

KOKEELLISET PELIT

A. MANZOS



Kokeelliset pelit

Aleksandr Manzos



Kannen kuva luotu Rachel Simone Weilin
ohjelmalla *Alter Dark* (2017)

Versio 1.1 (1-2022)

KOKEELLISET PELIT

[Lukijalle](#)

[Intro](#)

[Ice Water Games](#)

[Connor Sherlock](#)

[Nina Freeman](#)

[Cassie McQuater](#)

[David Kanaga](#)

[Sokpop Collective](#)

[Kikiyama](#)

[Rachel Simone Weil](#)

[Richard Hofmeier](#)

[Playables](#)

[Aegee Bee & Mia Schwartz](#)

[Inkle](#)

[Stephen Lavelle](#)

[Red Candle Games](#)

[Ice-Pick Lodge](#)

[Outro](#)

[Liite: Viisi miniprofiilia](#)

[Lähteet](#)

Tämän kirjan syntyprosessi oli hieman erikoinen. Julkaisin sen alun perin luku kerrallaan netissä syyskuusta 2020 toukokuuhun 2021. Nyt lukemaksi e-kirja on koottu ja hiottu versio kaikista näistä *Kokeelliset pelit* -nimen alla julkaistuista kirjoituksista.

Kokeellisuus on sitä, mikä tapahtuu nyt. Se on välitöntä reaktiota johonkin uuteen. Olen yrittänyt korjailla ja parannella tekstejä muuttamatta liikaa alkuperäisen kirjoitushetken tunnelmia – säilyttää niissä tietyn tuoreuden, joka on kokeellisuudelle niin olennaista.

Luvut rakentuvat toistensa varaan, mutta olen pyrkinyt tekemään niistä tarpeeksi itsenäisiä, jotta kirjaa voisi tarvittaessa lukea muutenkin kuin vain kokonaan alusta loppuun.

Kokeelliset pelit julkaistaan Creative Commons 4.0 -lisenssillä (CC BY-NC-ND 4.0.). Se tarkoittaa, että tätä e-kirjaa voi levittää vapaasti, mutta ei muokata tai käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

Jos haluat huomauttaa mahdollisista virheistä tai antaa muuten palautetta, otan mielelläni vastaan viestejä alla olevien yhteyslinkkien kautta.

Tampereella, syksyllä 2021

Aleksandr Manzos

Kiitokset

Koneen Säätiölle rahoituksesta.

Petri Vienolle oikoluvusta.

Lyyra Virtaselle Aevee Bee & Mia Schwartz
-osion kokemusluvusta.

Rachel Simone Weilille luvasta käyttää
Alter Darkilla luotua kuvaa kansitaiteena.

Kaikille jotka kommentoitte, jaoitte tai muuten
tuitte projektin valmistumista.

Aiempi tuotanto

Kaikkien aikojen pelit (2017 Avain)

Pelit elämän peilinä (2018 Avain)

Pelien äärettömät maailmat (2020 Gaudeamus,
yhdessä Tuukka Hämäläisen kanssa)

Suuri pelikirja (2020 Readme.fi)

Linkit

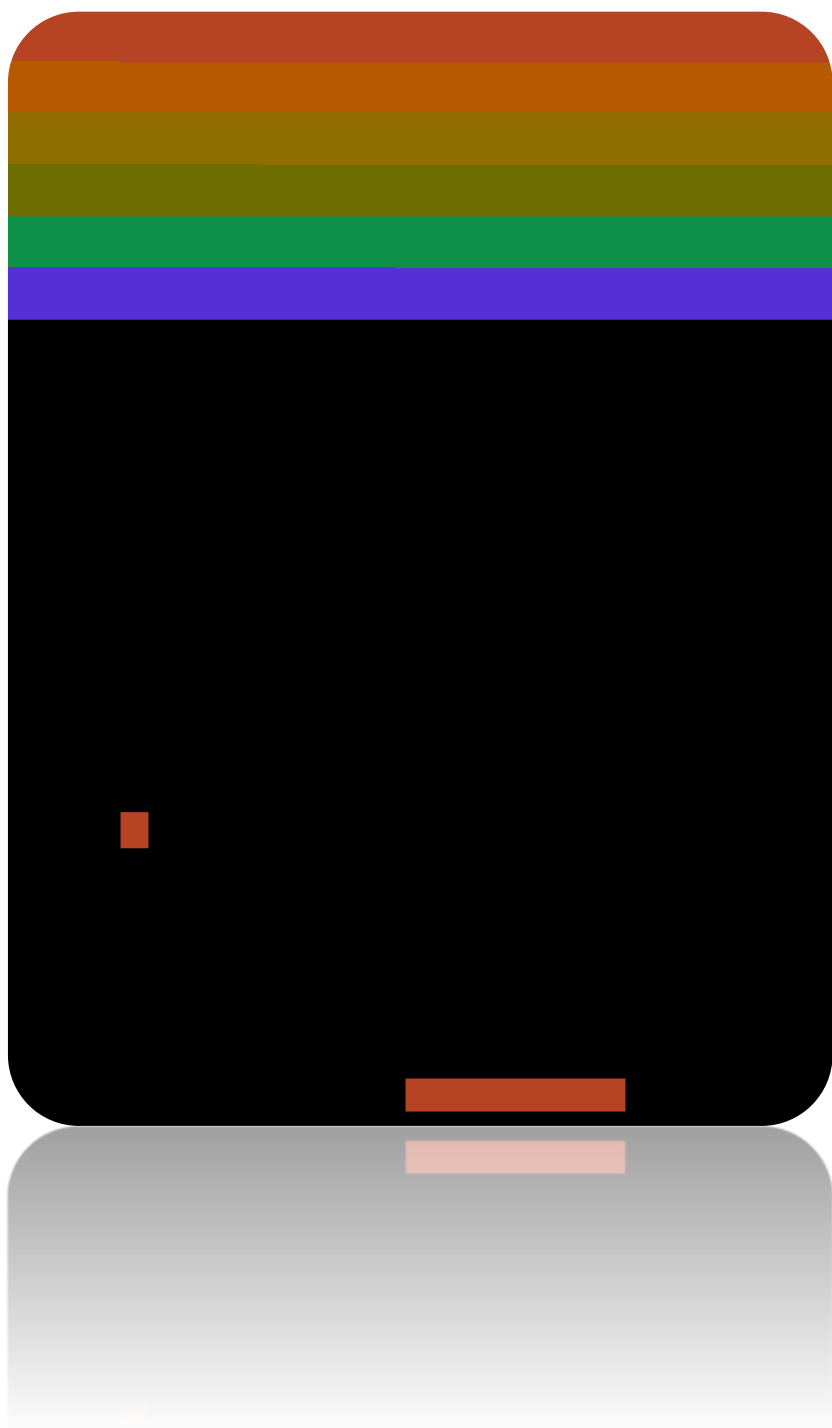
Sivusto: amanzos.com

Instagram: [a_manzos](https://www.instagram.com/a_manzos)

Twitter: [AManzos](https://twitter.com/AManzos)

INTRO

Mitä on kokeellisuus?



*älä kuvittele ettei epämääräisyys
olisi yhtä tärkeää kuin selkeys*

Maria Matinmikko: Kolkka

David Sudnow'n teosta *Pilgrim in the Microworld* (1983) pidetään yhtenä ensimmäisistä elektronisista peleistä kirjoitettuna kirjana. Se on edelleen kiehtovaa luettavaa, tosin osin eri syistä kuin aikanaan oli todennäköisesti tarkoitettu.

Sudnow kertoo, miten hän jäi koukkuun Atari 2600 -kotikonsolille tehtyyn käännökseen *Breakout*-kolikkopelistä (1976/78). Pelissä liikutetaan alareunassa näkyvää mailaa, jolla lyödään palloa yläreunassa odottaviin palikoihin. Tavoitteena on hävittää ruudulta kaikki palikat. *Breakout* on käytännössä hieman kehittyneempi yhden pelaajan versio koko pelivillityksen aloittaneesta *Pongista* (1972).

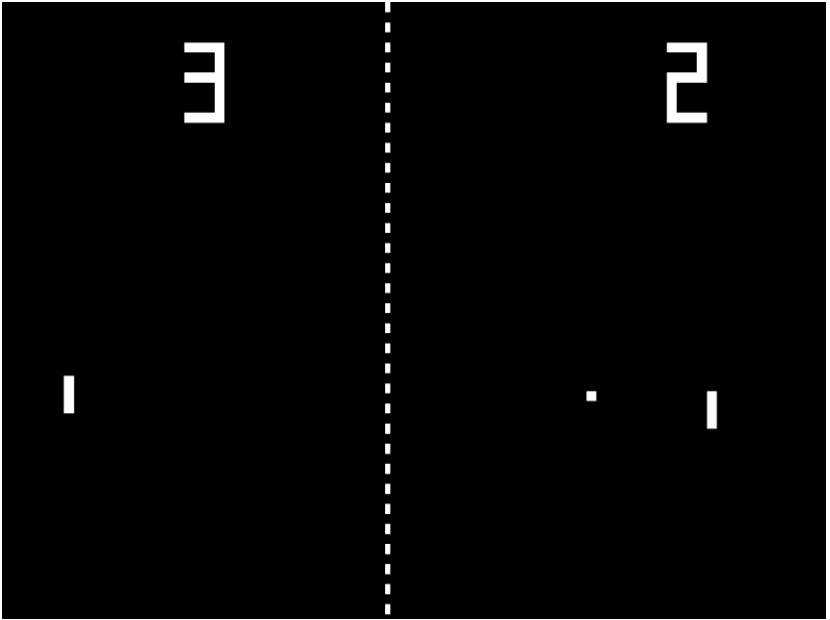
Sudnow käyttää kymmeniä sivuja *Breakoutin* pelaamisen kuvailuun – siis pelin, jonka ydin on niin yksinkertainen, että nykyään se kävisi lähinnä ohjelmoinnin harjoitustyöstä. *Pilgrim in the Micro-worldin* aikaan elektronisilla laitteilla pelattavat pelit olivat kuitenkin uusi ilmiö niin laajalle yleisölle kuin Sudnow’lle, joka ei edes ollut stereotyyppinen peli-intoilija, vaan keski-ikäinen sosiologi ja pianisti.

Sudnow lähestyy *Breakoutia* kuin avaruudesta saapunutta artefaktia. Miksi niin merkityksetön kokemus vetää häntä puoleensa? Miksi ruudun tyhjentäminen on hänelle mahdoton haaste, jos kerran monet muut ovat pystyneet siihen? Sujuuko peli paremmin, jos siihen keskittyy täysin vai jos tuskin katsoo palloa? Sudnow käy kokemustaan läpi uuvuttavan järjestelmällisesti.

Meille *Breakout* on primitiivinen lelu. Sudnow’lle se oli jotain tarpeeksi uutta, outoa, kokeellista, että sen ihmettely piti aloittaa puhtaalta pöydältä. *Kokeelliset pelit* on yritykseni palauttaa jotain tästä asenteesta siihen, miten yleisesti katsomme pelejä.

Digitaaliset pelit ovat lyhyen olemassaolonsa aikana ehtineet muodostaa kolossin, jossa on paljon totuttuja toimintatapoja, sääntöjä ja genrejä. Näissä on etunsa, mutta liiallinen tradition keruu tekee etenemisestä raskasta. On eduksi karistaa sopivasti ennakkokäsityksiä siitä, mitä pelien kuuluu tai ei kuulu olla.





Pong & Breakout

Kokeellisille peleille ei ole olemassa yleispätevää määritelmää. Kuten indie, kokeellisuus voi tarkoittaa niin monia asioita, ettei se melkein tarkoita enää mitään.

Pelisuunnittelija Jonathan Blow on puhunut kokeellisuudesta löyhästi pelimekaniikkana, joka poikkeaa siitä, mitä on nähty aiemmin, tai tutun pelimekaniikan käytöstä eri tavalla. Tällainen määrittely ei ole sinänsä väärin, mutta johtaa vaikeaan jatkokysymyksen: mikä lasketaan tarpeeksi poikkeavaksi ja erilaiseksi? Melkein pelistä kuin pelistä löytyy pieniä kokeellisia elementtejä, jos kyse ei ole sataprosenttisesta kopiosta.

Ja kuitenkin, samoin kuin indie, kokeellisuus sanana luo oikeaan suuntaan vieviä mielikuvia. Se on jotain, mikä yllättää ja vie pois mukavuusalueelta. Siinä ei ole taidepeli-nimityksen arvolutausta ja taiteen määrittelyn loputonta ongelmallisuutta, eikä vaihtoehtoisen pelin (engl. *altgame*, sanoista *alternative game*) manifestinomaisuutta.

Oma suurpiirteinen määritelmäni kokeellisille peleille on, että ne ovat interaktiivisia kokemuksia, jotka tekevät jotain pelien valtavirrasta poikkeavaa ainakin yhdellä osa-alueella. Tämä osa-alue voi olla mikä vain: mekaniikka, muoto, kerronnan sisältö, kehitysalusta, julkaisutapa... Kokeelliset pelit toimivat usein päin vastoin kuin ne pelit, joiden sanotaan olevan ”hyvin tehtyjä” tai ”lajityypin ystävien makuun”. Tämän vuoksi ne eivät aina ole kovin tunnettuja tai arvostettuja.

Vaikka en itse puhu vaihtoehtoisisista peleistä, pidän nimityksen keksineen Soha Kareemin muotoilusta: ne ovat pelejä, jotka ovat liian underground ollakseen indietä. Esimerkiksi Lucas Po-

pen pelit *Papers, Please* (2013) ja *Return of the Obra Dinn* (2018) ovat varsin kokeellisia, mutta ne ovat myös saaneet suunnilleen niin paljon huomiota kuin soolokehittäjän erikoiset pelit voivat laajalti saada. Niissä on paljonkin tutkimisen arvoista, mutta voiko niiden enää sanoa edustavan undergroundia? Tässä kirjassa liikun enemmän maan alla kuin sen päällä.

Tämän rajauksen tarkoituksena ei ole luoda asetelmaa, jossa tuntemattomat teokset ovat automaattisesti jotenkin parempia kuin suositut. Haluan vain omalta osaltani lisätä tietoisuutta peleistä ja tekijöistä, jotka ovat jääneet vähemmälle käsittelylle – osin ymmärrettävistä syistä.

Kokeellisuuteen liittyy kirjaimellisesti kokeen järjestäminen: jotain asiaa koetellaan, että nähdään, onko lopputulos toivottu vai ei. Mitä erikoisempi koe, sitä luultavammin vastaus on ei. Tämä ”ei” voi tarjota arvokasta tietoa, mutta sille on vaikea löytää sijaa keskustelukulttuurissa, joka usein painottaa kuluttajakeskeistä arvottamista: saako rahoilleen vastinetta, oliko hype totuudenmukaista, onko käsillä vuoden paras peli? Näille kysymyksille on paikkansa, mutta ne herkästi hautaavat alleen sen, mikä arvo uusien muotojen hakemisella voi olla. Epämääräisyys on tarpeellista siinä missä selkeyskin.

Tässä kirjassa yritän hakea niitä hallitsemattomia hetkiä, joina jokin peli tuntuu yhtä uudelta kuin *Breakout* Sudnow’lle. Niissä hetkissä on alkuvoimaa ja magiaa – ihmetystä jonkin asian äärellä, jota ei ihan ymmärrä, mutta joka viettelee.



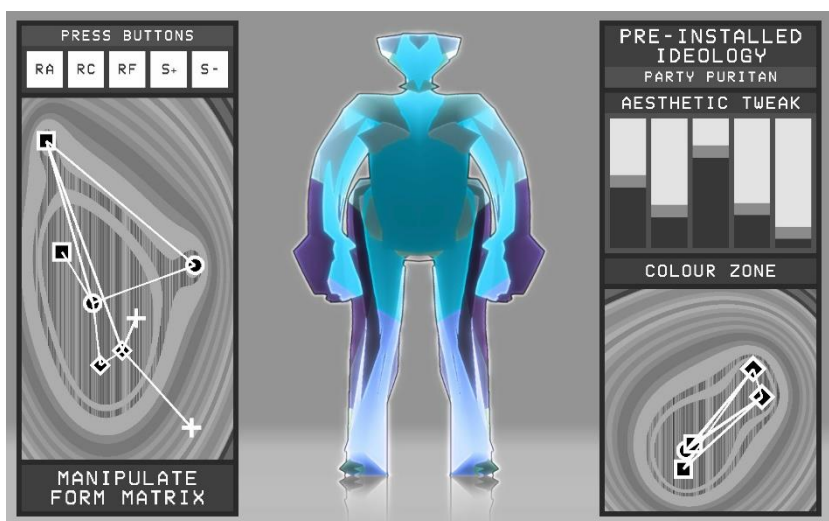
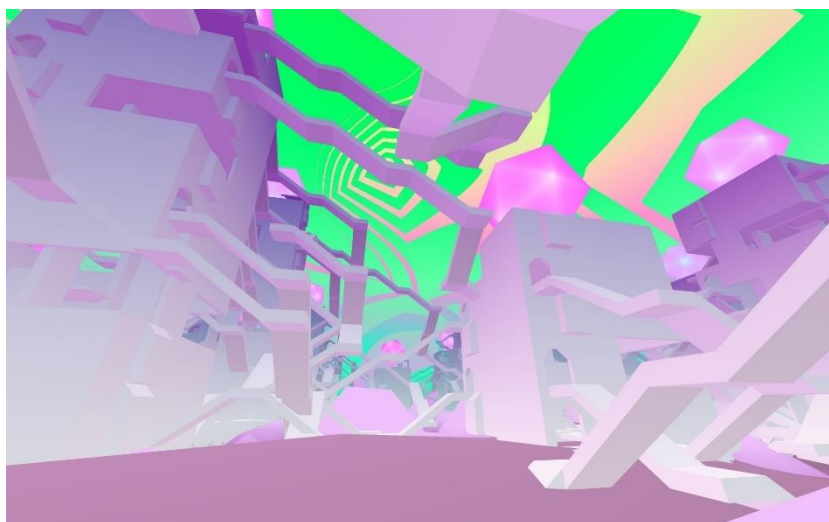
Susan Sontag lähtee tunnetussa esseessään *Tulkintaa vastaan* (1966) siitä, miten taide oli alkujaan todennäköisesti taianomaista. Sitten ajatus taiteesta todellisuuden jäljitelmänä haastoi taiteen oikeuttamaan itsensä. Se aloitti kyselyn: mistä teos kertoo ja mikä sen ns. pointti on?

Sontag kannustaa keskittymään jälleen teoksen kuvailuun, sen muotoon ja siitä saatuun nautintoon, ei kaivamaan siitä esiin maksimimäärää tulkintaa. ”Kritiikin pitäisi näyttää miten taide on sitä mitä se on, jopa että se on mitä se on, ei näyttää mitä se tarkoittaa”, Sontag sanoo. Niin puhkikaluttu teksti kuin *Tulkintaa vastaan* onkin, sen heittäminen haaste on alati tuore.

Olen kirjoittanut peleistä useasta näkökulmasta. Kirjoissa *Pelit elämän peilinä* (2018) ja *Pelien äärettömät maailmat* (2020) kävin paljon läpi sitä, mitä sanottavaa peleillä voi olla. Se tuntui tarpeelliselta silloin. Nyt kokeellisuuden tapauksessa tuntuu tarpeellisemmalta pyrkiä näyttämään, miten jokin peli ”on sitä mitä se on, jopa että se on mitä se on”. Puhun pyrkimyksestä, koska aivojen tapaa tulkita ja vertailla ei voi kytkeä päälle ja pois kuin pelikonetta.

Internet on ristiriitainen paikka. Näennäisesti sen sedimentteihin jämähtää suodattamatta kaikki mahdollinen. Toisaalta paljon tästä sumasta jää huomiotta, unohtuu ja toisinaan katoaa lopullisesti. Se koskee myös pelejä.

2010-luvun puolivälissä seurasin Strangethink-nimistä kehittäjää, joka teki surrealistisia pelitiloja, joissa oli antoisaa viettää lyhyt hetki tutkien ja tunnelmoiden.



Strangethinkin pelit *Abstract Ritual*,
Perfect Glowing Bodies, *Secret Habitat*

Nykyään Strangethinkin käyttämät sivustot on kaikki tyhjennetty pelien latauslinkkejä ja kesken-eräisten projektien kuvia myöten. Minun koneel-
leni jäi vahingossa kansio, johon latasin aikoinaan Strangethinkin pelejä, mutta miten niihin pääsisi käsiksi joku, jolla ei ole vastaavaa kätköä? Miten kukaan edes osaisi kaivata Strangethinkin kaltaista hahmoa, joka toimi hetken ja poisti sitten tuotantonsa netistä?

Emme voi kartuttaa loputtomiin teoksia, ajatuksia ja kokemuksia. Muutoin meistä tulee se edellä mainittu kolossi, joka ei taakaltaan pysty liikkumaan. Voimme kuitenkin jättää merkkejä siitä, mitkä teokset koimme merkityksellisinä ja mistä syistä.

Kun aikanaan pelasin Strangethinkin pelejä, yritin ymmärtää, mitä ne olivat ja miksi ne herättivät tietynlaisia tunteita. Tämä ihmettely avarsi tapaa, jolla yleisesti koin pelit – ja miten puhuin peleistä muille. Se on kokeellisuuden keskeisimpiä arvoja.



Tarjolla olevien taideteosten määrä on moninkertaistunut, urbaanin ympäristön risti-riitaiset maut ja tuoksut ja näyt pommittavat aistejamme. Kulttuurimme rakentuu ylijäämälle, liikatuotannolle; tästä johtuen menetämme vähä vähältä aistimellisen kokemuksemme terävyyden. [...] Nyt on tärkeää saada aistimme takaisin. Meidän täytyy oppia näkemään enemmän, kuulemaan enemmän, tuntemaan enemmän.

Tulkintaa vastaan ilmestyi muutamia vuosia ennen kuin *Pong* saapui ja loi uuden kulttuurisen

ylijäämän alueen. Vaikka nettiin, sosiaaliseen mediaan ja indiepeleihin oli matkaa, Sontagin kuvaus ylenpalttisuuden tylsistytävyydestä tuntuu ajankohtaiselta.

Digitaalisten pelikauppojen selaaminen on kuin yrittäisi juoda avatusta padosta juoksevaa vettä. Tilannetta, jossa sadat pelintekijät kilpailevat näkyvyydestä, on jo aikaa sitten ehditty nimittää indiepocalypseksi.

Pelejä pitkään seuranneena koen julkaisutulvan samanaikaisesti innostavana ja uuvuttavana. Jos pienkehittäjiä ei olisi, en todennäköisesti jaksaisi seurata pelimaailman menoa. Huomaan silti lipsuvani vanhoille urille, kun uuden omaksumisen taakka alkaa painaa. Miten houkuttelevaa onkaan tarttua jatko-osaan vieraan pelin sijaan, tai yrittää ymmärtää uutta kokeilevaa peliä vertaamalla sitä tuttuun suosikkiin? Vähä vähältä aistimellisen kokemuksen kyky tylsistyy.

Kykyä tylsistyttää myös vakiintunut tapa puhua peleistä. Pelisuunnittelija- ja tutkija Michael McMaster summaa haasteen hyvin kirjoituksessaan David O'Reillyn *Mountainin* (2014) vastaanotosta.

Mountain on nimensä mukaisesti virtuaalivuori, jonka kanssa ollaan rajallisessa vuorovaikutuksessa. Vuorta voi katsella, sitä voi siivota roskista ja sille voi soittaa musiikkia, mutta siinä pitkälti se. McMaster kirjoittaa, miten pelimedian on vaikea lähestyä tällaisia teoksia. Polygon-sivuston arviossa *Mountain* esitettiin eräänlaisena huijauksena, joka saa ihmiset etsimään merkitystä sieltä, missä sitä ei ole.



Mountain & Untitled Goose Game

Jos pelissä ei ole selvää kerrontaa tai interaktiivisuutta, sen oletetaan piilottelevan jotain, mikä pitää tajuta ennen kuin pelin tarkoitus aukeaa. McMaster huomioi, että *Mountain* ei ole arvoitus. Se on muodollinen kokeilu, joka esittää ja tutkii vuorta objektina. Merkityksen etsimisen sijaan kriitikko voisi kertoa, herättääkö vuori kenties hoivaviettiä, onko sen seuraaminen esteettisesti miellyttävää tai alkaako pelin parissa vain nukuttaa. Jälkimmäinen vaihtoehto ei ole väärä, ovathan vuoret varsin staattisia.

Kuten Sontag muotoili, tärkeintä on nähdä, kuulla, tuntea enemmän.



Taidekäsitysten rakentaminen teoriassa on helpompaa kuin niiden näyttäminen toteen käytännössä. McMasterin kirjoitus saa tukea siitä, että hän on yksi vuoden 2019 yllätyshitti *Untitled Goose Game* kehittäjistä.

Leikkisään hanhipeliin suhtauduttiin aluksi meeminä, mutta pian se sai kehuvat arviot, myi yli miljoonaa kappaletta ja voitti useita palkintoja. Jos *Mountain* tutkii vuorta, *Untitled Goose Game* tutkii (kuten asia on laajalti ilmaistu) kusipäisenä hanhena olemista. Pelistä nauttiakseen ei tarvitse tuntea taiteen teoriaa tai pelien konventioita. On vain oltava halu avata aistit uudentlaiselle kokemukselle.

Joskus digitaalinen pyhiinvaellus vie antoisan äärelle, joskus se vie harhaan. Mutta niin käy, kun hapuilee jotain, jonka olemassaoloa ei ole vielä kuviteltu.

ICE WATER GAMES

Hiljaisia pelejä elämän
vääjäämättömästä kauneudesta



*look at these trees
look at this grass
look at those clouds
look at them now
and look at them now [...]
and ask yourself: "Where is God?"*

Jenny Hval: *Lions*

Pääosa tässä kirjassa esiteltävistä pelintekijöistä on joko yksittäisiä kehittäjiä tai pieniä studioita. Ice Water Games on poikkeus. Se on julkaisu-merkki, joka kattaa useita eri tekijöitä ja teoksia.

Merkki on tekijöiden yhteisesti johtama ja omistama. Tiiviyn vuoksi mainitsen alla usein vain pääsuunnittelijat, mutta julkaisujen taustalla on paikoin samoja ihmisiä hieman eri rooleissa.

Ice Water Gamesin pelit voivat olla vaeltelua vieraalla maalla, ikkunoita toisiin paikkoihin tai pieniä päivittäisiä rituaaleja. Lähes kaikissa on jotenkin läsnä luonto ja näkyvä ajan kulku.

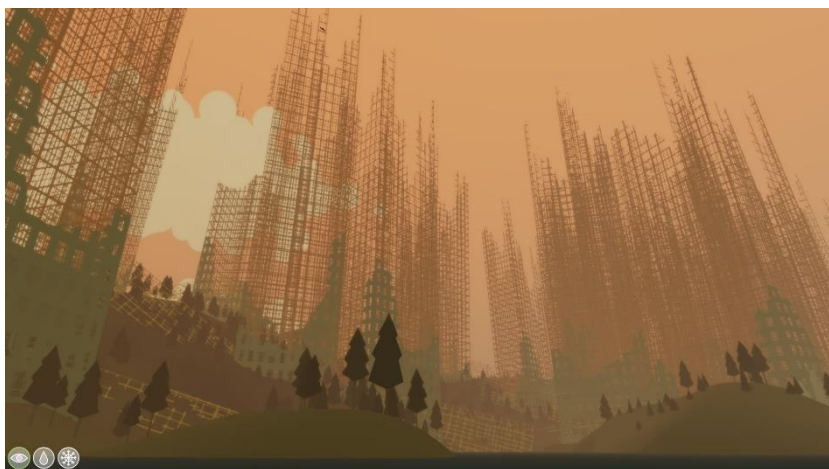
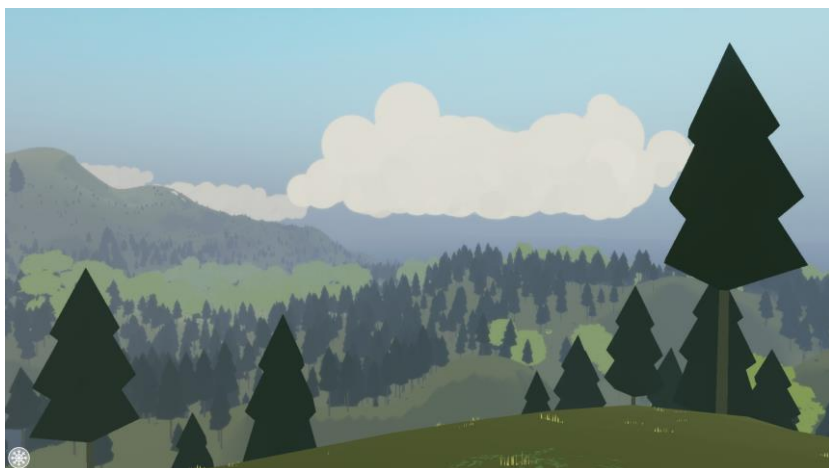
Merkin perustaja Kevin "Badru" Maxon on ker-
tonut, että *Tenderfoot Tacticsin* (2020) kaltaisissa
uudemmissa teoksissaan häntä on innoittanut
tiede ja matematiikka erityisesti kaaos- ja komp-
leksisuusteorian alueella. "Tai ehkä on parempi
vain sanoa, että ne on innoittanut luonnon kau-
neus", Badru mietti The Dream Foundryn haastat-
telussa vuonna 2020. "Ja jos muotoilen sen näin,
se pätee kaikkeen työhöni."

Esikoispeli *Eidolonin* (2014) kuvaustekstissä
samaa innoituksenlähdettä kutsutaan elämän
hitaaksi ja vääjäämättömäksi kauneudeksi.



Eidolon tapahtuu Washingtonin osavaltiossa
joskus sivilisaation romahduksen jälkeen. Tunte-
maton päähenkilö vaeltaa metsissä ja raunioissa
etsien kirjeiden kaltaisia viestejä menneestä.
Hahmon pitää syödä, nukkua ja välttää kylmettä-
mästä itseään. Selviytyminen on kuitenkin muka-
na pikemmin antamassa runkoa vapaalle vaelta-
miselle kuin sinänsä merkityksellisenä haasteena.
Pääosin *Eidolonissa* vain tutkitaan laajaa maail-
maa ja tunnustellaan, miten luonto ottaa ohjat
aina ennen pitkää takaisin.

Avoimen maailman peleissä on usein GPS-
henkisiä reittiapuja, jotka estävät eksymisen ja
siten turhautumisen. *Eidolonissa* lähestymistapa
on toinen. Karttoja on vähän, ne ovat hyvin suur-
piirteisiä ja ne pitää ensin löytää. Vinkkisysteemi
kertoo, mistä suunnista keräiltäviä viestejä kan-
nattaa hakea, mutta ei etäisyyksiä tai mahdollisia
esteitä.



