros. 3* [70] laajenee yksinpelistä *yhden joukkueen peliksi* (singleteam), jos toinen pelaaja ottaa ohjattavakseen vihreän putkimiehen, Luigin. Vastaavasti *Quake III Arena* [36] on kaikki kaikkia vastaan — eli deathmatch-pelimuodossa — *moninpeli* (multiplayer), mutta kun pelaajista muodostetaan kaksi keskenään kisaavaa joukkuetta, on pelaajarakenteena *kahden joukkueen peli* (twoteam). On syytä huomata, että moninpeli-termiä käytetään usein laajemmassa mittakaavassa viittaamaan kaikkiin sellaisiin peleihin, joissa on kerralla enemmän kuin yksi pelaaja. *Usean joukkueen pelissä* (multiteam) on yhtäaikaista mukana enemmän kuin kaksi joukkuetta. Esimerkiksi *Metal Gear Onlinen* [47] Sneaking Mission -pelimuodossa kaksi tasavahvaa joukkuetta taistelee vastakkain samaan aikaan, kun kolmas pienempi joukkue pyrkii suorittamaan omaa tehtävänsä suurempia joukkueita vältellen.

Pelin sisäisen mekaniikan hallittavuus vaikuttaa pelikokemukseen konkreettisesti ja määrittelee usein myös sen, mitä lajityyppiä peli edustaa. *Muuttuvuus* (mutability) määrittelee, miten peli huomioi pelaajaa tai miten pelihahmo kehittyy. *Tetris* [14] on esimerkki hyvä *muuttumattomasta* (static) pelistä, jossa pelaaminen keryyttää pisteitä, mutta pelimekaniikka pysyy alusta loppuun samana. *Super Mario Bros. 3* [70] palkitsee pelaajaa *tilapäisillä voimalisillä* (powerup), esimerkiksi suureksi muuttavalla sienellä tai voittamattomuuden antavalla tähdellä. Erityisesti rooli-peleissä yleinen *kokemuksen kerääminen* (experience-leveling, xl) tarkoittaa pysyvää muutosta hahmon ominaisuuksissa. Esimerkiksi *Killzone 3:n* [28] moninpelissä pelaaja saa jokaisen ottelun lopuksi suorittamistaan tehtävistä pisteitä, joilla voi avata hahmolleen uusia kykyjä ja aseita.

Mahdollisuus pelitilanteen tallentamiseen on erityisesti pitkäkestoisissa juonellisissa peleissä tärkeää, ettei peliä tarvitse pelata yhdeltä istumalta loppuun asti. Tallennuskäytännöissä on kuitenkin eroja ja siksi pelejä voikin lajitella myös *tallennettavuuden* (savability) perusteella. Tallennusmahdollisuus on pääasiassa yksinpeleiden ominaisuus, joten valtaosassa moninpeleistä sekä useimmissa äärellisyydeltään äärettömissä tai hyvin lyhytkestoisissa yksinpeleissä *ei ole tallennusmahdollisuutta* (non-saving). Jos pelissä on tallennusmahdollisuus, voidaan vielä tarkentaa, onko se *ehdollinen* (conditional), jolloin pelin voi tallentaa vai tietyssä paikassa tai tietyllä hetkellä, vai *rajoittamaton* (unlimited), jolloin pelin voi tallentaa koska tahansa. Käytännössä lähes kaikissa uusimmissa peleissä pystyy pelitilanteen tallentamaan milloin tahansa, mutta peleissä on vaihtelua siinä, jatkuuko peli täsmälleen samasta kohdasta vai esimerkiksi pelattavan kentän alusta.

Pelit voidaan jakaa deterministisyyden perusteella ennustettaviin ja ennustamattomiin peleihin sen perusteella, toimiiko peli samassa tilanteessa aina samalla taval-

la. Ennustamattomia pelejä ovat selvimmin erilaiset moninpelit, joissa ei koskaan voida tietää, mitä toinen pelaaja tekee seuraavaksi. Ennustettaviin peleihin lukeutuvat sellaiset pelit, joissa on joko hyvin yksinkertainen tekoäly tai ei tekoälyä lainkaan. Esimerkiksi *Super Mario Bros 3:ssa* [70] erilaiset viholliset liikkuvat aina samalla tavalla ja ovat siten ennustettavia. Myös kaikki pelin fysiikkamoottoriin liittyvät tapahtumat, kuten päin seinää ajaminen *Gran Turismossa* [75], ovat periaatteessa toistettavissa ja ennustettavissa, vaikka käytännössä täsmälleen samanlainen ajosuoritus on lähes mahdoton tehdä.

Pelin sisäisiä sääntöjä luokitellaan vain hyvin suurpiirteisesti, jotta sama menetelmä toimisi luontevasti kaikkia pelejä analysoitaessa. Jos pelaajahahmon tai jonkin muun asian sijainti pelimaailmassa vaikuttaa pelin toiminnallisuuteen, sanotaan pelissä olevan *sijaintiin perustuvia* (topological) sääntöjä. Esimerkiksi *DOOM-issa* [33] pelaaja voi ohjata hahmonsa laava-altaaseen, jonka kuumuus vahingoittaa hahmoa tasaisin väliajoin siihen asti, että tämä pääsee poistumaan vaaralliselta alueelta. Säännöt voivat myös olla *sidottuja pelin aikaan* (timebased). Pelissä voi esimerkiksi olla jonkinlainen aikaraja tai se voi edetä muuten pelaajasta riippumatta. Jos pelissä on jonkinlaisia tavoitteita, joita suorittamalla pelin kulku muuttuu, sanotaan pelissä olevan *tavoiteriippuvaisia* (objectivebased) sääntöjä. Esimerkiksi *Killzone 3:n* [28] moninpelissä taktikkohahmo voi valloittaa uudelleensyntymispaikkoja, joita muut saman joukkueen pelaajat voivat hyödyntää pelin aikana.

2.3 Pelaajien luokittelua

Kvalitatiivista videopelitutkimusta tehtäessä tulee ottaa huomioon, että yksikään pelaaja ei ole tismalleen samanlainen kuin toinen. Koska jokaisella pelaajalla on myös omat tapansa pelata pelejä ja muodostaa näkemyksiä kokemastaan, on välttämätöntä tuntea edes jonkin verran erilaisia pelaajatyyppejä käsittelevää teoriaa. Toisaalta se, millaisia pelejä pelaajat haluavat pelata, vaikuttaa viime kädessä myös siihen, millaisia pelejä julkaistaan.

Vastaavasti pelaamiselle toimintana voi olla useita eri syitä, sillä kaikki pelaajat eivät hae pelaamiselta samoja asioita. Sosiaalinen henkilö voi pelata pelejä puhtaasti viettääkseen aikaa muiden pelaajien kanssa, vaikkei itse piittäisi peleistä lainkaan. Toisille pelaaminen on musiikin kuunteluun verrattava tapa kuluttaa aikaa, mikä onkin muuttunut aiempaa helpommaksi mukana kannettavien pelilaitteiden yleistymisen myötä. Kolmanteen pelaajaryhmään kuuluvat pelaamiseen vakavammin suhtautuvat henkilöt, jotka pelaavat peliä pelin itsensä vuoksi, eivätkä katso sillä olevan vain välinearvoa. [120, s. 339] Viimeksi mainittu ryhmä on tämän tutki-

<p>I Tila</p> <p>1 Kuvakulma</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kaikkinäkevä - Kiertävä <p>2 Liikeavaruus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vapaa - Rajattu <p>3 Ympäristö</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dynaaminen - Staattinen <p>II Aika</p> <p>4 Tahti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reaaliaikainen - Vuoropohjainen <p>5 Ajan esitys</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jäljittelevä - Mielivaltainen <p>6 Äärellisyys</p> <ul style="list-style-type: none"> - Äärellinen - Ääretön <p>III Pelaajarakenne</p> <p>7 Pelaajarakenne</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yksinpeli - Kaksinpeli - Yhden joukkueen peli - Kahden joukkueen peli - Usean joukkueen peli - Moninpeli 	<p>IV Hallittavuus</p> <p>8 Muuttuvuus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muuttumaton - Tilapäiset voimalisät - Kokemuksen kerääminen <p>9 Tallennettavuus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ei tallennusmahdollisuutta - Ehdollinen - Rajoittamaton <p>10 Deterministisyys</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ennustamaton - Ennustettava <p>V Säännöt</p> <p>11 Sijaintiin perustuvia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kyllä - Ei <p>12 Aikasidonnaisia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kyllä - Ei <p>13 Tavoiteriippuvaisia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kyllä - Ei
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Taulukko 2.2: Moniulotteiseen typologian kategoriat ja niihin kuuluvat ominaisuudet

muksen kannalta relevantein, sillä narratiivisilla peleillä on taipumus vaatia pelaajiltaan syvällisempää paneutumista. Ei kuitenkaan voida olettaa, etteivätkö kaikenlaiset pelaajat pelaisi tai seuraisi vierestä narratiivisia pelejä. Vielä 90-luvulla pelit ja pelikonsolit olivat sen verran harvinaisia, ettei isommakaan kaveriporukan ollut lainkaan epätavallista kerääntyä yhteen seuraamaan jonkun yksinpelissäsiötä.

Oli syy pelaamiseen mikä tahansa, herättää pelikokemus pelaajassa aina jonkinlaisia tunteita. Nämä tunteet saattavat olla hyvinkin voimakkaita ja niihin vaikuttaa oleellisesti pelaajan kulttuurinen konteksti, elinympäristö, elämäntilanne ja persoona. Pelikokemukseen vaikuttaa muun muassa se, kenen seurassa peliä pelataan, kuinka kauan on aikaa pelata kerralla ja miten usein ehtii pelaamaan ylipäänsä. Kuitenkin kaikkein merkittävimmin pelaajassa herääviin tunteisiin vaikuttaa se, mitä peliä pelaaja pelaa. [120, s. 332]

Tämän tutkimuksen kannalta kiinnostavinta on analysoida pelaajien pelityylejä, eli sitä, millaisia valintoja he pelatessaan tekevät ja millä tavalla he etenevät peleissä. Tavoitteiden perusteella pelaajat voidaan jakaa kolmeen luokkaan: *suoritusorientoitunut pelaaja* (gamer), *elämysorientoitunut pelaaja* (player) ja *mekaniikkaorientoitunut pelaaja* (gameplayer). Suoritusorientoitunut pelaaja kokee pelin haasteena ja hänen voimakas voitontahtonsa motivoi häntä pelaamaan. Tästä syystä suorittaja suosii ensisijaisesti sellaisia pelejä, joissa pelaajan suoritukset pisteytetään. Tällaisia ovat useimmat Internetissä pelattavat moninpelit, kuten esimerkiksi *Killzone 3* [28]. Mahdollisuus eläytyä pelimaailman tapahtumiin ja olla osana pelin tarinaa on tärkeintä elämysorientoituneelle pelaajalle. Elämyksiä tavoitteleva pelaaja on hyvin voimakkaassa vuorovaikutussuhteessa pelin hahmojen kanssa ja pitää pelikokemuksesta itseään selvästi tärkeämpänä kuin pelin läpäisemistä. Mekaniikkaorientoituneen pelaajan pelityyli poikkeaa eniten muiden tavoista pelata. Pelimekaniikan vuoksi pelaava pelaaja ei yleensä välitä voittamisesta eikä liiemmin pelin tarinan ja tapahtumien seuraamisesta. Sen sijaan hän pelaa pelin sisäistä mekaniikkaa vastaan ja asettaa näin omat pelitaitonsa koetukselle. Mekaniikkaorientoitunut pelaaja saattaa esimerkiksi yrittää päästä pelissä alueille, joihin pelin kehittäjä ei ole tarkoittanut häntä päästää, tai keskittyä taistelemaan loputtomia tekoälyvihollisia vastaan sen sijaan, että pelaisi pelin juonta eteenpäin. [136]

Yhteisöllisen pelaamisen lisääntyminen on synnyttänyt uusia pelityylejä aiempien rinnalle. Erityisen selvästi erilaisia pelaajia ja pelityylejä voidaan havaita *massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä* (MMORPG, Massively Multiplayer Online Role-playing Game), joita edustaa esimerkiksi *World of Warcraft* [13]. Kun analysoidaan mikä verkkoroolipelaamisessa kiehtoo erilaisia pelaajia, voidaan heidät kategorisoida pelityylinsä perusteella viiteen eri luokkaan: [145, s. 8–9]

- *Ihmissuhdepelaaja* haluaa solmia uusia ihmissuhteita toisten pelaajien kanssa ja käyttää pelin maailmaa ja hahmoja yhteydenpitovälineinä. Ihmissuhdepelaaja nauttii pelien sosiaalisista aspekteista ja kykenee pelien avulla ymmärtämään paremmin paitsi itseään myös tosimaailman ryhmädynamiikkaa.
- *Eläytyvä peliaajaa* kiinnostavat pelimaailman sisäiset ihmissuhteet ja osallistuminen jatkuvaan tarinaan. Eläytyvät pelaajat pyrkivät eläytymään omaan hahmoonsa mahdollisimman hyvin ja roolipelaavat mielellään muiden pelaajien kanssa. Roolipelielementti onkin eläytyvälle pelaajalle hyvin tärkeä, sillä se mahdollistaa uusien persoonallisuuksien ja roolien kokeilemisen.
- *Riidankylväjä* nauttii muiden pelaajien kustannuksella pelaamisesta. Riidankylväjä saattaa käyttäytyä aggressiivisesti muita pelaajia kohtaan tai pyrkiä ärsyttämään heitä muilla tavoin. Pelaaja saattaa myös vähemmän suorasti manipuloida toisia pelaajia tekemään huonoja valintoja tai pettää kanssapelaajiensa luottamuksen kriittisellä hetkellä.
- *Saavuttaja* pyrkii menestymään pelissä mahdollisimman hyvin ja suorittamaan kaikki annetut tehtävät hyvällä menestyksellä. Saavuttajat pyrkivät optimoimaan pelaamistaan mahdollisimman pitkälle ja saamaan tällä tavalla esimerkiksi mahdollisimman paljon kokemuspisteitä, rahaa tai muita pelin sisäisiä etuja.
- *Joukkuepelaaja* haluaa pelata mieluiten yhdessä muiden pelaajien kanssa, mutta ei pyri ihmissuhdepelaajan tavoin muodostamaan pitkäkestoisia ystävyys-suhteita. Joukkuepelaajaa motivoi aito halu tehdä yhteistyötä muiden pelaajien kanssa ja saavuttaa asioita ryhmänä. Joukkuepelaaja on tyypillisesti määrätietoinen ja päätyy usein johtamaan omaa ryhmäänsä.

On vain luonnollista, että monen pelaajan verkkopeleissä esiintyy hyvin erilaisia pelityylejä kuin yksinpeleissä, jotka eivät esimerkiksi tarjoa aitoa sosiaalista kanssakäymistä pelin sisällä, vaan peliin liitettävä sosiaalisuus rajoittuu pääasiassa pelaajan seurassa oleviin ihmisiin. Selvää rajaa ei kuitenkaan voida vetää, sillä etenkin viime vuosina myös yksin pelaamisesta on uuden teknologian avulla tehty entistä sosiaalisempaa. Erityisesti saavuttajat arvostavat sitä, että heidän pelitilastonsa voidaan PlayStation Networkin Trophy ja Xbox LIVE:n Achievement -palveluiden avulla virallistaa, ja että he voivat sitten vertailla itseään ja omia saavutuksiaan muihin pelaajiin ja heidän saavutuksiinsa. Sosiaalista kanssakäymistä ja ihmissuhteita ihannoivat pelaajat voivat puolestaan keskustella peleistä ja pelihahmoista Internetin keskustelufoorumeilla, joilla vierailee paljon samanhenkisiä pelaajia. Eläytyvä

pelaaja saattaa yksinpeliä pelatessaan kaivata muiden pelaajien eläytymispanosta, mutta toisaalta vasta yksin pelatessaan hän voi todella luottaa siihen, ettei kukaan ulkopuolinen pääse häiritsemään hänen intiimiä pelikokemustaan. Oikeastaan selvästi muista pelaajista riippuvaisia ovat ainoastaan riidankylväjät ja joukkuepelaajat, joiden pelityylit ovat alun perinkin syntyneet moninpelikulttuuriin, eikä niitä näin ollen voi sellaisenaan siirtää yksinpelien maailmaan.

Kun tarkastellaan edellä esiteltyjä pelityyliluokitteluja narratiivisen yksinpelin näkökulmasta, havaitaan hyvin konkreettisia yhtenevyyksiä. Suoritusorientoitunut pelaaja pyrkii voittamaan pelin tarjoamat haasteet ja keräämään kunnioitusta pelimaailman sisäisillä saavutuksilla aivan samalla tavalla kuin saavuttaja-pelaajakin. Myös elämysorientoitunut pelaaja ja eläytyvä pelaaja ovat pelityyleiltään hyvin toisensa kaltaisia, sillä molempia motivoi pelaamaan yksinomaan heidän oma eläytymispanoksensa, joka on loppujen lopuksi riippumaton ulkopuolisista tekijöistä. Mekaniikkaorientoituneen pelaajan pelityylin kannalta ei ole juurikaan merkitystä pelaako tämä yksin- vai moninpeliä, joskin yksinpelit ovat usein pelimekaniikaltaan monipuolisempia ja haastavampia ja saattavat sen vuoksi kiinnostaa tämän tyyppin pelaajaa enemmän. Joissain tapauksissa riidankylväjä voidaan nähdä eräänlaisena mekaniikkaorientoituneen pelaajan laajenuksena, joka yksiselitteisemmän yksinpelimekaniikan sijasta pyrkii toiminnallaan haastamaan moninpelin edellyttämän moniulotteisen rakenteen, johon kuuluu pelimekaniikan lisäksi pelaajien muodostama sosiaalinen verkosto. Ihmissuhdepelaaja on ideologisesti lähimpänä elämysorientoitunutta pelaajaa, mutta peli ei herätä hänessä yhtä suuria tuntemuksia eikä hän samalla tavalla tunne olevansa osa pelin maailmaa. Yksinomaan pelaamisen sosiaalisesta puolesta kiinnostuneet pelaajat eivät ole kiinnostavia tämän tutkimuksen kannalta, sillä tutkittaessa narratiivisten pelien sisällöllistä kehitystä on mielekästä keskittyä sellaisten pelaajien näkökulmiin, jotka pitävät pelejä itseisarvoina.

2.4 Casual-pelaaminen — uhka veteraanipelaajille?

Pelaamisen luonne on 2000-luvulla muuttunut merkittävästi. Kalliit, huomattavaa perehtymistä edellyttävät pelit ovat saaneet rinnalleen arkisempia pelejä, joita satunnaispelaajankin on huomattavasti helpompi lähestyä [125, s. 106]. Pelitarjonnan monipuolistuessa myös pelaajakunta on kasvanut ja laajentunut huomattavasti. Vuonna 2011 jopa 56 % suomalaisista pelasi digitaalisia pelejä ainakin kerran kuussa, mikä on lähes 10 % enemmän kuin kaksi vuotta aiemmin. [121, s. 20–21].

Vuosituhaten vaihteen jälkeen niin kutsuttu casual-pelaaminen on kasvattanut suosiotaan hurjasti. *Casual-pelaamisella* tarkoitetaan sitä, että pelaaminen näh-

dään yhtenä tasavertaisena vaihtoehtona muille aktiviteeteille, kuten TV:n katselulle. Casual-pelaamista ei siis koeta vakavana harrastuksena, vaan se nähdään yhtenä viihtymisen välineenä. *Casual-pelit* ovat pääsääntöisesti perusidealtaan yksinkertaisia ja helppoja oppia, minkä lisäksi ne on usein suunniteltu niin, ettei yksittäisen pelisession tarvitse olla muutamaa minuuttia pidempi. [125, s. 107] Nämä keskeiset piirteet riitelevät tyypillisten narratiivisten pelien piirteiden kanssa jyrkästi, minkä vuoksi vain hyvin harvoja casual-pelejä voidaan pitää myös narratiivisina. Toisaalta juuri näiden piirteiden ansiosta casual-pelit soveltuvat pelattavaksi useilla erilaisilla alustoilla, eivätkä ne ole riippuvaisia sijainnista tai siitä, mitä pelaajan ympärillä tapahtuu [125, s. 106].

Casual-pelit sisältävät usein ainakin joitakin seuraavista ominaisuuksista: yleisesti kiinnostava sisältö, yksinkertaiset kontrollit, nopeasti opittava pelimekaniikka, pelaajan toistuva palkitseminen ja mahdollisuus lyhyisiin pelisessioihin. [125, s. 107] Narratiivisuutta casual-peleissä ei yksinkertaista taustatarinaa lukuun ottamatta yleensä ole, koska pelaajalta ei haluta vaatia minkäänlaisia ennakkotietoja tai -kokemuksia. On tärkeää erottaa casual-pelin ja casual-pelaamisen käsitteet toisistaan, sillä ne voivat esiintyä myös erillään. Casual-otteella voi pelata millaista peliä tahansa, jos on esimerkiksi vaikeuksia järjestää aikaa pelaamiselle. Tällöin pelisessiot ovat usein lyhyitä ja keskittyminen peliin jää helposti melko pinnalliseksi, etenkin jos jatkuvajuoninen peli joudutaan keskeyttämään toistuvasti. Vastaavasti casual-pelejä voi pelata tosissaan, jopa kilpailuhenkisesti, jolloin ei voida enää puhua casual-pelaamisesta. [125, s. 107]

Ensimmäisiä myyntiin tulleita casual-pelejä olivat erilaiset tanssi-, karaoke- ja soittopelit, joissa pelaaja toistaa ruudulla esitetyt sarjat pelistä riippuen joko tanssimatolla liikkuen, mikrofonin laulaen tai muovista kitaraa rämpytellen. Tällaisia pelejä on helppo lähestyä, koska jokainen ihminen osaa äännellä musiikin mukana tai liikuttaa vartaloaan ruudulla näytettyä esimerkkiä jäljitellen. Juuri helppo lähestyttävyyden nostikin tällaiset musiikkipelit nopeasti huippusuosioon niin myyntilistoilla kuin illanistujaisviihteenäkin [141, s. 154]. Helposti lähestyttävien pelien trendi näkyy selvästi myös pelialan lukuja tarkasteltaessa: casual-pelit ovat yksi kaikkein nopeimmin kasvavista osa-alueista pelimarkkinoilla. [126, s. 66]

Casual-pelaaminen ei syntynyt lainkaan sattumalta, vaan pelien kehittäjät ovat pyrkineet laajentamaan pelaajakuntaa monin eri tavoin. Vuoden 2006 lopussa Nintendo julkaisi Wii-pelikonsolin, joka erosi perusajatukseltaan kilpailijoistaan selvästi. Nintendo teki tietoisin valinnan, kun se ei lähtenyt kilpailemaan Sonyn ja Microsoftin kanssa suoritinteholla tai HD-grafiikalla. Sen sijaan Nintendo keskittyi Wiin avulla luomaan pelaajalle aivan uudenlaisen pelikokemuksen, jossa pelaajan ja pe-

lin vuorovaikutus olisi entistä voimakkaampi [109]. Wiin erottaa aiemmista konsoleista sen liiketunnistinta ja osoitintoimintoa käyttävä Wii Remote -ohjain, jota hyödynnetään lähes kaikissa Wii-peleissä hyvin innovatiivisesti ja jonka käyttäminen on kenelle tahansa hyvin intuitiivista. Useimmat Wiin peleistä ovat peliteknisesti melko yksinkertaisia, mutta helppo lähestyttävyyys ja innovatiivinen pelimekaniikka auttavat pelaajaa säilyttämään kiinnostuksensa.

Ehkä merkittävin pelaajakuntaa laajentanut tekijä on kuitenkin älypuhelimien yleistymisen. Erityisesti vuonna 2007 julkaistu Applen ensimmäinen älypuhelin iPhone mahdollisti yksinkertaisen käyttöliittymänsä ja siihen tiiviisti integroidun sovelluskauppa App Storen avulla pelaamisen myös sellaisille ihmisille, jotka eivät olleet aiemmin harrastaneet pelaamista lainkaan tai jotka olivat vieroksuneet pelaamista vaikean lähestyttävyyden takia. [126, s. 67] Vaikka iPhone ei ollutkaan ensimmäinen älypuhelin, saati ensimmäinen mobiilipelilaitte, siihen liitetty App Store teki levittämisen helpommaksi ja nopeammaksi kuin koskaan aiemmin. Helppous onkin tärkein tekijä kännykkäpelien ostamisessa ja pelaamisessa. Pelejä voi ladata Internet-yhteyden välityksellä yli 100 000 pelin valikoimasta, vaikka kotisohvalta. Koska suuri osa peleistä on joko ilmaisia tai vain parin euron hintaisia, ei hintakaan ole esteenä monen sadan euron älypuhelimien ostajalle. Älypuhelimien kasvava merkitys näkyy pelikulttuurissa edelleen selvästi. Esimerkiksi Suomessa mobiilipelaaminen on lisääntynyt yli 60 % vuosina 2009 ja 2010 [121, s. 69].

Lisääntyvän casual-pelaamisen vaikutukset eivät suinkaan rajoitu vain aloitteleviin pelaajiin tai casual-pelien laajaan kohdeyleisöön, vaan veteraanipelaajat eli pitkän linjan peliharrastajat saavat myös osansa uudesta ilmiöstä. Pelisuunnittelijat joutuvat tekemään pelejä suuremmalle kohdeyleisölle kuin koskaan aiemmin, mikä edellyttää muutoksia pelien kehitysprosessissa [112, s. 3178]. Pelien tulee soveltua yhtäläillä aloitteleville kuin kokeneillekin pelaajille, eivätkä heterogeenisen pelaajajoukon motiivitkaan ole yhtä yksiselitteisiä kuin silloin, kun pelaaminen oli vain marginaaliryhmien harrastus. Laajaa yleisöä tavoittelevan kehittäjän tulee ottaa huomioon myös mahdolliset eroavaisuudet pelaajien elämäntilanteissa, maailmankatsomuksissa ja uskonnoissa. [126, s. 66] Koska casual-pelin kehittäminen on usein myös huomattavasti nopeampi ja edullisempi prosessi verrattuna intensiivisen narratiivisen videopelin kehittämiseen, kasvaa casual-pelien tarjonta räjähdysmäisellä nopeudella, mikä tehostaa kaikkia casual-pelaamisen vaikutuksia entisestään. [125, s. 108–109] Yleistynyt Casual-pelaaminen vaikuttaa uusien narratiivisten pelien kehittämiseen välillisesti siinä mielessä, että kehittäjät joutuvat tekemään valintoja sen suhteen, mitä pelejä he kehittävät. Ellei pelitalo ole erikseen laajentanut tuotantokapasiteettiaan, on jokainen kevyen casual-pelin kehittämiseen käytet-

ty työtunti ainakin teoriassa pois narratiivisten pelien kehityksestä.

Laajan pelaajakunnan huomioiminen vaikuttaa myös siihen, millaisia narratiivisia pelejä kehitetään. Nykypäivänä kehittäjiä on tarkoitus miellyttää tasapuolisesti kaikkia pelaajia, mikä tarkoittaa väistämättä kompromisseja joillain osa-alueilla. Esimerkiksi vaikeista peleistä pitävä kokenut peliharrastaja saattaa kokea pelien muuttuneen huonompaan suuntaan, kun pelien vaikeustasot pyritään säätämään sopiviksi kaiken tasoille pelaajille. Vaikka pelattavuuden parantuminen ja pelien parempi saatavuus ovat varmasti kaikille tervetulleita uudistuksia, on selvää, että pelien normalisointiprosessiin kuuluva miellyttämisen halun lisääntyminen vaikuttaa väkisin myös pelien sisältöön ja että joustavuuden maksimoiminen tarkoittaa lähes poikkeuksetta pelaajan kontrollin heikentämistä. [126, s. 67] Esimerkiksi aloitteleville pelaajille suunnitellut perehdytysosiot saattavat aiheuttaa ärtymystä kokeneissa pelaajissa, jotka kokevat tuleensa aliarvioituksi. Vastaavasti käyttöliittymän yksinkertaistamisesta johtuva turhautuminen voi aiheuttaa pelaajalle mielikuvan toiminnan rajoittamisesta. Hyvä esimerkki tästä on *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [73], jossa pelaaja kohtaa jatkuvasti etenemisohjeita antavia pöllöjä, joiden kanssa on pakko keskustella. Pöllöt selittävät hyvin yksinkertaisia asioita erittäin pitkällisesti, eikä pelaajalle anneta mahdollisuutta ohittaa keskustelua kokonaan. Pelaaja voi nappia painamalla ohittaa lauseita yksi kerrallaan, mikä nopeuttaa keskustelua, mutta johtaa liian helposti siihen, että pöllön tiedustellessa menikö viesti perille vastaa pelaaja oletusvaihtoehdon ”ei”, mikä aloittaa koko keskustelun alusta.

2.5 Casualista hardcoreen

Koska tässä tutkimuksessa arvioidaan narratiivisten videopelien kehitystä pitkällä aikavälillä, on mielekästä keskittyä analysoimaan ensisijaisesti sellaisten pelaajien käyttäytymistä, jotka ovat pelanneet narratiivisia pelejä useiden vuosien ajan. Myöskään satunnaisia ja vähemmän kokeneita pelaajia ei kuitenkaan voi jättää täysin huomiotta, sillä heidän suhteensa peleihin ja pelaamiseen saattaa vaikuttaa vielä julkaisemattomien pelien sisältöön jopa enemmän kuin paatuneiden veteraanien näkemykset. Tämä ajatus perustuu siihen, että koska kehittäjät ovat jo aikaisemmillä peleillään onnistuneet tyydyttämään pitkän linjan harrastajien tarpeet, voidaan pelien kohdeyleisöä laajentaa käytännössä vain pyrkimällä vastaamaan uusien harrastajien toiveisiin. Oleellisesti suunnitteluratkaisuihin vaikuttaa myös se, että pelien tehokuluttajat ovat vain marginaaliryhmä koko pelaajakunnassa. Koska erilaisilla pelaajaryhmillä on kokemustasosta riippuen hyvin erilainen suhde videopelihin ja niiden pelaamiseen, täytyy eritasoisia pelaajia pystyä luokittelemaan ominai-

suuksiensa perusteella.

Toisin kuin media antaa usein ymmärtää, casual-pelaaja ei ole sama asia kuin aloitteleva pelaaja. Vaikka casual-pelaaja usein tarvitseekin enemmän opastusta ja motivointia kuin muut pelaajat, ei tämä automaattisesti tarkoita, että pelikokemusta olisi vähemmän — se voi vain olla hyvin erilaista. [112, s. 3178] Vuoden 2011 Pelaajabarometrikyselyssä pyydettiin digitaalisia pelejä pelanneita ihmisiä nimeämään kaksi sellaista peliä, joita he olivat pelanneet kaikkein eniten viimeisen kuukauden aikana. Geneerinen tietokonepasiassi ohitti lähes kolminkertaisella äänimäärällä toiseksi kivunneen *Angry Birds*in [81], mikä kuvastaa hyvin sitä, miten monella tasolla pelaamista voi harrastaa. [121, s. 25–26] Selvää on, että vaikka pelaajalla olisi pitkälti toistakymmentä vuotta kokemusta Windowsin korttipeleistä, saattaa monikymmentuntiseen jatkuvajuoniseen narratiiviseen peliin tarttumisen kynnyks tuntua todella suurelta. Casual-pelaajan määrittääkin hänen oma suhtautumisensa pelaamiseen: casual-pelaaja ei ota pelaamista liian tosissaan, mikä näkyy hänen rennossa ja huolettomassa pelityylissään. [125, s. 106]

Casual-pelaajan vastakohta on niin sanottu *hardcore*- eli *hc-pelaaja*, joka ottaa pelaamisen hyvin vakavasti ja kilpailee mielellään toisten kanssa. Hardcore-pelaajat pelaavat useimmiten erittäin kilpailuhenkisiä pelejä, jotka vaativat pelaajalta aktiivista osallistumista. Pelaajat voidaan jakaa joko pelkästään casual- ja hardcore-pelaajiin, tai ottaa mukaan kolmas luokka, johon kuuluu niin kutsutut peruspelaajat (core gamers, heavy gamers), jotka eivät kuulu selvästi kumpaankaan edellä mainittuun ryhmään. [125, s. 107; 134, s. 116] Toisinaan myös taloudelliseen hyötyyn tähtäävä *ammattipelaaminen* (pro-pelaaminen, pro-gaming) esitellään omana luokkana, vaikka kyseessä on pohjimmiltaan vain ääritapaus hardcore-pelaamisesta. [116, s. 1] Tämän tutkimuksen teoriaosuuksissa puhutaan casual-, perus- ja hardcore-pelaajista, jotta ääripäiden välille saadaan tehtyä selkeämpi ero. Narratiivisten pelien kannalta on mielekästä tutkia erityisesti hardcore- ja peruspelaajia, sillä he usein saavat intohimoisen omistautumisensa ansiosta peleistä irti enemmän kuin casual-pelaajat. He myös pelaavat narratiivisia pelejä huomattavasti kevyempiä pelejä suosivia casual-pelaajia enemmän.

Yksittäistapauksissa voi olla hyvinkin hankalaa määrittää, onko tietty pelaaja casual-, perus- vai hardcore-pelaaja. Näyttää kuitenkin siltä, että pelaajan kärsivällisyyden ja periksiantamattomuuden perusteella voidaan usein tehdä oikeita johtopäätöksiä. Esimerkiksi, kun casual-pelaaja kohtaa pelissä vaikean haasteen, jonka ratkaiseminen vaatii useita uudelleenyriytyksiä, hän saattaa helposti jättää pelin jopa lopullisesti kesken. Tyypillinen hardcore-pelaaja sen sijaan pelaa saman tilanteen uudelleen ja uudelleen niin pitkään, että läpäisee haasteen tai saavuttaa kor-

keimman arvosanan pelissä. [134, s. 116] Tämä ei välttämättä tarkoita, että hardcore-pelaaja olisi teknisesti parempi pelaamaan kuin nopeasti turhautuva casual pelaaja, vaikka hän kokeneempana yleensä sitä onkin, vaan tärkeämpää on se, ettei hän luovuta ennen kuin saavuttaa tavoitteensa. Onkin tyypillistä, että asiat, jotka casual-pelaaja kokee pelissä turhauttaviksi, tarjoavat hardcore-pelaajalle juuri sitä haastetta, joka motivoi häntä jatkamaan ja jatkamaan. [134]

3 Teknologia ja videopelit

Uuden teknologian kehittyminen ja sen saatavuuden parantuminen ovat vaikuttaneet videopeleihin aina ensimmäisistä peleistä lähtien. Pelit ovat aikojen saatossa muuttuneet hyvin pelkistetyistä ja etäisesti maailmaa jäljittelevistä tekeleistä erittäin realistisiksi audiovisuaalisiksi speaktaakkeleiksi, jotka voivat olla yhtä todentuntuisia kuin Hollywood-elokuvat.

Videopelimarkkinoilla kilpailu on erittäin kovaa, minkä vuoksi pelitalojen täytyy pyrkiä kehittämään uusia innovaatioita jatkuvalla syötöllä ja samalla hyödyntämään viimeisintä teknologiaa. Laittevalmistajat hyötyvät kehittäjien jatkuvasta kilpajuoksusta, sillä mitä enemmän rahaa peliteollisuudessa liikkuu ja mitä enemmän julkaistaan uusia pelejä, sitä enemmän myydään myös uusia pelilaitteita ja tarvikkeita.

Tässä luvussa tehdään katsaus teknologian ja videopelien väliseen suhteeseen ja tutkitaan, miten riippuvaisia ne toisistaan ovat. Erityisesti pyritään keskittymään siihen, miten teknologian kehittyminen on vaikuttanut videopelien sisältöön, ja mitkä innovaatiot ovat vaikuttaneet kaikkein eniten siihen, mitä pelaaminen tänä päivänä on.

3.1 Teknologian kehityksen vaikutukset peliteollisuuteen

Pelejä on aina kehitetty käytössä olevan teknologian ehdoilla, sillä käytössä oleva laitteisto määrittelee viime kädessä sen, mitä peleissä voi ja mitä ei voi tapahtua. Tässä kohtaa keskitytään pääasiassa tutkimaan tietokoneita pelialustoina, sillä varsinaisten pelikonsolien muuttumaton rakenne tekee niiden tutkimisesta pelien sisältöä rajoittavina tekijöinä jokseenkin hedelmätöntä. Tämä ajatus perustuu siihen, että konsolipelit on alun perin optimoitu tietyille laitteistokokoonpanolle, jonka tiedetään pysyvän muuttumattomana, kun taas pelien kehitys tietokoneelle on jossain määrin ollut vapaampaa. Esimerkiksi konsolipelejä rajoittanut pelikasetin maksimikoko ei vaivannut PC-pelejä; jos peli ei mahtunut yhdelle levykkeelle, voitiin se teoriassa jakaa miten monelle tahansa. Toisaalta juuri pelikonsolien varmatoimisuus ja helppokäyttöisyys houkuttivat monia pelaajia, minkä vuoksi ihmiset jakautuivat jo hyvin aikaisessa vaiheessa PC- ja konsolipelaajiin. Konsolipeleissä oli usein paremmat äänet, parempi grafiikka ja hiotumpi pelattavuus kuin mihin PC-peleissä

kaikkein tehokkaimpia tietokoneita lukuun ottamatta voitiin päästä. [129, s. 8]

Videopelien kaupallistumisen alkuvaiheissa teknologiaa ei koettu millään tapaa rajoittavana tekijänä, sillä vain muutamia vuosia aiemmin pelejä ei voitu kehittää lainkaan. Intelin vuonna 1971 lanseeraama ensimmäinen mikroprosessori oli merkittävä kehitysaskel. Se mahdollisti tietokoneiden valmistuskustannusten laskemisen, mikä mahdollisti ensimmäiset kuluttajahintaiset tietokoneet. Kotitietokoneiden yleistyminen mahdollisti pelaamisen lisäksi myös omien pelien suunnittelemisen ja toteuttamisen periaatteessa kenelle tahansa, jos vain jaksoi perehtyä tietokoneen sisäiseen maailmaan. Peliohjelmoinnista tuli nopeasti suosittu harrastus ja monet harrastajien tekemistä peleistä nousivatkin myyntimenestyksiksi ja inspiroivat kokonaan uusia peligenrejä. [129, s. 8] Casual-pelien saralla yksittäisen koodarin menestystarinat ovat edelleen mahdollisia, mutta hardcore-pelaajakunnan odotukset täyttävän pelin tekemiseen tarvitaan nykypäivänä monikymmenhenkinen kehitysstudio ja useiden miljoonien eurojen budjetti.

Vuonna 1982 julkaistu Commodore 64 ja vielä ensimmäiset 90-luvun PC-koneet tuntuivat aikanaan niin tehokkailta, ettei osattu kuvitellakaan millainen peli tarvitsisi enemmän laskentatehoa. Monipuoliset kotitietokoneet soveltuivat pelikäyttöön jopa paremmin kuin useimmat pelikonsolit, jotka kaiken lisäksi olivat vielä hyvin kalliita laitteiksi, joka soveltuivat vain ja ainoastaan viihdekäyttöön. PC-laitteiden kehittyessä hurjaa vauhtia myös pelikehityksen mahdollisuudet monipuolistuivat. Grafiikka muuttui lyhyessä ajassa 320x200 pikselin kokoisesta CGA-nelivärikuvasta (1981) nelinkertaisen tarkkuuden mahdollistavaksi 640x480 pikselin 16 väriseksi VGA-kuvaksi. Peleissä suosituin resoluutio oli 320x200 pikselinen VGA, joka tuki jopa 256 eri väriä (1987). Mahdollisuus parempaan grafiikkaan teki peleistä entistä visuaalisempia, mutta pelien narratiivinen sisältö ja pelimaailman säännöt pysyivät pääosin samanlaisina. Sama trendi näkyy vielä nykypäivänäkin, sillä koska tietokoneiden ja pelikonsolien graafinen suorituskyky paranee vuosi vuodelta, pelaajat olettavat pelien ottavan kaiken irti käytössä olevasta teknologiasta. Tämä ei jätä kehittäjille muuta mahdollisuutta kuin pyrkiä tyydyttämään pelaajien kasvavat vaatimukset. [111, s. 243]

Nintendon vuonna 1983 Japanissa julkaisema Family Computer eli Famicom oli ensimmäinen yksinomaan pelaamista varten suunniteltu laite, joka saavutti suuren maailmanlaajuisen suosion. Kaksi vuotta myöhemmin laite julkaistiin Yhdysvalloissa nimellä Nintendo Entertainment System (NES). Tällä nimellä konsoli tuli tunnetuksi myös Suomessa, johon se rantautui vuonna 1987. Nintendon konsoli ansaitsi menestyksellään kuluttajien hyväksynnän myös konsolipelaamiselle yleensä, mikä teki muiden valmistajien liittymisestä konsolimarkkinoille paljon helpom-

paa. [111, s. 231–232]

Sega aloitti 16-bittisten konsolien aikakauden julkaisemalla Mega Drive -konsolin 80-luvun lopussa. Yhdysvalloissa nimellä Genesis markkinoitu konsoli oli vuosikymmenen taitteessa levinnyt koko maailmaan. Nintendon vastasi Segan haasteeseen julkaisemalla Super Famicomin (SFC), joka Japanin ulkopuolella tunnettiin nimellä Super Nintendo Entertainment Systemin (SNES). Molemmat konsolit menestyivät hyvin ympäri maailmaa. Laitteiden menestyksen takana olivat Nintendon ja Segan suunnittelemat ikoniset pelihahmot Mario ja Sonic, joita käytettiin laajasti konsolien markkinoinnissa. Esimerkiksi Segan ja Nintendon kanssa kilpailleen japanilaisen NEC:n TurboGrafx-16 Entertainment Super System -konsoli oli teknologisesti erittäin kehittynyt, mutta siitä huolimatta se ei pystynyt kilpailemaan myynnissä muiden pelikonsolien kanssa kovin kauaa. Tämä johtui siitä, että Sega ja Nintendo onnistuivat ottamaan kohdemarkkinat NEC:iä paremmin huomioon pelijulkaisuissaan. [111, s. 242–248] Käyty kamppailu osoittaa, että kuluttajat pitävät pelien sisältöä teknologisia innovaatiota tärkeämpänä.

Ensimmäisiä konsolisukupolvia hallinneen Nintendon keulakuvahahmo Mario on ehkä kaikkien aikojen tunnistetuin videopelisankari. Ensiesiintymisensä vuonna 1981 julkaistussa *Donkey Kongissa* [67] tehnyt putkimies, joka tuohon aikaan tunnettiin yksinkertaisesti nimellä Jump-Man [122, s. 37], on tähän päivään mennessä esiintynyt yli sadassa videopelissä, useassa tv-sarjassa ja Hollywood-elokuvassa. Marion luoja Shigeru Miyamoto suunnitteli hahmon alusta alkaen niin, että siihen olisi helppo samastua, ja että samaa hahmoa voitaisi käyttää eri rooleissa tulevilla peleillä. [111, s. 238] Tarina arkipäivän sankarista, joka kamppailee valtavia voimia vastaan on tyypillinen teema japanilaisessa tarinankerronnassa. Tyypillisesti hahmolla ei ole erityisiä kykyjä, vaan hän selvittää tilanteet kovalla työllä ja periksiantamattomuudellaan. [122, s. 37]

Mario ei kuitenkaan muovautunut nykyiseen muotoonsa aivan sattumalta, vaan Miyamoton suunnittelutyöhön vaikutti ratkaisevasti käytössä oleva teknologia ja sen asettamat rajoitteet. Pelissä käytetty resoluutio oli niin pieni, että Jump-Manin muutamasta pikselistä koostuviin kasvoihin ei mahtunut piirtää tunnistettavaa suuta, joten Miyamoto piirsi kasvojen täytteeksi tuuheat viikset. Sankarin täytyi pukea haalarinsa alle paita, jotta pelaaja voisi erottaa hahmon käsien liikkeitä tämän juostessa. Myös ikoninen punainen lippalakki on alun perin vain tapa peittää hahmon hiukset, joiden hulmuaminen sankarin hyppiessä olisi ollut liian vaikea animoida tuohon aikaan. [111, s. 238] Vaikka Jump-Man olikin aikanaan yksi realistisimmista ihmistä esittävästä pelihahmoista, on hänen ulkomuotonsa hyvin pitkälti graafisten kompromissien muovaama. [122, s. 37–38] Onkin lähes varmaa, ettei nykypäivän

Mario olisi viiksekäs, räikeisiin haalareihin pukeutuva putkimies, jos käytössä ollut teknologia ei olisi rajoittanut Miyamoton luovaa työtä.

Teknologian ripeä kehittyminen johti myös pelikonsolien ja videopelien kehittymiseen. Yhdysvaltalainen Atari Corporation julkaisi ensimmäisen 64-bittisen pelikonsolin, Atari Jaguarin, loppuvuodesta 1993. Atari Jaguarin myyntiä hidasti sen monimutkainen arkkitehtuuri, jonka vuoksi pelien ohjelmointi konsolille oli työlästä. [111, s. 278] Loppusyksystä 1994 Sega julkaisi 32-bittisen Sega Saturn -konsolin, jonka pelit toimitettiin optisilla levyillä. Saman vuoden joulukuussa myös Sony liittyi konsolimarkkinoille julkaisemalla 32-bittistä arkkitehtuuria käyttävän PlayStation-konsolinsa, joka saavutti nopeasti huippusuosion. Sega Saturnin tavoin PlayStation pystyi sujuvasti tuottamaan 3D-grafiikkaa ja lukemaan CD-levyjä, joten erot konsolien teknisissä ominaisuuksissa olivat hyvin vähäisiä. PlayStation menestyi kuitenkin paremmin, koska se oli näistä kahdesta edullisempi ja koska elektroniikkajätti Sony markkinoi sitä koko vuosikymmenien ammattitaidollaan. [111, s. 282–283] Nintendo julkaisi kesällä 1996 uuden konsolinsa, Nintendo 64:n, jonka nimi viittasi siinä käytettyyn 64-bittiseen tekniikkaan. Vahvan fanipohjansa vuoksi Nintendon konsoli menestyi selvästi paremmin kuin Sega Saturn, muttei pystynyt kilpailemaan myyntiluvuissa PlayStationin kanssa kuin ensimmäisen vuoden ajan. Nintendo 64:n menestystä hillitsi se, että toisin kuin muut konsolit, se käytti edelleen pelien tallennusmedian kasetteja (cartridge). [111, s. 290] Kasettien matala tallennuskapasiteetti asetti tiukkoja rajoitteita pelien kehitykselle. Koska pelikasetille pystyi tallentamaan korkeintaan 64 megatavua dataa, ei Nintendo 64:n peleissä nähty esimerkiksi välivideoita juuri lainkaan. PlayStationilla vastaavaa ongelmaa ei ollut, ja sen pelit pystyttiin tarvittaessa jakamaan useammille CD-levyille, joista jokainen vastasi tallennustilaltaan kymmentä Nintendon kasettia.

Vuoden 1998 lopulla Japanissa julkaistu Segan Dreamcast aloitti 128-bittisen konsolisukupolven. Laite ohitti edeltäjänsä kaikilla osa-alueilla ja oli ensimmäinen pelikonsoli, jossa oli sisäänrakennettu modeemi. Vaikka Dreamcast oli Segan myydyin konsoli, ei se kuitenkaan pystynyt kilpailemaan vuonna 2000 julkaistun Sonyn PlayStation 2:n kanssa, ja pian sen valmistus lopetettiin. Vuoden 2001 lopulla markkinoille liittyvät Nintendo GameCubellaan sekä yhdysvaltalainen Microsoft ensimmäisellä pelikonsolillaan Xboxilla. Verkkopelaaminen onnistui kaikilla konsoleilla, joskin PlayStation 2:een ja GameCubeen tuli tätä varten hankkia erillinen verkkoadapteri. Suurin osa pelijulkaisuista keskittyi kuitenkin yksinpelimarkkinoille, sillä Internet-yhteyksien levinneisyys ei ollut kovin laajaa konsolien elinkaaren alkuvaiheessa. Uusien laitteiden myötä DVD-levyistä tuli yleisin julkaisumedia, mikä mahdollisti entistä suurempien pelien kehittämisen. GameCubeen ja Xboxin valmis-

tus lopetettiin samoihin aikoihin, kun valmistajat julkaisivat seuraavan sukupolven konsolinsa, mutta PlayStation 2:n elinkaari pitenee vielä tänäkin päivänä. Sitä, miten kaikkien aikojen myydyimmäksi pelikonsoliksi noussut PlayStation 2 kiinnostaa ihmisiä vielä teräväpiirtoaikakaudellakin, voidaan pitää osoituksena siitä, että peliharrastajat osaavat arvostaa konsolissa muutakin kuin suorituskykyä.

Viimeisimmän konsolisukupolven aloitti Microsoft vuoden 2005 lopussa julkaisulla Xbox 360 -konsolillaan. Vuotta myöhemmin kilpaan liittyivät myös Sony PlayStation 3 -konsolillaan sekä Nintendo Wii:llään. Vaikka näiden uusien konsolien myötä videopelit täyttivät ensimmäistä kertaa teräväpiirtoaikakauden huppeat audiovisuaaliset vaatimukset, muutti viimeisin laitesukupolvi pelaamista kaikkein eniten kuitenkin ideologisella tasolla. Merkittävin muutos aiempaan on yhteisöllisen pelaamisen painopisteen siirtyminen Internetiin, minkä mahdollisti laajakaistayhteyksien nopea yleistyminen ja siirtonopeuksien suurentuminen. Konsolivalmistajien verkkopalvelut tarjoavat moninpelituen lisäksi myös lukuisia uusia palveluita, joista näkyvimpiä ovat valmistajien omat sovelluskaupat, jotka toimivat pelien digitaalisina jakelukanavina. Sovelluskaupat tekivät pelien ostamisen ja kokeilemisen entistä helpommaksi, mutta se samalla tarjosi pienille pelitaloille mahdollisuuden levittää tuotoksiaan helposti myös konsolialustoille ilman valtavia investointeja. Sovelluskaupat helpottivat hyvin merkittävästi casual-pelien levittämistä, sillä aiemmin parin euron hintaisten pelien julkaiseminen konsolleille oli käytännössä mahdotonta. Uuden sukupolven konsolit huomioivat casual-pelaamisen myös laitteiden markkinoinnissa ja lisävarusteiden suunnittelussa. Erityisesti Nintendo Wiin lähes pelkästään liiketunnistukseen perustuvista peleistä suurin osa edustaa stereotyyppisiä casual-pelejä. Vuonna 2010 myös Sony ja Microsoft toivat markkinoille liiketunnistusta hyödyntävät PlayStation Move ja Kinect-ohjaimet, joiden myötä nykyinen laitesukupolvi laajentui casual-markkinoille vielä entistäkin enemmän.

3.2 Internet-aika

Yksi videopelien sisältöön kiistatta vaikuttanut tekijä on Internet-yhteyksien yleistyminen, joka alkoi Euroopassa 80-luvun loppupuolella. Kun Internetin käyttäminen analogisen modeemin avulla alkoi yleistyä kotitalouksissa, oli moniin peleihin rakennettu lähiverkkopeli jo ehditty muokata Internet-moninpeliä tukevaksi. Yksi ensimmäisistä verkkomoninpeleistä oli *Quake* [35], jossa esiintyi ensimmäistä kertaa monia sellaisia verkkopelimuotoja, joita näkee ensimmäisen persoonan ammunta-peleissä vielä tänäkin päivänä.

Kun kaistanleveydet alkoivat kasvaa ja laajakaistaliittymät yleistyivät kulutta-

jien kodeissa, alettiin Internetiä hyödyntää peleissä enenevässä määrin. Uutena tulivat pelit, joiden pelaaminen vaati jatkuvan Internet-yhteyden, esimerkiksi *World of Warcraft* [13]. Vastaavasti yhä useammassa peleissä alkoi olla mahdollisuus verkkomoninpeliin, jos pelimekaniikka tarjosi mahdollisuuden toteuttaa se luontevasti. Syntyi myös monia sellaisia pelejä, joissa Internetiä ei käytetty moninpelin tarjoamiseen, vaan sen avulla mahdollistettiin joitain pienempiä ominaisuuksia, kuten esimerkiksi maailmanlaajuisen pistetilaston ylläpitäminen.

Nykyään Internet on kaikkialla ja siitä pyritään ottamaan kaikki irti. Viimeisimmän konsolisukupolven myötä myös kaikissa pelikonsoleissa on Internet-valmius. Microsoftilla, Nintendolla ja Sonylla on kaikilla omat konsolin kautta käytettävät sovelluskauppansa, joista pelaajat voivat ostaa ja ladata pelejä, sekä oheispalvelunsa, joiden avulla pelaajat voivat pitää yhteyttä toisiinsa. Sonyn ja Microsoftin konsoleilla pelaajat voivat lisäksi kilpailla keskenään Trophy-palkinnoista tai Achievement-saavutuksista. Verkkoyhteyden avulla pelipäivityksiä voidaan jakaa tietokonepelaajien lisäksi myös konsolipelaajille, mikä mahdollistaa peleissä esiintyvien ongelmien korjaamisen vielä pelin julkaisun jälkeenkin. Nykyään kehittäjät voivat helposti esimerkiksi tasapainottaa moninpeliä hienosäätämällä sen sääntöjä tai evätä häiriköiviltä tai huijaavilta pelaajilta pääsyn peliin.

3.3 HD-ajan uudet vaatimukset

Videopeleissä on aina pyritty hyödyntämään viimeisintä kuluttajien saatavilla olevaa teknologiaa ja erityisesti PC-pelaajat joutuvatkin tämän vuoksi aktiivisesti päivittämään koneensa kokoonpanoa, jos he mielivät pelata uusimpia pelejä kaikkein korkeimmilla grafiikka-asetuksilla. Konsolipelaajilla ei muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta päivitysmahdollisuutta ole, joten vaihtoehtoina on joko investoida seuraavan konsolisukupolven laitteeseen tai tyytyä pelaamaan toteutukseltaan vanhentuneita pelejä. Myös pelaajien vaatimustaso on kasvanut teknologian kehityksessä, minkä seurauksena pelien kehitysbudjetit ovat nousseet huomattavan korkeiksi. [111, s. 243]

Koska pelaajat ovat tottuneet tasaiseen, korkeintaan parin kolmen vuoden julkaisusykliin, ei kehittäjien ole helppoa pidentää julkaisuväliä ja samalla pitää harastajat tyytyväisinä. Toisaalta kehityksajan venyttäminen ei välttämättä onnistuisi myöskään budjettisyistä, sillä jokainen kehitykseen käytetty kuukausi nostaa kustannuksia, eikä kuitenkaan takaa sitä, että valmis peli myisi yhtään enempää. Nykyajan videopelin kehittäminen yleisimmille konsoleille tai PC:lle näyttää pelien julkaisutiheyden perusteella kestävän useimmiten yhdestä neljään vuoteen. Kehity-

saika riippuu siitä, tehdäänkö kaikki aivan alusta asti vai saadaanko esimerkiksi pelimoottori lainattua pelisarjan edellisestä osasta.

Peliharrastaja voi vain ihastella, miten teräväpiirtografiikan ja entistä vaikuttavampien monikanavaäänien kehittyminen nostaa pelien audiovisuaalisen ulosan aivan uudelle tasolle. Pelinkehittäjille tämä kuitenkin tarkoittaa hyvin konkreettista työmäärän lisääntymistä. Graafisten vaatimusten kasvu voidaan havainnollistaa vertailemalla eri laitteiden resoluutioita. Esimerkiksi alkuperäisen PlayStation-konsolin maksimiresoluutio on 640x480 pikseliä, kun PlayStation 3:lla voidaan tuottaa 1920x1080 pikselin kokoista kuvaa, joka on siis pinta-alaltaan 6,75-kertainen aiempaan verrattuna. Käytännön tasolla tämä tarkoittaa, että niiden kuvien, joista pelimaailma muodostuu, tulee olla lähes seitsemän kertaa niin suuria kuin kymmenen vuotta aiemmin. Samaan aikaan pelimaailmojen polygonimallit ovat muuttuneet monimutkaisemmiksi ja niiden määrä on kasvanut, minkä lisäksi graafikoiden on täytynyt alkaa ottaa huomioon valo-, varjo- ja heijastusefektit erilaisilla pinnoilla. Tämä lisääntynyt työmäärä heijastuu suoraan pelien kehityskustannuksiin.

Tänä päivänä lähes kaikissa kodeissa on laajakaistayhteys, jota jokainen nykyaikainen pelikonsoli osaa hyödyntää. Tämä kannustaa pelitaloja kehittämään peleihinsä erilaisia verkko-ominaisuuksia, joista erityisesti moninpeli saattaa menestyessään lisätä pelin myyntiä ja pidentää sen elinkaarta merkittävästi. Useimpiin peleihin, joihin verkkopeliominaisuuksia voi ylipäänsä kuvitella, onkin sisällytetty jonkinlainen moninpeli. Tämä kuitenkin ei kaikissa tapauksissa tuo lisäarvoa pelille, vaan usein kyse tuntuu pikemminkin olevan siitä, että lisäämällä peliin verkko-ominaisuuksia kehittäjät pyrkivät saavuttamaan laajemman kohdeyleisön. Graafisen sisällön lisäksi myös verkkopeliominaisuuksien kehittäminen vaatii rahaa, ja koska kehitysbudjetit eivät kuitenkaan voi kasvaa rajattomasti, täytyy kustannuksia yleensä leikata muiden ominaisuuksien toteutuksesta. Tämä johtaa siihen, että pelien muu sisältö kärsii väistämättä jonkin verran uuden teknologian käyttöönotosta.

4 Narratiiviset videopelit

Tässä tutkimuksessa käsitellään lähes yksinomaan narratiivisia videopelejä ja sitä, miten ne ovat narratiiviselta sisällöltään muuttuneet ajan kuluessa. Jotta narratiivisuutta voitaisiin käsitellä, on välttämätöntä avata keskeisimpien siihen liittyvien termien merkityksiä. Tällä tavalla saavutetaan sellainen konkretian taso, että pelien narratiivista sisältöä voidaan tutkia muutenkin kuin täysin subjektiivisesti. Tutkimuksessa käytetyillä termeillä ei kuitenkaan pyritä absoluuttiseen ja aukottomaan esitykseen, sillä narratiivisuutta ja muitakin kvalitatiivisia elementtejä tutkittaessa on aina varattava tilaa tulkinta- ja näkemyseroille.

