

Petri Ikonen:

JOUDUIN TARINAN SISÄÄN

Lähtökohtia tietokonepelien dramaturgiaan.

Taideteollinen korkeakoulu

Medialaboratorio

MA in New Media

Lopputyö 11.11.2001

IKONEN, Petri: *Jouduin tarinan sisään. Lähtökohtia tietokonepelien dramaturgiaan.*

Lopputyö, 83 s.

Marraskuu 2001

Lopputyössäni tarkastelen tietokonepelien dramaturgiaa loppukäyttäjän kannalta. Miten ja millaisia draamallisia tarinoita pelit välittävät pelaajalle? Hypoteettinen lähtökohta on se, että pelaajan pelikokemus on lineaarinen huolimatta tietokonepelien interaktiivisesta luonteesta.

Tarkastelen tutkimuskohteena ensisijaisesti Remedy Entertainmentin menestyspeliä *Max Payne*. Analysoin pelin sisältöä draaman teorian ja narratologian kannalta.

Käsitän tässä työssä tietokonepelit draamoina, joissa pelaaja asetetaan rooliin. Roolissa pelaaja on toimiva subjekti, joka muuttaa pelimaailmaa vuorovaikutuksessa tietokoneen kanssa. Näin pelaajan toiminta on avainasemassa merkityksen synnyssä. Pelaaja generoi tarinaa oman toimintansa avulla aivan kuten roolihenkilö toimii draamassa. Pelaajan funktio on näin kaksinainen pelitilanteessa. Pelaaja luo ja vastaanottaa tarinaa samanaikaisesti.

Erittelen tietokonepelien eri tapoja kertoa. Huomattavaa on että tietokonepelien kerronnallisuuden ei tarvitse nojata vanhojen medioiden keinoihin kuten siihen, että pelaaja seuraa kertovat osuudet passiivisena. Tietokonepeleissä on mahdollista kertoa tarinaa toiminnan ja dialogin kautta varsinaisessa pelimoodissa.

Työni osoittaa, että tietokonepelien on mahdollista tarjota pelaajalle vahvoja draamallisia kokemuksia ja kertoa vaikuttavia tarinoita uudella tavalla.

Tietokonepelit ovat jatkuvan evoluution alaisia nopeasti kehittyvän tekniikan takia. Pelit kehittyvät ja niiden ominaisuudet muuttuvat. Näin myös tietokonepelien dramaturgia on jatkuvan muutoksen alaisuudessa oleva ilmiö.

Avainsanoja – tietokonepelit, dramaturgia, draama, pelikäsikirjoittaminen, semiotiikka, narratologia, *Max Payne*.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	1
1.1 Tutkimuskohteen valinta	1
1.2 Tietokonepelien tutkiminen draaman näkökulmasta	2
1.3 Tutkimuksen tavoitteet	5
2. TIETOKONEPELIENTEN KERRONNALLISET KEINOT	8
2.1 <i>Max Payne</i>	10
2.2 <i>Half-Life</i>	13
2.3 <i>Command & Conquer: Red Alert II</i>	15
2.4 <i>Caesar III</i>	16
3. TIETOKONEPELIT DRAAMANA	19
3.1 Dramaturgia ja tietokonepelit	19
3.2 Draama ja tietokonepelit	22
4. DRAAMANTEORIAN SUHDE TIETOKONEPELEIHIN	25
4.1 <i>Runousoppi</i> ja tietokonepelit	25
4.2 <i>Runousoppiin</i> pohjautuvia draaman rakennemalleja	32
4.3 Elokuvakäsikirjoittamisen konventiot ja tietokonepelit	36
4.3.1 Sankarin matka	36
4.3.2 Arkkityypit	41
5. TIETOKONEPELIENTEN SEMIOTIIKKAA	48
5.1 Tietokonepelien merkkijärjestelmät	48
5.2 Pelikokemuksen lineaarisuus	49
5.3 Kertomuksen kielioppi <i>Max Paynessa</i>	50
5.4 Myyttinen aktanttimalli	51
5.5 Narratiivinen kaavio	55
5.6 Narratiiviset kulut ja ohjelmat	56
5.7 <i>Max Paynen</i> tarinan syvätaaso	62
6. LOPUKSI	65
LÄHTEET JA LYHENTEET	68
TUTKIMUSKOHTEET	68
PAINETUT LÄHTEET	68
PAINAMATTOMAT LÄHTEET	71
LIITE 1.	73

1. JOHDANTO

1.1 Tutkimuskohteen valinta

Lähtökohta tämän työn tekemiseen on tekijän oma kokemus tietokonepeliaddiktiosta. Miksi tietokonepelit ovat kiehtoneet minua yhtä paljon elleivät jopa enemmän kuin kirjat, näytelmät ja elokuvat? Sadat tunnit, jotka olen viettänyt pelien kanssa vaativat selitystä. Viimeksi elämäni "lamautti" suomalaisen pelikehitysyhtiön Remedy Entertainmentin *Max Payne* (2001).

Mielestäni hyvät tietokonepelit luovat elokuvien tai kirjojen kaltaisesti mukaansa tempaavia fiktiivisiä maailmoja. Pelikokemus on astumista fiktiiviseen maailmaan, jossa on itse mukana toimijana. Tietokonepelit asettavat näin pelaajan rooliin. Pelaaja toimii hahmon ominaisuuksien mukaan pelin maailmassa. Uskoakseni useissa tietokonepeleissä riippuvuutta pelaajalle tuottaa erityisesti niiden näin mahdollistama draamalinen simulaatio. Draaman tavoin hyvät tietokonepelit luovat kysymyksiä, herättävät tunteita ja tuottavat mielihyvää.

Pelikokemus ja perinteinen draaman vastaanottotilanne poikkeavat toisistaan. Draaman tapauksessa katsoja seuraa fiktiivisiä tapahtumia ulkopuolisena tarkkailijana. Hän jäsentää samalla vastaanottamaansa informaatiota. John Lewinskin mukaan tietokonepelit eroavat televisioista, elokuvista ja kirjoista ensisijaisesti siksi, että peleissä pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa (Lewinski 2000, 5). Näin peleissä pelaaja on katsojan sijasta toimija, aktiivinen subjekti, joka toiminnallaan muuttaa pelimaailmaa interaktiossa tietokoneen ja mahdollisten kanssapelaajien kanssa.

Pelit, leikit ja draama ovat lähisukulaisia toisilleen. Ne ovat inhimillistä toimintaa, joita määrittelevät ennalta sovitut säännöt. Teatterissa näyttelijät esittävät ennakolta harjoitetun tapahtumasarjan, jota yleisö seuraa. Esiintyjien ja yleisön välisen sopimuksen mukaisesti yleisö seuraa esitystä eläytyen fiktiiviseen maailmaan (ks. esim. Paavolainen 1997, 22 –25). Myös tietokonepelistä nauttiminen vaatii pelaajalta sopimuksen tekemistä pelintekijöiden ja itse pelin kanssa. *Max Payne* –tietokonepelissä pelaajan on hyväksyttävä positionsa Max Paynen hahmoa ohjaavana toimijana. Samoin pelaajan on myös hyväksyttävä pelin fiktiivinen maailma ja sen ominaisuudet. Ilman tätä metatason sopimusta pelaaja tuskin pystyy pelistä nauttimaan.

1.2 Tietokonepelien tutkiminen draaman näkökulmasta

Tietokonepelit ovat suhteellisen uusi tutkimuskohde. Pelejä kertomuksina on tutkittu kirjallisuustieteen, teatteritieteen ja audiovisuaalisen kulttuurin tutkimuksen viitekehyksestä. Esimerkiksi Brenda Laurelin (1993) kirja *Computers as Theatre* perustuu tietokoneen vertaamiseen teatteriin lähtökohtanaan Aristoteleen *Runousoppi*. Jane Murray (1997) taas tutkii tarinankerronnan tulevaisuutta uusissa medioissa kirjallisuustieteen ja narratologian näkökulmasta kirjassaan *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*.

Pelitutkimuksen kattotermiksi on vakiintumassa Gonzalo Frascaan ehdottama ludologia (ludology) (Frasca 2001a). Ludologia tutkii pelejä ja sen yksi alalaji on video- ja tietokonepelit (Frasca 2001b). Ludologia vaatii lähestymään tietokonepelejä ensisijaisesti peleinä, ei kertomuksina.

Monien kirjoittajien mielestä pelitutkimus menee väärään suuntaan nojautessaan liian tiukasti kertomustieteelliseen viitekehykseen. Erityisesti ollaan kritisoitu yksipuolista puhumista peleistä kertomuksina. Artikkelissaan *The Gaming Situation* Markku Eskelinen kiteyttää asian: "If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories" (Eskelinen 2001). Eskelinen arvostelee tietokonepelien määrittelyä interaktiiviseksi kertomukseksi, joita voisi tutkia kirjallisuuden-, teatterin-, tai elokuvantutkimuksen keinoin. Eskelisen mukaan aiemmat tutkimukset, jotka ovat nojanneet edellä mainittuihin lähtökohtiin, ovat olleet tyyliltään mahtailevia, mutta käsitteistöltään heikkoja. Ne ovat hänen mielestään perustuneet joko rajattuun tietoon aiheesta tai vanhentuneeseen teoriapohjaan. (Eskelinen 2001)

Eskelisen kritiikistä huolimatta draaman viitekehys antaa mielestäni kuitenkin hyvän käsitelähtökohdan pelien tutkimiselle ja kehittämiselle. Peleillä ja draamalla on paljon yhteisiä ominaisuuksia. Greg Costikyanin mukaan peleissä on kysymys mm. valintojen tekemisestä, päämääristä, vastustavista voimista ja informaation jakamisesta (Costikyan 1994). On mielenkiintoista, että kaikki edellä mainitut käsitteet liittyvät vahvasti myös draaman.

Jesper Juul (1998) puolestaan kirjoittaa artikkelissaan *A Clash between Game and Narrative* tietokonepelien ja kertomusten olevan eri asioita. Juulin mielestä rinnastamalla tietokonepelit ja termit "interaktiivinen fiktio" (interactive fiction) tai "interaktiivinen tarinankertominen" (interactive storytelling) kohtaa vain suuria vaikeuksia. Juul väittää, etteivät pelit ole kertomuksia. Hän myöntää, että peleihin sisältyy kertovia elementtejä, mutta korostaa etteivät nämä kertomukset tee peleistä pelejä.

Myöhemmässä artikkelissa *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives* Juul (2001) tosin lieventää kantaansa ja myöntää kertomuksellisuuden peleissä tietyin varauksin. Juul tiivistää seuraavasti pelien ja tarinoiden samankaltaisuuksia ja eroja:

I would like to repeat that I believe that: 1) The player can tell stories of a game session. 2) Many computer games contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cut-scene or realise a narrative sequence. 3) Games and narratives share some structural traits. Nevertheless, my point is that: 1) Games and stories actually do not translate to each other in the way that novels and movies do. 2) There is an inherent conflict between the *now* of the interaction and the *past* or "*prior*" of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story. 3) The relations between reader/story and player/game are completely different - the player inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game *and* undertakes a role inside the game. (Juul 2001)

Juul perustelee pelien ja tarinoiden eroavaisuutta sillä, että pelit ja tarinat eivät "käänny toisikseen" kuten elokuvat ja romaanit. Väite on epäselvä. Eiväthän romaanit ja elokuvatkaan voi kääntyä mediasta toiseen. Ne ovat itsenäisiä taideteoksia. Sisältöjä ei voi siirtää tai koodata uudelleen täydellisesti toisesta toiseen mediaan, kuten adaptaatiota koskeva kirjallisuus osoittaa (ks. esim. McFarlane 1996).

Juulin huomioiden tärkein kysymys on kuitenkin interaktion ja kerronnan suhde. Päinvastoin kuin Juul väittää, jatkuva kerronta interaktiivisessa tarinassa on mielestäni mahdollinen, koska kerronnan muoto on draamallinen. Draamassa tarinaa kerrotaan reaaliajassa toiminnan ja dialogin kautta. Toimiessaan pelissä interaktiossa pelaaja luo tarinaa preesensissä, "nyt"-tilassa. Pelaajan rooli on näin ajateltuna kaksijakoinen. Pelaaja toimii samanaikaisesti fiktiivisessä maailmassa luoden tarinaa sekä vastaanottaa ja tulkitsee kertomusta seuratessaan tapahtumia. Näin tietokoneen välityksellä syntyvässä tarinassa voidaan näin erottaa

kaksi tarinaa tuottavaa elementtiä: pelaajan toiminta ja tietokonepeliohjelman palaute.

Kerronnan ja pelikokemuksen suhde on monimutkainen ilmiö. Eri peleissä kerronta on toteutettu eri tavoilla. Toisissa peleissä kerronta nojaa puhtaasti vanhoista medioista tuttuihin tapoihin, toisissa taas koko kerrota aines on saatu sisällytettyä itse aktiiviseen pelitilaan (Järvinen 2001, 5). Pelaamisen ja kerronnan tasapaino erottaa tietokonepelejä toisistaan, kuten tulen esittämään erottelemalla tutkimuskohteena olevia pelejä kerronnan tapojen suhteen luvussa kaksi.

Mielestäni on aiheellista Juulin, Frascan ja Eskelisen tavoin kyseenalaistaa vanhahtavat lähestymistavat tietokonepeleihin. Tietokonepelit eivät ole kertomuksia samassa mielessä kuin esimerkiksi romaanit tai elokuvat. Tietokonepelit kertovat kuitenkin tarinoita. Väitän että draama ja pelit perustuvat suurelta osin samoille lähtökohdille. Olennainen ero on siinä, että draamassa pelin voittaja ja lopputulos on käsikirjoitettu etukäteen. Katsoja seuraa passiivisena esityksen jännittäen kuinka tarinan henkilöille käy. Kuka voittaa? Peleissä puolestaan lopputulos on riippuvainen pelaajasta itsestään. Lopputulosta ei ole sovittu etukäteen. Pelaaja voi voittaa tai hävitä. Mielestäni pelisuunnittelijoiden on mahdollista luoda pelejä, jotka tarjoavat pelaajalle mahdollisuuksia draamallisiin elämyksiin pelikokemuksen ohessa.

1.3 Tutkimuksen tavoitteet

Tietokonepelien ei tuki tarvitse kertoa tarinoita, mutta ne voivat tehdä niin. *Tetris* ei sisällä suurta tarinaa, mutta useat tämän päivän tietokonepelit sisältävät. Kerronnallisuus on yksi tietokonepelien mahdollinen

ominaisuus, jota ei kannata sivuuttaa pelisuunnittelussa. Siksi mielestäni on tärkeää tutkia nykypelien tarinankerronnan strategioita dramaturgisesta näkökulmasta. Kari A. Hintikka toteaa kolumnissaan:

Peleistä kuten muustakin on kailotettu jo pitkään, että kaikki on keksitty. Veltoa ja kyynistä asennetta, totean. Dramaturginen kerronta on alkutekijöissään; ehkä siksi peliarvostelijat jaksavat hehkuttaa yksittäistä Half-Lifeä tai Thiefiä.

Tv-sarjojen tasoisesta draamasta ja jännitteistä ei ole tietoaakaan. Fargon tai Reservoir Dogsin kaltaiset monitahoiset tarinat puuttuvat tyystin. (Hintikka 2001)

Kaj Laaksonen kirjoittaa puolestaan Pelit –lehdessä: "Peleistä puuttuvat lähes kaikki draaman ainekset. Missä ovat henkilöiden väliset jännitykset? Missä romantiikka? Harvassa ovat ne pelit, joissa edes yritetään luoda mitään ihmissuhteita tai herättää tunteita. Kun niin tehdään, heräävät kyllä pelaajatkin." (Laaksonen 2001)

Nämä kaksi kolumnilainausta osoittavat, että tietokonepeleiltä odotetaan kerronnallisuutta. Tämä asettaa kovia vaatimuksia pelikehittäjille. Näyttäisi siis, että pelisuunnittelijoiden kannattaisi vieläkin pysähtyä pohtimaan, mitä on opittu vanhojen kertovien medioiden - teatterin, elokuvan ja television – kautta draaman käsikirjoittamisesta ja kuinka tätä traditiota voisi soveltaa tietokonepelidesigniin.

Mielestäni uusissa tietokonepelissä liikutaan koko ajan kohti rikkaampaa kerronnallisuutta. Tietokonepelit näyttäisivät olevan se kaupallisesti menestyvä tuote, joka pystyy etsimään ja kehittämään interaktiivista kerrontaa. Toki kehitys on vielä kovin alkutekijöissään. Tulevaisuus tuonee tietokoneen ilmaisuvälineenä kehittymisen myötä pelejä, joissa elokuvamaisuus ja interaktio sulautuvat.

Tietokonepelien ja draaman vertaaminen on monisyinen kysymys. Peli-
en vertautuminen draamaan vaihtelee riippuen tarkasteltavasta pelila-

jityypistä. En väitä, että kaikki tietokonepelit olisivat kertovia tai draamallisia. Monet seikkailupelit ovat hyvinkin kerronnallisia, kun taas jotkin puzzle-tyyppiset ongelmanratkaisupelit vetoavat lähinnä älyyn kertomatta sen kummempia tarinoita tai esittämättä näytelmää.

Lähtökohdiltaan tämä työ on käytännön pelikäsikirjoittamista pohtiva dramaturginen tutkimus. Kuinka suunnitella ja kirjoittaa pelejä jotka loisivat pelikokemuksen kautta pelaajalle mahdollisimman mukaansa tempaavia tarinoita? Pohdin tätä kysymystä tutkimuskohteena olevien tietokonepelien analyysin kautta.

Yritän tässä työssä löytää vastauksia seuraaviin kysymyksiin: (1) Miten nykyiset tietokonepelit kertovat tarinoita? (2) Kuinka draaman ideaalimallit ja teoriat pätevät tietokonepeleihin käyttäen esimerkkinä ensisijaisesti *Max Payne* –tietokonepeliä? (3) Mitä pelisuunnittelijat ja –käsikirjoittajat voisivat hyötyä dramaturgian ja draamanteorioiden tunteuksesta?

Toivon, että työni tulokset voisivat näin hyödyttää tietokonepelien kehittäjiä avaamalla konkreettisen näkökulman pelien suunnitteluun draamallisen ajattelun kautta.

2. TIETOKONEPELIEN KERRONNALLISET KEINOT

Tietokonepelit ovat viime vuosina kehittyneet nopeasti. Nykyiset pelit ovat laajoja ja monimutkaisia. Tutkimuskohteiksi olen valinnut muutamia suosittuja viimeaikaisia PC-tietokoneissa pyöriviä pelejä. Valinta on tapahtunut subjektiivisesti kirjoittajan mieltymysten mukaan. En pyri tietoisesti kattamaan kaikkia eri tietokonepelien lajityyppejä. Olen valinnut pelit niiden mielestäni sisältämän vahvan dramaturgisen sisällön vuoksi.

Bob Bates (2001) esittää kirjassaan *Game Design: The Art & Business of Creating Games*, että tarinankertominen on tällä hetkellä voimakkaimmin esillä seuraavissa tietokonepelien lajityypeissä: toimintapeleissä, reaaliaikastrategioissa ja simulaatioissa (Bates 2001, 76). Valitsemani pelit kattavat juuri nämä lajityypit.

Ensisijaisesti keskityn tutkimuskohteena Remedy Entertainmentin menestyspeliin *Max Payne* (2001). *Max Payne* kertoo pelaajalle vahvan tarinan pelikokemuksen aikana. Pelin tarkan analyysin avulla pyrin paljastamaan dramaturgisia strategioita, joita pelisuunnittelija voi käyttää hyödykseen pelisuunnittelussa. Käytän esimerkkinä myös Valve Softwaren *Half-Life:a* (1998), Westwood Studiosin *Red Alert II:ta* (2000) ja Impression Gamesin *Ceasar III:a* (1998). Liitteessä 1 referoin *Max Paynen* henkilöt ja juonen.

Richard Rouse (2001) erittelee kirjassaan *Game Design: Theory & Practice* neljä eri tapaa kertoa tietokonepelissä varsinaisessa pelitilassa: 1) teksti, joka on sijoitettu pelin maailmaan: julisteet, muistilaput, sanomalehdet, kirjat; 2) tapahtumapaikka: aika, paikka ja esineet; 3) dialo-

gi: keskustelu tietokoneen ohjaamien hahmojen kanssa; 4) toiminta: tietokoneen ohjaamien hahmojen käytös ja teot. (Rouse 2001, 224 – 225)

Aktiivisen pelitilan ulkopuolisen kerronnan mahdollisuuksia tietokonepeleissä ovat taas: 1) elokuvalliset välinäytökset. Ne voivat olla ihmisnäyttelijöiden näyttelemiä kohtauksia, 2D- tai 3D-animaatiota, tai näiden kombinaatioita; 2) kirjoitettu teksti. Useat pelit käyttävät kirjoitettua tekstiä kuvatessaan pelin tai jakson tavoitteita (briefing); 3) kuvat. Kuva voi olla kartta fiktiivisestä pelialueesta, esittelykuva mission tavoitteesta tai esimerkiksi kertaus saavutetusta. Usein kuva yhdistyy kirjoitettuun tekstiin. Joskus käytetään sarjakuvamaista ilmaisua (kuten *Max Paynessa*); 4) ääni. Pelaaja kuuntelee monologia, dialogia, tehosteita tai narratiivista musiikkia. (Rouse 2001, 220)

Narratiivisen musiikin ja äänen mahdollisuutta audiovisuaalisessa kerronnassa erittelee Henry Bacon (2000) kirjassaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Ääni kerronnan elementtinä jaetaan diegeettiseen ja ei-diegeettiseen materiaaliin. Diegeettisen äänen lähde on teoksen kuvitteellisessa maailmassa. Ei-diegeettinen ääni on taustamusiikkia tai muuta ääntä, joka ei kuulu fiktiivisen maailman sisään. Diegeettinen ääni voidaan jakaa vielä objektiiviseen ja subjektiiviseen. Subjektiivinen diegeettinen ääni on henkilön tajunnan sisäistä ja objektiivinen diegeettinen ääni taas pelimaailmaan kuuluvaa ääntä: puhetta, musiikkia, tilaääntä. (Bacon 2000, 236)

Esimerkiksi *Max Paynen* rikkaassa äänimaailmasta ei-diegeettistä osaa edustaa taustamusiikki. Diegeettistä objektiivista ääntä ovat tilaääni tehosteineen: laukaukset ja autojen äänet; radiosta, televisiosta tai puhelimesta tuleva ääni; hississä soiva musiikki; tai pelin henkilöiden väliset keskustelut. Subjektiivista diegeettistä ääntä pelissä on Maxin ajatusää-

ni, joka vastaa voice over –kerrontaa elokuvassa. Tietokonepelien kokonaisdramaturgiaa luodessaan pelintekijät voivat käyttää tehokkaasti hyväkseen näitä mahdollisuuksia kuten *Max Payne* -esimerkit osoittavat. Taustamusiikki luo tunnelmaa ja korostaa jännitystä. Diegeettinen ääni vahvistaa illuusiota pelin maailmasta ja sillä voidaan myös tehokkaasti kertoa pelaajalle tärkeää informaatiota. *Half-Life* –pelin alku on tästä erinomainen esimerkki. Pelaajalle kerrotaan koko pelin tarinan lähtökohdat diegeettisen kuulutuksen kautta samalla kun pelaaja laskeutuu tutkimuskeskus Back-Mesan uumeniin.