Eidolon

Viimeisimmällä pelikerrallani yritin seurata kompassista, että liikun aina samaan suuntaan. Suunnitelma muuttui, kun kävelin paksussa sumussa vahingossa jyrkänteeltä ja jouduin vaihtamaan reittiäni rajusti. Pian sen jälkeen laajat vuoristot ja vesialueet viimeistään sotkivat suuntausta.

Eidolonissa ei voi kuolla tai hävitä, mutta aidosti pitkät etäisyydet tarkoittavat, että siinä harvoin kokee peleille ominaista hallinnan tunnetta. Kilometrikaupalla jatkuvassa metsässä on vaikea kuvitella olevansa maailman napa. Luonnon välinpitämättömyys pelottaa, mutta myös parantaa.

Eidolonin peluu tuntuu merkillisen hyvältä, kunhan mukautuu sen verkkaisuuteen. Päivän ja yön vaihtumista pitää kunnioittaa. Yön koittaessa tulee niin pimeä, että on pakko mennä nukkumaan – kunhan on ihmetellyt valosaasteesta vapaata tähtitaivasta. Aamuisin on usein sumuisia, mikä voi johtaa vahinkoihin, mutta tekee kirkastuvasta horisontista kahdesti kauniimman.

Musiikki vuoroin taustoittaa pitkää vaellusta, vuoroin antaa tilaa syvälle hiljaisuudelle. Hiljaisuudesta nousee esiin täyttymys: tunne siitä, että tässä hetkessä ei tarvitse muuttaa yhtään mitään. Kun ei kaipaakaan mitään tai pidä kiirettä, yllätykset ehtivät kypsyä vaikuttaviksi. Kun parin tunnin luontokävelyn jälkeen löytää jotain, mikä näyttää valtatiejäänteiltä, se jää mieleen. Vielä vaikuttavampia löytöjä ovat kaupunkien luurankomaiset rauniot.

Muinaiskreikasta periytyvä sana *eidolon* voi tarkoittaa haamua, ilmestystä tai henkimaailman kopiota. Pelissä sillä tunnutaan viittaavan erityi-

sesti ihmisten materiaaliin saavutuksiin. *Eidolonin* päättymättömän oloista maisemaa kulkiessa tähän haamuun oppii suhtautumaan muunakin kuin negatiivisena poissaolona. Vaikka ihmiset katoaisivat maan pinnalta, elämä jatkuisi luke-mattomissa eri muodoissa.

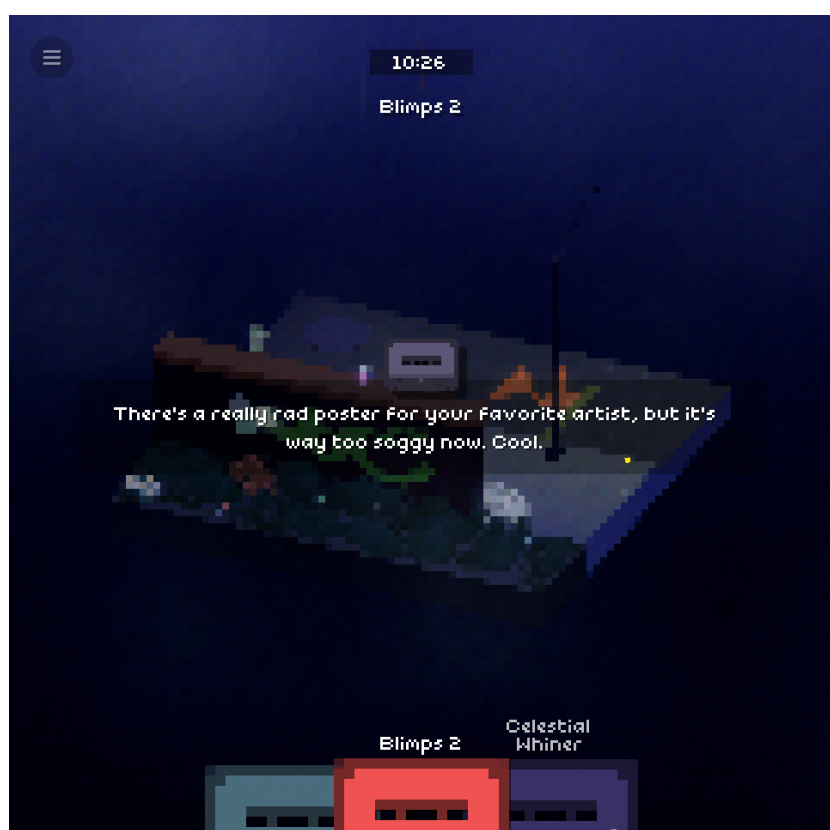
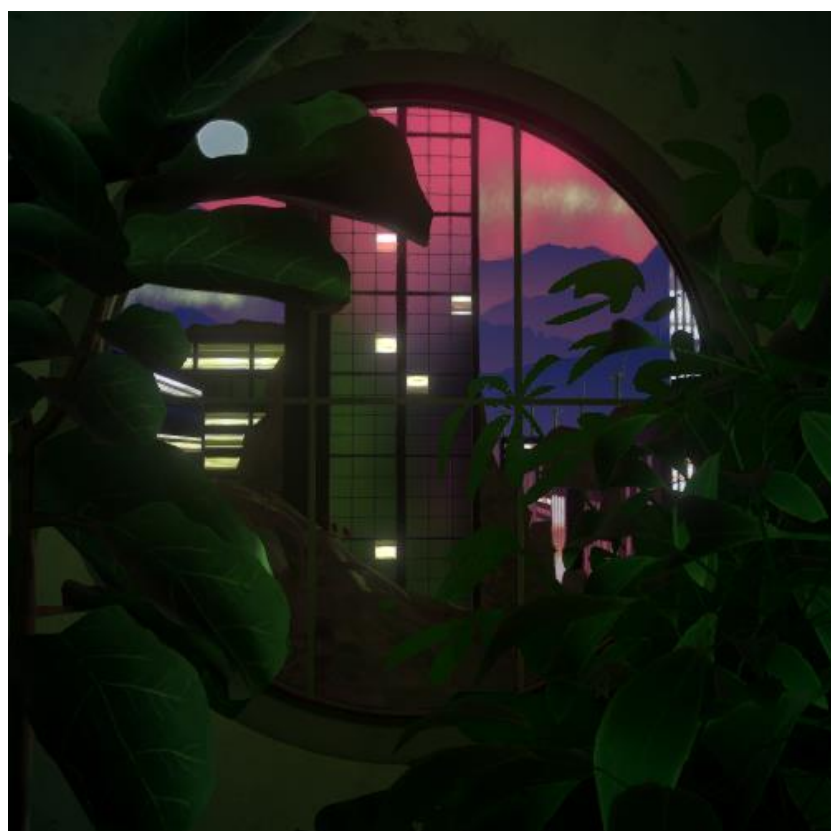
Todellisuudessa mikään ei katoa, vain muuttaa muotoaan. Autojen raadoista alkaa kasvaa mar-japensaita. Raunioissa alkaa liikkua eläimiä.



Poikkeuksellisesta mittakaavastaan huolimatta *Eidolon* on tunnistettavasti ns. kävelysimu eli peli, jossa lähinnä kävellään ympäristössä ja seurataan tarinaa. Ice Water Gamesin myöhemmän tuotannon luokittelu ei ole aivan niin helppoa.

Badrun ja Michael Bellin *Tenderfoot* (2017) on kurkistusaukko tuntemattomaan paikkaan. Peli luo tietokoneen työpöydälle pienen ikkunan, jolla on tietty rajattu koko. Tämä jo vihjaa *Tenderfootin* käyttötavasta: se ei yritä olla kaiken huomion vievä superelämys, se on kirjaimellisesti ikkuna, jota vilkuilee silloin tällöin koneella olemisen lomassa. Ikkunasta avautuva näkymä on aina sama, vain vuorokaudenaika vaihtuu.

Tenderfoot toimii parhaiten, kun sitä katsoo osana Ice Water Gamesin muuta tuotantoa. Peli ei ole vain ikkuna, se on ikkuna huoneessa, jossa on vehreitä kasveja. Luonto ikään kuin kehystää kaupunkimaiseman. Välillä ikkunan ohi vilahtaa lintuparvi. Näkymä on kaihoisa, muttei lohduton: luonto ja ihmisasutus eivät ole täysin erillään, vaan hapuilevat toisiaan.



Tenderfoot & Rainstorm EP

Jake Grizzly Piercen sekä Jakey Mumfien *Rainstorm EP* (2019) pyörii sekin pienessä ikkunassa. Katselun kohteena on nyt pieni kadunpätäkä. Näkymää voi käännellä ja klikkailla, esimerkiksi katulampun voi sammuttaa ja sytyttää. Ympäristön tutkimisesta palkitaan c-kaseteilla, joilta voi soittaa musiikkia.

Nimessä oleva EP ei ole hämäystä, sillä teosta voi kuvailla kevyen interaktiivisesti musiikkialbumiksi. Lempeissä elektrokappaleissa on tarpeeksi yksityiskohtia aktiiviseen kuunteluun, mutta ei liikaa, ettei niitä voisi soittaa taustalla vaikka töitä tehdessä. Kun kappale on soinnut loppuun, peli alkaa tuottaa taustakohinaa, jota voi unohtua kuuntelemaan yhtä lailla kuin varsinaista sävellettyä musiikkia.

Rainstorm EP:n kuvaustekstin mukaan sen on innoittanut "aurionlaskun aikaan tapahtuvien rankkasateiden rauhallisuus ja analogisessa teknologiassa piilevä lämpö". On jännittävää, miten luonnonilmiöistä ja elektroniikasta voi löytää samaa rauhaa ja kauneutta. Ice Water Gamesin pelit ovat lopultakin digitaalisia, eivät analogisia, mutta ne muistuttavat tietyistä tunteista, jotka liittyvät muun muassa sateeseen ja c-kasetteihin. Näissä tunteissa on selvästi jotain vetoavaa, vai mitä pitäisi päätellä miljoonia katse-luja keräävistä YouTube-videoista, jotka koostuvat luontoäänistä tai tarkoituksellisen nuhjuiselta kuulostavasta lo-fi beats -musiikista?

Modernit ison rahan pelit kehuskelevat usein sillä, että niissä on kymmenien tuntien edestä sisältöä. *Tenderfoot* ja *Rainstorm EP* ovat tarkoituksellisen pieniä kokemuksia ja sellaisina va-

pauttavia. *Rainstorm EP:n* kuvauksen mukaan peli ”kutsuu tutkimaan pikkuruista maailmaa ja joutilaasti kuuntelemaan, mitä sieltä löytyy”. Joutila-suudessa on paljon positiivista, mutta sitä harvemmin nostetaan esiin hyveenä, peleissä tai muuten.

Tällaisia miniatyyripelejä käsiteltäessä on hyvä muistaa, että pelin arvo ei ole vain yksityisessä kokemuksessa, vaan myös sen potentiaalissa speedrunin tai let’s playn kaltaisen uuden teoksen tekoon. Vaikka pelit usein painottavat toimintaa, Gaming Ambienzen ja Other Placesin kaltaiset YouTube-kanavat muuttavat niitä videoiksi, joissa vain esitellään pelitiloja ja niiden äänimaisemia. Pelit muuttuvat audiovisuaaliseksi ambientiksi.

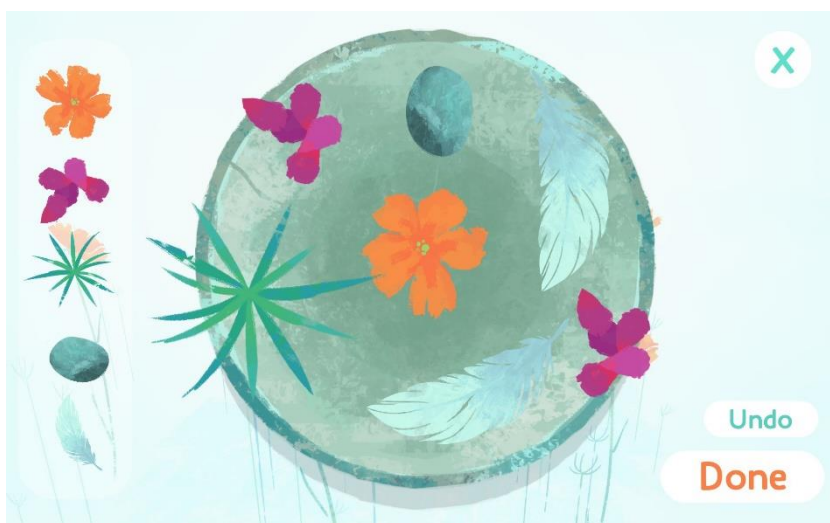
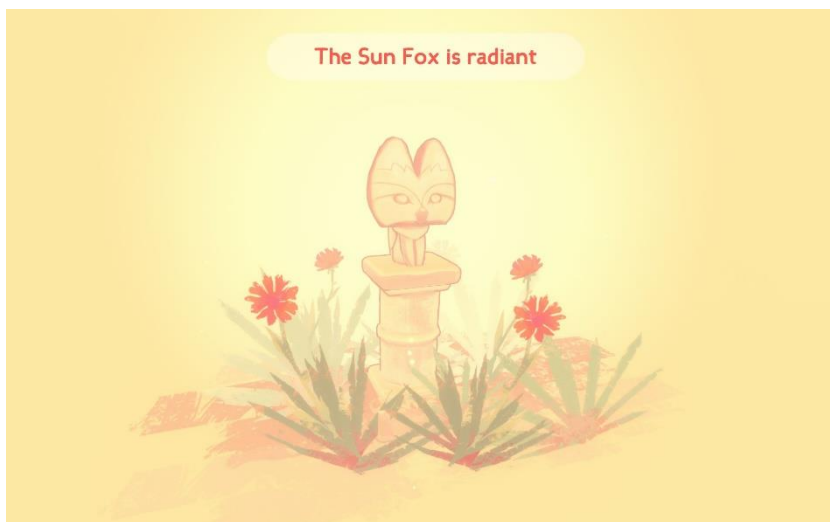
Ambient-musiikista on puhuttu myös ympäristömusiikkina eli tiettyyn tilaan tehtynä tai tiettyä tilaa kuvaavana musiikkina. Ehkä *Tenderfoot* ja *Rainstorm EP* ovatkin ambient-pelejä?



Jos *Tenderfoot* ja *Rainstorm EP* sopivat yhteen eri tekijöistä huolimatta, sama pätee kahteen nyt lopuksi katsottavaan pelin.

Delphine Fourneau, Jason Sutherlandin sekä Armel Gibsonin *Stones of Solace* (2019) on niin rento kuin peli voi olla. Kun sen käynnistää, ruudulle ilmaantuu idoli eli palvonnan kohdetta esittävä patsas. Kohde voi olla vaikka kettu, sauikko tai sammakko. Patsaalle annetaan lahja asettelemalla kukkia, kiviä ja muita objekteja yhteen. Lahjan antamista seuraa lyhyt kuvaus siitä, miten idoli on vaikka kiitollinen, onnellinen tai tyyni.

The Sun Fox is radiant



Otter, Idol of Coziness



Stones of Solace

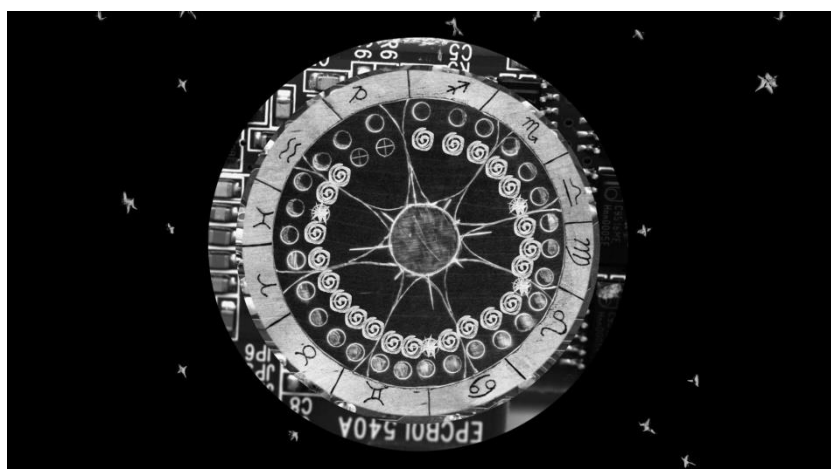
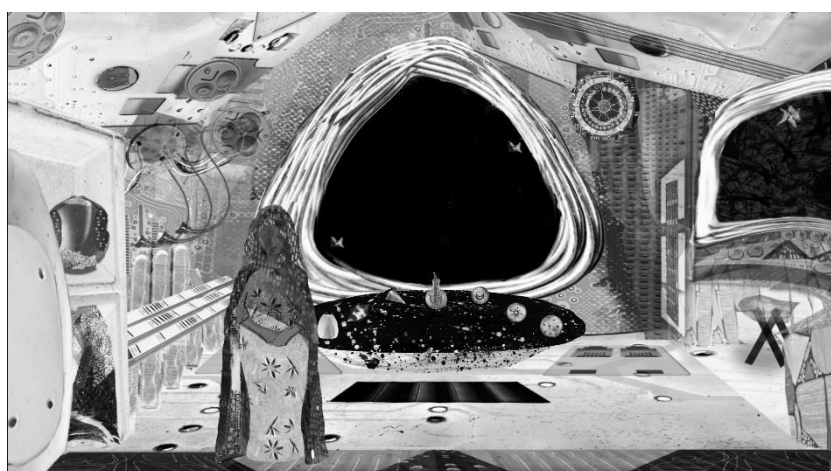
Jos *Stones of Solace* on tarkoitus kuvata uskonnollista rituaalia, kyse on hyvin pehmeästä luonnonuskonnosta, jossa jumalkuvasta huolehtiminen on myös itsestä huolehtimista. Patsaiden suunnittelu, musiikki, värit, kaikki pelissä huokuu nimeen nostettua lohdullisuutta.

Usko ja rituaali ovat myös Kara Stonen *Ritual of the Moonin* (2019) taustalla, mutta tunnelma on siinä täysin eri. Pelissä ohjataan kuuun karkotettua noitaa. Joka päivä yhden kuunkierron ajan pelissä toistetaan sama lyhyt prosessi: noita kertoo suhteestaan maahan, järjestee objekteja, piirtää kuvion ja vastaanottaa mietelauseen. Tämän jälkeen kuun ohi alkaa lentää meteoriitti. Pelaaja voi valita, antaako sen iskeytyä Maahan vai ohjaako sen pois reitiltä.

Pelissä on kuusi erilaista loppua riippuen siitä, mitä päätöksiä tekee – tai jättää tekemättä, sillä meteoriiteista pidetään kirjaa niinäkin päivinä, kun peliä ei muista tai välitä käynnistää. Maan suojeleminen tai heitteille jättäminen muodostaa kuu-kauden mittaan eräänlaisen päiväkirjan.

Stones of Solace ja *Ritual of the Moon* eivät kuulu mihinkään tunnistettavaan lajityyppiin. Jos niitä laskee peleiksi lainkaan, niitä voi nimittää rituaalipeleiksi eli peleiksi, jotka tarjoavat päivittäin lyhyen meditatiivisen hetken. Tämä hetki voi olla hyvin erilainen teoksesta riippuen.

Stones of Solace on hyvällä tavalla mutkaton. Luontoa edustavat idolit tuntuvat enemmän ystävällisiltä hengiltä kuin pelottavilta ylijumalilta. Kokemus on alusta loppuun positiivinen. Ainoa este *Stones of Solaceen* tutustumiselle on koko minuutin erissä etenevän pelin konsepti.



Ritual of the Moon

Ritual of the Moon on hankalampi tapaus. Huomion kiinnittää ensimmäisenä sen kiehtova kollaasimaisuus. Pelin grafiikka on rakennettu skannaamalla tietokonepiirejä, puuhun poltettuja tekstejä, kuivattuja kasveja ja muita fyysisiä materiaaleja. Hiljalleen ihastelu vaihtuu alakuloon. Noidan mietteet ovat murheellisia ja meteoriitin odottelu tuntuu Sisyfos-henkiseltä rangaistukselta. Pelin kuu ei ole yksityinen tila. Siellä reflektoidaan yhdessä noidan kanssa ja hänen läsnäolonsa on usein raskasta.

Ritual of the Moonin suunnittelija Kara Stone on kertonut, että nelivuotisen kehitysprosessin aikana yhdeksänhenkisellä ryhmällä oli paitsi muut työnsä myös mielenterveydelliset syklinsä, jotka piti sovittaa yhteen. Välttääkseen peliteollisuudelle tyypillistä crunchia eli vahingollista ylityötä heidän piti tarkkailla, milloin oli tarpeen ottaa etäisyyttä työhön ja pitää itsestä huolta. Samalla tavalla pelissä voi ja kannattaa jättää päivä tai pari väliin, jos se tuntuu sillä hetkellä parhaalta. Pelit odottavat, elämä ei.

Pelasin *Ritual of the Moonin* 28-päiväisen syklin loppuun ja *Stones of Solacea* siihen asti, että peli ilmoitti kaikkien idolien löytyneen. Kummankin käynnistämisestä päivittäin tuli rutiini, joka rutiineille ominaisesti ei aina tuntunut erityisesti mitään. Siksi yllätyin, kun pelien loputtua olo oli haikea. Huomasin kaipaavani rituaalia, joka oli paikoin tuntunut tyhjältä toistolta.

Päivästä oli kadonnut pieni, mutta merkityksellinen hiljentymisen hetki.



Lainasin alussa Jenny Hvalin kappaletta *Lions*, jossa kehotetaan katsomaan tarkasti luontoa ja kysymään, näkyykö siellä jumalaa. Ice Water Gamesin hajanaisen yhtenäisestä tuotannosta löytyy samanhenkistä kyselyä.

Etsimämme yhteys johonkin arkista hyörinää suurempaan löytyy kaikesta siitä, mitä ympärilämmme on: puista, ruohosta, pilvistä, kivistä, hyönteisistä, taivaankappaleista. Ne eivät välitä sitä suorasanaisesti, mutta voimme oppia niiltä, jos vain pysähdymme kuuntelemaan ja katsomaan.

Voi tuntua ristiriitaiselta, että digitaaliset pelit voivat auttaa saamaan kiinni tällaisista ajatuksista. Ristiriita ei kuitenkaan taio kokemusta pois. Samoin Hvalin kappaleessa lausuttu ekosanoma ei toimisi, jos sen tukena ei olisi tietokoneella tuotettua musiikkitaustaa. Meidän aikamme on tietotekniikan aika. Ymmärtääksemme sitä meidän on käytettävä aikamme välineitä.

Ice Water Gamesin pelit kertovat luomistamme *eidoloneista* sekä maailmasta niiden ulkopuolella – ja siitä, miten sovittaa ne yhteen.

CONNOR SHERLOCK

Kolmekymmentä
digitaalista kävely-ympäristöä



*Sitä ei varmaan ymmärrä
vain sanomani perusteella,
mutta kun peliä alkaa pelata,
jo pelkkä kävely siinä maail-
massa on todella hauskaa.*

Hideo Kojima pelistään
Death Stranding (2019)

Kun Looking Glass työsti klassista *System Shockia* (1994), studiolla havaittiin ongelma. Heidän avoin scifiseikkailunsa oli hurjasti aikaansa edellä, mutta yhteen asiaan he eivät kyenneet: uskottavien ihmishahmojen esittämiseen.

Ongelma ratkaistiin tekemällä pelaajahahmosta Citadel-avaruusaseman ainoa eloonjäänyt. Eräässä *Pelit-lehden* vanhassa numerossa tämä kuvailtiin mieleenjäädvästi näin: "Luovana ratkaisuna koko Citadelin henkilökunta tapettiin."

Pelinteon pakotteiden ohjaamana *System Shockista* tuli yksinäinen kokemus. Avaruusasemalla riitti vaaroja, mutta sen käytävosokkeloa

taivallettiin vailla seuraa. Hahmojen sijaan ympäristö nousi päärooliin.

2010-luvun aikana yleistyneet kävelysimulaattorit (engl. *walking simulator*) syntyivät samantyyppisistä rajoitteista. Kun pelejä tehdään pienellä budjetilla, on helpompaa luoda enemmän tai vähemmän staattinen tila kuin mallintaa aidolta tuntuvia hahmoja. Tämä rajoittaa sitä, mitä peli voi tehdä, mutta rajoitteissa on aina myös luovutusta.

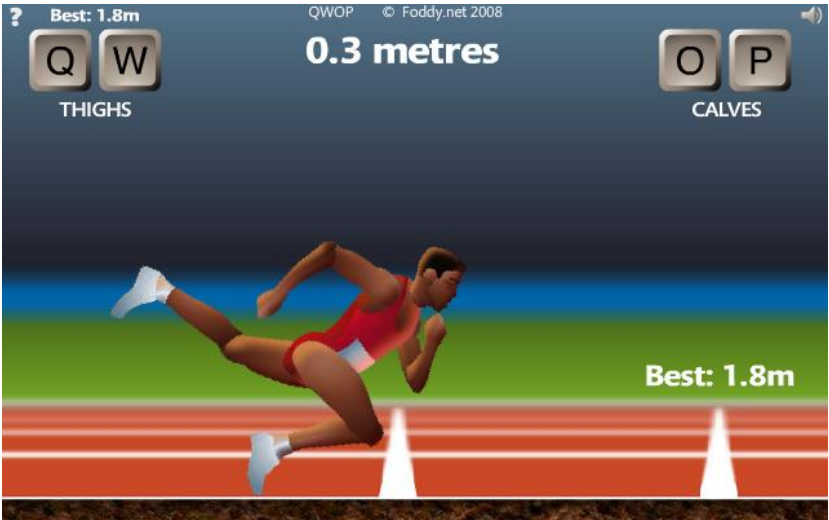
Se näkyy Connor Sherlockin tuotannossa.



”Kävelysimu” oli alkujaan haukkumasana peleille, jotka joidenkin mielestä eivät olleet pelejä lainkaan, koska niissä usein vain käveltiin tilassa ja seurattiin tarinaa.

Yhteinen haukkuma peitti alleen sen, että lajin teokset saattoivat olla keskenään hyvin erilaisia. *Dear Esther* (2008/2012) on kuin äänikirja kauniilla maisemilla, kun taas *The Stanley Parable* (2013) kutsuu leikkimään reittien ja valintojen kanssa. Pieni tragedia on siinäkin, että kävelysimut veivät nimen *QWOP:n* (2008) kaltaisilta peleiltä, jotka oikeasti mallintavat kävelyä.

Connor Sherlock aloitti pelinteon edellä mainittujen lajiklassikoiden aikoihin. Hän ei arkaile sanavalintojen kanssa, sillä yksi hänen projekteistaan kantaa ylpeästi nimeä *Walking Simulator A Month Club*. Sherlock on kertonut, että kävelysimu on hänestä hauska ja leikkisä termi, joka tekee heti selväksi, mistä on kyse.



System Shock, The Stanley Parable, QWOP

Sherlock myös kokee, että nimitys madaltaa kokeilukynnystä verrattuna korkealentoisempiin termeihin. Pelien kutsuminen tutkittaviksi maise-mamaalauksiksi tai digitaalisiksi taiteeksi muuttaa vain niiden lähestyttävyyttä, ei sisältöä.

Walking Simulator A Month Club on yhteisnimitys Sherlockin vuosina 2015–2020 tekemille kävelypeleille. Alkujaan niitä levitettiin Patreonissa, nykyään ne voi ostaa kolmena kokoelmana itch.io:n kautta. Klubijulkaisut ovat puhtaita kävelypelejä siinä, että ne ovat tutkittavia tiloja ilman tavoitteita tai ilmeistä kerrontaa. Ne ovat tunnelmallisia vierailukohteita, joissa voi viettää sen verran aikaa kuin haluaa.

Pelitutkija ja -kehittäjä Bennett Foddy on kuvailut kävelyklubin ensimmäistä kokoelmaa välineeksi, joka kuljettaa kuvitteellisiin paikkoihin, joissa koetaan ei-kuvitteellisia tunteita. ”Ja siinä kaikki, mitä se tekee”, Foddy päättää. Tämä ”siinä kaikki” ei ole moite. Lajin kehutuimmat teokset, kuten *Firewatch* (2016) tai *What Remains of Edith Finch* (2017), vievät usein tiukasti rytmitetylle tarinamatkalle. Niihin verrattuna Sherlockin peleissä on tietty vaje. Niistä puuttuu ohjattu kokemus.

Saman voi muotoilla myös näin: ne jättävät enemmän tilaa pelaajan omalle kokemukselle.



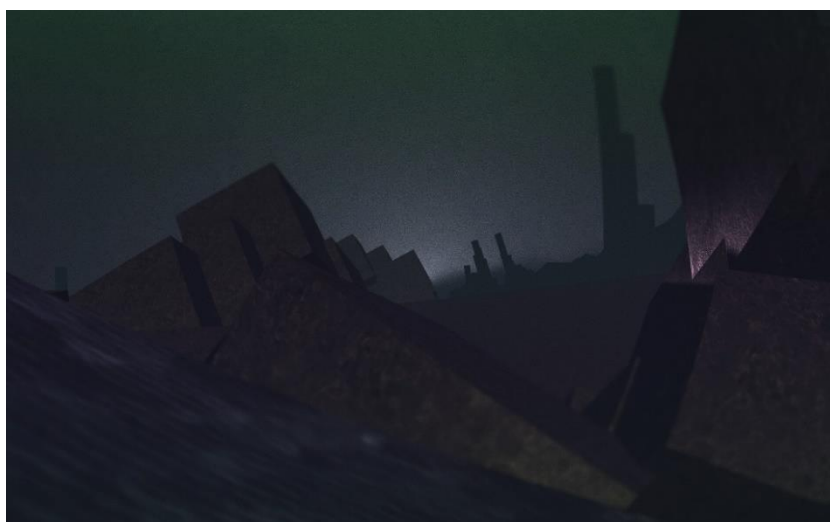
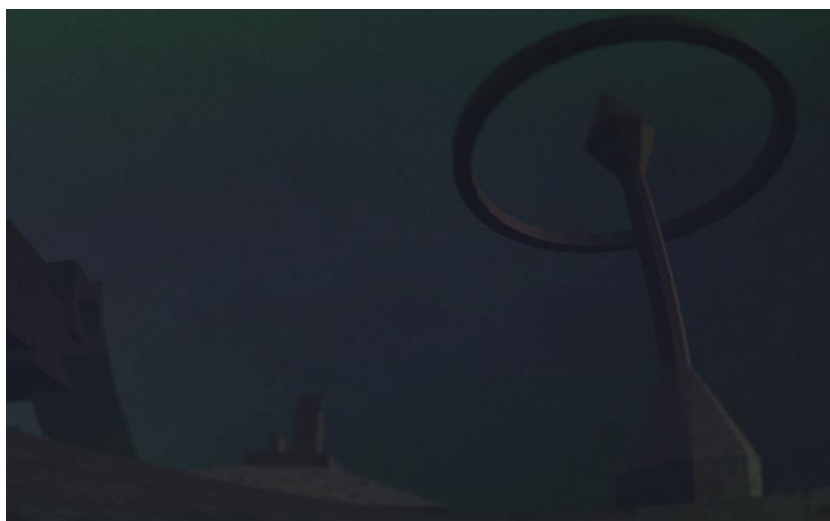
Walking Simulator A Month Club kattaa yhteensä 30 erillistä kävelysisimua tai tutkittavaa tilaa, millä nimellä niitä haluaakin kutsua.