Tämän luvun tarkoitus on tutustuttaa asiaan perehtymätön lukija tarinoiden tutkimuksen peruskäsitteistöön, jota käytetään myöhemmin tässä tutkimuksessa. Eriyisesti keskitytään sellaisiin käsitteisiin, jotka soveltuvat monipuolisesti pelitutkimukseen. Lisäksi käsitellään narratiivisuutta ja sen esiintymistä videopeleissä sekä pohditaan, kuinka peleissä käytetyt narratiivisuuden keinot eroavat elokuvan tai kaunokirjallisuuden narratiivisista keinoista.

4.1 Narratiivien peruselementtejä

Narratologia eli strukturalistinen kertomusteoria on tieteenala, joka tutkii *narratiiveja* eli *kertomuksia* sekä narratiivisia rakenteita ja niiden vaikutuksia [119, s. 184]. Narratologiassa tutkitaan pääasiassa kaunokirjallisia tekstejä, mutta se soveltuu yhtälailla esimerkiksi elokuvien tai videopelien tutkimiseen. Koska narratologiassa ja muussa kirjallisuustieteessä käytetty termistö ei ole täysin yksiselitteistä, on relevanttia määrittellä tutkimuskohtaisesti mitä milläkin termillä tarkoitetaan. Tämän luvun teoria-sisältö perustuu suomenkieliseen käännökseen Shlomith Rimmon-Kenanin teoksesta *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* [139], jossa käsitellään kertomuksiin liittyvää termistöä ja yhdistellään sekä vertaillaan eri teoreetikoiden näkemyksiä. Teos on laajasti käytetty alan teksteissä ja opetuksessa, mutta yleisluontoisuutensa vuoksi se soveltuu hyvin myös asiaan vihkiytymättömälle lukijalle.

Aluksi on hyvä määrittellä, mitä eroa *tarinalla* ja kertomuksella on, sillä termejä käytetään puhemielessä usein toistensa synonyymeinä. Tarina on sen vastaanottajan luoma kronologisesti järjestynyt rekonstruktio jostain tietystä tapahtumasarjasta, kun taas kertomus eli narratiivi on narratiivisessa mielessä täydellisen kokonai-

nen, korkeimman ideologisen tason kuvaus samasta tapahtumasarjasta. Kertomus pyritään siirtämään jonkin materiaalisen välineen eli *tekstin* avulla vastaanottajalle, joka kuitenkin väistämättä muokkaa sen sisältöä muodostaen tarinan eli oman käsityksensä kertomuksesta. Tekstillä voidaan laajassa mielessä tarkoittaa myös esimerkiksi elokuvaa, tai vaikkapa videopeliä, ja tällaista kertomuksen eteenpäin välittämistä kutsutaan *kerronnaksi*. [119, s. 184–186] Tapahtumat, joista tarinat koostuvat, ovat kuvauksia joistain tapahtuvista asioista. Yksinkertaisimmillaan tapahtuma voi olla yksittäinen sana, jos se määrittelee jonkin tapahtuman. Esimerkiksi *sataa* kuvaa yksikäsitteisesti mitä ulkona tapahtuu. Tapahtumalla saatetaan toisinaan tarkoittaa myös useiden tapahtumien muodostamia kokonaisuuksia, mikä hankaloittaa käsitteistön johdonmukaista käyttöä. Esimerkiksi Normandian maihinnoususta voidaan puhua tapahtumana sinällään tai pilkkoa se, kuten mikä tahansa tapahtuma, pienempien tapahtumien ja välitilojen sarjaksi. Vastaavasti tapahtumat voidaan jakaa tarinaa edistäviä valintatilanteita tarjoaviin *ydintapahtumiin* sekä ydintapahtumia pidentäviin *katalysoijiin*, jotka jatkavat ja laventavat tarinaa, esimerkiksi kuvailemalla hahmojen ulkonäköä tai eleitä [139, s. 25].

Jossain tapauksissa sanaa *juoni* käytetään synonyymisesti tarina-termin kanssa, mutta vaikka ne molemmat ovatkin kertomuksen aspekteja eivät ne silti tarkoita samaa asiaa. Tarina kuvaa tapahtumaketjun kronologisessa järjestyksessä tapahtuma toisensa jälkeen, pyrkien muodostamaan selkeän kokonaisuuden. Juoni puolestaan keskittyy siihen, miksi tietyt tapahtumat seuraavat kausaalisesti toisiaan, eli mitkä syyt vievät tarinaa eteenpäin ja tekevät kertomuksesta sellaisen kuin se on. Juonen kulku ei rajoitu tapahtumien todelliseen aikajärjestykseen, vaan siihen voi kuulua takaumia tai tulevan ennakoitua. [119, s. 184; 139, s. 26–28] Kokonainen tarina voidaan jakaa useaan *tarinalinjaan*, jotka vastaavat rakenteeltaan tarinaa, mutta keskittyvät vain yhteen henkilöryhmään. Tekstiä hallitsevaa, samoja henkilöitä koskevien tapahtumien sarjaa voidaan kutsua keskeiseksi tarinalinjaksi, jolloin muita hahmoja koskevat tarinalinjat ovat alisteisia. [139, s. 25] Narratiivisissa videopeleissä pelaajan ohjaaman päähenkilön tai keskushenkilöiden tarinalinja on lähes aina keskeinen ja muiden pelihahmojen tarinalinjat alisteisia. Esimerkiksi *Killzone 3:ssa* [28] yksin pelaajan ohjaaman Sevchenkon tarinalinja on *keskeinen*, ja sillä on paljon yhtymäkohtia sekä Velasquezin että kapteeni Narvillen *alisteisten* tarinalinjojen kanssa.

4.2 Narratiivisuus ja sen ilmeneminen videopeleissä

Videopeleissä on ollut narratiivisia elementtejä jo alkuaajoista lähtien. Jo ennen kuin Mario sai nimensä hän uhmasi kohtaloa hyppimällä rakennustyömaalla kannatin-

palkilta toiselle yrittäen pelastaa kauniin prinsessan ilkeän gorillan kynsistä *Donkey Kongissa* [67]. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki pelit olisivat jollain tasolla narratiivisia. Esimerkiksi *Tetris* [14] ja useimmat korttipelit eivät sisällä lainkaan narratiivisten pelien piirteitä. Selkein narratiivisen pelin piirre on taustatarina, joka antaa lähtöasetelman pelille. Taustatarina voi olla hyvin yksinkertainen tapahtumakuvaus, kuten ”prinsessa on kaapattu, prinsessa tulee pelastaa”, mutta se voi myös sisältää erittäin tarkkaa kuvailua pelin lähtötilannetta edeltävistä tapahtumista. Monissa jatko-osissa kerrataan myös sarjan aiempien osien keskeisimmät tapahtumat siltä varalta, ettei pelaaja ole pelannut edeltäviä osia. Taustatarina voidaan välittää pelaajalle sanallisesti tai animaation avulla ennen pelin alkua, mutta toisinaan peli alkaa suoraan, jolloin taustat alkavat rakentua vasta pelaamisen alettua. Esimerkiksi *Legacy of Kain: Soul Reaver* [21] alkaa neljän minuutin animaatiolla, jonka aikana esitellään pelin päähenkilö Raziël, kerrotaan tämän suhteesta muihin vampyyreihin, referoidaan vampyyrien asema yhteiskunnassa sekä selitetään miksi Kain heitti poikansa ikuisen kadotukseen. Kokonaisuudessaan pelin alkuanimaatio kattaa tapahtumia yli kahden vuosituhaten ajalta. Toisessa äärilaidassa on *Super Mario Bros. 3* [70], jossa tarinaa ei alusteta millään tavalla — Mario siis seikkailee pelimaailmassa vailla päämäärää. Vasta kun pelaaja on läpäissyt vähintään viisi tasoa ja päässyt ensimmäiseen linnaan kerrotaan hänelle, että kuningas on muutettu koiraksi ja hänet täytyy pelastaa. Monissa vanhemmissa peleissä tarina esitellään pelin aikana vain pääpiirteittäin ja erityisesti taustatarinaa laajennetaan tarkemmin pelin ohjekirjassa. Esimerkiksi *The Legend of Zelda* [68] tukee tarinankerronnassa voimakkaasti pelin ohjevihkoon, jossa peliohjeiden lomassa kerrotaan Linkin seikkailujen aiemmista vaiheista.

Ennen kuin syvennyttään analysoimaan narratiivisia videopelejä syvällisemmin, tulee määritellä ne piirteet, jotka tekevät peleistä narratiivisia. Nimensä mukaisesti narratologia eli strukturalistinen kertomusteoria edellyttää, että on olemassa jokin kokonainen kertomus, joka voi koostua useammista osista eli tapahtumista. Esimerkiksi *The Sims* [63], useimmat urheilupelit ja monet muut simulaattorit eivät sisällä vaadittua kertomuselementtiä lainkaan, sillä ne keskittyvät ensisijaisesti vain jäljittelemään jotain tiettyä toimintaa. Koska peli on interaktiivinen media, siihen eivät päde kaikki samat säännöt kuin kirjallisuuteen tai elokuvaan, vaan niitä on sovellettava. Usein on helppo tunnistaa, onko jokin kirja tai elokuva narratiivinen, sillä jos teos on kokonaisuudessaan jonkin kertomuksen kuvaus on se samalla myös narratiivinen. Vastaavanlainen ajattelu ei kuitenkaan sovellu suoraan videopeleihin, sillä joissain tapauksissa tarinallisuus liittyy peliin vain hyvin pinnallisesti. Esimerkiksi Internetin uhkapelisivustoilla yksinkertaisiin raha-automaattipeleihin rakenne-

taan narratiivisia kehyksiä, joiden avulla niistä pyritään tekemään houkuttelevampia asiakkaille. Loppujen lopuksi yksikätkäinen rosvo on kuitenkin aina vain yksikätkäinen rosvo, vaikka sen vuoraisi merirosvojen kulta-aarrejahti -teemalla. Tällaista peliä ei voida pitää kokonaisuudessaan narratiivisena, mutta sen voidaan sanoa sisältävän narratiivisia elementtejä. Irrallisen kehystarinan välttämiseksi voidaan määritellä, että narratiivisessa pelissä tarinan eteneminen tulee olla riippuvainen pelaajan etenemisestä pelissä. Tällainen määritelmä mahdollistaa myös sellaisen kerrontamallin, jossa pelaaminen ja kerronta vuorottelevat, mutta eivät ole varsinaisesti riippuvaisia toisistaan. Qinin, Raun ja Salvendyn mukaan esikirjoitetun tarinan ja pelaajan pelissä tekemien asioiden tulee muodostaa yhtenäinen tarinalinja, mikä muodostaa vastaavanlaisen riippuvuussuhteen tarinan ja pelin välille [137, s. 110–111].

Narratiivisen videopelin keskeisimpänä piirteenä voidaan siis nähdä pelin ja kertomuksen välinen vahva side. Narratiivinen peli on niin vahvasti riippuvainen siihen liittyvästä kertomuksesta, että jos pelin narratiiviset elementit poistettaisiin, jäisi jäljelle vain huomattavan vaillinainen peli, jossa pelihahmon valintoja tai mitään muitakaan tapahtumia ei perusteltaisi lainkaan. Jos vastaavasti narratiivisten elementtien poistaminen ei saa peliä tuntumaan irralliselta ja puutteelliselta, ei kyseessä ole narratiivinen peli, vaan narratiivisia elementtejä sisältävä peli. Reaaliaikastrategia *Command & Conquer: Red Alert* [104] olisi toimiva sotastrategiapeli myös ilman jatkuvaa juonta ja sen muita kerronnallisia elementtejä. Sodan perusteeksi riittää jo se, että vihollinen hyökkää — pelaajaa ymmärtää kyllä puolustautua ilman selityksiä tai taustatarinoitakin. Sotaan ei tarvita valmista juonta tai käsikirjoitusta, vaikka pelaaja voi sitä itse narratiivisesti jäsentääkin. *Duke Nukem 3D:ssä* [1] puolestaan toiminta jäisi merkityksettömäksi avaruusolioiden teurastamiseksi, jos pelin karkatyryrinen machosankari ja tämän persoonasta kumpuava huumori poistettaisiin. Pelin koko konsepti perustuu edellisistä osista tutun sovinnistisen ja narsistisen sankarin kanssa ja kustannuksella nauramiseen.

Aina ei ole kuitenkaan selvää, onko jokin peli narratiivinen vai ei. Esimerkiksi *Pac-Manissa* [65] ei ole monimutkaista taustatarinaa, mutta pelaajan ohjaaman Pac-Manin kanssa sokkelossa harhailevat haamut eivät ole vain satunnaisia vihollisia, vaan niillä kaikilla on oma luonteensa. Punainen Blinky jahtaa Pac-Mania intensiivisesti, vaaleanpunainen Pinky yrittää kiertää Pac-Manin eteen, turkoosi Inky ei uskalla hyökätä yksin ja oranssi Clyde liikkuu täysin satunnaisesti eikä aiheuta välitöntä vaaraa Pac-Manille. Haamujen erilaiset luonteet viittaavat siihen, että pelissä on joitain narratiivisia piirteitä ja on myös selvää, että pelin luonne muuttuisi huomattavasti, jos nämä pelimekaniikkaan kiinteästi sidotut persoonallisuuspiirteet

poistettaisiin.

Tässä tutkielmassa keskitytään erityisesti narratiivisiin yksinpeleihin, koska narratiivisuus moninpeleissä on lisääntynyt vasta vuosituhaten vaihteessa, eikä näin ollen kattavaa vertailua aiempiin peleihin voida tehdä. Narratiiviset moninpelit tuodaan kuitenkin esiin aina silloin, kun niistä löytyy mielenkiintoisia narratiivisten pelien piirteitä. Tässä yhteydessä yksinpeleihin lasketaan myös useammalle pelaajalle sovitut tiukasti tarinaa seuraavat yksinpelien laajennukset, joihin moninpeli on lisätty yksinpelin ehdoilla. Esimerkiksi *Resident Evil 5:n* [19] tarinan voi pelata läpi kahdestaan toisen pelaajan kanssa tai yksin, jolloin toiselle pelaajalle varattu hahmo muuttuu tekoälykumppaniksi. Toinen yleinen tapa laajentaa yksinpelin pelaajamäärää on lisätä peliin juonen kannalta merkityksettä hahmoja, joilla ei ole mitään yhteyttä tarinan kulkuun. Esimerkiksi *Resistance: Fall of Manin* [41] kampanja laajennetaan kaksinpeliksi lisäämällä päähenkilön porukkaan uusi mies, joka ei kommunikoi millään tavalla, eikä missään vaiheessa esiinny pelin välianimaatiossa. Pelimekaniikan kannalta molempien pelaajien peli on täysin identtinen, aivan kuin molemmat ohjaisivat päähenkilö Nathan Halea.

Vaikka molemmat esimerkkipelit ovatkin yhden joukkueen pelejä, ei voida yleistää, että kaikki yhden joukkueen pelit olisivat vain yksinpelin laajennuksia. On olemassa useita pelejä, joissa ei ole juonellista useamman pelaajan kampanjaa, mutta jotka sisältävät jonkinlaisen yhden joukkueen moninpelin. Tämä kuitenkin eroaa laajennetusta yksinpelikampanjasta sillä tavalla, että pelaajilla on enemmän useimmiten vapauksia pelihahmon muokkaamisen ja etenemisen suhteen, mutta ennen kaikkea pelissä ei ole yksinpelille tyypillisiä tarkasti käsikirjoitettuja ja ajastettuja tapahtumia. Tyypillisesti useammalle kuin kahdelle pelaajalle suunnitellut yhden joukkueen moninpelit ovat enimmäiskestoltaan usein selvästi lyhyempiä kuin kahdelle pelaajalle muunnetut yksinpelit, joiden läpäiseminen voi viedä useita tunteja. Hyvä esimerkki tästä on *Resistance 2* [42], jonka uusittu yhteistyöpeli on selvästi edeltäjänsä yksinkertaistumpi ja kestoltaan huomattavasti lyhyempi.

Edellä esitellyssä useammalle pelaajalle laajennetussa yksinpelissä pelaajien määrä vaikuttaa pelin narratiiviseen sisältöön vain hyvin vähän tai ei lainkaan. Muissa moninpeleissä narratiivisuuden esiintyminen eroaa kuitenkin huomattavasti yksinpelien narratiivisuudesta. Yksinpeleissä on usein ennalta järjestettyjä kohtauksia, joissa tapahtuu yhtäkkisesti jotain jännittävää, mikä voi olla mitä tahansa riippusillan katkeamisesta yllätyshyökkäykseen. Vastaavanlaisten tilanteiden järjestäminen moninpelissä on hyvin hankalaa, sillä pelaajia ei yleensä pakoteta etenemään tiettyä reittiä, mikä on välttämätöntä yllätyksen onnistumiselle. Toisaalta pelaajaa ei haluta myöskään rajoittaa, ja sillan yllättävä tuhoutuminen tarkoittaisi käytännössä, et-

teivät myöhemmin liittyneet pelaajat voisi käyttää siltaa lainkaan. Vaihtoehtoisesti silta voisi rakentua uudestaan tietyin aikavälein, mikä kuitenkin johtaisi siihen, että kaikki pelaajat oppisivat hyvin nopeasti muistamaan, mikä riippusilta katkeaa. Samoista syistä moninpeleissä ei myöskään yleensä ole tarinaa kuljettavia välianimaatioita, joilla yksinpeleissä luodaan sellaisia kohtauksia, joihin pelimekaniikka ei sinällään sovellu. Esimerkiksi tärkeän hahmon yllättävä kuolema ja hänen viime voimillaan kuiskaama viestinsä tuo peliin sellaista syvyyttä, mitä ilman etukäteen kirjoitettua tarinaa on vaikea saavuttaa. Näistä syistä moninpelien narratiivisuus ei voi olla yhtä moniulotteista kuin yksinpelissä.

Moninpelien narratiivisuus perustuukin lähes yksinomaan pelaajien väliseen vuorovaikutukseen, mikä on erityisesti massiivisten monen pelaajan verkkoroolipelien ominaispiirre. Yksinkertaisenkin tehtävän suorittaminen voi tuntua elämykselliseltä, jos sen vain kokee yhdessä muiden pelaajien kanssa. Erityisesti mahdollisuus keskustella toisten hahmojen kanssa reaaliaikaisesti mistä tahansa on sellainen piirre, jota yksinpeliin on käytännössä mahdotonta rakentaa. Toisaalta toiset pelaajat voivat yhtälailla tehdä moninpelistä hyvin ristiriitaisen narratiivisen kokemuksen ja latistaa pelin tunnelmaa. Esimerkiksi riidankylväjäpelaajan kohtaaminen rikkoo immersion helposti ja saattaa aiheuttaa suunnatonta turhautumista, kun tämä suoranaisesti sabotoi toisten pelikokemusta.

Videopelien narratiivisuudella on paljon yhteisiä piirteitä muiden medioiden kanssa, mutta interaktiivisuutensa ja erilaisen rakenteensa vuoksi se poikkeaa muista tekstityypeistä huomattavasti. Narratiivisen videopelin interaktiivisuus mahdollistaa pelaajan toimia yhtäaikaisesti yleisön ja kertojan roolissa. Yksi pelikerronnan keskeisimmistä piirteistä onkin pelaajan valintojen vaikutus pelin tarinan etenemiseen. On myös havaittu, että asettamalla pelaajalle erilaisia pieniä välitavoitteita ja konflikteja hän sisäistää tarinan syvällisemmin ja hänen mielenkiintonsa pysyy paremmin yllä. Pelaajan jatkuva aktivoiminen tarinan edistämiseksi vahvistaa samalla pelaajan pelikokemusta ja immersiota. [137, s. 110-111] Tällaisen interaktiivisen kerronnan rakentaminen edellyttää, että pelaaminen ja pelin käsikirjoitus on sulautettu saumattomasti yhteen jo kehitysvaiheessa. Esimerkiksi juonta kuljettavat välianimaatiot tulee pitää sopivan lyhyinä ja intensiivisinä, ettei pelaaja pääse irtautumaan pelistä, vaikkei aktiivisesti syötäkään komentoja. Vastaavasti aktiiviset peliosuudet tulisi pitää niin tiiviinä, ettei pelaaja missään vaiheessa unohda pelin aiempia tapahtumia tai seuraavaa päämäärää.

Rakenteen puolesta narratiiviset pelit voidaan jakaa kahteen osaan: *sulautettuun kerrontaan* (embedded narrative) ja *nousevaan kerrontaan* (emergent narrative). Sulautetulla kerronnalla tarkoitetaan niitä tarinan osia, joiden olemassaolo on riippu-

maton pelaajasta ja hänen toimistaan. Käytännössä sulautettu kerronta kattaa pelin käsikirjoituksen lisäksi myös kaiken muun kehitystiimin tarjoaman narratiivisen sisällön. Nousevaa kerrontaa on pelaajan itsensä suorittamista tapahtumista muodostuvat tarinan osat. Nouseva kerronta sisältää kaikki pelaajan valinnat etenemisreiteistä tuhottujen hirviöiden määrään eli juuri ne pienet asiat, jotka tekevät jokaisesta pelikerrasta ainutlaatuisen. Sulautettua ja nousevaa kerrontaa voidaan myös yhdistellä, jolloin pelikokemuksesta saadaan entistä monipuolisempi. [137, s. 111–112] Tämä on yleistä erityisesti roolipeleissä, joissa pelaajan jatkuvat valinnat ja pelityyli vaikuttavat siihen miten muut pelihahmot suhtautuvat pelaajan hahmoon. Yhdistely ei kuitenkaan rajoitu vain roolipeleihin. Esimerkiksi *Grand Theft Auto 2:ssa* [23] eri rikollisliigat tarjoavat pelaajan hahmolle töitä vain, jos tämä on ensin osoittanut uskollisuutensa hankkiutumalla kilpailevien rikollisliigojen epäsuosioon. Toisaalta varomattomasti käyttäytyvän pelaajan pelihahmo saattaa joutua jonkin rikollisliigan epäsuosioon, jolloin sen jäsenet eivät epäröi hyökätä hahmon kimppuun.

4.3 Pelihahmo narratiivisena elementtinä

Videopelihahmot ovat henkilöahmoja aivan kuten kirjojen ja elokuvien hahmotkin, minkä vuoksi niitä voidaan tutkia hyvin samankaltaisin keinoin. *Henkilöhahmot* ovat tekstissä kuvattuja ihmisiä tai ihmisen kaltaisia olentoja. [127, s. 241] Videopelien kannalta jälkimmäinen tarkennus on erittäin tärkeä, sillä monissa peleissä kaikki henkilöt eivät ole ihmisiä, vaikka he reagoivat ja toimivat ihmisen tavoin. Esimerkiksi *Legacy of Kain: Soul Reaverin* [21] päähenkilö Raziel ei ole ihminen vaan vampyyri. Tämä ei kuitenkaan tee pelistä millään tapaa vähemmän narratiivista, vaan se pikemminkin syventää pelin ja pelihahmon tarinaa. Jos Raziel olisi kuolevainen, ei hänen tekojaan motivoiva katkeruus olisi voinut kyteä hänen sisällään kokonaisen vuosituhannen ajan. Lisäksi jo sana *vampyyri* kutsuu taakseen koko vampyyritarinoiden vuosisataisen tradition ja herättää pelaajassa tiettyjä odotuksia ja assosiaatioita.

Henkilöhahmoista puhuttaessa on syytä tarkentaa, etteivät ne koskaan voi vastata todellisia henkilöitä, vaikka ne esittävät eli *representoivat* sellaisia. Vaikka henkilöahmoon, tämän tekoihin ja tunteisiin voidaankin viitata aivan kuin tämä olisi oikea ihminen, ei hahmoa konkreettisesti mielessä ole olemassa kuin kirjallisessa (tai pelien tapauksessa digitaalisessa) muodossa. [127, s. 241–242]

Tarinoita arvioidaan usein siihen osallistuvien henkilöahmojen kautta. Henkilöhahmoilla on suorasta luonnehdinnasta muodostuva *pinta* mutta myös implisiittisesti ilmi tulevia ominaisuuksia, joita voidaan kutsua myös hahmon *syvyyksulot-*

tuvuudeksi. Hahmon pinnalla tarkoitetaan kaikkea sitä eksplisiittistä informaatiota, mitä tekstistä voidaan suoraan poimia. Syvyys, jota tavallisesti pidetään narratiivisesti merkittävämpänä, kattaa esimerkiksi sellaiset henkilöahmon tunteet, ajatukset ja motiivit, joita ei suoraan kuvata, mutta joiden voidaan kuitenkin päätellä olevan ja vaikuttavan jossain pinnan alla. Mitä enemmän hahmoon on jätetty tällaista tulkittavaa, sitä syvällisempi ja uskottavampi kyseinen hahmo on. Vastaavasti hahmo on sitä pinnallisempi, mitä vähemmän kätkeytyä tietoa hahmoon liittyy. [127, s. 245–246] Emmehän voi täydellisesti tuntea ketään todellista kanssaihmistämme, vaan joudumme päättämään muiden sielunelämästä suurimman osan.

Kirjallisuustieteen tunnetuin hahmoteoria on E.M. Forsterin [114] näkemys *litteistä* (flat) ja *pyöreistä* (round) henkilöahmoista. Litteät henkilöahmot ovat pelkistettyjä ja karikatyyrimaisia, eivätkä ne muutu tarinan edetessä. Tällaiset arkkityypiset hahmot on helppo tunnistaa, muistaa ja ymmärtää. Lisäksi ne luovat tekstiin pysyvyyttä ja samalla niiden yksikäsitteisyys tekee toiminnan seuraamisesta helpompaa. Pyöreät hahmot määrittävät litteiden hahmojen vastakohtiksi. Niissä on runsaasti syvyyttä ja niille on tietoisesti jätetty tilaa kehittyä. [114, s. 75–84] Toisin kuin litteät hahmot, pyöreät hahmot saattavat reagoida uusiin tilanteisiin hyvinkin yllättävillä tavoilla. Jos toiminta on kuitenkin perusteltavissa, ei hahmon uskottavuus kärsi lainkaan. [127, s. 246–247] Poikkeustilanteet pikemminkin korostavat hahmon syvyyden merkitystä tämän toiminnan kannalta. *Portalin* [103] vaitonainen ja persoonaton naispäähenkilö Chell on ääriesimerkki litteästä pelihahmosta. *Oddworld: Abe's Oddyseen* [74] luonteikas sankari Abe on henkilöahmona selvästi Chelliä pyöreämpi, mutta ei kuitenkaan yhtä täydellisesti kuin *Max Payne* [78] -pelin moniulotteinen nimikkohahmo, jonka ääneen lausutut ajatukset toimivat pelissä kertojaäänien tapaan.

Pelihahmon merkitystä pelaajalle ei voi korostaa liiaksi. Koska pelaaja on ihminen, ei hän voi lähestyä maailmaa kuin inhimillisestä näkökulmasta. Tämän takia hän tarvitsee pelihahmon, johon hän voi samastua ja jonka kautta hän voi kokea pelin tapahtumia. Huolimatta siitä, että pelihahmo on todellisuudessa vain keino-tekoinen representaatio, pyrkii pelaaja tiedostamattaan *antropomorfoimaan* sitä eli liittämään siihen inhimillisiä ominaisuuksia. Tällä tavalla pelaaja pystyy syventämään suhdettaan hahmoon ja tuntemaan empatiaa tätä kohtaan. Toisaalta myös ihmisen evoluution kannalta tärkeät yhteisöllisyys ja ihmiskeskeisyys saavat pelaajat kiinnostumaan pelihahmoista kognitiivisessa mielessä huomattavasti enemmän kuin pelin elottomista objekteista.

Narratiiviset videopelit rakentuvat pelihahmojen varaan. Pelaaja voi havainnoida pelimaailmaa ja pelin tapahtumia vain sen päähenkilön kautta, joten hänen on

luontevaa asettua hahmonsa puolelle myös kiistatilanteissa. Puolen valitseminen muuttuu entistä helpommaksi, jos pelaaja saadaan pitämään pelihahmosta. Tämän vuoksi useimmilla päähenkilöillä onkin yleisesti pidettäviä luonteenpiirteitä, kuten rohkeus, huumorintajuisuus tai vahva oikeudentaju, joita useimmat pelaajat osavat arvostaa. [128, s. 303-305] Pelihahmon päähahmo on ainutlaatuinen henkilöahmo siinä mielessä, että pelaaja pystyy vaikuttamaan tämän toimintaan hyvin suoraviivaisesti toisin kuin kirjoissa ja elokuvissa, joiden yleisö on sidottu tarkkailijan rooliin. Se, että pelaaja pystyy ohjaamaan tiettyä pelihahmoa muuttaa väistämättä sitä, miten hän suhtautuu paitsi kyseiseen hahmoon, myös pelin muihin hahmoihin. Vaikka joku toinen hahmo olisi pelin tarinan kannalta päähenkilöä tärkeämmässä roolissa, on pelaaja kuitenkin todennäköisemmin kiinnostunut siitä hahmosta, jonka tekoihin hän voi itse vaikuttaa.

Teksti ei voi koskaan kuvailla henkilöahmoa täydellisesti, eikä sen tarvitsekaan. Koska hahmot ovat ihmisanalogioita, täydentää pelaaja avoimeksi jätetyt kohdat automaattisesti niin, että ne vastaavat hänen omaa ihmiskäsitystään. Pelkän hahmon nimen tai kuvan perusteella pelaaja pystyy muodostamaan jonkinlaisen mielikuvan siitä, millainen hahmo on kyseessä. Tarkemmalla kuvailulla pelaajan mielikuvia voidaan ohjata tiettyyn suuntaan, mutta ihan kaikkea ei tarvitse kuitenkaan eksplisiittisesti määritellä. Pelaaja osaa esimerkiksi itse päätellä, että *Bionic Commando* [16] sankari Spencer osaa todennäköisesti hypätä, vaikkei se pelissä olekaan mahdollista. Samalla tavalla joka ikinen henkilöahmo rakentuu tekstin lisäksi osittain myös pelaajan omasta panoksesta.

5 Immersiiviset videopelit

Tässä luvussa selitetään, mitä tarkoitetaan immersioilla ja miksi se on erityisen keskeinen käsite narratiivisissa videopeleissä. Samalla pohditaan, mitkä tekijät luovat tai vahvistavat immersiota, mitkä heikentävät tai jopa rikkovat immersion kokonaan ja miten tämä kaikki vaikuttaa narratiiviseen pelikokemukseen. Koska immersio on abstrakti käsite, tuetaan teoriasisältöä lukuisilla esimerkeillä, jotka esittävät erilaisia tapoja vaikuttaa immersioon.

Pelaajan moniulotteista suhdetta pelihahmoon käsitellään omassa alaluvussa, jossa analysoidaan pelihahmon merkitystä pelaajalle ja käydään esimerkkien avulla läpi sellaisia tekijöitä, jotka tekevät pelihahmoista poikkeuksellisia verrattuna muissa medioissa esiintyviin hahmoihin. Erityistä huomiota kiinnitetään siihen, miten pelihahmon toteutukseen liittyvät ratkaisut vaikuttavat pelin narratiivisiin mahdollisuuksiin ja immersion muodostumiseen.

5.1 Immersion muodostuminen ja vaikutukset

Narratiivisen videopelin kannalta kenties kaikkein merkittävin ero videopelien ja muiden taiteenalojen, kuten elokuvan tai kirjallisuuden välillä, on kyky luoda yleisölle entistä voimakkaampi *immersio* ja sen kautta laajentaa elämystä kaikkiin ilmansuuntiin. Kokemuksen kautta on helppo ymmärtää mitä immersio on, mutta käsitteen eksakti määrittelemine on hankalaa. *Oxford Advanced Learner's Dictionary* määrittelee termin *immersion* seuraavasti: "the state of being completely involved in sth". Sanan adjektiivimuoto *immersive* määritellään hieman teknisemmin ja sen määritelmä soveltuu paremmin juuri videopelien kuvaamiseen: "used to describe a computer system or image that seems to surround the user". [118] Molemmat määritelmät ovat hyvin laajoja, mikä kuvastaa käsitteen kompleksisuutta. Tutkijat ovat kuitenkin yhtä mieltä siitä, että videopeleissä immersioilla tarkoitetaan pelaajan uppoutumista pelin tarinaan ja pelimaailmaan. Toisinaan immersio sekoitetaan *läsnäolon tunteeseen* (presence), jolla tarkoitetaan pelikokemusta, jonka aikana pelaaja kokee kuin olevansa itse pelimaailmassa. Vaikka termejä voidaankin usein käyttää samassa yhteydessä, kuvaa immersio paljon laajempaa kokonaisuutta kuin vain läsnäolon tunnetta. [132, s. 68]

Immersion kautta pelaaja voi paitsi eläytyä pelimaailman konkreettiseen ympä-

ristöön myös syventyä pelin hahmojen kokemuksiin emotionaalisella tasolla. Voimakas eläytyminen saattaa herättää pelaajassa hyvin erilaisia tunteita, kuten esimerkiksi myötätuntoa, sääliä, inhoa, iloa tai pelkoa. Näiden tunteiden voimakkuus ja niiden ilmeneminen ylipäänsä riippuu siitä, miten voimakas on pelikokemukseen liittyvä kokonaisimmersio. Tässä yhteydessä on huomioitava, että vaikka pelaajan tunnepitoinen suhtautuminen peliin pääsääntöisesti lisääntyykin immersion kasvaessa, ei näitä kahta asiaa tule sekoittaa keskenään. Immersio kuvastaa pelaajan syventymistä peliin kokonaisvaltaisesti, eikä voimakaskaan immersio automaattisesti herätä pelaajassa aitoja tunteita. Immersio ei myöskään ole edellytys tunteiden syntymiselle, sillä pelaajat saattavat esimerkiksi turhautua tai jopa suuttua pelatessaan liian vaikeita tai epäloogisesti toimivia pelejä, vaikkeivät ne olisi lainkaan immerssiivisiä.

Immersion voidaan osittain luoda ulkoisten tekijöiden kuten suurten näyttölaitteiden, tilaäänien tai jopa pelihahmon liikettä mukailevan peliohjaimen avulla. Useimpien tutkijoiden mielestä äärimmäisen visuaalisen ja auditiivisen realismin saavuttaminen ei kuitenkaan ole edellytys voimakkaalle immersionelle, eikä se myöskään automaattisesti takaa sitä. Hyvin suunniteltu peli voi luoda voimakkaan immersion käytössä olevasta laitteistosta riippumatta. [132, s. 68] Ajatus immersion laitteistoriippumattomuudesta on tämän tutkimuksen kannalta erittäin merkittävä, sillä se mahdollistaa vanhempien, audiovisuaalisesti heikompien videopelien kilpailun uudempien pelien kanssa immersion saralla ainakin teoriassa.

Immersion muodostumisen tiedetään siis johtuvan ensisijaisesti pelin sisällöstä, minkä vuoksi on pyritty yksilöimään peleistä ne piirteet, jotka mahdollistavat immersion tunteen. Alison McMahan määrittelee kolme asiaa, jotka ovat edellytyksenä immersion luomiseen videopelissä. Pelaajan pelimaailmaan kohdistamien odotusten tulee vastata pelimaailman todellista luonnetta mahdollisimman hyvin. Tällä tavoin pelaaja kokee tuntevansa pelimaailman ja ymmärtävänsä sen toimintaa. Toiseksi pelaajalla pitää olla mahdollisuus vaikuttaa toiminnallaan peliin tai pelimaailmaan, eikä vaikutus saa jäädä vain triviaaliksi. Tämä saa pelaajan kokemaan itsensä tärkeäksi osaksi pelimaailmaa ja tuntemaan, että hän voi teoillaan vaikuttaa pelihahmojen kohtaloihin. Koska pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa tapahtumien kulkuun, saattaa hän kokea myös olevansa vastuussa pelin tapahtumista. Tämä voi tehdä pelaajan onnistumisista entistä antoisampia, mutta samalla se saa hänet suhtautumaan jokaiseen vastoinkäymiseen vakavammin. Kolmanneksi piirteeksi McMahan mainitsee pelimaailman yhtenäisyyden, mikä tarkoittaa, että kaikkien pelin maailman tapahtumien tulisi olla yhtenäisiä ja niiden tulisi liittyä loogisesti toisiinsa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että pelimaailman tulisi vastata pelaajan

omaa maailmaa, vaan tärkeintä on yhtenäinen kokonaisuus. [132, s. 68–69] Loogisesti käyttäytyvä pelimaailma mahdollistaa sujuvan ja yhtenäisen pelikokemuksen, mikä ylläpitää immersiota. Viimeisen piirteen päätarkoitus onkin pikemminkin immersion rikkoutumisen välttäminen, sillä äkillinen muutos pelin käyttäytymisessä havahduttaa helposti tunnelmaan uppoutuneen pelaajan, mikä murtaa immersion ainakin väliaikaisesti. Yksinkertaisin esimerkki pelin poikkeuksellisesta käyttäytymisestä on ohjelmointivirheestä johtuva graafinen tai looginen häiriö, jonka vuoksi peli käyttäytyy täysin odottamattomalla tavalla sammuen mahdollisesti kokonaan.

Immersion on abstrakti tila, joka syntyy pelin ja pelaajan välisestä yhteisymmärryksestä. Yhtäkään pelaajaa ei voi pakottaa immersion, mutta kehittäjät pyrkivät tarjoamaan pelaajille parhaat mahdolliset edellytykset voimakkaan immersion kokemiseen. Koska pelikokemus koostuu monista erilaisista ärsykkeistä, voidaan immersion pyrkiä luomaan monin eri keinoin. Videopelin tapauksessa pelaajan näkökulmasta kaikkein konkreettisimmat ratkaisut liittyvät visuaaliseen ja auditiiiviseen ulosantiin. Kuvakulma, josta peliä seurataan asettaa vaatimuksia pelimekaniikalle, mutta vaikuttaa yhtä suorasti myös pelin tunnelmaan ja immersion.

Jos pelimaailma kuvataan pelihahmon silmistä eli ensimmäisestä persoonasta, saa pelaaja kaikki samat visuaaliset ärsykkeet, jotka pelihahmonkin kuvitellaan saavan. Tällä tavalla pelaaja voi helpommin kuvitella olevansa itse toiminnan keskellä. Ensimmäinen laajan menestyksen saavuttanut ensimmäisen persoonan ammunta-peli on vuonna 1992 julkaistu *Wolfenstein 3D* [32], jossa pelaaja asetetaan vangitun amerikkalaisotilaan rooliin toisen maailmansodan natsi-Saksassa. Peliä on kutsuttu ensimmäiseksi immersioniiviseksi 3D-peliksi ja se olikin aikanaan edistyksellinen monella tapaa. Pelin immersioniötä ja tunnelmaa rakennetaan erityisesti laajojen ray-casting -tekniikalla toteutettujen kolmiulotteisten ympäristöjen ja ruudun alalaidassa olevan vihollista kohti suunnatun aseensa avulla, jollaista käytetään nykypeleissäkin luomaan mielikuva siitä, että ase olisikin pelaajan omissa käsissä. [132, s. 71]

Ehkä yleisin tapa narratiivisissa videopeleissä on kuvata peliä hahmon takaa, kolmannesta persoonasta, jolloin pelihahmo näkyy osittain tai kokonaan ruudulla. Tämä toisaalta vahvistaa mielikuvaa siitä, että pelaaja vain ohjailee pelissä liikkuvaa hahmoa, jolloin pelaajan on vaikeampaa samastua hahmon toimintaan, mikä estää immersion rakentumista sitä kautta. Jos pelihahmolla kuitenkin on hyvin vahva persoonallisuus, on sen esittäminen selvästi vaikeampaa, jos hahmo ole lainkaan näkyvässä. Kolmannen persoonan kuvakulma antaa pelaajalle mahdollisuuden aistia esimerkiksi hahmon turhautumisen tämän elekielestä ja nähdä aitiopaikalta kuinka hahmo roikkuu yhdellä kädellä jyrkänteen reunalla. *Resident Evil* [17] on varhaisimpia pelejä, joissa pelihahmo animoidaan eri tavalla tämän terveydentilasta riippuen.

Haavoittunut hahmo pitelee haavojaan, eikä jaksa juosta yhtä nopeasti kuin terve hahmo. Tällaisen tekniikan käyttö on mahdollista vain peleissä, joissa pelaaja näkee pelihahmon koko ajan.

Sekä ensimmäisen että kolmannen persoonan kuvakulmat ovat molemmat hyvin rajoitettuja, mikä tarkoittaa, ettei pelaaja näe kuin pienen osan pelimaailmasta kerrallaan. Vaikka kolmannen persoonan kuvakulma sallii nurkalla seisovan pelaajan nähdä esimerkiksi kulman taakse, jonne pelihahmo ei näe, ovat molemmat kuvakulmat huomattavan realistisia verrattuna sellaisiin peleihin, joissa pelaaja näkee hyvin suuren osan tai jopa koko pelimaailman kerralla. Tällainen visuaalinen rajoittaminen kannustaa pelaajaa tutkimaan ympäristöä aktiivisesti ja pakottaa tämän muodostamaan mielikuvansa pelin maailmasta paloittain. Rajoitettuun kuvakulmaan liittyvä epätietoisuus tekee pelikokemuksesta kiinnostavan, koska pelaaja ei voi yhtäaikaisesti havaita kaikkea mitä pelimaailmassa tapahtuu. [137, s. 110] Esimerkiksi sotapeleissä pelaaja joutuu olemaan jatkuvasti valppaana, koska vihollinen saattaa vaania minkä tahansa nurkan takana. Toisaalta kun tulitaistelu alkaa, joutuu pelaaja valitsemaan irrottaako hän katsekontaktin vihollisesta ja heittäytyy suojaan lataamaan aseitaan, vaikka vihollinen saattaa sillä aikaa kiertää pelihahmon selustaan.

Jopa graafista esitystä konkreettisempi tapa vaikuttaa pelaajan pelikokemukseen on antaa tälle erilaisia fysiologisia ärsykeitä. Ei liene sattumaa, että sekä Microsoftin, Nintendon että Sonyn viimeisimpien konsolien ohjaimissa on värinätoiminto. Yksinkertainen värinä sovitettuna kuvaruudun tapahtumiin konkretisoi pelaajan pelikokemusta. Esimerkiksi ajosimulaattoreissa peliohjain värähtelee kevyesti, jos ohjattavan auton renkaan käyvät hieman pientareen puolella, kun taas auton ajautuessa kivikkoon on värinä huomattavasti voimakkaampi. Värinän antama välitön palaute on informaatiota siinä missä kuva ja äänikin, ja pelaaja voi näin ollen käyttää sitä apuna pelitilanteen havainnoinnissa. Videopelit stimuloivat ensisijaisesti pelaajan näkö- ja kuuloaistia, mutta tuntuu hyvin loogiselta, että myös muiden aistien stimuloiminen saisi pelaajan kokemaan itsensä vielä voimakkaammin osaksi pelimaailmaa. Tietävästi ainakin *Leisure Suit Larry: Love for Sail!* -pelissä [83] pyritään vahvistamaan immersiota erityisen hajuaistia stimuloivan CyberSniff 2000 -järjestelmän avulla. Kaikessa yksinkertaisuudessaan CyberSniff 2000 viittaa pelin mukana toimitettavaan numeroituun pahvinpalaan, jonka ruudut erittävät raaputettaessa erilaisia tuoksuja. Kun pelaaja ohjaa Larryn uuteen tilaan, peli kertoo pelaajalle mikä tuoksu vastaa kyseisen pelialueen tuoksua. Idea on erittäin innovatiivinen ja sopii pelin teemaan erinomaisesti, mutta on vaikea sanoa vahvistaako haistamisen mahdollisuus immersiota enemmän kuin mitä pelin keskeyttäminen raaputtelemi-

sen ajaksi sitä heikentää.

Kaikille viimeisimmän sukupolven konsoleille on julkaistu useita sellaisia peliohjaimia, joiden avulla pyritään luomaan tai vahvistamaan immersiota. Erilaiset soittimet saavat musiikkipelien pelaamisen tuntumaan enemmän oikealta musisoinnilta ja samalla tavalla myös golfiin, keilaukseen ja tennikseen saa paremman tunteen, jos peliohjaimen käyttö mukailee lajinomaisia liikeratoja. Erityisesti pelaajan liikkeitä tunnistavat peliohjaimet ovat immersion kannalta kuitenkin kaksiteräisiä miekkoja. Jos pelaaja kokee, ettei ohjain kykene välittämään hänen liikkeitään riittäväällä tarkkuudella, kärsii immersiiivinen pelikokemus välittömästi. Toisaalta, vaikka ohjain onnistuisi mallintamaan pelaajan liikkeitä tarpeeksi huolellisesti, ei ohjainta välttämättä haluta sen kömpelyyden takia käyttää. Sony julkaisi *Killzone 3:n* [28] yhteydessä Move-peliohjaimen laajennukseksi tarkoitettun Sharp Shooter -kiväärirungon, jonka avulla pelaaja voi tähdätä suoraan kohti ruudulla näkyviä vihollisia aivan kuin oikealla aseella. Ohjain ei kuitenkaan saavuttanut suurta suosiota ja syyksi on spekuloitu sitä, että moninpelissä vaaditut nopeat käännökset on helpompi tehdä tavallisella Sixaxis-ohjaimella. Aina erikoisempien peliohjaimien tarkoitus ei kuitenkaan ole vain vahvistaa pelin pohjustamaa immersiota. Peliohjaimen intuitiivinen käyttö nimittäin madaltaa satunnaisten pelaajien kynnystä lähestyä peliä, koska opeteltavaa on selvästi vähemmän. Tämä tuo pelin kuin pelin lähemmäs casual-pelejä, mikä potentiaalisesti laajentaa pelin kohdeyleisöä ja kasvattaa sitä kautta myyntiä. [143, s. 222–223]

Kun immersiota pyritään vahvistamaan pelimekaniikan, grafiikan tai äänimaailman avulla, pelaajan on vielä kohtuullisen helppo tunnistaa, mitkä elementit voimistavat hänen pelikokemustaan. Pelaajan uppoutuminen tarinaan riippuu kuitenkin ensisijaisesti tarinasta itsestään ja siinä käytetyistä narratiivisista keinoista. Tarina on päävastuussa myös pelaajan houkuttelemisesta pelin pariin ja tämän kiinnostuksen jatkuvasta ylläpitämisestä. Mitä enemmän pelaaja pääsee osallistumaan pelin tapahtumiin ja vaikuttamaan tarinan kulkuun, sitä enemmän hän sitoutuu käyttämään peliin aikaa, vaivaa ja huomiota. Sitoutumista voidaan pitää immersion esiasteena, joka on edellytyksenä vahvan immersion syntymiseen. Jos pelaaja ei ole valmis keskittymään peliin ja käyttämään siihen riittävästi aikaa, ei immersion tunnetta pääse syntymään. Jatkuva sitoutuminen ja henkisen pääoman investointi kasvattaa pelikokemuksen merkitystä pelaajalle, mikä houkuttelee häntä panostamaan peliin aina vain enemmän ja enemmän. Tämä johtaa usein vahvaan immersion, jonka aikana pelaajan tarkkaavaisuus omaa itseään ja ympäristöään kohtaan heikkenee. [137, s. 113–114]

Vuonna 2007 tehdyssä kyselytutkimuksessaan Qin, Rau ja Salvendy pyrkivät

löytämään peliharrastajien vastauksissa toistuvia piirteitä, joilla voitaisi määritellä pelaajien immersiokokemuksia narratiivisissa videopeleissä. Vastauksien perusteella tutkijat listasivat seitsemän asiaa, jotka motivoivat pelaajia pelaamaan narratiivisia pelejä:

Uteliaisuus

Pelaajaa kiinnostaa tutkia pelimaailmaa ja selvittää sen tapahtumia. Kiinnostava sisältö saa pelaajan tutkimaan pelin ympäristöä ja sitä kautta löytämään uusia mielenkiintoisia asioita tai oppimaan uusia taitoja.

Keskittyminen

Halu keskittyä intensiivisesti pelin tarinaan vaatii pelaajalta keskittymiskykyä ja omistautumista. Pelaajan kiinnostus tulee pyrkiä herättämään heti pelin alussa, jonka jälkeen sitä tulee ylläpitää koko pelin ajan. Erilaisten tehtävien ja haasteiden avulla pelaaja saadaan panostamaan peliin enemmän aikaa ja vaivaa, jolloin immersio vahvistuu.

Haaste

Pelissä tulee olla sopivan korkea vaikeustaso ja jatkuvia haasteita. Tämä korostaa pelaajan merkitystä pelitilanteessa ja vaatii pelaajalta vaivannäköä, joka johtaa lisääntyneen keskittymisen kautta vahvempaan immersioon. Vaikeustason on hyvä nousta pelin edetessä, ettei pelaaja kyllästy, ja vastaavasti vaikeustaso tulee voida laskea turhautumisen välttämiseksi.

Kontrolli

Kun pelaajalle annetaan mahdollisuus hallita pelimaailman tapahtumia ja vaikuttaa pelin tarinaan omilla ratkaisuillaan, hän kokee ympäristön reagoivan hänen toimintaansa todellisen maailman tavoin. Tällainen mielikuva todentuntuisesta maailmasta vahvistaa immersiota.

Ymmärrys

Mahdollisuus seurata tarinalinjaa ja tarinan rakentumista erottaa narratiiviset videopelit muista. Tulevien tapahtumien ennakoiminen sekä uusien juonenkäänteiden kohtaaminen pitää pelaajan mielenkiinnon yllä ja kasvattaa hänen haluaan tutkia pelimaailmaa sekä analysoida ja ymmärtää pelin juonta. Tarinan tunteminen usein myös auttaa pelaajaa tekemään oikeita valintoja pelin edetessä.

Empatia

Eläytyminen pelin hahmoihin ja tapahtumiin on merkki voimakkaasta immer-

siosta. Pelaaja saattaa samastua pelihahmoihin tai tuntea myötätuntoa niitä kohtaan. Eläytyvä pelaaja suhtautuu pelikokemukseen varsin emotionaalisesti ja tuntee usein itse olevansa osa pelin tarinaa.

Tuttuus

Jos pelin tarina tai miljöö on ennestään tuttu pelaajalle, hänen kynnyksensä kiinnostua pelistä on matalampi. Jos pelimaailma vielä vastaa pelaajan odotuksia, on peliin uppoutuminen selvästi vaivattomampaa verrattuna siihen, ettei pelaaja tuntisi pelimaailmaa lainkaan entuudestaan. Tuttuus mahdollistaa myös voimakkaamman immersion syntymisen, sillä pelaajalla voi olla tustusta pelimaailmasta enemmän taustatietoa kuin mitä peli voi tai on ehtinyt tarjota.

Tutkimuksen tuloksista nähdään, että immersio narratiivisissa videopeleissä liittyy useisiin, hyvin erilaisiin pelin osa-alueisiin. [137, s. 116–129] Tällainen moniulotteisuus laajentaa kehittäjien mahdollisuuksia pyrkiä immersion eri tavoin, mutta toisaalta se asettaa laadullisia vaatimuksia, joiden laiminlyönti voi pahimmassa tapauksessa vaikuttaa immersion haitallisesti. Jos esimerkiksi pelin vaikeustaso on liian korkea tai vaihtoehtoisesti pelaajalle ei tarjota juuri lainkaan haastetta, saattaa pelaaja turhautua tai kyllästyä hyvinkin nopeasti. Vaikkei pelaaja suoraan lopettaisikaan pelaamista, saattaa vaikeustaso vaikuttaa välillisesti hänen kokemaansa immersion. Pelaaja voi tuntea, että pelin vaikeustaso ei vastaa todellista maailmaa, jos hän ei pysty tekemään pelin sisällä jotain, minkä osaa tehdä tosielämässä. Jos kaikki puolestaan onnistuu liian helposti eikä pelaajan tarvitse keskittyä pelaamiseen lainkaan, ei hän todennäköisesti myöskään saavuta immersiota ainakaan omistautumisensa kautta.

Koska immersio on hyvin moniulotteinen ilmiö, ei sen synnyttämiseen vaadittavia piirteitä voida eristää kokonaisuudesta. Tämä tarkoittaa sitä, että hyvinkin pienet tekijät saattavat voimistaa tai heikentää immersiota, vaikka niillä ei olisi tietoisesti tarkoitettu vaikuttaa immersion lainkaan. Laajemmissa peleissä joudutaan väistämättä silloin tällöin lataamaan pelidataa laitteen aktiiviseen käyttömuistiin, minkä vuoksi pelaaja joutuu toisinaan odottamaan pelin latautumista. Odotusaikoja voidaan kehitysaikana lyhentää erilaisia optimointimenetelmiä käyttämällä, kun taas reaaliaikaisesti suorituskykyä voidaan parantaa lataamalla muistiin ensin vain kaikkein välttämättömin sisältö. Immersion säilymisen kannalta on tärkeää, ettei pelisessio keskeydy liian usein eikä liian pitkäksi aikaa. Useimmissa nykyaikaisissa peleissä latausajat onkin pyritty täyttämään välianimaatiolla tai muulla relevantilla sisällöllä, joka voidaan ladata muistiin joko etukäteen tai hyvin nopeasti. Esi-

merkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2:ssa* [37] tehtävien väliset animaatiot alkavat saumattomasti edellisen tehtävän päätyttyä, minkä vuoksi pelaaja ei joudu odottamaan. Vasta jos pelaaja haluaa ohittaa välianimaation hän joutuu odottamaan sen aikaa, että järjestelmä on ehtinyt lataamaan seuraavan pelialueen.

James Newmanin [133] mukaan pelaamista häiritsee jatkuva vaihtelu pelaajan aktivoititasossa eli pelin *ergodisuudessa*. Hänen mielestään pelikokemus ei tunnu yhtenäiseltä, kun pelaaja passivoituu aina välianimaatioiden ajaksi ja aktivoituu taas niiden jälkeen pelaamaan. Jo sillä miten kauan pelin käynnistämisestä kuluu aikaa siihen, että pääsee itse pelaamaan, voi Newmanin mukaan olla huomattava vaikutus pelikokemukseen. Tässä yhteydessä Newman arvostelee *Lylat Warsia* [72], joka käynnistyessään tarjoaa pelaajalle ensin lähes kaksiminuuttisen esittelyvideon, jonka jälkeen pelaaja aktivoidaan vain painamaan start-painiketta, mitä seuraa liki kolmen minuutin lukusessio, jossa pelin taustatarina tulostetaan ruudulle. Newman kuitenkin muistuttaa, että erityisesti narratiivisissa peleissä tällainen aktiivisuustason vaihtelu edesauttaa tarinankerrontaa ja antaa samalla aikaa pelaajan omille ajatuksille. Indie-puzzle-tasohyppely *Braid* [31] näytti, ettei pelissä tarvitse olla minkäänlaista alkuvalikkoa tai esittelyä, vaan kontrolli voidaan suoraan antaa pelaajalle. Tällä tavalla pelaaja saadaan aktivoitua välittömästi ja myös immersio voi alkaa rakentua tavallista aiemmin. *Braidissa* [31] kaikki pelaajalta vaaditut toiminnot opetetaan pelimekaniikkaa hyödyntävin esimerkein, jolloin sanallinen ohjeistus ei vahingossakaan pääse häiritsemään pelin tunnelmaa ja pelaajan immersiota.

Latausaikojen ja siirtymien määrän minimoiminen ei välttämättä ole tarpeellista. Pikemminkin on tärkeää pyrkiä siihen, että siirtymä aktiivisen ja passiivisen pelaamisen välillä on tehty mahdollisimman sujuvasti. *Call of Duty: Black Ops* [100] alkaa pelitilanteen alustavalla, päähenkilön silmin nähdyllä animaatiolla, jonka lopussa päähenkilö suuntaa aseensa vihollisotilasta kohti. Samalla hetkellä kontrolli siirretään pelaajalle, jonka täytyy heti ensimmäisen pelisekunnin aikana tehdä valinta vetääkö liipaisinta vai ei. Siirtymä välinäytöksestä peliin on täysin saumaton ja virittelee pelaajan hetkessä pelin hektiseen tunnelmaan. *Call of Duty: Black Ops* [100] pyrkii myös luomaan immersiota hyvin epätavallisilla keinoilla. Esimerkiksi pelin päävalikko esitetään tv-ruudulla, jota katsotaan kuulustelutuoliin sidotun pelihahmon silmin. Pelaaja voi kuulla kuulustelijan esittämät kysymykset ja tutkia ympäristöä hahmon päätä kääntelemällä. Rivakalla ohjaimen rämpytyksellä pelaaja saa hahmonsa repimään itsensä vapaaksi, minkä jälkeen tämä voi kävellä vapaasti kuulusteluhuoneessa. Vaikka peli on edelleen valikkotilassa, pelihahmo voi käyttää nurkassa olevaa tietokonetta ja pelata sillä esimerkiksi *Zork*-tekstiseikkailun [39] alkuperäisversiota. Tällainen peli pelissä asetelma on hyvin harvinainen, mutta sen edel-

lyttämän lisääntyneen keskittymisen ja eläytymisen voidaan nähdä voimistavan immersiota. Mahdollisuus liikkua alkuvalikossa puolestaan luo myös mielikuvan siitä, että hahmo on olemassa varsinaisen pelin ulkopuolellakin.

Eräs tapa kaventaa aktiivisen pelaamisen ja passiivisen välivideon seuraamisen välillä olevaa kuilua on yhdistellä molemmille ominaisia elementtejä toisiinsa. Hektisinkään toimintakohtaus ei häiriinny siitä, jos pelihahmo heitetään yhtäkkiä räjähdysten siivittämänä maahan, vaikka pelaaja menettäisi hahmon hallinnan hetkellisesti. Kontrollin menettäminen saattaa päinvastoin lisätä tilanteen jännitystä ja tunnelmaa entisestään. John Woo -tyylisistä toimintakohtauksistaan tunnettu *Max Payne* [78] päättää jokaisen pelin monista taisteluista näyttävään hidastukseen. Elokuvamaiset hidastukset tauottavat pelaamisen hetkeksi, mutta samalla viestivät pelaajalle, että konfliktitilanne on ohi ja on aika palata pohtimaan pelin tarinaa. Pelaajan aktivoimiseen välianimaatioiden aikana on alettu enenevässä määrin käyttää QTE eli *Quick Time Event* -kohtauksia, joissa pelaajan tulee reagoida johonkin äkilliseen tapahtumaan painamalla nopeasti ruudulla esitettyjä näppäimiä. Riippuen siitä ehtikö pelaaja syöttämään pyydetyn näppäinyhdistelmän ajoissa etenee pelin tapahtumat joko pelihahmon eduksi tai haitaksi. *Resident Evil 4* [18] on tunnettu QTE-kohtauksistaan, joissa pelin sankari Leon muun muassa taistelee entistä kollegaansa vastaan veitsellä. Normaali pelimekaniikka tukee vain hyvin yksinkertaista veitsenkäsittelyä, mutta QTE-tekniikan käyttö mahdollistaa erittäin näyttävästi animoidun taistelukohtauksen. Taistelu elämästä ja kuolemasta ei ole paras mahdollinen esimerkki QTE:n käytöstä, sillä jos pelaajan epäonnistuminen johtaa päähahmon kuolemaan ja sitä kautta edellyttää saman kohtauksen uudelleenpelaamista, on tekniikan narratiiviset mahdollisuudet jätetty käyttämättä. Kokonaan QTE-mekaniikan käyttöön nojaavan *Heavy Rainin* [77] tarina on hyvin monisäikeinen ja lähes jokainen kohtaus vaikuttaa sen kehittymiseen. Esimerkiksi huumeriippuvuudesta kärsivän FBI-agentti Norman Jaydenin tarinan etenemiseen vaikuttaa ratkaisevasti se, kuinka monesti hän sortuu käyttämään Tripto-huumetta pelin eri vaiheissa. Jokainen pelin neljästä pelattavasta hahmosta voi menehtyä pelin aikana, mutta kenenkään kohtalo ei ole vain yhden virhepainalluksen varassa.