2.1 *Max Payne*

Suomalaisen pelitalon Remedyn Entertainmentin kehittämä *Max Payne* (2001) kuuluu 3D-ammuntapelien lajityyppiin. Teppo Lähtinen toteaa peliarvostelussaan Remedyn kehittäneen *Max Paynen* kautta lajityyppiä elokuvamaisempaan suuntaan (Lähtinen 2001). *Max Paynessa* pelaaja ottaa new yorkilaisen poliisin, Max Paynen, roolin. Pelaaja kontrolloi protagonistia Maxia tämän takaa nähdessä samalla roolihahmonsa toiminnan. Näin ollen näkökulma on kolmannen persoonan (ks. Järvinen 2001, 7). Pelaaja elää pelin mukana elokuvamaisen, monisyisen juonen.

Max Payne erottuu tavallisten räiskintöjen harmaasta massasta vahvalla, tyylikkaiden sarjakuvien muodossa etenevällä, kyynisen synkällä, film noir -vaikutteisella juonellaan, mukavan elokuvamaisella otteellaan sekä pelattavuuden puolella parilla uudella innovaatiollaan. (Lähtinen 2001)



Kuva 1 Max Paynen kolmannen persoonan näkökulma.

Max Payne toimintakohtauksien välissä tarinaa kerrotaan ääninäytellyn sarjakuvan avulla, jota tekijät kutsuvat graafiseksi romaaniksi (Graphic Novel). Graphic Novel –tilaan pelaaja voi palata milloin tahansa pelin aikana. Pelaajalla on näin koko ajan käytössään siihen asti edetty juonimateriaali. Näin pelaaja voi kerrata tarinaa kuten lukiessaan kirjaa. Useat juonen yksityiskohdat paljastuvatkin vain näin tekemällä. Pelin edetessä paljastuu informaatiota, joka selittää pelin alkupuolen yksityiskohtia.



Kuva 2 Max Paynen Graphical Novel –moodi.

Tämän lisäksi pelaaja pääsee seuraamaan animaatioita, jotka esittävät tarinan avainkohtia elokuvamaisesti toiminnan ja dialogin avulla. Itse pelimaailma on interaktiivinen. Pelaaja voi ohjata Maxin löytämään kirjeitä, katsomaan televisiota tai kuuntelemaan radiota. Pelitapahtumien myötä Maxilla on mahdollisuus salakuunnella rikollisia ja kuulla heidän keskusteluissaan juoneen liittyvää informaatiota.



Kuva 3 Välianimaatio *Max Payne* -tietokonepelistä.

Max Paynen kerronta tapahtuu siis pääasiassa kolmella eri tavalla: 1) pelimoodissa toiminnan ja interaktion kautta; 2) sarjakuvamaisen, ääninäytellyn Graphic Novel –teoksen myötä; 3) elokuvamaisten välianimaatioiden kautta. Kerronnan keinoissaan *Max Payne* pohjautuu näin vahvasti vanhojen medioiden keinoihin.

2.2 *Half-Life*

Sierra julkaisi *Half-Lifen* vuonna 1998. Peli on myynyt hyvin ja se sai innostuneen vastaanoton pelilehdistöltä. Aleks Huittinen (1999) kirjoitti MikroBitissä pelistä seuraavasti:

3D-räiskintöjen genre alkaa olla tupaten täysi toisen toistaan yhden tekevempiä yrittäjiä. Grafiikkaenginet rupeavat olemaan niin hienoja kuin uusimmat laitteistot vain suinkin antavat myöden ja kaikilla mahdollisilla sekä mahdottomilla aseilla on jo saanut räiskiä milloin minkäkin näköisiä otuksia. Mitä uutta voisi tarjota uusin kunnianhimoisen yrittäjä, Half-life? Valve-tiimin pojat ovat keksineet vastauksen: pelaajalle sähköaivoilla varustettuja kavereita ja juoni. (Huittinen 1999)

Half-Lifea (1998) on pidetty 3D-ammuntapelinä, joka sai koko loppuun kulutetun FPS (first-person shooter) -lajityypin uuteen nousuun. Pelaajat ja arvostelijat ovat kokeneet Huittisen lailla *Half-Lifen* erinomaisuudeksi juuri hienon juonen.

Half-Life on peli, jossa pelaaja ottaa tutkija Gordon Freemanin rooliin. Pelaajan näkökulma on koko pelin ajan täysin subjektiivinen eli pelaaja näkee kaiken Gordonin silmin. Täysin subjektiivinen näkökulma tuottaa vahvan illuusion pelin maailmaan joutumisesta. Mielestäni samaistuminen rooliin on kaikkein vahvinta juuri ensimmäisen persoonan peleissä. *Max Paynen* kolmannen persoonan näkökulma on huomattavasti vie-raannuttavampi käyttäen draaman käsitteistöä. Se, että pelaaja pystyy näkemään hahmonsa ruudulla muistuttaa pelaajaa siitä, että hän toimii pelin maailmassa fiktiivisenä hahmona.

Half-Life on hyvä esimerkki siitä kuinka pelaaja toimii pelin maailmassa manipuloiden tarinan etenemistä omalla vauhdillaan. Tämä erottaa pe-

laamisen juuri elokuva katselemisesta. Pelin tapahtuma-aika-akseli etenee pelaajan ratkaisujen mukaan. (Järvinen 2001, 6)



Kuva 4 *Half-Life* – Seikkailu Gordon Freemanin näkökulmasta.

*Half-Life*a on kehuttu myös sen "älykkäiden" vihollisten takia, jotka reagoivat Gordonin (pelaajan) toiminnan mukaan. Tämä on toteutettu skriptaamalla vihollisten toiminta eri kohtauksissa. Skriptaaminen tarkoittaa ennakkoon ohjelmoitua skenaariota, jonka mukaan pelin NPC (non-player character) -hahmot toimivat. Kun Gordon saapuu tiettyyn huoneeseen ja esimerkiksi hallituksen joukot havaitsevat Gordonin, nämä toimivat tämän ennakkoon ohjatun koreografian mukaan luoden illuusion älykkäistä vastustajista. Tämä tekee pelistä mielenkiintoisemman, koska näin viholliset eivät vain ryntää päättömästi pelaajan eteen ammuttaviksi, vaan toimivat ainakin näennäisen suunnitelmallisesti. *Half-Lifen* hahmot luovat siis illuusion interaktiivisesta pelimaailmasta, vaikka pelaaja liikkuu lineaarisessa juonessa kohdaten hahmoja, jotka toimivat ennakkoon rakennetun ohjelmoinnin mukaan.

Richard Rousen mukaan erityistä *Half-Lifessa* on se, että koko tarina kerrotaan niin, että pelaajalla säilyy täysi kontrolli hahmoonsa. Peliko-

kemusta ei pysäytä animaatio-osuus tai vaikkapa teksti, jossa kuvattaisiin tapahtunutta tai annettaisiin toimintaohjeita. Tarina kerrotaan tapahtumapaikkojen, esineiden, puhelioiden tiede- ja turvamiesten, kovaäänisistä kuuluvien kuulutusten ja tietokoneen ohjaamien vastustajien toiminnan avulla. (Rouse 2001, 224)

Myös Aki Järvinen korostaa kuinka *Half-Life* erottuu muista peleistä siinä, että se pystyy kertomaan koko tarinan aktiivisessa pelitilassa. Järvinen mukaan tämä ominaisuus *Half-Lifen* designissa on erityisen huomionarvoista. Se on ikään kuin vanhojen ja uusien medioiden risteyspiste. (Järvinen 2001, 6) *Half-Life* onnistuu siis välttämään vanhojen medioiden keinot. Se ei näytä elokuvallisia välinäytöksiä tai laita lukemaan pelaajaa pitkiä tehtävänantoja. Onko *Half-Life* sitten todellista uutta mediaa? Ehkä, mutta toisaalta *Half-Lifen* voi käsittää käyttävän juuri draaman keinoja: näytä, älä kerro. Pelaaja kokee tarinan oman toimintansa kautta. Sitä ei kerrota hänelle.

2.3 *Command & Conquer: Red Alert II*

Westwood Studiosin kehittämä ja Electronic Artsin julkaisema *Command & Conquer: Red Alert II* (2000) on yksi osa suosittua *Command & Conquer* -pelisarjaa. Muita osia ovat mm. *Command & Conquer*, *Command & Conquer: Red Alert* ja *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Westwood Studios on näin monistanut toimivan konseptin useaksi tuotteeksi. Samaa ohjelmaydintä ja rakennetta käyttäviä pelejä on voitu tuottaa kustannustehokkaasti ja nopeasti.

Command & Conquer: Red Alert II kuuluu reaaliaikaisten toimintastrategiapelien lajityyppiin. Kampanjamoodissa pelaaja valitsee joko venä-

läisten tai liittoutuneiden puolen. Pelaajan rooli on toimia komentajana, joka lähetetään erilaisiin tehtäviin. Koko kehyskertomus on camp-henkistä scifi-parodiaa.

Tehtävien välillä pelaaja seuraa videojaksoja, jotka kertovat kehyskertomusta eteenpäin. Yksittäiset missiot sen sijaan luovat pelaajalle pieniä kertomuksia, joissa pelaaja joko onnistuu tai epäonnistuu. Tehtävissä pelaaja ottaa komentajan roolin, perustaa tukikohdan, kerää resursseja, rakentaa uusia yksiköitä, puolustautuu vihollisen hyökkäyksiltä ja yrittää saavuttaa asetetun päämäärän, joka on usein vihollisen tukikohdan ja yksikköjen tuhoaminen.

Peli kertoo siis pääsääntöisesti elokuvallisin välinäytöksin. Osatarinat syntyvät pelaajan häviöistä ja voitoista osatehtävissä. Näiden draamallisen osatehtävien alkuasetelma annetaan pelaajalle tekstinä. Siinä määritellään tehtävän päämäärät. Pystyäkseen jatkamaan kehyskertomuksessa eteenpäin, pelaajan on voitettava osatehtävä.

2.4 *Ceasar III*

Ceasar III (1998) on sukua Simcity –pelisarjalle. Pelit kuuluvat lajityyppiin, jota kuvataan termeillä "God Games" tai "software toys" (Bates 2001, 13). Tämä lajityyppi on erityisen interaktiivinen. Pelaajalla on täysin vapaat kädet toimia pelin maailmassa. Viittaahan jo pelin lajityypin nimi tähän.

Ceasar III:ssa pelaaja on Rooman valtakunnan palvelija, joka määrätään perustamaan siirtokuntia eri puolelle valtakuntaa. Kysymys on toimivan infrastruktuurin rakentamisesta. Pelaaja rakentaa kaupunkiaan ja seuraa

päätöstensä vaikutusta kaupungin ihmisiin. Pelaaminen on tasapainoilua. On huolehdittava, että ruokaa, työpaikkoja ja viihdettä riittää kansalaille. Pelaajan tehtävä on pitää pelin maailma toimintakykyisenä (Stansberry 1998, 96). Epäonnistuessaan pelin maailman miniatyyriihmiset kyllästyvät huonoihin olosuhteisiin ja jättävät pelin kaupungin. Peliin uppoutuu helposti tuntikausiksi seuraamaan kaupungin ihmisten puuhailua samalla kun yrittää pitää fiktiivisen maailman olosuhteet kunnossa.

Vapaasti tulkittuna *Ceasar III* on yhteiskunnallinen draama yhteisön muodostumisesta ja taistelusta ulkoisia ja sisäisiä vihollisia vastaan. Jatkuva tasapainotilan häiriintyminen vaatii pelaajaa reagoimaan. Näin peli tuottaa toimintaa, joka kertoo yhteisön tarinaa. Pelaajan näkökulma vertautuu kaikkitietävään kertojaan kirjallisuudessa.



Kuva 5 Ceasar III

Ceasar III:n tapaisia tietokonepelejä voi myös pelata tilassa, jossa varsinaisia päämääriä ei ole asetettu. Pelaaja vain kehittää ja seuraa yhteiskuntaansa. Tällöin *Ceasar III* on enemmänkin leikkikalua (software toy) kuin peli. Costikyanin mukaan peli ja leikkikalua eroavat toisistaan

siinä, että peleissä on aina jokin päämäärä. Leikkikalut ovat kyllä interaktiivisia, mutta leikkikaluilla ei ole päämäärää. (Costikyan 1994)

Draama on yhteneväinen pelien kanssa päämäärän suhteen. Draamassa henkilöillä on aina päämäärät. Absurdissa draamassa henkilön päämäärä voi tosin olla jopa päämäärien vältteleminen.

Ceasar III on selkeästi kauempana aristoteelisestä draamasta kuin *Max Payne* tai *Half-Life*. Juonen kannalta pelaaja voi vapaassa rakennustilassa pelata loppumatonta peliä, jossa ei ole keskikohtaa tai loppua.

3. TIETOKONEPELIT DRAAMANA

3.1 Dramaturgia ja tietokonepelit

Dramaturgia on minkä tahansa materiaalin järjestämistä esitettävään muotoon. Dramaturgiassa on näin kysymys informaatioarkkitehtuurista. Dramaturgiaa on järjestää mediatekstin tila-, tapahtuma- ja aikaperspektiivit mahdollisimman mielenkiintoisesti ja taloudellisesti.

Dramaturgia sana on johdettu sanasta draama, joka tulee muinaiskreikan sanasta drân, toimia (Pohjola 1986, 402; Reitala & Heinonen 2001, 31). Turgos sana puolestaan kääntyy tekijäksi. Näin sana dramaturgia tarkoittaa: "saada joku (henkilöhahmo) toimimaan". Aristoteles määritteli jo yli 2000 vuotta sitten tragedian keskeiseksi elementiksi toiminnan. Draama kertoo näyttämällä toimivia henkilöitä. (Aristoteles 1997, 161; Lundán 1995, 14)

Mielestäni pelisuunnittelija tai –käsikirjoittaja vertautuu dramaturgiin tai näytelmäkirjailijaan. Pelisuunnittelija luo pelin maailman, valitsee hahmot ja määrittää näiden päämäärät. Näin pelintekijä tekee dramaturgisia valintoja aivan kuin draamakäsikirjoittaja.

Dramaturgisen analyysin lähtökohdaksi sopii perusjako tarinaan ja juoneen (Reitala & Heinonen 2001, 24). Seymour Chatmanin mukaan tarina tarkoittaa kertomuksen kaikkia tapahtumia joihin viitataan ja juoni puolestaan tarkoittaa sitä, kuinka tarina kerrotaan yhdistelemällä tapahtumia (Chatman 1978, 19 – 20). Näin tarina käsittää kertomuksen kaikki tapahtumat kronologiassa ja on juonen abstraktio. Vastaanottajalle tarina paljastuu juonen kautta. Toisin sanoen juoni koostuu siitä

kuinka tapahtumat puretaan jossain järjestyksessä (Reitala & Heinonen 2001, 24-25).

Mielestäni näiden käsitteiden kautta voi ajatella dramaturgiaa olevan myös valmiin mediatekstin (tietokonepeli) ja implisiittisen lähdemateriaalin (pelin tarina, -konsepti) välinen suhde. Tietokonepelin kohdalla ajattelen juoneksi sen luoman pelikokemuksen. Pelikokemuksen myötä pelaaja rekonstruoi tarinan. Useinhan esimerkiksi seikkailupeleissä pelaaja kerää pelatessaan tiedonmurusia, jotka täydentävät tarinaa. Pikku hiljaa pelaajalle paljastuu pelin koko tarina.

*Half-Life*a pelatessa pelaaja (Gordon Freeman) joutuu keskelle onnettomuutta, eikä aluksi tiedä mitä on tapahtunut. Pikku hiljaa tiedonmuruset alkavat loksahdella paikoilleen. Pelaajalle alkaa selvitä kuinka epäonnistunut ydinkoe on aiheuttanut repeämän avaruuteen. Tämän seurauksena vieraan kulttuurin hirviöt pääsevät kansoittamaan Black-Mesan tutkimusaseman.

Max Paynessa juonen ja tarinan suhde on hyvin samantapainen. Tarina paljastuu pikkuhiljaa. Aluksi pelaaja (Max) luulee taistelevansa vain gangsteriperhettä vastaan, vähitellen pelaajalle paljastuu taustalla oleva salaliitto, suuryritys tekemässä voittoa Valkyr-huumeen avulla.

Myös *Ceasar III*:sta voi erottaa juonen ja tarinan tasot. Juonessa pelaaja hallitsee roomalaista kaupunkiaan kronologisessa ja tasarytmisessä ajassa. Tarinan tasolla tapahtuu samanaikaisesti myös muualla pelin fiktiivisessä maailmassa, jota ei pelaajalle varsinaisesti näytetä. Tämä paljastuu pelaajalle Ceasarin lähettämien vaatimuksina tiettyjen hyödykkeiden valmistamisesta ja lähettämisestä Roomaan tai naapurikansojen väkivaltaisina invaasioina. Tätä pelityyppiä voisi parantaa huomattavasti lisäämällä juonen ja tarinan välistä eroa. Käytännössä tämä

tarkoittaisi sitä, että pelin maailmaan lisättäisiin enemmän fiktiivisiä tapahtumia taustalle, jotka paljastuisivat pelikokemuksessa pelaajalle ja vaatisivat tätä reagoimaan muuttuneisiin olosuhteisiin. Toisaalta näin lajityyppi lähenisi selvästi Sid Meierin kuuluisaa *Civilization* - tietokonepeliä.

Heta Reitalan ja Timo Heinosen mukaan draamassa tarina ja juoni voivat periaatteessa olla myös täysin identtiset. Tällöin juoni on kronologinen ja se esittää kaikki tarinaan liittyvät tapahtumat. Perinteisessä draamassa tämä on tosin harvinaista. Usein miten kronologiassakin pitäytyvä juoni pitää sisällään ajallisia katkoksia tai juonessa viitataan taustatarinaan (Reitala & Heinonen 2001, 25). Tietokonepeleistä esimerkiksi *Tetrix*essä voisi teoreettisesti ajatella olevan identtinen juoni ja tarina. *Tetrix*en pelikokemus on kronologinen jatkumo. Siinä ei ole taustatarinaa. Pelin juoni ei viittaa mihinkään pelikokemuksen ulkopuolisiin tapahtumiin.

Mielestäni tietokonepelien kannalta dramaturgia tarkoittaa pelien optimaalisen designin hakemista niin tarinan kuin käyttöliittymänkin kannalta. Tietokonepelidramaturgian kysymyksiä voivat olla: 1) Mikä on pelin sisältö? 2) Millä ilmaisun aineksella pelin sisällön ilmaiseva informaatio esitetään? (esim. käyttöliittymä, pelimoottori, graafinen tyyli, äänimaailma, välianimaatiot jne.) 3) Millaiseen muotoon pelin ilmaisun aines järjestetään? (4) Millaisella kerronnan rakenteella pelin tarina esitetään?

Näin muotoiltuna tietokonepelidramaturgia tutkii tietokonepelien rakennetta ja muotoa etsien optimaalisia ratkaisuja pelillisten tehojen löytämiseksi. Tietokonepelidramaturgia on pelin materiaalin järjestämistä parhaaseen muotoon pelattavuuden kannalta. Pelattavuudella tarkoitan sopivaa käyttöliittymää, oikein mitoitettua haasteellisuutta ja vaikeusta-

soa, sisällöllistä vetovoimaa sekä näin kykyä tuottaa pelaajalle mielihyvää.

Tietokonepelien tutkimisen ja kehittämisen tekee mielenkiintoiseksi tekniikan nopea kehittyminen. Tämä kehitys mahdollistaa paremman ilmaisuvoiman. Tietokoneiden multimediaominaisuudet paranevat. Muisti ja laskentakapasiteetti kasvavat. Tämä tekee tietokonepelidramaturgin työn vaativaksi. Ilmaisun väline muuttuu ja kehittyy koko ajan. Toisaalta näyttää siltä, että tekniikan nopea kehitys on osaltaan ollut laiskistuttamassa tietokonepelien suunnittelijoita. Tekninen kehitys on johtanut siihen, että peleistä on tullut osittain uuden teknologian esittelyalusta. Erityisesti näytönohjainten nopea kehitys on johtanut siihen, että esimerkiksi 3D-ammuntapeleissä pelien sisältö tuntuu pysyvän samana polygonien määrän kasvaessa. Ruudulla vilistää yhä hienompia valaistusefektejä, mutta sisältö on sama latteaa "ammu kaikkea liikkuvaa".