Hyvin usein ne koostuvat avoimesta maastosta, josta nousee monumentaalisia rakennelmia. Katse suuntautuu joko kauas laajana panoraamana tai sammakkona alhaalta ylös. Ympäristöt voivat olla vehreää luontoa, vieraita planeettoja tai surrealistisia näkymiä, mutta perusvire pysyy selittämättömänä. Ja systemshockmaisen yksinäisenä.

Aloitetaan vilkuilu *Volume 1: Far Future Tourism* -kokoelman ensimmäisestä pelistä *Last Visit to the Shard*. *Volume 1* eroaa kahdesta muusta kokoelmasta siinä, että jokainen peli alustetaan lyhyellä tekstillä. *Last Visit to the Shardin* kohdalla se menee näin:

Jokainen kävelysimulaattorikapseli on tehty mittatilaustyönä käyttäjälleen, jotta tämä selviäisi pitkästä matkasta maailmankaikkeuden lämpökuolemien välillä. Niiden rakentamiseen tarvittavat kristalliset järjestelmät esiintyvät luonnossa vain eksoplaneetoilla, ja niiden sato on paras korjata tiettyinä aikoina menneisyydessämme. Haluamme aloittaa matkasi näyttämällä tämän maalauksellisen planeetan hetkeä ennen kuin sen kuori repeää pirstaleiksi.

Peli alkaa epämiellyttävästi pimeässä tilassa. Pimeyttä voi ensin erehtyä luulemaan yöksi, kunnes tajuaa, että se johtuu matkaajaa ympäröivästä kivimassasta. Kävely punaista valonkajoa kohti johtaa ulos avoimeen, kauttaaltaan kuolleenharmaaseen ympäristöön. Jossain kaukana siintävät rakennelmat vaikuttavat ensin taustagrafiikalta, mutta ovat oikeasti vierailtavia paikkoja.



Last Visit to the Shard

Kun aloituspisteeseen saa etäisyyttä, se paljastuu jättimäisten kivikuutioiden kasaksi, jossa yksittäiset kuutiot ovat liiskaantuneet toisiinsa jonkin uskomattoman mullistuksen seurauksena. Jos aluksi pelimaailma oli uhkaava, nyt se tuntuu pikemminkin surulliselta. Samalla musiikki vaihtuu painostavasta äänimassasta alakuloiseen pianoon.

Last Visit to the Shard kuljettaa tiettyyn määrittelemättömään paikkaan ja antaa kävellä siellä vapaasti. Kun kokee olevansa valmis, pelin voi sammuttaa. Bennett Foddyn sanoin ”siinä kaikki”, mitä ruudulla tapahtuu.

Pelaajan mielessä tapahtuu kuitenkin enemmän. Etenkin jos ei jätä klubisarjan kahlaamista yhteen tilaan.



Walking Simulator A Month Club voi ensin vaikuttaa hajanaiselta kokoelmalta digitaalisia ympäristöjä. Sarjan eri pelejä voi olla hyödyllistä ajatella musiikkialbumin kappaleina. Niistä voi nauttia itsenäisesti tai sekalaisessa järjestystä. Kokemus kuitenkin syvenee, kun ne käy läpi järjestyksessä ja alkaa huomata toistuvia elementtejä.

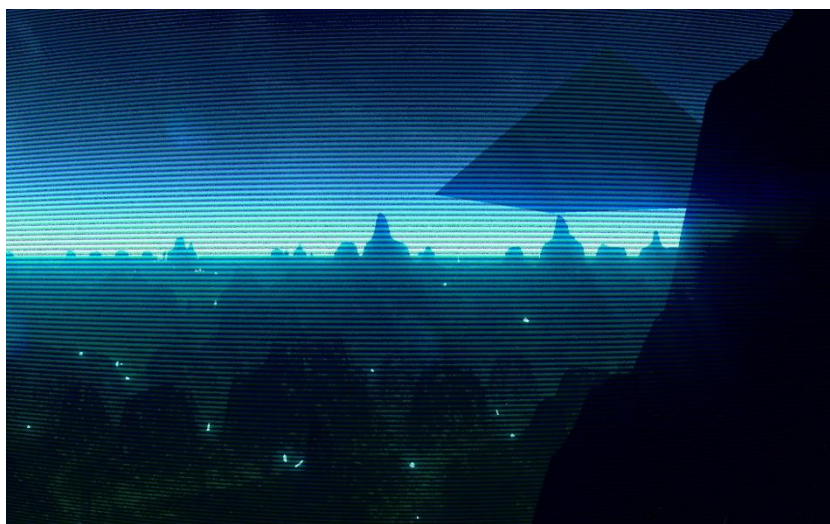
Kun pari ensimmäistä klubipeliä tapahtuvat maan pinnalla, *Prelude to Irrelevance* yllättää kuuta muistuttavalla vieraalla planeetalla. Hypyn sijaan käytössä on jonkinlainen rakettireppu ja taskulampun virkaa toimittaa valonheitin. Seuraava peli *As the Fog Burns* vaihtaa taas suuntaa viemällä sumuiseen metsään.

Klubisarja loikkii tunnelmasta toiseen, mutta hiljalleen siinä alkaa nähdä tiettyjä lainalaisuuksia ja kuljetuksia. Esimerkiksi *Witch of Agnesi* ja *The English Evergreens David Bowie Is Running To* muodostavat yhdessä *As The Fog Burns*in kanssa löyhän metsätrilogian.

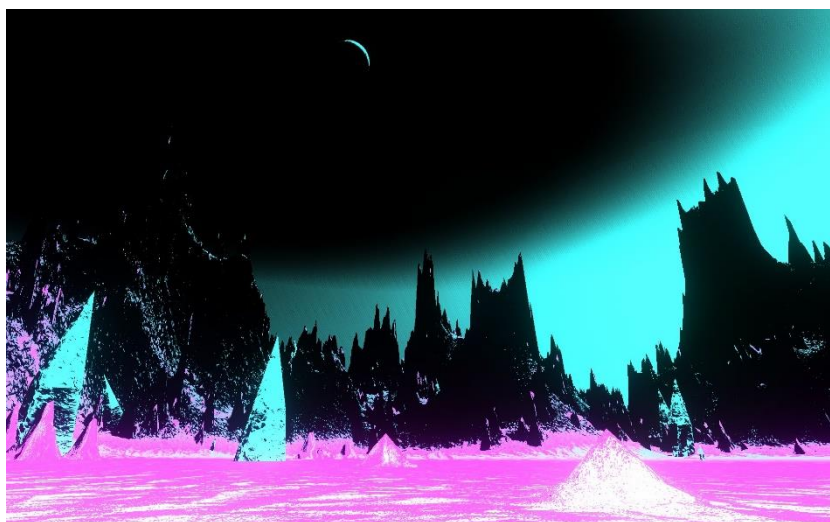
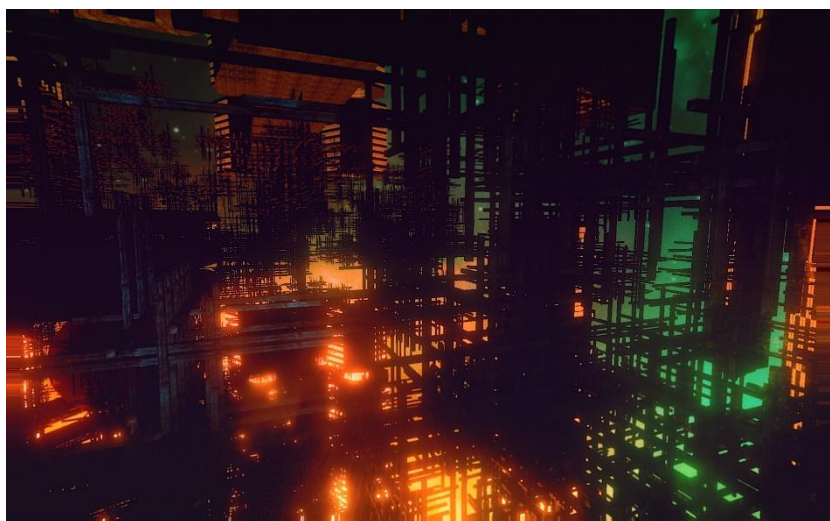
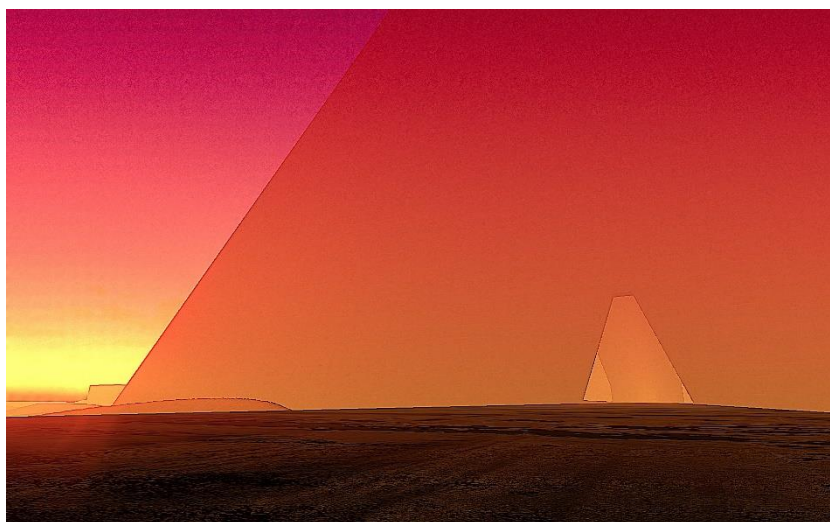
Volume 3:n alustuksessa Sherlock kertoo, että pelit on tehty samaan Unity-kehitysohjelman tiedostoon. Uusi projekti on aina ylikirjannut vanhan, mikä selittää tietyt yhtäläisyydet. *Volume 3:n* ensimmäinen ympäristö *A Sense of Pieces* alkaa sokkelosta, josta kävellään ulos kauniiseen vuoristoon. Seuraava tila *Peak Bleak Blues* on kuin sumuisempi, suruisempi tulkinta edellisestä. Sokkelon sisältänyt rakennus on osin hautautunut maahan ja sen sisäänkäynti on peitetty.

Klubisarjasta löytyy paljon visuaalista toistoa. *Veins of Light*in öisellä taivaalla leijuu vieraan avaruusaluksen lailla pyramidi. *The Heat Sinks Without Us [Part 20732]* tekee pyramidista konkreettisen rakennelman, josta kävellään ulos autionmaahan. Erään klubipelin kuvauksessa toistot selitetään näin: "Olemisen tasot eivät ole erillisiä asioita, niiden voi ajatella toimivan osana jatkumoa." Sherlockin kävely-ympäristöt eivät ole jatkoa toisilleen, mutta perheyhtäläisyyksiä niistä kyllä löytyy.

Klubipeleille on ominaista sekin, että niissä usein odottaa jokin pieni yllätys. Se voi tarkoittaa erilaista grafiikkatyylä, kuten *Void Traversalin* neliväristä CGA-palettia. Yhtä hyvin kyse voi olla uudenlaisesta liikkumisesta, kuten *Steel Spillin* vertikaalisesta tasoloikinnasta tai *Simulation Spheren* hitaasta liittämisestä



As the Fog Burns, A Sense of Pieces, Veins of Light



*The Heat Sinks Without Us [Part 20732],
Simulation Sphere, Void Traversal*

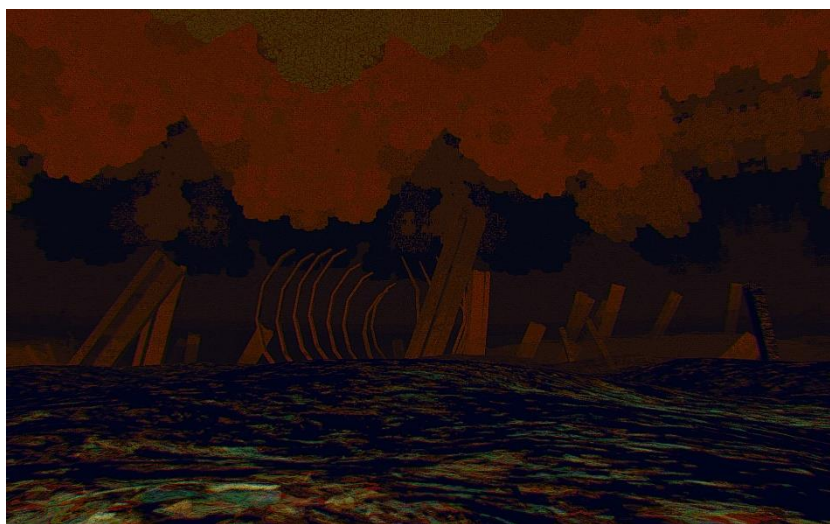
Walking Simulator A Month Club on tavallaan alusta loppuun sitä samaa itseohjautuvaa kävelyä vieraissa paikoissa. Ahtaan pelityypin sisällä odottaa kuitenkin kirjava joukko kokemuksia.



Päämäärätön kävely käynnistää pään sisällä erikoisen prosessin. Usein mieli sekä lepää että alkaa tuottaa uusia ajatuksia, jotka välillä yllättävät ajattelijansakin.

Walking Simulator A Month Clubin ympäristöissä kävellessäni huomasin, että selkeän suunnan tai tavoitteen puutteessa aloin merkityksellistää näkemääni vertailemalla sitä muihin peleihin. *Krypton Cometin* ilmaan pysähtyneet kivet veivät ajatukset *Kentucky Route Zero*n (2013–2020) laulukohtauksen, jossa katto nousee ilmaan. *Simulation Failuren* torneissa oli häivähdys *Half-Life 2:n* (2004) Combine-tornia. *Oublietten* nimi sai miettimään, etten ole törmännyt sanaan muualla kuin *Quaken* (1996) kartassa E2M6: The Dismal Oubliette.

Tämän voi nähdä puutteena, josta puhuin johdannossa: aistimisen sijaan lipsun vertailuun. Sillä on kuitenkin arvoa, että klubisarja tarjosi heijastuspinnan tällaisen ajattelutavan huomaa-miselle. Sarja antoi tilaa huomata, mitä päässäni liikkuu pelaamisen aikana. Se taas johti siihen, että yritin asennoitua kokemukseen eri tavalla ja katsoa, muuttuuko mikään. Eräänlainen palaute-luuppi toteutui näin pelisarjassa, jossa ei sinänsä ole palautetta tarjoavaa pelimekaniikkaa.



Krypton Comet, Simulation Failure, Oubliette

Tällaisen kokemuksen tarjoavat tilat ovat arvokkaita. Valitettavasti oikeassa maailmassa pääsy tällaisiin tiloihin ei ole kaikkialla itsestäänselvyys. *Iloisen tieteen* aforismissa 280 Nietzsche kirjoittaa:

Kerran, ja todennäköisesti piankin, tulee tarpeelliseksi oivaltaa, mitä suurista kaupungeistamme ennen kaikkea puuttuu: hiljaisia ja väljiä, laajalle ulottuvia paikkoja mietiskelyä varten, paikkoja, joissa on korkeaholvisia pitkiä kaarikäytäviä huonon tai liian helteisen sään varalta, jonne ei kantaudu vaunujen eikä kuuluttajien häly [...] me tahdomme kävellä itsessämme, kun kuljemme näissä saleissa ja puutarhoissa.

Joskus tällaiset paikat toteutuvat, mutta runsaudenpulaa niistä ei ole. Kaupunkisuunnittelussa liikemaailmalla on vahvempi käsi kuin estetiikan ja mietiskelyn maailmalla.

Ennen Wu-Tang Clanin debyyttialbumin julkaisua vuonna 1993 tuottaja RZA mietti tulevaisuudennäkymiään kävelemällä useita tunteja joka päivä. Hän kutsui kävelyjään eräänlaiseksi meditaatioksi, koska niissä oli kyse pitkälti omien mielenliikkeiden tarkkailusta – ei siitä, että luo jotain, vaan antaa jonkin paljastaa itsensä.

Walking Simulator A Month Clubin kaltaiset pelit tarjoavat ruudun välityksellä tiloja, joissa voimme kävellä itsessämme ja antaa ajatustemme paljastua itsellemme.



Walking Simulator A Month Clubin viimeisessä pelissä *Isle of the Dead* on lopun tuntua.

Aavan meren keskellä on Sherlockin tuotannolle tyypillinen brutalistinen rakennus ja sen edessä veneeseen uuvahtanut luuranko. Kuten *System Shockissa*, kaikki muut ihmiset ovat kadonneet tai kuolleet. Luuranko tuntuu ilmoittavan, että kyseessä on pitkän matkan päätepysäkki. Kokeeko nimetön, äänetön vaeltaja saman kohtalon nähtyään kolmekymmentä eri maailmaa?

Sherlockin työt voi nähdä kokeellisina kannanottoina kävelysimulaattoreiden puolesta, mutta niiden tausta on tätä mutkikkaampi. Sherlock on kertonut kasvaneensa *MechWarrior 2:n* (1995) ja *Operation Flashpointin* (2001) kaltaisten sotaisten pelien parissa. Ne olivat kuitenkin hänelle enemmän vierailukohteita, joiden karuissa ympäristöissä vaeltaa, ei varsinaisia "voitettavia" pelejä. Tästä kulmasta katsottuna kävelysimuja on ollut olemassa aina. Kyse ei vain ole ollut pelilajista, vaan pelaamisen tavasta.

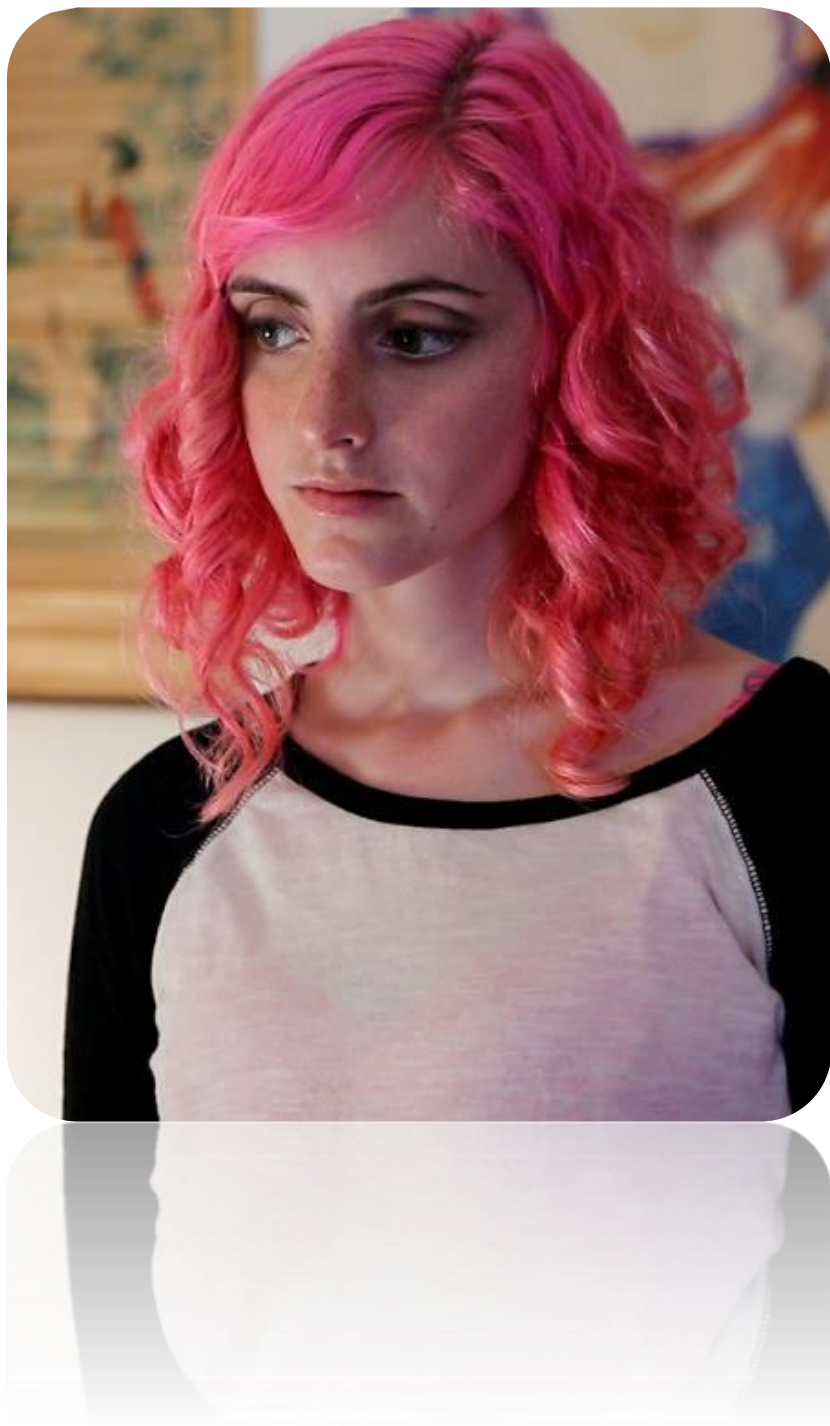
Tapaa voi soveltaa niin uusiin kuin vanhoihin peleihin. *System Shockin* henkisen jatko-osan *Bioshockin* (2007) kenttäsuunnittelusta tunnettu JP LeBreton on tehnyt ja koonnut turismiksi kutsumiaan muokkauksia *Quaken* kaltaisiin klassikkopeleihin. Modeissa voi tutkia pelien ympäristöjä ilman vihollisia ja muita vaaroja. Toiminnallisista peleistä on näin jälkikäteen tehty kävelyversiot.

Oli kyse kävelysimuista, tutkivaa kävelyä painottavista pelityyleistä tai turismimodeista, erilaisten tilojen tutkiminen on olennainen ja vaikuttava osa pelejä.

Pelaajat ovat aina olleet myös kävelijöitä.

NINA FREEMAN

Henkilökohtaisia tarinoita
ihmissuhteista



Totta kai minä olin valinnut henkilökohtaisen aiheen. Kaikkihan lopulta niin tekevät.

Aino Vähäpesola: *Onnenkissa*

Pelit ovat perinteisesti olleet sankaritarinoita. Niistä löytyy aina vastustaja päihitettäväksi tai tavoite saavutettavaksi.

Tämä on luonnollista perua siitä, että digitaaliset pelit saivat alkunsa tietokoneiden ja vastavien laitteiden avulla käydystä kisailusta. *Spacewar!* (1962) ja *Pong* (1972) olivat pelejä sanan perimmäisessä merkityksessä: sääntöjen alaista toimintaa, jossa on voittaja ja häviäjä.

Kun pelisuunnittelun fokus on haasteessa, se pitää pakostakin tietynlaiset tarinat ja aiheet pinnalla. Vasta 2010-luvun puolella alettiin nähdä enemmän pelejä, jotka saivat olla henkilökohtaisia, pieniä, jopa autofiktiomaisia. Lyhyesti: tavallisesta elämästä kertovia pelejä.

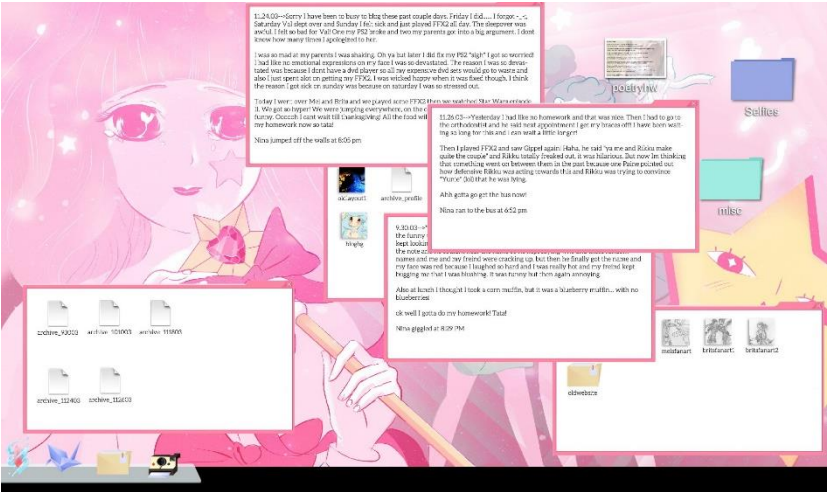
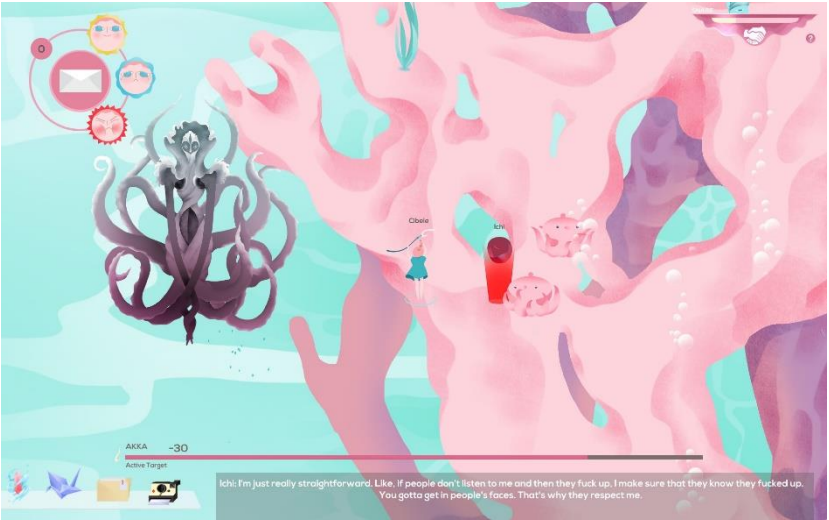
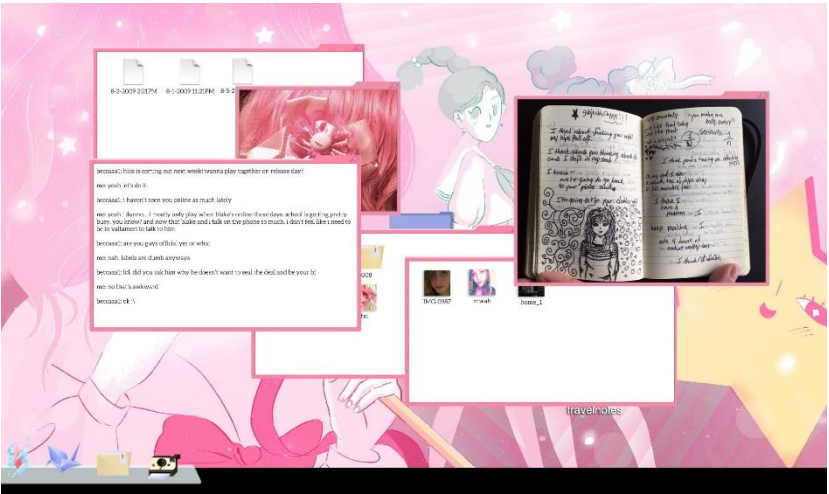
Yksi pelien vahvuuksia on immersio eli siellä olon tuntu. Ilmiötä voi kutsua myös samaistumiseksi pelihahmoon. Samaistuminen on usein vahvimmillaan, kun kyse on jostain konkreettisesta ja tunnistettavasta – tavallisen elämän epätaivallisuudesta sattumuksesta. Harva meistä on täysin ainutlaatuinen yksilö. Hyvin henkilökohtaiset kokemukset voivat paljastua jaetuiksi, kun ne tulevat vastaan kirjallisuudessa tai elokuvissa. Universaali teos voi syntyä siitä, että ei yritä olla liian universaali.

Nina Freeman tekee pelejä itsestään, mutta juuri siksi ne kertovat myös meistä muista.



Freeman oli 14-vuotias, kun hän tutustui peliin nimeltä *Final Fantasy XI* (2002). Roolipelisarja oli hänelle entuudestaan tuttu, mutta yhdestoista osa vei sen uuteen suuntaan: yksinpelin sijaan se oli muiden kanssa jaettu nettimaailma. Freeman hurautti peliin intensiivisesti viideksi vuodeksi.

Erään pelaajan kanssa hänelle kehittyi kaukosuhde. Ennen pitkää tämä matkusti Freemanin luo toiselle puolelle Yhdysvaltoja. He viettivät yön yhdessä, hyvästelivät, eivätkä nähneet toisiaan enää. Tällainen eka kerta oli niin erikoinen, että Freeman koki tarpeen tehdä aiheesta pelin. "Olin kertonut vain muutamille ihmisille siitä, koska se oli niin epätodellista, etten ajatellut kenenkään uskovan minua", Freeman kertoi Wiredin haastattelussa vuonna 2015. "Siksi halusin tehdä pelin siitä – koska siitä oli tullut tällainen outo myytti elämässäni."



Cibele

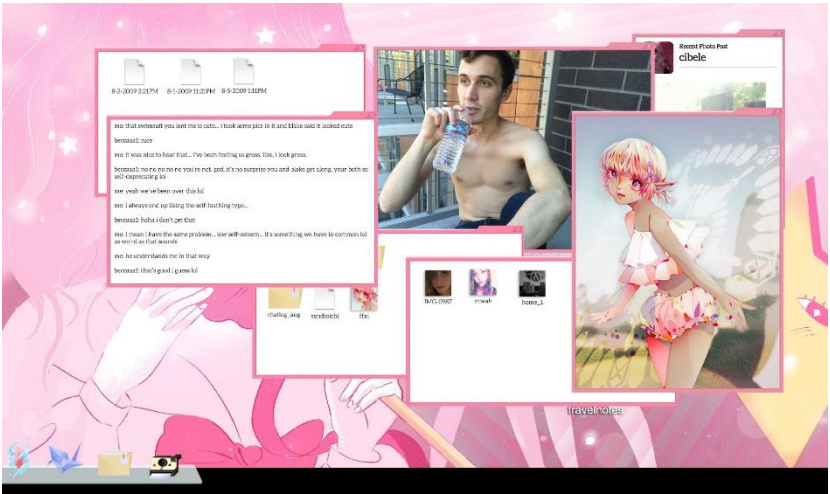
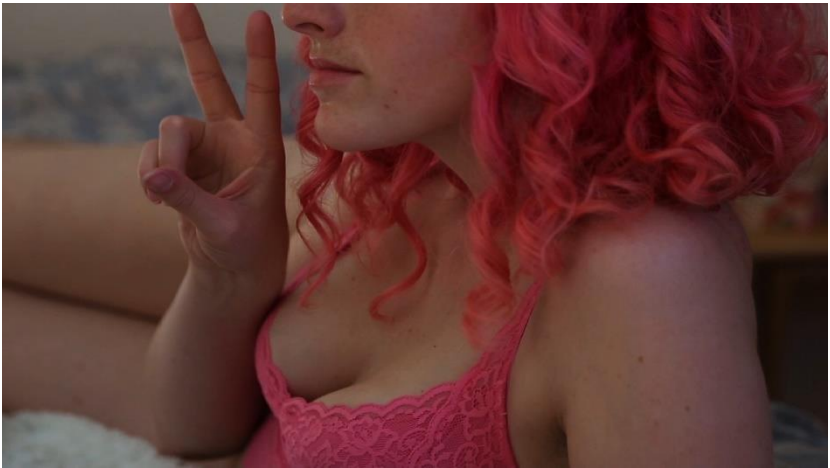
Tämä peli on *Cibele* (2015). Se kestää noin tunnin ja koostuu pitkälti tarinan edistämisestä pienillä interaktioilla, mikä on ominaista Freemanin tuotannolle muutenkin. *Cibelen* erikoisuus on siinä, miten se asettaa pelaajan nuoren Freemanin rooliin.