Oli kyse sitten välinäytöksen aikaisesta QTE-kohtauksesta tai konkreettisemmasta valintatilanteesta pelaajan ei tarvitse tietää, mitkä valinnat vaikuttavat pelin kulkuun milläkin tavalla. Tämä lisää pelikokemuksen todentuntuisuutta, koska periaatteessa mitä tahansa voi tapahtua. Pelaajan kokemukseen vaikuttaa myös se, ettei hänen tarvitse tietää pelin sisäisiä sääntöjä vaan peli pitää automaattisesti huolen siitä, että pelaaja toimii vain sallituissa rajoissa. Koska pelaaja ei luontaisesti tunne pelin sisäistä mekaniikkaa, ei hän voi myöskään optimoida kaikkia toimintojaan ja

tämän takia ikään kuin joutuu eläytymään peliin ja tutkimaan sen maailmaa yrityksen ja erehdyksen kautta. Vastaavaa tilannetta ei esiinny perinteisemmissä peleissä, kuten lautapeleissä, joissa pelaajan tulee tuntea säännöt perinpohjaisesti voidakseen ylipäättään pelata peliä. [131, s. 11] Menestyminen pelissä kuin pelissä vaatii pelitaitojen ja taktiikoiden hiomista, mikä edellyttää myös pelimaailman sääntöihin perehtymistä. Mitä syvällisemmin pelaaja tutustuu pelin sääntömekaniikkaan, sitä enemmän hänen tulee käyttää aikaa ja vaivaa pelaamiseen, mikä taas lisää immersioon johtavaa omistautumista.

Koska pelaaja ei tiedä, millä hänen teoistaan on merkitystä pelin kulun tai sen loppuratkaisun kannalta, voidaan pelin tunnelmaa vahvistaa luomalla illuusio valintatilanteesta, vaikka käytännön vaikutus olisi mitätön. Tyypillisessä tilanteessa pelaaja yrittää pelastaa pelin päähenkilölle läheisen hahmon varmalta kuolemalta. Valintatilanne saattaa tuntua hyvin todelliselta ja kuvitteellisen valinnanvapauden avulla pyritäänkin yleensä herättämään pelaajassa voimakkaita tunteita. Jos pelaaja onnistuu pelastamaan vaarassa olevan pelihahmon, saattaa tämä silti hylätä päähenkilön ja lähteä seikkailemaan omin päin palatakseen myöhemmin pelissä. Jos pelaaja puolestaan epäonnistui pelastusyrityksessään, saattaa tuhoon tuomittu hahmo kokea ihmepelestumisen ja kohdata päähenkilön myöhemmin pelissä. Pelaajan kohtaama valinta elämän ja kuoleman välillä saattaa tuntua tarinalinjan haarautumiskohdalta, vaikka tosiasiallisesti vaikutus voi rajoittua vain hahmojen erilaisiin repliikkeihin heidän kohdatessaan seuraavan kerran. [115, s. 6] Vaikka valinnan illuusion toteuttaminen on pelin kehittäjälle hyvin pieni vaiva, saa ensimmäistä kertaa tilanteeseen joutunut pelaaja siitä selvästi enemmän irti emotionaalisella tasolla. Hyvänä esimerkkinä tästä toimii *Heavy Rain* [77], jossa pelaaja joutuu tekemään valintoja jatkuvasti, eivätkä kaikki valinnat ole juonikokonaisuuden kannalta yhtä tärkeitä. Esimerkiksi se, onnistuuko sarjamurhaajaksi epäilty, poliisin takaa-ajama Ethan pakenemaan virkavaltaa pelin alkupuolella vai ei, ratkaisee loppujen lopuksi vain sen pelaako pelaaja kiinni jäämisestä seuraavaa kuulustelukohtausta vai ei. Kuulustelun jälkeen Ethan päästetään joka tapauksessa menemään, koska FBI-tutkija Jayden pitää häntä syyttömänä. Myöhemmin kiinni jääminen saattaa kuitenkin olla kohtalokasta, sillä jos kukaan muista hahmoista ei onnistu todistamaan Ethanin syyttömyyttä, hänet tuomitaan vankeuteen.

5.2 Immersion särkyminen

Vahvan immersion rakentaminen on monisäkeinen ja siksi hyvin haastava tehtävä. Näin ollen on selvää, että kun pelaaja viimein saadaan syventymään pelin maail-

maan kunnolla, ei syntyneitä immersiota haluta millään tapaa häiritä eikä varsinkin antaa sen murtua totaalisesti. Tällaisia tilanteita voidaan välttää kehitysvaiheessa esimerkiksi huolellisella testaamisella ja käyttämällä riittävästi aikaa pelin tunnelman ja tapahtumien analysointiin. Pelin suunnitteluvaiheessa tulee tiedostaa, ettei pelaaja välttämättä etene loogisinta reittiä, vaan saattaa toimia jopa täysin päinvastaisesti kuin mitä pelin tavoitteet kannustavat tekemään. Pelaajan ennakoimaton käytös voi johtaa lukuisiin ongelmiin immersion ylläpitämisessä. Useimpien ongelmat liittyvät siihen, että pelaaja yrittää päästä pelissä sellaisiin paikkoihin, joihin ei ole tarkoitus päästä. Näin syntyy kilpailutilanne, jossa pelaaja yrittää rikkoa pelin asettamat rajat. Perronin esittelemä mekaniikkaorientoitunut pelaaja pyrkii tietoisesti tällaisiin kilpailutilanteisiin, mutta suurin osa pelaajista törmää pelin asettamiin rajoihin vahingossa. [136]

Jos pelaaja tuntee pelin rajoittavan hänen tekemistään perusteettomasti tai liian usein, hän turhautuu, mikä rikkoo syntyneitä immersiota. Rajoittaminen on kuitenkin yleensä jossain määrin välttämätöntä, että voidaan järjestää uusia pelaajan immersiota kasvattavia kohtauksia. Esimerkiksi rajoittamalla etenemisreittien määrää voidaan pelaajan ohjastama hahmo pakottaa ennalta järjestettyyn toimintatilanteeseen, joka voi tarkoittaa mitä tahansa vihollispartion asettamaan ansaan astumisen ja lumivyöryn aiheuttamisen väliltä. Usein tällaisissa järjestetyissä kohtauksissa pelaaja menettää kontrollin hahmoonsa ainakin vähäksi aikaa, jolloin tilannetta voidaan luontevammin kuvata eri kuvakulmasta kuin mitä pelissä yleensä käytetään. Tällaisia normaalista pelitilanteesta poikkeavia kohtauksia kutsutaan usein *välinäytöksiksi* tai välivideoksi, mikä kuvaa hyvin sitä, miten pelaaja luopuu toimijana olemisesta ja ottaa kohtauksen ajaksi katsojan roolin. Kaikki järjestetyt kohtaukset eivät kuitenkaan ole pelaamisen keskeyttäviä välinäytöksiä, vaan tiettyyn pisteeseen eteneminen saattaa esimerkiksi aloittaa pelihahmojen välisen keskustelun muuttamatta pelin toiminnallisuutta sen enempää. On täysin pelikohtaista miten paljon pelaajaa holhotaan, eli kuinka usein järjestettyjä tilanteita tulee vastaan. On paljon sellaisia pelejä, joissa on hyvin laaja ja avoin pelimaailma, minkä vuoksi tapahtumien sitominen tiettyyn alueeseen hankaloituu. Esimerkiksi *Grand Theft Auto IV:ssä* [80] on vain vähän sellaisia välinäytöksiä, jotka alkavat pelaajan näkökulmasta yllättäen.

Ennalta suunnitellut, järjestetyt kohtaukset ovat kiistatta toimivia luomaan immersiota narratiivisissa peleissä. Keinon käyttöön liittyy kuitenkin vastuu siitä, että pelaajan pelikokemus ei kärsi eikä syntynyt immersio heikkene. Jos pelin etenemisreittien määrää täytyy rajoittaa, tulee se perustella niin hyvin, ettei pelaajalla ole syytä kyseenalaistaa ratkaisua. Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2:ssa* [37] Tsernobylin laajoilla peltoalueilla liikkumista rajoittavat radioaktiiviset säteilytas-

kut, joita lähestyvän pelihahmon näkökenttä ensin sumenee ja altistumisen pitkityessä hahmo menehtyy säteilymyrkytykseen. Tällä tavoin pelaajalle voidaan antaa selkeä mielikuva alueen laajuudesta, vaikka hän ei pystyisikään juuri poikkeamaan määrätyltä reitiltä. Tyypillisempi keino rajoittaa pelaajan liikettä on suunnitella pelialueet niin, ettei pelaaja voi kuvitellakaan poikkeavansa reitiltä. Esimerkiksi rotkon yllä huojuvaa riippusiltaa voi edetä ainoastaan eteen ja taaksepäin. *Legacy of Kain: Soul Reaver* [21] sallii pelaajan liikkua alusta alkaen vapaasti pelimaailmassa, mutta rajoittaa tietyille alueille pääsemistä esteillä, joiden ohittaminen vaatii pelin tarinan kehittyessä opittavia kykyjä. Pelin alussa vedelle altistaminen siirtää päähenkilö Razielin suoraan päätä henkimaailmaan, mutta uintikyvyn omaksuttuaan hahmo voi liikkua veden alla miten pitkään tahansa. Tällainen mekaniikka tuntuu pelaajan näkökulmasta hyvin perustellulta, vaikka teknisesti kyse on vain laajennus jo *DOOMissa* [33] nähdystä lukituista ovista, joiden avaamiseen tarvitaan vastaavan värinen avainkortti.

Kaikissa peleissä liikkumisen rajoittamista ei ole tehty yhtä hienovaraisesti. Tasohyppelyklassikko *Super Mario 64* [71] rajaa pelialueen joko pohjattomilla rotkoilla tai muureilla, joita jatketaan näkymättömillä seinillä taivasiin asti. Pelillisesti alue-rajat toimivat niin kuin pitääkin, mutta pelaajan on halutessaan liian helppo törmätä aluetta rajaavaan näkymättömään seinään, minkä seurauksena immersio ei ainakaan vahvistu. Ihmistykinkuulana toimivan putkimiehen lento loppuu tylyyn törmäykseen, jos tykki on suunnattu sopivasti kohti näkymätöntä maailman laitaa. Valitettavasti ilmiö ei täysin ole kadonnut vielä nykypeleistäkään, joissa karkeita ratkaisuja ei voida perustella ainakaan konetehon loppumisella. Esimerkiksi *Assassin's Creedissä* [102] pelialue on yksinkertaisesti rajattu kaikilta laidoilta sinihohtoisella seinällä, jonka ohitse ei vain pääse. Tarinan mukaan pelin tapahtumat ovat itse asiassa päähenkilön muistelmia, joita käydään uudelleen läpi. Läpikuultavat seinät on näin ollen perusteltu sillä, ettei päähenkilö muista, mitä rajan ulkopuolella on. Selitys ei kuitenkaan riitä pelaajalle, joka kuvittelee pakenevansa kaupungin vartijoita vapaassa maailmassa, mutta ajautuukin läpäisemättömän seinämän rajoittamaan umpikujaan, josta ei ole pakotietä.

Edellisessä luvussa esitettiin ratkaisuja välinäytösten aiheuttamaan passivointiin, jonka koetaan vaikuttavan syntyneeseen immersioon. Harvoin kuitenkaan analysoidaan sitä, miten välinäytöksen ajoittaminen vaikuttaa sen kokemiseen. Pelaajaa ei ainakaan onnistuta yllättämään, jos pelin kohtaukset järjestetään toinen toisensa jälkeen aina samalla kaavalla. Esimerkiksi *Wild Armsissa* [64] käydään läpi synkkiä luolastoja, joiden päässä pelaaja kohtaa eppisen hirviön ja joutuu taistelemaan tätä vastaan. Taistelua edeltävät aina samankaltaiset puzzlet ja viimeistään tallennuspis-

teen sijoittelusta voi päätellä, että hirviö on hyvin lähellä. Huolimattomasti ajoitettu välinäytös saattaa aiheuttaa pelaajassa turhautumista. Jos pelaajalla on pelissä keskeneräisiä asioita, kuten tutkimattomia alueita tai poimimattomia esineitä, voi yllättäen alkava välinäytös estää pelaajaa saamasta suunnitelmiaan päätökseen. Vaikka yllättäen alkanut välinäytös ei estäisikään pelaajaa jatkamasta toimiaan myöhemmin, voi pelaajan olla hankala keskittyä välinäytöksen tapahtumiin täydellä antaumuksella, jos hän keskittyy murehtimaan mahdollisesti menetettyjä aarteita. Pelin kohtauksia suunnitellessa tuleekin pohtia, onko tärkeämpää yllättää pelaaja täydellisesti vai sijoittaa välianimaatiot niin, etteivät ne keskeytä pelaamista.

Lähes poikkeuksetta pelaaja ohjaa narratiivisessa videopelissä vähintään yhtä hahmoa, johon hänen on useimmiten tarkoitus myös jollain tavalla samastua. Vaikka yhteys pelaajan ja pelihahmon välillä voi pelistä ja pelaajasta riippuen jäädä hyvinkin pinnalliseksi, on jonkinasteinen side kuitenkin aina olemassa, tiedosti pelaaja sen tai ei. Tämän videopeleille ainutlaatuisen siteen rikkoutuminen aiheuttaa vakavia seurauksia myös immersiolle. Tyypillisin esimerkki pelaajan ja hahmon yhteyden häilymisestä on tilanne, jossa pelaaja keksii ratkaisun johonkin pelin esittämään ongelmaan, muttei alkuunkaan ymmärrä, miten ratkaisu pitäisi saattaa toteen pelihahmon kautta. Tämä voi johtua monimutkaisista kontroллеissa tai ratkaisun epäloogisuudesta. *Resident Evilissä* [17] on suihkulähde, jossa on kaksi pyöreälle mitalille tarkoitettua aukkoa, joista toista koristaa kotka ja toisessa komeilee susi. Pelaaja on aiemmin löytänyt kaksi kirjaa, joiden takakansissa on samat eläimet ja joiden kannessa lukee suurin kirjaimin "EAGLE of EAST" ja "WOLF of WEST". Vaikka peli tekee melko selväksi, että kyseiset kirjat ovat ratkaisu tähän ongelmaan, kirjoja ei kuitenkaan voi käyttää koloihin sellaisenaan, eikä niitä voi myöskään lukea lisävihjeiden saamiseksi. Pelaaja voi tutkia kirjoja, kuten kaikkia muitakin pelin tarkasti mallinnettuja esineitä, kääntelemällä niitä kolmiulotteisessa avaruudessa. Kirjat kuitenkin poikkeavat kaikista pelin muista esineistä siinä, että niiden kanssa voi vuorovaikuttaa. Kun kirjan kääntää oikeaan asentoon ja painaa toimintanäppäintä, kirja aukeaa ja sisältä paljastuu takakannen kuvaa vastaava mitali. Harva pelaaja yllättyy siitä, että kaivatut mitalit löytyvät kirjojen sisältä, mutta menetelmä, jonka käyttöä niiden löytäminen edellyttää, tuntuu aivan käsittämättömältä. Mikään muu tilanne koko pelissä ei käytä vastaavaa mekaniikkaa, eikä missään ole ohjetta siitä, miten esineiden katseleminen eri vinkkelistä vaikuttaa niiden tutkimiseen. Pelaajaa turhauttaa se, että oikean ratkaisun edellyttämä pelimekaniikan mielivaltainen ja poikkeuksellinen soveltaminen ei tule luonnostaan, eikä sitä ole ohjeistettu millään tavalla. Immersio ja pelaajan yhteys pelihahmoon on kiistatta hyvin heikko, jos pelaaja jää pelissä jumiin vain siksi, ettei saa pelihahmoa avaamaan edes kirjan

kansia.

Pelaajan immersio heikkenee myös silloin, jos hänen pitää ratkaista pelissä jokin sellainen ongelmatilanne, josta pelihahmon tulisi selviytyä koska tahansa. Esimerkiksi yläviistosta kuvatussa *Wild Armsissa* [64] pelaaja joutuu etsimään piilotetun oven päästäkseen etenemään syvemmälle pyramidisokkeloon. Kun pelaaja viimein löytää vesiputouksen taakse piilotetun oven, ei tunnelma ole erityisen palkitseva. Vaikka pelaajan näkökulmasta katsottuna oviaukko peittyikin vyöryvän veden taakse, ei maan tasolta tilannetta katsovan hahmon ja oviaukon välillä ollut missään vaiheessa pienintäkään näköestettä. Pelin tarinasta tilanne tekee vähintäänkin kummallisen: pelihahmo tutkii siis huolellisesti pyramidin seiniä vain löytääkseen salaoven, josta tiesi koko ajan.

Edellä kuvailtiin useita sellaisia tilanteita, joissa pelaajan immersio kärsii kehittäjän tekemien huonojen ratkaisujen vuoksi. Luonteeltaan heiveröinen immersio voi kuitenkin murtua myös suoraan kehittäjästä riippumattomista syistä, mikä käytännössä tarkoittaa joko yhtäkkistä laitevika tai huomattavasti useammin pelin virheellisestä ohjelmakoodista johtuvaa *häiriötä*. Häiriö, jota puhekielessä kutsutaan useimmiten bugiksi, tarkoittaa pelin tavallisesta poikkeavaa käyttäytymistä, mikä voi ilmentyä grafiikkahäiriöinä tai ongelmina pelin sisäisessä logiikassa. Nykyisten videopelien alati kasvava kompleksisuus on johtanut siihen, että täysin häiriöttömän pelin tekeminen on lähes mahdoton tehtävä. [130, s. 108]

Peleissä voi esiintyä hyvin monenlaisia häiriöitä, joiden takana voi olla hyvin erilaisia syitä. Lewisin, Whiteheadin ja Wardrip-Fruinin kehittämässä taksonomiasa videopelien häiriöitä luokitellaan yhteentoista eri kategoriaan sen mukaan, miten ongelma ilmenee. Häiriö saattaa olla esimerkiksi virheellinen graafinen esitys, kuten kuivalla maalla uiva pelihahmo tai tekoälyvirhe, joka ilmenee jonkin hahmon poikkeuksellisen typeränä käytöksenä. [130, s. 110–114]

Se, miten haitallisesti häiriöt vaikuttavat pelin immersioon riippuu hyvin paljon niiden luonteesta. Esimerkiksi jos pelin taustaanissa tai grafiikassa esiintyy pientäkin nykimistä, pelaaja kokee sen häiritsevänä, mutta unohtaa tällaisen hetkellisen, kertaluonteisen ongelman nopeasti. Mitä enemmän häiriö vaikuttaa pelin kulkuun, sitä enemmän myös immersio kärsii. Jos häiriö estää pelaajaa etenemästä pelissä, on vaikutus pelin immersioon ja narratiiviseen sisältöön kiistatta merkittävä. Tällaiset luonteeltaan pysyvät häiriöt vaikuttavat pelikokemukseen usein enemmän kuin erilaiset tilapäiset häiriöt. Pysyvät häiriöt eivät aina estä etenemistä pelissä, mutta niillä on huomattavia, jatkuvia seurauksia. Esimerkiksi *Call of Duty: Black Opsissa* [100] ammutuksi tullut vihollisotilas saattaa luonnollisen kuoleamisen sijaan pudottaa aseensa ja alkaa jahdata pelin päähenkilöä kuolemattomana, yltä päältä

verisenä ja valmiina lähitaisteluun. Tämä ei suoraan vaikuta pelin juoneen, mutta väsymätön, verenhimoinen, epäkuollut sotamies vaatii pelaajalta jatkuvaa huomiota, eikä varsinaisesti vahvasta mielikuvaa realistisesta pelimaailmasta.

5.3 Pelaaja, hahmo ja avatar

Edellä käsiteltiin lyhyesti sitä, miten ja mistä tekijöistä immerstiivinen pelikokemus rakentuu ja millä tavoin immersiota voidaan vahvistaa. Pelin päähahmon merkitys tulee väistämättä esille, kun pohditaan videopelien immersiota, ja siksi onkin tärkeää analysoida sitä, millainen suhde pelaajan ja pelihahmon välille voi syntyä. Tarkoitus on käsitellä syvällisemmin sitä, miten erilaiset tavat esittää pelin päähenkilö vaikuttavat peliin narratiivisena kokonaisuutena, ja käydä samalla läpi, millä eri keinoilla pelaaja pyritään saada samastumaan pelissä ohjailemaansa hahmoon.

Pelaajista ja pelihahmoista puhuttaessa on tärkeää painottaa, että puhutaan kahdesta täysin eri käsitteestä. *Pelaaja* on ihminen, joka ohjailee *pelihahmoa* pelimaailmassa. Pelaajalla ei ole mitään osallisuutta pelihahmon suorittamiin saavutuksiin tai hirmutekoihin, sillä pelihahmon kaikki toiminta rajoittuu pelin kuvitteelliseen maailmaan. Vahva immersio lähentää pelaajaa ja pelihahmoa, mutta vaikka molemmilla olisi samankaltaisia tunteita, ovat niiden väliset erot silti huomattavia.

On olemassa myös paljon sellaisia pelejä, joissa pelaaja ei ohjaa yhtään pelihahmoa. Esimerkiksi useimmissa korttipeleissä tai abstrakteissa pulmapeleissä ei ole pelihahmoja lainkaan. Tällaiset pelit eivät kuitenkaan juuri koskaan ole narratiivisia, eivätkä ne siksi ole tämän tutkimuksen kannalta kiinnostavia. Joissain peleissä on selvän päähenkilön sijasta useampi samanarvoinen keskushenkilö, joita pelaaja voi ohjata. Tämä on narratiivisissa peleissä melko harvinainen tilanne, mutta ei mahdoton. Esimerkiksi *Wild Armsissa* [64] pelaaja ohjaa kolmea erilaista sankaria, joista ketään ei nosteta toista korkeampaan asemaan. Peli tarjoaakin ainutlaatuisen mahdollisuuden valita samastumisen kohde kolmesta erilaisesta sankarista. Valinta ei vaikuta pelin tarinan kulkuun, joten pelaaja voi tehdä sen hyvin vapaasti. Koska hahmovaihtoehtoja on useita, ei yhden hahmon tarvitse edustaa kaikkia potentiaalisia pelaajia yhtä aikaa vaan riittää, että jokainen hahmo edustaa noin kolmannesta pelin kohderyhmästä. Tästä syystä *Wild Armsin* [64] henkilöahmot ovat keskimääräistä päähenkilöä pyöreämpiä jopa japanilaisten roolipelien mittapuulla.

Pelin tarinan jäsentymisen ja pelaajan pelikokemuksen kannalta pelihahmon suunnittelu on hyvin tärkeässä osassa. Sekä Bayliss että Dubbelmanin jakavat narratiivisten pelien päähahmot kahteen luokkaan sen perusteella, mikä on niiden suhde pelaajaan. Hahmolla voi olla laajamittainen henkilöhistoria, yksilöllinen ulkonäkö,

käytös ja puhetapa sekä vahvat mielipiteet eri asioista. Pelissä, jossa päähenkilö on tällainen valmiiksi kirjoitettu henkilöahmo, pelaaja osallistuu ikään kuin epäsuorasti pelin käsikirjoittamiseen ohjatessaan hahmoa haasteesta toiseen. Henkilöahmoa läheisemmin pelaajaan suhteutuu *minähahmo* eli *avatar*, joka on käsikirjoitettu vain pääpiirteiltään, ja jonka sisältö rakentuu pelaajan pelissä tekemien valintojen perusteella. Minähahmoa ohjaava pelaaja osallistuu tarinan luomiseen tekemällä juoneen vaikuttavia valintoja, eikä hänen tarvitse tyytyä vain sivustaseuraajan rooliin. [108, s. 1–2; 113, s. 37] Valmista henkilöahmoa on mielekästä ajatella kokonaisuutena yksilönä, mutta minähahmo vaatii aina pelaajan panoksen ollakseen olemassa. Tässä suhteessa Kierkegaardin eksistentiaalistista ihmistä voidaan pitää hyvänä analogiana minähahmolle.

Ero sankarin ohjaamisen ja sankarina toimimisen välillä on merkittävä, sillä se muokkaa pelikokemusta kaikilla osa-alueilla. Minähahmoa ohjattaessa käytetään useimmiten ensimmäisen persoonan kuvakulmaa, eli pelimaailmaa katsotaan hahmon silmin. Näin toteutettuna pelin muut hahmot voivat luontevasti kohdistaa eleensä suoraan pelaajaa kohti ja muodostaa katsekontaktin tämän kanssa. [113, s. 40] Sen sijaan uniikki henkilöahmo, jolla on tarkasti määritelty fyysinen olemus, kuvataan yleensä kolmannesta persoonasta. Kun pelaaja näkee pelihahmon kuvaruudulla, hänen tarkkailija-asemansa korostuu. Kuvakulman valinta vaikuttaa suoraan siihen, mitä narratiivisia keinoja pelissä voidaan käyttää ja miten. Tämän lisäksi kuvakulmasta riippuu, miten immersio pelissä rakentuu, kuten luvussa 5.1 jo todettiin.

Kun pelaaja ohjaa minähahmoa, pelimaailma avautuu kokonaisuudessaan hänen ympärilleen. Valmissankarin kautta ei saavuteta yhtä voimakasta tilan tunnetta. Kun minähahmoa ei ole, pelin hahmot katsovat ja reagoivat vain toisiinsa, jolloin pelaaja saattaa tuntea itsensä ulkopuoliseksi. Toisaalta tällaisissa elokuvan tavoin seurattavissa peleissä voidaan käyttää tehokeinoina esimerkiksi takaumia, jotka saattaisivat häiritä minähahmoon syventyneelle pelaajalle tärkeää jatkuvuuden tunnetta. [113, s. 40]

E erityisesti ensimmäisestä persoonasta kuvatuissa peleissä on toisinaan vaikea sanoa, ohjataan pelissä valmishahmoa, jota ei kuvakulmavalinnan vuoksi nähdä, vai onko pääosassa minähahmo. Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2:ssa* [37] pelaaja ohjaa pelin aikana useaa eri hahmoa, joista jokaisella on nimi, tunnistettava ulkonäkö ja värikäs historia. Hahmot eivät kuitenkaan ole vahvoja persoonia, eikä pelaajan kokemukseen välity lainkaan se, ketä hahmoa hän kulloinkin ohjaa. Itse asiassa pelattavan hahmon nimi mainitaan ainoastaan kunkin tehtävän alussa sekä hahmojen välisissä keskusteluissa. Riippuu täysin pelaajasta, riittääkö yksin

sanallinen kuvaus esittelemään tiheästi vaihtuvat pelihahmot tarpeeksi kattavasti. Jos kuvakulmaa ei olisi tiukasti lukittu pelihahmon silmien taakse tai pelaaja näkisi edes välianimaatioissa, kuka milloinkin toimii pelattavana hahmona, ei hahmojen sekoittumiseen olisi mahdollisuutta. Mielenkiintoisen aspektin peliin tuo se, että pelaaja pääsee ohjaamaan myös sellaisia hahmoja, jotka ovat aiemmin pelissä olleet sivuhahmon roolissa. Tällainen asetelma heikentää pelaajan asemaa toimijana tehden hänestä pikemminkin sivustaseuraajan. Vastaavasti, kun pelaajan ohjaama hahmo käsikirjoituksen mukaisesti kuolee, jatkuu pelin kulku muuttumattomana, mikä osoittaa, ettei pelaaja pysty vaikuttamaan tarinan kulkuun. Tarinaan kuuluva pelattavan hahmon kuolema heikentää myös pelin immersiota, sillä pelaajan ei voida olettaa samastuvan tällaiseen kokemusalueensa ulkopuolella olevaan ääritilanteeseen.

Minähahmo on yleinen erityisesti roolipeleissä, joissa pelaaja saa usein itse nimetä pelin päähahmon ja päättää millaisia kykyjä hahmolla on. Esimerkiksi fantasiamaailmaan sijoittuvassa *Baldur's Gate* [9] pelaaja luo hahmonsa alusta asti itse. Pelaaja valitsee hahmolleen ulkonäön, sukupuolen, ihonvärin, rodun, hahmoluokan ja moraalikäsitteen (alignment). Hahmon kyvyt ja ominaisuudet pelaaja määrittää jakamalla pisteitä eri ominaisuuksien kesken. Pelaaja ei voi luoda hahmoa, joka on yhtä aikaa huippuälykäs ja karismaattinen teräsmies, vaan hänen tulee tehdä kompromisseja ominaisuuksien painotuksia valitessaan. Kun pelaaja lopulta antaa hahmolleen nimen, hän tietää hyvin tarkasti, kuka tämä vastasyntynyt hahmo on ja millainen tämä on luonteeltaan, vaikkei peli ole esitellyt hahmoa sanallakaan. Hahmonluontiprosessi vahvistaa pelaajan ja pelihahmon välistä yhteisymmärrystä ja tuottaa pelaajan toiveita vastaavan hahmon. [128, s. 303–304]

On vaikea määritellä sellaisia kriteerejä, joiden avulla voitaisi sanoa onko jokin tietty hahmo minähahmo vai ei. Usein pelaaja saa nimetä minähahmon itse ja vaikuttaa tämän ominaisuuksiin. Kuitenkin lukuisissa roolipeleissä pelaaja valitsee kaikille tärkeimmille pelihahmoille nimet, vaikka ne olisivat tarinan kannalta vain sivuhenkilöitä. Esimerkiksi *Final Fantasy VIII:ssä* [90] pelaaja voi uudelleennimetä kymmeniä hahmoja, vaikka kaikki ovat itsenäisiä, vahvoja persoonia. Vastaavasti *Mass Effectissä* [22] pelaajan tulee suunnitella minähahmo-päähenkilönsä itse, mutta valinnoista riippumatta hahmo kulkee aina nimellä Shepard. Nykypäivänä yhä harvemmassa pelissä pelaaja pääsee nimeämään pelihahmonsa, sillä tekniikan kehittyminen on kasvattanut nimien merkitystä videopeleissä. Koska lähes kaikissa peleissä nykyään pelkän tulostetun tekstin lisäksi ääninäyttely, ei päähenkilön nimen muuttaminen ole yhtä mutkatonta kuin aiemmin. Siinä missä vanhemmissa peleissä saatettiin yksinkertaisesti korvata kaikki alkuperäisen nimen esiintymät pe-

laajan syöttämällä nimellä, täytyy puhutuissa videopeleissä tehdä väistämättä kompromisseja. Pelaajan keksimän nimen lausuminen esimerkiksi puhesyntetisaattorin avulla on hyvin vaikeaa, koska tällöin tulisi tietää, minkä olemassa olevan kielen lausumisasua pitäisi mukaila. Tulee ottaa huomioon myös se, että pelaaja saattaa nimetä hahmonsä täysin mielivaltaisesti, jolloin lausuminen ei välttämättä ole lainkaan mahdollista. *Fallout 3:ssa* [6] ongelma ratkaistaan niin, että pelihahmon nimeä ei käytetä pelin aikana kuin tekstimuotoisissa viesteissä ja valikoissa. Muut pelimaailman hahmot viittaavat sankariin vain kiertoilmaisuin, joista yleisimmin esiintyvä ja ikonisin on "Lone Wanderer".

Luvussa 4.3 esiteltiin tapa erotella sisältörikkaat eli pyöreät henkilöhahmot yksilotteisista eli litteistä hahmoista. Tässä yhteydessä on oleellista korostaa, että minähahmoja ei voida luokitella samalla tavalla. Minähahmolla voi olla esikirjoitettu henkilöhistoria, lukuisia ihmissuhteita ja selviä tavoitteita, tai hän voi olla pelkkä tyhjä taulu. Viime kädessä minähahmo on kuitenkin vain naamari — rajapinta, jonka kautta pelaaja pystyy vaikuttamaan pelimaailmaan. Näin ollen pelaaja itse määrittää omalla panoksellaan sen, muodostuuko pelihahmosta oma moniulotteinen kokonaisuutensa vai jääkö tämä vain tyhjäksi, litteäksi kuoreksi. Hahmo voi rakentua pyöreäksi niin, että pelaaja lainaa tälle osan omaa persoonaansa, jolloin pelaajan piirteet siirtyvät hahmoon suoraan. Toinen tapa edellyttää, että pelaaja keksii hahmon luonteenpiirteet, motiivit ja päämäärät itse sekä perustaa pelissä tekemänsä valinnat näihin lähtökohtiin. Molemmissa tapauksissa pelaajalta edellytetään intensiivistä eläytymistä, sillä ilman sitä hahmo jää väistämättä litteäksi.

Pelihahmon esitystavasta riippuu, miten pelaajan pelikokemus rakentuu. Minähahmon roolin ottava pelaaja lähestyy usein pelaamista suorituskeskeisestä näkökulmasta. Koska pelaaja joutuu minähahmon kautta käsittelemään pelimaailman tapahtumat itse ja pystyy vaikuttamaan niihin suoremmin kuin valmishahmon kautta, hän on todennäköisesti myös motivoituneempi suorittamaan pelissä olevia, juuri hänelle suunnattuja tehtäviä. Tällainen lähestymistapa on hyvin samankaltainen kuin Perronin [136] esittelemän suoritusorientoituneen pelaajan pelityyli. [108, s. 3] Sisältörikasta valmissankaria ohjaavan pelaajan motiivit ovat puolestaan hyvin erilaiset. Tällaisissa peleissä pelaaja keskittyy keskipisteenä olemisen sijaan pelin tarinaan ja siihen, miten päähenkilö ja muut hahmot pelin sitä rakentavat. Pelaaja saattaa samastua pelihahmoon, mutta tunne pohjautuu ensisijaisesti pelaajan empatiakykyyn eikä siihen, että hahmo ja pelaaja olisivat yhtä. Bayliss painottaakin, että sillä on merkittävä ero seuraako pelaaja pelin tarinaa hahmon kautta vai osallistuuko itse tarinaan aktiivisesti hahmona. [108, s. 3]

6 Merkittäviä narratiivisia pelisarjoja

Tässä luvussa esitellään kolme monivuotista ja -osaista yksinpelisarjaa, jotka ovat olleet kehittäjiensä lippulaivateoksia: *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear*. Tekstissä kuvataan pelisarjoja määrittäviä erityispiirteitä ja kerrotaan millaisessa suhteessa pelisarjan eri osat ovat keskenään.

Jotta luvussa 7 tehtävän pelien narratiivisen sisällön analyysin ymmärtäminen olisi helpompaa, esitellään pelisarjojen ja niiden eri osien tarinoita ja taustatekijöitä tässä luvussa kunkin pelisarjan edellyttämällä tarkkuudella. *Fallout* ja *Final Fantasy* -pelisarjojen uudemmat osat eivät jatka suoraan aiempien tarinaa, minkä vuoksi keskitytään käsittelemään vain niiden yhtäläisyyksiä. Jatkovajuonisen *Metal Gear* -pelisarjan jokaisen osan tarina kuvataan sen sijaan melko tarkasti, koska vain yhdessä ne muodostavat sen narratiivisen kokonaisuuden, joka on koko neljännesvuosisadan mittaisen pelisarjan selkäranka.

Kaikkia tutkittavien pelisarjojen julkaistuja osia ei käsitellä tässä tutkielmassa. Tämä rajaus johtuu siitä, että hyvin tuottaneisiin pelisarjoihin tehdään usein jatko-otteita, eli jatkuvasta tarinasta irrallaan olevia pelejä, joiden tarkastelu ei yleensä ole kokonaisuuden kannalta mielekäästä. Myös sellaisia pelejä, joiden narratiivinen sisältö on hyvin vähäinen tai jotka ovat puhtaasti uudelleenjulkaisuja sarjan aiemmista osista, jätetään tietoisesti tämän tutkimuksen ulkopuolelle.

6.1 *Fallout*-sarja

Postapokalyptiseen maailmaan sijoittuva *Fallout*-pelisarja koostuu neljästä päähenkilökeskeisestä roolipelistä. Sarjan ensimmäinen osa *Fallout: A Post Nuclear Adventure* [43] julkaistiin vuonna 1997, ja vuotta myöhemmin seurasi samaa pelimootoria käyttävä jatko-osa *Fallout 2* [11]. Pelin saavuttamasta suosiosta huolimatta sen kehittänyt Black Isle Studios jouduttiin kuitenkin talousvaikeuksien vuoksi sulkemaan vuonna 2003. Tästä syystä sarjan kolmannen osan julkaisua saatiin odottaa pitkään. *Fallout 3* [6] julkaistiin vasta vuoden 2008 lopulla, jolloin kehityslisenssin ostanut Bethesda Game Studios esitti oman näkemyksensä *Falloutin* ydinsodan jälkeisestä maailmasta. Kaksi vuotta myöhemmin, vuonna 2010 julkaistiin sarjan viimeisin osa, *Fallout: New Vegas* [8]. Tämän luvun sisältö perustuu näihin neljään *Fallout*-peliin sekä Black Islen *Fallout*-tiimissä työskennelleen Chris Avellonen kirjoit-

tamiin *Fallout Bible* -julkaisuihin [107], jotka täydentävät ja tarkentavat pelisarjan epäselviksi jääneitä osa-alueita alkuperäisten suunnitteludokumenttien pohjalta.

6.1.1 Uusi vanha maailma

Kaikki *Fallout*-pelit sijoittuvat samaan maailmaan, mutta eivät suoraan jaa yhteistä tarinalinjaa. Pelisarjan retrofuturistinen maailma pohjautuu todelliseen maailmaan, mutta haarautuu tuntemastamme historiasta toisen maailmansodan jälkeen. Korkeatasoinen tiede mahdollisti teknologian huippunopean kehittymisen, joten *Falloutin* 1950-luvun henkisessä maailmassa kotitalousrobotit ja ydinvoimalla toimivat ajoneuvot ovat arkipäivää. Laajasti käytetty, mutta hyötysuhteeltaan heikko teknologia johti kuitenkin jo vuoden 2050 lopussa siihen, että maaöljy- ja uraanivarannot oli käytetty lähes loppuun, mistä kehkeytyi maailmanlaajuinen energiakriisi. Kilpailu luonnonvaroista johti konflikteihin eri puolilla maailmaa ja tilanteen kiristyesä Euroopan Kansainyhteisö (European Commonwealth), pelin vastine Euroopan Unionille, käynnisti massiiviset sotatoimet öljyrikasta Lähi-itää vastaan. Vuonna 2052 syttyivät luonnonvarasodat (Resource Wars), joiden seurauksena useat YK:n jäsenmaat erosivat, mikä johti jo samana vuonna Yhdistyneiden Kansakuntien hajoamiseen. [107]

Kilpailu maailman öljyvarannoista jatkoi kiihtymistään, mikä johti siihen, että talvella 2066 Kiina miehitti Alaskan. Turvatakseen öljyvarantonsa Yhdysvallat vaati Kanadaa antamaan tukensa vastaiskulle, mikä loppujen lopuksi johti siihen, että vuonna 2076 [107] Kanada liitettiin kokonaisuudessaan osaksi Amerikan yhdysvaltoja. Tammikuussa 2077 Yhdysvallat teki suurhyökkäyksen Anchoragen kaupunkiin ja onnistui ajamaan Kiinan kansanarmeijan joukot lopullisesti pois Yhdysvaltain maaperältä. Sota oli kaikille osapuolille erittäin kallis ja Yhdysvallat vei voiton pitkälti kehittyneemmän teknologiansa ansiosta. Samaan aikaan monet pienemmät valtiot ajautuivat vararikkoon käytettyään loppuun uusiutumattomat luonnonvaransa. Vuoden lopulla 2077 tilanne lopulta kulmineitui suursodaksi (Great War), jossa suurvallat pommittivat toisiaan ydinasein. Vain noin kaksi tuntia kestänyt sota alkoi ja päättyi lokakuun 23. päivänä. Peleissä ei oteta kantaa kuka laukaisi ensimmäisen ydinohjuksen, mutta seurauksena oli joka tapauksessa sysimusta ydintalvi.

Fallout-pelisarjan syvintä olemusta edustaa Vault-Tec Industries, yleisemmin Vault-Tec, joka on yksityisellä sektorilla toimiva suuryritys. Vault-Tec rakennutti Yhdysvaltain hallituksen tilauksesta 122 maanalaista holvia (vault), joihin ihmiset voisivat paeta ydintuhoa. Yhden holvin teoreettisena maksimikapasiteettina pidettiin 1000:ta ihmistä, joka kuitenkin edellytti nukkumista vuorottain. Useissa holveissa

oli kuitenkin selvästi vähemmän (tai enemmän) asukkaita, koska monet jatkuviin harjoituksiin turhautuneet amerikkalaiset eivät ottaneet todellista ilmahälytystä to-
sissaan. Kaikissa holveissa oli kehittyneet vedenpuhdistus-, viljely- ja terveydenhoi-
tojärjestelmät, jotta ihmiset pystyisivät elämään maan alla useita satoja vuosia.

Vaikka virallisesti holvien tarkoitus oli varmistaa ihmiskunnan säilyminen ydin-
tuhosta huolimatta, ei se ollut todellinen syy holvien rakentamisen takana. Ydinsota
ei pidetty mahdollisena, mutta käyttämällä sitä tekosyynä pystyttiin holveihin
valittuja ihmisiä käyttämään sosiaalisen tutkimuksen aineistona. Yhdysvaltain hal-
litus halusi selvittää, miten ihmiset reagoivat vuosia jatkuvaan eristykseen ja miten
hyvin uudelleenransoitus onnistuisi, mutta myös radikaalimpia kokeita tehtiin. Esi-
merkiksi Vault 12 suunniteltiin niin, ettei sen ovi sulkeutunut kunnolla, että voitaisi
tutkia säteilyn vaikutusta ihmisiin, ihmisen kloonamiseen liittyviä kokeita tehtiin
Vault 108:ssa ja Vault 77:ää asutti vain yksi mies sekä laatikollinen käsinukkeja [117].

Alkuperäinen *Fallout* [43] sijoittuu vuoden 2161 eteläiseen Kaliforniaan, jonka
pohjoispuolelle jäävällä alueella *Fallout 2:n* [11] tarina alkaa 80 vuotta myöhem-
min. *Fallout 3* [6] sijoittuu Yhdysvaltain pääkaupunkiin, vuoden 2277 Washington
D.C.:hin, ja sen lähiympäristöön. Tällöin suursodan päättymisestä on kulunut kak-
si vuosisataa. *Fallout 3* [6] on ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa osa pelisarjan histo-
riassa, jonka tutkittava maailma koostuu pääosin rakennetuista alueista eikä pelkäs-
tä karusta erämaasta. Aikajaneljä vuotta edeltäjänsä myöhemmäksi asettava
Fallout: New Vegas [8] puolestaan sijoittuu sarjan kahden ensimmäisen osan tapaan
hyvin harvaan asutetulle alueelle, Kalifornian, Utahin, Arizonan ja Nevadan rajaa-
malle Mojaven aavikolle.

Kaikki neljä peliä alkavat samoilla sanoilla: "War. War never changes." Virke
tiivistää kuvaavasti pelien keskeisen teeman yhdeksi koruttomaksi toteamukseksi.
Se ettei sota muutu, johtuu puhtaasti siitä, ettei ihminenkään muutu. Kun maail-
manlaajuinen energiakriisi alkaa muuttua todellisuudeksi, ihmiset keskittyvät tur-
vaamaan oman elämänlaatunsa sen sijaan, että yrittäisivät yhteistyössä etsiä ratkai-
sua ongelmaan. Maapallon viimeisistä öljyvarannoista taistellaan viimeiseen mie-
heen, vaikka kaikki todellisuudessa tietävät, ettei voittokaan turvaisi energian saan-
tia kuin muutamaksi vuodeksi. Kansat sotivat jääräpäisesti toisiaan vastaan kei-
noja kaihtamatta ja ovat henkisesti valmiita viemään taistelun aina korkeimmalle
DEFCON-tasolle asti, sillä vaikkei ydinsota johtaisi voittoon, se takaa ainakin sen,
ettei kukaan muukaan selviä voittajana. Sama ajattelu jatkuu myös ydintalven jäl-
keen, kun ne harvat eloonjääneetkin tavoittelevat omaa etuaan muiden kustannuk-
sella. Ilmiö on nähtävissä sekä organisaatio- että yksilötasolla, eikä puhdasta pyy-
teettömyyttä esiinny enää missään muodossa.

Fallout-pelisarja olisi todennäköisesti hyvin erilainen, jos se sijoittuisi johonkin toiseen valtioon Amerikan yhdysvaltojen sijasta. Se millaiseksi *Falloutin* vaihtoehtotulevaisuus on muotoutunut perustuu pitkälti 1900-luvun arvoihin ja amerikkalaiseen näkökulmaan. Aina arkkitehtuurista ja pukeutumisesta ihmisten perhearvoihin, taustalla näkyy amerikkalainen unelma -ajattelu, jossa jokainen on oman onnensa seppä. Koska kaikille on annettu samat lähtökohdat ja oikeudet, johtuu menestyminen ainoastaan yksilöstä itsestään, eikä tällä tavalla rehellisellä työllä ansaittua asemaa tai omaisuutta tarvitse jakaa. Sarjan tarinan kannalta oleellista on myös se, että vaikkei tarkkaan tiedetä kuka ydinsodan lopulta aloitti, oli Yhdysvallat yksi niistä valtioista, jotka sinetöivät maailman kohtalon lokakuussa 2077. *Fallout*-maailman ihmiset eivät ole katkeroituneita ehkä juuri siksi, että jokainen tietää rakkaan kotimaansa olleen vastuussa uudesta maailmanjärjestyksestä. Esimerkiksi Yhdysvaltoihin väkisin liitetyn Kanadan asukkaat näkisivät asiat todennäköisesti hieman eri valossa.

6.1.2 Elämää ydinsodan jälkeen

Fallout on roolipelisarja, jossa pelaajan teot ja käyttäytyminen pelissä vaikuttavat vahvasti siihen, mihin suuntaan peli etenee ja miten muut pelihahmot suhtautuvat pelihahmoon. Useimmat pelien valintatilanteista rakentuvat niin, että vähintään kahdella pelimaailman hahmolla, ryhmällä tai organisaatiolla on keskenään jyrkästi erilainen näkemys jostain asiasta ja pelihahmon tehtäväksi jää konfliktitilanteen ratkaiseminen. Mahdolliset ratkaisutavat riippuvat pitkälti siitä, miten aggressiivisesti eri osapuolet suhtautuvat toisiinsa. Älykäs pelihahmo voi usein suostutella riidan osapuolet sovintoon, mikä voi tarkoittaa mitä tahansa hetken välirauhan ja pitkäaikaisen, molempia osapuolia hyödyttävän yhteistyösopimuksen väliltä. Aina sovittelu ei kuitenkaan ole mahdollista, ja useimmissa tilanteissa pelihahmon täytyy valita kumman osapuolen kannattajajoukkoihin liittyy, ellei hän sitten päättää olla puuttumatta tilanteeseen lainkaan. Kaikissa vaihtoehdoissa on puolensa, eikä yleensä ole lainkaan selvää kenen puolelle kannattaa asettua tai kuka ylipäänsä on se kiistan osapuoli, joka toimii oikeudenmukaisesti. Ei ole lainkaan tavatonta, että pelihahmo lyöttäytyy ensin toisen osapuolen joukkoihin, selvittää heidän suunnitelmansa ja loikkaa tämän jälkeen vihollisleiriin, jossa voi kiristää sisäpiiritiedoistaan sievoisen korvauksen.

Esimerkiksi *Fallout 2:n* [11] alussa on kaupunki nimeltään Den, jossa toimii kaksi rikollisjärjestöä: Laran jengi ja Tylerin jengi. Lara pyytää pelin sankaria selvittämään, mitä Tylerin miehet vartioivat vanhassa kirkossa. Älykäs hahmo voi puhua

itsensä sisään kirkkoon ja hyvin voimakas hahmo voi olemukselleen vakuuttaa var-
tijat siitä, ettei hänen kanssaan kannata haastaa riitaa. Palattuaan Laran luokse sankari saa työstään kohtuullisen korvauksen, minkä jälkeen Lara tarjoaa lisää töitä. Hän haluaa hyökätä kirkkoon, mutta tietää, että jengisodan aloittamiseen tarvitaan kaupungin suurimman tekijän, Metzgerin suostumus. Sankari voi toimia juoksu-poikana ja käydä kysymässä lupaa välienselvittelyyn. Koska Metzger näyttää vihreää valoa, Lara pyytää vielä selvittämään, mikä on Tylerin jengin heikko kohta ja milloin hyökkäys kannattaisi suorittaa. Lyhyen keskustelun jälkeen Tyler paljastaa, että he ovat aikeissa järjestää juhlat. Jos pelaajan hahmo ei ole puheliasta tyyppiä, hän voi tarjota Tylerille alkoholia, jolloin hän harkitsee suunnitelmansa paljastamista vielä entistä vähemmän. Kun Lara saa tietää juhlista, hän pyytää päähenkilöä auttamaan hyökkäyksessä. Vielä tässäkin tilanteessa sankari voi kieltäytyä ja pestä kätensä koko sopasta. Hän voi myös luvata tukevansa hyökkäystä, jolloin hänellä on vielä viimeinen mahdollisuus käydä kertomassa suunnitelmasta Tylerille, joka tietenkin lupaa suuren palkkion Laran pettämisestä.

Karman laki käy *Fallout*-peleissä toteen hyvin konkreettisesti. Jokaisessa osassa on jonkinlainen karma-järjestelmä (alkuperäisessä *Falloutissa* [43] nimellä general reputation), jossa pistearvolla kuvataan pelihahmon tekemien hyvien ja pahojen tekojen suhdetta. Jos hahmo on tehnyt hyviä tekoja ja pyyteettömästi auttanut muita ihmisiä, hänen karmansa on positiivinen ja ihmiset pitävät häntä suuressa arvossa. Negatiivinen karma tarkoittaa, että pelihahmo on paatunut varas, petturi, kylmäverinen murhamies tai aiheuttanut jotenkin muuten pahennusta teoillaan. Negatiivinen karma saattaa nostaa päähahmon uskottavuutta muiden pahojen hahmojen silmissä, mutta saa samalla keskiverto kansalaiset halveksimaan häntä. Hahmon karma voi myös olla neutraali, jolloin hyvät ja pahat teot ovat tasapainossa. Muut hahmot suhtautuvat neutraaliin päähenkilöön pienellä varauksella, mutta silti hänelle tarjotaan lähes kaikki eri valintamahdollisuudet, joista hyvät ja pahat hahmot saavat vain oman osansa.

Marcus Schulzke kirjoittaa artikkelissaan, että juuri mahdollisuus luokittautua hyvän ja pahan ohella myös neutraaliksi erottaa *Fallout*-sarjan muista peleistä. Lisäksi hän sanoo, että *Fallout*-sarjassa pelaaja joutuu todellisten moraalikysymysten äärelle pohtiessaan hahmonsa tekoja. [140] Hieman *Fallout*-pelien kaltainen moraalijärjestelmä löytyy myös *Mass Effectistä* [22], jossa pelaajan valintojen luonteen perusteella hahmolle kertyy joko Paragon- tai Renegade-pisteitä. Oleellisin ero pelien moraalijärjestelmien välillä on valintojen pysyvyys, sillä *Mass Effectissä* [22] kerätyt moraalipisteet eivät vähene, vaikka pelaaja tekisi mitä. Korostamalla näin pelihahmon valintahistoriaa luodaan jatkuvuutta ja lisätään samalla hahmon kokonaisar-

voa pelin tarinan kannalta. *Fallout*-hahmon ei sen sijaan koskaan ole liian myöhäistä muuttaa tapojaan, mikä antaa hahmolle enemmän tilaisuuksia kasvaa henkisesti. Tällainen kehitystarina onkin hyvä keino syventää hahmoa ja viedä tämän tarinaa uuteen mielenkiintoiseen suuntaan.

Karman lisäksi *Fallout 2:ssa* [11] ja *Fallout: New Vegasissa* [8] mitataan pelihahmon mainetta (reputation). *Fallout: A Post Nuclear Adventure* [43] ei erottele karmaa ja mainetta, vaan hahmon valintoja kuvaa molempien piirteitä yhdistelevä general reputation, joka on kuitenkin lähempänä uudempien pelien karma-järjestelmää. Hahmon maine kuvaa sitä, miten tähän suhtaudutaan eri kaupungeissa ja millaisena hänet tunnetaan eri järjestöjen keskuudessa. Esimerkiksi alkukantaisen kotikylänsä ihannoiman sankarin uroteot eivät kanna kylän porttia edemmäs, vaan hahmon täytyy todistaa luonteensa myös muille [11]. Pelisarjan kahdessa ensimmäisessä osassa maineeseen kuuluvat myös hahmon tekoja luokittelevat mainekuvaukset (reputation titles), joiden vaikutus ei koskaan lakkaa täysin, vaikka hahmon karma muuttuisi. Pelihahmo saatetaan esimerkiksi leimata haudanryöstäjäksi, orjakauppi-aaksi tai lasten tappajaksi, mutta toisaalta hänet saatetaan muistaa nyrkkeilymestarina, surevana leskenä tai yhteyksistään mafiaan.

Fallout 3:ssa [6] muiden suhtautuminen pelihahmoon riippuu ainoastaan tämän sen hetkisestä karmasta, eikä kukaan takerru menneisiin hirmutekoihin. Tämä eroaa oleellisesti pelisarjan aiemmista osista, joissa pelihahmon täytyy nähdä huomattavasti vaivaa, jos hän haluaa muuttaa muiden pelihahmojen suhtautumista itseensä. *Fallout: New Vegasissa* [8] karman merkitys on vähentynyt *Fallout 3:een* [6] verrattuna ja siinä pelihahmon vastaanotto riippuukin lähes yksinomaan tämän maineesta eri yhteisöjen silmissä. Pelaajan näkökulmasta *Fallout: New Vegas* [8] muistuttaa kuitenkin enemmän sarjan ensimmäisiä osia siinä mielessä, että hahmon teoilla on pitkäkantoisemmat seuraukset.

6.2 Final Fantasy -sarja

Final Fantasy -pelisarja on edustanut perinteisten japanilaisten videoroolipelien kirkkainta kärkeä jo vuosikymmenten ajan. Sarjan ensimmäinen osa *Final Fantasy* [84] julkaistiin jo vuonna 1987. Pelin suuren suosion myötä pelisarjan toinen osa *Final Fantasy II* [85] julkaistiin jo seuraavana vuonna, mutta sen julkaisu rajoittui vain Japanin markkinoille. Samoin kävi myös vuonna 1990 esitellylle *Final Fantasy III:lle* [86]. Pelisarjan neljäs osa *Final Fantasy IV* [87] julkaistiin maailmanlaajuisesti vuonna 1991. Koska kahta edellistä osaa ei koskaan julkaistu Japanin ulkopuolella, kulki peli Pohjois-Amerikassa nimellä *Final Fantasy II*. Neljäs osa oli samalla sarjan en-

simmainen osa, joka oli tehty Super Nintendo Entertainment Systemille. Sarjan viides osa *Final Fantasy V* [88] tuli myyntiin 1992 ja *Final Fantasy VI* [89] vuonna 1994. Sarjan ensimmäinen Sony PlayStationille julkaistu peli oli *Final Fantasy VII* [98], joka osoittautui julkaisuvuonnaan 1997 suureksi myyntimenestykseksi. Samalle alustalle julkaistiin vielä *Final Fantasy VIII* [90] vuonna 1999 ja *Final Fantasy IX* [91] vuonna 2000. Seuraavat pelisarjan osat *Final Fantasy X* [92] (2002) ja *Final Fantasy XII* [97] (2007) julkaistiin Sony PlayStation 2 -konsolille ja sarjan viimeisin osa *Final Fantasy XIII* [86] (2010) PlayStation 3:lle.

Edellä lueteltujen lisäksi *Final Fantasy* -sarjaan kuuluu useita muita osia, jotka yleensä jollain tavalla jatkavat pääsarjan numeroituja osia. Tässä tutkielmassa keskitytään pelisarjan yksinpelattaviin pääjulkaisuihin. Tämä tarkoittaa, että verkkomoninpeli *Final Fantasy XI* [96] rajataan analysoitavien pelien ulkopuolelle, kuten myös suoraan edellisten osien tarinaa jatkavat *Final Fantasy X-2* [93] ja *Final Fantasy XIII-2* [95]. Tällä tavalla voidaan yksinkertaistaa pelisarjan eri osien välistä vertaailua, jolloin voidaan muodostaa selvempi käsitys siitä, mikä peleissä on muuttunut. On tärkeää tiedostaa, että vaikka *Final Fantasy* -sarjan pelit on nimetty juoksevasti numeroiden, eivät ne ole toistensa jatko-osia tarinallisella tasolla. Jokaisessa pääsarjan pelissä on eri hahmot ja oma maailmansa, minkä vuoksi niitä tulee myös tutkia erillisinä kokonaisuuksina.

6.2.1 Viimeiset fantasiat

Final Fantasy -pelisarja on tyypillisen japanilaisen konsoliroolipelin arkkityyppi. Japanilaisia roolipelejä pidetään usein omana genrenään, sillä ne eroavat pelimekaniikan ja tarinan osalta selvästi länsimaisista roolipeleistä. Japanilaisissa roolipeleissä ei yleensä ole yhtä selvää päähenkilöä tai minähahmoa vaan pelaaja yleensä johtaa hahmojoukkoa, jonka jäsenet ovat hyvin tasa-arvoisessa asemassa keskenään. Vaikka pelimekaniikan asettamien rajoitteiden vuoksi pelaaja ohjaa konkreettisesti vain yhtä hahmoa kerrallaan, ovat muutkin hahmot koko ajan tärkeässä roolissa. Tällainen yhteisöllisyys on tärkeä osa aasialaista sosiaalista identiteettiä, jossa ihminen määrittellään sidosryhmiensä kautta. Länsimaisissa roolipeleissä korostuu puolestaan individualistinen ajattelu, mikä näkyy japanilaisissa peleistä harvinaisten minähahmojen laajana käyttönä.