3.2 Draama ja tietokonepelit

Randy Littlejohn (2001) peräänkuuluttaa draaman kirjoittamisen työvälineiden käyttöönottoa tietokonepelien interaktiivisessa tarinankertomisessa artikkelissaan *The Need to Adapt the Tools of Drama to Interactive Storytelling*. Artikkelin on julkaistu Gamasutra.com -verkkosivuilla, jotka ovat suunnattu pelikehittäjille. Littlejohn on työskennellyt pelisuunnittelijana Sierra On-Linen Oakhurstin studioilla. Littlejohn on samoilla jäljillä artikkelissa kuin johdannossa mainitut Hintikka (2001) ja Laaksonen (2001):

Game developers are beginning to realize that mindless, violent action, and fantastic special effects supported by ever advancing

hardware will not hold the interest of core gamers forever. [...]As a result, some have begun to reconsider the importance of story and character development. (Littlejohn 2001)

Littlejohnin mukaan interaktiivinen tarinankertominen vaatii kahden perustekijän olemassaoloa. Nämä tekijät ovat näkemyksellinen käyttöliittymädesign (intuitive interface design) ja mukaansatempaava tarina (compelling story). (Littlejohn 2001)

Littlejohn poimii neljä hyvän tarinan tunnusmerkkiä: 1) se tempaa vastaanottajan mukaansa ja säilyttää otteensa loppuun asti; 2) se liikuttaa ja jännittää; 3) se on emotionaalinen vuoristorata; 4) tarinan loppuessa sen on tunnettava kokemisen arvoiselta. (Littlejohn 2001)

Littlejohnin mukaan avainkäsite edellä mainittujen ominaisuuksien sisällyttämiseksi tietokonepeleihin on nimenomaan "draama". Littlejohn määrittelee Aristoteleen *Runousoppia* mukailleen, että draama on tarina inhimillisestä konfliktista esitettynä yleisölle dialogin ja toiminnan kautta. (Littlejohn 2001)

Toiminta on tietokonepeleissä keskeinen asia. Littlejohn korostaa kuitenkin, että tärkeämpää kuin puhdas toiminta on syy toiminnalle, motiivi. Miksi joku hahmo toimii jonkin tavoitteen saavuttamiseksi? (Littlejohn 2001) Esimerkiksi *Max Paynessä* luodaan pelaajalle tehokas syy toimia gangstereita vastaan. Max Paynen perhe on murhattu. Toisaalta joissain vanhemmissa tietokonepeleissä annetaan pelin alussa tai pelin pakkauksessa kirjallinen syy toimia tyyliin: "tehtäväsi on puolustaa maailmaa avaruudesta tulevia valloittajia vastaan." Motiivin funktio on oikeuttaa tehtävä, tehdä siitä välttämättömyys.

Brenda Laurelin mukaan tietokonepelien voima liittyy juuri niiden kykyyn esittää toimintaa, johon ihmiset voivat osallistua. Tätä väittämää perustellakseen Laurel kertoo ensimmäisen tietokonepelin, *Spacewarin*, syntyhistoriasta. Laurel ihmettelee miksi *Spacewarin* tekijät halusivat tehdä nimenomaan pelin tietokoneen ruudulle piirakkadiagrammin, automaattisen kaleidoskoopin tai työpöydän sijaan. Laurel tulee johtopäätökseen: "Its [computer's] interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to *represent action in which the humans could participate*". (Laurel 1993,1)

Laurelin huomio perustelee kuinka rinnakkaisista ilmiöistä draamassa ja peleissä on kysymys. Toisaalta tämä osoittaa myös kuinka universaali tarve ihmisellä on yrittää selittää ja tulkita todellisuutta draaman tai pelien kautta. Mielestäni tietokone voi yhdistää pelit ja draaman. Kun tähän lisätään vielä tekoälyn kehittyminen ja tietoliikenneverkot, niin näin on syntymässä vähitellen vanhojen medioiden rinnalle todella uusi interaktiivinen tapa kertoa. Tietokonepelit kulkevat tämän kehityksen aukaisijoina.

4. DRAAMANTEORIAN SUHDE TIETOKONEPELEIHIN

4.1 *Runousoppi* ja tietokonepelit

Runousopin vaikutus eurooppalaiseen kirjallisuuteen ja taiteentutkimukseen on huomattavaa. Kärjistäen voi sanoa koko länsimaisen kirjallisuuden tutkimuksen ja draamanteorian nojaavan siihen (Reitala & Heinonen 2001, 13). Yllättäen myös tietokonepelien suunnittelua käsittelevä kirjallisuus nojaa osittain tähän yli 2000 vuotta vanhaan kirjoitukseen. Esimerkiksi Bob Bates (2001) aloittaa kirjassaan *Game Design: The Art & Business of Creating Games* luvun tarinan kertominen esittelemällä Aristoteleen *Runousopin* pohjalta kehitetyn kolmen näytöksen rakenteen: alku, keskikohta ja loppu (Bates 2001, 76 – 80). Pohdin seuraavaksi *Runousopin* keskeisiä väittämiä tragedian olemuksesta sovellettuina tietokonepeleihin.

Aristoteles määritteli, että draama (tragedia) on jäljittelyä (mimesis) (Aristoteles 1997, 159). Myös tietokonepelit jäljittelevät jossain suhteessa todellisuutta: joko simuloimalla realistisesti jotain olemassa olevia ilmiöitä tai perustumalla täysin fiktiiviseen fantasiamaailmaan. Jäljittelyn kannalta toisessa äärelaidassa ovat abstraktit ongelmanratkaisupelit, toisessa taas inhimillistä toimintaa simuloivat pelit. Kaikilla näillä pelien luomilla maailmoilla on kuitenkin jonkinlaiset lainalaisuudet ja ominaisuudet, joiden pohjalta ne vertautuvat objektiiviseen todellisuuteen.

Draama jäljittelee todellisuutta toimivien ihmisten kautta (Aristoteles 1997, 161). Myös useimmissa tietokonepeleissä toimijoina ovat ihmis-

hahmot. Mikään ei silti estä esittämästä toimintaa eläin-, fantasia- tai jopa abstraktien hahmojen avulla. Tärkeintä on, että henkilöt toimivat luonteidensa mukaisesti. Luonne ja ajattelutapa aiheuttavat teot, jotka onnistuvat tai epäonnistuvat. (Aristoteles 1997, 159-165)

Ari Hiltunen tiivistää *Runousopin* pohjalta, että sankariksi tarvitaan kaltaisemme, johdonmukaisesti toimiva henkilö. Hän ei saa olla liian hyveellinen tai täydellinen, koska liian täydelliseen ihmiseen ei katsoja (eikä pelaaja) voisi samastua. Aristoteleen mukaan Hiltunen esittää, että päähenkilön tulee joutua epäoikeudenmukaisen kärsimyksen kohteeksi. Sitä ei aiheuta hänen pahuutensa, vaan tietämättömyys. Draama kertoo kuinka henkilö kamppailee kohti tavoitetta, joka merkitsee usein juuri tuon kärsimyksen poistumista. (Hiltunen 1999, 53-54)

Edellä mainittuun nojaten tietokonepeleissä pelaajan position ja roolin tulisi olla sopiva pelin antamaan tehtävään nähden. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sopivaa vaikeustasoa. Peli, jossa pelaajan hahmo on täysin ylivoimainen, tekee pelistä liian helpon. Pelaaja ei koe pelissä olevan haastetta ja hylkää pelin liian helppona. Tämä on helppo todeta käyttämällä esimerkiksi huijauskoodeja tietokonepeleissä. Toisaalta pelaajan ohjaama hahmo ei saa olla liian avuton. Tällöin pelaaja turhautuu epäonnistumisiin. Pelaajan roolin sopiva kompetenssi näyttäisi olevan näin yksi hyvän tietokonepelin ominaisuus peleissä, joissa pelaaja asetetaan draamalliseen rooliin.

Voiko tietokonepelin hahmolla olla luonne ja persoonallisuus? Richard Rousen mukaan pelaajan hahmolla tulisi olla annettuna määrittelemätön luonne. Rouse perustelee tätä sillä, että pelaaja haluaa pelata oman mielikuvansa mukaista hahmoa. Ennakkoon annettu vahva käsitys luonteesta tai persoonallisuudesta voisi vain pilata tämän kokemuksen. Rouse perustelee vetoamalla *Half-Lifen* päähenkilöön Gordon Freema-

niin. Tämän henkilön luonteesta on vaikea mennä sanomaan mitään. Peli ei eksplikoi mitään Gordonin luonteesta. (Rouse 2001, 229 – 230)

Half-Lifessa pelaaja saa informaatiota Gordonin luonteesta pelin aikana ainoastaan sitä kautta miten muut pelin hahmot suhtautuvat Gordoniin. Gordoniin ystävällisesti suhtautuvien tiede- ja turvamiesten kanssa käytävät keskustelut vihjaavat Gordonin olevan varsin miellyttävä henkilö.

Rousen havaintoa pelaajan hahmon luonteen määrittelemättömyydestä tukee myös tämän työn tekijän samantapainen kokemus. Mielestäni *Max Paynen* voi pelata läpi erilaisilla Maxin luonteilla pelaajasta riippuen. Toisen pelaajan Max on raivokas tappaja, joka ryntää huoneisiin, kun taas toisen pelaajan Max voi olla enemmän varovainen hiiviskelijä ja taktikko. Toisaalta on hiuksenhieno ero, onko tässä tapauksessa kysymys henkilöahmon toimintatavan vai luonteen erosta.

Pelaaja voi vaihtaa hahmonsa toimintastrategiaa pelin aikana. Näin hahmo muuttuu pelikokemuksen aikana. Draamallisesti tällainen simulaatio antaa pelaajalle mahdollisuuden leikkiä roolihahmollaan. Pelaaja voi antaa roolihahmonsa kasvaa pelin kuluessa esimerkiksi ujosta henkilöstä röyhkeäksi toimijaksi. Pelaajalle roolileikki tarjoaa simulaation inhimillisestä vuorovaikutuksesta ja siitä kuinka erilaisella luonteella varustettu henkilöahmo selviää pelin maailmassa.

Tietokonepelien hahmoja suunniteltaessa näyttäisivät pätevän samat säännöt kuin sepitettäessä draaman hahmoja. Jon Samsel ja Darryl Wimberley (1998) esittävät kirjassaan *Writing for Interactive Media* aiheellisesti, että interaktiivinen käsikirjoitus ei saisi kertoa millainen henkilöahmo on. Heidän mielestään mielenkiintoiset ja syvälliset henkilöahmot tulee paljastaa, ei selittää. (Samsel & Wimberley 1998, 128)

Tämä tarkoittaa sitä, että hahmojen ominaisuudet tulisi paljastua toiminnan kautta, eikä niin että kerrottaisiin jonkun olevan suoraan jonkinlainen.

Suunniteltaessa pelin hahmoja kannattaa pitää mielessä psykorealisticen näyttelemistävän kehittäjän Konstantin Stanislavskin pätevä näkemys, jonka mukaan roolihahmo toimii annetuissa olosuhteissa kohti osia ja päätavoitteita. Henkilöhahmolla on motiiveja, joiden ansiosta hahmo tavoittelee (toimii) kohti tiettyjä päämääriä. (Paavolainen 1997, 286.) Kuten jo aiemmin mainitsin, *Max Paynessä* pelaajan motiivi toimintaan syntyy Maxin vaimon ja lapsen murhan kautta. Pelin alkupuolella pelaajan päämäärä on saattaa Jack Lupino niminen huumekauppias vastuuseen teoistaan. Max saavuttaa tavoitteensa osatavoitteiden kautta. Ensin hän saa kiinni Lupinon oikean käden, Vinnie Gognittin, joka ohjaa Maxin Lupinon yökerholle ja Max kohtaa itse Lupinon.

The Sims (2000) –pelin päämäärä on pitää tietokoneen ohjaamat simulaatioihmiset tyytyväisinä elämäänsä. Pelaajalle tämä on toteutettu ja-kamalla jokaisen hahmon mielialaan vaikuttavat asiat pelaajan manipuloitaviksi. Näin osatavoitteiksi muodostuu nälän torjuminen, hyvänolon ja energiatason ylläpitäminen, hygieniasta huolehtiminen, hauskuuden säilyttäminen, sosiaalisen elämän onnistuminen ja asuinympäristön viihtyvyyden kohottaminen. Pelaaja on siis monimutkaisen tehtävän edessä jumalasesmassaan yrittäessään pitää pienet ihmiset ruudulla onnellisina ja toimintakykyisinä.

Aristoteleen mukaan toiminnan jäljittely tapahtuu juonessa, joka on tapahtumien sommittelu (Aristoteles 1997, 164). Aristoteleella juonen perusosia ovat peripeteia, anagnorisis ja kärsimys. Peripeteia tarkoittaa juonen käännekohtaa, joka johtaa toiminnan suunnan muuttumiseen. Anagnorisis taas tarkoittaa tunnistamista, muutosta tietämättömydestä

tietämiseen, joka johtaa ystävyyteen tai vihaan. Aristoteleen mukaan vaikutus on kaikkein tehokkain, mikäli anagnorisis ja peripeteia johtuvat loogisesti toisistaan, ne ovat odottamattomia ja yllätyksellisiä sekä tapahtuvat samaan aikaan. (Aristoteles 1997, 169 - 170)

Tietokonepeliin sovellettuna tärkeimmät juonen käänneet *Max Paynessa* ovat: 1) Maxin perheen murha, 2) Alexin murha, 3) Maxin jääminen gangstereiden vangiksi, 4) Nicole Hornen pistämä Valkyr-huumeen yliannostus Maxille, 5) armeijan salaisen projektin paljastuminen, 6) Mona Saxin teloitus 6) Nicole Hornen henkilöllisyyden ja osuuden tapahtumiin paljastuminen.

Aristoteleen määrittelemä tunnistaminen tapahtuu *Max Paynessa* puolestaan kohdissa: 1) Max tajuaa tulleensa lavastetuksi Alexin murhaan, 2) Max tajuaa gangstereiden tietävän hänen olevan poliisi, 3) Max kuulee Mona Saxilta Angelo Pouchinellon olevan huumekaupan takana, 4) Nicole Hornen henkilöllisyyden ja osuuden paljastuminen.

Aristoteleen mukaan paras tunnistamisen muoto pitää liittyä itse tapahtumiin (Aristoteles 1997, 176). *Max Payne* toteuttaa tämän Aristoteleen vaatimuksen. Tärkein käänne ja tunnistaminen liittyy Nicole Hornen paljastumiseen koko tarinan pääkonnaksi. Horne on kiristämällä jatkanut armeijan salaista huumekeoetta ja määrännyt myös Maxin perheen murhan.

Edellä mainittujen juonen käännekohtien kokeminen vaatii pelaajan aktiivisuutta. Pelaajalla on tietokonepelissä draaman perinteisestä vastaanotto tilanteesta poiketen aktiivinen rooli juonen eteenpäin viejänä. *Max Paynessä* pelaaja on pakotettu kulkemaan pelintekijöiden ennalta määräämää reittiä. Pelaaja kulkee siten väkisin näiden käännekohtien kautta, mutta pelin voi pelata kiinnittämättä niihin mitään huomiota.

Toisaalta ei teatterin- tai elokuvatekijät ota vastuuta siitä, ymmärtääkö katsoja tekijöiden koodaamat juonen avainkohdat. Onnistuneissa teoksissa näin toisin näyttää tapahtuvan.

Aristoteles ei pitänyt loppuratkaisuista, jotka tulivat kohtalon oikusta ikään kuin ylemmältä taholta yllätyksinä. Tämä *Deus ex machina*, ”jumala koneesta”, ratkaisu viittaa antiikin teatterin näyttämölaitteeseen, jolla voitiin jumalhahmoa esittävä henkilö nostaa lavalle. Käsite on vakiintunut tarkoittamaan yllättävää, väkinäistä loppuratkaisua, joka tulee yllättäen. (Reitala & Heinonen 2001, 35)

Max Paynen loppukohtaus on looginen seuraus tapahtumasarjasta. Pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa. Jos hän epäonnistuu estämään Nicole Hornen pakomatkan, Max kuolee helikopterin luodeista. Tämä on tragedian lopetus. Mutta onnistuessaan estämään Hornen pakenemisen Max aiheuttaa Hornen kuoleman ja nostaa sormen liipaisimelta. Peli on päättynyt. Max on puhdistautunut. Hän on valmis palaamaan yhteiskunnan jäseneksi. Peli onnittelee pelaajaa pelin läpipelaamisesta. *Half-Life* puolestaan loppuu yllätykseen, jossa toisesta todellisuudesta tullut agentti pyytää Gordonia työskentelemään heidän palvelukseensa. Pelaajan vallinnan mukaan Gordon joutuu joko helvettiä muistuttavaan paikkaan tai saa onnittelut oikeasta ratkaisusta liittyä heidän palvelukseensa.

Tietokonepelissä ei tarvitse olla loppua. *Ceasar III* tyyppisissä peleissä pelaaja voi vapaassa rakentelutilassa hallita yhteisöään ikuisesti. Toisaalta *Ceasar III*:ssakin kampanjan pelaaminen on jaettu osatehtäviin, joissa on selkeä alku, keskikohta ja loppu. Peli ilmoittaa pelaajalle voitosta tai häviöstä, johon osatehtävä päättyy. Koko kampanja päättyy siihen, että pelaaja ylennetään koko valtakunnan hallitsijaksi, Ceasariksi.



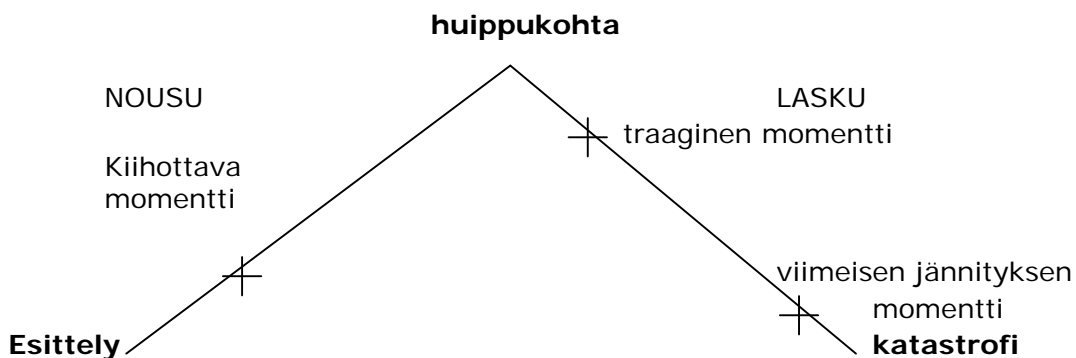
Kuva 6 *Half-Lifen* lopputilanne: Gordon Freemania pyydetään töihin toiseen ulottuvuuteen.

Aristoteles määrittelee tragedian laajuudeksi sellaisen, jonka katsoja voi havaintokykynsä pohjalta hallita. Juonen on oltava sen mittainen, että sen voi muistaa. (Aristoteles 1997, 166 - 167). Tässä suhteessa tietokonepelit eroavat usein miten näytelmistä ja elokuvista. Esimerkiksi *Max Paynen* läpipeluu mahdollisimman nopeasti vie aikaa arviolta noin 12 tuntia. Yhtä soittoa pelattuna pelaaja tuskin pystyy konstruoimaan aukottomasti pelin tarinan. Lisäksi *Max Payne* on varsin lyhyt tietokonepeliksi. Useat pelit vaativat viikkojen tai jopa kuukausien pelaamisen. Tässä suhteessa pelit tarinankertojina ovat lähempänä eeposta kuin klassista draamaa. Monet pelit koostuvatkin lyhyistä osadraamoista, tehtävistä, jotka ovat osa suurempaa kertomusta. Tästä on hyvä esimerkki koko *Command & Conquer* -pelisarja. Pelaaja seuraa kehyskertomusta elokuvan keinoin toteutetuin välinäytöksin. *The Sims* puolestaan generoi pelaajalle vapaasti tulkittuna pitkäaikaista kodinpiiriin sijoittuvaa eepistä teosta. Teos olisi toki kirjoitettuna melko tylsää selitystä. Hahmot kävisivät töissä, huolehtisivat hygieniastaan, söisivät ja yrittäisivät viihdyttää itseään ympäristön ja muiden hahmojen kanssa. Päämäärättömydessään *The Sims* on todella lähempänä leikkikalua kuin draamaa.

4.2 Runousoppiin pohjautuvia draaman rakennemalleja

Runousopin pohjalta on kehitelty useita ideaalin draaman rakennemalleja, joista kuuluisin on Gustaf Freytagin kukkulamalli. Se on saanut lukuisien Aristoteleen epigonien joukossa erikoisaseman (Salosaari 1991, 138). Malliin viitataan niin akateemisissa tutkimuksissa kuin amerikkalaisissa elokuvakäsikirjoittamista käsittelevissä opuksissa.

Freytagin malli olettaa draaman lineaarisesti eteneväksi, suljetuksi rakenteeksi, joka on rakenteeltaan pyramidin kaltainen (Reitala & Heinonen 2001, 40). Tarkastelen seuraavaksi Freytagin mallin sopivuutta tietokonepelien rakenteen analyysiin.



Kuva 7 Freytagin kukkulamalli

Freytagin mallin mukaan tragedia alkaa esittelyjaksolla, ekspositiolla, jossa esitellään tapahtumamiljöö ja keskeiset henkilöt. Varsinainen toiminta alkaa kiihottavan momentin kohdalla, jolloin jokin ristiriita tai ongelma ilmaantuu (Reitala & Heinonen 2001, 40). Esimerkiksi *Max Paynessä* kiihottava momentti on Maxin joutuminen lavastetuksi Alexin murhaajaksi ja pankkiryöstäjäksi. Tietokonepelin kannalta esittelyjakson

tärkein ominaisuus lienee pelin alussa syntyvä kuvitteellinen sopimus pelin ja pelaajan välillä. Pelaajan täytyy hyväksyä pelin lähtötilanne, pelaajalle annettu rooli ja tehtävä. Jos peli epäonnistuu tässä pelaaja todennäköisesti pitää peliä epäkiinnostavana ja jättää pelin pelaamatta. Samoin pelin on alkupuolella pyrittävä luomaan lisävetovoimaa kiihottavan momentin tavoin. *Half-Lifessa* pelaaja aiheuttaa ydinkoeonnettomuuden. Pelaaja huomaa olevansa varsin hankalassa tilanteessa tutkimusaseman uumenissa.