Peliruutu on Ninan tietokoneruutu. Työpöydällä voi selata viestejä, kuvia ja omia kirjoituksia. Sieltä myös kirjaudutaan nettiroolipeliin, jossa kuunnellaan Ninan ja Ichi-ihastuksen keskustelua samalla, kun klikkaillaan hirviöitä olemattomiin. Tarina avautuu muutaman avainpäivän aikana. Pelaaja pääsee seuraamaan läheltä rakkauden syttymistä ja sammumista.

Cibele tuo mieleen myöhemmän *Hypnospace Outlaw'n* (2019), jossa selataan kuviteltua, mutta hyvin tunnistettavaa millenniumin ajan internetiä. *Cibelessa* on samaa fiktiivistä autenttisuutta. Esimerkiksi Ninan pelaama nettiroolipeli mukailee *Final Fantasyn* huoletonta tapaa poimia nimiä eri mytologioista ja kulttuureista. Pelin nimi on yllättäen *Valtameri* (suomeksi kirjoitettuna) ja siellä on vastuksina Akka, Kuu ja Sampsä.

Osa *Cibelen* materiaalista on kirjaimellisesti autenttista, sillä Freeman on laittanut mukaan vanhoja valokuvia, piirroksia, chättilogeja ja muuta. Fakta vahvistaa fiktiota: hetken päästä on vaikea erottaa, mikä on aitoa ja mikä peliä varten tehtyä.

Jotkut löydöt ovat sympaattisia, kuten hehkuttavat viestit siitä, miten iso juttu *Final Fantasy X-2:n* (2003) ilmestyminen oli. Joistain tulee tunkeileva olo, kuten Ichille tarkoitettu kansio, jossa on kuvia Ninasta vähissä vaatteissa.



Cibele

Too much information on tunne, jota peleissä harvemmin kokee. *Cibele* on paljastava kiusallisuuteen asti, aivan kuin oikeasti kävisi läpi jonkun yksityisiä arkistoja.

Kiusallisuus on merkki siitä, että peli onnistuu tavoittamaan jotain aitoa. Se näkyy Ninan ja Ichin välisessä dialogissa, joka on hyvässä mielessä piinallista:

Ich: Olet söpö.

Nina: En ole söpö.

Ich: Näin kuvasi.

Nina: Joo, se on imarteleva kuva.

Ich: Lähetä minulle toinen.

Kun Nina kysyy Ichiltä, haluaisiko tämä tavata oikeasti, tällä riittää loputtomiin selityksiä, miksi hän ei halua ottaa vastuuta tilanteessa. ”Haluan tavata, mutta haluan myös olla ilman minkäänlaista suhdetta”, Ichi selittelee. ”Tavalliset ihmis-suhteet eivät sovi elämäntyylini.”

Eräässä pelistä löytyvässä viestissä sanotaan, että taivas on paikka Habbo-hotellissa, muttei maan päällä. *Cibele* ei pääty onnellisesti, mutta sen vire on nostattava. Uusien ihmisten kohtaaminen sujuu harvoin täydellisesti, mutta se voi johtaa merkityksellisiin kokemuksiin. Freeman itse on sanonut *Cibelen* kertovan osin siitä, miten pelien ei ole pakko olla yksinäisiä ja vihamielisiä paikkoja. Tärkeät hetket voivat saada alkunsa ruudun äärellä.

Kun mediassa alettiin kirjoittaa *Cibelesta*, se oikea Ichi otti yllättäen yhteyttä Freemaniin ja he puhuivat ensimmäistä kertaa seitsemään vuo-

teen. Vaikka *Cibele* ei esitä Ichiä erityisen hyvässä valossa, hän antoi pelille hyväksyntänsä. Ympyrä sulkeutui.



Pelien mittapuulla *Cibele* on pieni ja fokusoitunut teos. Se keskittyy täysin lyhyen tarinakaareen ja kertoo sen parin valikoidun avainkohtauksen kautta. *Cibele* on kuitenkin eepos, jos vertailukohdeeksi otetaan *how do you Do it* (2014). Se kestää vain muutaman minuutin ja esittää yhden tietyn hetken.

Pikku-Nina on katsonut vuoden 1997 *Titanic*-elokuvan ja sen rakastelukohtauksen. Kun äiti lähtee käymään ulkona asioilla, Nina yrittää ymmärtää kohtausta rekonstruoimalla sen Barbie-hahmoilla. Pelissä pyöritellään ja tuodaan yhteen kahta nukkea samalla kun nuoren Ninan ajatukset pyörivät taustalla. Ihmiset yleensä halaavat seisten, joten mitä ihmeen halailua on halailu lattialla? Ehkä halaamisesta ei vielä tiedäkään kaikkea?

Pian äiti palaa ja keskeyttää reflektion. Peli päättyy.

Cibelen tavoin *how do you Do it* perustuu Freemanin omiin kokemuksiin. Idea siirtää lapsuudenmuisto pelimuotoon syntyi Freemanin kertoessa kokemuksestaan baari-illan aikana: muiston fyysisyys tuntui luontevalta pohjalta peli-idealle. Pelin ohjaustapa tuo fyysisyyden hyvin esiin. Nukkeja käsitellään vain parilla napilla, mutta niitä on hankala saada juuri haluamiinsa asentoihin. Vuorovaikutuksen kömpelyys mukaillee nuoren Ninan hapuilevia ajatuksia.



how do you Do it

How do you Do itin ytimekkyys on sen voima. Peleillä ei tarvitse olla mitään standardimittaa, vaan pituus määräytyy aina aiheen ja tarpeen mukaan. *How do you Do it* välittää tietyn muiston samalla koomisesti ja kunnioittavasti – ja paremmin kuin vain suullisesti kerrottuna.

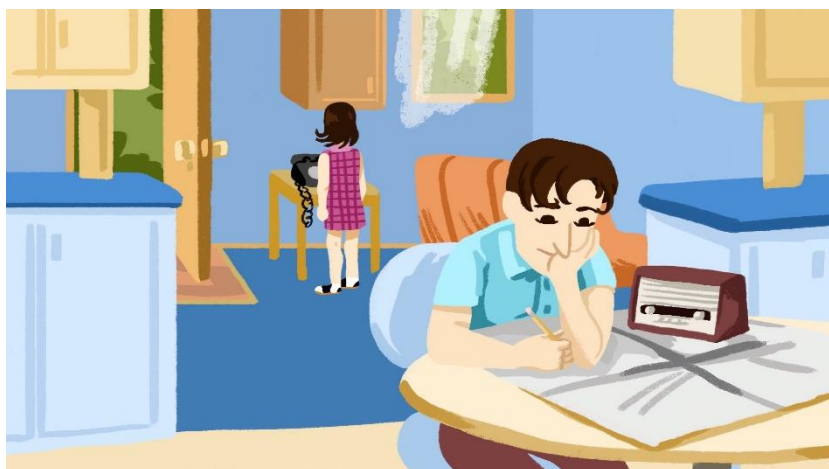


Kaikki Freemanin pelit eivät kerro hänestä itsestään. *Kimmy* (2017) ammentaa hänen äitinsä lapsuudesta. Henkilökohtaisuus ja todentuntuisuus ovat ennallaan, vaikka päähenkilö on eri.

Vuosi on 1968. Dana tutustuu itseään nuorempaan Kimmyyn, joka on erikoisempi kuin muut tienoon lapset. Pelissä vietetään aikaa Kimmyyn seurassa ja autetaan häntä ystäväystymään muiden kanssa juttelemalla ja leikkimällä.

Toisin kuin *Cibele* tai *how do you Do it*, *Kimmy* on helppo tunnistaa tietyn lajin edustajaksi. Se on visuaalinen romaani, joka noudattaa genren tyyliä. Pelaaminen on pitkälti dialogin lukemista, eikä kaikkien hahmojen kanssa ehdi viettää aikaa yhden läpipeluun aikana.

*Kimmy*n kiinnostavuus tulee kerronnan sisällöstä, ei muodosta. Pelin hahmot miettivät monia hyviä kysymyksiä. Miten aikuiset voivat väittää jotain, mikä selvästi ei ole totta? Mitä tarkoittaa ystävyys ja velvollisuus? Mitä on suuteleminen ja opetetaanko sitä koulussa? Peli näyttää, miltä tuntuu työstää isoja kysymyksiä, kun ikää on vähän, eikä ole kunnon ymmärrystä siitä, miten iso vaikutus eri kotiolosuhteilla voi olla.



Kimmy

Välillä *Kimmy*n dialogi naurattaa: "Alan olla liian vanha siihen, että voisin olla laiska. Tai siis, olenhan menossa viidennelle luokalle." Välillä se surustuttaa: "Joskus ihmisillä vain lakkaa olemasta aikaa sinulle."

Lopulta *Kimmy* on tarina siitä, miten onni ja suru tulevat usein yhdessä. *Pikku Prinssiä* mukailen: kun kesyttää jonkun, saa itselleen ystävän, mutta pitää myös olla valmis siihen, että jäähyväiset sattuvat. Yhteyden etsiminen toiseen tarkoittaa, että altistaa itsensä yhteyden kivuliaalle katkeamiselle. Mutta niin kauan kuin yhteys toimii, se mahdollistaa kokemukset, jotka jälkikäteen käsittää ehkä elämän tärkeimmiksi.

Kuten pelin lopussa sanotaan: "Joka päivä oli paras päivä."



Tarinat saattavat olla henkilökohtaisia, mutta pelinteko on harvoin täysin yksityistä. Vaikka puhun tässä Freemanin peleistä, hän ei ole niiden ainoa tekijä. *Cibelen* kohdalla Freemanin silloinen kumppani Emmett Butler vastasi ohjelmoinnista ja näytteli Ichin rooliin. Butler ei kuitenkaan itse päätenyt pelin aiheeksi. Freemanin yhdessä Jake Jefferiesin ja Ryan Yoshikamin kanssa tekemä *We Met In May* (2019) on siitä erikoinen, että se kertoo Freemanin ja Jefferiesin tapailusta – heidän itsensä kertomana.

We Met In May on neljän minipelin kokoelma. Mukana on muun muassa oman kämpän nolos-tunutta esittelyä, vaatteiden sovitusta sekä toisen hautaamista hiekkaan rannalla. Kokonaisuus ei

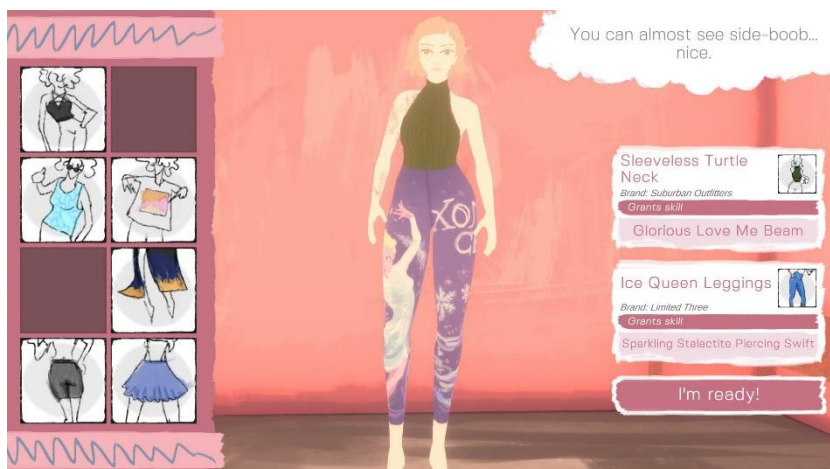
edusta mitään selvää pelityyppiä, eikä kerro lineaarista tarinaa. Hajanainen muoto sopii hyvin kuvaamaan ihmissuhteita, jotka harvoin ovat täysin suoraviivaisia ja selkeitä. Lisäksi se muistuttaa siitä, miten pelit voivat koostua mekaanisesti erillisistä, mutta samaa aihetta käsittelevistä osioista. *How do you Do itin* tavoin osuuksien vuorovaikutteisuus on rajallista, mutta välittää kokemuksesta olennaisen.

Kun *Cibele* tuntuu tunnustuksenomaiselta, *We Met In Mayn* avoimuudessa on leikkisyyttä ja elämäniloa. Erot pelien tunnelmissa selittyvät jo eri elämänvaiheilla: edellinen purkaa myytiksi kasvanutta kokemusta nuoruudesta, jälkimmäinen juhlistaa meneillään olevaa suhdetta.

Kun yhdessä minipelissä Nina on vaivaantunut asuntonsa animejulisteista ja muusta nörttitavarasta, Jake sanoo: "Luulet että se on outoa, mutta se on hyvin 'sinua'. Pidän siitä, miten paljon persoonasi näkyy täällä." Saman voi sanoa koko *We Met In May* -pelistä. Kuka muu käyttäisi japanilaisten roolipelien taisteluanimaatioita esittämään vaatteiden sovitusta?

Freeman on kertonut, että *We Met In Mayn* tekeminen oli hyvin iloinen kokemus. Tarkoituksena oli tehdä kevytmielinen peli, joka saisi ihmiset hymyilemään. Kritiikin kontekstissa "kevyt" ei yleensä ole positiivinen termi. Tämä on harmi, sillä iso osa elämästä kuluu keveiden kokemusten parissa. Ohikiitävät hovin hetket, kuten sisäpiirivitsailu rakkaan kanssa, ovat usein hetkistä parhaita. *We Met In May* antaa niille arvoa.





We Met In May

Yllä on käyty läpi Freemanin omia pelejä, mutta hän työskenteli jonkin aikaa myös *Gone Homesta* (2013) tunnetulla Fullbrightilla. Siellä Freeman osallistui *Tacomana* (2017) kehittämiseen kenttäsuunnittelijan roolissa. Hän ei ollut mukana käsikirjoittamassa peliä, mutta livautti muun muassa poikabändi ON3 V3iNin mukaan peliin.

Loppuvuonna 2019 Freeman siirtyi vapaaksi kehittäjäksi ja striimaajaksi. Seuraavasta peliprojektista ei vielä tiedetä muuta kuin että se on kallellaan kauhuun. Valinta ei yllätä, jos tietää, että *Silent Hill 2* (2001) on yksi Freemanin lempipeleistä ja että hän pitää sitä yhtenä pelikerronnan merkkiteoksista. *Silent Hill 2* sisältää kauhugenrelle tyypillistä shokkikuvastoa, mutta sen pohjalla on inhimillinen tarina ihmissuhteista. On vaikea kuvitella, että henkilökohtaisista aiheista tunnetun tekijän tulevassa kauhupelissä ei olisi jotain vastaavaa tasoa.

Fullbrightin Karla Zimonja on puhunut siitä, miten ihmismielen on helpompi ymmärtää asioita, kun niistä puhutaan ihmismittakaavassa. Mitä enemmän luomassaan tarinassa menee yksityiskohtiin, sitä enemmän ihmiset samaistuvat siihen.

Nina Freeman on koko tuotannossaan mennyt elämänsä yksityiskohtiin. Pelen kentällä se ei ole enää ennenkuulumatonta, mutta kovin yleiseksikään sitä ei voi vielä kutsua – ainakaan vielä. Sekä eri pelilajien että eri taustoista tulevien kehittäjien määrän kasvaessa olisi yllättävää, jos samalla ei kasvaisi ihmisten omista elämästä ammentavien pelien määrä.

CASSIE MCQUATER

Internet-unia ja feministisiä
uudelleentulkintoja



*Me uneksimme –
on hyvä että uneksimme –
Se satuttaisi meitä –
jos olisimme valveilla –*

Emily Dickinson: *We dream...* (531)

Yksi tämän kirjan tavoitteista on sivuta tekijöitä, jotka eivät ole yksiselitteisesti pelinkehittäjiä, mutta toimivat silti tunnistettavasti pelien parissa.

Cassie McQuaterin työt ovat lähimpänä uutta mediataidetta (engl. *new media art*). Uusi media-
taide on laaja käsite, jolla viitataan taidehistorian
skaalalla verrattain uusiin tekniikoihin: internetiin,
tietokonegrafiikkaan, 3D-tulostukseen ja tietenkin
peleihin. Demoskenen tuottamat taidonnäytteet
voi laskea osaksi samaa monimuotoista ryhmää.

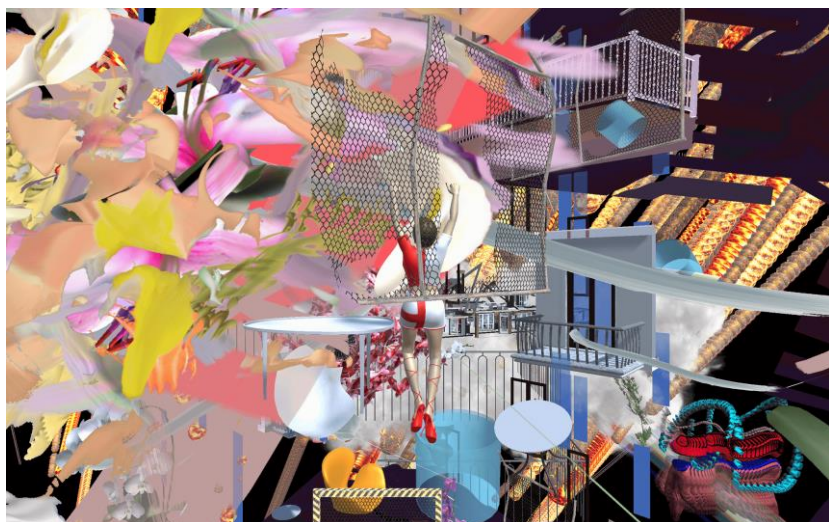
McQuaterin teokset ovat ennen kaikkia visuaalisia. *HALO* (2016), jonkinlainen lyhytanimaation ja digitaalisen installaation yhdistelmä, on ylitsevuotavan runsas. Kontekstistaan irrotetut sci-fisoturit ja virtuaalistripparit toistavat samoja liikkeitä geneeristen kasvien, lintujen, verkkoaitojen ja lamppujen keskellä. Huomio ei enää kiinnity yksittäisiin objekteihin, vaan niiden muodostamaan Y2K-henkiseen kokonaiskuvaan.

Samaa henkeä edustaa *WomaninaVideoGame* (2015), joka tehtiin räp-artisti Danny Brownin kiertuevisuaaleiksi. Sekin edustaa sekalaista kokoelmaa erilaisia hahmoja ja tilanteita, mutta nyt loputtomien glitchien eli ohjelmointivirheiden läpi nähtynä. Ainoa pysyvä elementti ovat nais-hahmot, jotka ovat vuoroin taistelijoita, suojelijoita, jumalattaria ja tarkka-ampujia.

Toisin kuin yllä mainitut työt, Jónó Mí Lón kanssa tehty *End of Light* (2015) on interaktiivinen. Kokemusta voi parhaiten kuvailla visuaaliseksi häiriögeneraattoriksi. Tältä *HALO* ja *WomaninaVideoGame* saattaisivat näyttää, jos niiden sisällä pääsisi itse liikkumaan. Pelikonventioiden suuntaan nyökätään sillä, että käytössä on ase. Ampua sillä ei kuitenkaan voi.

Yllä mainituista teoksista vain *End of Lightin* voi laskea niukin naukin peliksi, mutta kaikki ne luovat pohjaa McQuaterin kiehtovimmalle teokselle *Black Roomille* (2017).





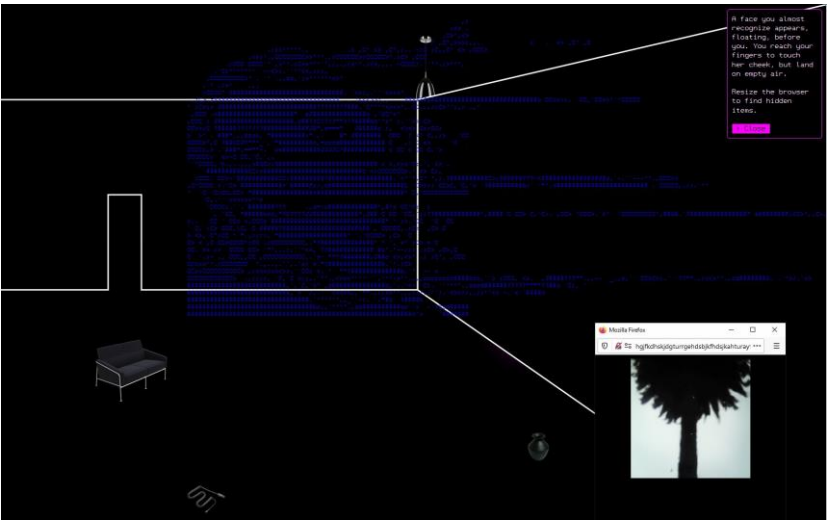
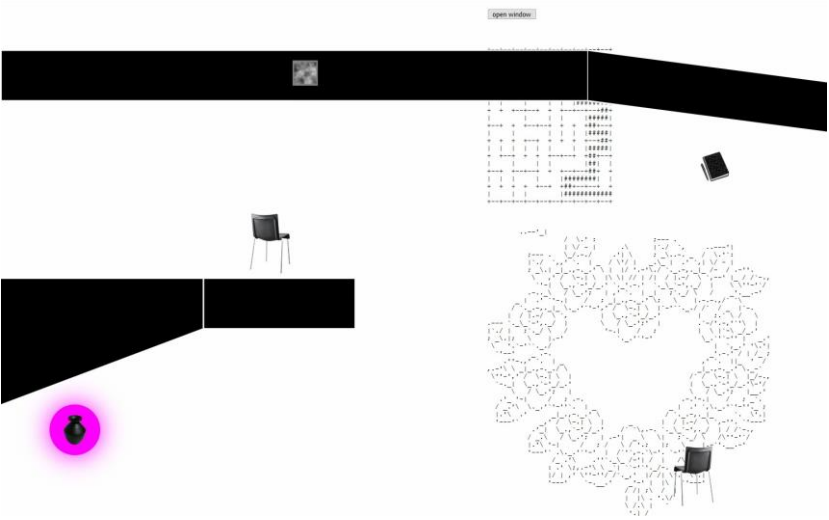
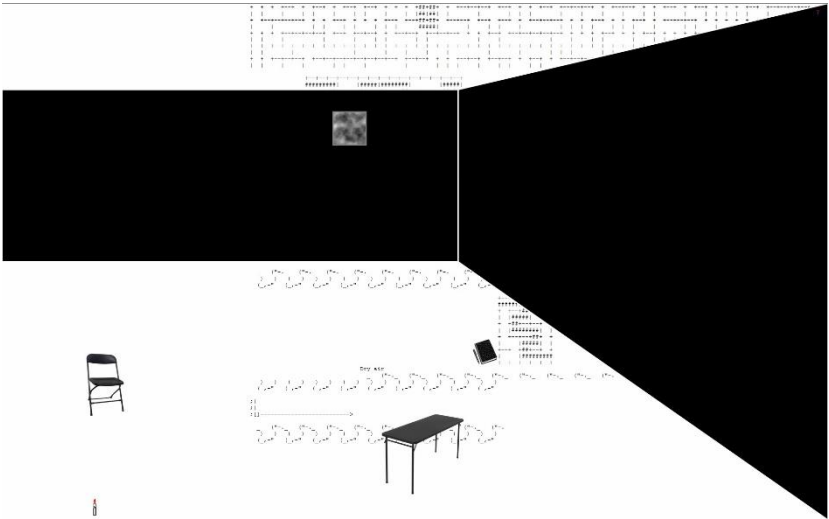
HALO, WomaninaVideoGame, End of Light

Black Room on unenomainen vaellus nettitodellisuudessa, joka rakentuu vanhoista peleistä lainatun grafiikan varaan. Siinä on alku ja loppu, mutta ei selkeästi etenevää kerrontaa. Harhailu huoneesta toiseen on osa kokemusta. Lisäksi se on eräänlainen turvapaikka pelien naishahmoille.

Black Roomia pelataan selaimessa. Oikeammin voi sanoa, että *Black Room* pelaa selaimella, sillä selainikkunan koon muuttaminen on pelin keskeisiä mekaniikkoja. Olemme tottuneet siihen, että nettisivut skaalautuvat toivomaamme muotoon. *Black Roomissa* ikkunan muokkaaminen siirtää ruudulla näkyviä objekteja. Erikokoiset ikkunat tuovat näkyviin eri asioita.

Black Room yllättää toisinaan avaamalla pop up -ikkunoita. Tämä on tapana liittää ärsyttäviin mainoksiin, mutta pelissä ne ovat yleensä seesteisiä pieniä videoita tai Google-kuvahakuja. Koska internet elää, niin tekevät myös hakutulokset. Hakusana "Paradise" muuttui jossain vaiheessa idyllisistä maisemista Kalifornian Paradise-alueen tuhoisiin paloihin.

McQuater on sanonut halunneensa välittää pelillä internetin taianomaisuuden ja kiinnittää huomiota tapaan, jolla eri nettisivut ovat kytköksissä toisiinsa. *Black Room* on kuitenkin tarkoitettu rauhalliseksi paikaksi, ei somen kaltaiseksi vyöryttäväksi tulvaksi. Pitkästä satunnaisten kirjainten sarjasta koostuva url-osoite on vastalause hakukoneiden optimoinnille. Ilmainen *Black Room* ei ole osa kaupallista nettiä, se on lähempänä salaisuutta kuin tuotetta.



Black Room

Arvoituksellisuus ulottuu pelin visuaalisuuteen. *Black Roomin* tyyli on kaukana modernista netistä: räikeitä värejä, ASCII-taidetta eli merkkijonoista tehtyjä kuvia, sekalaisia hahmoja, sekä rautalankamaisesti luonnosteltuja tiloja. Jälkimmäiset kuljettavat *Mystery Housen* (1980) ja *Wizardryn* (1981) kaltaisten pioneeriopelien alkukantaisen ilmaisuuden luo, eikä sattumalta.

Black Room rakentaa itsensä internetin ja pelihistorian varaan purkaakseen auki molempia.



Black Roomin ASCII-taiteessa esiintyy monia aiheita. Pelistä voi tunnistaa muun muassa piikkipalloa esittävän Windows 95 -kuvakkeen. Eniten merkkijonoja käytetään kuvaamaan alastomia naisia.

Joskus useampi vuosikymmen sitten kuvia oli liian raskasta lähettää verkon yli, joten pornoa saatettiin levittää ASCII-muodossa. Mutta ASCII-naisten läsnäolo pelissä menee vielä syvemmin kysymyksiin siitä, mihin uusia taidemuotoja käytetään ja kuka nämä käyttötavat määrittelee.

Ensimmäinen laajalle levinnyt tietokonepiirros oli – yllättävää vai ei? – kahden miehen tekemä alastonkuva naisesta. *Computer Nude (Studies in Perception I)* vuodelta 1967 oli ASCII-versio valokuvasta, jossa tanssija Deborah Hay esiintyy alasti. Kenneth Knowlton ja Leon Harmon ripustivat teoksen kollegansa toimistoon käytännön pilana.

Internet on *Black Roomin* pohja, mutta sen keskeinen aihe on pelien naisroolit. McQuater halusi

kysyä, kuka oikeastaan päättää, mikä on hyväksyttyä ja haluttua pelikerronnassa, ja kenelle pelit tehdään. *Black Room*issa tarkastelussa on erityisesti 1980–1990-lukujen vaihteen pelikulttuuri.

Pelihistoriaan viittaavat tai sitä toisintavat pelit eivät ole harvinaisia. *Mega Man 9* (2008) on varhainen esimerkki kasibittisen NES-tyylin matkimisesta tehokkailla koneilla. Peli näyttää ja tuntuu melkein samalta kuin parikymmentä vuotta varhaisempi *Mega Man 2* (1988). Monimutkaisempaa tapausta edustaa *Anodyne 2: Return to Dust* (2019), jonka esitystapa vaihtelee useamman pelihistoriallisen tyylin välillä. Pelin dialogissa voidaan suoraan sitä, miten tällaisten esteettisten vaiheiden tarkastelu voi olla nautinnollista ja merkityksellistä itsessään.

Black Room toisintaa ja kommentoi sekin, mutta tekee sen käyttämällä vanhojen pelien grafiikkaa suoraan raakamateriaalinaan. Siinä se on lähempänä sellaisia teoksia kuin Jean-Luc Godardin *Histoire(s) du cinéma* (1988–1998), joka kommentoi elokuvan historiaa editoimalla otteita kymmenistä eri elokuvista yhteen uuden materiaalin kanssa.

Black Roomin lähteiden luettelointi on kunnon arkeologiaa. Mukana on sellaisia pelejä kuin McQuaterin lapsuudensuosikki *Heroes of Might & Magic* (1995), *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989), *Diablo* (1996), *Clock Tower* (1995) ja *Ecco: Tides of Time* (1994). Eri pelien grafiikkaobjekteja yhdistellään ennakkoluulottomasti. Ikonografiasa toistuvat niukasti puetut naiset, räjähdykset, graffitit ja muu aikanaan coolina pidetty kuvasto.