Ryhmän merkitys korostuu esimerkiksi *Final Fantasy VII:ssä* [98], jossa hahmot menevät keskustelujen välillä ikään kuin päähahmo Cloudin sisään, jolloin tämän ohjaaminen kuvastaa koko ryhmän liikuttamista, vaikka ruudulla näkyykin kerrallaan vain yksi hahmo. Sarjan kahdeksannessa pelissä teknologia mahdollisti jo

sen, että myös mukana olevat hahmot piirrettiin ruudulle seuraamaan päähenkilön jalanjälkiä. Useimmissa peleissä on myös vähintään muutamia sellaisia kohtia, joissa pelaaja ei syystä tai toisesta voi ohjata nimellistä päähenkilöä. *Final Fantasy VII:ssä* [98] Cloud halvaantuu äkillisesti ja muiden hahmojen tulee etsiä parannuskeinoa. Sen sijaan *Final Fantasy VIII:ssa* [90] seurataan useampaan otteeseen rinnakkain kahta eri suuntiin lähtenyttä sankarijoukkoa, jotka molemmat ovat pelin tarinan kannalta yhtä merkittäviä. *Final Fantasy XII* [97] ja *Final Fantasy XIII* [94] vievät tämän jopa niin pitkälle, että muutamia kohtauksia lukuun ottamatta pelaaja pysyy itse valitsemaan kaikki ryhmänsä hahmot, jolloin hän voi jättää ensimmäisenä esitellyn ”päähenkilön” kokonaan vaihtopenkille.

Vaikka kaikki tässä tutkielmassa käsiteltävät *Final Fantasy* -sarjan osat ovat tarinaltaan, maailmaltaan ja hahmoiltaan täysin eriäviä, on niissä pohjimmiltaan hyvin paljon samaa. Pelien teemat, tarina, pää- ja sivuhenkilöiden luonteenpiirteet sekä ryhmän sisäiset konfliktit on tehty kaikkiin peleihin samalla muotilla. Tämän lisäksi peleissä on paljon pieniä, toistuvia yksityiskohtia. *Final Fantasy* [84] alkuperäisversiota lukuun ottamatta kaikissa pelisarjan muissa osissa, kuin myös ensimmäisen osan uudelleenjulkaisuissa, esiintyy esimerkiksi Cid-niminen hahmo. Cid on yleensä melko keskeisessä roolissa pelin tarinan kannalta ja useimmiten selvästi muita hahmoja vanhempi. Lähes poikkeuksetta Cid kuvataan hyvin teknologiamyönteisenä henkilönä, esimerkiksi keksijänä tai insinöörinä, ja hän liittyy yleensä peleissä esiintyviin ilma-aluksiin hyvin läheisesti. Myös Chocobo- ja Moogle-olennot ovat pelisarjan tavaramerkkejä ja niitä esiintyy melkein kaikissa sarjan osissa.

Kaikissa sarjan peleissä on samankaltainen eepinen tarina, jossa joukko sankareita lyöttäytyy yhteen taistelemaan absoluuttista pahaan vastaan turvatakseen maailman kohtalon. Jokaisen pelin maailma on hyvin mustavalkoinen, eikä kukaan koskaan kyseenalaista hirviöitä tappavien sankareiden motiiveja. Sarjassa esiintyy myös monia sivuhahmoja ja kokonaisia organisaatioita, jotka liikkuvat jossain hyvän ja pahan rajamailla, tavoitellen lähinnä omaa etuaan. Tämä ei kuitenkaan muuta sitä, että kaikissa *Final Fantasy* -peleissä on hyvin selkeä hyvän ja pahan vastakkainasettelu.

Final Fantasy -maailmat ovat lähtökohtaisesti meidän maailmamme kaltaisia, mutta niihin on lisätty fantasiaelementtejä. Taikuus on kaikkialla arkipäivää samoin kuin kaupunkeja ympäröiviä erämaita asuttavat hirviötkin. Suurin osa pelimaailman olennoista tai ilmiöistä perustuu tosimaailman mytologioihin tai historiallisiin kulttuureihin. Peleissä esiintyvät esimerkiksi monikätinen hindujumala Shiva, Lähi-idän myyttinen tulihirviö Ifrit, Raamatun Leviatan-merihirviö, manalan portteja vartioiva kolmipäinen Kerberos-koira, germaanisen mytologian pääjuma-

la Odin, myyttinen Feenikslintu, Keski-Amerikan -intiaanimytologian sulkakäärme Quetzalcóatl sekä kreikkalaisia merimiehiä koetelleet seireenit. Peleissä mainitaan myös Valhalla, joka on taistelussa kaatuneiden sotureiden viimeinen tyyssija norjalaisessa mytologiassa, sekä Ragnarök, joka on maailmanlopun taistelu skandinaavisessa mytologiassa.

Intertekstuaaliset viittaukset mytologiaan ja muinaisiin kulttuureihin kasvattavat pelin narratiivista arvoa. Jo pelkästään tutun nimen esiintyminen antaa pelaajalle paljon voimakkaita mielleyhtymiä, jotka välittömästi jäsentyvät hänen mielessään selkeiksi kokonaisuuksiksi, pitivät ne paikkansa pelimaailmassa tai eivät. Esimerkiksi sana Eden tuo valtaosalle mieleen kristinuskon paratiisin, johon liitetään oleellisesti myös kielletyn hedelmän viettelykset. Vaikka tuttuja nimiä ja termejä käytettäisiin täysin uusissa merkityksissä ja konteksteissa, ei pelaaja pysty koskaan tukahduttamaan niiden synnyttämiä mielikuvia täysin. *Final Fantasy* -pelisarjan käsikirjoittajat vaikuttavat intertekstuaalisilla keinoilla taitavasti pelin tarinaan ja tekevät pelikokemuksesta entistä moniulotteisemman lisäämällä siihen yhtymäkohtia pelaajan omaan maailmaan.

Hahmojen varustamiseen, kehittämiseen ja taikomiseen liittyvä pelimekaniikka on muuttanut muotoaan lähes jokaisessa pelissä, mutta kaikissa noudatetaan samoja pääpiirteitä. Sarjan varhaisissa osissa pelaaja valitsee hahmoille ammatit, jotka rajoittavat tämän osaamia taitoja. Siinä missä soturi on kestävä ja voimakas lähitaistelussa, osaa valkoinen maagi parantaa tovereitaan ja suojella heitä vihollisen hyökkäyksiltä taikakeinoin. *Final Fantasy V:n* [88] jälkeen pelaaja ei ole enää saanut valita hahmojensa ammatteja, vaan kaikilla on omat erityistaitonsa yhteisten perustaitojen lisäksi. Hahmojen muokkaaminen on kuitenkin yleisesti monipuolistunut sarjan alkupäähän verrattuna. Mitä pidemmälle pelisarjassa mennään, sitä enemmän hahmojen käyttämät aseet, varusteet ja taidat vaikuttavat heidän kykyihinsä. Pelisarjalle ominaista on myös se, että kokemuspisteiden ja niiden myötä nousevien ominaisuuksien lisäksi hahmot eivät kehity millään tavalla. Siinä missä *Fallout*-peleissä hahmo voi oppia uusia taitoja matkan varrella, rajoitutaan *Final Fantasy*-peleissä kehittämään niitä hahmon taitoja, joita tällä on ollut alusta alkaen. Tämä johtaa siihen, että aina vain parempien ja parempien varusteiden kerääminen on hyvin keskeinen osa pelaamista, ja se onkin hyvin yleinen piirre japanilaisessa roolipeligenressä.

6.2.2 Teknologian aallonharjalla

Pitkäikäinen *Final Fantasy* -sarja on ehtinyt kokea merkittäviä graafisia muutoksia ensimmäisen osan julkaisun jälkeen. Pelisarjan kolme ensimmäistä osaa oli toteu-

tettu 8-bittisellä sprite-grafiikalla, ja niissä pelihahmot piirrettiin eri tarkkuudella kartta- ja taistelunäkymissä. Osat 4–6 käyttivät vastaavaa sprite-järjestelmää, mutta tehokkaamman 16-bittisen pelialustan ansiosta grafiikka oli kauniimpaa ja hahmot voitiin piirtää kaikissa tilanteissa yhtä tarkasti. Super Nintendo Entertainment Systemin Mode 7 -grafiikkatilan avulla voitiin kaksiulotteista grafiikkaa kiertää ja skaalata. Tällä tavalla pystyttiin luomaan selvä syvyysvaikutelma, vaikka aito kolmiulotteisuus tuli peleihin vasta vuosia myöhemmin.

Vuonna 1997, kymmenen vuotta pelisarjan ensimmäisen osan julkaisun jälkeen, *Final Fantasy* ottivat ensimmäiset askeleensa kolmiulotteisten pelien maailmassa *Final Fantasy VII:n* [98] myötä. Käytännön tasolla tämä tarkoitti sitä, että pelin maailmankartta, taistelut ja pelihahmot toteutettiin kolmiulotteisina polygonigrafiikalla. Yksityiskohtaiset kaupungit sen sijaan pysyivät kaksiulotteisina vielä sarjan kahdessa seuraavassakin osassa. Pelisarjan ensimmäinen PlayStation 2:lle julkaistu osa, *Final Fantasy X* [92] esitteli täysin kolmiulotteisen grafiikan lisäksi myös toisen yhtä merkittävän ominaisuuden. Pitkät hahmojen väliset dialogit oli ensimmäistä kertaa ääninäytelty, eikä pelaajan enää tarvinnut tyytyä hiljaisuuteen.

Ääninäyttelyn lisäämisellä olikin huomattava vaikutus *Final Fantasy* -sarjan kokonaistunnelmaan. Pelit ovat täynnä monimutkaista ja syvällistä dialogia, jonka merkitys voimistuu entisestään laadukkaan ääninäyttelyn myötä. Ääninäyttelyllä on myös väistämättä sivuvaikutuksensa, sillä toisin kuin aiemmissa peleissä, *Final Fantasy X:ssä* [92] pelaaja ei pysty nimeämään itse kuin pelin päähenkilön ja Aeonolennot. Sarjan uudemmissa osissa edes päähenkilön nimeä ei pysty muuttamaan, mutta tällä tavalla sitä voidaan luontevasti käyttää dialogeissa.

Täysin kolmiulotteisessa maailmassa liikutaan myös *Final Fantasy XII:ssa* [97] ja *Final Fantasy XIII:ssa* [94], jotka venyttivät tehokkaamman laitteiston tarjoamia graafisia mahdollisuuksia entistä pidemmälle. Näissä peleissä taistelut eivät enää ala satunnaisiin aikoihin, vaan viholliset liikkuvat pelimaailmassa pelihahmojen tavoin. Tämä antaa pelaajalle mahdollisuuden valita ryhmänsä kohtaamat vastustajat ja tehdä yllätyshyökkäyksen heidän selustaansa sekä yrittää välttää taisteluita liian vahvojen hirviöiden kanssa. Samalla pelimaailma on muuttunut paljon todentuntuisemmaksi, kun pelihahmot eivät enää kulje täysin tyhjässä erämaassa. *Final Fantasy XII* [97] muutti totuttua pelimekaniikkaa niin, ettei taisteluita enää erotettu omiksi kohtaauksikseen, vaan hirviöitä vastaan taisteltiin tavallisessa karttanäkymässä. Reaaliaikainen taistelu ei kuitenkaan tyydyttänyt pelisarjan faneja ja *Final Fantasy XIII:ssa* [94] otettiin käyttöön enemmän perinteistä ATB-taistelua muistuttava CSB eli Command Strategy Battle -mekaniikka, jossa pelaaja pystyi kuitenkin *Final Fantasy XII:n* [97] tapaan ohjaamaan enää yhtä hahmoa kerrallaan.

6.3 Metal Gear -sarja

Metal Gear on japanilainen toimintapelisarja, jossa toiminnan pääpaino on ensisijaisesti hiiviskelyssä ja konfliktien välttelyssä ja jossa voimakeinoihin turvaudutaan vasta pakon edessä. Peleissä ohjataan soluttautumistehtäviin erikoistunutta erikoisjoukkosotilasta, jonka vastuulle annetaan joka kerta yhtä mahdollottoman kuuloinen tehtävä, joka tavalla tai toisella liittyy terroristien pysäyttämiseen ja ydinaseuhkan poistamiseen.

Sarjan ensimmäinen osa *Metal Gear* [50] julkaistiin MSX2-tietokoneelle vuonna 1987, kuten myös 1990 julkaistu jatko-osa *Metal Gear 2: Solid Snake* [51]. Sarjan kolmas osa, *Metal Gear Solid* [52], julkaistiin vasta vuonna 1998, mutta se muuttikin pelisarjan kertaheitolla täysin kolmiulotteiseksi ja lisäsi siihen ääninäyttelyn. Kolme vuotta myöhemmin pelisarjan tarina jatkui *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* -pelissä [54], joka julkaistiin PlayStation 2 -konsolille. Sarjan seuraava osa, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56] julkaistiin vain kaksi vuotta edeltäjänsä jälkeen vuonna 2003, mutta kronologisesti sen tapahtumat sijoittuivat aivan pelisarjan alkuun. Pelin varhaista tarinaa jatkoi myös vuonna 2007 julkaistu *Metal Gear Solid: Portable Ops* [45]. Kesäkuussa 2008 julkaistu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] sijoittuu pelin aikajanalla viimeisimmäksi, kun taas vuonna 2010 julkaistu *Metal Gear Solid: Peace Walker* [48] puolestaan jatkaa siitä, mihin *Metal Gear Solid: Portable Ops* [45] päättyi.

Ensimmäisestä *Metal Gear Solidista* [52] tehtiin vuonna 2004 uusittu versio Nintendon GameCube-konsolille. Konami Computer Entertainment Japanin ja Silicon Knightsin yhteistyössä kehittämä *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* [57] eroaa alkuperäispelistä pääosin graafiselta toteutukseltaan, mutta myös käsikirjoitukseen on tehty muutoksia. Tässä tutkimuksessa molemmat versiot lasketaan osaksi pelisarjan yhteistä tarinalinjaa, mutta ensisijaisena lähteenä käytetään pelin alkuperäisjulkaisua.

Kolmesta ensimmäisestä *Metal Gear Solid* -pelistä on tehty uusintapainos noin vuosi alkuperäisjulkaisun jälkeen. Näihin uusintapainoksiin on lisätty alkuperäisen pelin oheen ylimääräistä sisältöä, joka pääsääntöisesti ei muuta niiden narratiivista sisältöä. Poikkeuksen tekee vuonna 2003 julkaistu *Metal Gear Solid 2: Substance* [55], jossa on pieniä narratiivisia Snake Tales -tehtäviä. Nämä tehtävät ovat erillisiä, eivätkä ne kuulu osaksi *Metal Gear* -pelien yhteistä tarinalinjaa. *Metal Gear* -pelisarjaa on laajennettu myös muutamilla jatkotuotteilla, jotka eivät myöskään sisälly samaan kaanoniin pääsarjan pelien kanssa, eikä niitä siten tulla käsittelemään tässä luvussa.

6.3.1 Sotaa rauhasta

Aina *Metal Gear* [50] pelin julkaisusta lähtien, *Metal Gear* -sarjan pelit ovat eronneet muista toimintapeleistä sisällöltään ja pelimekaniikaltaan radikaalisti. Kyseessä kuitenkin on sarja ammutapelejä, joissa pyritään välttelemään viholliskontakteja viimeiseen asti, mikä on sinänsä melko ironista. Useat muut pelit, kuten *Syphon Filter* [24] ja *Tom Clancy's Splinter Cell* [101], ovat kiistatta saaneet vaikutteita hiipimispainotteisista *Metal Gear* -peleistä. Siitä huolimatta *Metal Gear* on aina erottunut muista peleistä ainutlaatuisen, elokuvamaisen tyyliinsä ja taitavan tarinankerrontansa avulla.

Useimmissa nykyaikaisissa toimintapeleissä pelaajalle ei anneta muita vaihtoehtoja kuin ampua vihollisensa tai hoidella heidät lähitaistelussa. Esimerkiksi käsikirjoituksestaan ylistystä saaneessa *Uncharted: Drake's Fortune* -pelissä [66] pelaaja osallistuu pelihahmonsa seikkailija Nathan Draken kautta pienimuotoiseen kansanmurhaan, kun tämä joutuu edetäkseen tappamaan satoja vähemmistöryhmien edustajia. Kaiken lisäksi pelaaja saa palkintoja siitä, kun hän tappaa tarpeeksi vihollisia tietyillä aseilla ja lähitaistelutekniikoilla, mikä motivoi pelaajaa taistelemaan entistä suuremmalla innolla. Tässä suhteessa *Metal Gear* -pelit ovat aivan toista maata.

Metal Gear -sarjassa toiminnan pääpaino on hiiviskelyssä ja konfliktien välttämässä. Pelihahmoilla on kaikissa peleissä käytössään useita innovatiivisia keinoja vihollissotilaiden hämäämiseksi. Esimerkiksi sarjan ikoniksi muodostunut pahvilaaatikko on kuulunut päähenkilön arsenaaliin ensimmäisestä pelistä lähtien. Pahvilaaatikon sisällä piilotteleva sankari ei herätä vihollisten huomiota, jos hän vain malttaa pysyä paikallaan. Toisaalta vihollispartio ei jätä tutkimatta sen partioreitille ilmesytyntä laatikkoa, joten pelaajan täytyy pysyä valppaana koko ajan. Vihollisia voi hämätä myös pitämällä kovia ääniä tai levittämällä maahan tissilehtiä, jotka saavat sotilaiden jakamattoman huomion. Pelin sankari voi sotkea itsensä ketsupilla ja leikkiä kuollutta [52] tai tuhota vihollisen ruokavaraston, jolloin kurniva vatsa paljastaa nälkäisten sotilaiden sijainnin [56]. Kaiken kaikkiaan erilaisia konsteja on valtavasti ja niiden määrä on vain kasvanut.

Metal Gear -peleissä on vain harvoin tilanteita, joissa taisteleminen on pakollista. Useimmiten se ei ole edes kannattavaa. Tunkeilijan havainnut vihollisotilas tekee nimittäin viipymättä hälytyksen, minkä seurauksena alue alkaa kuhista vihollisia. Kun hälytysääni soi, on pelaaja tehnyt jo ratkaisevan virheen — tullut nähdyksi. Hälytystilanteessa pelaajan annetaan valita kahden huonon vaihtoehdon välillä. Hän voi ohjata pelihahmonsa piiloon ja toivoa, etteivät viholliset keksi, mihin hän pakeni. Toinen vaihtoehto on hyökätä suoraan vihollisjoukkoa kohti, jolloin pelihahmon

henki tai vähintäänkin kallisarvoiset ammuksiset ja lääkintätarpeet ovat pelissä.

Yksikään *Metal Gear* -peli ei myöskään palkitse vihollisten tappamisesta, päinvastoin. Pelit tarjoavat erilaisia keinoja vihollisten tainnuttamiseen ja useimmiten pelissä voi edetä ilman, että sotilaat saavat koskaan tietää pelihahmon olemassaolosta. Kuolleiden vihollisten ja tehtyjen hälytysten määrä laskee myös pelin lopussa annettavaa arvosanaa. Kaikkein konkreettisimmin harkitsemattoman voimankäytön seuraukset tulevat esiin *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*issä [56], jonka loppupuolella pelihahmo kohtaa kaikkien siihen mennessä tappamiensa vihollisten henget uudelleen. Henkiä vastaan ei voi taistella, mutta ne imevät päähenkilön elinvoimaa päästessään tämän lähelle. Lienee sanomattakin selvää, että kohtaaminen muuttuu vaikeammaksi, mitä enemmän vihollisia on pelin aikana tappanut. Jos taas pelihahmo ei ole vastuussa kenenkään kuolemasta, eivät hengetkään riivaa häntä.

Pasifistinen ajattelu on perusteltua myös pelisarjan tarinan kannalta. Jokaisessa pelissä päähenkilö taistelee estääkseen maailmanlaajuisen ydinsodan, joten on vain loogista, että hän antaa arvoa myös yksittäiselle ihmishengelle. Myös läpi koko pelisarjan kantava ideologia kritisoi sitä, miten valtiot käyttävät sotilaitaan kuin pelinappuloita. Koska isänmaalleen lojaaliset sotilaat vain suorittavat valtion antamaa tehtävää, ei heitä tulisi myöskään panna siitä vastuuseen yksilöinä.

Ainutlaatuisen pelimekaniikan ja arvomaailman lisäksi *Metal Gear* -peleissä on hyvin monisäikeinen tarina, jonka saralla pelit vetävät vertoja myös monille roolipeleille, vaikka niissä tarina on jo lajityypin vuoksi hyvin keskeisessä osassa peliä. Usein voidaan tehdä selvä ero toimintapelien ja roolipelien välille tarkastelemalla niiden juonta ja hahmoja. Roolipeleissä on tyypillisesti laajamittainen tarina ja huolellisesti suunnitellut ja uskottavat hahmot. Sen sijaan menestyvältä toimintapeliltä vaaditaan ensisijaisesti toiminnallisia ominaisuuksia, kuten hyvää pelattavuutta ja toimivaa pelimekaniikkaa, jolloin pelin hahmot ja tarina ovat toissijaisessa asemassa. *Metal Gear* -pelisarja rikkoo kuitenkin kaavan. Sarjan sivuhahmoillakin on omat taustatarinansa, motiivinsa ja luonteenpiirteensä, eikä heitä voi kuvailla tyhjentävästi parilla adjektiivilla, toisin kuin esimerkiksi *Killzone 3:n* [28] päähenkilöitä.

6.3.2 Tarina kolmesta käärmeestä

Kaikki tässä tutkielmassa käsiteltävät *Metal Gear* -pelit jatkavat samaa, moniulotteista tarinalinjaa ja samat hahmot esiintyvät useissa peleissä. Erityisesti hahmojen motiivien, heidän välistensä suhteiden, pelimaailman tärkeimpien organisaatioiden ja pelisarjan keskeisten piirteiden ymmärtämiseksi on mielekästä käydä lyhyesti läpi pelisarjan keskeinen tarina alusta loppuun. Samalla voidaan näyttää, että *Metal Gear*

-pelit ovat valtavan laajoja tarinakokonaisuuksia, mikä tekee niiden narratiivisuuden tutkimisesta perusteltua. Kokonaiskatsaus on perusteltu myös siksi, ettei *Metal Gear* -sarjan pelejä ei ole julkaistu kronologisessa järjestyksessä, vaan avoimeksi jääneitä kohtia on täydennetty uudemmissa peleissä. Tästä syystä pelaajan tulee tuntea sarjan muutkin osat voidakseen ymmärtää yksittäisen pelin tarinan hyvin.

Tässä alaluvussa käsitellään pelisarjan juoni vain pääpiirteisesti, mutta sivumääräisesti sisältöä on paljon. Tämä johtuu siitä, että monet hahmot ja tapahtumat ovat keskeinen osa pelisarjan tarinaa useissa eri peleissä. Tämän seurauksena erityisesti tarinan loppupäähän sijoittuvat pelit on kuvattu yksityiskohtaisemmin, koska yhtymäkohtia ja viittauksia sarjan edeltäviin osiin on lukematon määrä. Sarjan kaikissa osissa on lukuisia vähemmän keskeisiä hahmoja, joita ei tässä tutkielmassa pystytä käsittelemään. Seuraavassa juonikuvauksessa keskitytään pääasiassa sellaisiin hahmoihin, joiden vaikutus ei rajoitu vain yhden pelin sisälle. Narratiivisesti kiinnostavimpia hahmoja käsitellään laajemmin alaluvussa 7.3.2, minkä vuoksi on hyvin tärkeää tuntea näiden hahmojen historia ja sen tärkeimmät käännekohtat.

Pelisarjan tarinan aloittaa vuonna 2003 julkaistu *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56], joka sijoittuu kylmän sodan aikaiseen Neuvostoliittoon, vain kaksi vuotta Kuuban ohjus kriisi jälkeen. Pelin sankari on Yhdysvaltain tiedustelupalvelu CIA:n FOX-yksikköön kuuluva agentti Jack, jonka koodinimi on Naked Snake, lyhyesti Snake. Naked Snaken alkuperäinen tehtävä on auttaa Neuvostoliittolaista tiedemiestä Sokolovia loikkaamaan länteen. Odottamaton käänne johtaa kuitenkin tehtävän epäonnistumiseen: Jackin mentori ja Yhdysvaltain erikoisjoukkojen äiti, Boss, loikkaa Cobra-erikoisjoukkoyksikkönsä kanssa idän puolelle ja vie mukanaan Sokolovin ja kaksi amerikkalaisvalmisteista taktista M-388 Davy Crockett -ydinohjusta. Tilanne pahenee entisestään, kun neuvostoversti Volgin ampuu toisen ohjuksista Sokolovin tutkimuskeskukseen, ja saa näin iskun näyttämään paikalla olleiden amerikkalaisten hyökkäykseltä Neuvostoliittoa vastaan.

Tilanteesta täpärästi selvinnyt Jack määrätään takaisin, tällä kertaa tehtävänänsä todistaa, etteivät Yhdysvallat olleet osallisina ohjusiskuun. Uuden operaation nimeksi annettiin Snake Eater. Jackin on määrä eliminoida loikkareita johtanut Boss ja neuvostoupseeri Volgin, varmistaa Sokolovin turvallinen pääsy länteen sekä tuhota hänen kehittämänsä ballististen ydinohjusten ampumiseen suunniteltu Shagohod-panssarivaunu.

Hänen esimiehensä majuri Zero, lääketieteen asiantuntija Para-Medic sekä ase- ja teknologiaekspertti Sigint antavat Jackille taustatukea radion välityksellä koko operaation ajan. Vihollisalueella häntä auttaa EVA, joka on vihollisleiriin soluttunut vaalea kaunotar. Operaatioon osallistuu myös nuori venäläisamerikkalainen

vakooja, joka tunnetaan koodinimellä Ocelot. Jack ei kuitenkaan saa tehtävän aikana tietää Ocelotin todellisia tarkoituksia, eikä edes sitä, että Ocelot on toinen hänen avukseen lähetetyistä agenteista, ADAM.

Soluttauduttuaan vihollisten tukikohtaan Groznyj Gradiin Jack löytää Sokolovin, mutta jää vihollisen vangiksi. Sadistinen neuvostoupseeri Volgin kiduttaa häntä Ocelotin, EVA:n ja Bossin katsoessa vierestä. Kovaotteinen kidutussessio, jonka aikana Jack menettää oikean silmänsä, muuttaa nuoren Ocelotin käsitystä kidutuksesta. Myöhemmin hän puhuu kidutuksesta ihannoivasti ja kutsuu sitä "äärimmäiseksi ilmaisumuodoksi".

Periksiantamattomuutensa ansiosta Jack onnistuu kuitenkin pakenemaan sellistään, tuhoamaan Shagohodin ja surmaamaan eversti Volginin. Jack kohtaa vanhan mentorinsa Bossin niityllä, jossa kaksi sankaria taistelee kuolemaan saakka. Tiukan taistelun jälkeen Jack ja EVA pakenevat paikalta vesitasokoneella.

Suorittamalla tehtävänsä Jack ylittää mestarinsa saavutukset, mistä hyvästä hän ansaitsee arvonimen Big Boss. Pian hän kuitenkin eroaa FOXista, sillä hän saa tietää totuuden mentorinsa loikkauksesta. Jackin omin käsin surmaama legendaarinen sotilas Boss, ei koskaan pettänytkään isänmaataan, vaan koko loikkaus oli lavastettu ja se kuului osaksi huippusalaista peitetehtävää. Tehtävää, joka muuttui dramaattiseksi sillä hetkellä, kun Volgin laukaisi ydinohjuksen liittolaisiaan kohti. Todistaakseen, etteivät Yhdysvallat olleet osallisina tapahtumiin, Bossilla ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin uhrata henkensä maansa puolesta.

Vuoden 1970 loppuun sijoittuva *Metal Gear Solid: Portable Ops* [45] jatkaa Big Bossin tarinaa siitä, kun hän joutuu CIA:sta eronneen ja kapinaan nousseen FOXin vangiksi Neuvostoliiton salaiseen ohjustukikohtaan Kolumbiaan. Big Boss pakenee vankilasta yhdessä amerikkalaisen erikoisjoukkosotilaan, Roy Campbellin kanssa ja yhdessä he alkavat suostuttelemaan tukikohtaa vartioivia puna-armeijan ja FOXin sotilaita liittymään heidän puolelleen taistelussa FOXin uutta komentajaa Geneä vastaan. Raivatessaan tietään kohti Geneä Big Boss kohtaa täydelliseksi sotilaaksi kutsutun Nullin, jonka hän tunnistaa Mosambikin itsenäisyysodassa pelastamukseen lapsisotilaaksi Frank Jaegeriksi.

Big Boss saa myös tietää, että terroristeilla on käytössään mannertenvälisiä ydinohjuksia ampuva ICBMG eli Intercontinental Ballistic Metal Gear -sotakone. Terroristijohtaja Gene unelmoi maailmasta, jossa sotilaita ei kohdeltaisi kuin pohjasakkaa, vaan joka toimisi heidän ehdoillaan. Hän suunnittelee ampuvansa ydinohjuksia CIA:n päämajaan sekä Pentagoniin, mikä aloittaisi varmasti monivuotisen maailmanlaajuisen konfliktin. Big Boss estää ohjuksen laukaisun, tuhoaa Metal Gearin ja surmaa Genen. Viimeisinä hetkinään Gene luovuttaa Big Bossille Army's Hea-

ven -sotilasorganisaation perustamiseen varaamansa varat ja suunnitelmat korostaen samalla, että he kaksi ovat pohjimmiltaan hyvin samanlaisia keskenään. Pelin lopussa lukuisia uskollisia seuraajia saanut Big Boss perustaa yhdessä Campbellin kanssa Yhdysvaltain armeijan alaisuuteen huipputeknologisen erikoisjoukon, jonka nimeksi tulee FOXHOUND.

Metal Gear Solid: Peace Walkerin [48] tarina sijoittuu vuoden 1974 Keski-Amerikkaan. Big Boss erosi FOXHOUNDista pian sen perustamisen jälkeen ja perusti uuden yksityisen sotilasorganisaation, jonka nimeksi tuli Militaires Sans Frontières — sotilaat ilman rajoja. Big Bossin ja hänen ystävänsä Kazuhira Millerin johtaman MSF:n tukikohta Mother Base sijaitsee Karibianmerellä, mutta organisaation sotilaat ovat valmiita taistelemaan kenen tahansa puolella tämän kansallisuudesta ja ideologiasta riippumatta. Big Boss kuitenkin korostaa, etteivät MSF:n sotilaat ole palkkasotureita, vaan organisaation on tarkoitus auttaa sellaisia tahoja, jotka eivät selviä ilman ulkopuolista apua.

Pelin alussa Big Boss lupautuu lähettämään joukkoja Costa Ricaan, joka ei pysty itse karkottamaan maahan tunkeutuneita vieraita asejoukkoja, koska valtiolla ei ole omaa armeijaa. Paikallinen sissiliike tukee MSF:n toimintaa maassa, ja pian Big Boss saa vihiä, että Costa Ricaan kuljetetaan ydinaseita. Tämä rikkoo vuonna 1969 voimaan astunutta Tlatelolcon sopimusta, jossa Etelä-Amerikka ja Karibia määritellään ydinaseettomaksi vyöhykkeeksi.

Myöhemmin selviää, että Yhdysvaltain tiedustelupalvelu CIA on sekaantunut ydinaseiden salakuljetukseen, ja että toimintaa ohjaa Keski-Amerikan jaostoa johtava Hot Coldman. Saadakseen takaisin paikkansa CIA:n johtajana Coldman aloitti Peace Walker -projektin, jossa oli määrä toteuttaa täydellinen, maailmanlaajuinen ydinasepelote. Huey Emmerichin ja tohtori Strangeloven kehittämä Peace Walker on kehittyneellä tekoälyllä ja häiveominaisuuksilla varustettu ydinasealusta, joka ampuu välittömästi kostoiskun, jos mikä tahansa maailman maa ampuu ydinohjuksen. Asejärjestelmä on täysin automatisoitu ja se tekee laukaisupäätöksen hetkeäkään epäröimättä. Tämä tekee Peace Walkerista täydellisen ydinasepelotteen, sillä tekoälyn käyttö eliminoi ihmisen moraalisen päätöksenteosta johtuvan epävarmuustekijän täysin.

Peace Walkerin tekoäly perustuu Big Bossin legendaarisen mentorin Bossin henkilökuvaan, joka pystyttiin määrittämään hyvin tarkasti lukuisien häntä koskevien dokumenttien perusteella. Äärimmäisen oikeamielisenä pidetyn Bossin uskottiin olevan paras henkilö päättämään siitä, mihin kohteisiin ydinohjuksia kriisitilanteessa ammutaan. Coldmanin suunnitelma on syöttää Peace Walkerille tekaistua tietoa Neuvostoliiton Yhdysvaltain itärannikolle tekemästä ydinaseiskusta ja muokata

Peace Walkerin optimikohdelistaa niin, että se valitsee vastaiskun kohteeksi MSF:n Mother Basen. Tällä tavoin Coldman uskoo voivansa todistaa Peace Walkerin ylivertaisuuden ydinaseuhkana, saavuttaa siten globaalin rauhan ja hankkia aiemman virkansa takaisin. Jotta Peace Walkerin tekoäly saadaan hyväksymään sille syötetty valedata, täytyy se kuitenkin välittää samalla myös Pohjois-Amerikan ilmapuolustuskomennolle NORADille, joka ei myöskään pysty erottamaan tekaistua dataa todellisesta hyökkäyksestä.

Big Boss onnistuu lamauttamaan Peace Walkerin, muttei pysty tuhoamaan sitä kokonaan, eikä voi näin estää sitä lähettämästä valedataa NORADille. Kun NORADin kostoisku Neuvostoliittoon näyttää väistämättömältä, nousee rampautettu Peace Walker omin voimin ylös vain hukuttaakseen itsensä läheiseen järveen. Bossin ideologian mukaan mallinnettu tekoäly näki itsetuhon ainoana keinona maailmanlaajuisen ydinsodan estämiseksi.

Konfliktin jälkeen Big Boss saa viimein päästettyä lopullisesti irti Bossin muistosta ja päättää jatkaa elämäänsä omalla tavallaan sen sijaan, että seuraisi mentorinsa jalanjalkia. MSF alkaa kehittää omaa tekoälyasettaan Metal Gear Zekeä, joka aseistetaan järven pohjasta nostetulla Peace Walkerin ydinkärjellä. Aseen on tarkoitus toimia ydinasepelotteena, kun organisaation tukikohtaa laajennetaan. Pelin lopussa Big Boss tiedottaa miehilleen, että sotilaiden oma valtio, Outer Heaven ei enää pitkään olisi vain haave.

Pelisarjan ensimmäisenä julkaistu osa, *Metal Gear* [50], sijoittuu vuoteen 1995. Sarjan kronologisesti ensimmäinen päähenkilö Big Boss on palannut johtamaan FOXHOUNDia, joka on saanut vihjeen, että Etelä-Afrikkaan linnoittautuneilla terroristeilla olisi hallussaan joukkotuhoaseita. Outer Heaven -linnoitusta tutkimaan lähetetty FOXHOUNDin huippuagentti Gray Fox jää kuitenkin terroristien vangiksi. Hänet pelastamaan lähetetään FOXHOUNDin uusi tulokas ja ensi kertaa päähenkilönä vaikuttava Solid Snake.

Solid Snake soluttautuu Outer Heaveniin ja pelastaa vangiksi joutuneita kapinallisia, jotka kiitollisina kertovat, missä sellissä Gray Foxia pidetään. Snake antautuu terroristisotilaille, jotka lukitsevat hänet saman osaston selliin. Radioyhteydessä oleva Big Boss kertoo Snakelle heikosta kohdasta sellin seinässä, minkä ansiosta Snake onnistuu pakenemaan ja vapauttamaan viereisessä sellissä olleen Gray Foxin. Tämä kuitenkin kertoo, että terroristeilla on hallussaan kävelevä sotakone, Metal Gear TX-55, joka pystyy laukaisemaan ydinohjuksen minkälaisesta maastosta tahansa. Gray Fox kertoo, ettei Metal Gearia ole vielä aktivoitu, ja kehottaa Snakea etsimään käsiinsä terroristien vankina olevan tohtori Drago Petrovich Madnarin. Madnar on Metal Gearin suunnittelija, joten hänen täytyy tietää, miten sen voi tuhota.

Solid Snake soluttautuu syvemmälle Outer Heaveniin ja onnistuu lopulta löytämään tohtori Madnarin, joka pienen taivuttelun jälkeen neuvoo Snakelle, miten Metal Gearin voi tuhota. Keskustelun jälkeen Snake suuntaa kohti rakennusta, jossa Metal Gearia säilytetään. Matkan aikana Big Boss soittaa Snakelle ja antaa hänelle useita virheellisiksi osoittautuvia neuvoja, käskien hänen lopulta keskeyttää koko tehtävän ja sulkea samalla pelikonsolin. Snake kuitenkin jatkaa määrätietoisesti tehtävänsä ja tuhoaa maanalaisessa bunkkerissa olevan Metal Gear TX-55:n. Räjähdyksen seurauksena tukikohdan itsetuhojärjestelmä aktivoituu ja tehtävänsä suorittanut Snake valmistautuu poistumaan vihollisalueelta. Paluumatkallaan hän kohtaa yllättäen komentajansa Big Bossin, joka paljastuu myös terroristien johtajaksi.

Big Bossin suunnitelma oli häiritä Outer Heavenia tutkivien FOXHOUND-agenttien toimintaa antamalla näille virheellistä informaatiota, jotta hän saisi rauhassa viimeistellä Metal Gear TX-55:n. Solid Snake kuitenkin suoriutui tehtävästään odotettua paremmin ja onnistui tuhoamaan Metal Gearin. Solid Snake voittaa Big Bossin viimeisessä taistelussa ja onnistuu pakenemaan Outer Heavenista juuri ennen kuin räjähdys vie tukikohdan mukanaan. Eteläafrikkalainen radioasema KNK uutisoi seuraavana aamuna maanjäristyksistä alueella, mutta tapahtumien todellinen kulku ei koskaan välity julkisuuteen.

Solid Snaken rooliin palataan *Metal Gear 2: Solid Snake* [51] -pelissä, joka sijoittuu Keski-Aasiassa sijaitsevaan kuvitteelliseen Zanzibarin valtioon. Vuoden 1990 alulla Zanzibar käy itsenäisyysotaa ja onnistuu palkkasoturiarmeijansa avulla irtautumaan Neuvostoliitosta itsenäiseksi valtioksi vuonna 1997. Voimakas sotilasvaltio Zanzibar ottaa kyselymättä haltuunsa muiden maiden kylmän sodan jäljiltä tarpeettomaksi jääneitä ydinaseita ja valloittaa itseoikeutetusti ympäröiviä pikkuvaltioita. Tällä tavalla Zanzibar nousee yhdeksi merkittävimmistä ydinasevaltioista maailmassa.

Samaan aikaan maailmanlaajuinen öljykriisi pahenee ja vaihtoehtoisia energialähteitä etsitään taukoamatta. Vuonna 1999 tsekkiläinen biotekniikan tohtori Kio Marv, on aikeissa esitellä kehittämänsä muunnellun levälajin, joka tuottaa fotosynteesin sivutuotteena maaöljyyn verrattavaa ainetta. Marvinin uusi OILIX-levä vaikuttaa kaikin puolin ihanteelliselta ratkaisulta maailman energiakriisiin. Ennen Yhdysvaltain esittelyä Marv kuitenkin yllättäen kidnapataan ja toimitetaan Zanzibariin. Yksinoikeudellaan OILIXiin sotilasmahti Zanzibar aikoo kohentaa omaa talouttaan ja nousta globaalisti merkittäväksi valtioksi.

FOXHOUNDin uusi komentaja Roy Campbell palauttaa eläkkeelle jääneen Solid Snaken takaisin töihin, ja lähettää hänet Zanzibariin pelastamaan tohtori Marvinin

terroristien kynsistä. Zanzibarissa Snake kohtaa taistelussa Kyle Schneiderin, joka oli yksi Snaken neljä vuotta aiemmin pelastamista kapinallisvangeista. Schneider kertoo, että Snaken paettua Outer Heavenista NATO pommitti paikan maan tasalle, tappaen samalla lukuisia vastarintaliikkeen edustajia ja Outer Heavenin sotilaita. Hän sanoo myös, ettei Big Boss kuollut operaatiossa, vaan kokosi eloonjääneistä sotilaista uuden palkkasoturiarmeijan, joka johtaa nyt Zanzibaria. Pian Snake löytää myös tohtori Madnarin, joka on pakotettu rakentamaan Big Bossille uutta joukkotuhoasetta, Metal Gear D:tä. Snake ja Madnar jatkavat kohti Marvin selliä, mutta pian Madnar jää uudelleen terroristien vangiksi. Samalla Snake kohtaa vanhan ystävänsä Gray Foxin, joka on liittynyt Zanzibarin palkka-armeijaan ja käskee Snakea poistumaan maasta henkensä uhalla.

Snake löytää Marvin kuolleen sellistään ja saa tietää, että Madnar on vapaaehtoisesti liittynyt Big Bossin joukkoihin. Snake onnistuu löytämään Marvin piilotetun OILIXin salaisen kaavan, minkä jälkeen hän kohtaa taistelussa Metal Gearia ohjaavan ystävänsä Gray Foxin. Snake tuhoaa Metal Gear D:n, mutta räjähdys sytyttää hänen varusteensa tuleen ja Gray Fox onnistuu pakenemaan OILIXin kaava mukanaan. Tuhoutuneet varusteensa hylännyt Snake lähtee Foxin perään, ja he selvittävät välinsä taistelemalla paljain käsin keskellä miinakenttää. Ennen kuolemaansa Gray Fox kertoo Snakelle, että hänen nimensä on Frank Jaeger. Hän on siis sama mies, jonka Big Boss pelasti vuosia aiemmin.

Snake jatkaa OILIXin kanssa matkaansa pois tehtäväalueelta, mutta törmää terroristeja johtavaan Big Bossiin. Tämä kertoo, etteivät Snaken painajaiset Outer Heavenista katoa koskaan, ja ettei sotilas ei koskaan voi palata normaaliin elämään, sillä vain taistelussa hän voi tuntea todella elävänsä. Aseettoman Snaken täytyy improvisoida voidakseen voittaa Big Bossin taistelussa. Snake rakentaa tupakansytyttimestä ja aerosolilakkapullosta liekinheittimen, jonka avulla hän päihittää Big Bossin jo toisen kerran. Solid Snake pakenee Zanzibarista ja toimittaa OILIX-kaavan Campbellille. Onnistuneen tehtävänsä jälkeen Snake vetäytyy Alaskan erämaahan viettämään rauhallista erakkoelämää.

Alkuvuoteen 2005 sijoittuvassa *Metal Gear Solidissa* [52] FOXHOUNDin entinen komentaja Roy Campbell palauttaa Solid Snaken jo toistamiseen takaisin eläkkeeltä, kun uusi terroriuhka koettelee maailmaa. FOXHOUNDin sotilaiden johtama terroristiryhmä on vallannut Alaskan Shadow Moses -saarella sijaitsevan ydinaseiden hävityslaitoksen. Terroristit uhkaavat laukaista ydinaseen, jos Yhdysvaltain hallitus ei luovuta heille Big Bossin jäänteitä vuorokauden kuluessa. Saadessaan haltuunsa Big Bossin DNA:n terroristit voisivat eristää hänen poikkeukselliset sotilasgeeninsä ja rakentaa armeijan geenimuunneltuja supersotilaita. Terroristiryhmää johtaa

Liquid Snake, joka vaaleita hiuksiaan ja tummempaa ihonväriään lukuun ottamatta näyttää aivan Solid Snakelta. Campbell perustelee tällä sitä, miksi juuri Solid Snake valittiin suorittamaan tehtävää.

Snakelle annettu tehtävä on kaksivaiheinen. Hänen tulee pelastaa panttivangiksi otettu Yhdysvaltain asevoimien tutkimusorganisaatio DARPAN päällikkö Donald Anderson sekä asevalmistaja ArmsTechin toimitusjohtaja Kenneth Baker. Toiseksi Snaken on määrä selvittää, pystyvätkö terroristit todella laukaisemaan ydinaseen, ja estää laukaisu tarpeen vaatiessa. Solid Snake ottaa tehtävän vastaan, mutta edellyttää täyttä avoimuutta tehtävän yksityiskohtiin liittyen, ja sanoo ottavansa käskyjä vastaan ainoastaan vanhalta ystävältään Campbelliltä. Campbellin lisäksi Snaken tukijoukkoihin kuuluvat lääketieteen asiantuntija Naomi Hunter sekä tekninen assistentti Mei Ling.

Soluttauduttuaan saarelle Solid Snake saa puhelun McDonell "Master" Milleriltä, joka toimi aiemmin selviytymistaitojen kouluttajana FOXHOUNDissa ja kuului Snaken taustajoukkoihin Zanzibarin tapauksen aikana. Syntymänimeltään Kazuhira Miller toimi aiemmin myös Big Bossin oikeana kätenä Militaires Sans Frontières'ssa. Miller tarjoutuu vapaaehtoisesti auttamaan Snakea Codec-puhelimen välityksellä. Pian Snake löytää sellin, jossa Donald Andersonia säilytetään ja saa tältä varmistuksen siitä, että terroristit todella pystyvät ampumaan ydinaseita Metal Gear REX -asejärjestelmän avulla. Anderson kertoo, että käyttääkseen Metal Gear REXiä terroristit tarvitsevat kaksi laukaisukoodia, joista toinen hänet pakotettiin paljastamaan ja toisen tietää ainoastaan ArmsTechin johtaja Baker. Andersonin mukaan REXin voi deaktivoida käyttämällä erityistä PAL-avainta. Pian tämän jälkeen DARPAN päällikkö saa yllättäen sydänkohtauksen ja kuolee.

Sellistä poistuessaan Snake kohtaa ensimmäistä kertaa Meryl Silverburghin, jonka hän tunnistaa Campbellin veljentyttäreksi. He joutuvat tulitaisteluun ja ajautuvat pian sen jälkeen erilleen. Snake jatkaa matkaansa ja löytää räjähteisiin sidotun Kenneth Bakerin. Samassa FOXHOUNDin kuulusteluekspertti Revolver Ocelot, joka esiintyy myös *Metal Gear Solid 3: Snake Eaterissä* [56], hyökkää Snaken kimppuun. Taistelun keskeyttää paikalle ilmestyvä kyborgininja, joka on häiveteknologian ansiosta lähes näkymätön. Silmänräpäyksessä ninja leikkaa irti Ocelotin oikean käden, irrottaa Bakerin räjähteistä ja poistuu paikalta. Lyöty Ocelot pakenee vannonen kosta. Baker kertoo Ocelotin kiduttaneen häntä, minkä seurauksena hän antoi terroristeille oman laukaisukoodinsa. Hän sanoo antaneensa PAL-avaimen Merylille ja neuvoa Snakea etsimään Metal Gear REXin kehitystiimiä johtavan tohtori Hal Emmerichin, joka osaa auttaa REXin pysäyttämässä. Tämän jälkeen myös Baker kuolee yhtäkkiseen sydänkohtaukseen.

Merylin avustuksella Snake pääsee Emmerichin luo, missä hän kohtaa jälleen mystisen kyborginijan. Ninja haastaa Snaken aseettomaan taisteluun, jonka aikana hän viittaa jatkuvasti heidän yhteiseen menneisyyteensä. Taistelun aikana Snake ymmärtää, että mies ulkoisen tukirangan sisällä on Gray Fox, jonka Snake surmasi omin käsin Zanzibarissa vuosia aiemmin. Alueen elektroninen interferenssi saa ninjan menettämään kehonsa hallinnan ja poistumaan paikalta. Snaken tukijoukkoihin kuuluva Naomi Hunter kertoo, että tohtori Clark oli vastuussa kuolleeksi julistetulle Frank Jaegerille tehdyistä geeniterapiakokeista, joiden seurauksena hän sai uuden elämän kyborgina. Taistelun ajan kaapissa piilotellut Emmerich, lempinimeltään Otacon, paljastaa, että hän oli suunnitellut Metal Gear REXin vain ampumaan alas lähestyviä ydinohjuksia, eikä tiennyt sen pystyvän laukaisemaan ydinohjuksia myös itse. Otaconilla on käytössään samanlainen häivepuku kuin ninjalla, joten Snake uskaltaa jättää hänet yksin lähtiessään itse etsimään Metal Gearia.

Snake etsii Merylin ja saa tältä REXin deaktivoimiseen tarkoitettun PAL-avaimen. He jäävät kuitenkin pian terroristien vangiksi, ja Snake joutuu Ocelotin kidutuskammioon. Siellä hän kohtaa ensimmäistä kertaa Liquid Snaken, joka kutsuu Snakea veljekseen ja viittaa heihin yhteisesti Big Bossin poikina. Sellissään Snake myöntää Naomille, että ennen kuin hän surmasi Big Bossin Zanzibarissa, tämä kertoi hänelle olevansa Snaken isä. Snake sanoo myös, että Gray Fox on aina ollut hänen hyvä ystävänsä, vaikka he taistelivatkin eri puolilla Zanzibarissa. Kahden kidutussession jälkeen Snake onnistuu pakenemaan sellistä Otaconin avustuksella.

Snaken taistellessa tietään kohti Metal Gearin säilytyshallia, Miller kertoo, että Naomi Hunter saattaa olla vakooja. Pian Naomi tunnustaa asian ja kertoo vihanneensa Snakea siitä päivästä lähtien, kun tämä tappoi Zanzibarissa hänen veljensä, Frank Jaegerin. Naomi paljastaa ruiskuttaneensa Snakeen FOXDIE viruksen, joka pysäyttää tiettyjen henkilöiden elintoiminnot päästessään ilmakosketukseen heidän kanssaan, mikä selittää panttivankien oudot sydänkohtaukset. Katkeruuttaan Naomi oli lisännyt myös Snaken itsensä viruksen kohteeksi, eikä osannut sanoa milloin virus tappaisi hänet. Snake kuitenkin jatkaa tehtäväänsä ja käyttää PAL-avaimia Metal Gear REXin ohjaushuoneessa, jonka seurauksena REX yllättäen aktivoituu, vaikka Snaken tarkoitus oli deaktivoida laite.

Snake saa tietää, että Miller on löydetty kuolleen kotoaan ja että hän on tietämättään ollut koko ajan yhteydessä Milleriksi naamioituneeseen terroristien johtajaan Liquid Snakeen. Liquid kertoo, ettei Anderson koskaan ehtinyt paljastaa omaa aktivointikoodiaan, koska tämä kuoli Ocelotin kuulustelussa. Snaken kohtaama Anderson olikin ollut FOXHOUNDin naamioitumismestari Decoy Octopus, jonka tarkoitus oli huijata Snake aktivoimaan Metal Gear PAL-koodeilla. Liquid kertoo myös,

että hän ja Snake ovat itse asiassa Les Enfants Terribles -projektissa tuotettuja Big Bossin klooneja, mikä selittää heidän erinomaisen menestyksensä sotilaina. Liquid korostaa saaneensa itse Big Bossin huonot, resessiiviset geenit kun taas Snaken perimä muodostuu vain dominanteista geneista. Tämän jälkeen Liquid kiipeää Metal Gear REXin ohjaamoon, eikä Snakella ole muuta mahdollisuutta kuin taistella tätä vastaan.

Snake taistelee REXiä vastaan Stinger-ilmatorjuntaohjuksin, mutta vasta kun kyborgininja Gray Fox tulee auttamaan taistelussa, he saavat tehtyä näkyvää vahinkoa. Gray Fox uhraa henkensä taistelussa, jotta Snake saa tuhottua Metal Gearin. Räjähdyksestä selvinnyt Liquid kertoo, että hän halusi ohittaa Big Bossin saavutukset luomalla uuden ja entistä paremman Outer Heavenin. Miehet taistelevat paljain käsin Metal Gearin huipulla ja Snake onnistuu pudottamaan kaksosveljensä alas kuolemaan.

Snake vapauttaa lähistöllä vangittuna olleen Merylin ja he poistuvat tukikohdasta autolla Otaconin jäädessä valvomoon varmistamaan, että he pääsevät pakenemaan turvallisesti. Pakomatka muuttuu ajojahdiksi, kun pudotuksesta kuin ihmeen kaupalla selvinnyt Liquid jahtaa Snakea ja Meryliä ahtaassa tunnelissa. Tunnelin suulla autot törmäävät toisiinsa ja Snake sekä Meryl jäävät puristuksiin auton alle. Liquid Snake kävellee heitä kohti aseensa kanssa, mutta ennen kuin hän ehtii ampua, hän kuitenkin kuolee FOXDIE-viruksen aiheuttamaan sydänkohtaukseen. Snake pyytää Campbelliä järjestämään Otaconille kuljetuksen pois saarelta, minkä jälkeen hän ja Meryl poistuvat paikalta. Myöhemmin Snake saa tietää, että Campbell ei olekaan Merylin setä, vaan tämän biologinen isä.

Lopputekstien jälkeen kuullaan Revolver Ocelotin keskustelu Yhdysvaltain presidentin kanssa. Keskustelusta käy ilmi, että Ocelot on presidentin palveluksessa oleva kaksoisagentti. Toisin kuin muut uskoivat, Ocelot tappoi Donald Andersonin tarkoituksella, sillä tämä tiesi hänen salaisuutensa. Puhelun aikana Ocelot korostaa, että Liquid uskoi loppuun asti olleensa heikompi klooni, vaikka todellisuudessa hänellä oli dominantit geenit. Lopussa käy vielä ilmi, että itse presidentti on Big Bossin kolmas ja täydellinen klooni, Solidus Snake.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [54] tarina alkaa vuoden 2007 New Yorkista, Hudson-joen varrelta. Solid Snake soluttautuu Yhdysvaltain merijalkaväen tankkerille kerätäkseen todisteita uudesta Metal Gear prototyypistä. Snake ja Otacon ovat yhdessä perustaneet riippumattoman anti-Metal Gear organisaation Philanthropy, joka pyrkii estämään uusien Metal Gearien kehittämisen. Rutiininomainen tiedustelutehtävä kuitenkin epäonnistuu, koska Revolver Ocelotin johtamat venäläiset palkkasotilaat valtaavat aluksen. Ocelot, joka on korvannut irronneen kätensä Liquid

Snaken käsivarrella, upottaa öljytankkeriksi naamioidun laivan ja pakenee Metal Gear RAY -prototyypin kanssa. Paikalla ollutta Philanthropya syytetään ekoterro- rismista ja tankkerin uppoamispaikalle rakennetaan puhdistuslaitos, Big Shell, sillä hallituksen virallisen lausunnon mukaan uponneesta tankkerista vuotaa tonneittain öljyä mereen.

Huhtikuussa 2009 terroristiryhmä Sons of Liberty, johon kuuluu presidentin alai- suudessa toiminut Navy SEALs -yksikkö Dead Cell sekä venäläisen Gurlukovic- hin yksityisarmeija, ottaa haltuunsa Big Shellin. Terroristien johtaja väittää olevansa Solid Snake, vaikka virallisten tietojen mukaan Snake kuoli kaksi vuotta aiemmin upottamallaan tankkerilla. Terroristit ottavat panttivangikseen kymmeniä ihmisiä, jotka ovat tarkistuskierroksella puhdistuslaitoksella. Heidän joukossaan on muun muassa Yhdysvaltain istuva presidentti James Johnson. Terroristit vaativat 30 mil- jardia dollaria vastineeksi panttivangeista ja uhkaavat muuten tuhota Big Shellin, mistä seuraisi kaikkien aikojen suurin ympäristökatastrofi.

Pelisarjan uusi päähenkilö Raiden lähetetään Big Shellille pelastamaan presi- dentti ja panttivangit terroristien kynsistä. Eversti Campbellin lisäksi Raidenin tuki- joukoissa toimii hänen tyttöystävänsä Rosemary. Raiden kohtaa Dead Celliin kuulu- van Vampin, joka on juuri tappanut pelkällä veitsellä täysin varustellun Navy SEAL -ryhmän. Vamp hyökkää Raidenin kimppuun, mutta yksinäinen Navy SEAL -ryh- män selviytyjä, luutnantti Iroquois Pliskin saapuu pelastamaan hänet. Pliskin arve- lee Raidenin kuuluvan FOXHOUNDiin ja Raiden vahvistaa epäilyt. Hän kuitenkin epäroi Pliskinin huomauttaessa, että FOXHOUND hajosi jo vuosia aiemmin.

Myöhemmin Raiden kohtaa kyborgininjan, joka neuvoo häntä etsimään vankien joukosta salaisen palvelun agentin Richard Amesin, joka tietää vangitun presiden- tin sijainnin. Mystinen ninja paljastaa, että Big Shell on todellisuudessa vain veden- puhdistuslaitokseksi naamioitu, uuden Metal Gearin kehityslaitos, ja koska terro- risteilla on hallussaan uusi Metal Gear, heillä on myös valmius laukaista ydinase. Pian Raiden löytää Amesin, joka vahvistaa ninjan sanat. Lisäksi hän kertoo, että Metal Gearin aktivoiminen edellyttää presidentin vapaaehtoisen biometrisen tun- nistautumisen. Raiden mainitsee lunnasvaatimuksen, jolloin Ames sanoo, etteivät terroristit välitä rahasta. Hänen mukaansa he ovat alusta lähtien olleet aikeissa rä- jäyttää ydinaseen Manhattanin yläilmakehässä, minkä aiheuttama sähkömagneetti- nen pulssi paitsi lamauttaisi yhden maailmantalouden avaintekijöistä myös irrottai- si Manhattanin ympäröivän maailman vaikutuksesta, jolloin terroristit voisivat ra- kentaa siitä oman vapaan tasavaltansa. Hetkeä myöhemmin terroristeihin liittynyt Revolver Ocelot saapuu paikalle ja Ames kuolee äkilliseen sydänkohtaukseen. Rai- denin aiemmin kohtaama kyborgininja ilmaantuu paikalle viime hetkellä ja auttaa

häntä pakenemaan ja jatkamaan matkaansa presidentin luo.