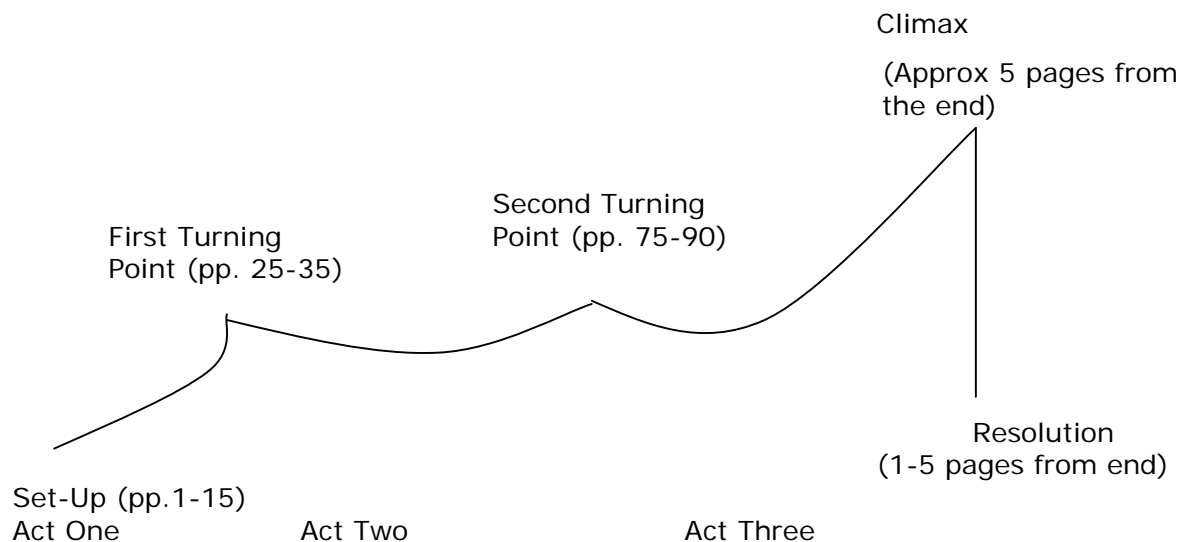
Freytagin nousuvaiheen aikana tilanne monimutkaistuu ja draama saavuttaa huippukohtan (Reitala & Heinonen 2001, 40). Esimerkiksi Shakespearen näytelmissä huippukohtia ovat kun Hamlet epäröi tappaa setänsä, tai kun Macbeth juhlii kuninkuuttaan pidoissa, tai kun Jago saa lopullisesti Othellon mustasukkaisuuden valtaan (Salosaari 1991, 142). *Max Paynessä* tätä kohtaa vastaa jakso, jossa Max joutuu pelin toisessa osassa Punchinellon virittämään ansaan. Max on tehnyt Punchinellon kanssa sopimuksen tapaamisesta tämän ravintolassa. Ravintola on ansoitettu syttymään tuleen. Max pelastuu nipin napin liekkien keskeltä. Tämän jälkeen Max ei enää epäröi. Vladimir vie Maxin Punchinellon kartanolle. Max haluaa kohdata pahan silmästä silmään.

Freytagin mukaan keskikohdan jälkeen alkaa laskeva toiminta kohti katastrofia. Traaginen momentti sisältää usein toiminnan suunnan äkillisen käänteeseen. Näin traaginen momentti vastaa Aristoteleen peripetian ideaa. Vielä ennen tragedian päättymistä katastrofiin on viimeisen jännityksen momentti, joka tarjoaa mahdollisuuden onnelliseen loppuun. (Reitala & Heinonen 2001, 40)

Freytagin kaaviota on myöhemmin tulkittu ja formuloitu uudelleen. Yleisin virhetulkinta kukkulamallista on se, että luullaan huippukohtan vastaavan draaman jännittävintä kohtaa, jossa kaikki paljastuu ja jonka

jälkeen jaetaan sanktiot. Siinä mielessä Freytagin mallin graafinen esitys on harhaan johtava. Laskeva toiminta ei tarkoita draaman jännitteen ja dynamiikan pienenemistä. (Reitala & Heinonen 2001, 40) Sen sijaan Freytag tarkoitti pyramidin muodon kuvaavan sankarin hallitseman toiminnan (nousuvaihe) vaihtumista konnan hallitsemaksi vaiheeksi (laskevavaihe) tai sitten päinvastoin. (Salosaari 1991, 139)

Linda Seger (1994) esittelee kirjassaan *Making a Good Script Great* oman versionsa draaman graafiseksi malliksi. Segerin malli perustuu selvästi aristoteeliseen draaman käsitykseen sekä Freytagin malliin. Seger kuvaa kaavallaan pätevästi jännityksen ja intensiteetin rakentumisen draamassa. (Seger 1994, 20)



Kuva 8 Linda Segerin kaavio aristoteelisen draaman rakenteesta

Segerin mukaan draamallinen kertomus jäsentyy lähes aina aristoteellisesti kolmen näytöksen rakenteeseen, oli kyseessä sitten kreikkalainen tragedia, viiteen näytökseen jaettu Shakespearen näytelmä tai neljän näytöksen tv-draama. Rakenne perustuu alku, keskikohta ja loppu jaotteluun: esittely, kehittäminen ja ratkaisu (setup, development and resolution). (Seger 1994, 19)

Segerin malli on osittain täysin yhtenevä Freytagin mallin kanssa. Setup vastaa esittelyä, kiihottava momentti ensimmäistä juonen kään-
töpistettä ja traaginen momentti toista kään-
töpistettä. Seger ei ole mer-
kinnyt malliinsa Freytagin huippukohtaa. Seger kirjoittaa kuitenkin kir-
jassaan keskikohdasta (the mid point scene). Segerin mukaan keski-
kohtaa ei ole välttämätöntä löytyä elokuvakäsikirjoituksesta, mutta hä-
nen mukaansa se on silti hyvä rakenteellinen työväline. Keskikohta
auttaa jakamaan toisen näytöksen kahteen osaan perinteisessä holly-
woodilaisessa elokuvassa. (Seger 1994, 35) Amerikkalaisiin käsikirjoi-
tusoppaisiin keskikohdan käsitteen lanseerasi ensimmäisen kerran Syd
Field (1984) kirjassaan *The Screenwriter's Workbook*.

Max Paynen elokuvamaisuus tietokonepeliksi on helppo todeta ana-
lysoimalla peliä Segerin ja Fieldin pohjalta. Ensimmäinen juonen kään-
töpiste on Alexin murha. Näin Max menettää ainoan luotettavan yhteys-
henkilönsä yhteiskunnan lailliselle puolelle. Tapahtumasta tekee tehok-
kaan se, että samalla Max lavastetaan syylliseksi murhaan ja pankki-
ryöstöön. Taistellessaan rikollisia vastaan Max ei voi näin turvautua po-
liisin apuun, joka on hänen perässään. Max on lainsuojaton. Hän on
uhattuna sekä lainvartijoiden että rikollisten taholta. Eikä Maxilla ole
keinoja todistaa syyttömyyttään.

Toisen juonen kään-
töpisteen muodostaa hetki, jolloin PUNCHINELLO pal-
jastaa kaiken takana olevan jonkun salaperäisen ja vaikutusvaltaisen
naisen. Hetkeä myöhemmin Max joutuu kiinniotetuksi. Tuntematon nai-
nen pistää häneen yliannoksen Valkyr-huumetta. Tämä tapahtuma joh-
dattaa pelaajaan pelin kolmanteen osaan. Pelin kliimaksi on Maxin ja
Nicole Hornen kohtaaminen.

4.3 Elokuvakäsikirjoittamisen konventiot ja tietokonepelit

Hollywoodin viihdeteollisuus on jalostanut Aristoteleen *Runousopin* pohjalta yleisen opin kertomuksen rakenteesta. Tätä kertomuksen hollywoodilaista mallia kehittää, selittää ja analysoi suuri joukko erilaisia käsikirjoitustohtoreita, -opettajia ja -oppaidenlaatijoita kuten jo aiemmin esitelty Linda Seger. Myös useat interaktiivista käsikirjoittamista ja pelisuunnittelua käsittelevät kirjat viittaavat näihin screenwriting -teoksiin (ks. esim. Bates 2001, 76- 80).

Useimmat elokuvakäsikirjoittamista käsittelevät teokset pohjautuvat Aristoteleen ja Freytagin pohjalle. Christopher Voglerin lähestymistapa on erilainen ja siksi kiintoisa myös tietokonepelisuunnittelun kannalta. Voglerin (1996) teos *The Writer's Journey. Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* pohjautuu amerikkalaisen myyttitutkijan Joseph Cambellin, venäläisen kansansatujen tutkijan Vladimir Proppin, sekä henkilöhahmojen osalta Carl Jungin työhön.

4.3.1 Sankarin matka

Joseph Cambellin mukaan myytti on metafora mysteeristä, ihmisen ymmärryksen yli menevästä. Myytti on tarina, joka käsittelee jumalia, ihmisen syntyä ja noiden voimien suhdetta ihmiseen. Tarina on myös metafora, malli jostain inhimillisen käyttäytymisen muodosta. Voglerin mukaan myyttien rakenne ja arkkityypit tarjoavat kertomuksen perusmallin myös modernille tarinankertojalle. Voglerin teoksen idea on esitellä nämä universaalit rakenteet ja verrata niitä moderniin tarinankerontaan. (Vogler 1996, 13-15)

Voglerin lähtökohta on, että kaikki tarinat muodostuvat muutamista yleisistä rakenne-elementeistä, jotka löytyvät universaalisti niin myyteistä, saduista, unista ja elokuvista. Näitä rakenne-elementtejä Vogler kutsuu nimellä "sankarin matka" (hero's journey). Tältä osin Voglerin esitys perustuu Joseph Campbellin formuloimaan primitiivisten kulttuurien sankarimyytin kaavaan. (Vogler 1996, 14-15) Mallin suomennos on tekijän.

- 1) TAVALLINEN MAAILMA (ORDINARY WORLD)
- 2) KUTSU SEIKKAILUUN (CALL TO ADVENTURE)
- 3) KIELTÄYTYMINEN KUTSUSTA (REFUSAL OF THE CALL)
- 4) TIETÄJÄN TAPAAMINEN (MEETING WITH THE MENTOR)
- 5) ENSIMMÄISEN KYNNYKSEN YLITTÄMINEN (CROSSING THE 1ST THRESHOLD)
- 6) TESTIT, LIITTOLAISET JA VIHOLLISET (TESTS, ALLIES, ENEMIES)
- 7) SAAPUMINEN SYVIMMÄN LUOLAN ÄÄRELLE (APPROACH TO THE INMOST CAVE)
- 8) ÄÄRIMMÄINEN TULIKOE (SUPREME ORDEAL)
- 9) PALKINTO {REWARD (SEIZING THE SWORD)}
- 10) TIE TAKAISIN (THE ROAD BACK)
- 11) SOVITUS (RESURRECTION)
- 12) PALUU (RETURN WITH ELIXIR)

Kuva 9 "Sankarin matka" – tarinan metamalli (Vogler 1996, 312).

Myös Ari Hiltunen tulee Voglerin tapaan siihen lopputulokseen, että menestyskertomukset perustuvat ikivanhaan kaavaan. Kaava on hänen mielestään vanhempi kuin Aristoteles ja pohjautuu perimmiltään muinaisiin sankarimyytteihin. (Hiltunen 1999, 222)

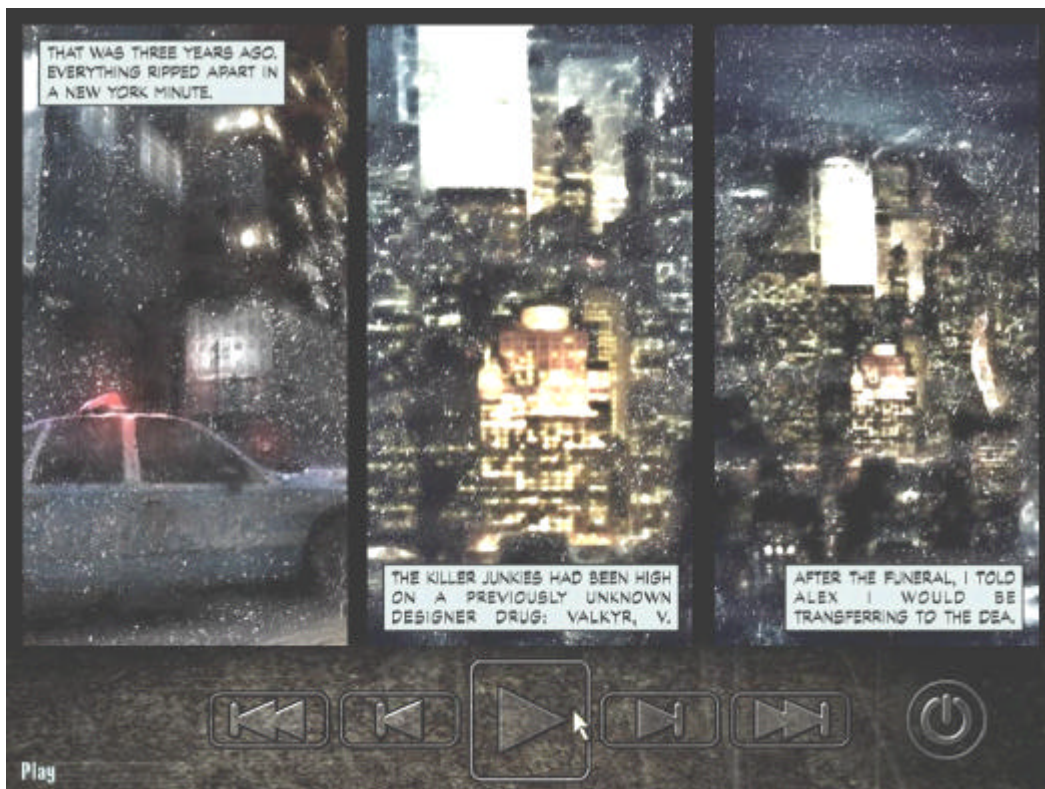
"Sankarin matka" –mallin mukaan tarina alkaa tavallisessa maailmassa, koska useimmat tarinat vievät sankarinsa pois tämän tavanomaisesta ympäristöstä. "Tavallinen maailma" tarkoittaa myös tasapainotilaa, jonka järkkyyessä henkilö joutuu matkaan kohti tasapainoa. (Vogler 1996, 19) Esimerkiksi Max Payne kuvataan onnelliseksi perheenisäksi, joka elää vapaa-aikanaan rauhallista elämää perheensä parissa idyllisessä

esikaupungissa. Näin aluksi esitellään tuttu ja turvallinen ympäristö, josta sankari joutuu tarinan metatasolla poistumaan.

Seuraavaksi sankarille esitetään ongelma, haaste tai seikkailu, jolla asetetaan sankarin tavoite ("kutsu seikkailuun"). Usein sankari kuitenkin epäröi seikkailun kynnyksellä ja jopa kieltäytyy ottamasta tehtävää vastaan (kieltäytyminen kutsusta). (Vogler 1996, 19-21) *Max Paynessa* Alex pyytää Maxia liittymään DEA:n palvelukseen, mutta Max kieltäytyy perhesyihin vedoten. Tarvitaan ensin muutos olosuhteissa tai tietäjän neuvoja (Vogler 1996, 21).

Tässä vaiheessa monet tarinat esittelevät tietäjähahmon. Symbolisesti on kyse siteestä lapsen ja aikuisen, oppilaan ja opettajan, potilaan ja lääkärin tai ihmisen ja jumalan välillä. Tietäjän tehtävä on valmistaa sankari tulevaa varten. Kuitenkin sankarin on kohdattava tulevat tapahtumat yksin. (Vogler 1996, 21) *Max Paynessa* tapahtumat lähtevät liikkeelle perheen murhan jälkeen. Max liittyy DEA:han ja aloittaa taistelun Valkyr-huumetta vastaan. Näin tässä vaiheessa *Max Paynen* juonta Maxilla ei ole varsinaista mentor -hahmoa.

Vaiheessa "ensimmäisen kynnyksen ylittäminen" toiminta lähtee todella käyntiin. Aristoteelisen draaman rakenteeseen verrattuna kyseessä on ensimmäisestä juonen kääntopisteestä ensimmäisen näytöksen lopussa. (Vogler 1996, 22) Alexin murhan jälkeen Max ei voi enää kääntyä takaisin. Hän on koston tiellä. Point-of-no-return on ohitettu.



Kuva 10 Max liittyy DEA:han

Uudessa maailmassa sankari kohtaa haasteita, saa liittolaisia ja vastustajia. Hän oppii uuden maailman säännöt ("testit, liittolaiset ja viholliset"). (Vogler 1996, 23). Max saa liittolaisen venäläisestä gangsterista Vladimirista ja neuvonantajan salaperäisestä Alfred Wodenista.

Lopulta sankari saapuu toisen maailman pelottavimman paikan äärelle. Se voi olla esimerkiksi vihollisen päämaja. Kun sankari menee sisälle, hän ylittää toisen kynnyksen (Vogler 1996, 24). *Max Paynessa* Max uskaltautuu sisään Punchinellon kartanoon huolimatta siitä, että Max tietää joutuvansa kohtaamaan ensin Punchinellon tappajakolmikon, The Trion. Usein sankari tekee suunnitelmia ja valmisteluja kynnyksellä, ennen rajan ylittämistä (Vogler 1996, 24).

Tässä vaiheessa sankari joutuu äärimmäiseen puristukseen ja katsoja joutuu jännittämään selviääkö tämä. Tämä on kriittinen hetki useissa

tarinoissa ("äärimmäinen tulikoe"). Voglerin mukaan tätä voi verrata primitiivisten kulttuureiden initaatio –riittiin. (Vogler 1996, 25-26) Tietokonepelissä pelaajan pitäisi kokea tässä vaiheessa intensiteetin ja jännityksen nousu.

Selviytyttyään vaarasta sankari vastaanottaa jonkin palkinnon. Se voi olla erityinen ase, kuten maaginen miekka. Sankarin kompetenssi vastustajaa kohtaan nousee. Palkintona voi olla myös rakkauskohtaus. Sankarilla on syytä juhlia. (Vogler 1996, 26-27) *Max Paynessä* Max saa PUNCHINELLOLTA tärkeän tiedon – kaiken takana on vaikutusvaltainen nainen.

Sankari ei kuitenkaan ole vielä turvassa. Tässä vaiheessa kostonhimoinen vastustaja ilmestyy kannoille (Vogler 1996, 27). Nicole Horne vangitsee Maxin ja antaa tälle tappavaksi tarkoitettun yliannoksen Valkyr-huumetta. Max joutuu painajaismaiseen hallusinaatioon. Kun Max selviää huumeen vaikutuksesta on edessä uusia vaaroja ja houkutuksia.

Ennen paluutaan yhteisöön sankarin pitää vielä vertauskuvallisesti puhdistautua, ikään kuin pestä kädet verestä. Tämä on usein viimeinen taistelu päävastustajaa vastaan, ratkaiseva koe (Vogler 1996, 28). *Max Paynessä* pelaajan ohjaama Max käy viimeisen ja ratkaisevan taistelun Nicole Hornea vastaan. "Sankarin matka" olisi ollut merkityksetön, ellei hän toisi mukanaan aarretta, lahjaa, opetusta, jolla on parantava tai yhteisöä hyödyttävä voima ("return with elixir") (Vogler 1996, 29). Hornen kuoleman jälkeen Max antautuu poliiseille. Onko Maxilla hallussaan jokin eliksiiriksi tulkittavaa? Max on tuhonnut Valkyr-huumeen valmistajan ja jakelijan. Yhteisö on astetta turvallisempi Maxin seikkailun, sankarin matkan, vuoksi.

"Sankarin matka" -mallia ei saa tulkita liian kirjaimellisesti. Se on metatamalli tarinan rakenteesta. Matkan eri vaiheet ovat symboleja meille

kaikille yhteisistä elämäkokemuksista. Symboleja voi muuttaa aina jokaisen yksittäisen tarinan tarpeiden mukaisesti. *Max Payne* –tietokonepeli toteuttaa mallin mukaisen matkan melko tarkasti pelikokemuksen kautta. Esimerkkinä *Max Payne* on toki peleistä elokuvallisimmasta päästä, joka osaltaan selittää mallin toimivuuden ko. pelin analyysiin. Toisaalta ”sankarin matka” –malli on niin yleisellä tasolla, että melkein minkä tahansa tarinan voi tulkita sen kautta jos haluaa. Mielestäni malli on käyttökelpoinen näin myös tietokonepelien kehittämissä. Se sopii erityisesti ensimmäisen ja kolmannen persoonan toiminnallisten seikkailupelien kehittämissä. Malli tarjoaa rakenteellisen tukirangan, jonka avulla suunnittelija voi edetä pelisuunnittelussa yleisestä yksityiseen.

Tietokonepelien tarinat ovat osa populaarikulttuuria. Ne kertovat fiktiivisistä henkilöistä ja tapahtumista. Ne ovat viihdettä. Mutta silti ne käsittelevät universaaleja pelkoja ja toiveita. Ne ovat nykyajan myyttejä ja vertautuvat siksi primitiivisiin tarinoin. (ks. Hiltunen 1999, 90)

4.3.2 Arkkityypit

Vogler (1996) myös tarinoissa esiintyvistä arkkityypeistä. Vogler johtaa teoriansa sveitsiläisen psykologin, Carl G. Jungin, työn pohjalta. Voglerin mukaan nämä universaalit perushahmot ovat samoja kaikissa kertomuksissa, koska ne juontuvat syvemmästä lähteestä, kollektiivisesta alitajunnasta. Siksi tarinoissa toistuvat esimerkiksi nuoren sankarin, vanhan tietäjän ja konnan hahmot. (Vogler 1996, 14)

Arkkityypit symboloivat ihmisen persoonallisuuden eri muotoja, jotka ovat universaaleja kaikille ihmisille. (Vogler 1996, 33) Voiko tietokonepelien hahmoja luokitella arkkityypeiksi? Onko arkkityyppi -teoriasta hyötyä suunniteltaessa pelejä? Lähestyn aihetta esittelemällä arkkityypit

ja analysoin *Max Payne* –tietokonepelissä esiintyvät hahmot arkkityypiteorian läpi.

Voglerin mukaan arkkityypit edustavat tarinoissa tiettyä funktiota ja vertautuvat siten suoraan sankarin matkan rakenteeseen. Tarinan henkilöt voivat myös vaihtaa arkkityyppiä tarinan sisällä tai yksi hahmo voi edustaa useampaa arkkityyppiä. Tärkeintä on ymmärtää henkilöiden funktio tarinassa. Arkkityypit voi tulkita näin naamioiksi, joita hahmot pitävät yllään tarinan eri vaiheissa (Vogler 1996, 33-36)

Eri medioiden eri lajityypeillä on omia erityisiä arkkityyppejään, jotka voi johtaa yleiseen arkkityypiteoriaan. Esimerkiksi *Max Payne* edustaa arkkityyppinä sankaria, mutta tarkemmin määriteltynä yksinäistä kostajaa, joka ottaa lain omiin käsiinsä. Tämä arkkityyppi on löydettävissä esimerkiksi toimintaelokuvan lajityypeistä. Myös monet lännenelokuvat perustuvat tälle arkkityypille. Eri genret ja mediat näyttäisivät lainaavan ja kehittävän arkkityyppejä toisiltaan intermediaalisesti.