Black Room

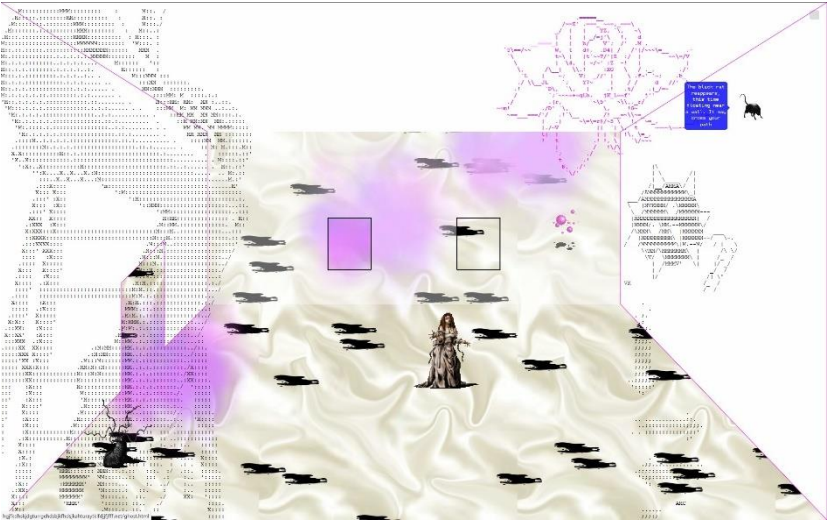
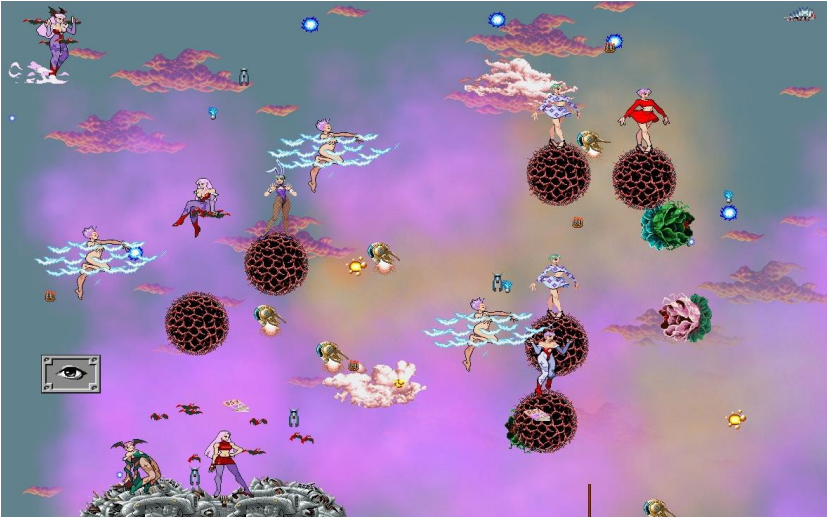
Vähemmissä määrin mukana on myös linnojen kaltaista fantastisempaa kuvastoa, mutta Sega Mega Driven energia jyrää Sierran satuseikkailumaisemat.

Tällaisen sekoittelutekniikan käyttö on kuin katsoisi pelejä isona panoraamana. Pelejä on olemassa enemmän kuin kukaan voi muistaa tai tunnistaa. Kaikki se kuvasto on kuitenkin joskus osunut jonkun silmien eteen ja jättänyt ainakin alitajuisen jäljen. Mitä enemmän samantyylistä kuvastoa näkee, sitä vankemmin se jämähtää mieleen ja normalisoituu.

Black Room ammentaa ajasta, jolloin pääosa pelien naishahmoista asetettiin hyvin kyseenalaisiin rooleihin. *Duke Nukem 3D* (1996) puristaa nämä roolit mustaksi timantiksi. Pelin tähti on supermacho mies, joka tappaa alienit pelastaakseen maapallon naiset. Naiset ovat joko uhreja, bimboja tai strippareita, joilla voi maksaa rahaa yläosan riisumisesta.

McQuater on kertonut, että satojen pelihahmojen läpikäynti *Black Roomin* tekoa varten oli masentavaa ja epäinhimillistä. Hänen löytämässään naishahmot olivat *Duke Nukem 3D:n* tyyliin yliseksualisoituja, pahoinpideltyjä uhreja tai "palkintoja", jotka erotisoitiin jopa kuollessaan. McQuater on halunnut siirtää tällaiset surulliset hahmot uusiin ympäristöihin, jotka ovat irrallaan pelien alkuperäisistä konteksteista. Jokainen huone on teemoitettu jonkun hahmon mukaan.

Streets of Rage (1991) Blaze Fieldingilla, *Street Fighter II:n* (1991) Chun-Lilla ja muilla naispelihahmoilla on kirjaimellisesti *a room of one's own*.



Black Room

”Voiko peli olla olemassa erillään itsestäni? Erilään kehostani?” yksi *Black Roomissa* tavatuista hahmosta kysyy. Kehoton peli on samalla tavalla mahdollottomuus kuin epäpoliittinen peli: se, että ei ota kantaa, on itsessään kannanotto tai osoitus turvallisesta luomisympäristöstä.

”Kun olin pieni lapsi, leikin pukeutumisleikkejä”, toinen hahmo kertoo. ”Asut kuljettivat minut erilaiseen maailmaan...” Pelihahmot voivat olla eräänlaisia asuja, joita puemme, kun haluamme hetkeksi pois oman todellisuutemme ääreltä.

Jos asut ovat ongelmallisia, ennen pitkää ne vievät meidät ongelmallisiin paikkoihin.



Black Roomin muoto on järjestelmällisen epäjärjestelmällinen. Kymmenet osaset ja lainat on tuotu yhteen ajatuksella, mutta ne myös luovat uusia yllättäviä kytköksiä. Unen tavoin lopputulos käy tavallaan järkeen, tavallaan ei. Jos *Black Room* olisi vuorokaudenaika, se olisi se epätodellinen, lyhyt hetki yön ja aamun välissä.

Pelin unenomaisuus on vahvasti henkilökoh- taista unettomuudesta kärsivälle McQuaterille. Koko mustan huoneen konsepti oli alun perin nukahtamiskeino, jonka hän kuuli nuorena äidiltään. Lampaiden laskemisen sijaan nukahtaja kuvittelee mustia asioita, esimerkiksi mustan pöydän, joka on mustan huoneen mustassa nurkassa.

McQuaterin lapsuudenkodissa ei ollut pelilaitteita, mutta kun hän oli isoäitinsä luona yötä, tämä pelasi *Secret of Manan* (1993) kaltaisia

Super Nintendo -pelejä – nimittäin öisin, kun ei pystynyt nukkumaan. Isovanhempi ja lapsenlapsi väistelivät yhdessä uniongelmiaan pelien äärellä.

Jos äiti keksi nukahtamiskeinoja ja isoäiti pelasi, McQuaterin omaksi unettomuustekemiseksi nousi netin selaus. Kolmen sukupolvet kokemukset kohtaavat *Black Roomissa*.

Kirjallisuustutkija Alfie Bown on kirjoittanut, että pelit eivät ole tekstejä, joita luetaan, vaan unia, joita uneksitaan. Ehkä on parempi puhua spektristä: jotkut pelit haluavat enemmän tulla luetuiksi, toiset uneksituiksi. *Black Room* on tunnistettavan 2010-lukulainen kokeellinen peli, mutta sen unenkaltainen vaeltelu ja vieraus ammentaa vanhemmasta pelisuunnittelusta. Vanhat pelit muistuttavat unia useasta syystä. Grafiikan alhainen tarkkuus pakotti enemmän tulkitsemaan näkemäänsä. Epäreilut etenemisreitit olivat hyväksytympiä kuin nykyään, eikä ratkaisuja voinut heti luntata netistä. Elämysputken sijaan pelikokemus muistutti labyrinttiä. *Black Roomin* alati vaihtuvissa ja toisiinsa kiertyvissä huoneissa on samanhenkistä sokkelon tuntua.

Black Roomissa lainataan Emily Dickinsonin runoa, jossa sanotaan, että on hyvä uneksia, koska ”se satuttaisi meitä, jos olisimme valveilla”. Oli aiheena internet, representaatiot tai valvominen, unta muistuttava kokemus voi olla sopivan etään-tyntynyt, turvallinen tapa käsitellä asioita. Alitajunta voi tuottaa oivalluksia, joita ei voi valveilla pakottaa esiin.



Muutama vuosi ennen *Black Roomia* McQuater teki pelin nimeltä *NO FUN HOUSE* (2014). Se on pieni tutkittava tila, joka visuaalisesti noudattaa McQuaterin räikeää tyyliä. Se on myös sekava, ahdistava tila, joka tuntuu siltä kuin olisi joutunut keskelle bugaavaa sovellusta.

Todellisuuskina tuntuu usein bugaavan, ja sitä enemmän, mitä enemmän sitä seuraa virtuaalisesti. Internet on samaan aikaan innostava, ahdistava, intiimi, vieraannuttava, työpaikka, hupipaikka, elintärkeä arkisto ja Tyynenmeren jätepyörteen digitaalinen vastine. Luomme identiteettiämme kaupallisen roskan varaan. Hypertodellisuus ja nostalgia sumentavat käsitystämme asioiden todenmukaisuudesta. Kaikki peittyi ironiaan ja meemeihin.

”Olenko ainoa jolle internet on tärkeä hyvinvoinnin lähde?” Pontus Purokuru kirjoittaa *Römaanissa*. ”Juon siitä joka päivä vaikka se sijaitsee kaatopaikalla.” Miten tällaisen entiteetin kanssa voi elää?

Fun house tarkoittaa englanniksi peilitaloa. *No fun house* on siten peilitalo, josta on kaikonnut hauskuus: kaikki asiat heijastuvat vääristyneinä niin, ettei alkuperäistä hahmotta, eikä kohta enää löydä uloskäyntiäkään. Eksyttyään alkaa tavallaan arvostaa sokkeloa esteettisesti, koska ei näe enää muutakaan. Sitten, kuin huomaamattaan, alkaa itse pystyttää lisää peilejä.

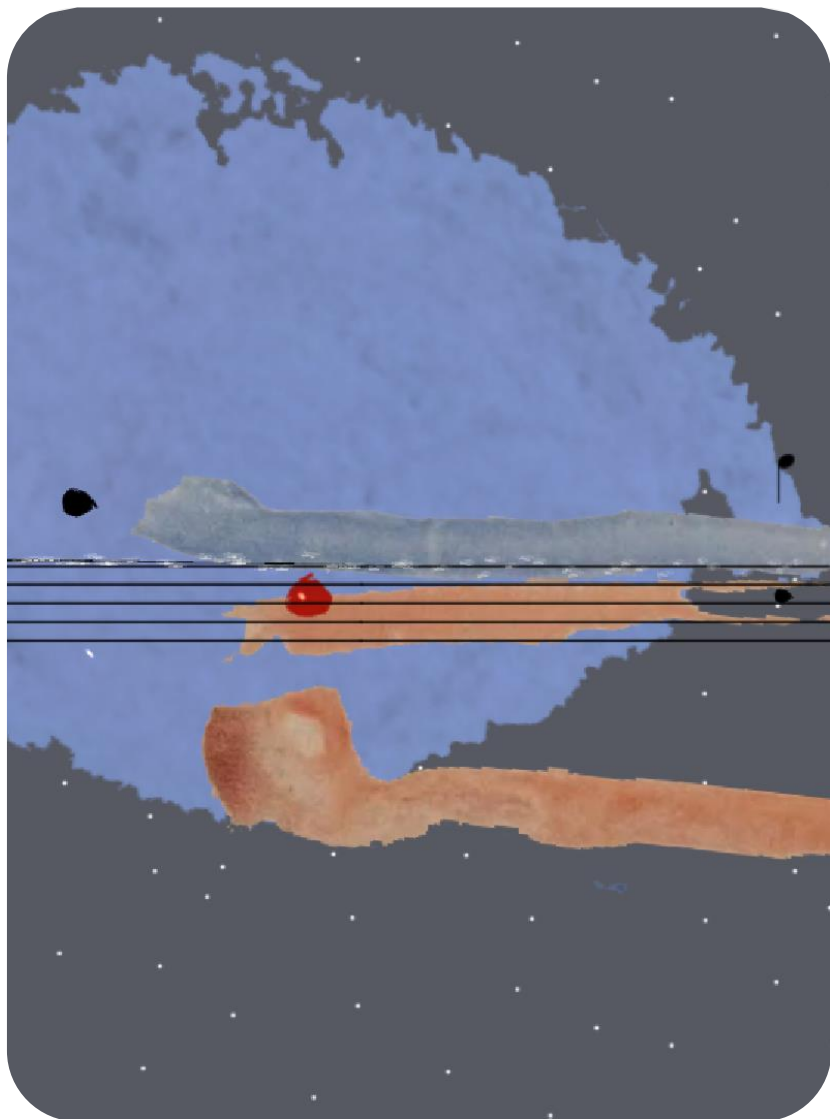
NO FUN HOUSE ei ole itsenäisenä teoksena kovin erityinen, mutta se tukee hyvin *Black Roomia*. Jokainen meistä osallistuu yhteisen peilitalomme luomiseen. Jos emme esimerkiksi ole mukana purkamassa vahingollisia sukupuolirooleja, nämä

roolit tulevat rajoittamaan toimintaamme ja tapamme katsoa maailmaa. Kertomamme tarinat tulevat ennen pitkää todeksi.

Pelit ja internetin eri väylät ovat aikamme suosituimpia tapoja kertoa tarinoita. Kun puramme niitä *Black Roomin* tavoin, näemme selvemmin, millaista todellisuutta oikeasti toivomme.

DAVID KANAGA

Interaktiivista musiikkia,
musiikinomaisia interaktioita



*Ohjelmoin tietokoneella ja
tietokone loi äänet [...] En
soittanut mitään, mutta
jotenkin musiikki soi.*

Koji Kondo, Nintendo-säveltäjä

Edellisessä luvussa käsitelty Cassie McQuater on lähtökohtaisesti mediataiteilija, ei pelintekijä, mutta hänen työnsä risteävät kiinnostavasti pelien kanssa. David Kanaga on hyvä vastapari visuaalisuuteen painottuvalle McQuaterille, sillä hän on ensisijaisesti säveltäjä.

Kanaga tekee musiikkia, mutta ei vain pelien taustalla kuuluvana tapettina, vaan jonain vaikeammin määriteltävänä. Kanaga kiihdyttää pelien ja musiikin samankaltaisuuksia lähemmäs toisiaan.

Interaktiivinen pelimusiikki ei ole uusi asia. Seikkailupelissä *Monkey Island 2* (1992) eri tiloissa soivat kappaleet oli ohjelmoitu sulautumaan toisiinsa, kun päähahmo kulki niiden välillä. Toiminnallisen *Rezin* (2001) elektrojytässä pelaajan liikkeet sidottiin ääniefekteihin, jotka täydensivät biisien pohjaraitoja.

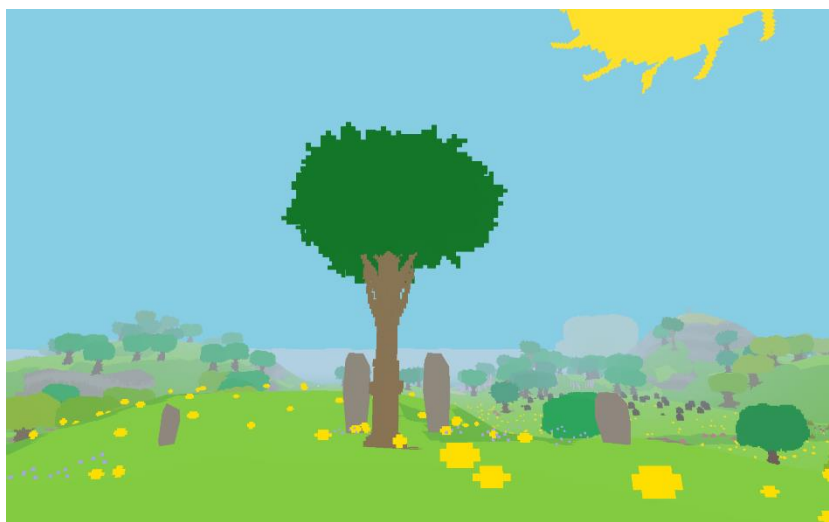
Interaktiivisen musiikin voi toteuttaa monella tavalla, mutta *Rezin* kaltaisten musiikkivetoisten pelien ulkopuolella se on usein huomaamaton tukielementti, jolla korostetaan pelin tapahtumia. Peli ja musiikki toimivat yhdessä, mutta erottamattomiksi niitä ei voi kutsua.

Kanaga lähestyy pelimusiikkia eri kulmasta. Pelimusiikki on peliä varten luotu soundtrack, mutta myös pelin rakenteen voi nähdä musiikillisena kompositiona ja pelituntuman musiikillisena konseptina, joka vertautuu soittimen soittamiseen. Pelit ovat itsessään musiikkia.

Sama toimii toisin päin. Kanaga on kertonut joskus pitäneensä musiikinteko-ohjelma Abletonia parhaana pelinä, mitä oli koskaan pelannut. Musiikillinen improvisointi on eräänlaista leikkimistä, räp-taistelujen tapauksessa jopa kilpailua. Voisiko pelejä ja musiikkia lähentää vielä lisää?

Kanagan yhdessä Ed Keyn kanssa luoma *Proteus* (2013) on hyvä esimerkki paitsi kokeilevasta interaktiivisesta pelimusiikista myös siitä, miten pelin rakenne voi olla musiikinomainen.





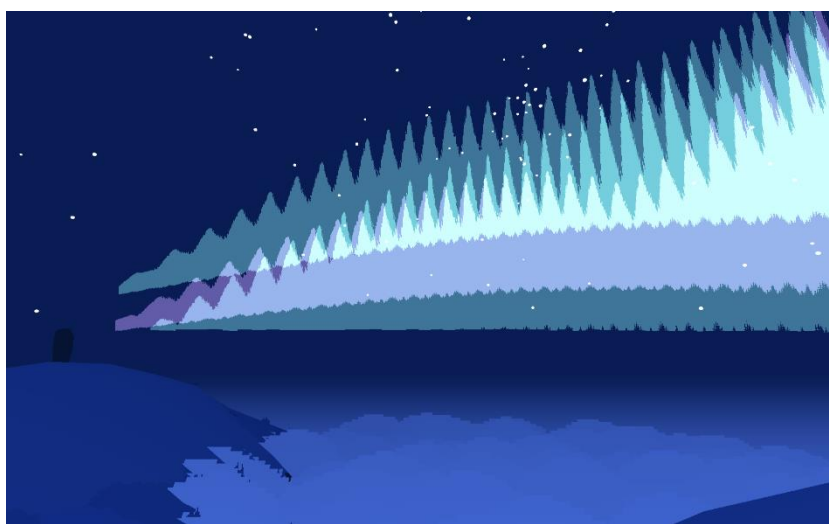
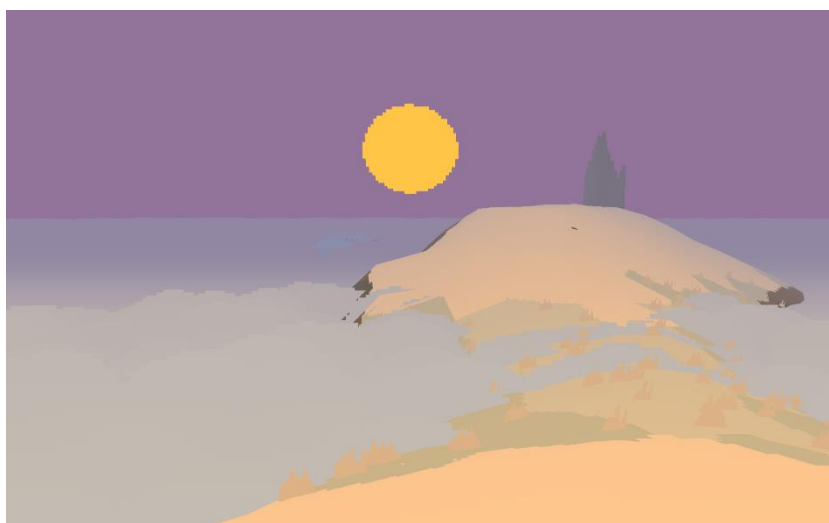
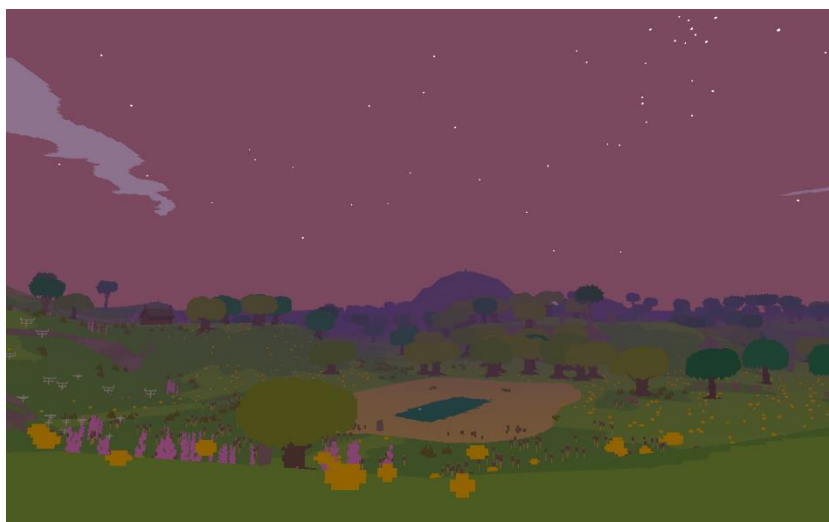
Proteus

Pelit ovat siitä erityinen ääntä hyödyntävä taide-muoto, ettei niiden äänimaisema ole täysin tekijän hallinnassa. Tietyt kappaleet voi asetella tiettyihin kohtiin, mutta vähintään ääniefektit ovat yleensä riippuvaisia pelaajan toiminnasta. Pelaaja on vapaa improvisoija, joka voi räjäyttellä pommeja samalla kun musiikki yrittää vetää sydännaruista.

Tämä korostuu varhaisissa peleissä. Kun Koji Kondo sävelsi *Super Mario Brosin* (1985) ikonista taustamusiikkia, hänen piti ottaa huomioon, että kasibitti-Nintendossa oli vain viisi äänikanavaa: kolme melodista ääntä, meluraita sekä alkeellinen sampleri. Tämä tarkoittaa, että kun Mario poimii sienen, siitä kuuluva ääni vaimentaa hetkeksi yhden melodioista. Aina kun pelaa mitä tahansa NES-peliä, sen musiikin remiksaa ainutkertaisella tavalla.

Proteus ulottaa saman periaatteen koko peliin. Tavallaan kyse on vain lyhyestä kävelypelistä saarella, jossa seurataan vuodenaikojen vaihtumista. Saari luodaan joka kerta uusiksi, mutta siinä on aina tiettyjä yhdistäviä tekijöitä, kuten vuoret ja laaksot. Jokaisen vuodenajan päättyessä pitää etsiä kohta, joka syöksee ajan eteenpäin. Muuten pelissä saa vaeltaa, katsella ja kuunnella rauhassa.

Proteuksen musiikki ja ääniefektit ovat yhtä. Taustalla soi aina jonkinlainen ambient-pohja, jonka vire riippuu vuodenajasta: kesä rummuttelee iloisesti, kun taas syksystä huokuu uuden alun vaatima kuolema. Mutta se, mitä tämän pohjan päälle tulee, riippuu pelaajan sijainnista.



Proteus

Kun sieniä lähestyy, ne alkavat laulaa. Eläimet ääntelevät liikkeessaan. Salaperäisten tornien juurella kuuluu digitaalisia säkkipillejä muistuttavaa häiriöääntä. Mitä korkeammalle kiipeää, sitä enemmän kuulee vain huminaa. Pelihahmo on kuin 3D-tilassa liikkuva äänenvoimakkuussäädin. Aina liikkuu johonkin suuntaan, yhdet äänet vaihtenevat ja toiset kovenevat. Jotkut saaren kohdista ovat rauhallisia, toiset kakofonisia. Välillä äänten muuttumislogiikan käsittää, välillä ei, mikä luo hallitun epähallitun tunnun pelaamiseen.

Proteuksen audiovisuaalista tyyliä on vaikea kuvailla. Se ei ole vain abstrakti, naivistinen tai pelkistetty, mutta jossain näiden rajoilla se liikkuu. Ennen kaikkea peli on digitaalinen: kasa tasavärisiä palikoita pitää nähdä kasvina, kimeät syntikkakellot kuulla jäniksen askelluksena. Peli saa kiinnittämään huomiota siihen, miten mieli muuttaa kaikkea kokemansa merkitykseksi.

Miksi aistimme luonnon keinotekoisessa *Proteuksessa*? Jos Vivaldi ei olisi nimennyt eräitä sävellyksiään *Neljäksi vuodenajaksi*, kuuluisiko niistä kevään, kesän, syksyn, talven sointi?

Kreikkalaisissa taruissa Proteus oli ennustaja ja meren suojelija, joka pystyi muuttumaan eri eläimiksi ja elementeiksi. Hän edusti sekä luontoa että muodonmuutosta. *Proteus* on peli, jossa musiikki muuttaa alati muotoaan, mutta myös koko pelikokemus elää musiikin lailla. Samoin kuin peli generoi aina uuden saaren, pelaaja generoi liikkeillään alati uuden musiikkiesityksen.

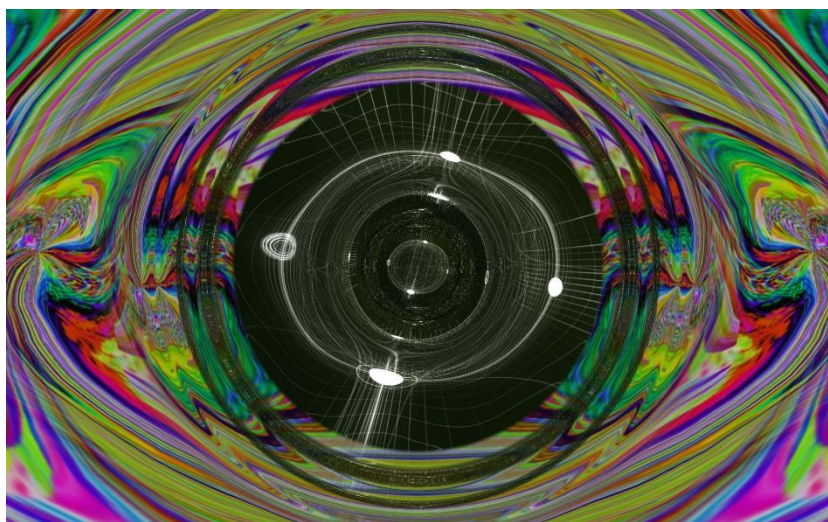
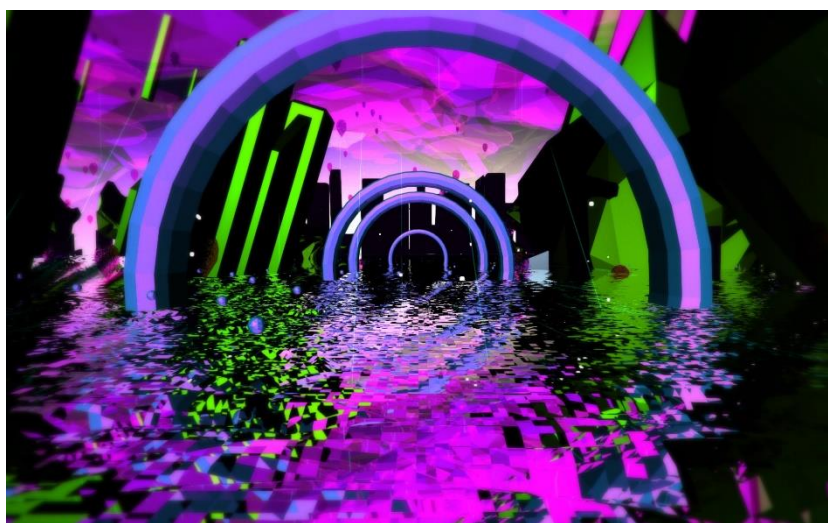
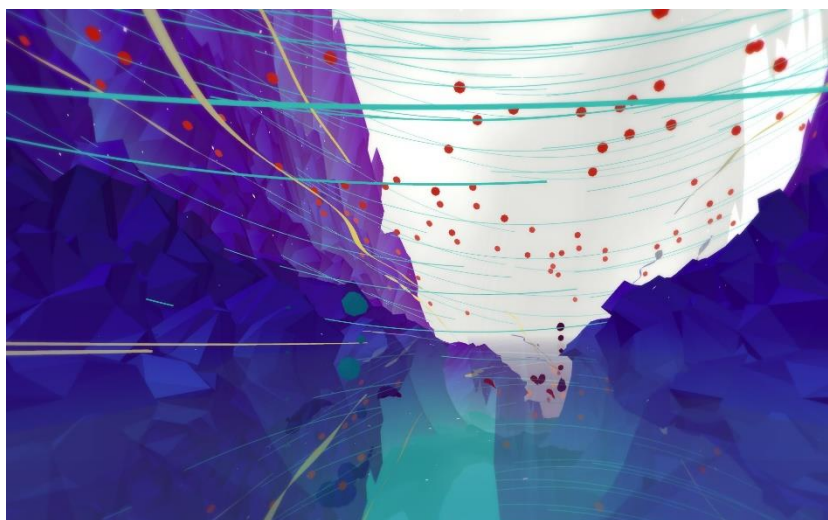


Kun musiikkia tehdään tietokoneella, käytössä on usein MIDI-ohjaimeksi kutsuttu laite. MIDI-ohjaimia on lukemattomia erilaisia, mutta usein niissä on pianon koskettimia, neliönmuotoisia pädejä ja säädettäviä nuppeja. Kaikille näille voi määritellä haluamansa toiminnot. Pädejä voi käyttää rumpujen soittamiseen, mutta yhtä hyvin niihin voi liittää puhesampleja. Nupeilla on hyvä säätää efektejä, jolloin tietyn soittimen voi esimerkiksi kaiuttaa yhdellä liikkeellä.

Kanagan ja Fernando Ramallon *Panoramical* (2015) on sarja audiovisuaalisia maisemia, joita voi muutella yhdeksän säätimen avulla. Se on myös ainoa tietämäni peli, jota voi halutessaan pelata MIDI-ohjaimella. *Panoramical* muuttaa musiikkilaitteen peliohjaimeksi.

Jokainen säätimen liike vaikuttaa samaan aikaan kuvaan ja ääneen. Mukaan voi tulla jotain uutta, jokin vanha voi muuttua tai kokonaisuuden sävy voi lähteä eri suuntaan. Pelaaja on samaan aikaan DJ ja VJ, musiikin miksaaja ja visuaalien vaihtaja. MIDI-ohjaimen käyttö syventää tätä roolileikkiä, vaikka myös näppäimistöä ja hiirtä sekä perinteisiä peliohjaimia tuetaan.

Selväsanaaisia tavoitteita ei ole. Pelistä voi yrittää saada samaan aikaan sekä mieluisaa kuvaa että mieluisaa ääntä ulos. Siinä voi hakea maisemien ääriasentoja vääntämällä nupit kaakkoon. Tavoitteelliseen peluuseen haastetta tuo se, että säätimet eivät ole lineaarisia, vaan niissä on tarkoituksellisia epäsymmetrisyyksiä ja koloja. Muutokset eivät aina tapahdu niin kuin olettaisi.



Panoramical

Panoramicalissa äänen ja kuvan yhteiset muodonmuutokset ovat suorastaan nestemäisen joustavia. Jopa vaihdokset eri maisemien välillä toteutetaan saumattomasti. Vanha maisema liukenee värikkääksi elohopeamassaksi, josta sitten rakentuu uusi kenttä.