Pakomatallaan Raiden kohtaa terroristien johtajan, joka väittää edelleen olevansa Solid Snake. Pliskin saapuu yllättäen paikalle helikopterilla ja paljastaa, että hän on todellisuudessa kuolleeksi väitetty Solid Snake. Raiden taistelee terroristijohtajaa vastaan, mutta tämä onnistuu pakenemaan. Raiden kuitenkin ehtii nähdä vilaukselta kaksi vuotta aiemmin varastetun Metal Gear RAYn. Kun vaara on ohi, Solid Snake kertoo, että helikopteria lentänyt Otacon pelasti hänet uppoavasta tankkerista, minkä jälkeen he lavastivat Snaken kuoleman käyttämällä hänen identtisen veljensä Liquid Snaken ruumista. Snake ja Otacon kertovat olevansa Big Shellillä estääkseen terroristeja käyttämästä uutta Metal Gear -prototyyppiä, mutta myös pelastaakseen laitoksessa työskentelevän Otaconin pikkusiskon Emman.

Viimein Raiden löytää presidentti Johnsonin, joka kertoo hänelle salamyhkäisen Patriots-ryhmän johtavan salaa Yhdysvaltoja, ja olevan viime kädessä vastuussa jopa siitä, kuka valitaan maan presidentiksi. Johnson paljastaa myös, että terroristijohtaja on maan edellinen presidentti George Sears, joka tunnetaan koodinimellä Solidus Snake. Solidus on Les Enfants Terribles -projektin seurauksena syntynyt Big Bossin identtinen klooni. Johnsonin mukaan Solidus oli vastuussa myös vuoden 2005 Shadow Moses -tapauksesta. Hän kertoo myös, että Big Shellillä kehitettävä uusi Metal Gear on ydinasein varustettu mobiili taistelukeskus Arsenal Gear, jonka vartijoiksi sarjatuotetut Metal Gear RAY -yksiköt on suunniteltu. Arsenal Gearin avulla pystyy hallitsemaan myös kaikkia Yhdysvaltain asevoimia ja niiden valtavaa ydinasearsenaalia. Johnson kuitenkin korostaa, että Arsenal Gearin päätarkoitus on suodattaa ja muokata kaikkea digitaalisessa muodossa välitettävää tietoa kehittyneen GW-tekoälyn avulla. Tällä tavalla Patriots-ryhmä pystyy hallitsemaan kaikkea tiedonkulkua ja sitä kautta muokkaamaan historiaa parhaaksi katsomallaan tavalla. Presidentti Johnson pyytää Raidenia ampumaan hänet, sillä ilman hänen biometristä tunnistautumistaan terroristit eivät voi laukaista ydinasetta. Raiden kuitenkin epäröi ja paikalle tullut Revolver Ocelot ehtii ampua presidentin ensin.

Raiden saa tietää, että vaikka presidentti on kuollut, ei ydinaseuhka ole kokonaan ohi. Arsenal Gear on aseistettu fuusiokäyttöisellä vetypommilla, jonka laukaisu ei vaadi presidentin hyväksyntää. Raiden löytää Emma Emmerichin, joka tunnustaa kehittäneensä GW-tekoälyn ja sanoo, että se levitettiin miljooniin laitteisiin Y2K-virheen korjauspäivitykseksi naamioituna. He kohtaavat Snaken ja Otaconin, minkä jälkeen Emma asentaa järjestelmään viruksen, jonka on määrä tuhota GW. Emman menehtyessä saamiinsa vammoihin selviää, ettei virus yksin riitä pysäyttämään Arsenal Gearia, vaan se täytyy tuhota kokonaan. Paikalle ilmestyy myös kyborgininja, joka lyö Raidenin tajuttomaksi.

Raiden herää kidutushuoneessa, jossa terroristijohtaja Solidus muistuttaa häntä siitä, kuinka Raiden nuorena lapsisotilaana taisteli kasvatti-isänsä Soliduksen joukoissa Jack the Ripperinä. Soliduksen poistuttua, venäläisten palkkasotilaiden johtaja Olga Gurlukovich paljastaa olevansa kyborgininja, ja auttavansa Raidenia, koska Patriots-ryhmä on kaapannut hänen lapsensa ja uhkaa tappaa hänet, jos Raiden epäonnistuu tehtävässään. Olga vapauttaa Raidenin ja kertoo, että Snake odottaa häntä lähistöllä. Rosemary soittaa Raidenille, joka tunnustaa todella sotineensa Soliduksen poikayksikössä. Hän kertoo yrittävänsä jatkuvasti kieltää asian, mutta näkee jatkuvasti painajaisia menneisyydestään. Tämän jälkeen Raidenin tukijoukot alkavat käyttäytyä oudosti. Eversti Campbell kehottaa Raidenia sulkemaan pelikonsolin ja Rosemary kertoo pettäneensä Raidenia sekä olevansa Patriots-ryhmän palveluksessa oleva vakooja.

Viimein Raiden kohtaa Snaken, joka pahoittelee viimeisintä, mutta kertoo sen olleen ainoa keino päästä Arsenal Gearin sisään. Snake palauttaa Raidenin varusteet ja he taistelevat yhdessä raivaten tiensä eteenpäin. Otacon kertoo Raidenille jäljittäneensä everstin signaalin, ja paljastaa että tämä on koko ajan puhunut GW:n luomalle tekoäly-Campbellille. Raiden kohtaa Soliduksen, joka hyökkää hänen kimppuunsa. Olga tulee väliin uhraten henkensä Raidenin ja kaapatun lapsensa puolesta.

Solidus paljastaa, että hänen päämääränsä on selvittää Patriots-ryhmän jäsenet analysoimalla GW:n tietoja. Paikalla oleva Ocelot kuitenkin paljastaa, että Patriots-ryhmä on suunnitellut kaikki Big Shellin tapahtumat ennalta. Raiden saa tietää Solid Snake Simulation eli S3-ohjelmasta, jonka tarkoituksena oli jäljitellä Shadow Mosesin tapahtumia Big Shellillä aina tekoälyeverstiä myöten, ja kouluttaa näin Raidenista Solid Snaken veroinen, täydellinen sotilas. Ocelot pakenee Metal Gear RAYn kanssa paikalta ja Snake lähtee hänen peräänsä. Arsenal Gear ajautuu rantaan eteläisellä Manhattanilla ja tuhoaa alleen lukuisia rakennuksia.

Ennen viimeistä taistelua, Solidus kertoo Raidenille halunneensa tuhota Patriots-ryhmän palauttaakseen ihmisille heidän kansalaisoikeutensa ja vapautensa, jotka koko maata hallitseva organisaatio on heiltä riistänyt. Sen jälkeen hän paljastaa murhanneensa nuoren Raidenin vanhemmat saadakseen tämän liittymään joukkoihinsa vuosia aiemmin. Miehet taistelevat Federal Hallin katolla, josta Raidenin haavoittama Solidus putoaa kuolemaansa. Raiden hyvästelee Snaken ja Otaconin, jotka aikovat selvittää totuuden Patriots-ryhmästä ja pelastaa Olgan lapsen, ja jatkaa omaa elämäänsä Rosemaryn kanssa.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [46] päättää Solid Snaken tarinan. Naomi Hunterin manipuloima FOXDIE-virus saa Snaken kehon vanhenemaan luonnottoman nopeasti. Lääkärit eivät osaa selittää saati pysäyttää vanhenemista ja he arve-

levat Snaken elävän enää korkeintaan vuoden.

Pelin tapahtumat alkavat vuodesta 2014, viisi vuotta Big Shellin tapahtumien jälkeen. Tässä lyhyessä ajassa maailmantalous on tullut riippuvaiseksi sodankäynnistä ja ympäri maailmaa käydään konflikteja yksityisten sotilasorganisaatioiden johdolla. Näistä organisaatioista viittä suurinta ohjaa yhteinen katto-organisaatio, Liquid Ocelotin johtama Outer Heaven.

Pelin alussa Solid Snake seisoo Big Bossin haudalla, kun Otacon ja Snaken vanha ystävä Roy Campbell saapuvat paikalle. YK:n turvallisuusneuvostossa työskentelevä Campbell kertoo tietävänsä Liquid Ocelotin sijainnin. Hän myös tarkentaa, että vuosia aiemmin kuolleen Liquid Snaken mieli elää nyt Revolver Ocelotin ruumiissa, minkä vuoksi hänet tunnetaan nyt nimellä Liquid Ocelot. Campbell pyytää YK:n puolesta, että Snake salamurhaisi Liquidin. Hän selittää, ettei yksikään valtio halua toimia Liquidia vastaan, koska se romuttaisi sodasta riippuvaisen maailmantalouden.

Vain kolme päivää myöhemmin Snake on Lähi-idän taistelutantereella etsimässä Liquidia. Hän kohtaa miehen, joka osaa kiertää aseiden ID-tunnistautumisprosessin, jolloin kuka tahansa voi käyttää niitä. Häikäilemätön kauppias esittäytyy Drebin 893:ksi ja lupautuu auttamaan Snakea, jos tämä toimittaa hänelle vaivanpalkaksi vihollissotilailta keräämiään aseita. Drebin korostaa puolueettomuuttaan ja sanoo olevansa sota-alueella vain tekemässä rahaa.

Snake tapaa myös Meryl Silverburghin, joka on saanut johdettavakseen Yhdysvaltain armeijan sotarikoksia tutkivan osaston alaisuuteen kuuluvan Rat Patrol Team 01 -yksikön. Ryhmään kuuluu myös Johnny "Akiba" Sasaki, huono-onninen vartija sarjan aiemmista osista [52,54]. Meryl kertoo, että hänen yksikkönsä käyttää muiden modernien joukkojen tavoin Sons of the Patriots eli SOP-järjestelmää, jonka avulla sotilaiden elintoimintoja pystytään valvomaan reaaliaikaisesti ja sitä kautta tehostamaan heidän yhteistoimintaansa. Järjestelmään kytkettyjen aseiden käyttö edellyttää tunnistautumista, joten ne ovat väärissä käsissä täysin toimintakelvottomia. SOP lukitsee aseiden myös silloin, jos sotilas suuntaa sen esimerkiksi palvelustoveriaan tai työnantajaansa kohti. SOP-järjestelmän on kehittänyt AT Security eli entinen ArmsTech.

Kun Snake viimein löytää Liquidin, tämä antaa käskyn, joka saa SOP-verkkoon kuuluvat sotilaat käyttäytymään holtittomasti. Sotilaiden tunteet nousevat yhtäkkiä pintaan, ilman mitään näkyvää syytä. Osa sotilaista muuttuu aggressiiviseksi, toiset alkavat nauraa kyyneleet silmissä ja jotkut kokevat voimakkaita pelkotiloja. Myös Snake alkaa oireilla, mutta toisin kuin muut sotilaat, hän ei menetä toimintakykyään täysin. Liquid kuitenkin huomaa Snaken ja poistuu paikalta ennen kuin

tämä ehtii toimia. Liquidin rinnalla seissyt Naomi antaa Snakelle injektiokynän ja nousee sitten Liquidin kanssa helikopteriin. Myöhemmin Naomi lähettää Otaconille sähköpostin, jossa kertoo Liquidin suunnittelevan SOP-järjestelmän kaappaamista ja että Liquid pakottaa hänet auttamaan. Naomi kertoo heille sijaintinsa Etelä-Amerikassa ja pyytää Snakea pelastamaan hänet.

Matkalla Naomin luo Snake saa tietää, että Campbell on mennyt uusiin naimisiin Raidenin entisen kihlatun Rosemaryn kanssa. Parin huomattava ikäero on kuitenkin saanut Merylin suhtautumaan tylysti isäänsä Campbelliä kohtaan. Snake saa puhelun myös Raidenilta, joka kertoo olevansa lähistöllä. Hän kertoo myös toimittaneensa Big Bossin ruumiin vastarintaliikkeen johtajalle, jota kutsutaan nimellä Matka Pluku — Big Mama, vastineeksi Big Shellillä kuolleen Olga Gurlukovich lapsen sijainnista. Hän kertoo pelastaneensa Olgan tyttären, Sunnyn, jonka myöhemmin toimitti nimettömästi Snaken ja Otaconin huostaan. Puhelu kuitenkin katkeaa Raidenin joutuessa tulitaisteluun.

Snake löytää Naomin, joka tekee hänelle kattavan terveydentilatutkimuksen. Naomi kertoo, että Snaken nopea ikääntyminen ei johdu FOXDIE-viruksesta, vaan Snaken kloonausprosessissa saamastaan geeniperimästä. Snake saa tietää, että hänen kantamansa FOXDIE-virus on alkanut mutatoitua ja että vain muutaman kuu-kauden päästä se alkaa tappaa Snaken lähellä olevia ihmisiä henkilöllisyyteen tai perimään katsomatta. Naomi selittää myös, että Lähi-idässä Liquid kokeili vapauttaa sotilaat SOP:n vaikutuksesta, mikä nosti heidän tukahdutetut tunteensa pintaan ja sai heidät menettämään kontrollin. Saadakseen SOP-järjestelmän hallintaansa Liquid tarvitsee kuitenkin Big Bossin DNA:ta, jota vaaditaan järjestelmän tunnistautumisprosessissa. Ennen kuin Snake ehtii saattaa Naomin turvaan, Liquidin joukot vyöryttävät talon ja vievät tämän pois Snaken jäädessä tulitaisteluun.

Taistelun jälkeen Snake lähtee jäljittämään Naomin kaappaajia. Jäljet johtavat laskeutumisalueelle, jossa Naomi nousee helikopteriin. Paikalla olevat terroristit saavat helikopterin ympärillä olevat sotilaat menettämään kehonsa hallinnan, aivan kuten Lähi-idässä. Samassa Drebin kaahaa paikalle Stryker-panssariajoneuvolla ja pelastaa viime hetkellä Naomin ja Snaken vihollisalueelta. Paikalle saapuu myös kyborgininjaksi muuttunut Raiden, joka pidättelee vihollista muiden noustessa Otacoin helikopteriin. Haavoittunut Raiden pelastetaan aivan viime hetkellä ja ennen kuin hän menettää tajuntansa hän käskee muita suuntaamaan Eurooppaan, Big Manin luokse.

Sankarit toimittavat Raidenin tunnetun kybernetiikan tohtorin Drago Petrovich Madnarin [50] hoitoon ja suuntaavat sen jälkeen Itä-Eurooppaan etsimään Big Manin johtaman Paradise Lost Army -kapinallisorganisaation päämajaa. Snake var-

jostaa epäluuloista vastarintaliikkeen edustajaa ja pääsee näin Big Maman puheille. Tämä kertoo Snakelle toimineensa hänen ja Liquidin sijaisaitinä Les Enfants Terribles -projektissa. Hän myös sanoo kohdanneensa Big Bossin ensimmäistä kertaa jo vuonna 1964, jolloin hänet vielä tunnettiin koodinimellä EVA [56].

Big Mama paljastaa, että kaikki Patriots-organisaation perustajajäsenet olivat osallisina operaatio Snake Eaterissa. Ryhmän perusti Big Bossin entinen komentaja Zero. Hänen lisäksi ryhmään kuuluivat alusta alkaen EVA itse, Big Boss sekä Ocelot. Myös tohtori Clark, joka tuohon aikaan tunnettiin nimellä Para-Medic, kuului ryhmän perustajajäseniin. Viimeinen kuudesta Patriots-ryhmän perustajasta oli Siggint, joka myöhemmin nousi DARPA:n päälliköksi ja otti käyttöön oikean nimensä Donald Anderson [52]. Big Mama kertoo, että Zero käynnisti Les Enfants Terribles -projektin turvatakseen organisaation tulevaisuuden. Projektista kuultuaan Big Boss päätti kuitenkin erota ryhmästä ja perusti Militaires Sans Frontières -sotilasorganisaation.

Kesken dialogin Liquidin tiedustelijat löytävät vastarintaliikkeen tukikohdan, joten Snaken ja Big Maman täytyy lähteä kuljettamaan terroristien havittelema Big Bossin ruumis turvallisempaan paikkaan. Ajojahdin aikana Big Mama haavoittuu, ja lopulta he molemmat jäävät Liquidin ansaan. Liquid korostaa omaa ylivoimaisuuttaan ja pieksee samalla uupunutta kaksoisveljeään. Sen jälkeen hän nousee veneeseen ja lähtee etenemään alas jokea, jättäen Snaken ja Big Maman rannalle.

Liquidin matka keskeytyy, kun Merylin johtama satapäinen amerikkalaisotilaiden joukko piirittää hänet. Liquidin kuitenkin hallitsee SOP-järjestelmää ja pysyy sen avulla lukitsemaan uhkaajiensa aseet. Tämän jälkeen hän pakottaa SOP-verkossa olevat sotilaat menettämään jälleen toimintakykynsä ja on siten miesalivoimastaan huolimatta täysin ylivoimainen tulitaistelussa. Liquid heittää tarpeettomaksi muuttuneen Big Bossin ruumiin liekkeihin ja poistuu paikalta. Taistelun päätyttyä Big Mama menehtyy saamiinsa vammoihin.

Pian sankarit saavat kuitenkin vihiä Liquidin jatkosuunnitelmista hänen veneeseensä asennetun vakoilulaitteen avulla. Vaikka Liquid hallitsee SOP-järjestelmää, hän ei silti pysty laukaisemaan ydinaseita. Jos hän kuitenkin saisi haltuunsa Shadow Moses -saarella säilytetyn Metal Gear REXin raidetykin, hän pystyisi käyttämään vanhempia ydinkärkiä, joita SOP-järjestelmä ei kontrolloi. Liquid aikoo ydinaseen avulla tuhota Patriots-organisaation tekoälyjärjestelmää valvovan JD-satelliitin. Kun JD on tuhottu, Liquidin hallitsema uudelleenrakennettu GW-tekoäly, ottaisi JD:n paikan koko tekoälyjärjestelmän tärkeimpänä osana. Vain vähän myöhemmin USS Missouri -lentotukialuksen komentajana toimiva Mei Ling vahvistaa Liquidin olevan matkalla Shadow Mosesin ydinaseidenhävityslaitokselle, joka on säilynyt kos-

kemattomana siitä lähtien, kun Snake pysäytti terroristit yhdeksän vuotta aiemmin.

Nostalgiset tunteet nousevat pintaan, kun Snake kulkee läpi saman reitin kuin vuosia aiemmin. Snake löytää Metal Gear REXin, jonka raidetykki on poissa. Samassa terroristi Vamp hyökkää Snaken kimppuun. Aiemmista vammoistaan toipunut Raiden saapuu auttamaan Snakea, mutta vasta Naomin ohjeilla he saavat Vampin lopullisesti pysäytettyä. Tilanteen rauhoituttua Naomi pyytää Snakelta ja Otacconilta anteeksi kaikkea aiheuttamaansa ja paljastaa sairastavansa tappavaa syöpää. Hetkeä myöhemmin Naomi riistää oman henkensä.

Otacon onnistuu uudelleenaktivoimaan Metal Gear REXin, jonka avulla Snake pääsee pakoon säilytyshallista, joka on Liquidin jäljiltä romahduspisteessä. Snake kohtaa Metal Gear RAYtä ohjaavan Liquidin, ja veljekset käyvät armottoman taistelun valtavin taistelukonein. Snake onnistuu tuhoamaan Metal Gear RAYn, mutta Liquid ehtii nousta omaan Arsenal Gear -prototyyppiinsä, Outer Haveniin, ennen kuin Snake saa hänet pysäytettyä. Paikalle ehtinyt USS Missouri ampuu Liquidin Outer Havenia, joka tämän seurauksena sukeltaa pinnan alle ja poistuu paikalta.

Sankarit tietävät, että Liquid Ocelotin täytyy nostaa Outer Havenin pinnalle voidakseen laukaista ydinkärjen kiertoradalle. He päättävät lähettää pienen iskujoukon USS Missouriista Outer Havenin kannelle, kun alus valmistautuu laukaisuun. Ryhmälle annetaan uusittu versio viruksesta, jolla voidaan tuhota aluksella oleva tekoälyjärjestelmä GW ja estää ydinaseisku. Snaken lisäksi iskujoukkoon kuuluvat Meryl ja Johnny, jotka tukevat hänen etenemistään kohti GW:n palvelinhallia. Myös vakavasti haavoittunut Raiden tulee auttamaan Snakea sillä aikaa, kun hänen täytyy kulkea voimakkaita mikroaaltoja lähettävän käytävän läpi. Snake raahautuu päätäväisestikin käytävän läpi mikroaaltojen korventaessa hänen kehoaan. Palvelinhuoneessa Snake asentaa Naomin suunnitteleman FOXALIVE-viruksen, joka lamauttaa GW:n lisäksi myös kaikki muut Patriots-ryhmän tekoälyjärjestelmät, mukaan lukien SOP:n. Nuori Sunny oli kuitenkin tehnyt muutoksia FOXALIVE-viruksen koodiin, jottei se tuhoaisi nyky-yhteiskunnan kannalta välttämättömiä järjestelmiä, vaan ainoastaan vapauttaisi ne organisaation hallinnasta.

Snake kohtaa Liquid Ocelotin viimeisessä taistelussa Outer Havenin huipulla. Taistelun uuvuttamat, vanhat miehet taistelevat eppisesti paljain käsin viimeiseen hengenvetoon asti. Snaken piestessä Liquid Ocelotia alkaa oikean Liquidin vaikutus heiketä, ja Revolver Ocelotin oma persoona alkaa saada sijaa. Kuitenkin vielä hetki ennen kuolemaansa Ocelot uskoo olevansa Liquid Snaken kaksoisolento.

Pelin epilogi alkaa Merylin ja Johnnyn häistä. Juopunut Drebin paljastaa Otacconille, että Patriots-ryhmä oli lähettänyt hänet auttamaan Snakea ja Merylin Rat Patrol 01 -yksikköä heidän tehtävissään. Hän huomauttaa, että yksikön lyhennetty ni-

mi Rat Pt. 01 nimi on anagrammi sanalle "PatR10t", mikä riittää todistamaan yhteyden. Samaan aikaan taistelussa haavoittunut Raiden herää sairaalassa, jossa hänen vierellään seisoo Rosemary nuoren pojan kanssa. Rosemary paljastaa, että hänen avioliittonsa Campbellin kanssa oli tekaistu, ja että sen tarkoituksena oli vain suojella heitä kaikkia Patriots-joukolta. Rosemary esittelee isän ja pojan toisilleen ja he vannovat pysyvänsä ikuisesti yhdessä.

Toisaalla vanha Solid Snake seisoo vakavana Big Bossin haudalla. Hän valmistautuu viemään oman henkensä, ettei mutatoitunut FOXDIE-virus ehdi muuttaa häntä käveleväksi joukkotuhoaseeksi. Snake on jo polvistunut haudalle pistooli suussa, kun Big Boss saapuu paikalle. Hän kertoo, että EVA ja Paradise Lost Army rakensivat hänen kehonsa uudestaan, ja että Euroopassa poltettu ruumis kuului todellisuudessa Solidus Snakelle. Hän selittää myös, että psykoterapian avulla Ocelot alkoi uskoa olevansa oikeasti Liquid Snake. Big Boss sanoo, että GW:n tuhouduttua hän sai viimein tietää Patriots-ryhmän perustajan Zeron sijainnin ja viittaa takalalla pyörätuolissa istuvaan vanhaan mieheen. Big Boss sammuttaa Zeron elintointoja ylläpitävät järjestelmät, mikä tekee hänestä viimeisen elossa olevan Patriots-organisaation jäsenen.

Big Boss kertoo, että myös hän kuolee hyvin pian, viitaten tällä Snaken kantamaan FOXDIE-virukseen. Hän sanoo, että Naomin mukaan virus on kuitenkin mutatoitunut uudestaan niin, ettei Snaken tarvitse enää pelätä alkavansa tartuttaa muita ihmisiä. Snake saattaa isänsä Bossin haudalle, jolle Big Boss tekee kunniaa. He jakavat viimeisen sikarin, minkä jälkeen legendaarinen sotasankari, Big Boss, saa viimeisen rauhansa.

Viimeisessä kohtauksessa Snake kertoo Otaconille aikovansa lopettaa tupakoinnin ja aikovansa katsoa, mitä annettavaa elämällä vielä on. Otacon vaatii, että hän ja Sunny saavat todistaa ystävänsä ja suuren sankarin viimeiset elinpäivät, että he voivat kertoa Snaken tarinan myös tuleville sukupolville. Näihin haikeisiin tunnelmiin päättyy Solid Snaken eppinen tarina.

7 Pelisarjojen analysointi

Tässä luvussa analysoidaan luvussa 6 esiteltyjä narratiivisia videopelisarjoja. Pelisarjojen eri osien väliset erot ja niiden takana olevat suunnitteluratkaisut pyritään osoittamaan mahdollisimman yksiselitteisesti. Pelien ominaisuuksia vertailtaessa käytetään luvussa 2.2.2 esiteltyä Aarsethin, Smedstadin ja Sunnanan kehittämää moniulotteista typologiaa, jonka avulla kokonaisuuksista voidaan irrottaa yksittäisiä piirteitä tarkastelua varten. Narratiivisten eroavaisuuksien tunnistamiseen ei kuitenkaan ole olemassa kaiken kattavaa menetelmää, joten niiden määrittäminen vaatii syvällistä analysointia tarinan eri tasoilla.

Pelien narratiivista sisältöä analysoidaan soveltamalla aiempina esitettyjä teorioita niihin pelisarjakohtaisesti. Tällä tarkoitetaan sitä, että jokaista pelisarjaa analysoidaan sen omista lähtökohdista sen sijaan, että niihin kaikkiin sovellettaisiin vain joitain tiettyjä menetelmiä. Lukuisien esimerkkien avulla pyritään esittämään konkreettisesti erilaisia narratiivisia ja teknologisia ratkaisuja, joiden vaikutukset heijastuvat suoraan valmiin tuotteen sisältöön. Esimerkit auttavat myös ymmärtämään, millaisia muutoksia immersion luomisessa on tapahtunut vuosien varrella.

Koska kaikki käsiteltävät pelit keskittyvät enemmän tai vähemmän henkilöihin ja niiden välisiin ihmissuhteisiin, käsitellään tässä luvussa pelihahmojen merkitystä narratiivisten kokonaisuuksien kannalta. Minähahmokeskeisen *Fallout*-pelisarjan tapauksessa analysoidaan minähahmoja pelihahmoina, ja pohditaan sitä, miten minähahmon pelaaminen vaikuttaa pelissä käytettäviin tarinankerronnallisiin keinoihin ja sen synnyttämään immersioon.

Lopuksi esitetään pelisarjakohtainen yhteenveto sarjojen tähänastisen elinkaa- ren aikana tapahtuneista muutoksista ja pohditaan, mitkä ovat suurimmat tekijät tämän muutoksen taustalla. Viimeiseksi verrataan pelisarjan uusimpia osia sarjan aloittaneeseen peliin, jotta nähdään miten uskollisesti alkuperäistä konseptia noudatetaan vuosikymmeniä myöhemmin.

7.1 *Fallout*-sarja

Fallout-pelisarja oli kahden ensimmäisen ja kahden viimeisimmän osan julkaisun välillä kymmenen vuotta horroksessa. Alkuperäisen sarjan saavuttama suosio asetti tuleville jatko-osille valtavia ennakko-odotuksia. Tässä alaluvussa analysoidaan si-

tä, miten uuden sukupolven *Fallout*-pelit vastaavat näihin odotuksiin ja mikä kaikki pelisarjassa on muuttunut vuosien tauon jälkeen.

Pelisarjaa tarkastellaan myös narratiivisena kokonaisuutena, sillä erityisesti sen minähahmopäähenkilöt erottavat pelin muista tässä tutkielmassa käsiteltävistä pelisarjoista. Aanutlaatuisen hahmorakenteensa ansiosta myös *Fallout*-sarjassa käytetyt narratiiviset ja immersiota luovat keinot poikkeavat muiden tutkittavien pelien repertoaarista, minkä vuoksi tässä luvussa keskitytäänkin erityisesti pelihahmojen analysointiin.

7.1.1 Postapokalyptista pelitypologiaa

Teknisen toteutuksen perusteella *Fallout*-pelisarja voidaan jakaa vanhempiin Black Islen ja Interplayn kehittämiin sekä uusiin Bethesda Game Studiosin peleihin. Ratkaisevin ero vanhan ja uuden *Falloutin* välillä on kuvakulma. Sarjan kahdessa ensimmäisessä osassa pelimaailma on kuvattu yläviistosta dimetrisesti projisoiden, jolloin se saadaan näyttämään kolmiulotteiselta. Kamera ei automaattisesti kohdistu pelihahmoon, joten pelaaja on vapaa liikuttamaan hahmoaan erillään ruudulla näytettävästä alueesta. Kuvitellun kameran ja pelihahmon väliin jäävät alueet muutetaan tarvittaessa läpinäkyviksi, jotta pelaaja pystyy seuraamaan hahmonsa liikettä myös sisätiloissa. Kaikki pelialueet on jaettu pienempiin heksagonaalisiin ruutuihin, joissa voi olla kerrallaan vain yksi pelihahmo. Moniulotteinen typologia määrittelee vanhojen pelien tilan siis seuraavasti: kuvakulma on kiertävä ja liikeavaruus rajattu. Pelien ympäristöt ovat dynaamisia, sillä pelaaja voi poimia esineitä ja rikkoa määrättyjä esteitä.

Sarjan viimeisimmät osat *Fallout 3* [6] ja *Fallout: New Vegas* [8] ovat täysin kolmiulotteisia, ja näin ollen graafiselta toteutukseltaan huomattavasti edistyneempiä kuin sarjan aiemmat osat. Molemmissa peleissä pelaaja voi milloin tahansa vaihtaa kuvakulmaa ensimmäisen ja kolmannen persoonan näkymien välillä. Pelillisesti ero vanhan ja uuden kuvakulman välillä merkitsee sitä, että sarjan uudemmissa osissa pelaaja näkee rajoitetun kuvakulman ansiosta vain sen, mitä hänen hahmonsakin näkee, lukuun ottamatta kolmannen persoonan kuvakulman aiheuttamia näkymävääristymiä, joita käsiteltiin luvussa 5.1. Tämä tekee erityisesti taistelemisesta jännittävämpää, sillä pelaaja ei enää näe kaikkien vihollisten liikkeitä. Kolmiulotteinen näkymä laajentaa pelimaailman mahdollisuuksia hyvin konkreettisesti. Pieneenkin huoneeseen mahtuu paljon tutkittavia yksityiskohtia, kun ei tarvitse rajoittua staattisen kuvakulman asettamiin ehtoihin, vaan poimittavia esineitä voi nyt piilottaa vaikka sängyn alle tai kaapin taakse. Vanhemmissa *Fallouteissa* esineet täytyi käy-

tännössä aina sijoittaa hyllyille, arkkuihin tai keskelle lattiaa, sillä muuten pelaaja ei pystyisi kuvakulman vuoksi näkemään niitä. Muutokset aiempaan ovat siis entistä rajoitetumpi kuvakulma, vapaa liikeavaruus rajatun sijaan sekä entistä dynaamisempi ympäristö.

Aika etenee kaikissa *Fallouteissa* nopeammin kuin tosimaailmassa, eli pelien ajan esityksen katsotaan olevan mielivaltainen. Pelaaja pystyy nopeuttamaan ajan kulua entisestään esimerkiksi nukkumalla tai matkustamalla pitkiä matkoja. Äärellisyydeltään *Fallout: A Post Nuclear Adventure* [43], *Fallout 3* [6] ja *Fallout: New Vegas* [8] ovat äärellisiä, kun taas *Fallout 2:ssa* [11] pelaaja voi jatkaa seikkailemista pääjuonen päätyttyä, mikä tekee pelistä äärettömän. *Fallout 3:een* [6] on myös julkaistu *Broken Steel* -laajennus [7], joka jatkaa pelin pääjuonta, muuttaen samalla pelin äärellisyyden äärettömäksi. Ennen *Fallout: New Vegasin* [8] tarinan päättävää kohtausta peli painottaa pelaajalle, että loppu on käsillä. Tällä tavoin pelaaja osaa halutessaan välttää pelin päättämistä. Tämä ei kuitenkaan muuta sitä, että peli on äärellisyydeltään äärellinen.

Eräs merkittävimmistä muutoksista vanhojen ja uusien *Fallout*-pelien välillä on pelin tahdin muuttuminen. Alun perin *Falloutit* olivat täysin vuoropohjaisia ja hahmojen toimintajärjestys oli riippuvainen hahmon tarkkaavaisuudesta (perception). Tämä teki taisteluista strategisempia siinä mielessä, että pelaajalla oli käytössään rajoittomasti aikaa suunnitella seuraavaa liikettään. *Fallout 3:sta* [6] alkaen pelien taistelut muuttuivat reaaliaikaisiksi, mutta taustalla vaikuttivat edelleen hahmokohtaiset toimintapisteet (action points). Bethesda Game Studiosin *Fallouteissa* toimintapisteet kuluvat Vault-Tec Assisted Targeting System -tähtäysjärjestelmän käyttöön. V.A.T.S:n käyttö pysäyttää ajan ja pelaaja voi rauhassa tähdätä haluamaansa vihollista raajoihin, torsoon, päähän tai tämän käsissä olevaan aseeseen. Pelin tahtia manipuloivasta tähtäysjärjestelmästä huolimatta sekä *Fallout 3* [6] että *Fallout: New Vegas* [8] luokitellaan reaaliaikaisiksi.

Fallout-sarjan pelit ovat hallittavuudeltaan erittäin tyypillisiä roolipeligenren edustajia. Hahmo ja hahmon kehittyminen ovat sarjan keskeisimpiä piirteitä, joten pelien muuttuvuuden sanotaan olevan kokemuksen kerääminen. Kahdessa ensimmäisessä pelissä pelaaja voi tallentaa pelitilan milloin tahansa ja uudemmissa osissa koska tahansa paitsi käyttäessään V.A.T.S-järjestelmää. Pahimmassa tapauksessa tällainen rajoittamaton tallennettavuus voi johtaa siihen, että pelaaja tallentaa pelin sellaisessa kohdassa, jossa hahmon kuolemaa ei voi välttää, esimerkiksi hypättyään alas jyrkänteen reunalta. Ehkä juuri tästä syystä sekä *Fallout 3:ssa* [6] että *Fallout: New Vegasissa* [8] on oletuksena käytössä myös automaattinen tallennus, joka tallentaa pelitilanteen siirryttäessä tilasta toiseen. Deterministisyydeltään kaikki *Falloutit* ovat

ennustamattomia, koska pelimekaniikkaan kuuluu paljon arpomista. Esimerkiksi tulitaistelussa arvotaan jokaisen osuman tekemä vahinko tietyltä väliltä, joka riippuu pelihahmon, käytössä olevan aseiden ja osuman kohteen ominaisuuksista. Digitaalisen roolipelin pelit ovat lähes poikkeuksetta ennustamattomia aivan kuin perinteiset pöytäroolipelit, joissa nopanheitto määrittää, miten hyvin jokin asia onnistuu. Noppien määrä ja laatu puolestaan riippuvat monista eri tekijöistä, jotka vaihtelevat aina pelihahmon taidoista vallitseviin sääolosuhteisiin. Tässä suhteessa *Fallout*-pelit ovat hyvin lähellä perinteisiä pöytäroolipelejä.

Pelimaailman säännöt ovat kaikissa sarjan peleissä samat. Säännöt ovat selvästi sijaintiin perustuvia, koska pelaaja voi kulkea eri kaupungeissa ja kohdata siellä eri ihmisiä ja ongelmia. Koska pelihahmon teot vaikuttavat tuleviin tapahtumiin, luokitellaan pelisarja tavoiteriippuvaiseksi. Kaikissa peleissä on myös enemmän tai vähemmän pelin aikaan sidonnaisia tapahtumia. Esimerkiksi *Fallout: A Post Nuclear Adventure* [43] -pelin tarina alkaa siitä, kun päähenkilön kodiksi muodostuneen holvin vedenjakelujärjestelmä on lakannut toimimasta. Pelaajalla on 150 päivää aikaa etsiä uusi water chip rikkoutuneen tilalle ennen kuin holvin puhdasvesivarannot on käytetty loppuun. Vastaavasti monet pelisarjan kaupat ovat avoinna vain tiettyyn aikaan vuorokaudesta.

Fallout-pelisarja on moniulotteisen typologian näkökulmasta muuttunut vuosien saatossa vain hyvin vähän. Liikeavaruus on muuttunut rajatusta vapaaksi pelin grafiikan muututtua kolmiulotteiseksi. Sarjan kannalta tärkeämpi muutos on se, että sen uudemmat osat voidaan uusitun taistelumekaniikkansa vuoksi luokitella reaaliaikaisiksi. Kasvanut tempo tekee peleistä realistisempia, mikä vahvistaa syntyvää immersiota. Uudempien pelien reaaliaikainen tahti edellyttää pelaajalta nopeita päätöksiä, mutta myös stimuloi häntä enemmän, mikä taas auttaa ylläpitämään pelaajan immersiotasoa. Moniulotteisen typologian piirteet *Fallout*-pelisarjan eri osissa esitetään taulukossa 7.1.

7.1.2 Hahmoanalyysi: You're S.P.E.C.I.A.L.!

Fallout-pelisarjassa pelaaja ohjaa itse luomaansa minähahmoa, joka on pelissä kerrotun tarinan päähenkilö. Pelaaja ei voi määritellä hahmonsa taustatarinaa tai perhesuhteita, vaan keskittyy tämän fyysisiin ja psyykkisiin ominaisuuksiin, taitoihin ja osaamiseen. Hahmon tarina määritellään *Fallout*-sarjassa useimmiten vain pääpiirteisesti, jolloin hahmon sanotaan olevan litteä. Tällöin pelaajan täytyy itse täyttää avoimeksi jätetyt kohdat. Tässä suhteessa *Fallout 3* [6] poikkeaa sarjan muista osista, sillä se kuvaa hahmon taustoja selvästi muita osia yksityiskohtaisemmin, mikä

	Fallout: A Post Nuclear Adventure			Fallout 2			Fallout 3			Fallout: New Vegas		
Tila												
Kuvakulma	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä
Liikevaruus	rajattu	rajattu	rajattu	rajattu	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa
Ympäristö	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen
Aika												
Tahti	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	reaaliaikainen
Ajan esitys	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen
Äärellisyys	äärellinen	ääretön	äärellinen	ääretön	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen
Pelaajarakenne												
Pelaajarakenne	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli
Hallittavuus												
Muuttavuus	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen	kokemuksen kerääminen
Tallennettavuus	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton*
Deterministisyys	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton
Säännöt												
Sijaintiin perustuvia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Aikasidonnaisia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Tavoiteriippuvaisia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä

Taulukko 7.1: Moniulotteinen typologia *Fallout*-pelisarjan eri osissa

* rajatapauksia, tarkennetaan tekstissä

tekee hahmosta pyöreämmän. Peli alkaa päähenkilön syntymähetkestä, minkä jälkeen pelaaja saa pelattavakseen tärkeimpiä hetkiä hahmonsa lapsuudesta ja nuoruudesta. Vaikka *Fallout 3:n* [6] päähenkilö alustetaan paljon tarkemmin kuin sarjan muissa peleissä, määritellään se kuitenkin vain pääpiirteisesti. Tästä syystä myös *Fallout 3:n* [6] sankarilla on selvästi enemmän litteän kuin pyöreän henkilöhahmon piirteitä.

Se, miten minähahmo konkreettisesti luodaan, eroaa pelien välillä jonkin verran. Kahdessa ensimmäisessä *Falloutissa* hahmo luodaan yksinkertaisesti valitsemalla kaikki hahmon taidot ja ominaisuudet kattavasta hahmonluontikäyttöliittymästä ennen pelin alkua. Valittavana on myös muutama valmishahmo, joten oman hahmon luominen ei ole välttämätöntä, toisin kuin sarjan myöhemmissä osissa. *Fallout 3:ssa* [6] hahmonluontiprosessi on hyvin laaja ja hahmon rakentamista tuetaan kerronnalla. Lääkäri-isä tarkistaa hahmon sukupuolen heti synnytyksessä, jossa samalla näytetään tietokoneanalyysi siitä, miltä hahmo tulee näyttämään aikuisena. Pelaaja tekee sitten haluamansa valinnat, jotka vaikuttavat hahmon syntytarinaa. Tämän jälkeen hypätään seuraamaan ensi askeleitaan ottavaa päähenkilöä, jonka vauvakirjasta valitaan hahmon perusominaisuudet. Hahmonluonnin viimeinen vaihe on teini-ikäisenä tehtävä soveltuvuuskoe, jossa pelaaja pääsee valitsemaan hahmonsa kyvyt ja taidot joko noudattamalla soveltuvuuskokeen tuloksia tai tekemällä valinnat siitä riippumatta. Tällainen avustettu hahmonluontiprosessi vahvistaa pelaajan ja hahmon välille syntyvää vuorovaikutussuhdetta, sillä hahmo ei synny kuin tyhjästä, vaan pelaaja tuntee olleensa paikalla hahmon elämän tärkeimpinä hetkinä.

Fallout: New Vegasin [8] hahmonluonti on samalla tavalla narratiivinen kuin edeltäjässään, mutta asetelma on erilainen. Pelihahmo herää sairaalasta pahan fyysisen trauman jäljiltä, ja lääkäri tekee tarkastuksen määrittääkseen, miten hyvin hahmo on toipunut saamistaan vammoista. Tohtori Mitchell aloittaa kysymällä hahmolta tämän nimeä, minkä jälkeen hän ojentaa hahmolle Reflectron-peilin ja kehottaa kertomaan, jos ulkonäössä on leikkauksen jäljiltä jotain korjattavaa. Tässä vaiheessa pelaaja voi valita sukupuolen, ihonvärin, kasvonpiirteet ja hiukset. Hahmon fyysiset ja psyykkiset ominaisuudet testataan Vit-o-matic -laitteella, eli käytännössä pelaaja valitsee hahmonsa ominaisuudet seuraamalla annettuja ohjeita. Seuraavaksi on vuorossa psykologinen testi. Ensin lääkäri lausuu sanoja, joihin hahmon tulee vastata ensimmäisellä mieleen tulevalla sanalla. Tämän jälkeen lääkäri esittää väittämiä, joihin hahmon tulee antaa mielipiteensä. Psykologisen testin päättää Rorschachin testi. Testin jälkeen pelaaja saa tarkastaa tulokset ja muuttaa niitä mielensä mukaan. Psykologinen testi määrittää hahmon kyvyt ja taidot. Tämän jälkeen pelaaja valitsee hahmolleen vielä mahdolliset erikoiskyvyt. Tämän valinnan analogiana on

terveyskyselylomakkeen täyttö.

Ohjattu hahmonluonti ei rajoita pelaajan vaihtoehtoja, mutta syventää tehtyjä valintoja liittämällä niiden yhteyteen tarinan. Sarjan ensimmäisten osien hahmonluontiin verrattuna Bethesda Game Studiosin *Fallouteissa* on otettu pitkä harppaus eteenpäin. Narratiivisten elementtiensä ansiosta hahmonluontiprosessi on vaikuttava ja immerstiivinen kokemus, joka sitoo pelaajan ja hahmon tiukasti yhteen ja heittää heidät suoraan pelimaailman sydämeen. Minähahmon toimintaan keskittyvissä peleissä hahmonluonti on yksi pelin tärkeimmistä osa-alueista. Se vaikuttaa alusta loppuun asti siihen, millainen tarinan päähenkilö on ja miten hän ratkaisee eteen tulevat ongelmat. Pelaaja voi halutessaan tehdä hahmostaan mahdollisimman paljon hänen itsensä kaltaisen, jolloin hän voi esimerkiksi ratkaista kaikki hahmonsa ongelmat sen perusteella, miten itse toimisi vastaavassa tilanteessa. Pelaaja voi luoda myös sellaisen hahmon, johon ei tietoisesti sisällytä omia piirteitään. Tällaisessa tapauksessa pelaajan täytyy tuntea luomansa hahmo erittäin hyvin, koska hän on kuitenkin se, joka viime kädessä tekee kaikki hahmoon liittyvät valinnat pelissä. Erityisesti moraalivalintoja pohdiskellessa on tärkeää ymmärtää hahmon motiivit ja pystyä erottamaan ne pelaajan omista motiiveista. Perustuipa hahmo pelaajaan itseensä tai ei, tärkeintä on, että pelaajan ja hahmon välinen yhteys toimii. Mitä paremmin pelaaja hahmoaan ymmärtää, sitä sulavammin pelikokemus etenee ja sitä varmemmin pelaajan immersio pysyy tasaisen korkealla.

Fallout 3 [6] ja *Fallout: New Vegas* [8] eroavatkin edeltäjistään selvästi siinä, että pelisarjan vanhemmissa osissa pelaajalle ei opeteta pelin perusmekaniikkoja kädestä pitäen, vaan pelaajan oletetaan lukevan tarvittavat tiedot pelin ohjekirjasta. Vanhempien pelien ohjekirjat onkin kirjoitettu *Fallout*-maailmaan sopivalla tyyllillä ja ne on muotoiltu ikään kuin ne olisivat oikeita pelimaailman opaskirjoja. Tämä erikoinen immersion keino hämärtää rajoja pelin ja todellisen maailman välillä, koska pelaaja voi pitää käsissään jotain pelimaailmaan kuuluvaa. Tässä suhteessa ohjekirjan toteutus onkin erittäin onnistunut, vaikka oppimateriaalina kirjallinen ohjeistus ei pärjääkään vertailussa tarinan keinoin annetun kouriintuntuvan opin kanssa. Toisaalta ampumaharjoitukset eivät tuntuisi dimetrisesti projisoidussa pelimaailmassa yhtä todellisilta kuin mitä uudempien pelien kolmiulotteinen toteutus mahdollistaa. Joidenkin pelaajien mielestä tällaiset tutoriaalit saattavat tuntua turhauttavalta vanhan kertaamiselta, minkä vuoksi hyvään perehdytysseesioon kuuluukin aina vapaaehtoisuus. *Fallout: New Vegasissa* [8] pelaajaa kyllä kannustetaan tekemään ampuma- ja ruuanlaittoharjoituksia, mutta pelaaja saa itse päättää, harjoitteleeko vai lähteekö suoraa päätä seikkailemaan.

Pieniä eroja lukuun ottamatta kaikkien *Fallout*-pelien hahmot rakentuvat samois-

ta palikoista. Hahmon luontaiset ominaisuudet jaetaan seitsemään S.P.E.C.I.A.L. -kategoriaan, jotka ovat voima (strength), havaintokyky (perception), kestävyys (endurance), karisma (charisma), älykkyys (intelligence), ketteryys (agility) ja onni (luck). Jokaista ominaisuutta edustaa luku yhden ja kymmenen välillä, joka kuvastaa hahmon kyvykkyyttä kyseisen ominaisuuden suhteen. Hahmonluontiprosessissa pelaajalle annetaan 40 pistettä jaettavaksi hahmon eri ominaisuuksien kesken, joten yksikään hahmo ei voi olla hyvä kaikessa. Nämä perusominaisuudet määräävät muun muassa sen, miten monta osumapistettä hahmolla on, kuinka nopeasti hän reagoi taistelussa, kuinka raskaita taakkoja hän jaksaa kantaa, miten muut hahmot häneen suhtautuvat ja kuinka nopeasti hän oppii uutta. Ominaisuudet vaikuttavat lisäksi myös hahmon taitojen (skills) lähtötasoon. Esimerkiksi hahmon karismalla on suora vaikutus tämän kaupankäynti- ja neuvottelutaitoihin, kun taas korkeampi älykkyys helpottaa tietokoneiden käyttämistä, rikkoutuneiden laitteiden korjaamista ja antaa hahmolle mahdollisuuden osallistua tieteellistä ymmärrystä vaativiin keskusteluihin.

Sillä millaisen hahmon pelaaja luo on suuri vaikutus pelin kaikkiin osa-alueisiin. Älykäs ja karismaattinen hahmo voi välttää konflikteja puhumalla itsensä pinteestä, kun taas voimakas hahmo luottaa fyysisiin avuihinsa myös neuvottelutilanteessa. Yksikään ominaisuus tai taito ei ole selvästi muita tärkeämpi, mutta täysin tasapaksulla hahmolla on vaikeampi saavuttaa mitään suurta. Tästä syystä pelaajan tulee tarkkaan valita hahmolleen vahvuudet ja pohtia, millä osa-alueilla hahmo on keskivertoa heikompi. Hahmo voi esimerkiksi olla hyvin älykäs ja karismaattinen, mutta tällöin hänen fyysiset ominaisuutensa ovat selvästi heikommat kuin muilla hahmoilla. Hahmon ominaisuudet ja taidot vaikuttavat myös siihen, miten hahmo käy keskustelua muiden hahmojen kanssa. Jos hahmon älykkyys on hyvin matala, hän pystyy muodostamaan vain hyvin yksinkertaisia lauseita. Sen sijaan hahmo, jolla on hyvä havaintokyky saattaa huomata sellaisia asioita, joihin muut eivät kiinnitä huomiota. Esimerkiksi *Fallout 2:n* [11] alussa olevaa riippusiltaa vartioivalta Mynocilla on erityisen taitavasti teroitettu keihäs, jonka pelihahmo huomaa vain jos hänen havaintokykynsä on keskitasoa parempi. Tarkkaavainen hahmo voi kysyä Mynocilta teroitettusta keihäästä, jolloin tämä tarjoutuu teroittamaan myös pelihahmon keihään, joka tekee sen jälkeen enemmän vahinkoa taistelussa.

Pelihahmolle kertyy kokemuspisteitä, kun hän suorittaa tehtäviä, voittaa taisteluita tai onnistuu jotain ominaisuutta tai kykyä vaativassa testissä. Kun hahmolla on tarpeeksi kokemuspisteitä, hän nousee seuraavalle tasolle, jolloin hänen taitonsa kehittyvät ja hän saa lisää osumapistettä. Jokaisella tasolla pelaaja pääsee itse jatkamaan taitojen kasvattamiseen käytettävät pisteet. Tämä voidaan nähdä hahmon-

luonnin laajenuksena, koska pelaaja joutuu koko pelin ajan tekemään päätöksiä, jotka vaikuttavat siihen, millainen hänen hahmostaan loppujen lopuksi tulee. Alun perin pelaaja sai joka kolmas taso valita hahmolleen luontoisedun (perk), joka kehittää hahmoa normaalista kokemuksen kertymisestä poikkeavalla tavalla. Kaikilla luontoiseduilla on tietyt hahmon ominaisuuksiin, tasoon ja taitoihin perustuvat minimivaatimukset, jotka hahmon tulee täyttää ennen kuin pelaaja voi valita hahmolleen kyseisen edun. Esimerkkejä kaikissa neljässä pelissä esiintyvistä luontoiseduista ovat nopea oppiminen (swift learner), joka kasvattaa hahmon keräämiä kokemuspisteitä viidellä prosentilla, ja vahva selkä (strong back), jonka avulla pelihahmo voi kantaa enemmän varusteita kerralla. *Fallout 3:ssa* [6] pelaaja voi valita hahmolleen luontoisedun jokaisella ja *Fallout: New Vegasissa* [8] joka toisella tasolla. Alkuperäistä *Fallouttia* [43] lukuun ottamatta kaikissa peleissä voi saada luontoisetuja myös suorittamalla tiettyjä tehtäviä. Tällä tavalla saadut edut liittyvät oleellisesti niiden saamista edeltäviin tapahtumiin. Esimerkiksi *Fallout 2:ssa* [11] kokenut erämies Smiley voi opettaa pelaajan hahmolle kuinka valtavat Gecko-liskot nyljetään, minkä jälkeen pelihahmo voi käydä kauppaa nylkemiensä eläinten arvokkailla nahoilla.

Fallout-hahmon kehittyminen ei kuitenkaan rajoitu ainoastaan kokemuksen kautta tapahtuvaan ominaisuuksien parantumiseen, sillä jokainen pelaajan tekemä moraalivalinta lisää pelihahmon syvyyttä. Luvussa 6.1.2 kuvattu moraalijärjestelmä onkin erittäin tärkeä hahmon persoonan määrittymisen kannalta. Erityisen arvokkaita valintamahdollisuudet ovat litteänä syntyvälle minähahmolle, joka valinta valinnalta hahmottuu tarkemmaksi ja muuttuu pyöreämmäksi. *Fallouttien* hahmot ovat esimerkillisiä minähahmoja: ne ovat lähtökohtaisesti hyvin litteitä, mutta niihin on jätetty runsaasti kasvutilaa. Se, miten pyöreä hahmosta loppujen lopuksi kehittyy, on täysin kiinni siitä, miten paljon pelaaja on valmis hahmoon panostamaan.

Pelisarjan uusinta osaa, *Fallout: New Vegasia* [8] lukuun ottamatta, kaikkien *Fallouttien* tarina alkaa siitä, kun pelaajan hahmo joutuu syystä tai toisesta poistumaan siitä holvista, johon joko suojautui ydinsodan alkaessa tai jossa syntyi. Peleissä korostetaan, että holveista ei poistuta kuin äärimmäisissä poikkeustapauksissa, sillä kukaan ei tiedä, mitä kaikkia hirvityksiä ulkomaailmassa on. Tällainen ajattelu johtaa siihen, että holvista ulos astuva pelihahmo on joko sen asukkaiden ihannoima sankari [11, 43] tai muiden turvallisuudesta piittaamaton petturi [6]. Narratiivisesti tällainen ratkaisu toimii erittäin hyvin, sillä pelaaja ei voi koskaan tuntea ennestään kaikkia pelin hahmoja niin hyvin kuin heille läheisen hahmon tulisi. Koska hahmolle ei ole vahvoja siteitä omaan yhteisöönsä, tuntuu siitä irtautuminen helpommalta ja ennen kaikkea perustellummalta. Myös *Fallout: New Vegasin* [8] päähenkilö on yksinäinen sielu, jonka taustoista ei tiedetä vain sen verran, että hän työskentelee

Mojave Expressissä kuriirina. Hän oli matkalla toimittamaan pakettia, kun hänet ryöstettiin ja yritettiin tappaa. Hyökkäyksen jälkeen kuriiri kiidätettiin sairaalaan, jossa hän pelin alussa virkoaa.

Luvun 6.1.2 esimerkissä kuvattiin rakenteeltaan pelisarjalle hyvin tyypillinen sivujuoni, jonka aikana pelaaja voi vaikuttaa lopputulokseen useita kertoja ja lähestyä tilanteita joko hyvin aggressiivisesti tai sivistyneemmin juonittelemalla. Esimerkissä näkyy hyvin myös se, että pelien tehtävät ovat usein moniosaisia ja -ulotteisia, ja niissä esitetään seurausten lisäksi myös niiden taustalla vaikuttavat syyt. Tämä tekee sivujuonesta narratiivisessa mielessä kiinnostavan, sillä mitä enemmän yksin selitteiseltä tuntuviakin asioita kuvaillaan ja laajennetaan, sitä täydellisemmältä tarinakokonaisuus tuntuu. Tapahtumien kausaalisuus on edellytyksenä juonelle, ja mitä loogisemmilta pelin tapahtumat vaikuttavat, sitä realistisemmalta peli tuntuu ja sitä vahvemmaksi pelaajan kokema immersio voi kehittyä. Kausaalisuuden lisäksi myös tarinan selkärangan muodostava tapahtumien kronologisuus vahvistaa yhtenäisyyden ja realismin tuntua.

Fallout-pelisarjassa ei voi koskaan etukäteen olla varma siitä, miten jonkin tietty teko vaikuttaa kokonaisuuteen. Jos orjakauppihana pahaa mainetta niittänyt Metzger olisi esimerkkitalanteessa kuollut ennen kuin pelihahmo puhuu Laralle ensimmäistä kertaa, ei tällä olisi ollut motivaatiota hyökätä kilpailijoidensa kimppuun. Kysyttäessä Lara perustelee ratkaisuaan sillä, että hänen jenginsä tulevaisuus alkoi näyttää hyvin epävarmalta sen jälkeen, kun kaupungin pelätyin ja sitä kovalla kädellä johtanut Metzger oli poissa. Narratiivisen pelikokemuksen kannalta tällaiset ennalta aavistamattomat tilanteet ovat erittäin kiinnostavia, koska ne pakottavat pelaajan eläytymään syvemmin hahmoonsa, kun tämän tulee päättää mitä aikoo seuraavaksi tehdä. Yllättävät tilanteet auttavat pelaajaa säilyttämään kiinnostuksensa peliin, mikä myös vahvistaa immersiota.

7.1.3 *Falloutin* evoluutio: *War Never Changes*

Vaikka ensimmäisten *Fallouttien* julkaisusta kului kymmenen vuotta siihen, että sarjan varsinainen kolmas osa julkaistiin, ovat *Fallout*-sarjan peruspiirteet pysyneet lähes ennallaan. Pelit ovat narratiiviselta sisällöltään hyvin yhtenäisiä ja samaa sääntömekaniikkaa on hyödynnetty kaikissa osissa. Yhtenäinen suunnittelutyö näkyy pelin ympäristöjen, aseiden ja muiden visuaalisten yksityiskohtien lisäksi myös hahmoissa, tehtävissä ja jopa huumorissa. Kaikki uudet innovaatiot on saatu myös tuntumaan siltä kuin ne olisivat aina olleet osa *Fallout*-maailmaa.

Tutkittavan pelimaailman koko on kasvanut räjähdysmäisesti siitä, mitä se oli

vielä 90-luvulla. Jo muutos alkuperäisen *Falloutin* [43] 12:sta kaupungista *Fallout 2:n* [11] 22:een tutkittavaan alueeseen teki pelimaailmasta huomattavasti laajemman. Vuosien hiljaiselon jälkeen julkaistu *Fallout 3* [6] onnistui kuitenkin laajentamaan pelimaailmaa vielä huomattavasti lisää. Pelin kartalla onkin yhteensä 163 tutkittavaa aluetta ja julkaistut lisäosat kasvattavat määrän aina 225:een asti. Myös *Fallout: New Vegas* [8] jatkoi samaa kehityssuuntaa, mutta maltillisemmin. Siinä tutkittavia alueita on ilman lisäosia 188 kappaletta ja pitkästi yli kolmesataa niiden kanssa. Muutos vanhojen ja uusien *Fallouttien* välillä kuulostaa huikealta, ja sitä se onkin. Ja vaikka osa uusista alueista onkin hyvin pieniä, tuovat ne silti lisää sisältöä peliin. Pelaaja kokee laajemman pelimaailman realistisempänä ja siten myös immerssiivempänä, mikä avaa uusia mahdollisuuksia myös pelin tarinankerronnalle.