Arkkityyppejä analysoidessa voidaan kysyä: 1) Mitä psykologista funktiota tai osaa persoonallisuudesta arkkityyppi edustaa? 2) Mikä on sen draamallinen funktio? (Vogler 1996, 37)

Arkkityyppejä, jotka ilmenevät kaikkein useimmin tarinoissa, on seitsemän. (Vogler 1996; 36, 312) Suomenokset ovat tekijän.

SANKARI (HERO)
 TIETÄJÄ (MENTOR)
 MUODONMUUTTAJA (SHAPESHIFTER)
 NARRI (TRICKSTER)
 SANANSAATTAJA (HERALD)
 VARJO (SHADOW)
 KYNNYKSEN VARTIJA (THRESHOLD GUARDIAN)

Kuva 11 Arkkityypit

Sankari on arkkityyppi, joka on valmis uhrautumaan toisten puolesta. Draamalliselta funktioltaan sankari on samastumisen kohde yleisölle. Sankari edustaa kasvamista, kehittymistä ja oppimista. Usein sankari on draaman aktiivisin henkilö. Hän on valmis uhrauksiin, mikä tekee sankarista pyhän. Sankari hyväksyy myös tappion (kuoleman) mahdollisuuden. Sankarin psykologinen päämäärä on eheytyä. Näin sankari symboloi ihmiselämän matkaa syntymästä kuolemaan, alusta loppuun, aamusta iltaan. (Vogler 1996, 39-48) *Max Payne* –tietokonepelissä pelaaja ottaa Maxin hahmossa henkilökohtaiseksi tehtäväkseen taistella Valkyrhuumetta vastaan kuolemankin uhalla. Max ei pelkää. Hän lopettaa toiminnan vasta saavutettuaan tavoitteensa. Perheen murha viiltää Maxin sielun auki. Maxin taistelu rikollisia vastaan on henkilökohtainen ristiretki. Max haluaa tulla taas kokonaiseksi.

Arkkityyppinä tietäjä opettaa, ja suojelee sankaria. Draamallinen funktio on sankarin kompetenssin kohottaminen ja lähettäminen matkaan. Tietäjän avulla sankari voi ottaa haasteen vastaan. Tietäjä on usein itse aikaisempi sankari, joka nyt siirtää tietotaitoaan uuden sukupolven sankarille. (Vogler 1996, 51-60) *Max Paynessa* tämän arkkityypin edustajia ovat Alex Balder, Alfred Woden ja Vladimir. Pelin alkutilanteessa Alex kantaa tietäjän naamiota. Hän houkuttelee Alexia taisteluun huumeita vastaan DEA:n riveissä. Max kieltäytyy. Vladimir puolestaan varustaa Maxin aseilla PUNCHINELLOA vastaan ja seuraa Maxin kostoretkeä. Kun Max pelastautuu PUNCHINELLON tulimereksi räjähtävästä ravintolasta, Vladimir poimii Maxin autonsa kyytiin ja vie tämän PUNCHINELLON kartanolle. Tärkein tietäjä-hahmo pelissä on kuitenkin sisäpiirin vaikuttaja Alfred Woden. Pelin ensimmäisessä osassa Woden soittaa Maxille varoitussoiton poliisien lähestymisestä ja lupaa ottaa myöhemmin yhteyttä. Pelin toisessa osassa Woden soittaa uuden varoitussoiton. Kolmas soitto merkitsee kutsua Wodenin tapaamiseen. Woden paljastaa kuuluvansa sisäpiiriin ja selittää Nicole Hornen olevan salaisen Valkyr-projektin takana.

Kaikki sankarit kohtaavat esteitä seikkailuissaan. Ensimmäinen todellinen sankarin kohtaama vastustaja on "kynnyksen vartija". Kynnyksen vartija ei ole päävihollinen, vaan useimmiten vastustajan apulainen. Draamallinen funktio on sankarin testaaminen ja näin myös sankarin kompetenssin kohottaminen. (Vogler 1996, 63-66) *Max Paynessa* Max kohtaa tusinoittain suurempien rikollisten alaisia, jotka Maxin on voitettava ennen päävihollisten kohtaamista. Nimettyjä kynnyksen vartijoita ovat esimerkiksi Vinnie Gognitti, Jack Lupinon lähin apulainen ja 'The Trio', Punchinellon tappajakolmikko. Nämä kynnyksen vartijat lisäävät mielestäni pelin jännitystä. Toisaalta *Max Payne* -peliä olisi voinut kehittää siihen suuntaan, että Maxin vastustajat olisivat selvemmin koventuneet pelin kuluessa tarjoten vaikeamman vastuksen. Nyt vastustajat tuntuvat aika tasa-arvoiselta kokoelmalta rikollisia.

Sanansaattaja toimii tarinan katalysaattorina. Hahmo on usein se, joka esittää sankarille kutsun seikkailuun. Draamallinen funktio on tuottaa motivaatio sankarin toiminnalle. Sanansaattaja voi olla tarinassa myös jokin muu voima. Laajasti tulkittuna sanansaattajan funktion voi suorittaa myös sankarin sisäinen tarve. Sankari voi esimerkiksi kokea suurta sisäistä pakkoa jonkin asian suhteen, joka saa sankarin toimimaan. (Vogler 1996, 69-72) *Max Paynessa* Alex toimii sanansaattajan funktiossa ehdottaessaan Maxille liittymistä DEA:n palvelukseen. Samoin Alfred Woden toimii sanansaattajana paljastaessaan Nicole Hornen henkilöllisyyden. Woden luo Maxille näin motiivin lähteä Hornen perään.

Muodonmuuttaja on hahmona usein arvoitus. Usein muodonmuuttaja on vastakkaista sukupuolta oleva henkilö, johon sankari tuntee vetovoimaa. Muodonmuuttajasta ei voi koskaan olla varma. Usein muodonmuuttaja johtaa sankarin väärille jäljille tai pitää sankarin epätietoisena asioiden oikeasta laidasta. Satujen maailmassa noidat ja velhot ovat traditionaa-

lisiä muodonmuuttajia. Tyypillinen muodonmuuttaja on myös kohtalokas naishahmo, femme fatale. Hän on viettelijätär ja tuhoaja, kuten esimerkiksi Sharon Stone elokuvassa *Basic Instinct*. Muodonmuuttajan draamallinen funktio on tuoda jännitystä tarinaan. Sankarin on vaikea arvioida suhdettaan muodonmuuttajaan. Muodonmuuttaja aiheuttaa sankarille kysymyksiä. Voinko luottaa häneen? Rakastaako hän minua todella? Onko hän liittolainen vai vihollinen? (Vogler 1996, 63-80) *Max Paynen* tarinan muodonmuuttaja on salaperäinen palkkamurhaaja Mona Sax. Ensitapaamisessa Mona Sax juottaa Maxille tyrmäystippoja viskin seassa ja Max jää gangstereiden vangiksi. Mona Sax on Lisa Punchinellon identtinen sisar. Näin Max ei voi olla aina edes varma kummasta sisaruksesta on kyse. Mona Sax on myös Nicole Hornen palkkalistoilla. Mona Sax kieltäytyy kuitenkin tappamasta Maxia heidän viimeisessä kohtauksissaan. Mona Sax kuolee tämän takia.



Kuva 12 Max tapaa Mona Saxin

Varjo on sankarin päävastustaja, joka heijastaa ihmisen pimeää puolta. Unissa varjo esiintyy hirviöinä, paholaisina, vampyyreina. Monet varjoa edustavat hahmot ovat myös muodonmuuttajia, kuten klassisesti vampyyrit ja ihmissudet. Varjon draamallinen funktio on haastaa sankari ja tarjota tasaväkinen vastus. Varjo voi olla myös sankarin sisäinen risti-riita. Se voi tulla sankarin taustatarinasta ja siinä piilevästä traumasta, joka jostain syystä aktivoituu ja pakottaa sankarin matkaan. Varjo, jolla on muodonmuuttajan ominaisuudet, on sankarin kannalta vaarallinen yhdistelmä. Tällaisen varjon on helppo houkutelaa sankari vaaraan, kuten esimerkiksi Molièren näytelmässä *Tartuffe*. Tartuffe on uskonnollinen huijari, joka saattaa Orgonin perheen perikadon partaalle. Joissain tarinoissa urheasti taisteleva varjo voi siirtyä tarinan myötä positiiviselle puolelle ja saada sankarin ominaisuudet. Näin on esimerkiksi sadussa *Kaunotar ja hirviö*. (Vogler 1996, 83-87) Nicole Horne on *Max Paynen* varjo-arkkityyppi. Horne on vallanhimoinen ja tuhoava persoona. Hän ei kaihda mitään keinoja saavuttaakseen haluamansa. Pelin juoni ei tosin paljasta Hornen pahuuden motiivia tai taustaa. Hornesta tiedetään vain, että hän on jättimäisen Aesir-yhtön johtaja, joka ei ole suostunut lopettamaan armeijan salaista valkyr-projektia vaan on jatkanut huumeen valmistamista ja jakelua.

Tarinoissa esiintyy usein myös narri. Kaikki hahmot joiden funktio on koominen, kuuluvat tähän arkkityyppiin. Usein narrin ominaisuudet ovat yhdistyneet johonkin toiseen arkkityyppiin. Joissain tarinoissa sankari kantaa myös narrin ominaisuuksia kuten esimerkiksi Eddie Murphyn hahmo *Tappava ase* –elokuvissa. Myös tietokonepeleissä koominen sankari on mahdollinen, kuten esimerkiksi *Leisure Suit Larry* –seikkailupelisarjassa. Narrin draamallinen funktio on koominen vaikutus. Narrin tehtävä on aiheuttaa naurun kautta helpotus tarinan jännitykseen (comic relief). (Vogler 1996, 89-92)

Max Paynen tummassa tarinassa Max kantaa itse narrin naamiota. Hän paljastaa tämän itseironisilla kommenteillaan. Esimerkiksi kun Max heittää sidottuna gangstereiden vankina ja huomaa olevansa huoneessa kahden Frankie "The Bat" Niagaran kanssa, hän kommentoi Niagaralle ivallisesti tämän nimen tulevan varmaan siitä että tämä itkee paljon. Max saa palkkioksi huomiostaan baseball-mailasta päähän. Maxin vastustajien puolelta narrin viittaan ovat pukeutuneet Finito-veljekset, joihin Max törmää pelin ensimmäisen jakson kolmannessa luvussa. He harrastavat ironista sanailua samalla kun tarttuvat aseeseen. Hahmot ovat gangsterielokuvien vakiohahmoja – vitsailevia tappajia.

Uskoisin, että käsikirjoittajat ja pelisuunnittelijat luovat vaistonvaraisesti eri arkkityyppejä edustavia hahmoja. Käsikirjoittaja voi kuitenkin syventää hahmojensa ymmärrystä analysoimalla niitä arkkityyppi –teorian kautta. *Max Payne* –pelistä eri arkkityyppejä edustavat hahmot on helppo löytää. *Half-Lifesta* arkkityyppien löytäminen on hankalampaa, koska pelin kerronta ei perustu osittain elo- ja sarjakuvan ilmaisukeinoille kuten *Max Paynessa*. *Half-Lifessa* pelaajan ohjaama Gordon Freeman edustaa luonnollisesti sankari –arkkityyppiä ja tiede- sekä turvamiehet Gordonin avustajina tietäjä –arkkityyppiä. Kaikki muut hahmot pelissä voi luokitella eri tasoiksi, ja eri ominaisuuksilla varustetuiksi varjoiksi, joita ovat hallituksen joukot ja avaruudesta saapuneet alienit.

Arkkityypit tarjoavat yhden tavan lähteä analysoimaan ja luomaan pelien hahmoja. Kaikkiin tietokonepeligenreihin malli ei selvästikään sovi. Mitä suuremmissa asemassa pelissä ovat ihmisten kaltaisten hahmojen toiminta ja suhteet, sitä hyödyllisemmältä teoria vaikuttaa. Teorian vahvin ominaisuus on sen kyky paljastaa eri henkilöhahmojen draamalinen funktio.

5. TIETOKONEPELIEN SEMIOTIIKKA

5.1 Tietokonepelien merkkijärjestelmät

Semioottiseen taiteentutkimukseen kuuluu olennaisena osana pohtia merkkien ja merkkijärjestelmien luonnetta, sekä jaotella niitä. (ks. Tarasti 1990) Millaisella merkkirakenteella pelit ilmaisevat semiotiikan näkökulmasta?

Tietokonepelin merkkirakenne on kompleksinen. Se koostuu useammasta osakielestä. Se on integroitujen kuvien ja äänien jatkumo. Siinä käytetään myös luonnollista kieltä puhuttuna ja kirjoitettuna. Kaikkea tätä merkitystä luovaa materiaalia hallitsee osittain pelaaja, joka monimutkaistaa koko järjestelmän antamalla omia käskyjään peliä pyörittävälle ohjelmakoodille käyttöliittymän kautta.

Mielestäni merkitys syntyy tietokonepeleissä pelaajan tekemien valintojen mukaan pelikokemuksen aikana. Toki pelin tekijät ovat koodanneet aiemmin nämä piilevät merkitykset pelin koodiin. Tässä suhteessa jokainen pelaajan käyttöliittymän kautta tekemä "komento" on erotin merkeille. Kun esimerkiksi pelaaja klikkaa hiiren avulla komennon pelille, se merkitsee uusia tapahtumia, jotka peli palauttaa pelaajalle. Ruudulla tapahtuu jotain. Esimerkiksi rakentelupelissä uusi rakennus luodaan pelimaailmaan tai reaaliaikastrategiapelissä jokin yksikkö saa uuden käskyn: ammu tuonne, mene tuonne, vartio tätä, partioi tätä reittiä. 3D-seikkailussa hahmo saa käskyn avata oven tai painaa liipaisinta. Näin pelaajan antamat käskyt erottavat muodostuvia merkkejä. Pelaaja ohjailee merkityksen syntymistä aiheuttamalla toiminnallaan eroja pelin

maailmaan. Jokin muuttuu. Mielestäni merkitys syntyy muutoksesta, siitä että jokin asia eroaa toisesta. Näin pelaaja samalla generoi juonta aiheuttaen tapahtumia pelin tarinan puitteissa.

5.2 Pelikokemuksen lineaarisuus

Tietokonepelit muodostavat vastaanoton kannalta kielellisessä ajattelussa lineaarisen jatkumon, joka luo kokonaisuuden, tarinan. Hyvän pelin ominaisuus onkin tukea tätä ihmiselle ominaista tapaa hahmottaa asioita kertomuksina. Tätä käsitystä tukee esimerkiksi Gunnar Liestol (1994) artikkelissaan *Wittgestein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext*:

Reading and writing are linear phenomena; they are sequential and chronological, conditioned by the durative ordering of time, although their *positions* as stored and *in space* may have a non-linear organization. But once a word or a sentence is read, it is chosen and taken out of its nonlinear context and positioned as a sequence in the linear chain and in conditioned time. However discontinuous or jumpy the writing or reading of a hypertext might be, at one level it always turns out to be linear. (Liestol 1994, 89)

Vastaanottokokemuksen lineaarisuus toteutuu myös tietokonepelien lajityypeissä, joita ei ensimmäisenä ajattele varsinaisesti juonellisina, kuten esimerkiksi *Simcity* -pelisarjassa. Näissä peleissä tarinan subjektiiviksi muodostuu yhteisöä johtava henkilö, joka on pelaaja itse. Hän ryhtyy valinnoillaan rakentamaan yhteiskuntaa, jota simuloidaan tietokoneen ruudulla.

Pelisessiosta muodostuu tarina tämän fiktiivisen yhteiskunnan kampaailusta. Pelaaja yrittää pitää yhteiskunnan toimivana. Draamallisesti kyseessä on taistelu eloonjäämisestä. Onnistuuko pelaaja saamaan kau-

punkinsa kukoistukseensa? Onnistuuko pelaaja varjelemaan kanssansa erilaisilta vitsauksilta? Onnistuuko pelaaja suunnittelemaan kaupungin infrastruktuurin niin, että kaikki toimii? Vaikka peli ei suoranaisesti kerro mitään, niin mielestäni pelaaja kokee pelikokemuksen lineaarisena tapahtumasarjana, jossa pelaaja on tehnyt erilaisia tekoja aiheuttaen toiminnallaan seurauksia. Pelaajalle pelikerta merkitsee on suljettua alku, keskikohta ja loppu -rakennetta. Loppu voi merkitä pelaajan kaupungin tuhoa tai voittoisaa kukoistusta tai pelisessiolla voi olla avoin loppu.

Jos tätä lineaarisen vastaanoton ja kerronnallisuuden aspektia tutkii vielä kärjistetympin on tutkimuskohteeksi otettava vielä abstraktimpaa muotoa edustava peli, *Tetris*. Voiko *Tetriksen* hahmottaa tarinana? Siinä vain tippuu erimuotoisia palikoita nopeutuvalla tahdilla, joita pelaaja yrittää sijoitella niin, että ne muodostaisivat suoria rivejä ja katoaisivat. Käsittämällä narratiivisuuden laajasti *Tetriksenkin* pelikerta muodostaa kertomuksen, jonka alussa palikoita alkaa putoilla ja tarinan subjekti alkaa taistella niitä vastaan manipuloimalla niiden asentoa. Kertomus päättyy kun subjekti lopulta epäonnistuu tehtävässään ja peli päättyy. Pelaaja voi jopa kuvitella itsensä orjaksi, joka tekee loppumattonta työtä sadistisen isännän pudotellessa rakennusaineita kuten Marie-Laure Ryan (2001) huomauttaa artikkelissaan *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*.

5.3 Kertomuksen kielioppi *Max Paynessa*

Analysoidakseni *Max Payne* –tietokonepelin sisältöjä ja kerronnan strategiaa vielä tarkemmin sovellan kielitieteellisen semiotiikan teorioita

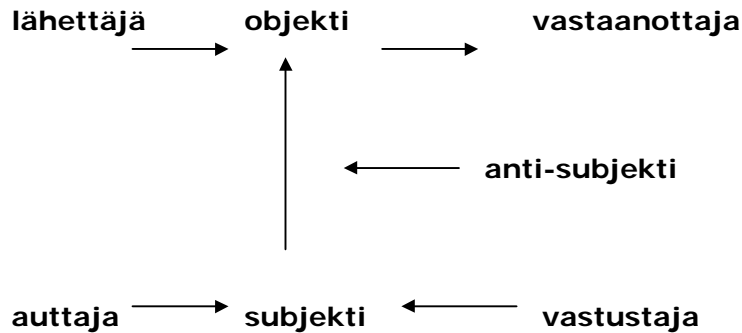
tietokonepelin tutkimiseen. Tämä osuus työstäni perustuu Pariisin semioottisen koulukunnan teorianmuodostukseen.

Pariisin semioottinen koulukunta on kehittänyt A.J. Greimasin johdolla n.s generatiivisen kulun kaavion. Tässä teoriassa merkityksen synty nähdään vaihe vaiheelta etenevänä prosessina, jossa merkitys muuntuu syvätason abstrakteista rakenteista pintatason konkreettiseen muotoon. Generatiivisen kulun kaaviossa on tarkoitus erottaa kielen teoriasta johdetuin käsittein merkitystä luovia rakenneyksiköjä ja niiden välisiä suhteita, jotka pätevät mitä tahansa mediatekstiä analysoitaessa. (Tarasti 1990, 32 – 33; Salosaari 1987, 37 – 38; Salosaari 1989b, 5-6)

Väitän, että myös tietokonepelin rakennetta voi tutkia tästä näkökulmasta. Etenen *Max Paynen* henkilöahmoista juonen rakenteeseen ja yritän lopuksi paljastaa pelin ideologian ja teemat syvätason arvojen analyysin avulla.

5.4 Myyttinen aktanttimalli

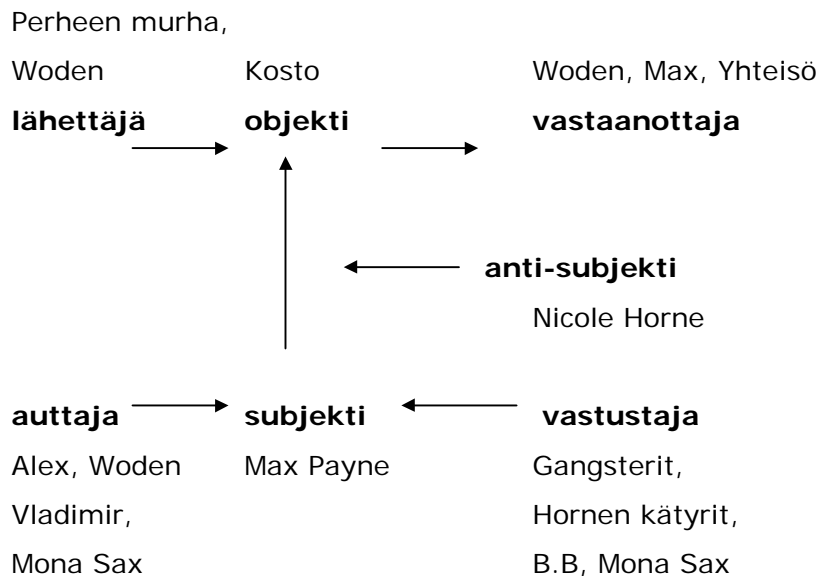
A.J.Greimasin kehittämällä myyttisellä aktanttimallilla voidaan analysoida tai kehittää draamallisia tilanteita toimijoiden kannalta. Aktantti tarkoittaa sitä joka tekee tai on toiminnan kohteena. Kertomuksessa henkilö voi olla aktantti, mutta myös abstraktit arvot tai uskomukset voivat olla aktantteja. (Greimas 1980, 205 –206; Salosaari 1987, 38)



Kuva 13 Myyttinen aktanttimalli

Malli on suhteineen eräänlainen virke, joka paljastaa kertomuksen perusrakenteen toimijoiden kannalta. Subjekti tavoittelee objektiä. Subjektin toiminnan motiivi henkilöityy lähettäjäksi. Jos subjekti onnistuu tehtävässään hyödyn korjaa vastaanottaja. Subjektin pyrkimyksiä tukevat auttavat voimat ja estävät vastustajat. Kertomuksen 'pääkonnaksi' nousee anti-subjekti.