Jotkut meistä ovat herkempiä kuuntelijoita, toiset herkempiä katselijoita. *Panoramical* kutoo eron yhteen tekemällä äänen muutoksista näkyvää ja kuvan muutoksista kuuluvaa. *Rezin, Tetrin Effectin* (2018) ja muiden Tetsuya Mizuguchin pelien lailla se on synesteettinen kokemus.



Oikospiel: Book I (2017) on kokonaan Kanagan omaa käsialaa. Se tuo parhaiten esiin hänen ideansa peliä varten sävelletyn musiikin ja pelin musiikinomaisen rakenteen yhdistämisestä. Se on hänen tuotantonsa runsain, mutta myös vaikeimmin lähestyttävä teos.

Oikospielin taustatarinassa joukolta koiria tilataan oopperasovitus Laurence Sternin klassikkoromaanista *Tristram Shandy*. Romaanin kertoja tunnetusti harhautuu tarinastaan yhä uusille sivupoluille. Jos odottaa selkeää kerrontaa, *Tristram Shandy* ei anna mitään. Sama pätee *Oikospieliin*. Sen parissa on antauduttava poukkoilevien ajatusten ja assosiaatioiden virtaan.

Oikospiel hämmentää jo ennen kuin sitä pääsee pelaamaan. Pitkissä alkuteksteissä mainitaan kymmeniä Unity Asset Storessa myytävien objektien tekijöitä sekä muun muassa *The Legend of Zelda: Wind Wakerin* (2002) ääniohjelmoijat. Da-

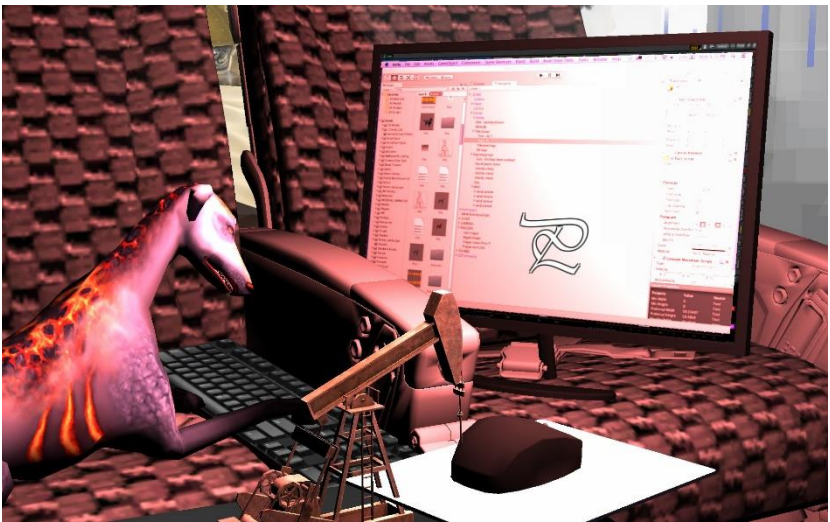
vid Kanaga itse piiloutuu DK-nimikirjainten taakse, joista vääntyy niin Donkey Kong kuin monikansalliseen teollisuusjätti Koch Industriesiin viittaava Donkey Koch. Iso D-kirjain esiintyy usein Walt Disneyn koristeellisena D:nä.

Itse peli koostuu sarjasta erikoisia kohtauksia, joissa pitää löytää tie eteenpäin. Välillä liikuteltavana hahmona toimii koiria, välillä jokin muu, mutta kaikki ne liukuvat hädän tuskin koossa pysyviä maailmoja pitkin, usein myös läpi. Kanagalle ominaisesti kaikki on sidottu ääniin.

Jatkuvat muodonmuutokset tuovat mieleen *Proteuksen* ja *Panoramicalin*, mutta hallittua kokonaisuutta *Oikospiel* ei tarjoa. Se on konkreettisin esimerkki Kanagan ajatuksesta, että pelien rakennetta voi ajatella musiikkina. *Oikospiel* sojuu kuin vapaa jazz tai avantgarde-sävellys.

Ehkä erikoisin osa peliä on se, että se on rakennettu valmiista palasista. Pelin teemat, kuten ilmastokriisi ja työoikeudet, ilmaistaan niillä objekteilla, mitkä Kanaga sai ostettua kehitysympäristö Unityn kaupasta. Esimerkiksi geneeriset tuulivoimaturbiinit ovat mukana edustamassa energiantuotantoa ja rahtikontit globaalia kuljetusverkkoa.

Kanaga on verrannut näitä ready made -palasia musiikin säveliin: yksittäisen nuotin tavoin ne ovat jo valmiita kokonaisuuksia. Sävellystyö (tai pelinteko) on näiden kokonaisuuksien järjestelyä eri tavoin.



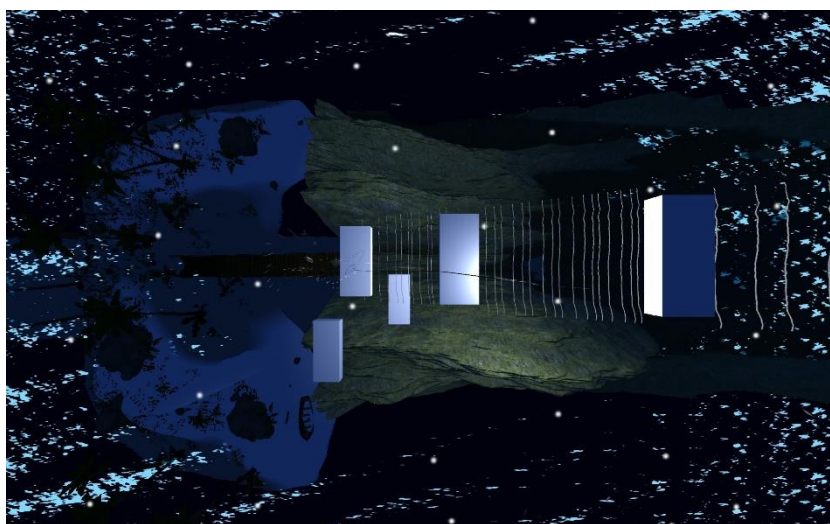
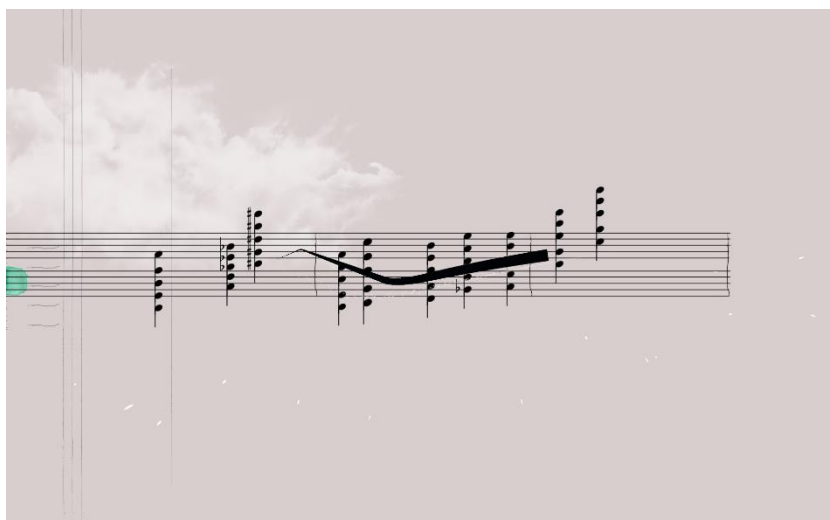
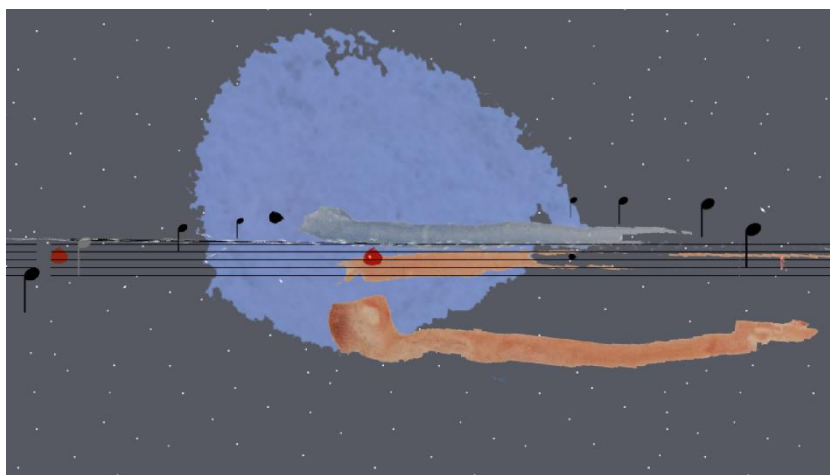
Oikospiel käyttää ja kommentoi myös tekijänoikeudella suojattuja materiaaleja. Pelissä esimerkiksi vieraillaan *The Legend of Zelda: Ocarina of Timen* (1998) aloituskylässä. Kokiri Forest on nyt Kochiri Forest ja sieltä löytyvä haltijapoika vaatii rahaa ennen kuin peli voi jatkua.

Oikospiel leikkii merkityksillä sanoja myöten. Kreikan *oikos* tarkoittaa taloa tai kotitaloutta, mutta se on myös ekologia-sanan alkuperä. Pelissä oikOS on lisäksi koirien suosima käyttöjärjestelmä. Saksan *Spiel* tarkoittaa pelin ohella esitystä. *Oikospiel* on muodoltaan eräänlainen ooppera, mutta alun perin italian *opera* tarkoitti musiikkiesityksen sijaan teoksia eli töitä (*opera* on monikko sanasta *opus*). *Opera* piileksii myös sanassa *operating system*.

Oikospiel rakentuu tällaisten linkkien varaan, mikä tekee siitä samanaikaisesti kiehtovan ja turhauttavaan. Peli elää merkitysten yhdistelystä, mutta pelin kakofoninen estetiikka tekee etsinnästä usein vaikeaa. *Oikospiel* on audiovisuaalisesti hämmentävä, monta tuntia kestävä räjähdys, josta ei koskaan tiedä, toimiiko se niin kuin on tarkoitettu.

Mieleen tulee Davey Wredenin *The Beginner's Guide* (2015), jonka ympäristöt ovat tarkoituksella keskeneräisiä luonnoksia, joita Wredenin kertojanääni kommentoi. Kanagan pelissä keskeneräisyys on raaempaa niin sanan positiivisessa kuin negatiivisessa merkityksessä.





Lyric Sonata

Kanagan työt (tämän *opera*) pakottavat ajattelemaan uudelleen pelien perusrakenteita, ei vain pelimusiikkia. Se tekee niistä myös haastavia.

Proteuksen erikoislaatua ei välttämättä huomaa, jos sitä lähestyy vain kävelysimuna muiden joukossa. *Panoramical* muistuttaa enemmän VJ-työkalua kuin peliä. *Oikospiel: Book I* on niin korkeellinen, ettei sen purkamiseen ole oikein edes malleja pelikritiikissä. Tätä taustaa vasten on harmi, että *Lyric Sonata* (2018), kenties ytimekkin tulokulma Kanagan tyyliin, on piilotettu vain Humble Store -tilauspalvelun käyttäjille avoimeen arkistoon.

Lyric Sonata muistuttaa *Oikospielia* siinä, että pelissä lähinnä liikutetaan hahmona toimivaa viivaa ruudulla ja nautitaan siitä, millä eri tavoin se vaikuttaa musiikkiin. Pelkän eteenpäin kiirehtimisen sijaan välillä voi ottaa takapakkia tai pyöriä paikoillaan. Äänet seuraavat perässä.

Lyric Sonata alkaa Kanagalle epätyypillisen kirjaimellisesti nuottiriviltä. Pian nuotit alkavat rikkoutua ja vääristyä. Niiden välillä joutuu pomppiamaan, eikä niillä saa enää soitettua perinteisessä mielessä ehjää musiikkia. Hiljalleen nuotit vaihtuvat erinäisiin objekteihin, mikä sekin tuo mieleen *Oikospielin*. *Lyric Sonatasta* on kuitenkin helpompi nauttia vain äänen ja kuvan leikkinä. Monituntinen merkityshirviö on sievennetty kymmeneen kepeään minuuttiin.

Kanagan leikkisämpää puoltaa edustaa myös pulmapeli *Vignettes* (2017), jossa hän toimii vain säveltäjän roolissa. Pelin ideana on käänellä arkisia esineitä niin, että niistä muodostuu jotain uutta. Muodonmuutokset sidotaan yhteen inter-

aktiivisella äänitaustalla, joka ei ole ihan efektejä eikä ihan musiikkia, vaan jotain siltä väliltä. Sama ajatus on läsnä koko Kanagan tuotannossa.

Kanagan pelimusiikki ja musiikkipelit ovat välillä vieraannuttavankin kokeellisia, mutta ne pyrkivät aina yhteyden löytämiseen äänen, kuvan ja vuorovaikuttamisen välillä. Samalla tavalla musiikki on lopulta harmonian hakua eri soitinten, sävelten ja rytmien ristipelissä.

SOKPOP COLLECTIVE

Leikkisiä kokeiluja kuukausittain
julkaiseva kollektiivi



Vakavuuden voi kiistää, mutta ei leikkiä.

Johan Huizinga: *Homo Ludens*

Kun puhumme indiepeleistä, puhumme usein menestyjistä, jotka hiteillään muuttavat peliteollisuuden trendejä. Yhtä tärkeitä ilmiöitä ovat kuitenkin myös kaikille avoin itch.io-julkaisualusta sekä pelijamit.

Pelijameja voidaan järjestää paikallisesti tai nettissä. Niiden aiheet vaihtelevat, mutta kaikkia yhdistää pyrkimys luoda valmis peli lyhyessä ajassa. Jamit kannustavat tarttumaan erikoisiin ideoihin ja käymään niiden osalta luontiprosessin läpi kokonaan. Indie Game Jams -nettikalenterin mukaan käytännössä joka päivä on käynnissä kymmeniä jameja.

Tom van den Boogaart, Aran Koning, Ruben Naus ja Tijmen Tio tapasivat toisensa jamien

merkeissä vuonna 2014. Jammailu oli ensin intohimo. Sitten siitä tuli nelikon perustaman Sokpop Collectiven perusperiaate. Sokpop on kutsunut itseään pelinteon poikabändiksi. Se on hauska ilmaus, mutta vielä osuvampi on pelitoimittaja Fraser Brownin luonnehdinta ”ikuinen pelijami”.

Connor Sherlockin tavoin Sokpop toimii pitkälti Patreonissa ja noudattaa tiukkaa aikataulua. Vuoden 2018 alusta aina helmikuuhun 2021 asti, siis yli kolmen vuoden ajan, he julkaisivat kaksi uutta peliä joka kuukausi. Maaliskuussa 2021 tahti hidastui yhteen peliin per kuukausi, mikä on yhä paljon.

Miten tämä on mahdollista?

Ensimmäinen vihje löytyy nimestä. Sokpop Collective on kollektiivi, ei studio. Jäsenet jakavat vastuun ja monet pelit noudattavat tiettyä yhteistä tyyliä, mutta he tekevät pelejä pääasiassa yksin. Jokaisen jäsenen ei tarvitse joka kuukausi tuottaa valmista materiaalia. Toinen selitys on pienuudessa. Alussa Sokpopin lähtökohtana oli tarjota 15–60 minuutin kokemus per peli. Sittemmin julkaisuista on tullut kunnianhimoisempia, mutta ne eivät edelleenkään tavoittele perinteisen pelin mittakaavaa.

Pienuus menee vastahankaan klassisia pelisuunnitteluarvoja, mutta se tekee Sokpopista myös innostavan: kollektiivi esittelee uusia ideoita niin nopeasti, että perässä on vaikea pysyä.



Sokpop Collectiven pelit ovat yhden idean pelejä. Koukku on siinä, että pelien aiheet vaihtelevat niin paljon, ettei ideaa arvaa etukäteen. Jostain kertoo se, että Sokpopin ensimmäinen julkaisu *Bamboo EP* (2016) ei ollut edes yksittäinen peli, vaan kolmen bambuaiheisen minipelin kokoelma.

Sokpopin tuotanto on niin monimuotoinen, ettei mikään järkevä määrä esimerkkejä voi tarjota siitä edustavaa kuvaa. Vilkaistaan seuraavaksi kollektiivin vanhimpia ja kirjoitushetkellä uusimpia pelejä.

Kun Sokpop aloitti Patreon-seikkailunsa vuoden 2018 tammikuussa, heidän avauskaksikkonsa oli *Jut* ja *Bombini*. *Jutissa* ohjataan pitkäraajaista olentoa, joka siivoaa rannalle huuhtoutuvia roskia ja levää. Kun osan on ehtinyt viedä roskakoriin, aallot ovat jo tuoneet lisää. Kovin tavoitteellinen *Jut* ei ole, lähinnä tarkoituksena on eläytyä siivousolennon rooliin ja nauttia pelin söpöstä tyylistä. *Bombinissa* lennellään siitepölyä keräävänä mehiläisenä. Vaikka tunnelma on yhä rento, *Bombinissa* on jo pieniä vaaroja, jopa eräänlaista pomovastuksen virkaa toimittava jättiläishämähäkki.

Jutissa ja *Bombinissa* on sama leikkisiä ote ja pieni ydin, mutta muuten ne ovat erilaisia pelejä. Tämä on Sokpopin perusmalli, jota noudattavat myös syys-lokakuun vaihteessa 2020 julkaistut *Grey Scout* ja *Fishy 3D*.

Grey Scout on yllättäen hiiviskelypeli. Kaverit pitää saada selleistä veneeseen ja pois saarelta, mikä vaatii hiippailua ja vartijoiden houkuttelua pois asemistaan.



Jut, Bombini, Grey Scout

Sokpopin tuotannon läpäisevä söpöys on vahvasti läsnä jopa tällaisessa harmaasävyisemmässä pelissä. Vankien taluttamisessa kädestä pitäen ja heidän hyllyvissä pipoissaan on jotain hellyttävää. Tarinan puuttumisesta huolimatta vankisaarella on vahva paikan tuntu.

Fishy 3D on taas jotain muuta. Tällä kertaa ohjataan kalaa, joka kasvaa sitä isommaksi, mitä enemmän kasveja ja muita kaloja se saa syötyä. Isona jaksaa avata vaikka raskaan portin, mutta ei toisaalta mahdu enää pienistä raoista. Esteratamaisessa ympäristössä pitää osata käyttää älyä, mutta myös ohjata liukkaasti luikertelevaa kalaa.

Fishy 3D on Patreon-julkaisusarjan ainoa suora jatko-osa, mutta toisinaan kollektiivi julkaisee erikseen vanhojen pelien paranneltuja versioita. Esimerkiksi rautatiesimulaattori *Soko Loco* sai laajennetun painoksen nimeltä *Soko Loco Deluxe*. Scifikaupunkikävely *Bernbandin* ja liikennepyöräily *Skidlockedin* kakkososat ovat nekin työn alla.

Lähtökohtaisesti ideoita ei kierrätetä, mutta mikään periaatepäätös ei estä työstämästä mieluisimpia teoksia eteenpäin.

Sääntöjä ei ole.





Fishy 3D, Soco Loco Deluxe, Bernband

Edesmennyt BBC-musiikkijuontaja John Peel luonnehti suosikkibändiään The Fallia tunnetusti sanoilla "aina erilainen, aina samanlainen". Vuodesta 1979 aina keulakuva Mark E. Smithin kuolemaan vuonna 2018 asti yhtye julkaisi 32 studiolevyä, lukuisia livelevyjä ja äänitti Peelin radio-ohjelmassa 24 sessiota.

Peelin kuvaus on ytimekkäin tapa tiivistää The Fallin musiikki. Kappaleet rakentuvat yleensä yhden riffin varaan, jonka päälle Smith rähisee järjestelmällisen epäjärjestelmällisesti. Oli kappaleen perusta post-punkissa, garagessa tai popissa, sen tunnistaa The Fallin tekemäksi.

Jut, *Bombini*, *Grey Scout* ja *Fishy 3D* ovat piskuinen otanta Sokpopin tuotannosta, mutta jo niiden perusteella huomaa, miten pelikollektiivi on samalla tavalla aina erilainen, aina samanlainen. Oli pelien perusta mikä vain, niissä on jotain tunnistettavan sokpopmaista.

Aina samaa on leikkimielisyys, joka ulottuu kaikkeen animaatioista fysiikanmallinnukseen. Monessa pelissä jo hahmon ohjaaminen ja ympäriinsä törmäily on itsessään hauskaa. Tavallaan jo pelkkä sivusta katselu riittää, sillä vahva visuaalisuus on toinen Sokpopin tunnusmerkeistä.

Hurjasta tahdista huolimatta pelit ovat usein viimeisteltäviä. Hionta näkyy sellaisissa yksityiskohdissa kuin junaratapeli *Soko Locon* käyttöliittymässä, joka on toteutettu avattavana työkalupakkina. Täydellisiä pelit eivät toki ole, mutta ne tuntuvat valmiilta tavalla, joka ei ole ominaista jamimaiselle luonnille.

Nämä samankaltaisuudet liittyvät usein pelien pintaan, mutta sen alla odottaa kirjava vaihtelu.

Vaikka pelejä yrittäisi hahmotella yhtäläisyyksien mukaan, ne eivät tahdo pysyä lokerossaan.

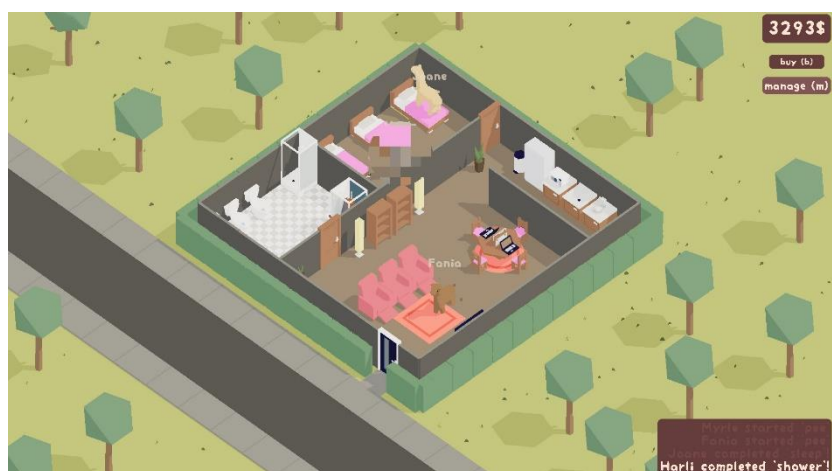
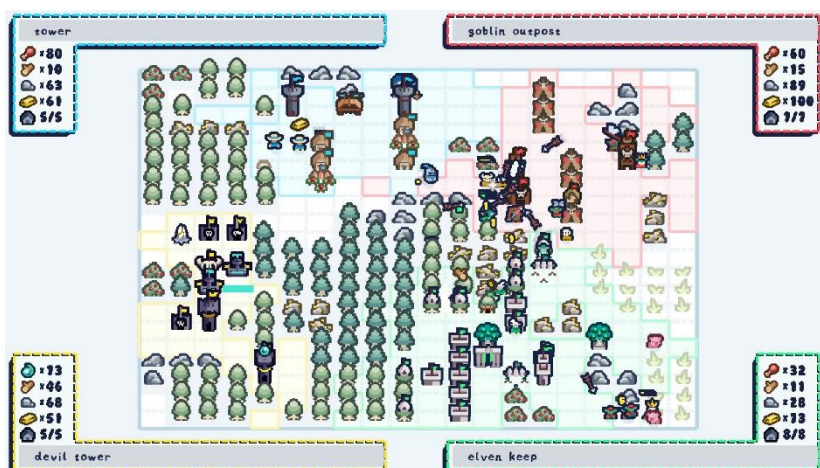
Sokpop on esimerkiksi tehnyt paljon simustrategiaa, mutta saman ylälajin sisällä kukin peli liikkuu omaan suuntaansa. *King Pins* ammentaa *Age of Empiresin* (1997) kaltaisesta tosiaikastrategiasta, mutta on tehty monipelattavaksi samalla ruudulla. *Llama Villa* on *Sims*-klooni laamoilla ihmisten sijaan. *Zoo Packsissa* käydään taktisia vuoropohjaisia taisteluja. Kollektiivin isoin hitti *Simmiland* on jumalpelikorteilla.

Bombinin ja *Fishy 3D:n* tavoin monet julkaisuisia liittyvät jotenkin luontoon ja eläimiin. Tästäkin aiheesta saadaan irti hyvin vaihtelevia tulkintoja. *Botanik* on kasvitamagotchi ja *Dr. Umgebung's School of Life* terraariopeli. *Spider Pondsissa* kudotaan verkkoja hämähäkinä.

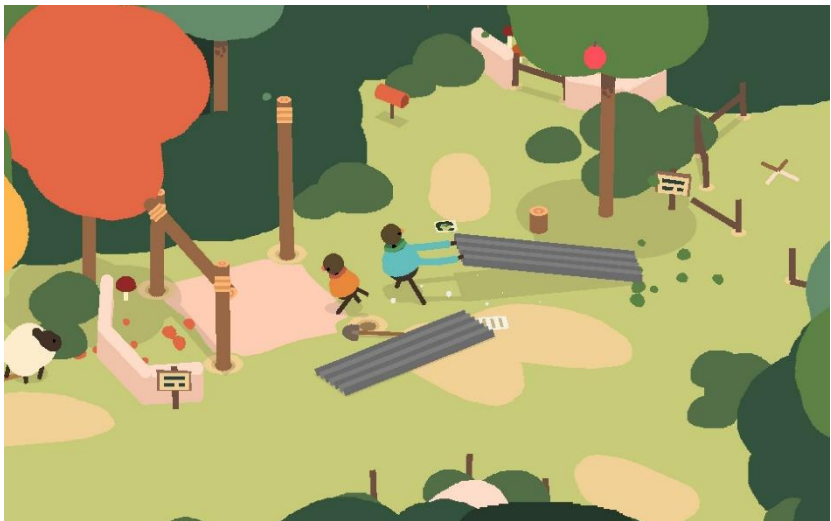
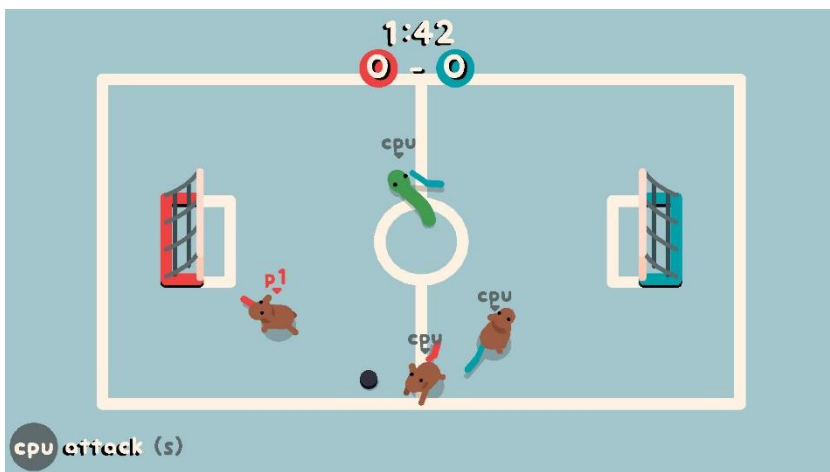
Sokpopin tuotanto on itsessään peli, jossa tavoitteena on keksiä pelityyppejä, joihin kollektiivi ei olisi koskenut. Löytyykö urheilua? *Capy Hokys*sa vesisiat pelaavat miniversiota jääkiekosta. Nettiroomipelejä? Tekstimuotoinen *Chatventures* ammentaa MUD-nettiluolastojen aikakaudelta. Leikkisiä hiekkalaatikoita? *Ollie and Bollie* muistuttaa *Untitled Goose Gamea* (2019) siinä, että pelin hauskuus tulee kömpelöistä hahmoista ja tahattomasta komiikasta.

Kart Kids on kart-autoilupeli, *Kraken's Quest* on roguelike, *Bobo Roboto* on metroidvania ja niin edelleen ja edelleen. Sokpop on kokeillut kaikkea.





King Pins, Llama Villa, Simmiland



Kraken's Quest, Capy Hoky, Ollie and Bollie

Joitain vuosia sitten puhuttiin paljon pelillistämisestä. Perusajatus ei ole huono: jos pelaaminen on kerran niin mielekästä puuhaa, voisiko sen peruseriaatteita soveltaa oppimistarkoituksiin?

Pelillistäminen meni harhaan siinä, että keskimäärin se otti vaikutteita nettiroolipelien tavasta asettaa tavoitteita ja palkita niistä arvomerkeillä.

Kun pelit ovat perustaltaan leikkiä, tällainen pelillistäminen muistuttaa enemmän työtä: tee jotain tylsää, niin saat palkinnon. Ei ihme, että joidenkin pelien pelaamisesta käytetään arjen oravanpyörästä omittua käsitettä *daily grind*.

Sokpop ehdottaa pelillistämisen tilalle leikkisyyttä. Leikkisiä pelejä pelataan vain niistä saadun ilon, ei saavutusten, vuoksi. Kun ilo loppuu, peli laitetaan kiinni. Sokpop on harvinainen (ja kokeellinen) kehittäjä siinä, että he ovat ulottaneet leikkisyyden tekoprosessiin. On vapauttavampaa luoda jotain, minkä tarkoituksena on yllättää ja viihdyttää hetki sen sijaan, että sen pitäisi olla kehuttu hitti. Jos jokin peli on huti, odotetaan seuraavaa.

Kollektiivin tuotannon selaaminen ja pelien yhden lauseen kuvailujen lukeminen on kuin selaisi vitsikokoelmaa: "satunnaisesti luotu kummitusflipperi tulivuoren sisällä" (*Flipper Volcano*), "peli rakennusten päälle kiipeämisestä ja ankanpoikasten tuomisesta takaisin" (*Klym*), "söpö kunnianosoitus Runescapelle" (*Tomscape*). Kaikki vitsit eivät osu maaliinsa, mutta jo niiden määrässä on jotain ilahduttavaa.



Flipper Volcano, Klym, Tomscape

Sokpopin peleihin pääsee käsiksi joko ostamalla ne erikseen tai liittymällä Patreon-lahjoittajaksi. Jälkimmäinen vaihtoehto ei avaa koko tuotantoa tarjolle, vaan ladattavana on aina vaihtuvat uutuspelit. Kollektiivi itse on verrannut mallia lehti-ilaukseen: saat kaikki lehdet tilaushetkestä alkaen, mutta et vanhempia numeroita.

Julkaisumallista tulee toisaalta mieleen entisaikojen demolevyt, joita sattumoisin usein levitettiin pelilehtien kylkiäisinä. Demojen tarkoitus oli tarjota lyhyt mutta tyydyttävä kokemus, joka esitteli pelin idean ja päättyi sen jälkeen. Demot saattoivat olla elämyksiä itsessään.