Uudempien pelien laajuutta lisää entisestään se, että ensimmäistä kertaa myös kaikki kaupunkien ja muiden paikkojen väliin jäävät alueet on mallinnettu tarkasti. Alkuperäisissä *Fallouteissa* kaupunkien välillä liikkuminen rajoittuu karttanäkymään, eikä niiden ulkopuolista erämaata pysty tutkimaan. Vastaavasti erämaassa käytävät taistelut generoidaan laskennallisesti, eikä pelaaja voi tarkkaavaisuudellaan välttää yllätetyksi tulemista, kuten sarjan uudemmissa peleissä. Bethesdan avoimet *Fallout*-maailmat ovat täynnä pieniä kiinnostavia yksityiskohtia, jotka vahvistavat pelin ydinsodanjälkeistä tunnelmaa. Radioaktiivisen säteilyn saastuttamat joet ja tuhoutuneet kodit konkretisoivat pelaajalle pelin historian raadollisia tapahtumia. Tällä on erittäin positiivinen vaikutus pelaajan immersioon ja samalla myös pelin narratiivinen sisältö saa lisää syvyyttä.

Pelisarjan konkreettisin muutos on peligrafiikan huima kohentuminen kaksiulotteisista maisemista täyteen 3D-esitykseen, minkä yhteydessä pelisarjaan lisättiin myös fysiikkamoottori sekä päivitettiin pelin muut osa-alueet, kuten tekoäly ja taistelumekaniikka vastaamaan nykypäivän pelaajien vaatimuksia. Harppauksin kehittyneet pelialustat mahdollistavat paljon sellaista, mitä aiemmin ei olisi voitu toteuttaa. Tähän mahdollisuuteen liittyy kuitenkin toinenkin puoli, sillä nykypäivän standardit täyttäväksi paisuneet pelit ovat myös ohjelmistoteknisestä näkökulmasta entistä monimutkaisempia ja ne koostuvat useammista hallittavista kokonaisuuksista. Tämä tarkoittaa kehittäjien vastuun kasvamista ja samalla enemmän piilopaikkoja ohjelmistovirheille.

Käytännössä kaikkien suurien ohjelmistojen lähdekoodeissa on väistämättä enemmän tai vähemmän virheitä, joita ei ole joko löydetty ohjelmistotestauksen aikana, tai joita ei ole esimerkiksi kustannussyistä tai virheen aiheuttaman häiriön luonteen vuoksi korjattu. Koska sekä alkuperäisen *Falloutin* [43] että *Fallout 2:n* [11] taustalla pyörii sama *Fallout Engine* -pelimoottori, on niissä esiintyvät häiriöt hyvin saman-

kaltaisia keskenään. Pääasiassa ongelmat ovat johtuvat aritmeettisista ja loogisista virheistä, joiden seurauksena peli käyttäytyy poikkeavalla tavalla. Virheet ovat hyvin harvoin niin kriittisiä, että peli sammuisi kesken kaiken, eikä graafisia häiriöitäkään juuri esiinny. Suurin osa virheistä ilmenee laskennallisina häiriöinä, jotka vaikuttavat jollain tavalla pelin sääntöjen virheelliseen käyttäytymiseen. Esimerkiksi *Fallout 2:n* [11] julkaisuversiossa eränkävijä Smiley voi opettaa pelihahmolle erätaitoja yhden kerran sijasta uudelleen ja uudelleen, jolloin pelihahmo voi hetkessä muuttua kokemattomasta eräilijästä mestariselviytyjäksi.

Toisin kuin edeltäjissään, *Fallout 3:ssa* [6] ja *Fallout: New Vegasissa* [8] on runsaasti erilaisia ongelmia, joista suurin osa liittyy tekoälyyn tai pelisarjaan uutena esiteltäviin ominaisuuksiin, eli grafiikka- tai fysiikkamoottoriin. Uudistuneessa ja ennätyskellisen laajassa *Fallout*-maailmassa ei ole lainkaan tavatonta, että taivaalta putoaa silloin tällöin romuauto [6]. On myös mahdollista, että sankarin matkaan lähtenyt koira, ei osaa seurata sankaria alas jyrkkää vuorenrintettä, mutta pystyy sen sijaan taittamaan matkan ennätysajassa ilmojen halki lentäen. Taustatutkimusta tehtäessä testattu *Fallout: New Vegas* [8] jäättyi äkillisesti kahden ensimmäisen pelitunnin aikana, eikä peliä pystynyt jatkamaan katkaisematta virtaa pelikonsolista. Häiriö rikkoi syntyneen immersion ja aiheutti turhautumista, minkä lisäksi kaikki tallentamat pelitiedot katosivat pysyvästi. On sanomattakin selvää, että tällaiset ongelmat häiritsevät pelikokemusta valtavasti. Entistä laajempi pelimaailma ja monimutkaisemmat grafiikat mahdollistavat aiempaa immersioivisemmän pelikokemuksen, mutta ne tuovat mukanaan entistä voimakkaampia keinoja immersiota rikkoville häiriöille.

Pelaaja saattaa turhautua tämän vuosituhannen *Fallouteissa* myös siihen, että peleissä on paikoin useiden kymmenien sekuntien pituisia latausaikoja, joista ei sarjan aiemmissa osissa ollut tietoaakaan. Vaikka latausten aikana näytetään peliin liittyviä kuvia, ei se riitä muuttamaan sitä, että pelaajan immersioivinen peli- ja eläytymisessio ehtii katketa.

Uuden sukupolven *Falloutit* ovat tuoneet pelisarjaan myös grafiikan ulkopuolisia, uusia ominaisuuksia. Erityisesti *Fallout: New Vegas* [8] esittelee runsaasti uusia innovaatioita. Esimerkiksi päähenkilön seurueeseen liittyvät hahmot muokkaavat pelin sääntöjä eri tavoin. Kun matkustaa korjausmies Raulin kanssa, eivät pelihahmon varusteet kulu yhtä nopeasti kuin ilman ammattilaisen apua. Vastaavasti sotilastähystäjä Boone auttaa pelihahmoa havaitsemaan viholliset tavallista kauempaa. Merkittävin uudistus pelimekaniikkaan on vaihtoehtoinen Hardcore mode -pelitila, joka tekee pelistä huomattavasti realistisemmän ja sitä kautta vaikeamman. Hardcore-tilassa pelihahmolla on ihmiselle luonnollinen tarve syödä, juoda ja nuk-

kua. Jos pelaaja laiminlyö näitä toimenpiteitä, pelihahmon ominaisuudet alkavat dramaattisesti laskea, mikä johtaa ennen pitkää hahmon menehtymiseen. Myöskään lääkkeet eivät enää paranna hahmoa välittömästi vaan niiden tulee antaa vaikuttaa jonkin aikaa. Kesken taistelun otetulla kipulääkityksellä ei siis enää voi kääntää tilannetta hetkessä omaksi edukseen.

Fallout-sarjan kaksi viimeisintä osaa muistuttavat sisällöllisesti hyvin paljon alkuperäisiä pelejä. Pelimaailmat ovat laajentuneet, mutta kaikki säännöt, pelihahmot, tunnelma sekä tehtävät ovat välittyneet pelistä toiseen lähes muuttumattomina. Tehdyt muutokset ja uudistukset on onnistuttu sitomaan yhteiseen kokonaisuuteen niin hyvin, etteivät ne tunnu vierailta. Kolmiulotteinen grafiikka on tuonut pelisarjaa koko ajan lähemmäs todellisen maailman realismia, mikä mahdollistaa narratiivisten ja pelimekaanisten ratkaisujen monipuolisemman toteuttamisen. Samalla *Fallout*-sarjalle olennaisen vahvan minähahmon asema on voimistunut uuden toteutuksen myötä. Vaikka ongelmat uusien pelien suorituskyvyssä ovat harmittavia, on pelikokemus kuitenkin kokonaisuutena muuttunut laajentuneen pelimaailman ja monipuolistuneen narratiivisen repertoarin myötä entistä immersivisemmäksi ja kokonaisvaltaisemmaksi.

7.2 Final Fantasy -sarja

Tässä alaluvussa tarkastellaan *Final Fantasy* -pelisarjan kehittymistä neljän vuosikymmenen aikana. Usealla konsolisukupolvella vaikuttanut pelisarja onkin erittäin mielenkiintoinen tämän tutkielman kannalta, sillä sarjan ensimmäisen viimeisimmän osan välillä on tapahtunut huomattavaa teknologista kehittymistä. Erityisesti keskitytään analysoimaan sitä, miten sarjalle ominaiset laajat pelimaailmat ja tarinankerronnalliset keinot ovat muuttuneet vuosien saatossa. Luvussa käsitellään lisäksi pelihahmoja ja niiden vaikutuksia pelin narratiiviseen sisältöön ja immersion syntymiseen. Hahmoanalyysissä kiinnitetään eniten huomiota siihen, miten pelien päähenkilöt eroavat muista pelihahmoista ja miksi.

Luvussa käsitellään sitä, millä keinoilla pelisarjan eri osia on pyritty tuomaan lähemmäksi toisiaan, ja miten siinä on onnistuttu. Erityisen mielenkiintoista tästä tarkastelusta tekee se, etteivät sarjan eri pelit liity tarinallisesti toisiinsa millään tavalla. Lopuksi tarkastellaan sarjan kehityksessä nähtäviä trendejä ja pohditaan syitä niiden taustalla.

7.2.1 Japanilaisen roolipelin typologiaa

Vaikka *Final Fantasy* on yksi kaikkien aikojen pisimmistä pelisarjoista, sen sisällä on tapahtunut vain hyvin pieniä muutoksia. Itse asiassa ensimmäisen ja kolmannen toista osan välillä on runsaasti niitä yhteisiä piirteitä, joista *Final Fantasy* pohjimmiltaan rakentuu.

Moniulotteisessa pelitypologiassa määritelty pelin tila on pysynyt pelisarjan alusta loppuun hyvin samankaltaisena. Kaikissa peleissä on kiertävä kuvakulma ja staattiset ympäristöt, joihin pelaaja ei pysty teoillaan vaikuttamaan. Liikeavaruuden katsotaan sarjan aikana muuttuneen rajatusta vapaaksi. *Final Fantasy VI:ssa* [89] ja sitä edeltävissä osissa pelihahmot liikkuvat rajatussa ruudukossa, kun sarjan myöhemmissä osissa kolmiulotteisuus tekee liikeavaruudesta vapaan. Sama ilmiö on nähtävissä monissa pelisarjoissa, joiden aikana on siirrytty kaksiulotteisesta esityksestä kolmiulotteiseen toteutukseen.

Kaikissa pelisarjan osissa aika esitetään mielivaltaisesti. Useimmissa peleissä kyllä lasketaan kokonaispelaikaan, mutta se ei sinällään vaikuta peliin millään tavalla. Yö ja päivä eivät nouse itsekseen, vaan ovat aina riippuvaisia tietyistä kohtauksista. Äärellisyydeltään pelit ovat äärellisiä, koska pelien tarinat huipentuvat eepisiin lopetuksiin, jotka samalla päättävät pelaamisen. Poikkeuksen tähän tekee *Final Fantasy XIII* [94], jossa pelaaja voi jatkaa seikkailemista vielä lopputaistelun jälkeenkin. Tämän perusteella sarjan viimeinen osa luokitellaan äärellisyydeltään äärettömäksi, sillä pelaamista voi jatkaa rajattoman pitkään. Tämä jako ei kuitenkaan täysin kuvasta asioiden todellista luonnetta. *Final Fantasy XIII:n* [94] tarina on äärellinen ja sen päätyttyä hahmot nimittäin vain palautetaan aiempaan tarinan hetkeen, mikä tekee pelin äärettömästä sisällöstä pelkkää vanhan toistoa.

Normaalitilassa kaikki sarjan pelit ovat tahdiltaan reaaliaikaisia, mutta erilaiset taistelumeکانiikat tekevät tahdin määrittelemisestä hankalaa. Sarjan kolmessa ensimmäisessä osassa, sekä *Final Fantasy X:ssä* [92] taistelut käydään vuoropohjaisesti, kun taas *Final Fantasy XII:n* [97] taistelut ovat puhtaasti reaaliaikaisia. Valtaosa pelisarjan taistelujärjestelmistä perustuu ATB-mekaniikkaan (Active Time Battle), joka sijoittuu tahdiltaan vuoropohjaisen ja reaaliaikaisen välimaastoon. ATB:ssä vuororakenne on nähtävissä, mutta vuorojen jakaminen perustuu hahmojen nopeuteen. Koska oletusasetuksilla vihollinen kuitenkin jatkaa taistelua riippumatta siitä, mitä pelaaja tekee, luokitellaan ATB-järjestelmää käyttävät pelit tässä tutkielmassa reaaliaikaisiksi. Taulukossa 7.2 määritelty tahti viittaa nimenomaan pelien taisteluiden tahtiin, koska muuten eri osien välille ei pystyisi tekemään eroa.

Pelien hallittavuuteen kuuluu erityisesti roolipelien kannalta tärkeitä elementte-

jä. Pelin muuttuvuus perustuu kaikissa *Final Fantasy* -peleissä kokemuksen keräämiseen ja hahmojen kehittymiseen. *Final Fantasy II:ta* [85] lukuun ottamatta ansaitut kokemuspisteet kasvattavat hahmojen tasoja ja sitä kautta taitoja. Sarjan toisessa osassa hahmot kehittyvät paremmiksi niissä taidoissa ja niiden aseiden käsittelyssä, joita he käyttävät eniten. Vastaavasti hahmojen muut ominaisuudet heikkenevät. Roolipeleille tyypillisesti myös *Final Fantasy* -sarjassa voi tallentaa pelin vain tietyissä paikoissa, jolloin tallennettavuuden sanotaan olevan ehdollista. Tämä keino vaatii pelaajalta intensiivisempää sitoutumista peliin, koska kuoleminen johtaa siihen, että edellisen tallennuksen jälkeen käytetty peliaika valuu hukkaan. Peleissä olevat taistelut tekevät niistä deterministisesti ennustamattomia, sillä esimerkiksi kohdatut viholliset tekevät erilaisia hyökkäyksiä, jotka taas tekevät joka kerta eri määrän vahinkoa.

Kaikissa *Final Fantasy* -peleissä on sijaintiin perustuvia sääntöjä, siellä tiettyjen pisteiden kautta eteneminen on välttämätöntä pelien läpäisemiseksi. Osittain samasta syystä pelejä voidaan pitää tavoiteriippuvaisina, sillä pelaajan täytyy voittaa tietyt viholliset edetäkseen pelissä. Lähes kaikkien *Final Fantasy* -pelien taistelut, tai tarkemmin sanottuna niiden alkamishetket, ovat vahvasti sidonnaisia pelin aikaan. Vain *Final Fantasy XII:ssa* [97] ja *Final Fantasy XIII:ssa* [94] taistelut eivät ala satunnaisen ajan kuluttua edellisestä taistelusta, vaan niissä taistelu käynnistyy, kun pelihahmot kirjaimellisesti törmäävät viholliseen. Molemmissa peleissä on kuitenkin muita ajankulusta riippuvia tekijöitä. Esimerkiksi vastustajan myrkyttämä pelihahmo ottaa vahinkoa tasaisin intervaleihin siihen asti, kunnes myrkytys parannetaan. Näin ollen kaikkien *Final Fantasy* -pelien säännösten voidaan katsoa olevan sidottuja aikaan.

Tämän moniulotteiseen typologiaan perustuvan analyysin perusteella *Final Fantasy* -pelisarja on pysynyt vuosikausia lähes muuttumattomana. Nämä kolmeen piirteeseen rajoittuvat muutokset on esitetty taulukossa 7.2. Koska viimeisimmän osan tekemä poikkeus pelisarjan äärellisyyteen on rajatapaus, voidaan sitä kokonaismuutoksen kannalta pitää triviaalina. Kiinnostavat muutokset voidaan siis rajata vain kahteen piirteeseen: liikeavaruuteen ja tahtiin. Kuten useimmissa videopelisarjoissa, myös *Final Fantasyssa* liikeavaruus muuttui pysyvästi siirryttäessä 3D-grafiikkaan. Tämä kuvastaa konkreettisesti sitä, miten videopelien kehittyminen mukaillee teknologian ilmiöitä. Pelien taistelumekaniikkaa on muutettu lähes jokaisen osan välillä, minkä vuoksi pelien tahdeissa on tapahtunut huomattavaa vaihtelua. Tämä osoittaa, että kehittäjät pyrkivät jatkuvasti hiomaan pelimekaniikkaa paremmaksi sen sijaan, että tyytyisivät vain säilyttämään aiemmin toimivaksi todetun mallin. Pelisarjan kehittymisen kannalta onkin erittäin tärkeää, että kehittäjät ovat avoimia

uusille innovaatioille.

Koska *Final Fantasy* -pelit ovat muuttuneet moniulotteisen typologian piirteiden osalta vain hyvin vähän, voidaan sen narratiivisia piirteitä analysoida objektiivisemmin. Myös immersioon vaikuttavien tekijöiden vertailu on helpompaa, kun teknologiset erot eivät rajoita peleissä käytettyjä tunnelmannostatuskeinoja.

7.2.2 Hahmoanalyysi: Those Chosen by the Planet

Ensimmäisessä *Final Fantasyssa* [84] ja *Final Fantasy III:n* [86] alkuperäisessä versiossa pelaajan ohjaamalla hahmoilla ei ole valmiita luonteenpiirteitä tai edes nimiä. Hahmot erotellaan toisistaan vain heidän ammattiensa perusteella, mikä samalla määrää sen, millaisia varusteita he voivat käyttää. Esimerkiksi soturihahmo voi käyttää raskaita suojarahusteita ja kilpeä, mutta ei osaa taikoa kuten parantamiseen erikoistunut valkoinen maagi. Nämä litteääkin litteämmät hahmotyypit jättävät itsensä kokonaan pelaajan määriteltäväksi, mikä tekee niistä minähahmon kaltaisia. Tyypillisistä minähahmoista näiden pelien hahmot erottaa kuitenkin se, että molemmissa ohjataan useaa hahmoa yhtäaikaisesti. Helppo samastuttavuus kuuluu minähahmon määritelmään, mutta kenenkään ei voida olettaa pystyvän samastumaan moneen hahmoon yhtä aikaa. Tästä syystä *Final Fantasy* [84] ja *Final Fantasy III:n* [86] hahmoja ei voida pitää minähahmoina samassa mielessä kuin esimerkiksi *Fallout*-sarjan hahmoja.

Edellä mainittuja poikkeuksia lukuun ottamatta kaikkien *Final Fantasy* -pelien päähenkilöt sekä tärkeimmät sivuhenkilöt ovat nimettyjä, sisältörikkaita henkilö-hahmoja. Vaikka useimpien hahmojen katsotaan sijoittuvan niiden tiukasti rajatun sisällön takia johonkin litteiden ja pyöreiden hahmojen välimaastoon, on niissä huomattavasti enemmän tarttumapintaa kuin pelisarjan ensimmäisen ja kolmannen osan hahmoissa. Esimerkiksi pelien välillä julkaistun *Final Fantasy II:n* [85] keskeisillä hahmoilla on kullakin henkilökohtainen taustatarinansa, omat murheensa ja tavoitteensa. Myös hahmojen keskinäiset suhteet tukevat tarinakokonaisuutta ja perustelevat, miksi hahmot toimivat yhdessä. Esimerkiksi pelin sankariryhmän kolme keskeisintä jäsentä Firion, Maria ja Guy ovat vanhoja ystävyksiä, mikä riittää selittämään sen, miksi hahmot ovat kokoontuneet yhteen. Ryhmään liittyy myöhemmin myös neljäs jäsen, joka kuitenkin vaihtuu useita kertoja pelin aikana ydinryhmän pysyessä ennallaan. Tämä on osoitus siitä, että hahmojen välille voi muodostua monella eri tasolla toimivia suhteita.

Final Fantasy II:ta [85] pidetään yhtenä ensimmäisistä konsoliroolipeleistä, joissa on syvällistä tarinankerrontaa ja taitavasti käsikirjoitettu juoni. Se oli myös en-

	Final Fantasy	Final Fantasy II	Final Fantasy III	Final Fantasy IV	Final Fantasy V	Final Fantasy VI	Final Fantasy VII	Final Fantasy VIII	Final Fantasy IX	Final Fantasy X	Final Fantasy XII	Final Fantasy XIII
Tila												
Kuvakulma	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä
Liikevarustus	rajattu	rajattu	rajattu	rajattu	rajattu	rajattu	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa
Ympäristö	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen	staattinen
Aika												
Tahti	vuoropohjainen	vuoropohjainen	vuoropohjainen	reaaliaikainen*	reaaliaikainen*	reaaliaikainen*	reaaliaikainen*	reaaliaikainen*	vuoropohjainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen*
Ajan esitys	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen
Äärellisyys	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	ääretön*
Pelaajarakenne												
Pelaajarakenne	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli	yksipeli
Hallittavuus												
Muuttuvuus	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen	kokemuksen
Talennettavuus	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen	kerääminen
Deterministisyys	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen	ehdollinen
Säämöt												
Sijaintiin perustuvia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Aikaisidonnaisia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Tavoiterippuvaisia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä

Taulukko 7.2: Moniulotteinen typologia *Final Fantasy* -pelisarjan eri osissa

* rajatapauksia, tarkennetaan tekstissä

simmäisiä pelejä, joissa tärkeän pelihahmon kuolema on osa käsikirjoitusta. Hahmon kuolema virittää pelaajan emotionaalisesti äärimmilleen ja osoittaa, että tarinan edessä pelaaja itse on voimaton. Tällaisen radikaalin tehokeinon käyttö vahvistaa syntyneitä immersiota ja antaa tarinalle syvempiä merkityksiä. Äärimäinen vastoinikäminen toimii samalla haasteena, joka motivoi pelaajaa syventymään peliin entistä intensiivisemmin.

Hahmokaartia laajennettiin *Final Fantasy IV:ssä* [87], jossa pelaaja voi päähenkilö Cecilin lisäksi ohjata yhtätoista muuta hahmoa. Korkeasta lukumäärästään huolimatta pelin hahmot on kuitenkin suunniteltu entistä huolellisemmin. *Final Fantasy II:n* [85] hahmoihin verrattuna *Final Fantasy IV:n* [87] hahmot ovat syvällisempiä ja traagisempia, jotka molemmat ovat tyypillisiä pyöreiden henkilöahmojen piirteitä. Tästä huolimatta pelin henkilöahmoja ei voida perustellusti pitää pyöreinä, sillä hahmojen sielunelämä rajoittuu tiukasti pelin tapahtumiin ja hahmoja kuvaillaan vain silloin, kun se on tarinan kannalta relevanttia.

Final Fantasy V:ssä [88] ammattijärjestelmä palasi uudistettuna takaisin ja samalla pelattavien hahmojen määrä putosi viiteen. Pelaaja pystyi ensimmäistä kertaa valitsemaan itse, mihin suuntaan hän halusi hahmojensa kehittyvän. Pelissä hahmot pystyvät erikoistumaan 22 eri ammattiin, jotka vaikuttavat hahmon ominaisuuksiin taistelussa. Pelaajan tulee itse pitää huolta siitä, että hahmoille valitut ammatit tukevat toisiaan mahdollisimman hyvin. Esimerkiksi pelkistä bardihahmoista koostuva ryhmä ei pärjää taisteluissa alkuunkaan, vaikka monipuolisemman ryhmän tukena bardista onkin hyötyä. Muokattavuutensa ansiosta *Final Fantasy V:n* [88] hahmot muistuttavat hieman minähahmoja, mutta niillä on siihen nähden liian paljon ennalta määrättyjä yksilöiviä piirteitä.

Final Fantasy VI:ssa [89] on koko sarjan laajin hahmovalikoima. Pelissä on kaiken kaikkiaan 14 pelattavaa hahmoa, jotka kaikki ovat persoonallisia ja sisältörikkaita kokonaisuuksia. Narratiivisen kokonaisuuden kannalta merkittävä muutos aiempaan on se, että pelin hahmot elehtivät ja ilmehtivät entistä enemmän. Lisääntynyt nonverbaalinen viestintä tekee pelihahmoista realistisempia ja auttaa pelaajaa tulkitsemaan heidän tunteitaan. Muutoksen immersiota vahvistava vaikutus on selvä, mutta grafiikan myötä kasvanut ilmaisuvoima mahdollistaa myös entistä monimutkaisemmat tarinankerronnalliset ratkaisut sekä hienovaraisemmat vivahteet. Hahmojen yksilöllisyys korostuu entisestään, koska niiden muokkaaminen on rajoitettu vain varusteiden vaihtamiseen. Hahmotulvan tueksi *Final Fantasy VI* [89] antaa mahdollisuuden vaihtaa ryhmän hahmoja melko vapaasti. Pelaaja voi valita ryhmän jäsenet sen perusteella, keistä hän pitää eniten, tai optimoida ryhmäkokooppaon mahdollisimman tehokkaaksi taisteluissa. Mahdollisuus pelihahmojen valitse-

miseen tekee pelaajan pelikokemuksesta paremmin kohdennetun, mikä tukee tarinankerrontaa ja immersiota. Tästä syystä tämä toiminnallisuus on periytynyt myös kaikkiin pelisarjan uudempiin osiin.

Sarjan ensimmäinen kolmiulotteinen peli *Final Fantasy VII* [98] teki hahmoista entistä ilmaisuvoimaisempia. Esimerkiksi ekoterroristiryhmä AVALANCHE:n johtaja Barret ilmaisee itseään karkean kielenkäytön lisäksi myös aggressiivisella ja hallitsevalla ruumiinkielellään. Hahmon jyrkkä viestintätyyli muuttuu kuitenkin silminnähden, kun hänen nuori tyttärensä Marlene saapuu paikalle. Vaikka nykypäivän standardeilla pelihahmojen polygonimallit ovatkin rujoja, pystyttiin niitä käyttämällä kuvaamaan hahmoja selvästi aiempaa monipuolisemmin. Koska henkilö-hahmot ovat kuitenkin vahvoja persoonia, voidaan pelin katsoa kehittyneen immersivisemmäksi ja sen myötä myös narratiiviselta sisällöltään monipuolisemmaksi.

Final Fantasy VII [98] on pelisarjan kaikkien aikojen myydyin osa ja sen narratiivista sisältöä on ylistetty pelimediassa erittäin laajasti. Suuri osa tästä kiitoksesta kuuluu pelihahmoille, jotka ovat vastuussa tarinan välittämistä pelaajalle. Henkilöhahmoja käytetään tarinan rakentamisessa hyvin monipuolisesti. Pelissä on esimerkiksi takaumakohtaus, jossa pelaaja pääsee itse kokemaan, miten pelin sankari Cloud ja antagonistin roolin ottanut Sephiroth taistelivat aikoinaan samalla puolella. Sephirothin loikkaus konkretisoituu pelaajalle hyvin, kun hänen ryhmäänsä aiemmin kuulunut hahmo täydentääkin myöhemmissä taisteluissa vihollisen rivejä. Pelin eniten huomiota kerännyt kohtaaminen on kiistattomasti se, jossa Sephiroth surmaa pelin alusta sankarijoukkoon kuuluneen hyvántahtoisen sankarittaren, Aeriksen. Kohtaaminen syventää pelin tarinaa ainutlaatuisen julmalla tavalla: pelaajan annetaan ensin kymmenien tuntien ajan tutustua tähän kukkia myyneeseen tyttöön ja seurata hänen kehittymistään, minkä jälkeen Aeris yhtäkkiä vain lakkaa olemasta. Kohtaaminen voi herättää pelaajassa surua, vihaa, turhautumista tai kaikkia vaihtoehtoja yhdessä. Lopputulos on kuitenkin se, että kohtaaminen vaikuttaa pelaajaan emotionaalisella tasolla, mikä on ehkä se kaikkein vaikein, mutta samalla kaikkein tehokkain keino vahvistaa immersiota.

Final Fantasy VIII [90] ja *Final Fantasy IX* [91] ovat pelihahmojen suhteen hyvin samanlaisia edeltäjänsä kanssa. Molemmissa peleissä on useita sisältörikkaita hahmoja, jotka ovat kaikki tärkeitä pelin tarinan kannalta. *Final Fantasy VIII:n* [90] realistisempi grafiikka tekee pelihahmoista hieman helpommin samastuttavia, kun taas *Final Fantasy IX:n* [91] hahmot puolestaan edellyttävät pelaajalta enemmän antropomorfisointia. Tämä ei kuitenkaan vaikuta ratkaisevasti pelin narratiiviseen sisältöön, varsinkin kun muut erot ovat hyvin vähäisiä.

Seuraavalle konsolisukupolvelle siirryttäessä *Final Fantasy* -pelisarjaan lisättiin

ääninäyttely, mikä teki hahmoista entistä ilmaisukykyisempiä. Huolelliset äänenpainot yhdistettynä luonnolliseen elekieleen tekevät *Final Fantasy X:n* [92] ja *Final Fantasy XII:n* [97] hahmojen esittämisestä erittäin realistista, mikä tekee peleistä edeltäjiään immerssiivisempiä. On kuitenkin syytä huomata, ettei pelkkä ääninäyttely lisää hahmoihin syvällisyyttä ja tee niistä automaattisesti pyöreämpiä. Arvokasta sisältöä on myös kaikki se, mitä hahmojen äänensävyistä voidaan välillisesti päätellä. Puhujan tunnetilan lisäksi äänensävyt voivat kertoa pelaajalle esimerkiksi hahmojen suhtautumisesta toisiinsa. Ääninäyttely laajentaa myös pelin tarinankerronnallisten keinojen valikoimaa, sillä ilman ääninäyttelyä esimerkiksi sarkasmin kuvaaminen on lähes mahdotonta.

Final Fantasy IV:n [87] jälkeen sarjan hahmot ovat pyörityneet tasaisen rauhallista tahtia, mutta pelien päähenkilöt on aina jätetty hieman muita hahmoja pinnallisemmiksi, koska pelaajan on tarkoitus pystyä samastumaan niihin. On selvää, että hahmoon samastuminen muuttuu sitä vaikeammaksi mitä enemmän hahmo ja pelaaja eroavat toisistaan. Tästä syystä erityisesti minähahmoilla on usein hyvin vähän substanssia. Kaikilla *Final Fantasy* -sankareilla on kuitenkin sen verran sisältöä ja luonnetta, ettei niitä voida pitää puhtaasti minähahmoina, mutta ne eivät myöskään ole henkilöhahmoina täysin pyöreitä. Esimerkiksi *Final Fantasy VII:n* [98] päähenkilö Cloud on henkilöhahmona hyvin geneerinen, eikä — toisin kuin pelin muut hahmot — ota vahvasti kantaa juuri mihinkään. Cloud on harvasanainen, mikä tekee häneen samastumisesta entistä helpompaa. Pelaaja voi nimittäin vapaasti täydentää nämä hiljaisuuden täyttämät hetket omilla ajatuksillaan. Cloudilla on siis yhtä aikaa pyöreän henkilöhahmon ja litteän minähahmo ominaisuuksia. [110]

Sarjan viimeisin osa, *Final Fantasy XIII* [94], syventää erityisesti pelin päähenkilön narratiivista sisältöä. Pelin sankaritar Lightning onkin kauempana minähahmoista kuin yksikään aiempi *Final Fantasy* -päähenkilö. Lightning on sanavalmis ja määrätietoinen johtaja, joka pitää muut pelihahmot ruodussa. *Final Fantasy XIII* [94] asettaa pelaajan pikemminkin katsojan kuin kokijan rooliin, mikä toisaalta sopii hyvin yhteen pelin lineaarisuuden kanssa. Siinä missä sarjan aiemmat pelit antavat pelaajan tutkittavaksi laajempia rönsyileviä kokonaisuuksia, keskittyy *Final Fantasy XIII* [94] tiiviisti keskeisimpien henkilöhahmojen välisiin sosiaalisiin suhteisiin.

Perusrakenteeltaan henkilöhahmot ovat pelisarjan ensimmäisiä osia lukuun ottamatta muuttuneet vain hyvin vähän, mutta teknologian kehittymisen myötä laajentuneet esityskäytännöt ovat tehneet hahmojen ilmaisusta moniulotteisempaa ja miimeettisempää. Myös vanhemmilla *Final Fantasy* -hahmoilla voidaan olettaa olevan puhe- ja käyttäytymismaneereita, vaikkei niitä teknologian asettamien rajoitteiden vuoksi ole voitu mallintaa. Käytännössä pelaaja kuitenkin kokee uusien pelien hah-

mot runsaampina, sillä hahmojen konkretisoiminen vahvistaa immersiota, mikä taas puolestaan tuo pelaajan ja hahmot lähemmäs toisiaan.

7.2.3 Final Fantasyn evoluutio: Limit Break

Samaa tahtia graafisten ominaisuuksien kehittyessä myös pelien lineaarisuus on lisääntynyt hyvin konkreettisesti. Ei liene sattumaa, että sarjan ensimmäinen täysin kolmiulotteinen peli *Final Fantasy X* [92] oli myös ensimmäinen osa, jossa ei ollut vapaasti tutkittavaa maailmankarttaa. Tämä johti siihen, että pelaajan täytyi keskittyä pelin keskeiseen tarinalinjaan, koska sivutehtäviä tai ylipäänsä mitään tarinan ulkopuolista tutkittavaa ei käytännössä ollut lainkaan. Uudemmissa peleissä maailmankartan puute on pyritty paikkaamaan erillisillä laajemmilla alueilla, joissa pelaaja ei kuitenkaan pääse eksymään kauas pelin johtavasta tarinalinjasta. Tämä ei kuitenkaan vastaa sitä, mitä vanhempien pelien maailmankartat tarjoavat. Varhaisemmat pelit antavat pelaajalle lähes koska tahansa mahdollisuuden vieraillla melkein missä tahansa pelimaailman kaupungeista. Pelaaja voi viettää useita tunteja ratkoen johonkin kaupunkiin liittyviä tehtäviä, joiden merkitys pelin kokonaistarinan kannalta on hyvin vähäinen.

Se, että pelaaja pystyy koska tahansa irtautumaan pelin pääjuonesta ja alkaa tutkia pelimaailman yksityiskohtia, tekee pelistä todentuntuisen ja kasvattaa immersiota. Toisaalta tarinankerronnallisesta näkökulmasta on täysin ymmärrettävää, että sivutehtäviä on haluttu karsia. Esimerkiksi *Final Fantasy VIII:n* [90] korttipeli on pelin tarinan kannalta täysin irrelevantti lisä, vaikka se tarjoaakin peliin paljon lisäsisältöä. Koska tarinat pyrkivät aktiivisesti päättymään, ei tarinan etenemistä hidastavat sivutehtävät ole yksittäisen tarinan kannalta kuin haitaksi.

Taistelumeکانikka ja pelihahmojen varusteluun liittyvät mahdollisuudet ovat muuttuneet lähes kaikissa *Final Fantasy* -peleissä. Taisteluita on vuosien saatossa käyty vuoropohjaisesti, reaaliaikaisesti ja molempia piirteitä yhdistellen. Sarjan kuusi ensimmäistä osaa ovat taistelumeکانikaltaan hyvin samankaltaisia ja pelihahmojen muokkaaminen rajoittuu lähinnä varusteiden vaihtamiseen. Osassa peleistä hahmoille valitaan myös ammatit, mikä laajentaa valintamahdollisuuksia jonkin verran. Ensimmäiselle PlayStationille julkaistut *Final Fantasy* -pelit antoivat pelaajalle huomattavasti enemmän valtaa vaikuttaa hahmojensa toimintaan taistelussa. Esimerkiksi *Final Fantasy VII:n* [98] Materia-järjestelmän avulla pelaaja pystyy melko vapaasti muokkaamaan hahmojensa kykyjä ja ominaisuuksia perinteisen ase- ja panssarivarustelun lisäksi. Pelaajan pitikin suunnitella taistelustrategiansa ja varustelunsa erittäin huolellisesti aina *Final Fantasy IX:ään* [91] asti. *Final Fantasy X* [92],

josta myös pelisarjan lineaaristuminen ja pelimaailmojen suppeneminen alkoi, rajoitti selvästi hahmojen muokkausmahdollisuuksia ja yksinkertaisti taistelumekaniikkaa, minkä jälkeen kehitys on jatkunut samansuuntaisena. Kahdessa viimeisimmässä pelissä hahmojen muokattavuus on laskenut sarjan ensimmäisten osien tasolle. Tämän lisäksi pelaaja voi ohjata taisteluissa vain johtavaa pelihahmoa koko ryhmän sijaan. Tämän valossa voidaan todeta, että *Final Fantasy* -pelisarjan taistelujen ympärille keskittyvä pelimekaniikka on vuosien saatossa yksinkertaistunut merkittävästi.

Final Fantasy -pelisarjan nykytila kuvastuu hyvin sen uusimman osan kautta. Ensimmäinen HD-aikakauden peli sai aikaan valtavan hypen, mutta loisteliias grafiikka ei riittänyt paikkaamaan sitä kaikkea, mikä erotti *Final Fantasy XIII:n* [94] aiemmista osista. Johansen Quijano-Cruz [138] arvostelee sarjan uusinta tulokasta rankalla kädellä. Hänen mukaansa peli ei täytä roolipelien tärkeimpiä piirteitä, koska se ei ole kertomuksena immersiivinen. Quijano-Cruz pitää peliä äärimmäisen lineaarisena ja sanoo, että pahimmassa tapauksessa pelaaja saattaa kokea pelin monikymmentuntisena kidutussessiona. Hän perustelee kommenttiansa sillä, että pelaajan ei anneta tutustua pelimaailmaan omaan tahtiinsa, vaan tämä pakotetaan kulkemaan yksisuuntaista tietä pelin alusta loppuun. [138, s. 105–106] Artikkelissaan Quijano-Cruz kritisoi yksityiskohtaisesti myös pelin hahmoja ja sen narratiivista rakennetta ja antaa osuvia esimerkkejä tilanteista, joissa jätetään puuttumatta pelin syvällisimpiin teemoihin, vaikka siihen olisi erinomainen tilaisuus. Pelihahmot eivät viittaa sanallakaan pelimaailman keskeisimpiin ongelmiin, kuten mielivaltaiseen mediasensuuriin tai toistuvaan vallan väärinkäyttöön, jotka olisivat tarjonneet hyviä aiheita hahmojen dialogeihin. [138, s. 107–109]

Final Fantasy -pelisarja on kulkenut pitkän matkan ensimmäisen osan julkaisun jälkeen, mutta silti jokainen yksittäinen peli onnistuu näyttämään ja tuntumaan osalta suurempaa kokonaisuutta. Vaikka erityisesti taisteluiden ympärille rakennettu pelimekaniikka on muuttunut yksinkertaisemmaksi, on pelisarjan ominaispiirteet onnistuttu säilyttämään joka kerta. Pelien visuaalinen kehittyminen on osaltaan vaikuttanut pelien sisältöön ja erityisesti niiden laajuuteen. Toisaalta riippuu hyvin pitkälti pelaajasta arvostaako enemmän tiivistä tarinankerrontaa vai mahdollisuutta seikkailla vapaasti laajassa ja avoimessa maailmassa. Uusimpia *Final Fantasy* -pelejä aliarvioidaan ehkä juurisen takia, että niitä verrataan automaattisesti kaikkiin sarjan aiempiin osiin, joissa asiat on ratkaistu eri tavalla. Pelien keskinäisen paremmuuden arviointi ei koskaan ole yksiselitteistä, eikä mitään peliä pitäisi tuomita vain sillä perusteella, että se tekee asiat eri tavalla kuin edeltäjänsä. On kuitenkin selvää, ettei nykypäivän *Final Fantasy* ole samanlainen kuin mitä se oli viime vuosituhatvuotena.

7.3 Metal Gear -sarja

Metal Gear -pelisarjan isä Hideo Kojima on käsikirjoittanut kaikki luvuissa 6 ja 7 esiteltyt *Metal Gear* -pelit ja ohjannut ne *Metal Gear Solid: Portable Opsia* [45] lukuun ottamatta. Lisäksi Kojima on toiminut koko pelisarjan tuottajana *Metal Gear Solidin* [52] julkaisusta lähtien. Hän on useissa haastatteluissa kertonut pitkäaikaisista visioistaan, joita ei ole kuitenkaan voinut toteuttaa käytettävissä olevan teknologian asettamien rajoitteiden vuoksi. Kun Sony julkisti PlayStation-konsolin, alkoi Kojima vuosien odottelun jälkeen suunnitella ja kehittää uutta *Metal Gear* -peliä. Kymmenen vuotta sarjan alkamisen jälkeen julkaistu *Metal Gear Solid* [52] olikin suuri myyntimenestys, ja se nosti pelisarjan aivan uudelle tasolle niin graafisesti kuin tarinankerronnallisestikin. Kojima käytti kolmiulotteisuutta taitavasti tunnelman luomiseen ja tarinan tukena. Pelin elokuvamaiset kuvakulmat ja dramaattiset välianimaatiot vahvistavat pelaajan immersiota, mutta samalla ne syventävät myös pelihahmoja, sillä ensimmäistä kertaa pelisarjan aikana pelaaja pystyy tulkitsemaan hahmojen elekieltä ja muuta nonverbaalista viestintää.

Tässä alaluvussa käsitellään *Metal Gear* -pelisarjan sisäisiä muutoksia aina ensimmäisen osan julkaisusta alkaen. Luvussa selvitetään, millaisilla erilaisilla ratkaisuilla on pyritty luomaan immersiota pelisarjan elinkaaren eri vaiheissa. Koska teknologia on kehittynyt huomattavasti sarjan ensimmäisen osan julkaisusta, voidaan sen vaikutukset havaita erityisen hyvin.

Koska tässä tutkielmassa käsiteltävät *Metal Gear* -pelit muodostavat yhden valtavien tarinain, voidaan pelisarjan narratiivisen sisällön kehittymistä analysoida tarkemmin kuin useimmissa pelisarjoissa. Tämän luvun aikana pyritäänkin osoittamaan, miten pelisarjan tarinankerronta on muuttunut sitten 80-luvun lopun. Pelien kattama narratiivinen kokonaisuus on erittäin laaja, minkä vuoksi pelien henkilö- ja keskeisimpien teemojen analysointiin on varattu omat alalukunsa.

7.3.1 Hiiviskelypelien typologiaa

Konkreettisin muutos *Metal Gear* -pelisarjan sisällä tapahtui vuonna 1998, kun *Metal Gear Solid* [52] päivitti pelisarjan kertaisuudella kolmanteen ulottuvuuteen. Piilevien muutosten tunnistamiseksi tutkitaan pelisarjaa tässä luvussa myös järjestelmällisesti Aarsethin, Smedstadin ja Sunnanan moniulotteisen typologian avulla. Tässä luvussa tehdyt havainnot esitetään taulukossa 7.3.

Pelin tila ei ole muuttunut *Metal Gear* -sarjassa moniulotteisen typologian näkökulmasta paljoa, vaikka pelaaja voi havaita selkeitä muutoksia aiempaan. Kuvakulma on kaikissa peleissä kiertävä, koska pelaaja ei näe koko pelimaailmaa kerralla.

Metal Gearissa [50] ja *Metal Gear 2: Solid Snakessa* [51] kamera näyttää yhden huoneen tai alueen kerrallaan, mikä muistuttaa visuaalisesti kaikkinäkevää kuvakulmaa. Kuvakulma on kuitenkin koko ajan sidottu hahmon sen hetkiseen sijaintiin ja tämä tekee kuvakulmasta kiertävän. Sen sijaan näiden kahden pelin ympäristö on staattinen, kun pelisarjan uudemmissa osissa pelimaailma on dynaaminen. Liikevaruudeltaan kaikki tässä tutkielmassa käsiteltävät *Metal Gear* -pelit ovat vapaita.

Aika on käyttäytynyt *Metal Geareissa* samalla tavalla läpi koko pelisarjan. Jokaisessa pelissä on reaaliaikainen tahti, vaikka toiminnallinen pelaaminen välillä keskeytetäänkin keskusteluilla tai välianimaatiolla. Aika esitetään mielivaltaisesti, ja mitä pidemmälle sarjassa mennään, sitä enemmän takaumia ja muita aikasiirtymiä peleissä on. Pelien sanotaan olevan äärellisiä, koska jokaisen tarinalla on selvä loppetus.

Pelaajarakenteeltaan *Metal Gear* -pelit ovat ensisijaisesti yksinpelejä, mutta sarjan viimeisimmän osan, *Metal Gear Solid: Peace Walkerin* [48] tarinaa voi pelata myös yhden joukkueen pelinä. Myös *Metal Gear Solid: Portable Opsissa* [45] ja *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsin* [46] mukana tulevassa *Metal Gear Onlinessa* [47] on erilaisia verkkomoninpelitiloja. Moninpelin tapahtumat eivät kuitenkaan kuulu osaksi pelisarjan tarinaa, minkä vuoksi pelejä käsitellään tässä tutkielmassa vain yksinpeleinä.

Hallittavuus on *Metal Gear* -pelisarjan aikana muuttunut jonkin verran. Muuttuvuudeltaan kaikki pelit perustuvat tilapäisiin voimalisiin, joihin kuuluvat pelihahmon poimimat aseet ja varusteet. Toisaalta osassa peleistä päähenkilön terveyspalkki kasvaa pelin edetessä, minkä voidaan katsoa olevan eräänlaista kokemuksen keräämistä. Koska tämä kuitenkin tapahtuu samalla tavalla jokaisella pelikerralla, eikä siten riipu lainkaan pelaajan tekemistä valinnoista, ei tässä tutkielmassa *Metal Gear* -pelin katsota perustuvan muuttuvuudeltaan kokemuksen keräämiseen.

Alkuperäisissä MSX2:lle julkaistuissa *Metal Gear* -peleissä pelaaja voi tallentaa pelitilan vain game over -ruudussa, eli kun pelin päähenkilö on kuollut. Tästä syystä pelien tallennettavuutta sanotaan ehdolliseksi. *Metal Gear Solidista* [52] lähtien pelaaja on voinut tallentaa rajoittamattomasti. Näissä uudemmissa *Metal Gear* -peleissä pelitila tallennetaan soittamalla tehtävätietojen tallentamisesta vastaavalle henkilölle. Tällä tavalla tallentamisesta saadaan tehtyä narratiivinen prosessi, jonka avulla saadaan pelaajan immersiotaso pysymään vakaampana.

Myös deterministisyydeltään *Metal Gear* [50] ja *Metal Gear 2: Solid Snake* [51] eroavat seuraajistaan, sillä niissä ei voida vielä sanoa olevan tarpeeksi kehittynyttä tekoälyä, että niitä voisi kutsua ennustamattomiksi. Kaikista 90-luvun lopun jälkeen julkaistuista peleistä vihollisten kehittynyt tekoäly tekee ennustamattomia, mutta

sarjan kaksi ensimmäistä osaa luokitellaan käytökseltään ennustettaviksi.

Kaikkien *Metal Gear* -pelien säännöt voidaan luokitella samalla tavalla. Ne eivät ole sidonnaisia pelin aikaan, mutta esimerkiksi vihollisotilaiden liikkeet perustuvat pelihahmon sen hetkiseen sijaintiin. *Metal Gear* -pelit, kuten lähes kaikki muutkin narratiiviset videopelit, ovat tavoiteriippuvaisia. Peleissä edetäkseen pelaajan täytyy suorittaa pienempiä osatehtäviä, joiden suorittaminen avaa uusia etenemisreittejä tai vie tarinaa muuten eteenpäin. Osatehtäviä voivat olla esimerkiksi vihollishahmon voittaminen taistelussa tai jonkin tietyn esineen etsiminen.

Yleisesti voidaan todeta, että *Metal Gear* -pelisarja on muuttunut pelitypologian kannalta jonkin hyvin vähän, millainen se oli kahden ensimmäisen osan ajan, kun taas sarjan kolmannen pelin *Metal Gear Solidin* [52] julkaisusta lähtien pelisarja on pysynyt typologisesti muuttumattomana. Jokainen sarjan tunteva pelaaja osaa kuitenkin mainita lukuisia konkreettisia muutoksia pelien välillä. Esimerkiksi julkaisuhetkellään pelimaailmaa järjestyttäneen *Metal Gear Solidin* [52] pelattavuus, pelimekaniikan monipuolisuus tai vihollisten tekoöly tuntuu selvästi vanhentuneelta *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [52] -peliin verrattuna, vaikka alkuperäisessä pelissäkään ei olekaan selviä puutteita millään osa-alueella. Tämä osoittaa, että videopelit voivat kehittyä tavalla, jota moniulotteinen pelitypologia ei pysty tunnistamaan.

7.3.2 Hahmoanalyysi: Les Enfants Terribles

Jotta *Metal Gear* -pelisarjan aikana luotava kompleksinen ja kirjava tarina saadaan välitettyä pelaajalle sen ansaitsemalla vakavuudella, tarvitsee sitä kertovien hahmojen olla yhtä vakavia ja kokonaisvaltaisen uskottavia persoonia. Hahmojen tulee pystyä vangitsemaan pelaajan huomio ja säilyttämään tämän mielenkiinto mahdollisimman pitkään. Jos pelaaja kokee hahmot tarpeeksi realistisiksi, hän pitää samalla myös pelin tarinaa ja tapahtumia selvästi todentuntuisempina kuin jos kaikki hahmot olisivat sisällöttömiä, kiillotettuja supersankariarkkityyppejä.

Kirjallisuudessa ja elokuvissa erityisesti päähenkilöt suunnitellaan pääsääntöisesti niin, että lukijan tai katsojan helppo samastua hahmoon ja täydentää sitä omilla kokemuksillaan. Samanlaista mallia sovelletaan yleisesti myös videopeleissä, joissa pelaaja on väistämättä hyvin intiimissä suhteessa ohjaamaansa hahmoon. Hahmon ei tarvitse olla täysin litteä, jotta pelaaja voisi samastua siihen, mutta samastuminen on kuitenkin sitä helpompaa, mitä geneerisempi hahmo on ja mitä luontevammin pelaaja voi sitä omilla kokemuksillaan täydentää. Tästä syystä litteisiin hahmoihin on yleensä selvästi helpompi samastua kuin pyöreisiin hahmoihin.

	Metal Gear Solid	Metal Gear 2: Solid Snake	Metal Gear Solid 3: Sons of Liberty	Metal Gear Solid: Snake Eater	Metal Gear Solid: Portable Ops	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Metal Gear Solid: Peace Walker
Tila							
Kuvakulma	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä	kiertävä
Liikevaruus	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa	vapaa
Ympäristö	staattinen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen	dynaaminen
Aika							
Tahti	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen	reaaliaikainen
Ajan esitys	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen	mielivaltainen
Äärellisyys	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen	äärellinen
Pelaajarakenne							
Pelaajarakenne	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli	yksinpeli*
Hallittavuus							
Muuttuvuus	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät	tilapäiset voimalisät
Tallennettavuus	ehdollinen	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton	rajoittamaton
Deterministisyys	ennustettava	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton	ennustamaton
Säännöt							
Sijaintiin perustuvia Aikasidonnaisia	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä
Tavoiteriippuvaisia	ei	ei	ei	ei	ei	ei	ei
	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä	kyllä

Taulukko 7.3: Moniulotteinen typologia *Metal Gear* -pelisarjan eri osissa

* rajatapauksia, tarkennetaan tekstissä

Metal Gear -pelisarjassa helposti samastuttavat hahmot ovat harvassa. Erityisesti Big Boss ja Solid Snake ovat päähenkilöasemassaan hyvin persoonallisia ja vahvoja hahmoja, eikä pelaajan ole läheskään yhtä helppo samastua näihin legendaarisiin sotasankareihin kuin esimerkiksi *Final Fantasy* -pelisarjan vaisuihin päähenkilöihin. *Metal Gear* -pelisarjan keskeisimmät henkilöahmot ovatkin silmiinpistävän pyöreitä ja useimmat muutkin hahmot ovat pyöreämpiä kuin muissa peleissä keskimäärin.

Säännön vahvistava poikkeus on *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [54], jossa pelaaja astuu mitään tietämättömän Raidenin saappaisiin. Legendaarisen Solid Snaken sankaritekoja vierestä seuraavalla Raidenilla ei ole vahvoja luonteenpiirteitä ja hänen taustoistaan paljastetaan koko sarjan aikana vain hyvin vähän. Tämä antaa pelaajalle ainutkertaisen mahdollisuuden ammentaa omia ajatuksiaan ja kokemuksiaan Raidenin kautta. Päähenkilön vaivaton lähestyttävyyys on selvästi tarkoin suunniteltu tehokeino, joka erottaa pelin edeltäjästään. Ratkaisua kuitenkin kritisoiitiin pelimediassa laajasti, sillä useimmat sarjan fanit olisivat halunneet kokea Big Shellin tapahtumat Solid Snaken näkökulmasta. Vaikka Solid Snake ei ole samalla tavalla samastuttava kuin Raiden, on hahmo uskottava ja suunniteltu muutenkin erittäin taitavasti. Suunnittelijat voivatkin ottaa kunnianosoituksena sen, että pelaajat olisivat mieluummin halunneet seurata sivusta Snaken kamppailua kuin kokea tapahtumat itse Raidenin kautta.

Päähenkilö näkyy ruudulla pelistä toiseen koko pelisarjan ajan. Tämä entisestään korostaa sitä, ettei pelihahmo ole pelaajalle täydennettäväksi annettu minähahmo, vaan valmiiksi käsikirjoitettu ja sellaisenaan arvokas henkilöahmo. Vaikka *Metal Gear Solidissa* [52] ja kaikissa sitä uudemmissa osissa pelaaja voi siirtää kameran kuvaamaan pelimaailmaa hahmon silmistä, ei ensimmäisen persoonan kuvakulmaa ole tarkoitettu kuin hetkittäiseen käyttöön, esimerkiksi kiväärillä tähdättäessä. Ensimmäisen persoonan kuvakulmaa käytetään myös silloin, kun päähenkilö ryömii ahtaassa tunnelissa, jossa kamera ei muuten pysty näyttämään pelihahmoa luontevasti. Kolmannen persoonan näkymä mahdollistaa elokuvamaisten kuvakulmien käytön ja tekee pelaamisen ja välianimaatioiden välillä siirtymisestä lähes saumatonta, mutta sille löytyy perusteita myös pelimekaniikan puolelta. Esimerkiksi aseettoman taistelun tai seinää vastaan painautumisen esittäminen sulavasti ja yksiselitteisesti olisi hyvin vaikeaa ensimmäisen persoonan kuvakulmasta.

Metal Gear -pelisarja voidaan jakaa karkeasti Big Bossin ja Solid Snaken tarinoin. Päähenkilön vaihtumisesta huolimatta pelien tunnelma on saatu pidettyä samanlaisena alusta loppuun. Koska pelisarjan alkuperäinen päähenkilö Solid Snake on Big Bossin geneettinen kopio, ovat miehet myös ulkonäöltään identtisiä. Kun

molemmat vielä tunnetaan yhteisellä koodinimellä Snake, muistuttavat eri aikakausien sankarit erehdyttävästi toisiaan. Tällainen tehokeino on hyvin harvainen ja sen vaarana on, että pelaaja sekoittaa kaksi hahmoa keskenään. Kokonaisuuden kannalta ratkaisu kuitenkin palvelee pelisarjan veteraaneja kiitettävästi. Kahden Snaken erot paljastuvat dialogin ja eriävien näkemysten kautta, mikä aktivoi pelaajan tarkkailemaan yksityiskohtia. Toisaalta hahmojen kiistaton samankaltaisuus tukee pelisarjan tarinaa, sillä Solid Snake luotiin varta vasten isänsä veroiseksi sotilaaksi.

Hahmojen väliset monimutkaiset suhteet paitsi kerryttävät sisältöä jo valmiiksi pyöreisiin hahmoihin myös sitovat heitä toisiinsa ja osaksi pelin tarinaa. Esimerkiksi Big Bossilla on valtava merkitys pojillensa Solid Snakelle ja Liquid Snakelle, hänen identtiselle kloonilleen Solidus Snakelle. Lisäksi hän on näyttänyt esimerkkiä vanhalle sotatoverilleen Roy Campbellille, nuorelle Ocelotille, häneen rakastuneelle EVAlle sekä pelastamalleen lapsisotilaalle Frank Jaegerille, josta myöhemmin tuli Gray Fox. Toisaalta kaikki mitä Big Boss edustaa pohjautuu hänen mentorinsa Bossin arvoihin, joka jätti pysyvän vaikutuksen myös EVAn ja nuoren Ocelotin mieleen.

Solid Snaken tarinaa synkentää, ja samalla syventää, se, että hän surmaa sekä isänsä että veljensä ja on valmis taistelemaan myös parhaan ystävänsä kanssa aina kuolemaan saakka. Silti nuori Meryl ihannoi Snakea, mikä auttaa häntä kasvamaan määrätietoiseksi ja itsevarmaksi naiseksi. Liquid Snake puolestaan on veljelleen kaiteellinen hänen perimästään ja ainutlaatuisesta suhteestaan heidän yhteiseen isäänsä Big Bossiin. Metal Gear REXin kehityksestä päävastuussa ollut Otacon saa Shadow Mosesilla Snakesta elinikäisen ystävänsä, jonka päättäväisyys ja kyky hyväksyä asiat sellaisenaan kuin ne ovat tuo esiin epävarman Otaconin parhaat puolet.

Lähes kaikissa pelisarjan osissa esiintynyt Ocelot on seurannut vierestä, miten kaksi sotasankaria, Big Boss ja hänen oppi-isänsä Boss, ovat muuttaneet tuntemaamme maailmaa. Patriots-ryhmän nuorimpana perustajajäsenenä hänen näkemyksensä ja kokemuksensa perustuvat voimakkaasti organisaatiota johtaneen Zeron ajatuksiin, ryhmän muiden jäsenten vaikutusta kuitenkin yhtään väheksymättä. Pitkään vaikuttaneen Ocelotin suhtautumista Solid Snakeen, Liquid Snakeen ja Solidus Snakeen värittää paksusti hänen poikkeuksellinen suhteensa Big Bossiin. Ocelot arvioi kloonikolmikkoa tahtomattaankin heidän edeltäjänsä kautta ja on siis ainoita, jotka voivat ymmärtää heitä varjostavan historian painon.

Gray Fox ja Solid Snake olivat aikoinaan parhaat ystävykset. Vaikka taistelutoverit eivät koskaan puhuneet yksityisasioistaan, heidän välilleen muodostui hyvin vahva ystävyyside. Vaikka myöhemmin ystävykset kohtasivat toisensa taistelussa, ei heidän välinen suhteensa ollut muuttunut pätkääkään. Zanzibarin tapahtu-

mia muisteleva Snake sanoo *Metal Gear Solidissa* [52], ettei siinä ollut mitään henkilökohtaista. Hän tiesi myös ystävänsä ymmärtävän, ettei edes vastakkaisille osapuolille ajautuminen ole riittävä syy ystävyuden rikkomiselle. Pelisarjan aikana käy useita kertoja ilmi, miten suuresti Snake kunnioittaa vanhaa ystävänsä ja miten tämän kuolemalla oli selvä vaikutus hänen maailmankatsomukseensa.