Max Payneen sovellettuna myyttinen aktanttimalli näyttää seuraavalta:



Kuva 14 *Max Paynen* aktantit

Kertomuksen subjektin Max Paynen päämäärä on kostaa perheensä murhaajille. Maxin toiminnan käynnistää pelin alussa hänen perheensä murha. Pelin edetessä lähettäjän rooliin nousee myös Alfred Woden, joka johdattaa Maxin Nicole Hornen jäljille. Wodenin edun mukaista on, että Max hoitelee Hornen.

Jos Max onnistuu tehtävässään edun hänen toiminnastaan vastaanottavat sekä Max itse, että Alfred Woden. Max saavuttaa sielulleen rauhan. Woden pääsee eroon kiristäjästä. Myös koko yhteisö saa etua Valkyrhuumeen valmistamisen ja jakelun keskeytyessä. Pelin aikana Max eliminoi myös kymmeniä rikollisia.

Maxin auttaja pelin alussa on Alex, joka murhataan jo ensimmäisen osan toisessa luvussa. Seuraavaksi auttajaksi ilmaantuu venäläinen gangsteri Vladimir, jolta Max saa aseita. Pelin läpi Maxia auttaa myös salaperäinen herra Woden, jonka motiivit paljastuvat vasta juonen loppupuolella.

Vastustajia Maxin tehtävän tiellä on pitkä liuta. Sekvenssistä toiseen Max kohtaa rikollisia ja gangstereita, jotka yrittävät pysäyttää hänet. Varsinaiseksi pelin "pääkonnaksi" paljastuu Nicole Horne, Aesir-yhtiön johtaja, joka on vastuussa Valyr-huumeen kehittämisestä. Peli päättyy siihen kun Max aiheuttaa Hornen helikopterin maahansyöksyn ja näin välillisesti Hornen kuoleman.

Angelo Punchinellon vaimon kaksoissisko Mona Sax on mielenkiintoinen toimija pelissä. Mona on Nicole Hornen palveluksessa oleva palkkamurhaaja, joka on Punchinellon perässä. Pelin alkuvaiheessa Maxin ja Monan edut ovat yhtenevät: saada Punchinello tilille teoistaan. Sax on

tehtävästään niin mustasukkainen, että juottaa Maxille tyrmäystippoja pelin ensimmäisen osan lopussa. Tämä aiheuttaa Maxin joutumisen gangstereiden vangiksi. Pelin kolmannessa osassa kun Max tunkeutuu Aesir-yhtiön päämajaan hän tapaa Monan uudelleen. Max vihjaa Monalle tämän työnantajan Hornen olevan rikollinen. Nicole Horne antaa Monalle määräyksen tappaa Max. Mona ei noudata määräystä ja maksaa siitä hengellään.

Myyttisen aktanttimallin käyttökelpoisuus on sen universaalissa kyvyssä paljastaa draamallisen tilanteen perusvoimat: kuka tavoittelee mitä ja miksi? Käyttämällä luovasti kaaviota eri henkilöiden kannalta on helppo paljastaa vastavoimat tai niiden puuttuminen. Keksimisen alkuun voi lähteä esimerkiksi sijoittamalla päähenkilö (tietokonepelin ollessa kyseessä pelaajan hahmo) kaaviossa subjektin paikalle ja täyttämällä sitten kaavio seuraavien kysymysten mukaan. Mitä henkilö tavoittelee? (objekti) Kuka/mikä saa henkilön toimimaan? (lähettäjä) Kuka korjaa hyödyn, jos henkilö onnistuu pyrkimyksissään? (vastaanottaja) Kuka/mikä auttaa henkilöä? (auttaja) Ketkä vastustavat henkilön pyrkimyksiä? (vastustaja) Kuka henkilöityy draaman / pelin "konnaksi"? (anti-subjekti)

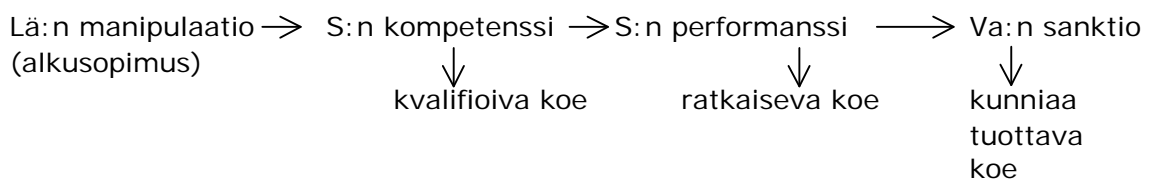
Mallia voi käyttää myös draaman tai pelin yksittäisten kohtausten tai jaksojen tasolla. Yhdestä kertomuksesta on mahdollista erottaa useita myyttisen aktanttimallin variaatioita tarinan eri tilanteiden ja tarkastelutason mukaan. Esimerkiksi Max lähtee pelin alussa yksinäiselle kostoretkelle huumorikollisia vastaan. Pelin loppupuolella kysymys onkin jo armeijan salaisesta projektista, jota jatkaa laittomasti suuryhtiön johtaja.

Myyttinen aktanttimalli osoittaa myös kuinka henkilöitä ja tarinaa ei voi erottaa. Ne ovat kiinteässä vuorovaikutuksessa olevia elementtejä ker-

tomuksissa. Tästä kirjoittaa myös Robert McKee kirjassaan *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Muuttamalla tapahtumia käsikirjoittaja muuttaa myös henkilöitä ja päinvastoin. (McKee 1998, 106 – 107)

5.5 Narratiivinen kaavio

A.J.Greimas kehitti Vladimir Proppin ihmesadun rakennetutkimusten pohjalta narratiivisen kaavion, joka vertautuu myös myyttiseen aktanttimalliin. Narratiivinen kaavio formuloi kertomuksen rakenteen seuraavasti:



Kuva 15 Narratiivinen kaavio

Kaaviossa lähettäjä manipuloi subjektin alkusopimukseen. Subjekti hankkii kompetenssin objektin voittamiseksi ratkaisevassa kokeessa. Vastaanottaja arvioi subjektin toiminnan ja langettaa sanktionsa. Sanktiossa subjektin teko tunnustetaan ja joko palkitaan tai rangaistaan. (Salosaari 1991, 140 – 141)

Max Paynen tarinassa Max tekee alussa alkusopimuksen huumevirasto DEA:n kanssa. Max haluaa taistella huumerikollisia vastaan, koska narkomaanit murhasivat hänen vaimonsa ja lapsensa (alkusopimus). Vasikan vihjeen avulla DEA pääsee vihille, että Jack Lupino on järjestelmässä suurta Valkyr kauppaa. Max soluttautuu Punchinellon mafiaperheeseen (kvalifioiva koe). Ratkaisevassa kokeessa Roscoe Streetin

metroasemalla Max epäonnistuu. Alex murhataan. Max lavastetaan syylliseksi sekä pankkiryöstöön että Alexin murhaan (epäonnistunut ratkaiseva koe). Vastaanottaja DEA sanktioi Maxin rikolliseksi. Tämä osoittaa kuinka jo pelin ekspositio muodostaa mininarratiivin. Samalla lailla pelin seuraavista jaksoista voi erottaa narratiiviseen kaavioon vertautuvia kulkuja. Esimerkiksi pelin viimeinen luku alkaa Alfred Wodenin toimiessa lähettäjäaktanttina. Woden paljastaa Nicole Hornen olevan Valkyr-huumeen takana. Woden pyytää Maxia hoitelemaan Horne (lähettäjän manipulaatio, alkusopimus). Max suorittaa sarjan kvalifioivia kokeita taistelemalla rikollisia vastaan, pakenemalla poliisipäällikkö Jim Bravuraa. Max ei epäonnistu edes Mona Saxin edessä, joka ei tapa Maxia. Max kohtaa Nicole Hornen ja voittaa tämän (ratkaiseva koe). Kun Maxia viedään poliisiautoon Alfred Woden virnistää tyytyväisenä Maxille. Max on saanut positiivisen arvion toiminnastaan (vastaanottajan sanktio).

Narratiivinen kaavio vertautuu Aristoteleen vaatimukseen draaman yhtenäisyydestä ja kausaliteetista. Lähettäjän manipulaatio vastaa alkua, kvalifioiva koe keskikohtaa ja ratkaiseva koe, sekä lähettäjän sanktio loppua. Narratiivista kaaviota voi verrata myös yhtäpitävästi Freytagin kukkulamalliin tai vaikkapa Linda Segerin kaavioon kolminäytöksisen draaman rakenteesta: alkuasettelu, kehittäminen ja ratkaisu (Seger 1994, 19 – 20).

5.6 Narratiiviset kulut ja ohjelmat

Edelle esitelty narratiivinen kaavio voi olla kokonaisuudessaan tai osittain kertomuksen toiminnan runko. Siitä on aina oltava muka performanssiosa, joka vastaa juonessa käännekohtaa. Jokin asia muuttuu.

Pintatasolla merkitys syntyy toisiaan edellyttävien tapahtumien sarjoista. Käytännössä puhutaan juonen "langoista" tai juonikuluista (storyline). Kielitieteellinen semiotiikka nimeää nämä tapahtumasarjat narratiivisiksi kuluiksi (lyh. NK). Narratiivinen kulku koostuu tapahtumista, jotka merkitsevät jonkin asiantilan muutosta. Generatiivisen kulun teorias-
sa näitä tapahtumia kutsutaan nimellä narratiivinen ohjelma (lyh. PN, programme narrative). (Salosaari 1987, 41)

Narratiiviset ohjelmat kuvaavat jo suoraan kertomuksen pintatasoilla ilmeneviä tapahtumia. Narratiivisten ohjelmien kirjoittamista voi verrata käsikirjoittamisoppaista tuttuun synopsisen tai kohtausluettelon luomiseen.

Max Paynessa on erotettavissa kolme erillistä narratiivista kulkua, jotka vastaavat teoksen jakoa kolmeen lukuun: "Part I: THE AMERICAN DREAM" (NK I), " Part II: A COLD DAY IN HELL" (NK II) ja "Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN" (NK III).

Max Paynen narratiiviset ohjelmat: (suluissa viittaus pelin jaksoon, jossa ko. ohjelma tapahtuu)

NK I ("THE AMERICAN DREAM")

PN 1 Salaisen Valhalla-projektin määrärahat jäädytetään. (tapahtuu ennen pelin tapahtumia)

PN 2 Jatkaakseen projektia yksityisesti Nicole Horne kiristää Wodenia ja muuta sisäpiiriä Candy Dawnilta ostamillaan videonauhoilla. (tapahtuu ennen pelin tapahtumia)

PN 3 Maxin vaimo Michelle vastaanottaa vahingossa Valkyr-huumeita koskevan muis-
tion. Michelle ei ymmärrä mistä siinä puhutaan. (tapahtuu ennen pelin tapahtumia)

PN 4 Nicole Horne lähettää kolme Valkyr-huumeen koekaniinia Maxin osoitteeseen. Narkomaanit surmaavat Michellen ja lapsen. (I)

PN 5 Max liittyy DEA:n. (kerrotaan; I)

PN 6 DEA saa vihiä Valkyr kaupasta, jonka hoitaa Jack Lupino -niminen gangsteri. (kerrotaan; I)

PN 7 Max soluttautuu Puchinello -mafiaperheeseen. (kerrotaan; I,1)

PN 8 B.B kutsuu Maxin Roscoe Streetin metroasemalle. (pääteltävissä; I,1)

PN 9 B.B tappaa Alexin ja lavastaa Maxin syylliseksi Alexin murhaan sekä osalliseksi pankkiryöstöön. (pääteltävissä; I,2)

PN 10 Jack Lupino määrää Vinnie Gognittin hoitelemaan suuren Valkyr-huumekaupan hotellissaan. (I,3)

PN 11 Alfred Woden varoittaa Maxia poliisien lähestymisestä. (I,5)

PN 12 Poliisipäällikkö Jim Bravura vaatii Maxia antautumaan. (I,5)

PN 13 Gognitti paljastaa Maxille Lupinon oleskelevan Ragna Rock –yökerhossa. (I,7)

PN 14 Max tappaa Lupinon. (I,9)

PN 15 Mona Sax ilmoittaa Maxin tappaneen väärän miehen. Oikea syyllinen on itse mafiapomo Angelo 'Don' Puchinello.

PN 16 Mona Sax tarjoaa tyrmäystippoja Maxille viskin seassa. (II)

NK II ("A COLD DAY IN HELL")

PN 17 Gangsterit löytävät Maxin kuorsaamasta Lupinon ruuniin vierestä. Gangsterit siirtävät Maxin Lupinon hotelliin kellariin. (tapahtuu pelitapahtumien ulkopuolella)

PN 18 Max pelastautuu Frankie "The Bat" Niagaran kynsistä. (II,1)

PN 19 Max ottaa Vladimirlta vastaan tehtävän valloittaa rahtialus Charon asearsenaalia vastaan. (II,2)

PN 20 Max valloittaa rahtialus Charonin ja saa palkkioksi aseita. (II,3)

PN 21 Max pelastautuu Puchinellon virittämästä ansasta. (II,4)

PN 22 Angelo Puchinello väittää Maxille toimineensa jonkun korkeamman tahon, salaperäisen naisen, vaatimuksesta. (II,5)

NK III ("A BIT CLOSER TO HEAVEN")

PN 23 Max joutuu Nicole Hornen vangiksi ja saa yliannostuksen Valkyr -huumetta. (III)

PN 24 Max selviää huumematkasta (III,3)

PN 25 B.B paljastuu petturiksi (III,4)

PN 26 Max tappaa B.B:n (III,4)

PN 27 Woden kutsuu Maxin tapaamiseen ilmoittaen tietävänsä Maxin etsimän ihmisen henkilöllisyyden. (III,4)

PN 28 Max saa tietää Wodenilta kaiken takana olevan Nicole Hornen, Aesir-yhtiön johtajan. (III,5)

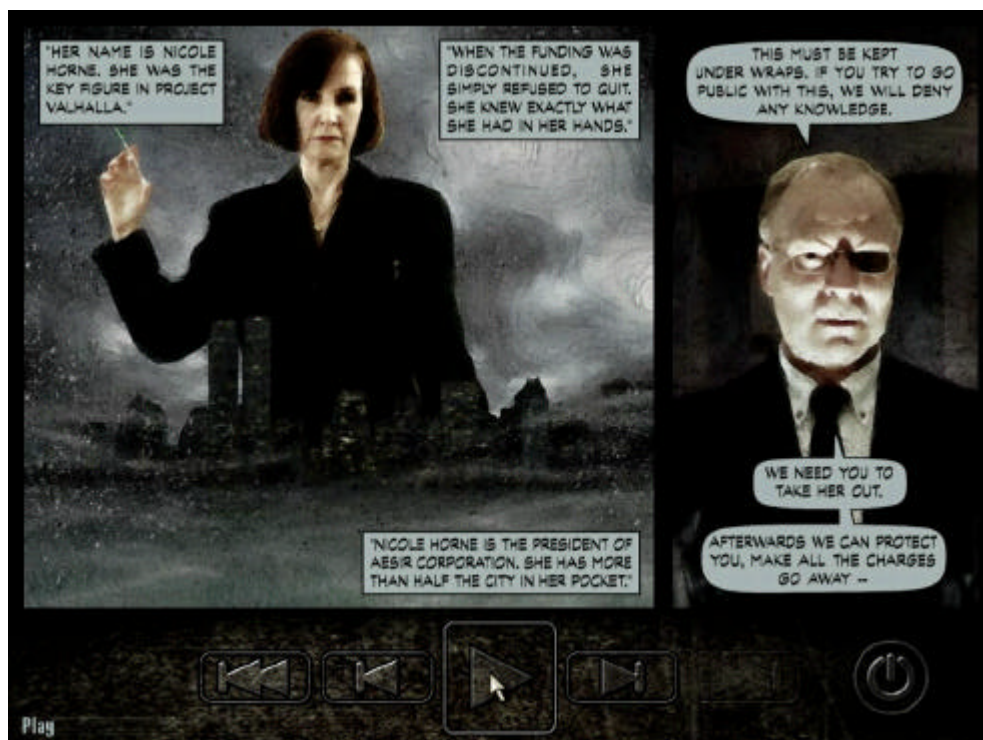
PN 29 Woden pyytää Maxia hoitelemaan Nicole Hornen. (III,5)

PN 30 Horne paljastaa tapattaneensa Maxin perheen, koska Michelle näki salaisen muistion vahingossa. (III,8)

PN 31 Max estää Hornen pakomatkan ja aiheuttaa tämän kuoleman.

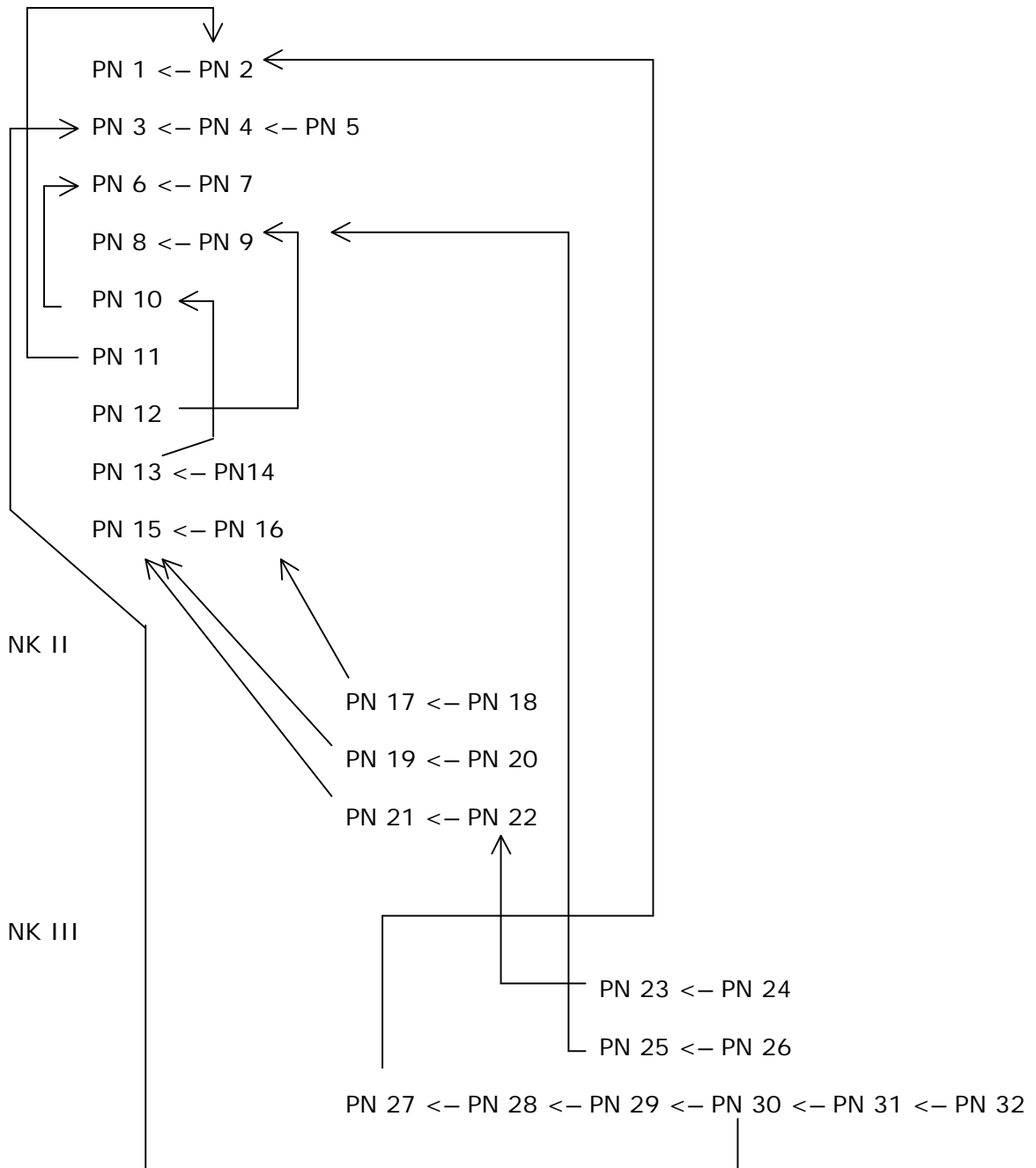
PN 32 Max antautuu poliiseille.

Ohjelmat edellyttävät joko aina tai hyppäyksittäin toisiaan. Asetettaessa kulut rinnakkain löydetään myös 'linkkiohjelmaa', jotka yhdistävät juonen lankoja keskenään. (Salosaari 1987, 41 – 43) Esimerkiksi Valhalla-projektin määrärahojen jäädyttäminen (PN 1) aiheuttaa sen, että Nicole Horne ryhtyy kiristämään Wodenia jatkaakseen projektia yksityisesti (PN 2). Näin *Max Paynen* –tarinasta löytyy seuraavankaltainen 'juonen verkko', jonka esitän graafisesti kuvassa 17. (merkitsen edellytys- eli pre-suppositio-suhdetta, nuolella, esim. PN1 ← PN2 = jos PN 1 niin PN 2)



Kuva 16 Woden paljastaa Hornen olevan Valkyr -huumeen tuotannon takana

NK I



Kuva 17 Juonen 'langat' *Max Paynessa*

Kaavio osoittaa graafisesti *Max Paynen* juonen rakentumisen ja sen kuinka eri narratiiviset ohjelmat rakentuvat kausaliiteettiketjujen varaan. Kaavio osoittaa myös kolmen jakson poikittaiset kytkennät.

Peliin ensimmäistä kertaa tutustuessa perheen murha näyttää aluksi koko juonen ekspositiolta (PN 4) Kaavio osoittaa, että tarinan varsinainen lähtöpiste on Nicole Hornen toiminta, jossa hän kieltäytyy keskeyttämästä salaista Valkyr-projektia ja ryhtyy kiristämään sisäpiirin vaikuttajia (PN 2). Tämä aikaansaa koko tapahtumaketjun. Maxin perheen murhan aiheuttaa salaisen muistion osuminen vahingossa Maxin vaimon Michellen silmien eteen (PN 3).

Ensimmäinen jakso (NK I "THE AMERICAN DREAM") on jo graafisesti monimutkainen. Tämä heijastaa sitä, että ensimmäisessä jaksossa on paljon odotuksia luovia tilanteita, jotka lunastetaan vasta myöhemmissä tapahtumissa. Esimerkiksi Max lavastetaan Alexin murhaajaksi ja pankkiryöstäjäksi (PN 9). Maxille asia selviää vasta kolmannessa luvussa, kun hän ymmärtää B.B:n olleen tapahtumien takana (PN 25). Tämän seurauksena Max tappaa B.B:n (PN 26).