Demojen ja yleisesti pienten pelien kokeilussa on yksinkertaisesti oma viehätyksensä, joka on erillään nautinnosta, jota saa isoista ja valmiista peleistä. Perinne on palannut elämään sellaisissa julkaisuissa kuin *Haunted PS1 Demo Disc 2020*, joka kokoaan yhteen ensimmäisen PlayStationin estetiikkaa mukailevia kauhupelikokeiluja.



Joskus enemmän on enemmän. CD Projektin *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) saa voimansa siitä, että se on kokonainen maailma, jossa odottaa aina jokin uusi maisema, tehtävä, tarina. Siihen syvenee hiljalleen kymmenien tuntien mittaan.

Kiinnostavaa kyllä, CD Projektin mukaan he päättivät tehdä *Cyberpunk 2077:n* (2020) päätarinasta *The Witcher 3:n* vastaavaa lyhyemmän, koska tilastojen mukaan valtava määrä ihmisiä jätti pelin kesken. Lyhyitä pelejä kritisoidaan, mutta pitkiä ei aina pelata läpi.

Isoille roolipelijärkäreille on paikkansa, mutta niin on myös Sokpopin pelien kaltaisille yhden idean makupaloille – peleille, joissa on jamien ideatulva, mutta jalostetummassa ja tiettyyn ”talon tyyliin” toteutetussa muodossa.

Miten pitkään tahtia voi pitää yllä? Kitaravirtuosi Buckethead on viimeisen kymmenen vuoden aikana julkaissut noin 300 minilevyä Pikes-nimisessä julkaisusarjassaan. Sävellysprosessistaan Buckethead ei ole puhunut, mutta on turvallista olettaa, että hän on erittäin hyvä kitarajamien muuttamisessa nopeasti kappaleiksi. Bucketheadilla on ikuiset musiikkijamit, Sokpopilla ikuiset pelijamit. Kaikki heidän teoksensa eivät ole merkittävä, mutta niissä aistii vapautuneen luonnin. Keveys tarttuu kokijaan, joka voi selailla ja makustella eri jamien tuloksia mielensä mukaan.

PC Gamerin haastattelussa vuonna 2020 Robert Naus kertoi, että kollektiivi pyrkii innovointiin: ”Kukaan ei tee peliä ajatuksella ‘teenpä vain tasohyppelyn’. Jokaisessa pelissä on jokin siisti idea, mekaniikka tai jopa visuaalinen tyyli, joka löytyy vain siitä pelistä.” Tähän Tom van den Boogaart lisäsi: ”Se jokin ei välttämättä toimi, mutta sitä on silti siistiä kokeilla.”

Ilman siistejä kokeiluja ei ole siistejä pelejä, olivat ne isoja tai pieniä.

KIKIYAMA

Salaperäisen tekijän
salaperäinen teos



Kirjasin nämä huomiot kotona, kun minulla oli aikaa itselleni ja ajattelin, että kukaan ei huomaa, mitä teen. Kaikki näkemäni ja kokemani on mukana. [...] Pidin huolta siitä, että kirjani pysyisi piilossa. Mutta nyt se on tullut julki, mitä en lainkaan odottanut.

Sei Shōnagon: *Tyynynaluskirja*

Yume Nikki on mysteeri.

Siinä ei ole tarinaa, toimintaa, selvää etenemistä tai muita peleihin liitettäviä ominaisuuksia. Peli koostuu erilaisten unimaailmojen vapaamuotoisesta tutkimisesta. Päämäärää ei kerrota.

Tutkimisen sijaan voi olla parempi puhua ek-symisestä. *Yume Nikkiin* on tarkoitus kadota. Päämäärän sijaan saattaa löytää jotain muuta: voimakkaan tunnekokemuksen.

Yume Nikki ilmestyi jo vuonna 2004, eikä sen japanilaisesta tekijästä tiedetä käytännössä kuin nimi Kikiyama. Kikiyaman teos on muistutus siitä, että kokeellisia pelejä on ollut jo ennen indiekulttuurin ilmaantumista ja muuallakin kuin länsimaissa. Se on merkkipaalu kokeellisten pelien

historiassa, mutta myös enemmän kuin pelkkä historiantunti.

Yume Nikki on edelleen arvoituksellinen ja ve-toava tavalla, jota on vaikea toisintaa.



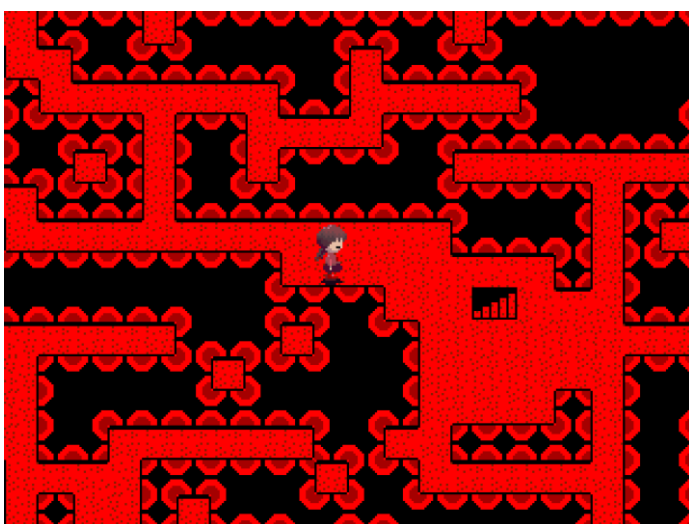
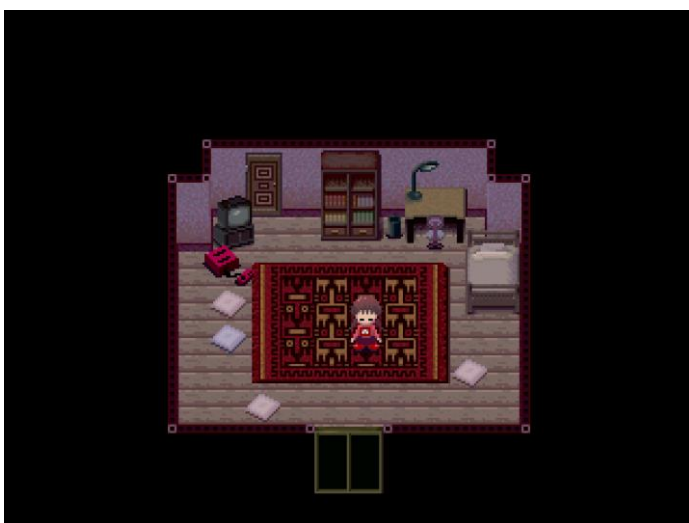
Ensivaikutelma *Yume Nikkin* parissa on neutraali: päähahmo Madotsuki seisoskelee pienessä yksiossäan. Muutaman sekunnin pituinen melodia soi taustalla yhä uudestaan. Ulkoisesti peli näyttää vanhalta konsoliroolipeliltä, eikä ihme, sillä se on tehty RPG Maker 2003 -ohjelmalla.

Asunnossa voi pelata telkkariin kytketyllä konsolilla, käydä parvekkeella ja kirjoittaa päiväkirjaa (eli tallentaa) pöydän äärellä. Jos yrittää mennä ulko-ovesta, Madotsuki vain pudistaa päätään.

Kun Madotsukin ohjaa nukkumaan, hahmo siirtyy unimaailmaan. Unessa asunnon ovesta voi nyt poistua. Käytävän sijaan se vie erikoiseen huoneeseen, jossa on kaksitoista koristeellista ovea. Jokainen ovi vie eri maailmaan, jotka eivät aina näytä edes olevan samasta pelistä.

Numeromaailma on inhottava sokkelo täynnä tökerösti piirrettyjä naamoja ja satunnaisia numeroita. Graffitimaailmassa ääniä tuottavat graffitit muodostavat ison kokonaisteoksen. Lätäkkömaailmassa ei ole melkein yhtään mitään, vain katu-lamppuja ja tummaa taivasta heijastavia lätäköitä siellä täällä.

Maailmat ovat usein isoja, eikä karttaa ole, mikä hankaloittaa suunnistusta. Jos kävelee tarpeeksi pitkään samaan suuntaan, kiertää maailman ympäri ja palaa sinne, mistä lähti.



Yume Nikki

Musiikki oli selvästi tärkeä osa-alue Kikiyamalle, sillä pelissä on noin 70 eri alueella soivaa kappaletta. Toisaalta on melkein liioittelua puhua musiikista, koska se koostuu yleensä melodianpätkistä tai yksittäisistä äänistä, jotka soivat toistolla. Oudolta kuulostava ratkaisu istuu pelin tunnelmaan.

Yume Nikkin ainoa nyökkäys roolipelimäisiin juuriinsa tulee siitä, että unimaailmoista voi löytää esineitä, jotka antavat Madotsukille uusia kykyjä. Pelissä näitä kutsutaan erikoisesti efekteiksi. Yhdet efektit ovat liki pakollisia, kuten liikkumisnopeuden tuplaava polkupyörä. Toiset, kuten Madotsukin hiusten muuttaminen ulosteeksi, ovat hyödyttömiä. Pelin haaste tulee paitsi efektien etsimisestä myös niiden käytöstä oikeissa paikoissa. Tämä avaa nähtäväksi uusia kohtauksia.

Yume Nikki voi ensin vaikuttaa tyhjältä harhailulta, mutta pienten kohtaamisten ja helposti ohitettavien salaisuuksien tekoon on nähty paljon vaivaa. Erikoiskohtaukset voivat olla lyhyitä animaatioita, kuten kurkistusaukosta näkyvä asteekineondisko. Ne voivat myös viedä uusille alueille, kuten luutalentely noitana. Osa tapahtumista aktivoituu satunnaisesti tietyllä todennäköisyydellä, mikä tekee joka pelikerrasta hieman erilaisen. *Yume Nikki* ei ylipäättään ohjeista, millaisella pelitavalla siitä saa eniten irti ja onko siinä tarkoitus vain seikkailla unissa vai normipelin tavoin tähdätä loppuun.

Lopetus kuvaa hyvin *Yume Nikkin* ristiriitaista luonnetta. Se on temaattisesti tärkeä, mutta hyvin lyhyt kohta, jota on haastavaa saavuttaa omin avuin. Vaikka *Yume Nikki* tuokin mieleen 16-

bittiset roolipelit, tässä se on hengeltään lähempänä jotain *Tower of Druagan* (1984) kaltaista.

Namcon *Tower of Druaga* on lännessä vähän tunnettu, mutta Japanissa hyvin vaikutusvaltaisen kolikkopeliklassikko. Pelissä sankarillinen ritari selvittää tietään läpi vaarojen täyttämän luolaston. Jokaisessa luolaston 60 kerroksesta on jokin enemmän tai vähemmän epäreilu salaisuus, joka pitää selvittää voidakseen edetä. Voi olla, että ritarin pitää koskettaa kaikkia sokkelon ulkoseiniä, tuhota hirviöt tietyssä järjestyksessä tai olla vaan hetki täysin paikallaan. Kaikkia näitä on lähes mahdotonta ratkaista omin avuin. Peli kutsuu jakamaan tietoa muiden kanssa.

Yume Nikkin vapaamuotoisuus, efektien etsiminen sekä satunnaiset elementit tekevät siitä samalla tavalla yhteisöllisen metapelin kohteen. Tämä ei tarkoita, etteikö pelistä saa mitään irti, jos siihen tarttuu ilman ennakkotietoja tai ulkopuolista apua. Itse asiassa on suositeltavaa tutkia pelin unitodellisuuksia omin avuin niin pitkään kuin pystyy. Se vain tarkoittaa, että harva kykenee ratkaisemaan *Yume Nikkia* yksin – siinä määrin kuin pelin läpäisy edes on ”ratkaisu”.

Varsinainen arvoitus aukeaa vasta pelaamisen jälkeen: kuka on tehnyt *Yume Nikkin* ja miksi?





Yume Nikki

Yume Nikkin ensimmäinen versio julkaistiin vuonna 2004 japaninkielisellä 2channel-foorumilla. Jos nimi kuulostaa tutulta, se johtuu siitä, että foorumin anonyymi torkypostailu toimi innoittajana 4chanille. Tekijä Kikiyama päivitteli peliä aikansa, kunnes siitä tuli oletettavasti valmis versio 0.1 vuonna 2007. Sen jälkeen Kikiyama katosi. Ei uusia versioita, ei vastauksia viesteihin, ei mitään.

Kikiyamasta ei tiedetä muuta kuin että hän kommunikoi japaniksi ja on kehittänyt *Yume Nikkin*. Hän (he?) on onnistunut pysymään pimennessä tavalla, joka on epätyypillistä internet-ajalle. Rakkaudella työstyty pelin julkaisu suljetulla foorumilla tuntuu nykyään järjettömältä. Vielä pitkään sen jälkeen, kun *Yume Nikki* oli saanut kulttiklassikon aseman, sitä levitettiin lähinnä fanien kautta.

Salaperäisyyden verhon luulisi rikkoutuneen, kun vuonna 2018 indiejulkaisija Playism yllättäen alkoi levittää peliä Steamin kautta (edelleen ilmaiseksi, kuten *Yume Nikkia* on aina jaettu). Eikä vain alkuperäistä, vaan myös uudelleenkuvitelmaa nimeltä *YUMENIKKI -DREAM DIARY-*. Uusversion tekijäksi ilmoitetaan Kadokawa Corporation, mutta Playism on kertonut Kikiyaman antaneen uusversiolle hyväksyntänsä. Kikiyama oli siis todistettavasti olemassa ja elossa.

Vai oliko? Osa Kikiyama-mysterin viehätystä on tiedon täydellinen puute. Kun tekijästä ei tiedetä mitään, miten voidaan varmuudella tietää, että Playism on oikeasti ollut tekemisissä Kikiyaman kanssa? Millä tavalla joku ylipäättään voisi todistaa olevansa Kikiyama? Asian ajattelu vie herkästi salaliittoteoriamaisille urille.

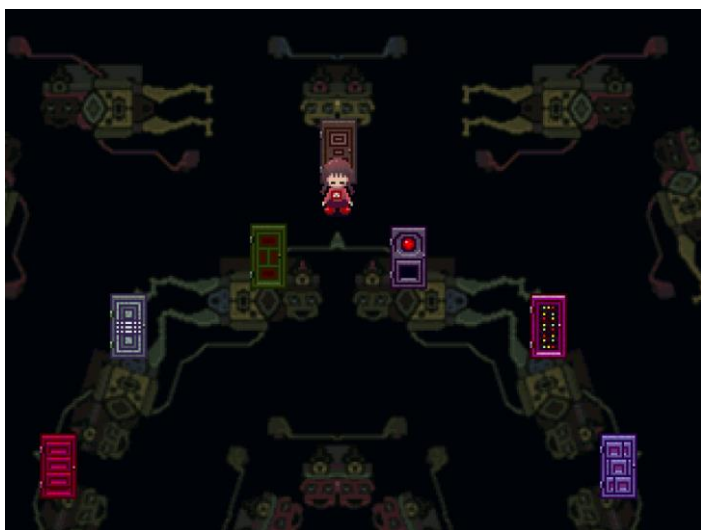
Yume Nikki on mysteerinä niin vetoava, koska se tarjoaa tarpeeksi materiaalia eri tulkinnoille, mutta toisaalta liikaa materiaalia minkään yhden nätin johtopäätöksen vetämiseen. Onko peli vain tunteenpurkaus? Siihen siinä on hämmentävä määrä mietittyjä yksityiskohtia ja salaisuuksia. Onko se pulma, joka ratkeaa tutkimalla pelin läpikotaisin? Siihen siinä on liikaa satunnaiselta vaikuttavaa sisältöä. Kuka näkee näin paljon vaivaa peliin vain hylätäkseen sen?

Yume Nikkissa ihmismielen taipumus hakea merkitystä yhdistyy henkilötarinoiden viehätukseen.



Yume Nikkin erikoisella taustalla ei olisi väliä, jos itse peli ei olisi niin kiehtova. Vaikka koko peli on lähinnä harhailua pikselöityneissä maailmoissa, siihen on saatu monisyisen vieras tunnelma. *Yume Nikki* on uhkaava ja turvallinen, masentava ja rentouttava, käsittämätön ja intiimi, kaikkia yhtä aikaa.

Ensimmäinen pelin herättämä tunnetila on eittämättä ahdistus. Päähenkilö Madotsuki elää vain päänsä sisällä, eivätkä hänen unimaailmansa noudata tunnistettavia syy-seuraussuhteita. Jos hakee toistuvia elementtejä, niitä ovat lähinnä pimeys, tyhjiys, hiljaisuus ja labyrinthimaisuus. Toisaalta mukana ei ole perinteisiä haasteita tai häviöehtoja, joista kantaa huolta. Lopetuksen avaamista lukuun ottamatta *Yume Nikki* antaa pelaajan edetä omalla painollaan.



Yume Nikki

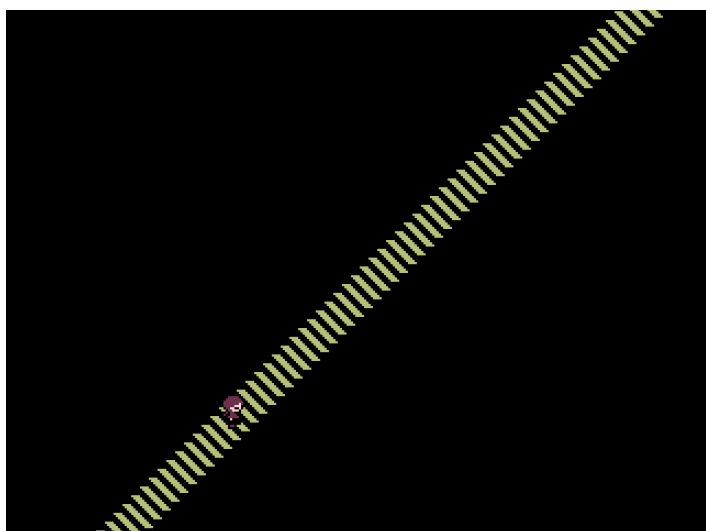
Omaehtoisessa vaeltelussa on jotain rauhoittavaa. Se riittää, että liikkuu eteenpäin ja kokeilee välillä efektejä eri paikoissa.

Madotsukin kohtaamat hahmot tuntuvat yhtä eksyneiltä kuin hän itse, eikä heidän kanssaan voi kommunikoida. Sympatiaa ne voivat kuitenkin herättää: jos kaikki ovat jumissa samassa ahdingossa, eikö se tarkoita, että siinä ollaan jumissa yhdessä? Peli hallitsee myös kontrastit. Kun selittämätön alakulo väistyy ohikiitäväksi hetkeksi, se tuntuu kauniilta ja ihmeelliseltä.

Nämä hetket eivät lopulta voi peittää sitä tosiasiaa, että Madotsuki on luultavasti hikikomori eli enemmän tai vähemmän pysyvästi kotiinsa eristäytynyt yksilö. Ilmiö tuli tunnetuksi Japanissa, missä se on nykyään monimutkainen yhteiskunnallinen ongelma.

Yhtenä syynä hikikomori-ilmiölle pidetään Japanissa noin 1990–2000 vallinnutta, työllisyyden jääkaudeksi kutsuttua ajanjaksoa, jolloin merkittävä osa tietystä ikäryhmästä tippui työelämän ja yhteiskunnan kyydistä. Japanilaisen popkulttuurin asiantuntija Matt Alt kuvailee kirjassaan *Pure Invention*, miten aikuisten maailman ulkopuolelle jätetyt nuoret keskittyivät luonnollisesti nuorisokulttuuriin. Hikikomorit loivat itselleen nopeasti uuden identiteetin mangan, animen ja videopelien superkonosööreinä.

Kaikki hikikomorit eivät harrasta pelejä, eikä pelaaminen yksinään tee kenestäkään hikikomoria. Pelit ovat kuitenkin hyviä kuvaamaan erilaisia eristäytymisen ja yksinäisyyden tunteita.



Yume Nikki

Samana vuonna *Yume Nikkin* kanssa ilmestyneessä *Silent Hill 4: The Roomissa* (2004) päähenkilö Henry huomaa yllättäen, että hänen asuntonsa ulko-ovi on suljettu lukuisilla lukoilla ja ketjulla. Asunnosta pystyy poistumaan vain vieraisiin maailmoihin. Aina kun Henry palaa todellisuuteen, hän herää sängystään kuin kaikki olisi ollut vain unta. Hereillä odottaakin toisenlainen painajainen.

Metroid-sarjan alavireisintä osaa *Metroid II: Return of Samusia* (1991) purkavassa esseessään S. R. Holiwell niputtaa yhteen *Metroid II:n*, *Silent Hillin* ja *Yume Nikkin*. Hän kirjoittaa niiden olevan ”yksinäisiä pelejä yksinäisille, herkille ihmisille”.

Digitaaliset pelit saivat alkunsa viihteenä. Yllä listatut pelit muiden ohella ovat näyttäneet, että peleillä voi välittää vaikeasti selitettäviä tunteita, ehkä jopa lohduttaa niitä, joille ne ovat jo tuttuja.



Kikiyaman *Yume Nikki* on vaikuttava kokemus itsessään, mutta se myös valottaa kokeellisten pelien konseptia hieman eri kulmasta kuin muut tässä kirjassa käsitellyt tekijät ja pelit.

Yume Nikki muistuttaa japanilaisen pelihistorian kokeellisesta puolesta, johon kuuluu niin Kenji Enon kaltaiset eksentrikot kuin surrealistinen *LSD Dream Emulator* (1998). *Yume Nikkissa* on tiettyä outsider-taiteen tuntua, joka on osin perua sen tekoajankohdasta. Kikiyama loi pelinsä aikana, jolloin indiepelien käsitettä ei käytännössä ollut olemassa. Konfliktittomille tai näennäisesti pää-

määrättömille peleille ei osattu vielä edes nauraa, koska niiden koko konsepti oli niin vieras.

Jos Kikiyama olisi tehnyt pelinsä vasta nyt, se tuskin herättäisi yhtä paljon huomiota. Olemme jo liian tottuneita tarkoituksellisen selittämättömiin peleihin – jotka tietoisesti tai tiedostamatta ovat usein velkaa *Yume Nikkille*.

Earthbound (1994) aina mainitaan hitti-ilmiöksi nousseen *Undertalen* (2015) esikuvana, vaikka *Yume Nikki* on melkein yhtä suuressa roolissa. Ilmeetön päähenkilö matkaamassa erikoisissa maisemissa määränpäättään tietämättä, mihinkään reagoimatta muistuttaa paljonkin Madotsu-kin uneksintaa. Vaikutuksen voi tuntea myös sellaisissa peleissä kuin *Anodyne* (2013), *Lisa: The Painful* (2014) ja *Doki Doki Literature Club* (2017). Jotain on suodattunut yleisesti peleihin, joita kuvaillaan puhumalla unenomaisesta vaeltelusta, retrokauhuestetiikasta tai creepypastasta.

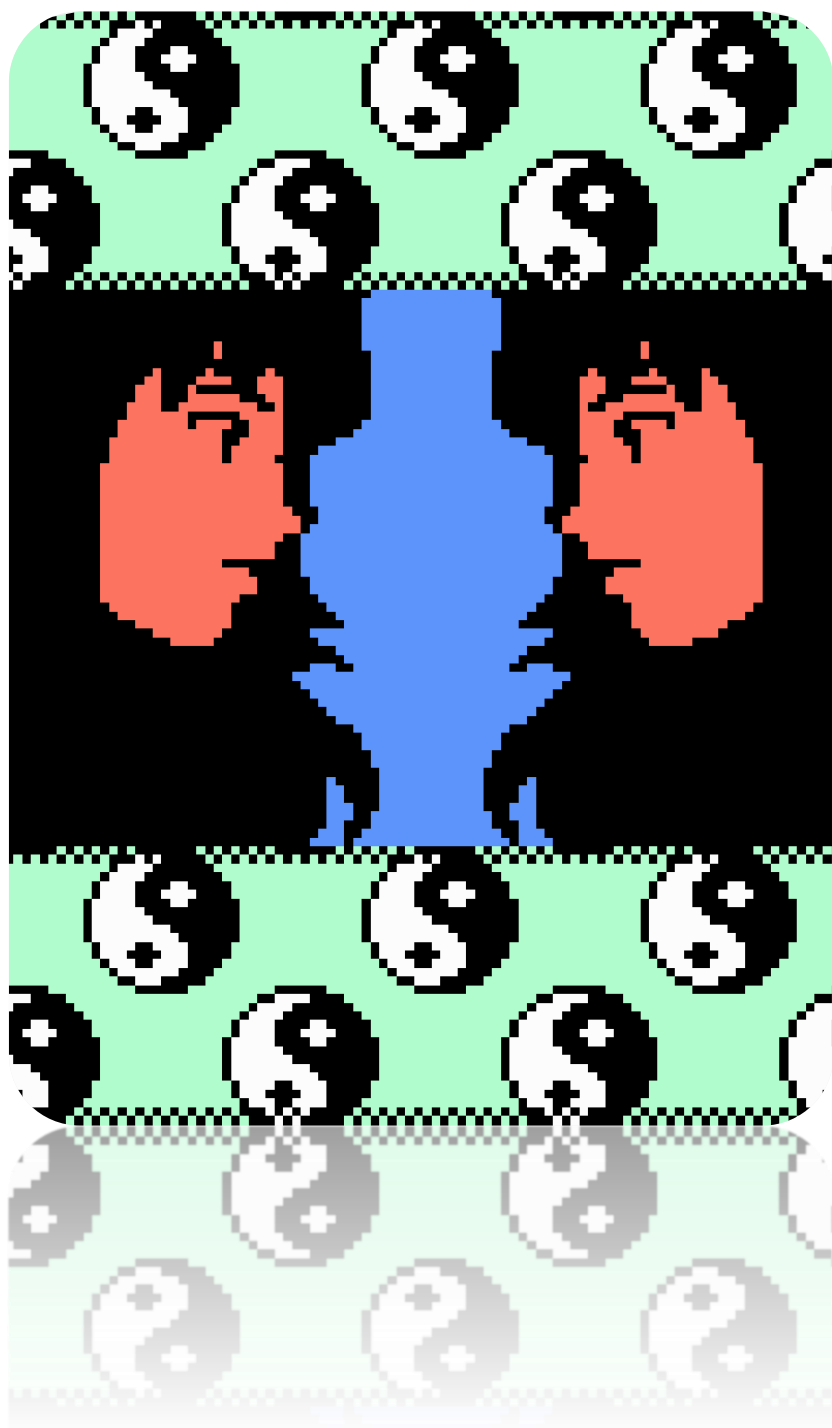
Tähän päälle tulevat pelin faniyhteisön omat jatko-osat ja uudelleentulkinnat. Tätä kirjoittaessa *Yume Nikki* Fangames -wikisivulle on listattu käsittämättömät 387 fanipeliä. Tarkoituksellisen vaikeaselkoinen ja pitkään hankalasti saatavilla ollut kokeellinen peli on siis saanut satoja seuraajateoksia. Näissä on tietysti omat mysteerinsä. *Lcd Dem* -fanipelin tekijä Koronba pyysi yllättäen unohtamaan pelin ja poistamaan kaikkeen siihen liittyvän materiaalin ennen kuin itse katosi faniyhteisön piiristä. Oliko Koronballa jokin oikea syy vai matkiko hän vain idoliaan?

Emme saa ehkä koskaan tietää. Eikä tarvitse. Jossain vaiheessa on siirryttävä eteenpäin.

On astuttava ulos maailmaan ja eletävä.

RACHEL SIMONE WEIL

Kuvitteellista retroa ja
pinkkiä pelihistoriaa



Just a girl. Get out of here!

Ninja Gaiden (Tecmo 1988)

”Tänään haluan puhua pinkistä roskasta.”

Rachel Simone Weil menee suoraan asiaan puheessaan vuoden 2017 R-Cade -konferenssissa. Häntä kiinnostaa pinkkinä roskana sivuutettu pelihistoria: pelit, jotka aikanaan suunnattiin nuorille naisille ja tytöille.

Weil ei vain tutki mennyttä, vaan myös luo uutta kuvitteellista retroa. Hänen tuotantonsa on nostalgista sanan perimmäisessä merkityksessä. Nostalgia on haikeutta jotain kohtaan, mitä ei luultavasti ollut olemassa juuri siinä muodossa kuin muistamme. Se on halua palata kotiin, jota ei koskaan ollut – paitsi jos Weilin tapaan herättää tämän fiktiivisen menneisyyden eloon.

Weilin metodi on retronostalgia, mutta tarkemmin ottaen hänen välineensä on kasarikonsolei Nintendo Entertainment System. Pääosa Weilin tuotannosta on tehty NESille. Mukana on rakkaushoroskooppeja, glitch-animaatioita, näytönsäästäjiä ja muuta ei selkeästi pelimäistä, mutta peliestetiikan piiriin sujahtavaa. Kaikki ne on tehty NESin ymmärtämällä vaikeaselkoisella assembly-ohjelmointikielellä ja ne pyörivät emulaattoreiden ohella myös aidolla konsolilla.

”Ne näyttävät olevan 80-luvulta, mutta ovat oikeasti uusia”, Weil kertoi teoksistaan vuoden 2019 NodeConf-tapahtumassa. ”Ne vaikuttavat feikeiltä, mutta ovat oikeasti olemassa.”



Miksi valeretrom? Miksi NES? Weilin tarkoituksen avaaminen vaatii hieman taustoitusta.

NESin käyttö ei perustu henkilökohtaiseen nostalgiaan, sillä Weililla ei ollut kotona pelilaitteita. Pelikokemukset rajoittuivat pitkälti sivustakatseiluun, Weilille harvemmin annettiin ohjainta kokeiltavaksi. Tämä yhdistettynä pelien aiheisiin sai pitkään ajattelemaan pelejä lähinnä ”poikien juttuna”. NESin aika pelikulttuurin valokeilassa päättyi 90-luvun alussa. Weil kiinnostui peleistä kunnolla vasta vuonna 1997, ollessaan jo teini-ikäinen, kun kotiin tuli tietokone ja internet.