Metal Gear -peleissä käydään läpi muutamia hyvin erilaisia kasvutarinoita. Sarjan aikana nähdään, kuinka nuori ja kunnianhimoinen Ocelot ottaa vaikutteita kohtaamiltaan karismaattisilta sotilasjohtajilta täysin kyseenalaistamatta heidän menetelmiään. Vanhempana Ocelot toimii kidutuseksperttinä ja kuulustelijana ympäri maailmaa ja pelaa siinä sivussa omaa peliään osana Patriots-ryhmää. Ocelotin kyltymätön kunnianhimo ajoi hänet ennen pitkää erilleen ystävistään, mikä ruokki hänen itsekkäitä tavoitteitaan aina hänen kuolemaansa asti. Ocelotin tarinan kannalta *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56] on kiistatta sarjan tärkein osa. Pelissä käydään läpi hänen nuoruutensa ratkaisevimpia vaiheita, jotka selittävät pelaajalle, miten edellisissä osissa esiintynyt yrmeä revolverisankari on saanut lopullisen muotonsa.

Solid Snaken tarinan päättävässä *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] nähdään kolmen lyhyemmän kasvutarinan hedelmät. Snaken Shadow Mosesilla kohtaama märkäkorvasotilas Meryl on muuttunut yhdeksän vuoden aikana hurjasti. Hänestä on tullut oikeutettua itsevarmuutta tihkuva ryhmänjohtaja, vaikka vain muutamaa vuotta aiemmin hän oli hyvin epävarma itsestään ja tavoitteistaan. Meryl oli aina pitänyt Snakea suurena sankarina, minkä vuoksi hän yllättyi saadessaan tietää, ettei legendaarinen sotilas ylpeillyt sotasaavutuksillaan vaan korosti pikemminkin sitä, miten sotilaankin on tärkeää ajatella omilla aivoillaan. Vaikka Meryl lopulta kohtelee Snakea vertaisenaan, ei hänen kunnioituksensa idoliaan kohtaan katoa missään vaiheessa.

Myös kyborginijana palaava Raiden kulkee henkisesti pitkän matkan kahden tähdittämänsä pelin välillä. Jo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [54] aikana nuori ja epäkypsä Raiden kuuntelee Snaken viisaita sanoja, joiden ansiosta hän kasvaa pelin aikana mieheksi, joka pystyy voittamaan Solidus Snaken. Tehtävänsä aikana Raiden tukee kokeneempaan Solid Snakeen useita kertoja, minkä seurauksena Raiden oppii lopulta seisomaan itse valintojensa takana. Oltuaan viisi vuotta pimennossa, Raiden palaa takaisin määrätietoisena, kuolemaa halveksuvana miekkasankarina, joka on jättänyt taakseen elämänsä avuttomana, painajaisten jahtaamana Jackinä. Kuitenkin, vaikka Raiden on pärjännyt yksin vuosien ajan, hän ei lopulta voi sivuuttaa Snaken sanoja, jotka kehottavat hänet palaamaan takaisin perheensä keskuuteen.

Pelisarjassa seurataan myös Snaken läheisen ystävän Otaconin kasvutarinaa pelokkaasta, kohtaloonsa alistuvasta miehestä Snaken luotettavaksi kumppaniksi. Vaik-

ka Otacon menettää kahdessa pelissä rakastamansa naisen [46, 52] ja kolmannessa vielä sisarensa [54], saa Snake autettua hänet jaloilleen joka kerta. Kokemustensa karaisema Otacon saa pelisarjan edetessä lisää itsevarmuutta, vaikkei koskaan luotaakaan kykyihinsä yhtä paljon kuin hänen ympärillensä olevat ihmiset. Pelisarjan aikana parivaljakon välille muodostuu vahvaan luottamukseen perustuva ystävyys-suhde, jossa molemmat osapuolet tukevat toisiaan eri tavoilla, mutta tasapuolisesti.

Pelisarjan keskeisimmät hahmot ovat moniulotteisia persoonia, joilla kaikilla on kattava henkilöhistoria ja motiivit teoilleen. Jos pelaaja osaa suhtautua hahmoihin objektiivisesti, hän voi helposti nähdä asioiden eri puolet. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 3: Snake Eaterissä* [56] maansa puolesta uhrautuva erikoisjoukkojen äiti Boss kuvataan alusta loppuun alhaisena loikkarina — vasta aivan lopussa hänen todelliset motiivinsa selviävät pelaajalle. Samoin ideologia Big Bossin Outer Heavenin takana on pohjimmiltaan kunnioitettava, vaikka hänen käyttämänsä ovat kyseenalaisia.

Metal Gear -sarjassa ystävät ja viholliset erottava raja on hyvin häilyvä. Edes päähenkilöiden lähimmät tukijoukot eivät ole sokean luottamuksen arvoisia. *Metal Gear Solidissa* [52] eversti Campbell jättää toistuvasti kertomatta Snakelle sellaisia asioita, jotka asettaisivat hänet huonoon valoon. Myös Naomi paljastuu petturiksi ja kaikenlisäksi tartuttaa Snakeen FOXDIE-viruksen kostakseen menneisyyden kaunoja. Toisaalta Solid Snake käy usein taistelun päätteeksi pitkän ja avoimen keskustelun kuolemaisillaan olevan vihollisensa kanssa. Esimerkiksi Psycho Mantis uskoutuu Snakelle traagisesta historiastaan ja paljastaa hänelle motiivinsa. Viimeiset voimansa Mantis käyttää Snaken auttamiseen, mikä saa pelaajan pohtimaan hahmonsa tekojen oikeutusta.

Koska kaikki hahmot vaikuttavat pelin tarinaan jatkuvasti, saa pelaaja rauhassa muodostaa oman mielipiteensä jokaisesta hahmosta. Jos hahmot esiintyisivät vain kertaluontoisesti, ehtisi pelaaja muodostaa heihin tuskin minkäänlaista tunnesidetä. Hahmot kuitenkin esitellään pelisarjassa niin huolellisesti, että pelaaja ei pysty sivuuttamaan niitä tunnetasolla. Pelihahmot käyvät peleissä läpi hyvin voimakkaita tunteita, jotka välittyvät usein pelaajalle asti. Tästä seuraa se, että pelihahmonkin hengestä tulee arvokas pelaajan silmissä, eikä yhdenkään hahmon kuolema ole merkityksetön. Bossin, Gray Foxin ja Big Bossin viimeiset hetket ovat paitsi merkittäviä pelisarjan tarinan kannalta myös käsikirjoitettu ja ohjattu niin, että pelaajassa herääville tunteille on varattu riittävästi tilaa.

7.3.3 Pelisarjan teemat: Militaires Sans Frontières

Metal Gear -pelisarjassa Hideo Kojiman taitava käsikirjoitus rikkoo tyypillisen tarinankerronnan rajoja. Aiemmin todettiin, että pelaajaa ei yritetä samastaa pelin päähenkilöön kuin yhdessä pelissä. Silti pelit onnistuvat saamaan pelaajan tiukkaan otteeseensa sekä luomaan jatkuvan ja kestävän, immersiiivisen pelikokemuksen. Tunnelman luomiseen ja immersion ylläpitämiseen käytetään elokuvamaisia kuvakulmia ja tunnelmallista musiikkia. Koska peleissä on runsaasti dialogia, on pelikokemuksen kannalta hyvin tärkeää, että myös ääninäyttely on korkeatasoista.

Kaikille *Metal Gear* -peleille yhteinen yksi kaikkia vastaan -asetelma auttaa pitämään tunnelmaa ja immersiota yllä. Välttääkseen kiinni jäämisen yksin vihollisen keskellä olevan pelihahmon täytyy tarkkailla ympäristöään aktiivisesti, herpaantumatta hetkeksikään. Tämä pakottaa pelaajan keskittymään peliin intensiivisesti, jolloin ulkoiset tekijät häiritsevät immersion syntymistä vähemmän. Tämä vahvistaa samalla pelaajan ja päähahmon välistä suhdetta, sillä pelaaja on yksin pelihahmonsa kanssa ylivoimaisen vihollisen keskellä.

Uusien hahmojen kohtaaminen ja lukuisat puhelinkeskustelut ovat *Metal Gear* -sarjan tarinan ja immersion kannalta erittäin tärkeitä. Pelisarjan kaikissa osissa on jonkinlainen Codec- tai radiopuhelinjärjestelmä, joka mahdollistaa paitsi yhteyden tukikohtaan myös keskustelun taistelukentällä kohdattujen henkilöiden kanssa. Se, että sankarilla on jatkuva puheyhteys tukikohtaansa, mahdollistaa dialogin luomisen kaikissa tilanteissa huolimatta siitä, että hahmo on fyysisesti kaukana keskustelukumppaneistaan. Esimerkiksi *Metal Gear Solidissa* [52] selliin heitetty Snake hakee tukijoukoistaan henkistä tukea kidutussessioiden välillä.

Monikäyttöisen puhelinjärjestelmän avulla voi pyytää tukikohdasta neuvoja ongelmatilanteissa, mikä vähentää pelaajan turhautumista. Myös pelitilan tallentaminen tapahtuu soittamalla siitä vastaavalle specialistille sen sijaan, että pelaaja pakotettaisiin irrottautumaan pelimaailmasta vain mennäkseen tallennusvalikkoon. Integroimalla tällä tavalla pelimaailman ulkopuolisia ominaisuuksia pelin sisään saadaan immersiota pidettyä yllä taukoamatta. *Metal Gear Solid 3: Snake Eaterissä* [56] voi kuulusteleמיensa vihollisotilaiden paljastamia radiotaajuuksia käyttäen muun muassa hälytysten deaktivoimiseen ja ilmatuen pyytämiseen.

Kojima luottaa pelien luomaan immersioniin niin paljon, että on valmis leikittelemään sen kustannuksella. Pelisarjassa on kymmeniä kohtauksia, joissa rikotaan pelin ja pelaajan välille kuviteltu neljäs seinä, viittaamalla pelin ulkopuoliseen maailmaan joko suoraan tai epäsuorasti. Konkreettinen, mutta varsin viaton viittaus todelliseen maailmaan tehdään *Metal Gear Solidissa* [52], jossa ArmsTechin johtaja sa-

noo, että Merylin Codec-taajuus on kirjoitettu pelikotelon takakanteen. Tällä tavoin aktivoidaan pelaajaa ja liitetään hänet lähemmäs pelin maailmaa.

Radikaalimpi esimerkki löytyy alkuperäisestä *Metal Gearista* [50], jossa Big Boss käskee Snakea keskeyttämään tehtävänsä ja sulkemaan pelikonsolin, kun tämä alkaa päästä selville hänen todellisista suunnitelmistaan. Myös Raiden saa vastaavan käskyn tekoälyksi paljastuvalta everstiltä *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyssä* [54]. Eversti vieläpä tarkentaa, että kysejän on kuitenkin vain videopelistä. Molemmissa tapauksissa annettu käsky on tarinallisesti perusteltu, mutta sen muotoilu yllättää pelaajan täysin. Jo pelkkä keskeytyskäsky saisi pelaajan kummastelemaan pelihahmonsa tukijoukkojen outoa käytöstä ja epäilemään salaliittoa, mutta suora viittaus videopeliin sekoittaa tilanteen pelaajassa herättämiä tunteita entisestään.

Pelisarjan kenties kuuluisin neljännen seinän rikkova kohta on taistelu Psycho Mantiksen kanssa *Metal Gear Solidissa* [52]. Ainutlaatuisista psyykkisistä kyvyistään tunnettu Mantis sukeltaa taistelun alussa pelin päähenkilön mieleen ja kuvailee siten näkemäänsä. Osa Mantiksen kommentteista liittyy pelin tarinaan, mutta hän tekee huomautuksia myös pelaajan käytöksestä ja mieltymyksistä. Hän esimerkiksi osaa kertoa, mistä peleistä pelaaja pitää, sen perusteella, minkä pelien tallennuksia hänen muistikortiltaan löytyy. Hän myös analysoi pelaajan pelityyliä ja kertoo sen pohjalta onko pelaaja luonteeltaan uskalikko vai suorittaako hän tehtävää huolellisesti. Telekineettisiä voimiaan Mantis esittelee liikuttamalla lattialle asetettua peliohjainta sen tärinätoiminnon ja psyykkisten voimiensa avulla. Varsinaisen taistelun aikana Mantis osaa ennustaa kaikki Snaken liikkeet ja väistää tämän hyökkäykset. Jos pelaaja kuitenkin vaihtaa peliohjaimen toiseen ohjainporttiin, ei Mantis enää pysty lukemaan Snaken ajatuksia. Kohta on suunniteltu ja käsikirjoitettu niin taitavasti, että pienestä väreilystä huolimatta pelaajan immersiotaso todennäköisesti vain nousee korkeammaksi.

Metal Gear -peleissä on tusinoittain viittauksia muihin peleihin sekä elokuviin. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] -pelissä vanha Snake voi naamioitua pukeutumalla *Assassin's Creedin* [102] sankariksi, Altairiksi, ja innokas elokuvaharrastaja Para-Medic nimeää kymmenittäin suosikkielokuviaan *Metal Gear Solid 3: Snake Eaterissä* [56]. Käsittelemällä toisia viihdetuotteita tai niiden yksityiskohtia pelimaailman kiinteinä osina pyritään peli nostamaan vertaisiaan korkeammalle abstraktiotasolle ja samalla lähemmäs tosimaailmaa. Tuon tuosta pelisarjassa kuitenkin romutetaan aiemmin hahmoteltu abstraktiotaso ja korostetaan pelien roolia nimenomaan videopeleinä. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsissa* [46] Otacon kertoo hyvin kirjaimellisesti, että PlayStation 3 -konsolin ja sen käyttämään Blu-ray -teknologian ansiosta pelaajan ei tarvitse vaihtaa levyä kesken pelin, toi-

sin kuin alkuperäisessä *Metal Gear Solidissa* [52]. Abstraktiotason heittelehtiminen aiheuttaa pelaajassa hämmennystä, mikä saattaa vaikuttaa pelin immersioon haitallisesti. Toisaalta tätäkin voidaan pitää taas yhtenä tapana tuottaa pelaajalle häntä aktivoivia ärsykeitä.

Neljännän seinän rikkomisella luodaan myös pelisarjalle tyypillistä huumoria. Esimerkiksi Millerinä esiintyvä Liquid Snake kehottaa *Metal Gear Solidissa* [52] pelaajaa käymään riittävän usein vessassa ja välttämään pelaamista väsyneenä, kyläläisenä tai heti kylvyn jälkeen. Keskustelu viittaa oikean Millerin *Metal Gear 2: Solid Snakessa* [51] antamaan ohjeeseen, jonka mukaan liiallinen virvoitusjuomien nauttiminen tai syöminen saattaa heikentää pelaajan keskittymiskykyä. Miller myös kehottaa pelaajaa keskittymään positiivisiin ajatuksiin ja välttämään erityisesti Game Over -ruudun visualisointia. Samoin, jos pelaaja soittaa Rosemarylle heti jatkettuun peliä kuolemansa jälkeen *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] -pelissä, Snake kertoo nähneensä unia, joissa kuolee samalla tavalla kuin vain hetkeä aiemmin pelissä. Tähän Rosemary vastaa antamalla psykologin analyysinsä siitä, mikä on aiheuttanut Snaken painajaiset.

Tällaisten neljännän seinän rikkovien tehokeinojen käytössä on väistämättä riskinsä, sillä liiallinen todelliseen maailmaan viittaaminen heikentää pelaajan immersiota. Toisaalta, jos peli lähestyy pelaajaa henkilökohtaisella tasolla, saa pelaajan ja pelin välinen suhde erityisen merkityksen pelaajan silmissä. Tällä tavalla pelaajan pelikokemuksesta voidaan tehdä myös miellyttävämpi. Esimerkiksi *Metal Gear Solidissa* [52] pelin tallentamisesta vastaava Mei Ling ottaa Snakeen yhteyttä ja kehottaa tätä tallentamaan pelin, koska hänestä tuntuu kuin jotain pahaa olisi tapahtumassa. Vasta jälkikäteen pelaaja ymmärtää, että tämä oli pelin hienovarainen tapa varoittaa siitä, ettei keskustelua seuraavassa kidutuskohtauksessa pysty jatkamaan peliä, jos päähenkilö saa surmansa kidutuksen aikana.

Se, mikä erottaa *Metal Gear* -pelit valtavirrasta, on niiden syvälinen ja kompleksinen tarinankerronta. Jo sarjan yksittäiset osat kertovat laajamittaisen tarinan, joka herättää pelaajassa monenlaisia tunteita ja kysymyksiä. Ei siis yllätä, että koko pelisarjan yhtenevän tarinan aikana pystytään luomaan jotain suurta, jonka kuvaileminen on liki mahdotonta. Sarjalle omistautunut pelaaja tuntee maailman ja pelihahmot tarkasti, minkä vuoksi hän osaa myös tarttua pienempiin yksityiskohtiin pelin tarinassa. Tämä kulminoituu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] -pelissä, joka leipoo yhteen vastaukset lähes kaikkiin pelisarjan aikana avoimeksi jätettyihin kysymyksiin. Siinä missä veteraanipelaaja osaa nauttia kakun jokaisesta kerroksesta ja sen nostalgiakreemistä, saattaa *Metal Gear* -kesteihin kesken liittynyt pelaaja kokea, että tarinatäyte pursuaa yli eikä koossapitäviä ainesosia ole tarpeeksi.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [46] on tarinaa edistäviä välinäytöksiä yhteensä viiden koko illan elokuvan edestä, mikä on enemmän kuin mitä keskivertopelaaja käyttää varsinaisiin peliosuuksiin. Tämän valossa voidaankin pohtia, ovatko *Metal Gear* narratiivisia pelejä vai ennemminkin pelattavia narratiiveja. Pelin pisimmät välinäytökset ovat yli tunnin mittaisia, mikä kuvastaa hyvin sitä, miten tarina on kiinteä osa peliä. Tämä kuitenkin tekee pelin lähestymisen hankalammaksi niille, jotka eivät ole pelanneet sarjan aiempia osia. Jos pelaaja ohittaa välinäytökset, hän ei pääse kokemaan kuin pintaraapaisun pelin narratiivisesta sisällöstä. Toisaalta hän ei kuitenkaan voi saada kokonaisuudesta irti läheskään yhtä paljoa kuin mitä sarjan parissa kasvanut pelaaja.

Pitkät pelisarjat voivat antaa valtavan paljon niille, jotka ovat olleet mukana alusta asti, mutta vastaavasti uusien pelaajien huomioiminen on hyvin vaikeaa. *Metal Gear* -sarjan lähestyttävyyttä helpottaa se, että pelaamisen voi luontevasti aloittaa kolmesta eri pelistä. Vaikka Solid Snaken tarina alun perin alkaakin *Metal Gearista* [50], alkaa sankarin luonne konkreettisesti hahmottua vasta *Metal Gear Solidin* [52] aikana. Toisaalta aloitusosaksi soveltuu erinomaisesti myös *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56], joka aloittaa edellisen sukupolven sankarin, Big Bossin tarinan. Vaikka peleillä on selvä kronologinen järjestys, ei pelaajan tarvitse noudattaa sitä orjallisesti, vaan hän voi edetä peleissä suhteellisen vapaasti. Jo pelien julkaisujärjestys kertoo sen, ettei Kojima pidä sankarista toiseen vaihtamista lainkaan paheksuttavana.

Metal Gear -peleissä käsitellään hyvin syvällisesti teemoja, jotka heijastuvat myös pelaajan omaan elämään. Pelaajaa kannustetaan katsomaan käsiteltäviä asioita eri näkökulmista, sillä tosielämänkään tilanteet eivät koskaan ole täysin mustavalkoisia. Peleissä ei tarjota suoria ratkaisuja, vaan kehoitetaan pelaajaa pohtimaan asioita itse ja tekemään ratkaisunsa sen perusteella. Vaikka pelit pyrkivät selvästi vaikuttamaan pelaajan mielipiteisiin, ei pelaaja tämän asetelman vuoksi koe tulevansa manipuloiduksi. Pelit käsikirjoittanut Kojima haluaakin selvästi saada pelaajat vain ajattelemaan ja kyseenalaistamaan enemmän sen sijaan, että hän yrittäisi suoraan vaikuttaa heidän mielipiteisiinsä. Jokaisessa *Metal Gear* -pelissä Kojima esittää tärkeäksi katsomansa teeman, jota pelin tarinan edetessä käsitellään monin eri tavoin. Tällä tavalla hän pystyy tuomaan erilaisia tärkeitä asioita esille ilman, että se edellyttää suoraa kannanottoa.

Alkuperäisen *Metal Gear Solidin* [52] tarina käsittelee laajasti geenitekniikan mahdollisuuksia ja niihin liittyviä riskejä sekä geenimuuntelun eettisyyttä. Tarinan keskipisteessä ovat Big Bossin geneistä luodut klooniveljekset Solid Snake ja Liquid Snake, joista toinen on koko konfliktin syy ja toinen sen ainoa ratkaisu. Tämän vastakkainasettelun avulla peli ottaa esiin geenien merkityksen yksilötasolla. Liquid

Snake kadehtii kaksoisveljeään, koska hän luulee veljensä saaneen kaikki heidän isänsä dominoivat geenit, jolloin hän itse olisi resessiivisine geeneineen täysin alarvoinen yksilö. Laajemmalla tasolla geenitekniikan etiikka nostetaan pinnalle terroristien vaatimusten kautta, sillä kapinoivat FOXHOUND-joukot suunnittelevat käyttävänsä geenitekniikkaa maailmanvalloituksen apuvälineenä ja kehittävänsä täydellisen seuraavan sukupolven erikoisjoukkoarmeijan Big Bossin DNA:n avulla.

Geenitekniikan etiikkaa pohditaan voimakkaasti Snaken vanhan ystävän Gray Foxin kautta, joka pelastettiin kuoleman partaalta geeniterapian avulla. Peli kyseenalaistaa, onko oikein säästää joku kuolemalta vain siksi, että häntä voitaisi myöhemmin käyttää häikäilemättömästi ensin koekaniinina ja sen jälkeen valjastaa hänestä tiedottomuuden rajamailla harhaileva supersotilas. Foxin epävakaa henkinen tila saa pelaajan pohtimaan sitä, onko keinotekoinen elämä minkään arvoista vai pitäisikö elämän kiertokulkuun puuttuminen kieltää ihmisluonnon vastaisena. Kun psyykensä kadottamaisillaan oleva Fox ei selvästikään ole enää oman elämänsä herä, eikä välitä tippaakaan omasta hengestään, voi pelaaja syventyä miettimään eutanasian eettisyyttä jo kerran kuolleen miehen näkökulmasta. Ei liene sattumaa, että kyborgininjan traagisen kohtalon kärsii juuri päähenkilön kaikkein läheisin ystävä, sillä tämä asetelma korostaa pelissä käsiteltyjen teemojen merkitystä pelaajalle entistään.

Valtiotason sensuuri ja tiedonkulun manipulointi ovat keskeisimmät teemat *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*ssä [54]. Patriots-salaseuran pyrkimyksenä on säädel- lä informaation kulkua koko maailmanlaajuudella. Kovaa vauhtia digitaalistuvassa maailmassa kaikkeen olemassa olevaan tietoon on suhteellisen helppo päästä kä- siksi, eikä tavallinen kansalainen voi koskaan olla täysin varma siitä, onko Yhdys- valtain presidentillä todellista valtaa, vai tehdäänkö kaikki päätökset kulissien taka- na, kuten pelissä. Pelaajan näkökulmasta esitetty skenaario on täysin mahdollinen ja kaiken lisäksi hyvin ajankohtainen. Teoriaa pyritään vahvistamaan liittämällä se tunnetun maailman pieniin yksityiskohtiin, joista keskeisimpänä tulee esiin Y2K- ongelma, jonka ratkaisemiseksi kehitettyjen päivitysten vilpittömyyttä pelissä ky- seenalaistetaan hyvin suorasti. Vaikka sensuuria pidetään yleisesti sananvapauteen puuttumisena ja siksi vääränä, tuodaan pelissä esille myös suuren mittakaavan sen- suuriin liittyvät kiistämättömät hyödyt, kuten järkkymättömän vakaa maailmanta- lous.

Lopussa tiedon manipulointi konkretisoituu pelaajan ohella myös pelin päähen- kilölle Raidenille, joka saa tietää olleensa avaintekijänä suuressa tiedonhallintako- keilussa. Pelkästään tietoa vääristelemällä Raiden saatiin pysäyttämään Big Shellin

vallanneet terroristit ja surmaamaan kasvatti-isänsä Solidus. Peli vedättää Raidenin ohella myös pelaajaa, joka ei myöskään ymmärrä kyseenalaistaa pelkäsi tekoälyksi paljastuvan eversti Campbellin käskyjä kuin vasta aivan loppumetreillä. Koko juonikuvio rikkoo pelaajan ja pelin välisen neljännen seinän, sillä pelaajan ja pelin välille muodostunut immerssiivinen vuorovaikutussuhde alkaa repeillä, kun Raiden saa tietää totuuden roolistaan etukäteen käsikirjoitetussa tehtävässään. Pelin aikana paljastuu myös, että Raidenin aiempi taistelukokemus koostuu pelkästään virtuaalitetodellisuuden avulla simuloituista VR-taisteluharjoituksista. Myös pelaajan aiempi ”taistelukokemus” saattaa perustua vastaavanlaiseen virtuaaliseen simulaatioon, jos hän vain on pelannut 300:sta erilaisesta VR-tehtävästä koostuvaa *Metal Gear Solid: Special Missions* [53] -peliä.

Rautaesiripun itäpuolelle sijoittuva *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56] käsittelee keskeisinä teemoinaan aikakauden ja asetelman vaikutusta ihmissuhteisiin niin valtiosotasolla kuin kahden ihmisenkin välillä. Juuri kylmän sodan aikaan sijoittuva peli kuvaa hyvin sitä, miten suuri merkitys kansallisuudella tai pelkällä asuinpaikalla voi olla. Nyt 2000-luvulla tuntuu absurdilta, että omia arvoja seuratakseen tuli vain muutama vuosikymmen aiemmin olla valmis ryhtymään maanpetturiksi ja loikkaamaan vihollisen puolelle. Toisaalta peli esittää hyvin myös sen, ettei ihmissuhteiden tarvitse antaa kuihtua pois, vaikka olosuhteet pakottaisivatkin ystävykset eri puolille rintamaa. Pelin antisankari Boss korostaa pelin lopussa, ettei ole olemassa absoluuttista vihollista, vaan kaikkien konfliktien synty perustuu pohjimmiltaan aikakauden sanelemaan asetelmaan.

Ydinaseet ja ydinsodan pelko kuuluvat pelien keskeisiin teemoihin läpi koko pelisarjan, mutta *Metal Gear Solid: Peace Walker* [48] nostaa ydinaseet vielä keskeisempään asemaan. Erityisesti ydinasepelotteeseen keskittyvässä tarinassa pohditaan, onko mahdollista kehittää sellaista asetetta, joka estäisi kaikki tulevat ydinasekonfliktit. Tämä paradoksaalinen ajatus pohjautuu ydinasepelotteen peruskäsitteeseen, jonka mukaan tarpeeksi suuri vastaiskun pelko riittää ehkäisemään ydinaseiden käytön. Teoria perustuu siihen, ettei yksikään ihminen kykene antamaan laukaisukäskyä, jonka tietää johtavan maailmanlaajuiseen ydintuhoon. Pelissä ajatus on viety seuraavalle tasolle: jätetty päätös vastaiskun tekemisestä epäinhimillisen ja juuri siksi niin varmatoimisen tekoälyn harteille.

Vaikka päämäärä, johon ydinasepelotteen avulla pyritään on varmasti jokaisen mielestä kunnioitettava, täytyy siihen päästäkseen käyttää pakostikin kyseenalaisia metodeja. Hot Coldman esittää pelissä ajatuksen siitä, ettei ydinasepelote voi olla täydellinen, ellei vastaiskuvalmiutta ensin osoiteta käytännön esimerkin avulla. Pelaajan päätettäväksi jää, pyhittääkö tarkoitus keinot — onko oikein laukaista ensim-

mäinen ydinohjus, vaikka tietäisi sen varmistavan turvallisen huomisen? Onko oikein tappaa miljoonia pelastaakseen miljardeja? *Metal Gear Solid: Peace Walkerin* [48] teemat puhuttavat varmasti vielä enemmän pelin kotimaassa Japanissa, jossa Hiroshiman ja Nagasakin pommitukset ovat edelleen tuoreessa muistissa.

Ollakseen sotapelejä *Metal Gearit* käsittelevät sotaa hyvin kriittisestä näkökulmasta. Kaikille peleille yhteistä ydinsotateemaa käsitellään sen edellyttämällä vakavuudella, eikä yksikään ihmishenki ole pelisarjassa arvoton, olipa kyse sitten ystävästä tai vihollisesta. Kun useimmissa sota- ja toimintapeleissä palkitaan vihollisten tappamisesta, antavat *Metal Gear* -pelit täysin päinvastaista palautetta. Sotaa käsitellään myös abstraktimmalla tasolla kuin muissa peleissä. Sarjan aikana pohditaan toistuvasti sotilaiden huonoa asemaa nyky-yhteiskunnassa sekä sodan pitkäaikaisia vaikutuksia ihmiskuntaan ja maailmantalouteen. Ehkäpä juuri ainutlaatuisen pohdiskelevan lähestymistapansa vuoksi *Metal Gear* on ainoita videopelisarjoja, joissa sota osataan ottaa tarpeeksi vakavasti.

7.3.4 *Metal Gearin* evoluutio: War Has Changed

Siihen nähden, että alkuperäinen *Metal Gear* [50] julkaistiin jo 80-luvun lopulla, on pelisarjan sisällä tapahtunut vain hyvin pieniä muutoksia. Pelisarjan narratiivinen repertoaari laajentui kahden ensimmäisen osan jälkeen, mutta lähinnä siksi, että uusi alusta mahdollisti kolmiulotteisen grafiikan lisäksi myös ääninäyttelyn ja sen ohella myös pitkien välianimaatioiden sisällyttämisen peliin. Uuden teknologian avulla pelaajan kiinnostusta oli helpompi pitää yllä, minkä ansiosta *Metal Gear Solidissa* [52] uskallettiin keskittyä laajemmin myös hahmojen välisiin suhteisiin sekä sisällyttää peliin entistä enemmän ja entistä pidempiä dialogeja.

Metal Gear -peleissä on paljon konkreettisia yhtymäkohtia tosimaailmaan, joiden avulla saadaan kiinnitetty pelaajan huomio. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] -pelin päähenkilö Snake käyttää PlayStation 3:n Sixaxis-peliohjainta *Metal Gear Mk. II* tiedustelurobotin kauko-ohjaimena. Hän myös juo japanilaista Regain-energiajuomaa, harhauttaa vihollisia Playboy-lehdillä ja kuuntelee musiikkia iPodillaan. Tämänkaltaiset kouriintuntuvat yksityiskohdat tekevät pelin maailmasta todentuntuisemman, vaikka ne saattavatkin yksittäin tarkasteltuina tuntua hieman päälle liimatuilta. Oli miten oli, tosimaailmaan punoutuneet yksityiskohdat ovat selvästi lisääntyneet pelisarjan edetessä.

Pelisarjan suurimmat muutokset liittyvät pelien audiovisuaaliseen ulosantiin, pelimekaniikkaan sekä pelattavuuteen. Julkaisuhetkellään *Metal Gear* -pelit ovat aina olleet graafisesti videopelien terävintä kärkeä. Sarjan jokainen osa on näyttänyt

ja kuulostanut selvästi paremmalta kuin edellinen samalle alustalle julkaistu peli. Myös pelimekaniikka on kehittynyt tasaisin harppauksin. Sarjan uudemmissa peleissä on paljon enemmän mahdollisuuksia ja vaihtoehtoisia etenemisreittejä. Pelien päähenkilöt oppivat jatkuvasti uusia tapoja vihollisotilaiden höynäyttämiseksi ja heidän käytössään oleva ase- ja varustearsenaali laajenee peli peliltä.

Pelien monipuolistuessa on tärkeää, että myös pelattavuus kehittyy samaa tahti. Vaikkei *Metal Gear* -pelien pelattavuudessa ole koskaan ollut selviä puutteita, on kaikki aina hahmon liikuttamisesta aseella tähtäämiseen toteutettu myöhemmissä osissa edeltäjiään intuitiivisemmin ja sulavammin. Pelattavuuden ja pelimekaniikan kehittyminen on ollut inkrementaalista, sillä uudemmissa peleistä voi tunnistaa kaikki edellisten pelien toiminnallisuudet. Juuri mitään ei siis ole karsittu pois, vaan vanhojen toiminnallisuuksien rinnalle on vain lisätty nippu uusia. Tämä osoittaa, että vaikka pyörää ei tarvitse keksiä aina uudelleen, voi tuotekehittelyä silti harrastaa. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [56] vuotta myöhemmin seuranneessa laajennetussa julkaisussa, *Metal Gear Solid 3: Subsistencessä* [44], kokeiltiin ensimmäistä kertaa vapaasti liikutettavaa kameraa. Uusi kuvakulma tarjottiin ensin vaihtoehdoksi aiemmin käytössä olleelle kiinteälle kameralle, mutta *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] julkaisun myötä uusi kamera korvasi vanhan täysin.

Metal Gear -pelit ovat kautta aikojen olleet erinomainen esimerkki japanilaisesta huolellisuudesta. Yhdessäkään sarjaan kuuluvassa pelissä ei ole sellaisia häiriöitä, jotka vaikuttaisivat negatiivisesti pelaajan immersioon pelikokemukseen. Häiritseviä graafisia tai loogisia ongelmia esiintyy uusimpien osien verkkomonipeleissä, erityisesti *Metal Gear Online* [47], mutta narratiivisesta yksinpelisisällöstä pieniäkin virheitä saa etsiä ihan tosissaan. Huolellinen viimeistely tukee pelaajan immersiota ja lisää pelimukavuutta, mutta pidentää samalla myös pelin kehitysaikaa. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [46] piti alun perin ilmestyä syyskuussa 2007, mutta sen julkaisua lykättiin ensin seuraavan vuoden kevääseen ja sen jälkeen vielä uudelleen, kunnes peli lopulta julkaistiin 12. kesäkuuta 2008.

Kun katsoo pelisarjaa kokonaisuutena, on pakko myöntää, että *Metal Gear* on kehittynyt huimasti siitä, mitä sarjan ensimmäiset pelit edustivat. Kaikki pelit ovat laajamittaisia narratiivisia kokonaisuuksia, jotka tukevat toinen toisiaan. Jokaisella pelaajalla on varmasti henkilökohtainen mielipiteensä siitä, minkä pelin tarina on kaikkein paras tai missä osassa on kiinnostavimmat hahmot. Objektiiivisesti katsoen voidaan kuitenkin nähdä, että uudemmissa *Metal Gear* -peleissä on kaikki samat narratiiviset ja toiminnalliset ominaisuudet kuin aiemmissakin peleissä, mutta niiden rinnalle on tullut paljon uutta sisältöä. Ei kuitenkaan pidä luulla, että narratiivisten pelien laatu riippuu ainoastaan sisällön laajuudesta. *Metal Gear* -pelisarjan

tapauksessa ratkaiseva tekijä on se, että kaikki lisätyt ominaisuudet on saatu tuntumaan siltä, että ne olisivat olleet mukana koko ajan. Vasta kun narratiivisen kokonaisuuden kaikki osat on saatu tuntumaan yhtenäisiltä, voidaan teoksien välistä paremmuutta analysoida konkreettisemmin esimerkiksi vertailemalla audiovisuaalisia ominaisuuksia, pelimekaniikkaa ja pelattavuutta. Tällä asteikolla uudemmat *Metal Gear* -pelit ovat aina onnistuneet ylittämään edeltäjänsä.

7.4 *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -sarjojen kehittyminen

Aiemmin tässä luvussa analysoitiin *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -sarjojen julkaisuhistorian aikana tapahtuneita muutoksia pelien narratiivisissa keinoissa, immersiossa, pelihahmoissa ja teknisessä toteutuksessa. Tässä alaluvussa kootaan yhteen tehdyn analyysin tulokset. Tarkastelluissa pelisarjoissa tapahtuneiden muutosten valossa pohditaan, miten narratiiviset videopelit ovat yleisesti vuosien saatossa kehittyneet. Samalla käydään läpi, millaisia syitä muutoksen taustalla on.

Taulukossa 7.4 on koottu yhteen *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -pelisarjojen tärkeimmät sisäiset muutokset. Taulukosta nähdään, että pelisarjojen sisällä on tapahtunut paljon sellaisia muutoksia, joita esimerkiksi moniulotteisen typologian avulla ei havaita. Narratiivisen kehityksen analysointi edellyttääkin syvällistä paneutumista pelien sisältöön.

Kaikkein konkreettisimmin tutkitut pelisarjat ovat kehittyneet audiovisuaaliselta ulosanniltaan. Teknologian kehittymisen ansiosta pelien graafinen ulkoasu ja äänimaailma ovat muuttuneet vuosi vuodelta ilmaisuvoimaisemmiksi. Peleihin lisätty ääninäyttely, monipuolistunut äänimaailma ja entistä parempi grafiikka ovat mahdollistaneet pelimaailmojen ja henkilöhahmojen entistä realistisemmän esittämisen, minkä seurauksena pelit ovat muuttuneet todentuntuisemmiksi ja immersiiivisemmiksi. Tämä kokonaisvaltainen audiovisuaalinen kehitys on tehnyt peleistä entistä houkuttelevampia pelata ja seurata vierestä.

Grafiikan ja äänimaailman kehittyminen on laajentanut myös pelien tarinankerronnallisia mahdollisuuksia. Nykyteknologian avulla pelihahmot voidaan esittää entistä realistisemmin ja niiden pyöreyttä voidaan lisätä kasvattamalla hahmoja personoivien pienen pienten yksityiskohtien määrää. Audiovisuaalisen kehityksen ansiosta myös pelimaailmat voidaan mallintaa entistä tarkemmin, mikä tekee peleistä kokonaisuudessaan vaikuttavampia. Näistä syistä kehittäjät pystyvät tänä päivänä kontrolloimaan pelin pelaajissa herättämiä tunteita ja mielikuvia paremmin kuin koskaan aiemmin. Tämä auttaa kehittäjiä välittämään pelin tarinan pelaajille niin, että se vastaa käsikirjoittajan alkuperäistä visiota mahdollisimman hyvin. Tämä on

	Fallout-pelisarja	Final Fantasy -pelisarja	Metal Gear -pelisarja
Kesto	Kaikissa peleissä on suunnilleen yhtä pitkä päätarina, mutta uudemmissa osissa on enemmän sen ulkopuolista tutkittavaa.	Kaikki pelisarjan osat ovat kestoaltaan samaa luokkaa.	Kaikki pelisarjan osat ovat kestoaltaan samaa luokkaa.
Laajuus	Pelimaailmat ovat laajentuneet ja monipuolistuneet huomattavasti pelisarjan alun jälkeen.	Pelimaailmat ovat supistuneet radikaalisti kolmen viimeisimmän pelin aikana.	Pelimaailmat ovat pysyneet yhtä laajoina pelisarjan alusta alkaen.
Lineaarisuus	Lineaarisuus ei ole lisääntynyt tai vähentynyt pelisarjan aikana.	Sarjan kolmessa viimeisimmässä pelissä lineaarisuus on progressiivisesti lisääntynyt.	Molemmat PSP:lle julkaistut pelit ovat vähemmän lineaarisia kuin sarjan muut osat.
Lähestyttävyys	Pelattavuus on parantunut ja pelaajaa ohjeistetaan uudemmissa osissa enemmän.	Pelaajan ohjeistaminen on lisääntynyt ja uusimmassa osissa pelaajaa tietää koko ajan miten edetä.	Vaikeustasojenvaihtoehtojen määrä on kasvanut ja pelaajan ohjeistaminen on lisääntynyt.
Pelihahmot	Tärkeiden sivuhahmojen määrä on kasvanut ja parantunut grafiikka yhdistettynä ääninäyttelyyn on tehnyt niistä pyöreämpiä. Päähahmot ovat pysyneet sarjan alusta asti litteinä minähahmoina.	Viimeisimmässä pelissä henkilöhahmot ovat pyöreitä, kun koko muun pelisarjan aikana ne sijoittuvat litteiden ja pyöreiden hahmojen välille.	Keskeisimmät hahmot ovat olleet pyöreitä koko pelisarjan ajan ja niiden narratiivinen sisältö on vain syventynyt pelisarjan edetessä.
Pelimekaniikka ja toteutus	Kuvakulma on muuttunut rajoitetummaksi ja toiminta reaaliaikaiseksi, mikä tekee uudemmista peleistä realistisempia. Suorituskyyhääriöt ovat lisääntyneet.	Taistelumekaniikka on muuttunut suoraviivaisemmaksi ja hahmojen varustelumahdollisuudet ovat vähentyneet sarjan viimeisimmissä osissa.	Monipuolistunut pelimekaniikka tekee pelaajan toiminnasta vapaampaa. Realistisemmaksi kehittynyt tekoäly tekee viihollista ihmismäisempää.
Tarinankerronta	Pelien juonet ovat muuttuneet tiiviimmiksi ja uudempien pelien tarinoihin liittyy aiempaa enemmän henkilöhahmoja.	Tarinankerronta on muuttunut ohjatummaksi ja välianimaatioiden määrä on kasvanut sarjan loppua kohden.	Tarinankerronnan toteutus on muuttunut graafisemmaksi ja keinot monipuolisemmiksi.
Äänimaailma ja grafiikka	Grafiikka on muuttunut ilmaisuvoimaisemmaksi ja äänimaailma on monipuolistunut.	Grafiikka on muuttunut realistisemmaksi ja äänimaailma on syventynyt.	Grafiikka on muuttunut sulavammaksi ja tarkemmaksi, ja äänimaailmasta on tullut realistisempi.

Taulukko 7.4: Sisällölliset muutokset Fallout, Final Fantasy ja Metal Gear -pelisarjoissa

erityisen tärkeää *Final Fantasyn* ja *Metal Gearin* kaltaisissa pelisarjoissa, joissa käsikirjoitusta seurataan intensiivisesti.

Graafinen kehittyminen vaikuttaa välillisesti myös moniin muihin pelien osaluokkiin. Tämä tutkimus kuitenkin osoittaa, että kehityksen suunta vaihtelee pelisarjakohtaisesti. Kaikissa analysoiduissa pelisarjoissa pelien kokonaiskesto on pysynyt ennallaan, mutta *Final Fantasy* -sarjan pelit ovat viime vuosien aikana muuttuneet selvästi lineaarisemmiksi, ja niiden vapaasti tutkittavat pelimaailmat ovat supistuneet murto-osaan aiemmasta. Tämä äkillinen muutos näyttäisi johtuvan siitä, ettei peli voi yhtä aikaa olla valtavan laaja ja graafisesti upea. Toisaalta aina ensimmäisistä osistaan asti graafista parhaimmista edustaneessa *Metal Gear* -pelisarjassa ei lineaaristumista tai pelimaailman suppenemista ole havaittavissa. Tätä tosin selittää se, etteivät *Metal Gear* -pelit ole alun alkujaankaan olleet yhtä laajoja kuin *Final Fantasyt*. Sen sijaan *Fallout*-sarjan pelit ovat aina olleet epälineaarisia ja niiden pelimaailmat ovat olleet laajoja. Tästä huolimatta sarjan uudempien osien maailmat ovat huomattavasti edeltäjiään laajempia ja peleissä on lisäksi entistä enemmän keskeisestä tarinalinjasta riippumatonta tutkittavaa ja pelattavaa. Toisaalta *Fallout*-pelit eivät ole koskaan loistaneet grafiikallaan, ja pelimaailmojen laajentuminen on johtanut pelikokemusta häiritsevien suorituskykyvirheiden selvään lisääntymiseen. Tästä kehityksestä voidaan päätellä, että erittäin laajojen pelisarjojen sisältöä saatetaan joutua karsimaan, etenkin jos halutaan pelien edustavan graafista huippua. Mikään ei kuitenkaan suoranaisesti estä kehittäjiä luomasta entistä laajempia pelimaailmoja. On silti tärkeä tiedostaa, että mitä laajempi pelin maailma on, sitä enemmän se tarjoaa piilopaikkoja erilaisille suorituskykyä heikentäville virheille.

Videopelien tarinankerronta on muuttunut viimeisen kymmenen vuoden aikana selvästi hallitummaksi ja tavoitteellisemmaksi. Aikaisemmin pelin tarinan seuraaminen jätettiin täysin pelaajan omalle vastuulle, mikä saattoi johtaa tilanteisiin, joissa pelaaja ei tiennyt, mitä hänen odotetaan tekevän. Nykypäivän pelit holhoavat pelaajaa ja johdattelevat häntä tarvittaessa kädestä pitäen eteenpäin. Kaikenlainen ohjeistus ja opastus on lisääntynyt, mikä helpottaa tarinan seuraamista ja parantaa pelin lähestyttävyyttä. *Fallout*, *Final Fantasy* ja *Metal Gear* -pelisarjojen viimeisimmissä osissa pelaaja voi milloin tahansa tarkistaa, mihin hänen tulee seuraavaksi mennä ja minkä takia. Samalla kun ohjeistusta on lisätty, on pelien narratiivista sisältöä muokattu tarkoituksenmukaisemmaksi. *Final Fantasy* -sarjan uusimmissa osissa on vain vähän päätarinan ulkopuolista sisältöä, mikä saa pelaajan keskittymään entistä tiiviimmin pelin keskeiseen tarinalinjaan. Sen sijaan minähahmon kehittymiseen keskittyvän *Fallout*-sarjan viimeisimmissä osissa on aiempaa enemmän sivutehtäviä, jotka tekevät pelimaailmasta laajemman ja todentuntuisemman.

Tämä on erittäin tärkeää, sillä minähahmoon eläytyminen on tärkeämpi osa *Fallout*-pelikokemuksta kuin keskeisen tarinalinjan seuraaminen. *Metal Gear* -pelisarjan viimeisimmissä osissa tarinankerronnan paino on siirtynyt enemmän välianimaatioihin, joiden avulla tarinaa kuljetetaan eteenpäin aktiivisten pelisessioiden välillä.

Tarinankerronnan muutokset on otettu huomioon myös pelien mekaniikassa, sillä uudet ratkaisut tukevat pelin narratiivista sisältöä entistä paremmin. Tämä kehityssuunta kertoo kehittäjien halusta vahvistaa pelien synnyttämää immersiota mutta muistuttaa samalla myös siitä, että nykypäivänä pelejä kehitetään entistä laajemmalle kohdeyleisölle. Suuremman kohdeyleisön tavoittelemisen selittää myös sen, miksi pelien lähestyttävyyteen on alettu kiinnittää enemmän huomiota. *Fallout* ja *Metal Gear* -pelit ovat muuttuneet vuosien saatossa entistä realistisemmiksi, mutta samaan aikaan pelien ohjattavuus on parantunut. *Final Fantasyjen* pelimekaniikkaa on yksinkertaistettu, eikä pelaajan tarvitse välttämättä käyttää aikaa sen opettelemiseen. Tämä tekee sarjan uusimmista peleistä helpompia lähestyä ja antaa samalla pelaajan keskittyä kokonaisvaltaisemmin pelin tarinaan.

Tässä luvussa analysoiduista pelisarjoista erityisesti *Fallouttia* ja *Metal Gearia* on kehitetty esimerkillisen taitavasti eteenpäin. Molemmat pelisarjat tuntuvat aina ensimmäisestä pelistä lähtien yhdeltä suurelta kokonaisuudelta, jossa yksikään osa ei poikkea sarjan yhtenäisestä tyylistä. Samalla on kuitenkin tapahtunut huomattavaa kehitystä pelien grafiikassa, äänimaailmassa, pelimekaniikassa sekä pelattavuudessa, ja *Fallout*-sarjan kohdalla myös pelimaailman laajuudessa. Sekä *Fallout* että *Metal Gear* -sarjojen ensimmäisten ja viimeisten osien toteutuksessa on huomattavia eroavaisuuksia. Vaiheittain, peli peliltä tehdyt muutokset eivät kuitenkaan korostu häiritsevästi, vaan kehitys on saatu tuntumaan erittäin luonnolliselta.

Final Fantasy -pelisarjan sisällä tapahtuneet muutokset rajoittuvat pääasiassa audiovisuaalisen toteutuksen kehittymiseen ja sen seurauksena tapahtuneeseen lineaaristumiseen ja pelimaailman supistumiseen. On totta, että myös pelien kontrollit, pelattavuus ja pelimekaniikka ovat muuttuneet sarjan aikana, mutta koska muutoksia on tehty suuntaan ja toiseen, ovat erot ensimmäisen ja viimeisen pelin välillä loppujen lopuksi erittäin pieniä. Osittain tätä voidaan perustella sillä, että koska *Final Fantasy* -sarjan pelit eivät ole täysin reaaliaikaisia, eivät esimerkiksi pelattavuus ja hiottu ohjattavuus ole niissä yhtä tärkeässä osassa kuin esimerkiksi nopeampia ratkaisuja pelaajalta edellyttävissä *Metal Gear* -peleissä. *Final Fantasy* -pelien kehittäjät eivät välttämättä enää pyrikään tekemään lähtemätöntä vaikutusta pelaajiin onhan pelisarja kerännyt faneja aina 80-luvun lopusta lähtien. Jo näiden fanien odotusten täyttäminen riittää takaamaan tulevien pelien menestyksen. Tällainen ajattelu saattaa kuitenkin johtaa siihen, ettei pelisarjaa uskalleta jalostaa ja viedä eteenpäin

samalla tavalla kuin aiemmin.

Sama ilmiö näkyy pelimarkkinoilla myös laajemmin. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntapelejä julkaistaan hyvin tiheään tahtiin, ja ne kaikki muistuttavat enemmän tai vähemmän toisiaan. Tämä vaikuttaa siltä, että kehittäjät turvautuvat mieluummin pelaajakunnan hyväksymään formaattiin kuin yrittävät kehittää jotain ainutlaatuista ja riskeerata samalla pelin kehityksen vaatiman pääoman. Viime vuodet ovat kuitenkin osoittaneet, että juuri omalaatuisen idean avulla pienikin pelitalo voi nousta huippusuosioon. Esimerkiksi Rovio Mobilen *Angry Birds*in [81] ja Jonathan Blown yksin kehittämän *Braid*in [31] miljoonaluokan myyntiluvut kertovat siitä, että joskus valtavirrasta poikkeaminen todella kannattaa. Ei liene sattumaa, että poikkeuksellisen nerokkaan idean avulla pinnalle nousseet pelit on useimmiten kehitetty joko suhteellisen pienellä budjetilla tai toisen pelin sivutuotteena, kuten esimerkiksi Valven *Portal* [103]. Juuri tämä kertoo narratiivisuuden voimasta — tekniseltä toteutukseltaan vaatimatonta peliä voi menestyä, jos vain sen narratiivinen sisältö on riittävän kiinnostava.

Yleisesti voidaan sanoa, että narratiiviset videopelit ovat kehittyneet vuosien saatossa hiotummiksi kokonaisuuksiksi. Selkeimmin kehitys näkyy uudempien pelien helpommassa lähestyttävyydessä, monipuolisemmassa äänimaailmassa ja tarkemmassa grafiikassa. Narratiivisesti tärkeimmät muutokset ovat pelien tarinankerronnan lisääntynyt tavoitteellisuus ja mahdollisuus kuvata pelin henkilöhahmot entistä realistisemmin. Uudemmat pelit ottavat huomioon pelaajan tarpeet ja tekevät tarinan seuraamisen helpommaksi. Peleissä keskitytään olennaiseen ja tarvittaessa niistä karsitaan jo kehitysvaiheessa sellaiset osat, jotka eivät suoraan tue pelin keskeistä tarinasisältöä. Teknologian kehittyminen ei ole vaikuttanut pelien ajalliseen keston, mutta pelien lineaarisuus ja pelimaailman laajuus vaihtelevat hyvinkin paljon eri pelisarjojen välillä. Kehittäjät joutuvatkin tasapainoilemaan pelimaailman laajuuden ja epälineaarisuuden sekä pelin visuaalisen ulkoasun välillä, sillä kaikkea ei pysty toteuttamaan ensiluokkaisesti. Kaiken kaikkiaan pelisarjoissa tapahtuneet muutokset tukevat entistä monipuolisemmin pelien narratiivista sisältöä, joten kehityssuuntaa voidaan narratiivisen pelien kannalta pitää hyvänä.

8 Videopelit muutosten kourissa

Tässä luvussa analysoidaan, miten narratiiviset videopelit ovat kehittyneet kokonaisuutena. Enää ei rajoituta vain tarkastelemaan luvuissa 6 ja 7 käsiteltäviä pelisarjoja, vaan sovelletaan tutkielman teoriasisältöä kaikkiin narratiivisiin peleihin.

Ensin tarkastellaan sitä, miten pelimekaniikka ja pelattavuus ovat narratiivisissa videopeleissä muuttuneet. Tämän jälkeen keskitytään siihen, miten pelien grafiikan ja äänimaailman kehittyminen on vaikuttanut narratiivisiin peleihin. Kolmantena analysoidaan sitä, miten pelaaminen on muuttunut ilmiönä ja mitä se tarkoittaa yksittäisen peliharrastajan kannalta.

Lisäksi analysoidaan 2000-luvulla alkaneita narratiivisia pelisarjoja. Uusia pelisarjoja vertaillaan vanhempiin ja havaittuja eroja ja yhtäläisyyksiä tarkastelemalla pyritään selvittämään, onko uusissa peleissä potentiaalia narratiivisiksi huippupeleiksi. Lopuksi tehdään katsaus viime vuosina yleistyneisiin vanhojen pelien uudelleenjulkaisuihin ja pohditaan sitä, mikä saa pelaajat pelaamaan vanhoja pelejä, vaikka uusia teknologisesti ylivertaisia pelejä julkaistaan kiivaaseen tahtiin.

8.1 Pelimekaniikka ja pelattavuus 2010-luvulla

Pelien alkuaajoista aina 1980 ja 1990 -lukujen taitteeseen pelaamisen katsottiin olevan lähinnä nuorten poikien harrastus. Osasyynä tähän on varmasti se, että sen ajan peleissä korkea vaikeustaso ja heikko pelattavuus oli pikemminkin sääntö kuin poikkeus. Tämä teki peleistä vaikeasti lähestyttäviä, eikä ilman aiempaa pelikokemusta tai pitkällistä harjoittelua voinut edes kuvitella pärjäävänsä peleissä. Pelkkä ajatus siitä, että kuka tahansa pystyisi läpäisemään jonkin pelin tuntui täysin absurdilta.

Se, että pelit olivat pitkään melko yksinkertaisia, ei estänyt niitä olemasta erittäin vaikeita. Tämä johtui usein huonosta pelattavuudesta, jonka vuoksi pelaajan oli hyvin vaikeaa edetä peleissä ylipäänsä, saati sitten ehtiä reagoimaan vihollisten hyökkäyksiin. Esimerkiksi poliisin arkea hyvin tarkasti kuvaavan *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel* [82] -pelin alkuperäisversiossa pelaaja joutuu syöttämään kirjallisia komentoja pelihahmolle pelin konsolin avulla. Sen lisäksi, että pelaajan täytyy kyetä tuottamaan selkokielistä englantia, hänen tulisi myös pystyä tunnistamaan poimittavat esineet ja muut käsiteltävät objektit pelin karkeasta grafiikasta huolimatta. Pelin poliisisankari joutuu usein myös sellaisiin tilanteisiin, joissa hänen

täytyy reagoida nopeasti roistojen käytökseen. Pelaajalta tämä edellyttää intensiivistä keskittymistä ja nopeaa ajattelua, mutta myös vikkelää ja virheetöntä komentojen syöttämistä. Samoista perimmäisistä ongelmista kumpuavat haasteet vaivaavat myös muita Sierra On-Linen sekä monien muiden pelitalojen varhaisia pelejä.

Edes tekstikomentojen korvaaminen graafisella käyttöliittymä ei kuitenkaan ratkaissut täysin perinteisissä ongelmanratkaisu- ja seikkailupeleissä esiintyviä pelattavuusongelmia, joita ei ole tähänkään päivään mennessä pystytty ratkaisemaan pitävästi. Tyypillinen, mutta pelaajan kannalta hyvin turhauttava tilanne on sellainen, jossa hän tietää keksineensä ratkaisun johonkin pelin ongelmaan, mutta ei osaa toimeenpanna ratkaisua käytännössä kankean pelattavuuden takia. Esimerkiksi *Monkey Island 2: LeChuck's Revengessä* [60] pelaajan pitää löytää työkalu, jolla pelin sankari Guybrush voi sulkea vesipumpun. Harva kuitenkin tulee ajatelleeksi, että nälkäistä apinaa voi käyttää jakoavaimena (monkey wrench). Vaikka ratkaisun keksiminen riippuu ensisijaisesti pelaajan mielikuvituksellisuudesta, olisi pelattavuudeltaan sujuvammassa pelissä edes jonkinlainen tapa estää pelaajaa jäämästä täysin jumiin.

Monkey Island -pelisarjan kaksi ensimmäistä osaa sisältävä uudelleenjulkaisu *Monkey Island: Special Edition Collection* [62] on keskittynyt audiovisuaalisten ominaisuuksien kehittämisen ohella myös pelattavuuden hiomiseen ja parantamaan sitä kautta pelien lähestyttävyyttä. Molempiin peleihin on lisätty vihjejärjestelmä, joka pyydettäessä antaa vihjeitä siitä, mitä pelaajan tulisi seuraavaksi tehdä. Peli antaa ensin hyvin hienovaraisia vihjeitä, mutta halutessaan pelaaja saa ratkaisun myös yksityiskohtaisesti selitettynä.

Bionic Commando [16] on puolestaan hyvä esimerkki pelistä, joka on erittäin vaikea siitäkin huolimatta, ettei sen pelattavuudessa ole moittimista. Pelin korkea vaikeustaso johtuu siitä, että pelaajalla on käytettävissään kaikkiaan vain kolme elämää. Kun pelin sankari on kuollut kolmesti, näytetään Game Over -ruutu, minkä jälkeen peli tulee aloittaa aivan alusta. Minkäänlaista tallennus- tai jatkumahdollisuutta ei pelissä ole. Vaikka *Bionic Commandon* [16] tarjoama haaste motivoi toisia pelaajia jatkamaan ja pidentää samalla pelin kokonaiskestoa, ei suuri osa pelaajista pääse pelissä muutamaa ensimmäistä kenttää pidemmälle. Nykypäivänä näin armoton pelimekaniikka ei tulisi kuuloonkaan, sillä pelaajan ei haluta turhautuvan. Tänä päivänä käytännössä kaikissa peleissä pystyy tallentamaan milloin tahansa, minkä lisäksi useimmat pelit tallentavat pelitilan myös automaattisesti säännöllisin väliajoin. Useimmiten pelaajalle tarjotaan myös mahdollisuus jatkaa peliä läheltä sitä kohtaa, johon peli viimeksi päättyi.