Toinen jakso (NK II "A COLD DAY IN HELL") on juonellisesti yksinkertaisempi, kuten kaavio osoittaa. Jakson toiminnan ekspositio tapahtuu edellisen jakson lopussa kun Mona Sax paljastaa Maxille syyllisen olevan mafioso Angelo Puchinello (PN 15). Maxin toiminnan suunta muuttuu. Max lähtee nyt Puchinellon perään. Max nostaa kompetenssiaan tekeillä palveluksen venäläiselle gangsterille, Vladimirille. Max saa vastalahjaksi järeitä aseita (PN 20). Jaksoa hallitsevat pitkät toimintasekvenssit. Vasta kun Max pääsee kasvotusten Puchinellon kanssa, tulee seuraava juonen käännepointti. Puchinello väittää kaiken takana olevan jonkun korkeassa asemassa olevan naisen (PN 22).

Kolmannessa jaksossa (NK III "A BIT CLOSER TO HEAVEN") Max saa tietää totuuden Valkyr-projektista Wodenilta (PN 28). Woden lähettää Maxin Nicole Hornea vastaan (PN 29). Woden nostaa Maxin kompetenssia varustamalla Maxin Aesir-yhtiön pääkonttorin pohjapiirustuksella. Pelin kliimaksin Max kamppailee Aesir-yhtiö pääkonttorissa. Kaikki huijautuu siihen kun Max pystyy estämään Hornen paon helikopterilla (PN 32).

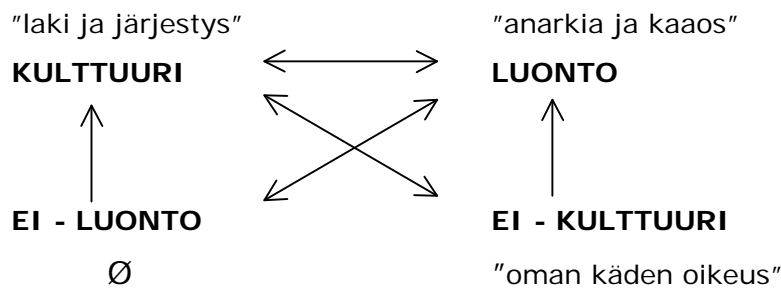
5.7 *Max Paynen* tarinan syvätaaso

Mistä *Max Payne* syvätasolla kertoo? Pariisin semioottisen koulukunnan mukaan kaikki tarinat palautuvat syvätasolla muutamaaan harvaan perusarvoon. Nämä arvot ovat sosiaaliset KULTTUURI - LUONTO ja yksilölliset ELÄMÄ - KUOLEMA. (Salosaari 1987, 39; 1989a, 73)

Semiotiikka nojautuu arvokäsityksessään Lévi-Straussin antropologiaan. KULTTUURI edustaa arvona yhteiskunnan määräyksillään ja tavoillaan hyväksymää. LUONTO puolestaan yhteiskunnan ulkopuolelle jäävää kiellettyä. (Salosaari 1987, 40) *Max Paynen* tapahtumia voi tarkastella näiden arvojen kannalta, jolloin puhutaan teoksen teemoista.

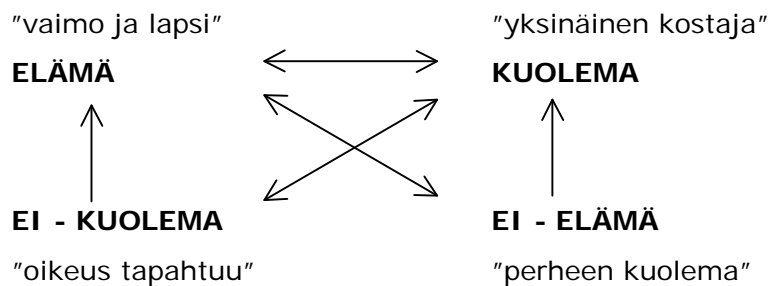
Käytän arvojen erotteluun semioottista neliötä. Semioottinen neliö syntyy neljän termin keskinäisistä suhteista. Diagonaalisesti vastakkaiset termit ovat toisensa pois sulkevassa kontradiktorisessa suhteessa (esim. elämä versus ei-elämä). Rinnakkaiset termit taas ovat kontraarisia vastakohtia. Ne sulkevat toisensa pois, mutta eivät ole tyhjentyviä vastakohtia (esim. elämä versus kuolema). (Rimmon-Kenan 1999, 19 –21)

Max Payne alkaa tilanteesta, jossa kaikki on hyvin. Kuten peli asian ilmaisee sarkastisesti "The American Dream". Maxilla on vaimo, lapsi ja talo esikaupungissa. Max työskentelee NYPD:n palveluksessa. Maxin elämäntilanne edustaa arvoa KULTTUURI. Vaimon ja lapsen murhan jälkeen Max siirtyy DEA:n palvelukseen ja soluttautuu mafiaperheeseen. Maxin pitkäjänteinen tehtävä on kosto. Kun hän lopulta pääsee murhaajien jäljille Max ei enää pysty hillitsemään itseään vaan tappaa eteensä osuvat rikolliset toinen toisensa perään. Max siirtyy arvoon EI-KULTTUURI. Max ottaa oikeuden omiin käsiinsä ja hylkää yhteisön pelisäännöt. *Max Payne* käsittelee klassista kostoteemaa - onko oikeutettua ottaa laki omiin käsiinsä?



Kuva 18 *Max Paynen* yhteiskunnalliset teemat.

Yksilöllisten arvojen ELÄMÄ ja KUOLEMA kannalta semioottinen neliö näyttää seuraavalta:



Kuva 19 *Max Paynen* yksilölliset teemat.

Yksilöllisten arvojen ELÄMÄ – KUOLEMA pohjalta analysoituna semioottinen neliö paljastaa hyvin samantyyppisen syvätason rakenteen *Max Paynesta*. Tarinan alussa vallitsee tasapainotila. Max ja perhe voivat hyvin. Perheen kuoleman kautta Max siirtyy arvoon EI - ELÄMÄ. Hänen oma henkensä ei ole hänelle enää minkään arvoinen. Max siirtyy DEA:n palvelukseen. Kun Alex murhataan ja Max lavastetaan rikolliseksi, Max lähtee yksityiselle kostoretkelle. Max siirtyy arvoon KUOLEMA. Maxista on tullut yksinäinen kostaja, lainsuojaton. Kun Max vihdoin nostaa sormen liipaisimelta Aesir-yhtiön katolla. Max saavuttaa arvon EI – KUOLEMA. Oikeus on tapahtunut Maxin kannalta - silmä silmästä, hampaas hampaasta. Pelissä tarina päättyy tähän. Mitä tapahtuu sitten? Ehkä Max pääsee yli tapahtuneesta, eheytyy ja pystyy siirtymään takaisin arvoon ELÄMÄ. Ehkä Max löytää uuden rakkaan, perustaa uuden perheen ja elää onnellisena loppuelämänsä keskittyen johonkin vähemmän väkivaltaiseen.

Syvätason arvojen muuttumista tarkasteltaessa paljastuu pelin ideologia. *Max Paynen* synkässä maailmassa siirrytään humaaneista arvoista epähumaaneihin. *Max Payne* väittää väkivallan olevan oikeutettua rikollisia vastaan. *Max Paynen* mukaan oikeutta saa vain jos hakee sitä itse.

6. LOPUKSI

Tämän työn puitteissa tehty perehtyminen tietokonepelien dramaturgi-
aan ja tapaan kertoo osoittaa miten eri draaman rakennemallit ja nar-
ratologiset teoriat ovat enemmän tai vähemmän velkaa toisilleen. Ne
kaikki yrittävät kuvata ihmiselle ominaista, universaalia tarinan raken-
netta. Heijastavathan kertomukset yleistä inhimillistä kokemusta ole-
massaolosta. Vaikka mediat vaihtuvat ja uusia lajityyppejä syntyy uu-
distuen ilmaisukeinoja, niin taustalla näyttäisi pilkottavan kuitenkin aina
tämä universaali kertomuksen rakenne.

Myyttien rakenne ja *Runousopin* mukaiset vaatimukset hyvän draaman
ominaisuuksista pätevät yhä. Niitä ei kannata sivuuttaa tietokonepelejä
suunniteltaessa. Pelaajalla on oltava motiivi ja päämäärä toiminnalle.
Esteiden on oltava sopivasti mitoitettuja ja onnistumisesta on pelaaja
palkittava. Pelin jaksojen on muodostettava kokonaisuuksia, jotka mani-
puloivat pelaajaa jatkamaan pelaamista. Ja koko pelin kaaren on mah-
dollistettava pelaajalle nautinto jonkin saavuttamisesta, ratkaisemisesta
tai selvittämisestä. Parhaimmillaan peli voi aiheuttaa katharsista muis-
tuttavan puhdistumisen tunteista. Minulle *Max Paynen* maaninen läpi-
pelaaminen aiheuttaa tämän tyyppisen efektin. Pelikokemuksen jälkeen
maailma ei ole enää sama kuin ennen.

Nykytodellisuus on erilainen kuin Aristoteleen aikana tai vaikkapa vain
viisikymmentä vuotta sitten. Mielestäni nykyinen aika vaatii pelikehit-
täjältä uudenlaista tietoisuutta pelien ja draamallisten esitysten sopi-
muksenvaraisuudesta, intertekstuaalisuudesta ja merkityksen synnystä.
Ei ole yhtä yleisöä, jonka voisi manipuloida kokemaan katharsiksen kuin
Antiikin Kreikassa. Ei ole olemassa yhtä joukkoa tietokonepelaajia, jotka

kaikki haluaisivat samanlaisia elämyksiä tai haasteita. Tietokonepelaajat ovat heterogeeninen joukko, jonka lukutavat peleistä vaihtelevat. Merkityksiä ei voi ankkuroida niin, että käsikirjoittaja tai pelin tuotantotiimi voisi olla varma menestyksestä.

Liian yksisilmäinen tukeutuminen menestyspelien rakenteen toistamiseen tai draamallisten ideaalimallien jäljentämiseen voi aiheuttaa sen, että syntyvä peli on ennalta arvattava. Toisaalta jotkin kömpelöt tuotteet voivat osoittautua menestyksiksi, koska tarjoavat mahdollisuuden camp-henkiseen lukutapaan. Kaikki tämä vaikeuttaa menestyksen ennakointia tietokonepelien suunnittelussa. Tietokonepelien suunnittelussa kannattanee pitää mielessä draamankirjoittamiseen liittyvä nyrkkisääntö – säännöt ovat periaatteita, eivät laki.

Pelisuunnittelussa tarinankerronta ja draamallisuus on sitä paitsi vain yksi osa-alue. Sen tulee palvella pelin kokonaiskonseptia. Jotkin pelien lajityypit sopivat paremmin tarinankerrontaan ja vaativat kerronnallista vahvuutta enemmän kuin toiset. *Max Payne* on hyvä esimerkki. Pelin vahva tarina luo pelistä tuoreen teoksen 3D-ammuntapelien genreen.

Tietokonepelisuunnittelun ja -käsikirjoittamisen paradoksi on, että vanhoihin medioihin perustuva lineaarinen tarinankerronta pelin osana rajoittaa teoksen interaktiivisuutta. Pahimmillaan pelaaja havaitsee seuraavansa elo- tai sarjakuvaa pelaamisen sijasta. Tai vaikka tarinankerronta olisi saatu upotettua itse pelitilaan, tuntee pelaaja olevansa pakotettu ennalta määrättyyn etenemisreittiin. Tässä suhteessa pelisuunnittelu vaatii kompromissien tekoa ja optimointia. Kuinka saada pelaaja generoimaan omalla toiminnallaan tarinaa sen sijaan, että kaikki annettaisiin valmiiksi eteen? Mitä kertoa, näyttää ja mitä laittaa pelaaja ratkaisemaan itse? Toisaalta pelaajaa voi ohjailta niin hienovaraisesti pysymään oikealla polulla, että pelaajalla säilyy illuusio täysin vapaasta

pelimaailmasta. Tähän tarvitaan dramaturgista ajattelua pelisuunnittelussa.

Yksi selkeä aspekti, joka voi olla muodostamassa tietokonepelin menestystä, on peliin koodattu ominaisuus tuottaa lyhyemmilläkin pelikerroilla dramaturgisesti järkeviä kokonaisuuksia. Tällöin pelaaja tuntee saavuttaneensa jonkin osatavoitteen, joka aukaisee jälleen uusia mahdollisuuksia. Kyse pelikokemuksen jakamisesta osiin: kohtauksiin, jaksoihin ja näytöksiin. Osan voi päättää addiktion varmistamiseksi sarjamaisesta televisiodraamasta tuttuun cliffhanger -tilanteeseen, jolloin pelaajalle muodostuu halu palata pelin pariin niin nopeasti kuin mahdollista. Kyse on pelisuunnittelijan ja käsikirjoittajan kannalta rakenteen hallinnasta. Tässä suhteessa pelikäsikirjoittaja on täysin samanlaisten ongelmien keskellä kuin televisio- tai elokuvakäsikirjoittaja.

Itse odotan peliä, joka pystyisi yhdistämään *Half-Lifen* ja *Max Paynen* ominaisuudet. *Half-Lifen* hienoin ominaisuus on sen kekseliäs tapa kertoa itse pelikokemuksen aikana niin ettei pelaaja menetä kontrolliaan pelattavaan hahmoon. *Max Payne* taas vakuuttaa rikkaalla tarinallaan ja hiotulla juonellaan. Näiden kahden aspektin yhdistäminen on haaste pelintekijöille.

"A successful game sucks the player in and doesn't let him go." (Bates 2001, 27)

LÄHTEET JA LYHENTEET

TUTKIMUSKOHTEET

Ceasar III (1998)	Impression Games: <i>Ceasar III</i> . Sierra 1998.
Half-Life (1998)	Valve Software: <i>Half-Life</i> . Sierra 1998.
Max Payne (2001)	Remedy Entertainment: <i>Max Payne</i> . 3D Realms 2001.
The Sims (2000)	Maxis: <i>The Sims</i> . Electronic Arts 2000.
Red Alert II (2000)	Westwood Studios: <i>Command & Conquer: Red Alert II</i> . Electronic Arts 2000.

PAINETUT LÄHTEET

Aristoteles 1997	Aristoteles, <i>Runousoppi</i> . Teoksessa Aristoteles, <i>Teokset; osa 9. Retoriikka; Runousoppi</i> . Suom. Paavi Hohti. Gaudeamus. Tampere 1997.
Bacon 2000	Henry Bacon, <i>Audiovisuaalisen kerronnan teoria</i> . Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Tampere 2000.
Bates 2001	Bob Bates, <i>Game Design. The Art & Business of Creating Games</i> . Prima Publishing. Roseville 2001.
Chatman 1978	Seymour Chatman, <i>Story and Discourse. Narrative structure in Fiction and Film</i> . Cornell University Press. Ithaca 1978.
Field 1984	Syd Field, <i>The Screenwriter's Workbook</i> . Dell Trade Paperback. New York 1984.

- Greimas 1980 A.J. Greimas, *Strukturaalia semantiikkaa*. Gaudeamus. Tampere 1980. (1966)
- Hiltunen 1999 Ari Hiltunen, *Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia*. Hanki ja jää. Gaudeamus. Tampere 1999.
- Hintikka 2001 Kari A. Hintikka, *40 vuotta vuorovaikutteisuutta*. MikroBitti 9/2001.
- Huittinen 1999 Aleksi Huittinen, *Half-Life* peliarvostelu. MikroBitti 1/1999.
- Laaksonen 2001 Kaj Laaksonen, *Näytänkö örkiltä? Pelit* 9/2001.
- Laurel 1993 Brenda Laurel, *Computers as Theatre*. Addison Wesley. Menlo Park 1993. (1991)
- Lewinski 2000 John Scott Lewinski, *Developer's Guide to Computer Game Design*. Wordware Publishing. Plano, Texas 2000.
- Liestol 1994 Gunnar Liestol, *Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext*, Teoksessa Georg P Landow, *Hyper/Text Theory*. Johns Hopkins UP. Baltimore and London 1994.
- Lundán 1995 Reko Lundán, *Kohti tärkeää teatteria*. Teatteri-lehti 5 / 1995.
- McFarlane 1996 Brian McFarlane, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press. Oxford 1996.
- McKee 1998 Robert McKee, *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Methuen. London 1998. (1997)
- Murray 1997 Janet E. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press. New York 1997.
- Pohjola 1986 Riitta Pohjola, *Näytelmäkirjallisuus – dramatiikka* teoksessa Marja-Leena Palmgren,

- Johdatus kirjallisuustieteeseen.* WSOY. Juva 1986.
- Reitala & Heinonen 2001 Heta Reitala & Timo Heinonen, *Dramatisoitua todellisuutta*. Teoksessa Heta Reitala ja Timo Heinonen (toim.), *Dramaturgioita. Näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin*. Palmenia-kustannus. Saarijärvi 2001.
- Rimmon-Kenan 1999 Shlomith Rimmon-Kenan, *Kertomuksen poetiikka*. SKS. Tammer-Paino Oy. Tampere 1999. (1983)
- Rouse 2001 Richard Rouse III, *Game Design: Theory & Practice*. Wordware Publishing. Plano, Texas 2001.
- Salosaari 1987 Kari Salosaari, *Sherlock Holmes kohtaa A. J. Greimasin. Salapoliisikertomuksen semiotiikkaa*. Synteesi 4/1987.
- Salosaari 1989a Kari Salosaari, *Perusteita näyttelijäntyön semiotiikkaan I*. Vammala 1989.
- Salosaari 1989b Kari Salosaari, *Semiotiikalla kertomuksen keksimiseen eli miten teen taidetta tiedestä*. Synteesi 4 / 1989.
- Salosaari 1991 Kari Salosaari, *Freytag Redivivus. Komedian semiotiikkaa*. Kirjallisuudentutkijain Seuran vuosikirja 45.
- Samsel & Wimberley 1998 Jon Samsel and Darryl Wimberley, *Writing for Interactive Media*. Allworth Press. New York 1998.
- Seeger 1994 Linda Seger, *Making a Good Script Great*. Second Edition. Samuel French Trade. Hollywood 1994. (1987)
- Stanberry 1998 Domenic Stanberry, *Labyrinths. The Art of Interactive Writing and Design. Content Development for New Media*. Wadsworth Publishing Company. San Francisco. 1998

- Tarasti 1990 Eero Tarasti, *Johdatusta semiotiikkaan*. Gaudeamus. Helsinki 1990.
- Vogler 1996 Christopher Vogler, *The Writer's Journey. Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Revised edition. Boxtree. London 1996. (1992)

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

- Costikyan 1994 Greg Costikyan, *I Have No Words & I Must Design*. Haettu 8.11.2001.
<http://www.crossover.com/~costik/nowords.html>
- Eskelinen 2001 Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*. Haettu 7.9.2001.
<http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen>
- Frasca 2001a Gonzalo Frasca, *What is ludology? A provisory definition*. Haettu 3.9.2001.
<http://www.ludology.org/ludology.html>
- Frasca 2001b Gonzalo Frasca, *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Haettu 6.9.2001.
<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>
- Juul 1998 Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative*. Haettu 3.9.2001
<http://www.jesperjuul.dk/text/DAC%20Paper%201998.html>
- Juul 2001 Jesper Juul, *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*. Haettu 7.9.2001
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Järvinen 2001 Aki Järvinen, *A Doom with a View. Introducing Ludological Premises*. Konferenssiniteessä *Computer Games & Digital Textualities. A Collection of Papers*. IT University of Copenhagen, March 1st & 2nd, 2001.

- Littlejohn 2001 Randy Littlejohn, *The Need to Adapt the Tools of Drama to Interactive Storytelling*. Gamasutra. September 14, 2001. Haettu 17.9.2001. http://www.gamasutra.com/features/20010914/littlejohn_01.htm
- Lähtinen 2001 Teppo Lähtinen, *Max Payne peliarvostelu*. Haettu 10.9.2001 <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/tietokonepelit/101/>
- Paavolainen 1997 Pentti Paavolainen, *Eurooppalaisen teatterin historiaa monimuoto-opetuksena*. Teatterikorkeakoulu. Avoin Yliopisto. Helsinki 1997 (1993/1994).
- Ryan 2001 Marie-Laure Ryan, *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*. Haettu 7.9.2001 <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>

LIITE 1.

Max Payne – Henkilöt ja juoni

Henkilöt:

Max Payne NYPD etsivä. Uuden V-huumeen (Valkyr) vaikutuksen alaisena olevat narkomaanit murhaavat hänen vaimonsa ja lapsensa. Max vaihtaa huumevirasto DEA:n palvelukseen. Max menee mukaan peiteoperaatioon, joka yrittää selvittää V-huumeen valmistuksen ja jakelun. Max soluttautuu Punchinello-mafiaperheeseen.

Alex Balder DEA-agentti. Maxin paras ystävä. Maxin ainoa yhteyshenkilö viranomaisten puolelle B.B:n ohella. Kuolee pelin juonessa melkein alussa Roscoe Streetin metroasemalla. Ampujana korruptoitunut kumppani B.B.

Michelle Payne Maxin vaimo. Hänen murhansa ei ole sattuma. Michelle näkee vahingossa Valkyr-huumetta koskevan muistion. Michelle joutuu Nicole Hornen tappomääräyksen kohteeksi.

B.B. Korruptoitunut DEA-agentti. Maxin työtoveri ja pettäjä. Alexin murhaaja. Aesir-yhtiön lahjoma.

Finito Brothers Gangsterit, jotka johtavat Jack Lupinon räjäistä hotelleja. Hoitavat käytännössä V-kauppaa, prostituutiota ja teloituksia.

Rico Muerte Gangsteri. Erikoistunut hoitelemaan alamaailman väliselvittelyjä.

Jim Bravura Poliisipäällikkö NYPD.

Candy Dawn Prostituoitu. Nauhoittaa salaa seksiaakteja asiakkaidensa kanssa, joita myy sitten korkeimmasta tarjouksesta. Ostajana Nicole Horne.

Vinnie Gognitti Jack Lupinon 'oikea käsi'.

Jack Lupino Rähjäisen hotellin omistaja. Yksi Don Punchinellon lähimpiä miehiä. Suuret annokset Valkyr-huumetta ovat sekoittaneet Lupinon mielenterveyden. Lupino on psykoottinen sosiopaatti, joka on lisäksi viehtynyt okkultismiin ja saatanan palvontaan.