Yleisesti voidaan nähdä, että pelit ovat muuttuneet helpommin lähestyttäväksi kuin mitä ne aiemmin olivat. Jo 90-luvun alusta lähtien pelaaja on useimmissa pe-

leissä pystynyt valitsemaan itselleen sopivimman vaikeustason muutamasta vaihtoehdosta, eikä parin virheen tekeminen johda enää koko pelisession mitätöimiseen. Vastaavasti kehittäjät ovat alkaneet ottaa pelattavuuden huomioon ja antaa pelaajan tehdä erilaisia siihen vaikuttavia valintoja. Lähes kaikissa viimeisen kymmenen vuoden aikana julkaistuissa peleissä pelaaja saa muuttaa näppäinasettelua haluamallaan tavalla sekä säätää pelin kameran liikkumisnopeutta ja muuttaa sen akselien suuntaa. Pelialustojen suunnittelijat ovat puolestaan ottaneet pelattavuuden huomioon peliohjaimien suunnittelussa, ja viimeisen konsolisukupolven ohjaimet ovatkin selvästi ergonomisempia verrattuna vanhoihin joystickeihin.

Pelattavuuden parantuminen on helppo todeta kokeilemalla kahta eri aikoina julkaistua samaa lajityyppiä edustavaa peliä, jotka optimitapauksessa kuuluvat vielä samaan pelisarjaan. Esimerkiksi vuonna 2010 julkaistussa huippurealistisessa *Gran Turismo 5:ssä* [76] ajotuntuma ja autojen käyttäytyminen eroaa selvästi pelisarjan 12 vuotta aiemmin ilmestyneen esikoisosan ajotuntumasta. Tässä vertailussa on oleellista huomioida se, että myös alkuperäisessä *Gran Turismossa* [75] on erittäin hyvä pelattavuus, mutta silti kehittäjät ovat saaneet sarjan tuoreimman osan tuntumaan entistä paremmalta.

Ensimmäisen persoonan ammuntapeilit ovat hyvä esimerkki siitä, miten kokonaisen peligenren pelattavuus voi kehittyä radikaalisti. Vuosien ajan pelihahmoa ohjattiin pelkillä nuolinäppäimillä, kunnes vuonna 1996 *Quake* [35] esitteli ensimmäistä kertaa hiirellä ohjattavan kameran, jota pystyi liikuttamaan vapaasti kaikkiin suuntiin. Vain vähän myöhemmin tällainen vapaa kamera tuli oletusarvoiseksi kaikkiin FPS-peleihin. *Halo: Combat Evolved* [15] oli puolestaan ensimmäisiä FPS-pelejä, joissa pelihahmon terveys täyttyi itsestään, jos tämä vain malttoi pysyä suojassa. Nykyään tämä lähes kaikissa toimintapeleissä käytettävä mekaniikka tekee peleistä hieman helpompia, mutta ennen kaikkea se säästää pelaajalta turhaa väivää, sillä hänen ei enää tarvitse palata pelissä taaksepäin vain etsiäkseen lääkintätarpeita. Hahmon automaattinen regeneraatio tekee myös vuosia näytöltä tilaa vaatineen terveuspalkin tarpeettomaksi, ja useimmat pelit eivät enää esitäkään hahmon kuntoa absoluuttisella numeroarvolla. Esimerkiksi *Call of Duty: Black Opsissa* [100] terveydentilan heikkenemistä indikoidaan pelihahmon raskaalla huohotuksella ja ruutuun ilmestyvillä veritahroilla, mikä on yksinkertaisen numeroarvon näyttämiseen verrattuna huomattavasti immersioisempi keino.

Ei kuitenkaan pidä luulla, että kaikki 1995 vuoden jälkeen julkaistut pelit olisivat pelattavuudeltaan ylivertaisia verrattuna vanhempiin peleihin, tai että pelien vaikeustaso muuttui kertaheitolla monta pykälää alaspäin. Esimerkiksi *Tomb Raider III:ssa* [20] on hyvin korkea vaikeustaso ja kuollessaan pelin sankaritar Lara jou-

tuu aloittamaan pitkänkin kentän aivan alusta. Keskiavertoinen poikkeaa myös fantasiaroolipeli *Demon's Souls* [26], joka erittäin korkeasta vaikeustasostaan huolimatta sai arvostelijoilta kiittävät arviot.

Kuvaavana esimerkkinä heikosta pelattavuudesta voidaan mainita *Resident Evil 5:n* [19] moninpeli, jossa yksinpeliä varten suunniteltu pelimekaniikka ja kontrollit on pakotettu usean pelaajan formaattiin. Kun hahmon jähmeä ohjattavuus toimii yksinpelissä pakokauhun tunnetta kasvattavana tehokeinona, saa se moninpelein muistuttamaan lähinnä 1800-luvun aikaista merisodankäyntiä: suurin osa pelaajien välisistä tulitaisteluista käydään kosketusetäisyydeltä ja voiton vie se, kummalla on paremmat aseet ja varusteet. Taidolla on pelissä vain hyvin vähän merkitystä. Myös verkkopelin palvelinratkaisujen suunnittelu on jätetty puolitiehen. Samassa pelissä voi olla kahdesta neljään pelaajaa, jotka taistelevat pelimuodosta riippuen joko kahden hengen joukkueissa tai kaikki kaikkia vastaan. Todelliseksi ongelmaksi muodostuu se, että koko pelisessio terminoidaan välittömästi, jos kuka tahansa pelaajista poistuu pelistä. Tämä johtaa usein siihen, että vähiten pisteitä kerännyt pelaaja katkaisee yhteyden viime sekunneilla ja evää näin voiton myös kanssapelaajiltaan. Koska moninpelivoittoa kuitenkin vaaditaan Trophy ja Achievement-palkintojen saamiseksi, joutuu niitä tavoitteleva pelaaja ärsyyntymään huonosti suunnitellun moninpelein vuoksi kymmeniä kertoja.

8.2 Videopelien uudet vaatteet

Kaikkein selkeimmin videopelit — niin narratiiviset kuin ei-narratiivisetkin — ovat viime vuosikymmeninä kehittyneet graafiselta ulkoasultaan ja äänimaailmaltaan. Vielä 90-luvun lopulla vain harvoissa peleissä oli ääninäyttely, mutta tänä päivänä se kuuluu käsikonsolipelejä lukuun ottamatta lähes kaikkiin peleihin. Joissain, lähinnä nuorille suunnatuissa peleissä, kuten *Ratchet & Clank: Tools of Destructionissa* [40], on ääninäyttely myös suomeksi, mutta useimmiten pelaajan täytyy tyytyä englanninkielen kuuntelemiseen. Monikielinen tekstitys ja ääninäyttely yleistyy kuitenkin jatkuvasti, mikä tekee peleistä huomattavasti lähestyttävämpiä niille, joille vieraan kielen seuraaminen on liian haastavaa. Narratiivisille peleille toivottavan immersion syntyminen on hyvin epätodennäköistä, jos pelkkä pelin sisällön ymmärtäminen tuottaa pelaajalle jatkuvia vaikeuksia.

Graafinen ulkoasu on tähän asti ollut pelien kaikkein nopeimmin kehittyvä osa-alue. Parin vuosikymmenen aikana resoluutio on kasvanut monikymmenkertaiseksi ja grafiikka on muuttunut kaksiulotteisesta täyteen kolmeen ulottuvuuteen. Peleissä käytetyt 3D-mallit ovat kehittyneet yksinkertaisista hyvin realistisen näköi-

siksi kuvauksiksi, ja pelihahmot näyttävät vuosi vuodelta enemmän oikeilta ihmisiltä. Grafiikan kehittyminen on paitsi tehnyt peleistä visuaalisesti kauniimpia myös mahdollistanut useita sellaisia ratkaisuja, joita ei aiemmin ollut mahdollista toteuttaa. Se, että valo on käyttäytyy ainutlaatuisesti eri pinnoilla ja reagoi kappaleiden liikkeeseen, tuntuu nykypäivän standardeilla hyvin yksinkertaiselta, vaikka vielä vuosituhannen alussa tällaiset valoefektit olivat hyvin harvinaisia ja edellyttivät kaikkein uusimpien komponenttien käyttöä.

Grafiikan hurja kehittyminen on johtanut myös pelattavuuden parantumiseen. Korkeamman erottelukyvyn ansiosta pelaaja näkee samankokoisella näytöllä enemmän yksityiskohtia ja pystyy näin ollen havainnoimaan suurempia kokonaisuuksia samanaikaisesti. Toisaalta myös näyttölaitteiden kokoa voidaan kasvattaa suuremmaksi, jolloin peli antaa pelaajalle entistä enemmän aistiärsyksiä, mikä taas vähentää pelaajan keskittymistä omaan ympäristöönsä eli pelin ulkopuoliseen maailmaan. Pelien muuttuessa visuaalisesti kauniimmiksi on niistä tullut myös mielekkäämpiä seurata vierestä, mikä on tärkeää erityisesti vain pelaamisen sosiaalisista aspekteista kiinnostuneille pelaajille sekä niille, jotka eivät itse pelaa, mutta nauttivat pelin tarinan seuraamisesta kuin hyvästä elokuvasta.

Graafinen kehittyminen on erittäin tärkeää myös immersion syntymisen kannalta, sillä käsitteen määritelmään kuuluu oleellisesti pelimaailmaan syventyminen kaikilla tasoilla — siis myös visuaalisella tasolla. On selvää, että mitä tarkemmin pelien avulla pystyy jonkin asian kuvailemaan, sitä paremmin ohjaajat ja käsikirjoittajat pystyvät vaikuttamaan pelaajien mielikuviin ja heissä herääviin tunteisiin. Vanhoja ja uusia narratiivisia videopelejä voidaan tässä suhteessa verrata kirjoihin ja elokuvaan, sillä voimakkaan immersion syntyminen vanhoja pelejä pelatessa edellyttää pelaajalta samanlaista laajaa mielikuvitusta kuin mitä kirjan maailmaan uppoutuminen edellyttää lukijalta.

Kuten luvussa 7.2.3 todettiin, ei audiovisuaalinen kehittyminen tule valitettavasti yksin. *Final Fantasy* -pelisarjassa on selvästi nähtävissä, miten grafiikan kehittyminen ja ääninäyttelyn lisääminen supisti pelien sisältöä sarjan aiempiin osiin verrattuna. Kaikissa pelisarjoissa muutos ei kuitenkaan ole yhtä dramaattinen, eikä sitä ole välttämättä edes helppo huomata, etenkin lyhyemmissä pelisarjoissa. Esimerkiksi *Metal Gear* -pelisarjan uusimmat osat ovat kokonaiskestoltaan samaa luokkaa vanhempien kanssa, vaikka ne ovat huomattavasti edeltäjiään visuaalisempia. Sen sijaan *Fallout*-pelit ovat ajan saatossa muuttuneet vain entistä laajemmiksi graafista kehitystä kuitenkaan unohtamatta. Sitä paitsi pelin pituus ei välttämättä ole missään suhteessa sen laatuun. Esimerkiksi *Silent Hill 4: The Room* [59] on ehkä edeltäjiään pidempi, mutta noin puolet pelistä on aiemman toistoa, sillä pelin sankari Henry

käy läpi kaikki keskeiset alueet kahteen kertaan. Narratiivisissa peleissä tällainen keinotekoinen pelin pidentäminen ei ole hyvä idea, sillä pelaaja olettaa pidemmässä pelissä olevan myös enemmän sisältöä. Pelin pitkittäminen toistamalla samoja kenttiä saa pelaajan turhautumaan, mikä saa pelin ensimmäisen puolikkaan aikana syntyneen immersion rakoilemaan pahasti.

8.3 Pelaamisen uusi aikakausi

Käsikonsolien yleistyminen ja toisaalta aiempaa tehokkaammat kotikonsolit ovat vaikuttaneet vahvasti siihen, millaisia pelejä tänä päivänä tehdään. Yleisesti uudemmat pelit eroavat vanhemmista vaikuttavamman audiovisuaalisen ulosannin lisäksi hiotummalla pelattavuudellaan ja helpommalla lähestyttävyydellään. Toisin kuin ennen, melkein kuka tahansa osaa pelata peliä kuin peliä ja pystyy jopa pääsemään sen läpi melko vaivattomasti.

Pelitarjonta on monipuolistunut selvästi. Pelkästään se, että uusia pelejä kehitetään jatkuvasti sekä tehokonsoleille että kevyille mobiililaitteille, saa pelisuunnittelijat kokeilemaan hyvin erilaisia ratkaisuja. Myös nykyaikaiset sähköiset jakelujärjestelmät kannustavat kehittäjiä suunnittelemaan vallankumouksellisia peli-ideoita. Esimerkiksi AppStoren, Steamin, PlayStation Networkin ja Xbox Liven kautta pienikin pelitalo voi tavoittaa miljoonia pelaajia näkemättä erityisesti vaivaa julkaisujärjestelyihin. Esimerkiksi huippumenestyksen saavuttanut Rovio Mobilen *Angry Birds* [81] tuskin olisi levinyt yli sataan miljoonaan mobiililaitteeseen ilman nykyajan digitaalisia jakelujärjestelmiä.

Luvussa 7 kuvattiin esimerkein sitä, miten pelit ovat muuttuneet lineaarisemmiksi ja miten pelimaailmat ovat ajan saatossa muuttuneet selvästi pienemmiksi, vaikka yksityiskohtien määrä onkin kasvanut. Erityisesti *Final Fantasy XIII* [94] on saanut putkimaisen rakenteensa vuoksi paljon kritiikkiä osakseen. Pitkän linjan peliharrastaja kokee tämän helposti pelien laadun heikkenemisenä. Jos kuitenkin ajatellaan ratkaisua uusien pelaajien ja tarinankerronnan näkökulmasta, voidaan lineaarisessa rakenteessa nähdä paljon hyvääkin.

Casual-pelaajalle tai vasta vähän aikaa pelaamista harrastaneelle henkilölle pelin lähestyttävyyys on kriittinen tekijä, sillä se saattaa ratkaista sen, pitääkö hän pelistä ja pelaako hän sen läpi vai ei. Pelin lähestyttävyyys paranee, jos peli ohjaa pelaajan aina oikeaan suuntaan, eikä eksymisen mahdollisuutta ole. Vaikka tällainen rakenne saattaa edellyttää tarinahaarojen lukumäärän karsimista, voidaan sen avulla estää pelaajaa jäämästä jumiin ja turhautumasta. Esimerkiksi *Wild Armsin* [64] maailma on hyvin laaja ja pelaajaa ohjeistetaan vain suurpiirteisesti. Tämä johtaa hyvin usein

tilanteisiin, joissa pelaaja ei voi olla täysin varma siitä, miten hänen tulee edetä. Lienee itsestään selvää, että jos pelaaja joutuu tutkimaan useita kaupunkeja ja puhumaan useille kymmenille pelihahmoille vain päästäkseen pelissä eteenpäin, on kynnyks jättää peli kesken varsin matala.

Useimmat peruspelaajat hyväksyvät sen, etteivät pelit voi yhtä aikaa olla valtaavan laajoja, visuaalisesti upeita ja huolella viimeistelyjä. Sen sijaan hardcore-pelaajat eivät suhtaudu ominaisuuksien välillä tasapainoilemiseen yhtä suojeasti. hc-pelaajilla on usein vuosikymmenten aktiivinen harrastustausta, minkä vuoksi he eivät tarvitse peleihin perehdytysseesioita tai muuta pelaajan avustusta. Tästä syystä hc-pelaajat eivät anna yhtä paljon arvoa pelien lähestyttävyydelle kuin mitä he arvostavat niiden sisällöllistä laajuutta. Se, että pelit ovat muuttuneet suppeammiksi ja helpommin lähestyttäviksi on samalla vähentänyt juuri niitä pelien piirteitä, joita hc-pelaajat eniten arvostavat.

Se, onko peli lineaarinen vai saako pelaaja tutkittavakseen laajan ympäristön, sanelee vahvoja sääntöjä sille, miten peli täytyy käsikirjoittaa ja millainen on pelaajan pelikokemus. Laajassa pelissä on tärkeää, että käsikirjoitus saa pelaajan mielenkiinnon pysymään yllä, vaikka hän toisinaan käyttäisi aikaansa pelimaailman tutkimiseen tarinan eteenpäin viemisen sijasta. Pelissä tulee olla myös pienempiä narratiivisia yksityiskohtia, ettei keskeisen tarinalinjan ulkopuolinen pelimaailma tunnu täysin sieluttomalta. Tarinaa eteenpäin kuljettavien kohtausten aikana on erittäin tärkeää pitää huoli myös siitä, että pelaaja ymmärtää, mitä hänen seuraavaksi odotetaan tekevän. Se, miten yksityiskohtainen ohjeistuksen tulee olla riippuu pelimaailman koosta ja siitä, miten kaukana tarinan seuraava välietappi on. Seuraava määränpää tulisi myös pystyä tarkistamaan, sillä jos pelaaja tallentaa pelisession ja jatkaa sitä myöhemmin, hän ei välttämättä enää silloin muista, minne oli viime kerralla matkalla.

Lineaariset pelit vastaavat rakenteeltaan perinteisempiä tekstejä, ja niihin voi usein soveltaa samoja perusperiaatteita kuin esimerkiksi elokuvakäsikirjoitukseen. Haarautumaton ja tiiviisti kerrottu juoni mahdollistaa intensiivisen tarinankerronnan ja auttaa pitämään pelaajan immersiota yllä jatkuvien ärsykkeiden avulla. Koska suoraviivaisesti eteneviin peleihin voi luonnollisemmin upottaa enemmän tarinankerrontaa, voidaan pelin tarinasta tehdä monimutkaisempi, eikä tekijöiden tarvitse koko ajan keskittyä varmistelemaan, pysykö pelaaja mukana.

Lineaarisesti etenevässä pelissä myös henkilöahmoista voidaan tehdä persoonallisempia ja kokonaisempia yksilöitä, koska heitä seurataan aktiivisemmin. Erityisesti päähenkilö voi tuoda omia näkemyksiään avoimesti esille vain tiiviisti käsikirjoitusta seuraavassa pelissä. Mitä vähemmän pelaaja voi vaikuttaa pelin tarinan ete-

nemiseen, sitä vähemmän hän omistaa sille henkisiä resurssejaan. Mitä vähemmän pelaaja panostaa peliin henkisesti, sitä helpompi hänen on hyväksyä päähahmon tekemät valinnat ja tämän mielipiteet. Hahmojen uskottavuuden kannalta on huomattava myös se, että heidän tulee välttää ristiriitaista käytöstä, jotta pelin juoni eteneisi loogisesti. Koska esikirjoitetut hahmot voivat luontonsa vuoksi toimia tietyissä tilanteissa vain tietyllä, itselleen sopivalla tavalla, ei pelin tarinakaan voi luontevasti haarautua pelihahmojen ratkaisujen vuoksi. Tästä syystä hahmovetoisten, lineaaristen videopelien tarinoiden käännekohdat ovatkin usein sattuman seurauksia, jolloin ne eivät riko loogista jatkumoa.

Näiden asioiden valossa lineaarista rakennetta voidaan pitää narratiivisen pelin tarinan kannalta jopa positiivisena muutoksena aiempaan. Suoraviivaisesti etenevää videopeliä voidaankin tässä suhteessa verrata taitavasti leikattuun elokuvaan: vaikka sisällön karsiminen tuntuukin kehitysvaiheessa työn hukkaan heittämiseltä, on se halpa hinta yhtenäisestä ja huolellisesti viimeistellystä teoksesta.

8.4 2000-luvun narratiiviset pelisarjat

Tutkimuksen päähypoteesin mukaan liiallinen graafiseen ulkoasuun keskittyminen on johtanut narratiivisten pelien tarinasisällön pinnallistumiseen. Tässä alaluvussa esitellään 2000-luvun puolella julkaistuja pelisarjoja ja analysoidaan niiden narratiivista sisältöä suhteessa aiemmin julkaistuihin pelisarjoihin. Tällä tavalla pyritään hahmottamaan, mikä todella erottaa uudet videopelisarjat vanhemmista.

Uuden vuosituhatosen narratiivisia ensimmäisen persoonan ammutapelejä edustaa vuonna 2003 alkanut *Call of Duty* -pelisarja. Sarjaan yli kymmenen peliä useilta eri kehittäjiltä, ja kuten luvussa 2.1 todettiin, sarjan viimeisimmät osat ovat olleet kaikkien aikojen nopeimmin myyneitä viihdetuotteita. Pelisarja ja monet siihen kuuluvista peleistä jakautuvat useaan eri tarinalinjaan. Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2:ssa* [37] pelaaja vuorottelee eri hahmojen ja tarinalinjojen välillä. Vaikka *Call of Duty* -pelisarjan suosio perustuu suurilta osin sen verkkopeliominaisuuksiin, on tarina sen yksinpelikampanjan kannalta erittäin tärkeässä osassa.

Jos *Call of Duty* -pelisarjaa verrataan esimerkiksi 90-luvun myydyimpiin ensimmäisen persoonan ammutapeleihin, tulee ero pelien narratiivisessa sisällössä esiin hyvin konkreettisesti. Verrattuna *DOOM II: Hell on Earth* [34] -pelin nimettömän avaruusmerijalkaväen sotilaan silmistä kuvattuun, hyvin pelkistettyyn tarinaan, on esimerkiksi *Call of Duty: Black Opsin* [100] monimutkainen salaliittokiemuroihin kietoutunut tarina käsikirjoitukseltaan ansiokkaampi kenen tahansa mielestä. Vastavasti pelissä olevien hahmojen luonne on saatu tulemaan esille niin selvästi, ettei

edes karikatyyrisellä päähenkilöllään ratsastava *Duke Nukem 3D* [1] pysty kuvaamaan tätä yksiulotteista hahmoa vastaavalla tarkkuudella. Kun *Call of Duty* -pelisarja sisältää vielä toinen toistaan jännittävämpiä, tunnelmaa nostattavia toiminta-kohtauksia sekä runsaasti hahmojen välistä dialogia, voidaan perustellusti sanoa sen olevan narratiiviselta sisällöltään parempi kuin edellä mainitut 90-luvun myyntimenestykset. Väitettä tukee myös se, että monet muutkin pelisarjat, kuten Bungien vuonna 2001 alkunsa saanut *Halo* ja Insomniac Gamesin vuonna 2006 alkanut *Resistance*-pelisarja, vertautuvat samalla tavoin genreä viime vuosituhanella edustaneisiin kärkipeleihin.

Narratiivisia toimintapelejä edustavat myös Naughty Dogin *Indiana Jones* -henkinen *Uncharted* sekä teemaltaan synkempi Ubisoft Montrealin kehittämä *Assassin's Creed* -pelisarja. Molempien sarjojen ensimmäiset osat on julkaistu vuonna 2007, minkä jälkeen *Uncharted*-sarjan keskeistä tarinalinjaa on jatkettu kahdessa pelissä. Alkuperäinen *Assassin's Creed* [102] on sen sijaan saanut jo kuusi jatko-osaa, joista osa on julkaistu vain käsikonsolleille. *Uncharted*-pelit keskittyvät hyvin vahvasti päähenkilönä toimivaan seikkailija Nathan Drakeen ja hänen hurmaavaan persoonaansa, kun taas *Assassin's Creed* -peleissä käytetään vaihtuvia päähenkilöitä apuna monimutkaisemman tarinakokonaisuuden rakentamisessa. Molemmissa pelisarjoissa tarina etenee tasaisen nopeaan tahtiin, eikä pelaajalle anneta mahdollisuutta pudota kyydistä. *Assassin's Creed* -sarjassa pelaajalle annetaan mahdollisuus tutkia hyvinkin laajoja alueita, mutta pelin varsinainen tarina etenee suoraviivaisesti, eikä edellytä koko pelimaailman kartoittamista.

Assassin's Creed ja *Uncharted*-pelisarjoja on vaikea suoraan verrata mihinkään aiemmin ilmestyneisiin pelisarjoihin, sillä molemmat käyttävät taitavasti nykyteknologian mahdollistamaa grafiikkaa tarinankerronnan tukena, ääninäyttelystä puhumattakaan. Pelimekaniikaltaan ja teemoiltaan molemmat muistuttavat hieman Core Designin *Tomb Raider* -pelisarjaa, jonka ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1996. Tässäkin tapauksessa selkeimmät erot liittyvät kehittyneeseen grafiikkaan, hiotumpaan pelimekaniikkaan ja selkeämpiin kontrolleihin, mutta myös pelien narratiivisissa piirteissä on tapahtunut muutoksia. *Tomb Raider* -pelisarjan kolmessa ensimmäisissä pelissä tarinankerronta rajoittuu lähes kokonaan pitkien pelisessioiden väliin, kuten useimmissa muissakin samalta ajalta olevissa pelisarjoissa. Nykyään pelin ja tarinan kuljettaminen rinnakkain on pikemminkin sääntö kuin poikkeus. Tällä tavalla voidaan auttaa pelaajaa pitämään tarina aktiivisessa muistissaan, mikä puolestaan auttaa ylläpitämään syntyvää immersiota. Tällainen sulautettu kerronta on perusteltua sekä tarinan että pelaajan näkökulmasta, sillä rinnakkainen esitys antaa tarinalle enemmän tilaa, jolloin tarinaa edistävät kohtaukset eivät yhtä selkeästi

katkaise intensiivistä pelisessiota.

Aivan kuten uudemmissa ensimmäisen persoonan ammutapeleissa, on myös *Assassin's Creedeissä* ja *Unchartededeissa* monin verroin enemmän dialogia pelihahmojen välillä. Tällaiset keskustelut paitsi toimivat keinona rakentaa pelin tarinaa myös auttavat vahvistamaan immersiota. Pelimaailma tuntuu heti todellisemmalta, kun sen sisällä pystyy vuorovaikuttamaan muiden pelihahmojen kanssa edes pinnallisesti. Edellä esitetyn vertailun perusteella voidaan sanoa, että narratiivisten keinojen käytön monipuolistuminen nostaa *Uncharted* ja *Assassin's Creed* -pelisarjat vähintään samalle tasolle useimpien niitä vanhempien narratiivisten toimintapelien kanssa.

Mass Effect on uuden vuosituhatosen tunnetuin scifiroolipelitrilogia. Sarjan ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2008 ja trilogia sai päätöksensä keväällä 2012. Pelihistoriasta on hyvin vaikea nimetä yhtään pelisarjaa, joka vastaisi kaikilta ominaisuuksiltaan *Mass Effect* -pelejä. Pelisarja sekoittaa toimintapeleille ominaista reaaliaikaista toimintaa roolipelien narratiivisiin elementteihin. Sarjan pääosassa on komentaja Shepard, jonka pelaaja voi luoda juuri sellaiseksi kuin haluaa, sukupuolta, ulkonäköä ja henkilöhistoriaa myöten. Hahmonluontiprosessi on hyvin samankaltainen kuin BioWaren vanhemmassa, vuonna 1998 kehittämässä *Baldur's Gate* [9] -fantasiaroolipelissä, kuitenkin sillä erotuksella, että *Mass Effecteissä* voi tehdä myös hahmon henkilökohtaiseen taustatarinaan liittyviä valintoja.

Baldur's Gateen [9] verrattuna esimerkiksi *Mass Effect 2* [10] on selvästi lineaarisempi ja pelimaailman alueet ovat suppeampia. Toisaalta pelaajan annetaan kuitenkin melko vapaasti valita, miten hän haluaa pelissä edetä, jolloin pelaaminen ei tunnu yhtä rajoitetulta kuin monissa muissa peleissä. Toisaalta avaruuteen sijoituvassa pelissä on täysin perusteltua rajoittaa pelaajan liikkuminen vain tunnettuihin alueisiin, sillä mahdollisuus matkata loputtomassa tyhjyydessä tuskin antaisi pelille lainkaan lisäarvoa. Vaikka jätettäisiin audiovisuaaliset tekijät täysin huomiotta, käytetään *Mass Effecteissä* monia erilaisia keinoja immersiiivisen tarinankerronnan apuna. Pelaajan luoman minähahmon kehittymisellä on narratiivisesti korkein prioriteetti läpi koko pelisarjan. Koska pelaajan tekemien valintojen vaikutukset ulottuvat pelihahmon lisäksi myös lukuisiin sivuhahmoihin, pelimaailmaan ja pelin koko tarinaan, voi pelaaja todella tuntea olevansa osa peliä. Kehitys alkuperäisestä *Baldur's Gatesta* [9] *Mass Effectin* scifimaailmoihin vastaa hyvin sitä, miten luvussa 7.2.3 kuvattiin *Final Fantasy* -pelisarjan muuttuneen. Roolipeligenren peruselementit ovat säilyneet ennallaan, mutta toteutus on kulkenut kymmenessä vuodessa pitkän matkan.

Kaikissa tämän luvun esimerkkitapauksissa uudemmat pelit ovat myös narratiiv-

visilta piirteiltään joko samaa tasoa tai monipuolisempia kuin vertailukohtina käytetyt pelit. Vaikka otos on hyvin pieni, sen uskottavuutta lisää se, että kaikki vertailussa käytetyt pelit ovat aikansa ja genrensä parhaimmistoa ainakin peliarvostelijoiden ja myyntitilastojen perusteella. Tämän lyhyen analyysin perusteella näyttää siltä, että uuden sukupolven peleissä on vastaavalla tavalla potentiaalia kuin kaikkien aikojen menestyneimmissä pelisarjoissa. Uusille pelisarjoille pitää kuitenkin antaa riittävästi tilaa ja aikaa, sillä historia on osoittanut, että narratiivisen pelisarjan kehittyminen voi kestää vuosikymmeniä.

8.5 Ajan kultaamat muistot

Peliala on vuosituhaten vaihteen jälleen vellonut muutoksen kourissa. Teräväpiirtoaikakauden asettamat audiovisuaaliset standardit ja räjähdysmäisesti laajentunut pelaajakunta ovat asettaneet uudet vaatimukset pelikehittäjille. Jatkuvasti nousevat audiovisuaalisen ulosannin vaatimukset edellyttävät pelitaloilta myös entistä suurempia investointeja. Koska tämä raha tulee viime kädessä pelaajilta, voidaan enemmän tuottoa saada vain kasvattamalla asiakaskuntaa, mikä taas edellyttää muutoksia pelien sisältöön. Useimmat pelaajat pitävät tätä kehitystä positiivisena, mutta pitkän linjan peliharrastajat ymmärtävät, että laajan kohdeyleisön tavoittelu edellyttää ominaisuuksien karsimista eli kompromisseja, jotka vaikuttavat eniten juuri heidän kaltaisiinsa tehokäyttäjiin. Vallitseva tilanne eroaa selvästi siitä, kun pelit kohdennettiin ensisijaisesti niiden suurkuluttajille. Tämä ilmiö saattaa hyvinkin olla pääsyy sille, miksi monet pelaajat kokevat pelien muuttuneen huonompaan suuntaan. On täysin perusteltua, että esimerkiksi haasteita rakastavat pelaajat suosivat vanhempia pelejä, joiden vaikeustaso on lähes poikkeuksetta korkeampi.

Toinen asia, joka todennäköisesti lisää vanhempien pelien saamaa arvostusta on pelaajan ja pelien välille syntyvä tunneside. Esimerkiksi *Final Fantasy VIII:n* [90] ensimmäinen läpipeluukerta vie pelityylistä riippuen noin 50–60 tuntia, joten pelaajalle annetaan myös runsaasti aikaa kiintyä peliin. Jos lisäksi pelin uudelleenpeluuarvo on korkea, on täysin perusteltua, että pelaaja pitää uutta ja tuntematonta peliä vähemmän kiinnostavana kuin sellaista, josta hänellä on jo ennestään hyviä kokemuksia, tai jonka tarinaan ja hahmoihin hän on kiintynyt sarjan aiempien osien aikana. Jos pelaaja tekee pelivalintansa vahvasti tunnepohjalta, on vaihtoehtoina olevien pelien sisällöllisillä eroilla vain marginaalinen vaikutus hänen tekemäänsä ratkaisuun. On täysin ymmärrettävää, että nykypäivän satunnaisen casual-pelaajan voi olla vaikea lähestyä esimerkiksi alkuperäistä *Metal Gearia* [50], joka ei pysty grafiikallaan kilpailemaan edes nykypäivän mobiilipelien kanssa. Toisaalta samalla pelillä saattaa pe-

lisarjan uudempia osia pelanneelle olla hyvinkin suuri merkitys, sillä pelin tapahtumat ovat hyvin tärkeitä pelisarjan kahden keskeisimmän päähenkilön tarinoiden kannalta.

Viime vuosina yleistyneet uudelleenjulkaisut ovat todiste siitä, että myös kehittäjät antavat arvoa vanhemmille peleille. Useat pelitalot ovat julkaisseet HD-ajan standardeihin päivitettyjä versioita aiemmille laitesukupolville julkaistuista peleistä. Esimerkiksi viisi pelisarjan kahdeksasta osasta sisältävä *Metal Gear Solid HD Collection* [49] ei sinällään tarjoa mitään uutta, vaan käytännössä vain siirtää pelisarjan uudelle pelialustalle. Teräväpiirtojulkaisut ovatkin kustannustehokas tapa tuoda vanhempia pelejä uusien pelaajasukupolvien saataville ja tarjota samalla sarjan pitkäaikaisille faneille mahdollisuus kokea pelit uudelleen entistä upeampina.

Monia vanhoja pelisarjoja on myös jatkettu vuosien tauon jälkeen tai ne on aloitettu kokonaan alusta. Esimerkiksi *Duke Nukem Forever* [2] nosti 90-luvun lopulla seikkailleen machosankarin takaisin satulaan ja vuonna 2009 julkaistu *Bionic Commando* [27] puolestaan jatkaa siitä, mihin samanniminen peli päättyi kaksi vuosikymmentä aiemmin. Kumpakaan peliä on helppo lähestyä, vaikkei olisikaan kokemusta pelisarjan aiemmista osista. Molemmissa peleissä on täysin uusittu pelimekaniikka, joten yhtymäkohdat sarjan aiempiin osiin rajoittuvat lähes täysin pelien narratiiviseen sisältöön. Pelisarjan faneja ei kuitenkaan ole unohdettu, sillä molemmat pelit pyrkivät jatkuvasti herättämään pelaajassa nostalgisia tunteita pienten, huolella suunniteltujen yksityiskohtien avulla. Se luodaanko kokonaan uutta vai jatketaanko vanhaa pelisarjaa, vaikuttaa varmasti hyvin monella tavalla pelin kehittämiseen ja siihen, miten sitä kannattaa markkinoida. On kuitenkin vaikea ottaa kantaa siihen, milloin vanhoja pelisarjoja ei kannata enää alkaa elvyttää.

Se, että vanhojen pelien uudelleenjulkaisuille on markkinoita, on osoitus siitä, etteivät ainakaan kaikki pelaajat edellytä peleiltä huippuluokan grafiikkaa tai tukeaa uusimmille lisälaitteille. Tämä viestii siitä, että pelaajat osaavat arvostaa pelejä myös niiden narratiivisen sisällön vuoksi, ja ettei tällaisella sisällöllä ole parasta ennen -leimaa. Tämän perusteella voidaan ennustaa, etteivät narratiiviset videopelit ainakaan vielä lähitulevaisuudessa väisty jatkuvia aluevaltauksia tekevien kevyempien pelien tieltä.

9 Yhteenveto

Tämän tutkielman tarkoituksena oli analysoida mahdollisimman monipuolisesti sitä, miten narratiiviset pelit ovat muuttuneet vuosien saatossa. Pelien narratiivisuutta tutkitaan muutaman kirjallisuustieteellisen peruskäsitteen ja teorian avulla. Lisäksi pelejä lähestytään teknologisesta näkökulmasta, sillä pelialustojen kehittyminen vaikuttaa oleellisesti siihen, millaisia pelejä voidaan kehittää. Tämän kvalitatiivisen tutkimuksen esimerkkiaineistona käytettiin yhteensä yli sataa videopeliä, joiden avulla konkretisoitiin ja tuettiin esitettyjä teorioita.

Tutkielman menetelmäosuudessa käsiteltiin laajemmin kolmea maailmanlaajuisesti menestynyttä videopelisarjaa: *Fallouttia*, *Final Fantasy* ja *Metal Gearia*. Näitä pelisarjoja analysoimalla pystyttiin erottelamaan ne piirteet, jotka ovat narratiivisten pelien sisällön kannalta kaikkein tärkeimpiä. Lisäksi tutkittiin näiden monen vuoden ajan julkaistujen pelisarjojen sisäisiä muutoksia ja pohdittiin havaittujen eroavaisuuksien syitä.

Tutkielman päähypoteesin mukaan liiallinen graafiseen ulkoasuun keskittyminen on tehnyt peleistä narratiivisesti pinnallisempia ja vähemmän immersiivisiä. Analyysi kuitenkin osoitti, että pelien graafinen kehittyminen ei automaattisesti heikennä niiden sisältöä. Laajemmin tarkastelluista kolmesta pelisarjasta vain *Final Fantasy* on muuttunut pelimaailmaltaan suppeammaksi ja lineaarisemmaksi, eikä tätäkään voida pitää automaattisesti huonona kehityssuuntana, sillä lisääntynyt lineaarisuus nostaa samalla pelin tarinan keskeisempään rooliin. *Fallout*-sarjan pelimaailmat ovat kasvaneet puolestaan huomattavasti aiempaa laajemmiksi ja minähahmon rakentamisessa käytetyt narratiiviset keinot ovat monipuolistuneet. Kasvanutta immersiota kuitenkin vähentää sisällön paisuessa lisääntyneet häiriöt ja niiden seurauksena heikentynyt suorituskyky. *Metal Gear* -pelisarjan sisällä ei ole tapahtunut dramaattisia muutoksia suuntaan eikä toiseen, vaan se on kehittynyt tasaista tahtia immersiivisemmäksi ja syvällisemmäksi kokonaisuudeksi. Yleisesti pelisarjojen voidaan nähdä kehittyneen paremmiksi lähestyttävyydeltään ja pelattavuudeltaan. Pelien narratiivisen sisällön kehittyminen näkyi erityisesti henkilö- hahmojen syventymisenä ja pelien tarinoiden muuttumisena tavoitteellisemmiksi.

Saatujen tulosten perusteella voidaan olettaa, että narratiivisen pelisarjojen sisäiset muutokset ovat tehneet peleistä yhtenäisempiä kokonaisuuksia ja nostaneet niiden narratiivisen sisällön entistä tärkeämpään rooliin. Uusien teknologisten in-

novaatioiden myötä peleistä on tullut monipuolisempia ja immersivisempiä, mikä lisäksi tarinankerrontaa tukevien keinojen repertoaari on laajentunut valtavasti. Entistä tarkempi grafiikka ja laajempi äänimaailma mahdollistavat myös pelin henkilöhahmojen entistä tarkemman kuvaamisen, mikä helpottaa erityisesti pyöreiden henkilöhahmojen luomista. Voidaan siis sanoa, että vaikka uuden teknologian tarjoamat mahdollisuudet pakottavatkin kehittäjät valitsemaan, painottavatko he ensisijaisesti pelin laajuutta vai graafista ulkoasua, voidaan sen avulla myös tehostaa tarinankerrontaa ja voimistaa syntyvää immersiota paremmin kuin koskaan aiemmin.

Tutkimuksessa osoitettiin, ettei yksin teknologian kehittyminen määrää pelien kehityssuuntaa, vaan muutoksen taustalla vaikuttavat monet muutkin tekijät. Pelaaminen on harrastuksena yleistynyt jatkuvasti ja samalla pelaajakunta on laajentunut. Tämän seurauksena yhteisöllinen pelaaminen on kasvattanut suosiotaan, mikä näkyy pelien monipuolistuvissa moninpeliominaisuuksissa. Samalla myös casual-pelaaminen on yleistynyt räjähdysmäisesti, mikä houkuttelee kehittäjiä tavoittelemaan peleillään entistä laajempaa kohdeyleisöä, vaikka se edellyttäisikin kompromisseja pelien kehityksessä.

Videopeliviitteet

- [1] 3D Realms, *Duke Nukem 3D*, GT Interactive, MS-DOS, 1996.
- [2] 3D Realms, Triptych Games, Gearbox Software ja Piranha Games, *Duke Nukem Forever*, 2K Games, PlayStation 3, 2011.
- [3] ACES Game Studio, *Microsoft Flight Simulator*, Microsoft Game Studios, Microsoft Windows, 2006.
- [4] Atari Inc., *Pong*, Atari Inc., arcade, 1972.
- [5] Avalanche Studios, *Just Cause*, Eidos Interactive, Xbox 360, 2006.
- [6] Bethesda Game Studios, *Fallout 3*, Bethesda Softworks ja ZeniMax Media, PlayStation 3, 2008.
- [7] Bethesda Game Studios, *Broken Steel*, Fallout 3 lisäosa, Bethesda Softworks, PlayStation 3, 2009.
- [8] Bethesda Game Studios ja Obsidian Entertainment, *Fallout: New Vegas*, Bethesda Softworks ja Namco Bandai Games, PlayStation 3, 2010.
- [9] BioWare, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios ja Interplay Entertainment, Microsoft Windows, 1998.
- [10] BioWare, *Mass Effect*, Electronic Arts, PlayStation 3, 2008.
- [11] Black Isle Studios, *Fallout 2*, Interplay Entertainment, Microsoft Windows, 1998.
- [12] Blizzard Entertainment, *Warcraft II: Tides of Darkness*, Ubisoft, Microsoft Windows, 1996.
- [13] Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Microsoft Windows, 2004.
- [14] Bullet-Proof Software ja Nintendo, *Tetris*, Nintendo, Game Boy, 1989.
- [15] Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, Xbox, 2001.

- [16] Capcom, *Bionic Commando*, Capcom, Nintendo Entertainment System, 1990.
- [17] Capcom, *Resident Evil*, Capcom, PlayStation, 1996.
- [18] Capcom, *Resident Evil 4*, Capcom, PlayStation 2, 2005.
- [19] Capcom, *Resident Evil 5*, Capcom, PlayStation 3, 2009.
- [20] Core Design, *Tomb Raider III*, Eidos Interactive, PlayStation, 1998.
- [21] Crystal Dynamics, *Legacy of Kain: Soul Reaver*, Eidos Interactive, PlayStation, 1999.
- [22] Dimiurge Studios, *Mass Effect*, Electronic Arts, Microsoft Windows, 2008.
- [23] DMA Design, *Grand Theft Auto 2*, Rockstar Games, Microsoft Windows, 1999.
- [24] Eidetic, *Syphon Filter*, 989 Studios, PlayStation, 1999.
- [25] Ensemble Studios, *Age of Empires*, Microsoft Game Studios, Microsoft Windows, 1997.
- [26] From Software ja SCE Japan Studio, *Demon's Souls*, Namco Bandai Games, PlayStation 3, 2010.
- [27] GRIN, *Bionic Commando*, Capcom, PlayStation 3, 2009.
- [28] Guerrilla Games, *Killzone 3*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2011.
- [29] Harmonix Music Systems, *Guitar Hero*, RedOctane, PlayStation 2, 2005.
- [30] William Higinbotham, *Tennis for Two*, William Higinbotham, analoginen tietokone (oskilloskooppi), 1958.
- [31] Hothead Games, *Braid*, Hothead Games, PlayStation 3, 2009.
- [32] id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, MS-DOS, 1992.
- [33] id Software, *DOOM*, id Software, MS-DOS, 1993.
- [34] id Software, *DOOM II: Hell on Earth*, GT Interactive, MS-DOS, 1994.
- [35] id Software, *Quake*, GT Interactive, MS-DOS, 1996.
- [36] id Software, *Quake III Arena*, Activision, Microsoft Windows, 1999.

- [37] Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Activision, PlayStation 3, 2009.
- [38] Infinity Ward ja Sledgehammer Games, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, Activision, PlayStation 3, 2011.
- [39] Infocom, *Zork: The Great Underground Empire — Part I*, Infocom, Commodore 64, 1983.
- [40] Insomniac Games, *Ratchet ja Clank: Tools of Destruction*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2007.
- [41] Insomniac Games, *Resistance: Fall of Man*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2007.
- [42] Insomniac Games, *Resistance 2*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2008.
- [43] Interplay Entertainment, *Fallout: A Post Nuclear Adventure*, Interplay Entertainment, Microsoft Windows, 1997.
- [44] Kojima Productions, *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, Konami, PlayStation 2, 2004.
- [45] Kojima Productions, *Metal Gear Solid: Portable Ops*, Konami, PlayStation Portable, 2007.
- [46] Kojima Productions, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, Konami, PlayStation 3, 2008.
- [47] Kojima Productions, *Metal Gear Online*, Konami, PlayStation 3, 2008.
- [48] Kojima Productions, *Metal Gear Solid: Peace Walker*, Konami, PlayStation Portable, 2010.
- [49] Kojima Productions, Bluepoint Games, Genki ja Aspect Co., *Metal Gear Solid HD Collection*, Konami, PlayStation 3, 2012.
- [50] Konami, *Metal Gear*, Konami, MSX2, 1987.
- [51] Konami, *Metal Gear 2: Solid Snake*, Konami, MSX2, 1990.
- [52] Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid*, Konami, PlayStation, 1998.

- [53] Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid: Special Missions*, Konami, PlayStation, 1999.
- [54] Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, PlayStation 2, 2001.
- [55] Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid 2: Substance*, Konami, PlayStation 2, 2003.
- [56] Konami Computer Entertainment Japan, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, Konami, PlayStation 2, 2003.
- [57] Konami Computer Entertainment Japan ja Silicon Knights, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, Konami, GameCube, 2004.
- [58] Konami Computer Entertainment Tokyo, *Silent Hill*, Konami, PlayStation, 1999.
- [59] Konami Computer Entertainment Tokyo, *Silent Hill 4: The Room*, Konami, PlayStation 2, 2004.
- [60] LucasArts, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, LucasArts, MS-DOS, 1991.
- [61] LucasArts, *The Curse of Monkey Island*, LucasArts, Microsoft Windows, 1997.
- [62] LucasArts, *Monkey Island: Special Edition Collection*, LucasArts, PlayStation 3, 2010.
- [63] Maxis, *The Sims*, Electronic Arts, Microsoft Windows, 2000.
- [64] Media.Vision, *Wild Arms*, Sony Computer Entertainment, Inc. PlayStation, 1998.
- [65] Namco, *Pac-Man*, Namco ja Midway, arcade, 1980.
- [66] Naughty Dog, *Uncharted: Drake's Fortune*, Sony Computer Entertainment America, PlayStation 3, 2007.
- [67] Nintendo, *Donkey Kong*, Nintendo, Commodore 64, 1981.
- [68] Nintendo, *The Legend of Zelda*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1986.
- [69] Nintendo Creative Department, *Super Mario Bros.*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1985.

- [70] Nintendo EAD, *Super Mario Bros. 3*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1988.
- [71] Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, Nintendo 64, 1996.
- [72] Nintendo EAD, *Lylat Wars*, Nintendo, Nintendo 64, 1997.
- [73] Nintendo EAD, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo, Nintendo 64, 1998.
- [74] Oddworld Inhabitants, *Oddworld: Abe's Oddysee*, GT Interactive, PlayStation, 1997.
- [75] Polyphony Digital, *Gran Turismo*, Sony Computer Entertainment, PlayStation, 1998.
- [76] Polyphony Digital, *Gran Turismo 5*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2010.
- [77] Quantic Dream, *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3, 2010.
- [78] Remedy Entertainment, *Max Payne*, 3D Realms, Microsoft Windows, 2001.
- [79] Rockstar North, *Grand Theft Auto: Vice City*, Rockstar Games, Microsoft Windows, 2002.
- [80] Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, PlayStation 3, 2008.
- [81] Rovio Mobile, *Angry Birds*, Chillingo ja Clickgamer, iOS, 2009.
- [82] Sierra On-Line, *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel*, Sierra On-Line, MS-DOS, 1987.
- [83] Sierra On-Line, *Leisure Suit Larry: Love for Sail!*, Sierra On-Line, Microsoft Windows, 1996.
- [84] Square, *Final Fantasy*, Square, Nintendo Entertainment System, 1987.
- [85] Square, *Final Fantasy II*, Square, Nintendo Entertainment System, 1988.
- [86] Square, *Final Fantasy III*, Square, Nintendo Entertainment System, 1990.
- [87] Square, *Final Fantasy IV*, Square, Super Nintendo Entertainment System, 1991.

- [88] Square, *Final Fantasy V*, Square, Super Nintendo Entertainment System, 1992.
- [89] Square, *Final Fantasy VI*, Square, Super Nintendo Entertainment System, 1994.
- [90] Square, *Final Fantasy VIII*, Square, PlayStation, 1999.
- [91] Square, *Final Fantasy IX*, Square, PlayStation, 2000.
- [92] Square, *Final Fantasy X*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 2, 2002.
- [93] Square, *Final Fantasy X-2*, Square Enix, PlayStation 2, 2002.
- [94] Square Enix Product Development Division 1, *Final Fantasy XIII*, Square Enix, PlayStation 3, 2010.
- [95] Square Enix Product Development Division 1 ja tri-Ace, *Final Fantasy XIII-2*, Square Enix, PlayStation 3, 2004.
- [96] Square Enix Product Development Division 3, *Final Fantasy XI*, Sony Computer Entertainment, PlayStation 2, 2002.
- [97] Square Enix Product Development Division 4, *Final Fantasy XII*, Square Enix, PlayStation 2, 2007.
- [98] Square Product Development Division 1, *Final Fantasy VII*, Square, PlayStation, 1997.
- [99] Taito Corporation, *Space Invaders*, Taito ja Midway, arcade, 1978.
- [100] Treyarch, *Call of Duty: Black Ops*, Activision, PlayStation 3, 2010.
- [101] Ubisoft Montreal, *Tom Clancy's Splinter Cell*, Ubisoft, Xbox, 2002.
- [102] Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed*, Ubisoft, PlayStation 3, 2007.
- [103] Valve Corporation, *Portal*, Valve Corporation, Mac OS X, 2007.
- [104] Westwood Studios, *Command & Conquer: Red Alert*, Virgin Interactive, Microsoft Windows, 1996.

Kirjallisuusviitteet

- [105] Espen J. Aarseth, Solveig Marie Smedstad ja Lise Sunnanå, A Multi-Dimensional Typology of Games, *Level Up Conference Proceedings*, (Marinka Copier ja Joost Raessens, toim.), Utrecht University Press, Utrecht, Alankomaat, marraskuu 2003, s. 48–53.
- [106] Thomas H. Apperley, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, *Simulation & Gaming*, 27 (1), ISAGA, 2002, s. 6–23.
- [107] Chris Avellone, *Fallout Bible*, saatavilla WWW-muodossa <URL: http://www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=category&cat_id=37>, 1–9, Interplay, 2002.
- [108] Peter Bayliss, Beings in the game-world: characters, avatars, and players, *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment*, Melbourne, Australia, 2007, artikkeli 4, s. 1–6.
- [109] Bloomberg L.P., *The Big Ideas Behind Nintendo's Wii*, saatavilla WWW-muodossa <URL: http://www.businessweek.com/technology/content/nov2006/tc20061116_750580.htm>, 16.11.2006.
- [110] Andrew Burn ja Gareth Schott, Heavy Hero or Digital Dummy: Multimodal Player-Avatar Relations in Final Fantasy 7, *Visual Communication*, 3 (2), SAGE Publications, Iso-Britannia, 2004, s. 213–233.
- [111] Rusel DeMaria ja Johnny L. Wilson, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games Second Edition*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley, Amerikan yhdysvallat, 2004.
- [112] Heather Desurvire ja Charlotte Wiberg, *Master of the game: assessing approachability in future game design*, kirjassa CHI Extended Abstracts, (Mary Czerwinski, Arnold M. Lund ja Desney S. Tan, toim.), ACM, Firenze, Italia, huhtikuu 2008, s. 3177–3182.
- [113] Teun Dubbelman, Designing Stories: Practices of Narrative in 3D Computer Games, *Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*, ACM, Vancouver, Brittiläinen Kolumbia, Kanada, elokuu 2011.

- [114] E.M. Forster, *Aspects of the Novel*, Penguin Books, Harmondsworth, Middlesex, Iso-Britannia, 1963.
- [115] David Freeman, Creating emotion in games: the craft and art of Emotioneering, *Computers in Entertainment*, 2 (3), ACM, New York, Amerikan yhdysvallat, heinäkuu 2004, s. 1–11.
- [116] Tobias Fritsch, Benjamin Voigt ja Jochen Schiller, Distribution of online hardcore player behavior: (how hardcore are you?), *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games*, ACM, Singapore, 2006.
- [117] Keith Gerald Holkins ja Mike Krahulik, *Penny Arcade: One Man, and a Crate of Puppets*, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://fallout.bethsoft.com/eng/vault/pennyarcade.html>>, Bethesda Softworks, heinäkuu 2008.
- [118] Albert Sidney Hornby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, (Sally Wehmeier, Colin McIntosh ja Joanna Turnbull, toim.), 7. painos, Oxford University Press, Oxford, Iso-Britannia, 2005.
- [119] Teemu Ikonen, *Tarina ja juoni*, kirjassa Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä, (Outi Alanko ja Tiina Käkelä-Puumala, toim.), Tietolipas-sarjan 174. osa, 2. painos, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 184–206.
- [120] Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen, At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities, *Games & Culture*, heinäkuu 2011, 6 (4), s. 327–353.
- [121] Juho Karvinen ja Frans Mäyrä, *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*, Tampereen yliopisto, Tampere, 5.10.2011.
- [122] Chris Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Brady Games, Indianapolis, Indiana, Amerikan yhdysvallat, syyskuu 2004.
- [123] Kuisma Korhonen, *Kirjallisuudentutkimuksen alue*, kirjassa Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä, (Outi Alanko ja Tiina Käkelä-Puumala, toim.), Tietolipas-sarjan 174. osa, 2. painos, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 11–39.
- [124] Judit Kovac, *Call of Duty 8 Modern Warfare 3*, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://callofduty-8-modernwarfare-3.com/call-of>

-duty-mw3-officially-the-biggest-entertainment-release-of-all-time/>, 11.11.2011.

- [125] Jussi Kuittinen, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä ja Janne Paavilainen, Casual Games Discussion, *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, ACM, Toronto, Kanada, 2007, s. 105–112.
- [126] Annakaisa Kultima ja Jaakko Stenros, Designing Games for Everyone: The Expanded Game Experience Model, *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, ACM, Vancouver, Brittiläinen Kolumbia, Kanada, toukokuu 2010, s. 66–73.
- [127] Tiina Käkelä-Puumala, *Persoona, funktio, teksti — henkilöhahmojen tutkimuksesta*, kirjassa Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä, (Outi Alanko ja Tiina Käkelä-Puumala, toim.), Tietolipas-sarjan 174. osa, 2. painos, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2003, s. 241–271.
- [128] Petri Lankoski, Player Character Engagement in Computer Games, *Games and Culture*, 6 (291), SAGE Publications, Iso-Britannia, kesäkuu 2011, s. 291–311.
- [129] Saija Lehtonen ja Kimmo Kyllönen, *Electrasta Pongiin — Pongista Pleikkaan*, kirjassa Sähköistä pelikulttuuria — Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan, (Kimmo Kyllönen ja Saija Lehtonen, toim.), Mediamuseo Rupriikki ja Perinneyhdistys Elektra ry, Tampere ja Hämeenlinna, 2010, s. 4–9.
- [130] Chris Lewis, Jim Whitehead, Noah Wardrip-Fruin, What Went Wrong: A Taxonomy of Video Game Bugs, *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, ACM, New York, Amerikan yhdysvallat, 2010, s. 108–115.
- [131] Craig A. Lindley, *Story and Narrative Structures in Computer Games*, kirjassa Developing Interactive Narrative Content sagas/sagasnet reader, (Brunhild Bushoff, toim.), High Text, München, Saksa, 2005.
- [132] Alison McMahan, *Immerion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3D Videogames*, kirjassa The Video Game Theory Reader (Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron, toim.), Routledge, New York, Amerikan yhdysvallat ja Lontoo, Iso-Britannia, 2003, s. 67–86.
- [133] James Newman, The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames, *Game Studies: The international*

- journal of computer game research*, 2 (1), saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://gamestudies.org/0102/newman/>>, heinäkuu 2002.
- [134] J. L. D. Neys, J. Jansz ja E. S. H. Tan, To persevere is to save the world: exploring expertise in gaming, *Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games*, ACM, Leuven, Belgia, 2010, s. 116–125.
- [135] Daniel Pargman ja Peter Jakobsson, Five perspectives on computer game history, *interactions*, 14 (6), ACM, marraskuu 2007, s. 26–29.
- [136] Bernard Perron, *From Gamers to Players and Gameplayers: The Example of Interactive Movies*, kirjassa *The Video Game Theory Reader* (Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron, toim.), Routledge, New York, Amerikan yhdysvallat ja Lontoo, Iso-Britannia, 2003, s. 237–258.
- [137] Hua Qin, Pei-Luen Patrick Rau ja Gavriel Salvendy, Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25 (2), 2009, s. 107–133.
- [138] Johansen Quijano-Cruz, How Linearity Affects Narrative: The Incomplete Story of Final Fantasy XIII, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 5 (1), 2011, s. 105–110.
- [139] Shlomith Rimmon-Kenan; *Kertomuksen poetiikka*, (Auli Viikari, suom.), pohjautuu teokseen *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, Methuen, 1983, Tietolipas-sarjan 123. osa, 2. painos, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 1999.
- [140] Marcus Schulzke, Moral Decision Making in Fallout, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 9 (2), saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>>, marraskuu 2009.
- [141] Jussi Väisänen, *Kitarasankarin hyperinstrumentti*, kirjassa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, (Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, toim.), Tampereen yliopisto, Tampere, 2010, s. 153–158.
- [142] Huaxin Wei, Embedded narrative in game design, *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, ACM, Vancouver, Brittiläinen Kolumbia, Kanada, toukokuu 2010, s. 247–250.

- [143] Jennifer Whitson, Chris Eaket, Brian Greenspan, Minh Q. Tran ja Natalie King, Neo-immersion: awareness and engagement in gameplay, *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*, 2008, s. 220–223.
- [144] Mark J. P. Wolf, *Genre and the Video Game*, kirjassa *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin, Texas, Amerikan yhdysvallat, 2001.
- [145] Nicholas Yee, *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>>, maaliskuu 2002.