Mona Sax Angelo Pouchinellon vaimon Lisa Pouchinellon identtinen sisar. Työskentelee Nicole Hornen palveluksessa. Palkkamurhaaja.

Frankie "the bat" Niagara gangsteri.

Vladimir New Yorkin venäläisen mafiaperheen johtaja. Pouchinello-mafiaperheen vastustaja.

Boris Dime Rahtialus Charonin kapteeni, asesalakuljettaja. Loikannut Vladimirin puolelta varustamaan Pouchinello-perhettä.

The Trio Pouchinellojen ammattitappajakolmikko.

Lisa Pouchinello Angelo Pouchinellon vaimo, Mona Saxin identtinen sisar.

Angelo Pouchinello Pouchinello-mafiaperheen johtaja. Johtaa Valkyr-huumeen kauppaa ja jakelua. Lavastuttaa Max Paynen Alex Balderin murhaajaksi.

Alfred Woden Vaikutusvaltainen sisäpiirin kuuluva mies. Haluaa nähdä Nicole Hornen ja Aesir-yhtiön tuhon. Hornella on kuitenkin omistuksessaan videokasetti, jossa Woden harrastaa seksiä Candy Dawnin kanssa. Auttaa Max Paynen Nicole Hornen jäljille.

Nicole Horne Aesir Corporationin johtaja. Vastuussa Valkyr-huumeen luomisesta. Horne määräsi Maxin perheen murhan.

Juoni:

Part I: THE AMERICAN DREAM

Max on NYPD etsivä. Max on onnellinen. Hänellä on vaimo, pieni lapsi ja kaunis koti lähiössä. Maxin ystävä, DEA-agentti Alex, pyytää Maxia liittymään DEA:n palvelukseen. Max kieltäytyy vedoten perhesyihin.

Maxin onni särkyy kun hän palaa kotiin. Max joutuu keskelle tilannetta, jossa uuden V-huumeen vaikutuksen alaisena olevat narkomaanit murhaavat hänen vaimonsa ja lapsensa.

Hautajaisten jälkeen Max ilmoittaa Alexille, että hän haluaisi siirron huumevirasto DEA:n palvelukseen.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter one: Roscoe Street Station

DEA: lta kestää melkein kolme vuotta päästä V-huumeen jäljille. Lopulta eräs vasikka vihjaa, että Jack Lupino, PUNCHINELLO-mafiaperheeseen kuuluva gangsteripäällikkö on järjestelemässä V-kauppoja. Max solutautuu PUNCHINELLO-mafiaperheeseen yleten rikollisorganisaatiossa päästäkseen selville huumeen alkuperästä. Maxin ainoat yhteyshenkilöt poliisin puolelle ovat Alex ja B.B.

B.B soittaa ja ilmoittaa Maxille, että tämän on tavattava välittömästi Alex Roscoe Streetin asemalla. Jotain kiireellistä on ilmennyt liittyen Jack Lupinon.

Max matkustaa metroasemalle. Kaikki ei ole kuitenkaan kunnossa asemalla. Turvamies on tapettu. Max tajuaa, että hänen on löydettävä Alex pian.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter two: Live from the Crime Scene

Etsiessään Alexia Max joutuu vanhalle, suljetulle metroasemalle. Max epäilee jotain rikollista olevan tekeillä ja päättää selvittää asian – ehkä se on syy miksi Alex halusi tavata hänet täällä. Max joutuu keskelle pankkiryöstö-tilannetta. Ryöstäjät ovat puhkaisseet hylätyn metroaseman kautta tunnelin pankkiholviin.

Max löytää pankkiholvista Aesir-yhtiön osakkeita ja epäilee varkaiden olleen niiden perässä.

Valvomossa Max vastaa soivaan puhelimeen. Poliisipäällikkö Jim Bravura luulee Maxia pankkiryöstäjäksi. Max joutuu liitetyksi pankkiryöstöön. Max saa poliisin peräänsä.

Max palaa Roscoe Streetin metroasemalle ja löytää vihdoinkin Alexin. Mutta ennen kuin hän ehtii puhumaan Alexin kanssa tämä ammutaan kuoli-aaksi. Max on järkyttynyt Alexin kuolemasta. Max uskoo sekä pankkiryöstön että Alexin murhan takana olevan Jack Lupinon.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter three: Playing it Bogart

Max tajuaa poliisin olevan hänen kintereillään. Hän suuntaa kohti Jack Lupinon rähjäistä hotellia. Hotellin toimintaa hoitavat Finito-veljekset. Lupinoa ei löydy. Finito-veljekset vetävät aseet esille. Max joutuu hoi-telemaan Finito-veljekset.

Lupinon liiketoimia hoitaa käytännössä hänen oikea kätensä, Vinnie Gognitti. Max löytää kirjeen Lupinolta Gognittille. Kirje paljastaa, että

hotellissa on tulossa tapahtumaan suuri V-huumekauppa. Lupino määrää Gognittia hoitamaan asian ja mainitsee, että kauppa tulee valvomaan Rico Muerte -niminen gangsteri.

Max menee Rico Muerten hotellihuoneeseen numero 313. Max seuraa television uutislähetystä ja saa selville, että häntä epäillään DEA-agentti Alex Balderin murhasta. Max löytää kirjeen, jonka on allekirjoittanut itse Don Punchinello. Kirjeessä vihjataan, että yksi perheen pojista on petturi. Max tajuaa Donin tarkoittavan häntä. Kirje antaa Rico Muerten tehtäväksi hoidella Max hengiltä.

Max löytää Candy Dawn -nimisen prostituoidun päiväkirjan. Päiväkirja paljastaa Candy'n nauhoittaneen seksiaakteja asiakkaan nimeltä "One-eyed Alfred" kanssa. Joku vanha nainen ("hag") maksaa Candyille hyvin nauhoista.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter four: The Blood Veins of New York

Max kohtaa hotellin baarissa Rico Muerten. Candy Dawn on tarjoamassa palvelujaan Ricolle. Max tappaa Ricon. Max salakuuntelee hotellin antiikkisessa puhelinkeskuksessa kuinka Vinnie Gognitti raportoi Max Payne'n sotkeneen huumekaupat. Gognitti saa puhelinohjeet raivostuneelta Jack Lupinolta ohjeet tappaa Max Payne, joka on poliisi.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter five: Let the Gun Do the Talking

Max ei ymmärrä kuinka Jack Lupinon miehet, jotka odottivat hänen tuloaan pystyivät tietämään, että hän on poliisi.

Max näkee Vladimirin, venäläisen mafian johtajan tämän mustassa merussassa. Max tietää Vladimirin käyvän mafiasotaa Punchinelloja vastaan. Max näkee lehtien otsikot: Max Payne on murhaaja.

Max saa varoitussoiton Lupinon rakennuksessa Alfred Wodenilta. Wodenin mukaan poliisit ovat tulossa ja tietävät Maxin olevan siellä. Woden lupaa ottaa yhteyttä myöhemmin.

Jim Bravura huutaa ulkona megafoniin vaatien Maxia antautumaan. Max löytää Gognittilta jääneen kirjeen. Max pääsee selville Mafiasodan motiiveista. Kirjeessä Gognitti tämä väittää venäläisten aseiden olevan vähissä ja heidän helposti ostettavissa.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter six: Fear that Gives Men Wings

Räjähdykset ovat tuhonneet portaat Lupinon toimistoon. Max menee kattojen kautta. Televisiosta Max kuulee, että Max Payne käy sotaa entisiä kanssarikollisiaan vastaan. Tähän mennessä on löydetty kuolleina Joey ja Virgilio Finito sekä Rico Muerte. NYPD etsii Max Payneä ja aikoo saattaa hänet oikeuden eteen.

Max löytää Vinnie Cognittin ja haavoittaa tätä mahaan. Vinnie pakenee. Max lähtee perään. Takaa-ajo. Vinnie hyppää liikkuvan metrojunan katonalle. Max perässä.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter seven: Police Brutality

Vinnie luopuu metrojunan kyydistä tämän hidastaessa. Max seuraa. Takaa-ajon aikana Max näkee vilahduksen televisiouutisista. Uutisissa Jim Bravura julistaa, että poliisi on hyvin lähellä Maxin kiinnisaamista. Max saa Gognittin kiinni. Gognitti paljastaa Lupinon löytyvän tämän Ragna Rock -yökerholta. Max tappaa Gognittin.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter eight: Ragna Rock

Ragna Rock on Lupinon yksityinen goottihenkinen yökerho. Max löytää huoneen, jossa paljon kirjoja. Pokkari pöydällä on "The Age of Murder and Storm". Teoksen takakansi selittää yökerhon nimen. Norjalaisessa mytologiassa Raknarok tarkoittaa talvea, joka peittää maan jäähän ja tuhoaa kaiken inhimillisyyden täyttäen maan rikoksilla.

Max löytää myös okkultismia käsittelevää kirjallisuutta.

Part I: THE AMERICAN DREAM Chapter nine: An Empire of Evil

Max menee Ragna Rock -klubin backstage -alueelle. Max löytää Don Punchinellon uhkauskirjeen Lupinolle. Don uhkaa lähettää tappajakolmikonsa (The Trio) Lupinon perään, jollei tämä ryhdistäydy. (Don viittaa Lupinon okkultistisiin pakkomielteisiin liiketoimintaa häiritsevänä tekijänä.) Max tutkii Lupinon papereita ja huomaa Lupinon yrittäneen tehdä sopimusta paholaisen kanssa kuin Faust. Sielu voimasta ja omaisuudesta.

Max kohtaa Lupinon ja tappaa tämän. Paikalle tulee yllättäen nainen, joka ilmoittaa Maxin tappaneen väärän miehen.

Part II: A COLD DAY IN HELL

Max luulee naisen olevan Lisa Puncinello, gangsteripomon vaimo. Nainen esittäytyy olevansa Mona Sax, Lisan identtinen kaksoissisar. Mona kertoo Angelo Puncinellon olevan vastuussa Alexin kuolemasta ja Maxin lavastamisesta syylliseksi. Mona kertoo olevansa saman miehen perässä ja paljastaa motiivikseen Angelon olevan sisarensa pahoinpitelijä. Mona ei paljasta tietolähteitään.

Mona tarjoaa Maxille viskin. Viskissä on jotain ylimääräistä. Maxin taju menee. Max näkee painajaista vaimonsa ja lapsensa murhasta. Kesken unen Max kuulee kuinka äänet kertovat "löydettiin kuorsaamasta Lupinon ruumiin vierestä."

Part II: A COLD DAY IN HELL Chapter one: The Baseball Bat

Max herää sidottuna tuoliin Lupinon hotellin kellarista. Paikalla on Frankie "The Bat" Niagara, joka aikoo tehdä lopun Maxista baseball –mailal- laan, sen jälkeen kun on käynyt nauttimassa baarissa oluen. Max on- nistuu vapautumaan köysistään. Max hyökkää gangstereita vastaan.

Max kuulee rikollisen puhuvan puhelimeen. Don Puncinello on antanut Mona Saxin kuoleman tappajakolmikön (The trio) tehtäväksi.

Max kuulee radiosta, että poliisi on kuullut luotettavista lähteistä Max Paynen kuolleen. Max uskoo Don Puncinellon syöttäneen poliiseille tä- män tiedon. Max löytää Donin Frankie "The Bat" Niagaralle jättämät kirjalliset ohjeet tappa Max.

Max tappaa Frankie "The Bat" Niagaran.

Vladimir etsii Maxin käsiinsä ja ilmoittaa että hänellä on tärkeää asiaa Maxille.

Part II: A COLD DAY IN HELL Chapter two: An Offer You can't Refuse

Vladimir kertoo Maxille, että Boris Dime, rahtilaiva Charonin kapteeni on siirtynyt Puncinellon puolelle. Laiva on lastattu aseilla. Aseet ovat ol- leet Vladimirin liiketoiminnan ydinosaamista. Jos Puncinello saa aseet käsiinsä, Vladimir on hävinnyt taistelun Puncinellolle. Vladimir ehdot- taa, että Max valtaisi laivan takaisin Vladimirin lipun alle. Palkkioksi Vladimir lupaa aseet Maxille. Vladimir tietää Maxin tarvitsevan raskasta kalustoa, jos aikoo saada Puncinellon. Max suostuu tehtävään.

Max siirtyy Brooklynin jokivarteen satama-alueelle. Max löytää satama- alueelta rahasalkun, kiikarikiväärin ja kirjeen, jossa yksi ainoa sana "pormestari". Max tulkitsee Rico Muertella olleen myös toinen tehtävä tavallisten mafiaperheongelmien lisäksi – murhata pormestari. Maxin

mielestä käsky tuntuu liian kylmältä ja yksinkertaiselta ollakseen ma-fiatoimeksianto.

Part II: A COLD DAY IN HELL Chapter three: With Rats and Oily Water.

Max menee rahtialus Charoniin tietoisena siitä, että Boris Dime ja miehistö tulee antamaan kovan vastuksen.

Max vastaa puhelimeen komentosillalla. Toisessa päässä on itse Don Punchinello. Max ärsyttää tahallaan gangsteripomoa.

Max hoitelee Boris Dimen ja saa haltuunsa haluamansa asearsenaalin. Max tapaa Vladimirin. Vladimir tarjoaa apua, mutta Max kieltäytyy. Tämä on Maxin henkilökohtainen ristiretki.

Part II: A COLD DAY IN HELL Chapter four: Put out my Flames with Gasoline.

Max soittaa Punchinellolle. He sopivat tapaamisen Punchinellon ravintolassa tunnin päästä. Max menee ravintolaan.

Ravintola syttyy liekkeihin. Max joutuu pakenemaan tulta ja pelastautuu lopulta rakennuksesta. Vladimir poimii Maxin autonsa kyytiin. Vladimir vie Maxin Punchinellon kartanolle.

Part II: A COLD DAY IN HELL Chapter five: Angel of Death.

Max saapuu Puncinellon kartanolle. Takaovi on auki ja vartijat tapettu. Max uskoo teon takana olevan Mona Saxin.

Max tietää, että edessä on The trio, Puncinellon tappajakolmikko, ennen Donia.

Lisa Punchinellolla puhutaan olevan yliluonnollisia kykyjä. Max löytää keittiön pöydältä kolme tarotkorttia: Torni, kuolema ja paholainen. Max tulkitsee tornin tarkoittavan Pormestaria, Paholaisen Punchinelloa ja kuoleman häntä itseään.

Max löytää naisen ruumiin. Max ei voi olla varma onko kyseessä Mona vai hänen kaksoissisarensa Lisa.

Alfred Woden soittaa Maxille ja varoittaa pihalle laskeutuneen aseistetun helikopterin. Woden kehottaa Maxia pitämään kiirettä.

Max hoitelee Punchinellon tappajakolmikön, the Trion.

Max tapaa vihdoin itse Don Punchinellon. Punchinello väittää tehneensä vain mitä hänen on käsketty tehdä. Punchinello kertoo, että salaperäinen nainen on kaiken takana. Hän on korkeassa asemassa oleva, ehkä hallituksessa. Väittää ettei tiedä enempää.

Max ei anna armoa Punchinellolle.

Salaperäinen nainen ja tämän raskaasti aseistetut joukot ottavat Maxin vangiksi. Nainen antaa Maxille pistoksen V-huumetta.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN

Max saa yliannoksen V-huumetta. Max vajoaa painajaismaiseen hallusinaatioon. Harhassa Max muistaa päivän, jolloin hänen vaimonsa kertoi töissään saaneen oudon muistion – jotain viikingeistä.

Max selviää huumeesta. Max muistaa naisen sanoneen ennen Maxin vajoamista huumehuuruihin. "Viekää minut kylmän teräksen luokse."

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter one: Take me to Cold Steel

Max lähtee johtolangan perässä teräsvalimolle. Max tietää naisen luulevan, että hän on kuollut. Se on Maxin etu. Max painuu sisään puoliksi hylättyyn tehdaskompleksiin, laittoman toiminnan tyyssijaan.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter two: Hidden Truths

Max löytää salaisia papereita. Tehtaassa suoritettu operaatio on ollut tarkasti hallittu. Max vilkaisee raporttia, jossa kerrotaan kemististä, joka on yrittänyt salakuljettaa ainetta omiin juhliinsa. Kemisti on suljettu selliin B7 testitiloissa D-6 odottamaan lopullista kohtaloaan.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter three: The Deep Six

Max vapauttaa selliin B7 lukitun kemistin, joka auttaa Maxin eteenpäin.

Max kuulee, että tehdas aiotaan räjäyttää – "operation dead ice"

Max saa selville, että projekti Valhalla on ollut alun perin USA:n armeijan salainen operaatio, jossa on yritetty kehittää maajoukkojen taistelumoraalia kohottava huume. Operaatio aloitettiin vuonna 1991 ja lopetettiin epätydyttävien tuloksien vuoksi 1995. Max päättelee jonkun jatkaneen sairasta koetta.

Max lukee kuinka projekti joutui huonoon valoon. Tietoa oli vuotanut ulkopuolisille. Kenttäkokeena lopuille koehenkilöille annettiin tupla-

annos huumetta ja vietiin kaupungille. Max huomaa, että paikka on hänen osoitteensa ja päiväys kolme vuotta sitten. Juuri ennen hänen lapsensa ja vaimonsa kuolemaa.

Max tietää nyt Valhalla -projektin koehenkilöiden olevan murhien takana.

Tehdas räjähtää. Max pelastautuu ulos tehtaasta.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter four: Backstabbing Bastard

Yökuppilassa Max saa viestin B.B:ltä. Tapaaminen The Choir Communication Garage's. 2.30 am. Max ajattelee, että hänen olisi pitänyt tietää B.B:n kavaltaneen hänet. Max epäilee B.B:n olevan vastuussa myös Alexin kohtalosta ja siitä, että Max lavastettiin syylliseksi murhaan.

Max tappaa B.B:n. B.B ehtii vihjata, ettei Max tiedä miten isoja asioita jutun takana on.

Max saa puhelinsoiton Alfred Wodenilta. Woden kutsuu Maxin Asgar -rakennukseen. Woden kertoo, että hän voi paljastaa Maxin takaa-ajaman naisen henkilöllisyyden.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter five: In the Land of the Blind

Woden esittelee Maxin kollegoilleen. He kutsuvat itseään sisäpiiriksi. Woden paljastaa heidän olleen mukana Valhalla-projektissa Persianlahden sodan aikana. Woden kertoo, että he mielellään paljastaisivat kaiken julkisuuteen, mutta että heidän kätensä ovat sidotut.

Woden kertoo kaiken takana olevan Nicole Hornen. Horne oli Valhalla -projektin avainhahmoja. Hän kieltäytyi kuitenkin lopettamasta kun projektin rahoitus lopetettiin. Woden selittää Hornen olevan hyvin vaikutusvaltainen henkilö. Hän on Aesir-yhtiön johtaja.

Woden huomauttaa, ettei Max voi puhua tästä julkisuuteen. Woden ja muu sisäpiiri kieltäisi kaiken. He tarvitsevat Maxin hoitelemaan Nicole Hornen. Woden lupaa tuen ja avun Maxille kun kaikki on ohi.

Tappajia ryntää taloon.

Myöhemmin Max huomaa tarkkailumonitorista Wodenin pysyneen hengissä hyökkäyksestä huolimatta.

Radiossa poliisipäällikkö Jim Bravura julistaa, että Max on pysäytettävä.

Maxille selviää, että Nicole Horne on kiristänyt sisäpiiriä videonauhoilla joita Horne on ostanut Candy Dawnilta. Max on tosin varma, ettei kinky-sex ole pahin synti mihin Woden on syyllistynyt. Max ottaa videonauhan mukaansa epäillen että voisi tarvita sitä myöhemmin - kun kaikki olisi ohi.

Max seuraa televisiosta, kuinka lähetyksessä kerrotaan Aesir-yhtiön osakkeiden arvon olevan ilmiömäisessä nousussa edelleen. Asiantuntijat ovat tosin huolestuneita yhtiön monopoliasemasta.

Max löytää Wodenin hänelle jättämät pohjapiirrokset Aesir-yhtiön konttorista. Johtajan toimisto sijaitsee ylimmässä kerroksessa. Hissejä kontrolloivat turvallisuustietokoneet. Yhtiön päämaja oli tiukasti vartioitu.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter six: Byzantine Power Game

Maxille selviää, ettei Valhalla ollut sisäpiirin ainoa projekti. Woden oli pelannut Bysanttilaista valtapeliä.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter seven: Nothing to lose

Max siirtyy varastetulla autolla Aesir –yhtiön päämajalle. Mieleessään vain yksi asia: kostaa Nicole Hornelle.

Mona Sax yllättää Maxin hisseillä. Nicole Hornen ääni kehottaa Monaa tapaamaan Maxin. Mona ei halua tappaa Maxia. Max vakuuttaa Monalle Hornen olevan konna. Joku ampuu Monan. Mona lyyhistyy hissiin. Hissi poistuu. Kun hissi palaa, ruumis on poissa.

Max tuntee viimeisen korren katkenneen. Max aikoo hoidella Hornen. Max tietää vastassa olevan Hornen turvajoukkojen.

Max pääsee Hornen tietokoneelle. Kone on täynnä tietoa rikollisesta toiminnasta. Mutta Max ei kestä enempää informaatiota. Max tuhoaa tietokoneen monitorin ampumalla sitä.

Part III: A BIT CLOSER TO HEAVEN Chapter eight: Pain and Suffering.

Max pääsee vastakkain Hornen kanssa. Horne toteaa kaiken tapahtuneen vain siksi, että Maxin vaimo näki jotain sellaista mitä hänen ei olisi koskaan pitänyt nähdä.

Horne aikoo karata rakennuksen katolta helikopterilla. Max katkaisee antennitornia tukevat vaijerit ja onnistuu kaatamaan tornin Hornen jousevan helikopterin päälle.

Max nostaa sormen liipaisimelta ja toteaa kaikkien kopterissa olleiden kuolleen.

Jim Bravura lentää Maxin edestä poliisihelikopterilla ja kehottaa Maxia antautumaan. NYPD pidättää Maxin. Kun Maxia viedään poliisiautoon Max näkee Wodenin, joka virnistää tyytyväisenä Maxille. Myös Max on tyytyväinen. Max laitetaan poliisiautoon.