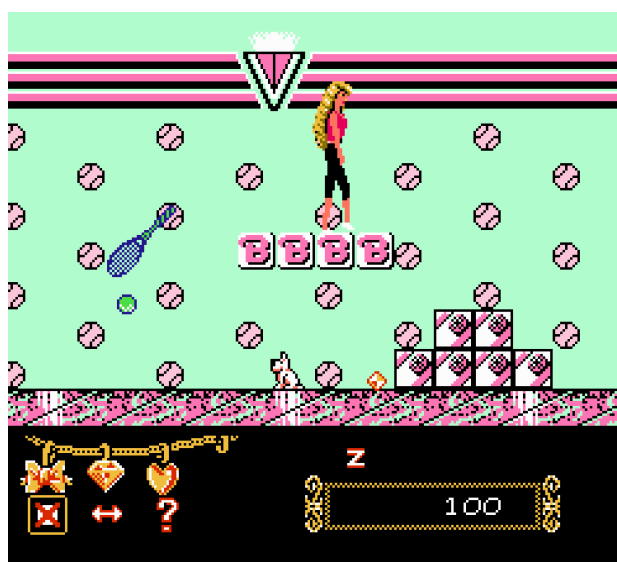
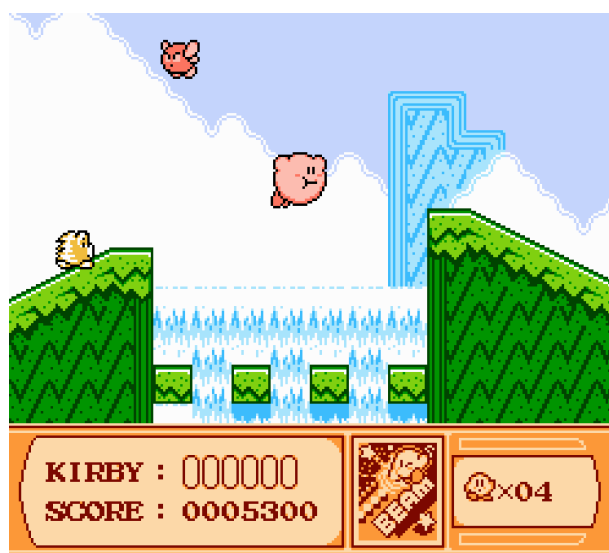
Mitä netissä voi tehdä? Hakea tietoa. Weil oli kiinnostunut animesta, erityisesti *Sailor Moonista*. Netistä paljastui, että oli olemassa paljon *Sailor Moon* -pelejä, joita ei koskaan tuotu Japanin ulkopuolelle. Miten niitä voisi kokeilla? Lataamalla

emulaattoreita ja rom-tiedostoja (sanoista *read only memory*, mikä tarkoittaa pelidatan sisältävää muistia). Ja mitä muuta emulaattoreilla voi tehdä kuin pelata? Muuttaa romeja eli tehdä romhackeja.

Vuonna 1997 tapahtui muutakin: Bloodlust Software julkaisi NESTicle-emulaattorin, josta tuli ensimmäinen laajalle levinnyt NES-emulaattori eli ohjelma, jolla pystyi pelaamaan NES-pelejä tietokoneella. NESTicle oli nopea, helppokäyttöinen ja sisälsi käteviä lisäominaisuuksia. Lisäksi se päästi käsiksi pelidataan, sillä esimerkiksi väripaletteja pystyi muuttamaan reaaliajassa. NESTicle havainnollisti NES-pelien toimintaperiaatteita, mikä helpotti romhackien tekoa.

Sailor Moon ei ollut ainoa ”pinkkiä roskaa” edustava lähdemateriaali, josta Weil löysi pelejä netistä. Nintendon *Hello Kitty World* (1992) yllätti. Se oli huipputiimin tekemä ja huippubrändiin perustuva peli, joka jäi Japanin yksinoikeudeksi – oletettavasti väärän kohdeyleisön vuoksi. *Hello Kitty World* herätti monia kysymyksiä. Miten Weilin kiinnostus peleihin olisi muuttunut, jos niissä olisi ollut hänelle merkityksellisiä hahmoja? Miten pelihistorian kulku ylipäättään olisi muuttunut, jos NESin maskotti olisi Marion sijaan ollut Hello Kitty?

Vuosina 2002–2003 Weil loi romhackin nimeltä *Hello Kitty Land* siirtämällä *Hello Kitty Worldin* grafiikat *Super Mario Brosin* (1985) koodiin. Weilin romhack jäi yksityiseen levitykseen, mutta se loi suuntaviivat hänen myöhemmälle tuotannolleen.



NES-pelit Kirby's Adventure, Ninja Gaiden, Barbie



NES-konsoli, *Bishōjo Senshi Sailor Moon: Another Story*,
Hello Kitty World NESTicle-emulaattorissa

Lapsuuden NES-nostalgian toistamisen sijaan Weil luo NES-materiaalia, jota olisi halunnut lapsena nähdä. Journal of Peer Productionin artikkelissaan vuonna 2016 Weil muotoilee saman näin: ”Miten naiset voisivat omalla tavallaan tulkita ja uudelleentulkita kasibittistä visuaalista kieltä ajalta, jona pelaaminen nähtiin pääasiassa poikien ajanvietteenä, jona harvoin pelejä markkinoitiin tytöille, ja jona tyttöjä usein kannustettiin pysymään poissa?”



Rakkaushoroskooppi *Electronic Sweet-N-Fun Fortune Teller* (2014) on havainnollistava esimerkki siitä, mitä Weil tekee. Sen voi ostaa Weilin itch.io-sivulta kuin tavallisen indiepelin, mutta koneelle latautuukin pelkkä rom-tiedosto.

On olennaista, että *Electronic Sweet-N-Fun* ei vain näytä NES-peliltä, vaan myös on oikeasti assemblylla ohjelmoitu NES-peli, joka vaatii toimiakseen emulaattorin tai fyysisen konsolin. Tämä on vahva osoitus, että esteet vastaavien NES-kokemusten teolle olivat aikanaan kulttuurisia, eivät teknisiä.

Kirkkailla pastellisävyillä toteutettu alkuruutu kehottaa valitsemaan kahden eri pelimuodon välillä. Näistä rakkaustesti on yksinkertaisempi. Pelille annetaan oma ja ihastuksen koko nimi, minkä perusteella se ilmoittaa yhteensopivuuden prosentteina.

Horoskooppi on mutkikkaampi. Nyt peliin syötetään etunimi, syntymäpäivä, verityyppi ja nykyinen päivämäärä. Parin lauseen ennustus on yhtä

monitulkintainen kuin horoskoopit aina: ketä ajattelee, kenet tapaa, mikä on suositeltava seuraava siirto. Ennustuksessa ilmoitetaan yleensä myös onnenluku- tai väri.

Electronic Sweet-N-Fun on NES-peli, jonka vaikutteet tulevat NES-maailman ulkopuolelta, kuten nuortenlehdistä ja niiden horoskooppi- ja ihastuspalstoista. Weil on kannustanut muitakin uusretron tekijöitä ammentamaan omista muistoista ja kokemuksista, ei tekemään klassikoita uudelleen. Kaikki aiheet ovat tervetulleita.

Uusien muistojen luomisen ohella on tärkeä säilyttää vanhoja. Kun Weil aikanaan innostui pinkistä pelihistoriasta, hän huomasi, että siitä oli usein vaikea löytää tietoa. Pelejä ei joko pidetty mainitsemisen arvoisina tai niitä avoimesti pilkattiin. Tämä sai Weilin miettimään, miten paljon pelkkä ulkokuori saattoi ohjata pelin vastaanottoa. Jätettiinkö pelejä dokumentoimatta, koska niillä oli "väärä" kohdeyleisö?

Nämä ajatukset johtivat Femicom Museumiin avaamiseen vuonna 2012. NESin japanilaiseen edeltäjään Family Computeriin eli Famicomiin viittaava Femicom on digitaalinen arkisto, joka keskittyy feminiiniseen tietokonekulttuuriin. Sivulta löytyy listattuna Barbie- ja Sailor Moon -pelejä, mutta myös esimerkiksi Hello Kitty -aiheisia konsolien erikoisversioita.

Lisäysperusteet eivät liity yleisöön, vaan esteetiikkaan. Kaikkien pelaama *Tetris* ei siten ole mukana, mutta supersöpö *Kirby's Adventure* (1993) on (mistä Weil kertoo saaneensa narkästynyttä palautetta miespelaajilta).



Electronic Sweet-N-Fun Fortune Teller

Femicomin arkistot keskittyvät stereotyyppiiseen feminiinisyyteen ja stereotyypeillä on syystä huono maine. Feminismin koko lähtökohta on ahtaiden sukupuoliroolien purkamisessa. Weil on tietoinen tästä. Hän ei kannusta pinkin pelihistorian kritiikittömään juhlistamiseen, vaan siitä puhumiseen: mitä arvoja se edustaa, millaisia muistijälkiä se on jättänyt, mitkä pelit edustivat vahingollisia stereotyyppisiä ja mitkä on unohdettu syyttä?

Asioista on helpompi puhua, jos joku dokumentoi marginaaliin jäävää aineistoa.



Weilin syventyminen NES-ohjelmointiin osui yksiin chiptune-kulttuurin nousun kanssa 2000-luvun lopulla. Erityisesti Game Boy -käsikonsolia alettiin käyttää uuden musiikin tekoon. Tätä musiikkia esitettiin myös livenä, usein saman aikakauden estetiikkaa noudattavien taustavisuaalien kanssa.

Party Time! Hexcellent! -taiteilijanimen alla Weil loi lukuisia NES-demoja tällaiseen käyttöön. Toisin kuin pysyväksi arkistoksi tarkoitettu Femicom, demot oli tehty elämään hetkessä ja katoamaan sitten. Visuaalit ovat silti nähtävillä esimerkiksi vuoden 2011 chiptune-tapahtuma Blip Festivalin YouTube-tallenteissa. Videoiden laatu ei ole huijaava, mutta niistä välittyy musiikin ja visuaalien muodostama energia.

Talk To Animalsin, Anamaguchin ja Exilefakerin keikkojen taustalla välkkyä pikseligrafiikalla toteutettuja yksisarvisia, sydämiä, diskettejä, skeittilautoja, lankapuhelimia, kuunsirppejä ja muuta ku-

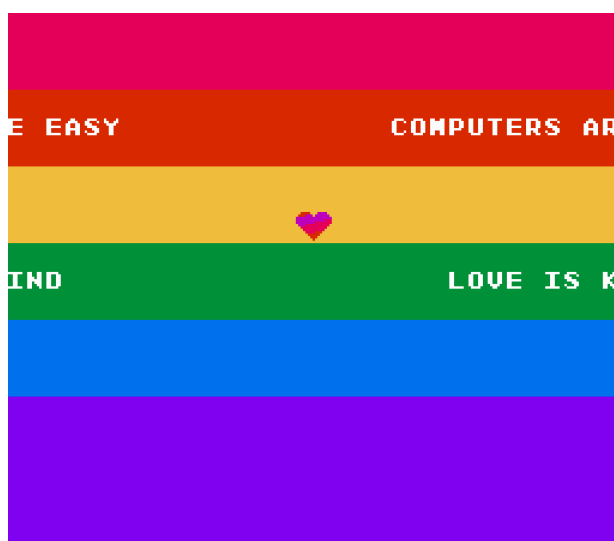
vastoa. Kaikki ne väreilevät, vaihtavat väriä ja lopulta rikkoutuvat tahallaan hajasijoitetun grafiikan mosaiikiksi.

Weil aiheuttaa tahallaan sitä, mitä NES-konsoli teki tahattomasti. Monissa vanhoissa peleissä grafiikan elementit välähtelivät päälle ja pois, koska kone pystyi näyttämään vain rajallisen määrän objekteja kerralla. Ruudun reunoilla saattoi esiintyä vääristymiä, koska uusia alueita ladattiin muistiin sitä mukaa, kun ruutu liikkui. Tai sitten koko pelin grafiikka oli sekaisin, koska pelikasetin liitin oli likainen.

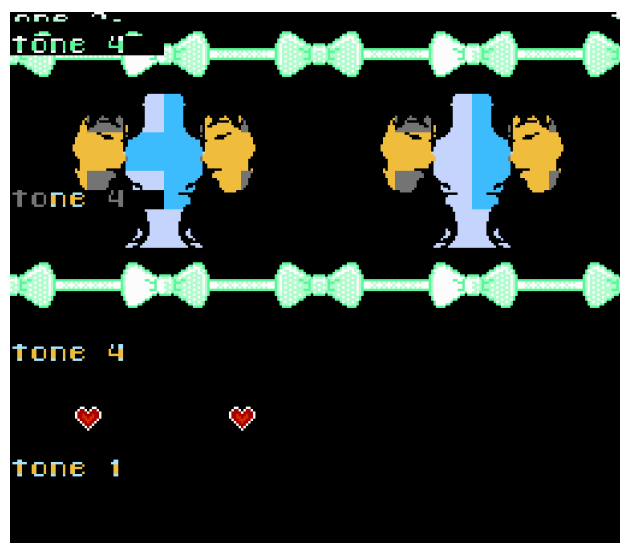
Tällaiset glitchit ovat osa NES-nostalgiaa siinä missä rikkiäiset käännökset, mutta Weil on myös puhunut niistä vertauskuvana nostalgian hajoamiselle: sille, että ei saakaan sitä mitä luulee tai toivoi.

Hyvä esimerkki tästä on *Computers Are Easy, Love Is Kind*, joka syntyi vuonna 2015 juhlistamaan Yhdysvaltain korkeimman oikeuden myönteistä päätöstä tasa-arvoisesta avioliittolaista. Toisin kuin Weilin aiemmat glitch-työt, se on vapaasti ladattavissa ja kokeiltavissa. Parilla painalluksella voi muuttaa sateenkaaritaustan sävyjä, laittaa sydämiä välkkymään ruudun keskelle ja saada koko grafiikkakattaus hajoamaan räpsyviksi väreiksi.

”Mikä on pelien vastine rakkauslaululle?” Weil kirjoittaa saatteessa glitch-teokselleen. ”Työssäni pyrin käyttämään käytöstä jäänyttä teknologiaa hauskoilla ja romanttisilla tavoilla tuodakseni ihmisiä lähemmäs yhteen.”



Computers Are Easy, Love Is Kind



Tietokoneet, vaativa assembly-ohjelmointi mukaan lukien, ovat kaikille. Rakkaus on kaikille. NES-pelit eivät ole tunnettuja kantaaottavuudestaan, mutta *Computers Are Easy, Love Is Kind* sotkee tämän ennakkoluulon kuin grafiikkavirheet ruudun.

Weilin laajin teos glitchien saralla on *TRACK+FEEL II* (2012). Nimi viittaa Konamin urheilupeliin *Track & Field II* (1988), mutta tärkeämmät kasibittiset esikuvat ovat aerobic-peli *Dance Aerobics* (1987) sekä vain Japanissa julkaistu *Otocky* (1987), joka oli *Rezin* (2001) henkinen musiikkiräiskintä vuosia ennen *Rezin* tekoa.

TRACK+FEEL II vaatii kaksi pelaajaa sekä matolta näyttävän Power Pad -lisälaitteen, jossa on monta jalalla painettavaa nappia. Matto-ohjainta käytettiin lähinnä urheilupeleissä, joissa nappien päällä juokseminen juoksutti myös ruudulla näkyvää hahmoa. Weilin pelissä Power Padin ja tavallisen NES-ohjaimen yhteistyöllä manipuloidaan kaikkea musiikkia, yksittäisiä ääniä, graafisia taustaelementtejä, pieniä objekteja, vilkkuvaa virheiden kakofoniaa.

TRACK+FEEL II on kaksinpelattavaa glitch-taidetta, jossa ei ole päämäärä, vain kauniista virheistä nauttimista. Kokemuksessa on jotain samaa kuin David Kanagan ja Fernando Ramallon *Panoramicalissa* (2015), vain 30 vuotta vanhemmalla teknologialla toteutettuna.



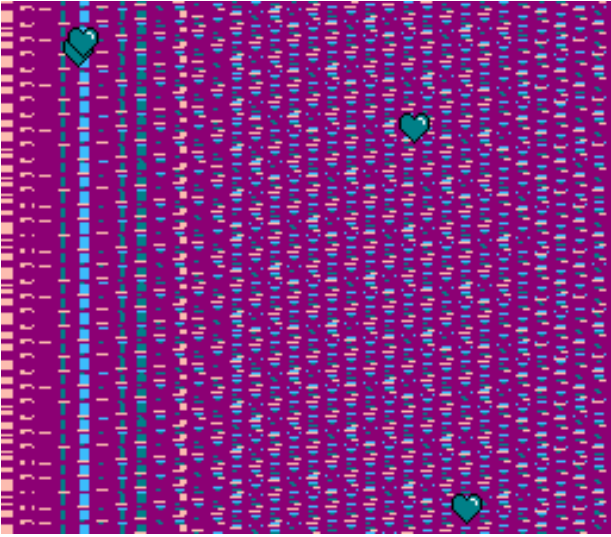
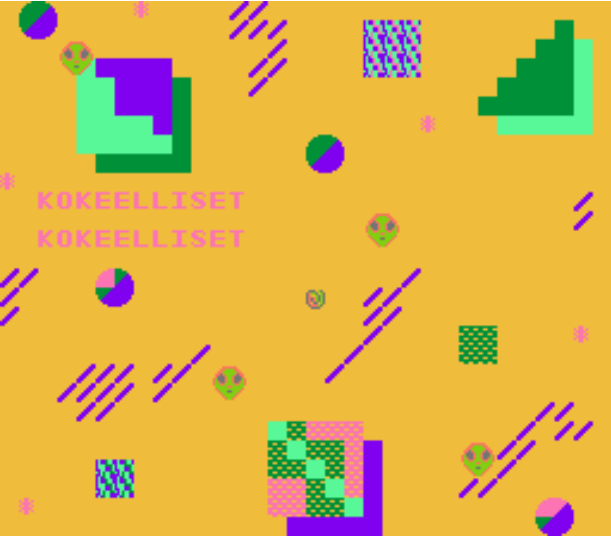
Blip Festivalin tallenteissa, Exilefakerin esiintymisen taustalla, voi nähdä Weilin tekemät NES-visuaalit, jotka esittävät liikkuvaa tietä. Tien yläpuolella lukee isoilla kirjaimilla "The Information Superhighway". Näiden sanojen yläpuolella on tienviitta ja vanhojen modeemien nopeuteen viittaava teksti "Exit 28.8.kbps".

Tekstit ovat ironista, sillä Nintendon kasibittikonsoli ei edustanut huipputeknologiaa edes ilmestyessään, eikä sillä päässyt nettiin kuin Japanissa ja sielläkin ominaisuudella oli rajalliset käyttökohteet. NESiä ei koskaan kytketty tiedon valtatiehen – ainakaan siihen asti, kun Weil yhdessä Andy Reitanon kanssa loi *ConnectedNESin* vuonna 2016.

ConnectedNES rakentuu kolmesta osasesta: Particle Photon Wi-Fi -kehitysalustasta, muunnellusta NES-ohjaimesta ja firmware-ohjelmistosta. Projektin toteuttaminen omaan käyttöön vaatii osaamista, mutta lopputuloksena *Super Mario Brosista* tulee *Social Media Bros*: oikealla NES-konsolilla pääsee katsomaan Twitterin viestivirtaa.

Onko *ConnectedNES* käytännöllinen tapa seurata somea? Ei välttämättä. Se kuitenkin edustaa vaihtoehtoista historiaa siinä missä *Electronic Sweet-n-Fun Fortune Tellerin* rakkaushoroskoopikin.

Alter Dark (2017) rakentaa sekin siltaa kahden teknologian väliin, mutta on helpommin kenen tahansa kokeiltavissa. Se on selainohjelma, jossa on mahdollisuus tehdä oma näytönsäästäjä säätämällä muutamia asetuksia.



Ulkoisesti *Alter Dark* näyttää vanhalta Mac-softalta, mutta se kokoaa ladattavaksi NESille tarkoitetun rom-tiedoston. Romin voi käynnistää emulaattorilla tai oikealla Nintendolla ja seurata eri asetuksista syntyvää kuvavirtaa: leijuvia sydämiä, alien-päitä, kasarihenkisiä geometrisiä muotoja ja tietenkin myös koko ruudun valtaavia glitchejä.

NESillä ei käyty netissä. Sillä ei ollut näytönsäästäjiä. Aikanaan sille ei tehty glitch-taidetta, eikä pelien kohdeyleisö ollut erityisen laaja. Koko Weilin tuotanto kutsuu kysymään: entä jos? Entä jos pelikulttuuri olisi alusta alkaen ollut monimuotoisempi? Entä jos ei olisi kaanonina, jonka mukaan *Contra* (1987) ja *Mega Man 2* (1988) ovat ne parhaat NES-pelit?

Menneisyyden uudelleenarviointi johtaa usein siihen, että myös nykyisyyttä alkaa katsoa eri tavalla: mitä voisimme tehdä nyt toisin, ettei puutteita tarvitsisi korjailla jälkikäteen?



Game Boy Advancea käsittelevässä kirjassaan *Who Are You?* Alex Custodio sekoittaa vakiintuneita tapoja puhua eilispäivän pelilaitteista.

Custodio kirjoittaa, miten vuonna 2001 ilmestynyt käsikonsoli ei ole käytöstä jäänyttä (*obsolete*), vaan jäljelle jäänyttä (*residual*) teknologiaa. Vaikka se ei täytä enää alkuperäistä kaupallista käyttötarkoitustaan, sillä on virkeä jälkielämä laitteita korjailevan ja parantelevan modiyhteisön parissa. GBA on kuollut, kauan eläköön GBA.

Samaa pätee NESiin. Kun Weil tarttui assembly-ohjelmointiin, konsolin parasta ennen -päiväys oli jo aikaa sitten umpeutunut. Mutta sen jälkielämä on ollut hyvin aktiivista. Kasibittiestetiikka on jo vuosia ollut osa yleistä popkulttuuria.

Weilin edustama NES-skene on elinvoimainen, vaikka uusien kasibittiteosten luomisessa on omat vaikeutensa. Vuoden 2019 Magfest-pelifestarilla pitämässään puheessaan Weil nosti yhtenä haasteena ”sen että olisi jotain sanottavaa”. Mitä muita syitä uuden NES-materiaalin tuottamiselle voi olla kuin luovuus rajoitteissa tai lapsuuden suosikkien toisto?

Weilin tuotanto on yksi vastaus tähän kysymykseen. Toinen on Iodine Dynamicsin *What Remains* (2019), ilmastokriisiä käsittelevä seikkailupeli. Sen fyysinen versio on luvattu tehdä hyödyntämällä ei-haluttujen NES-pelien piirilevyjä elektroniikkajätteen minimoimiseksi.

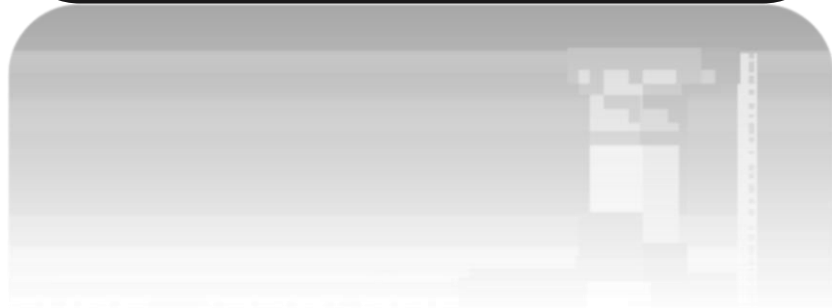
Tämä ei tarkoita, että ainoa tapa tehdä jotain mielenkiintoista NES-raudalla on tehdä aikalais-kontekstista erotettua ”puhdasta” kasibittitaidetta. Päin vastoin, Weil nimenomaan kohtaa NESin sellaisena kuin se on: laitteena, jota markkinoitiin ensisijaisesti pojille, jolle oli ominaista näkyvät glitchit, ja jota kohti tunnetaan vahvaa nostalgiaa.

Weilin feikit-mutta-todelliset NES-romit on ankuroitu historiaan, mutta ne myös tuottavat uutta, vaihtoehtoista historiaa.

”Muistot pelikonsolien äärellä vietetyistä auringontäyhteisistä kesistä voivat olla olemassa rinnakkain taiteellisen arvon kanssa”, Weil kirjoittaa Journal of Peer Productionin artikkelissaan. ”Vaikka niitä kesiä ei olisi koskaan ollutkaan.”

RICHARD HOFMEIER

Työn käsittelyä
pelimuodossa



*Tavoite tulevaisuudelle on täysi työttömyys,
että voimme leikkiä.*

Arthur C. Clarke

Olipa kerran peli, jolla oli poikkeava aihe: työ. Eikä mikään kiva työ, vaan kuluttava päivätyö.

Peli ei vain kertonut työn tekemisestä, se teki siitä pelimekaniikkaa. Työ vaati tarkkaa askareiden hoitamista kellon tikittäessä taustalla. Jos ei palvellut tarpeeksi ihmisiä päivän aikana, se vaikutti palkkaan ja sitä kautta hahmon elämään. Mutta jos kiirehti liikaa, teki väistämättä virheitä, eikä siitäkään seurannut hyvää. Peli oli toteutettu rakeisella pikseligrafiikalla, mutta oli omalla tavallaan kaunis. Ihmeellisesti se oli käytännössä yksittäisen tekijän käsialaa. Peli tekijöineen sai ansaitusti osakseen kiitosta ja kehuja.

Tämä peli oli Lucas Popen *Papers, Please* (2013), mutta muutama vuosi aiemmin se oli myös Richard Hofmeierin *Cart Life* (2010).

Popen pelissä toimitaan rajavartijana fiktiivisessä autoritäärisessä valtiossa. Hofmeierin pelissä pidetään pientä myyntikojua Washingtonin Georgetownissa. Kumpikin pelillistää työn, mutta *Papers, Please* on laajalti tunnettu siinä missä *Cart Lifen* maine on hiipunut.

Pope ja Hofmeier eivät keksineet työntekopelejä. Pelihistoriasta löytyy siitä lukuisia esimerkkejä aina *SimCityn* (1989) kaupunginjohtamisesta alkaen. He innovoivat siinä, että ottivat aiheekseen toisteisen, epähohdokkaan työn, ja onnistuivat muuttamaan sen niin pelimekaanisesti kuin kerronnallisesti kiinnostavaksi teokseksi.

Tutkija Ian Bryce Jones puhuu tällaisista peleistä prosessigenren edustajina. Jones lainaa nimityksen Salomé Aguilera Skvirskyilta, joka tarkoitti sillä elokuvia, jotka eivät vain käsittele työtä, vaan näyttävät jonkin työprosessin alusta loppuun.

Peleissä on valmiiksi usein kyse toimeksiantojen tai askareiden suorittamisesta. Ne sopivat erinomaisesti prosessien esittämiseen, kunhan hyväksyy sen, että kokemuksen ei tarvitse olla perinteisessä mielessä viihdyttävä ollakseen mielenkiintoinen. Jones kuvailee herkullisesti *Shenmuen* (2000) osuutta, jossa päähenkilö Ryo Hazukista tulee hetkeksi trukkikuski. Vapaamuotoinen seikkailu vaihtuu yhtäkkiä päiväkausia kestävään laatikoiden siirtelyyn. Jones kirjoittaa blogissaan:



Papers, Please, Cart Life, Shenmue

Vaikka olin pelannut teini-ikäisellä hahmol-
la koko Shenmuen ajan, vasta Ryon saa-
dessa työpaikan oikeasti *tunsin* olevani
teini-ikäinen tavalla, jota en ole tuntenut
missään pelissä ennen tai jälkeen. Kulkeu-
duin yhtäkkiä samaan mielentilaan, jossa
olin ensimmäisen kesätyöni aikana, kun
tunsin kiusallisen tarkasti, miten ankeaa oli
luopua omasta vapaudesta ja toimia jon-
kun toisen kellon mukaan, tehden jotain
turhalta, vähäpätöiseltä tuntuvaan työtä.
Yhtäkkiä pelin pelaaminen yksinkertaisesti
imi tavalla, joka tuntui hahmon kannalta
merkitykselliseltä.

Jones päättää sanomalla, että osuus ei ollut
hauska, mutta se saattoi olla omalla tavallaan
tydyttävä. Kuvaus pätee täydellisesti myös Hof-
meierin *Cart Lifeen*, vain sillä erotuksella, että
siinä työ ei ole sivujuoni. Se on koko elämä.



Cart Lifen idean ymmärtää heti: tee töitä, ansaitse
rahaa, pidä huolta jaksamisesta, toista. Pelin
ansio on siinä, miten se tekee arkielämän hiljai-
sesta haastavuudesta interaktiivista.

Haasteen erityispiirteet riippuvat siitä, minkä
kolmesta päähenkilöstä valitsee. Yksinhuoltaja
Melanien pitää osoittaa tulevansa toimeen voi-
dakseen pitää tyttärensä huoltajuuden. Ukrai-
nalainen Andrus majailee hotellissa kissansa
kanssa, mikä tekee rahantarpeesta eri tavalla
akuuttia. Vinnie myy bageleita liikuteltavasta
kojustaan, jota kannattaakin liikuttaa aina poliisin
nähdessään, sillä kojun myyntilupa-asiat eivät
välttämättä ole kunnossa.

Hahmosta riippumatta *Cart Life* tuntuu alkuun mahdottomalta. Pelkkä kahvin myynti on monivaiheinen suoritus. Kun asiakas tulee kohdalle, tätä voi ensin jututtaa kanta-asiakassuhteen luomiseksi (mikä vie aikaa) tai mennä suoraan asiaan (mikä säästää aikaa, mutta pitää suhteen etäisenä). Jos asiakas tilaa cappuccinon, se vaatii kaikkiaan kahdeksan vaihetta kahvipapujen jauhatuksesta maidon lisäämiseen. Jokainen vaihe on parin painalluksen minipeli. Valmiin juoman ojentamisen jälkeen pitää laskea, miten paljon vaihtorahaa asiakkaan antamasta summasta jää sekä painella setelit ja kolikot paikoilleen. Tämän jälkeen koko palveluprosessi alkaa välittömästi alusta.

Uuden taidon opettelu noudattaa pelissä samaa kaavaa kuin oikeasti. Ensin se turhauttaa. Hiljalleen siinä alkaa onnistua ja onnistumisista nauttia. Sitten siitä tulee automaattista. Lopulta toistoon kyllästyy ja tarpeeksi pitkällä skaalalla siitä tulee kärsimystä. Muuttui työ miten helpoksi tahansa, siinä tekee virheitä, jos on väsynyt tai ei muuten keskity.

Hofmeier haki *Cart Life*en vaikutteita monista eri lähteistä. Peliä innoitti muun muassa *Little Computer People* (1985), *River City Ransom* (1989), George Eliot sekä Han Hoogerbruggen animaatiisarja *Modern Living* (1998–2001). Keskeisenä taustatekijänä oli myös Hofmeierin oma kokemus kuluttavista töistä sekä keskustelu oikeiden katukauppiaiden kanssa. Heiltä hän oppi, miten vessatauon suunnittelun kaltaiset pieniltä tuntuvat haasteet ovat oikeasti hyvin merkittäviä.

CHARACTER SELECT



MELANIE AND LAURA

PRESS THE LEFT OR RIGHT ARROW KEY TO NAVIGATE THIS MENU.
TO CONFIRM YOUR CHOICE, PRESS ENTER.

NAME:	MELANIE EMBERLEY		
OPERATION:	COFFEE HUT		
PRODUCT:	QUALITY	SPEED	
MONEY:	\$1560.00		
NOTES:	DIVORCING HER HUSBAND MEANT THAT MELANIE HAD TO QUIT HER JOB IN HIS OFFICE. CAN MELANIE EARN CUSTODY OF HER DAUGHTER BY PROVING THAT HER NEW BUSINESS IS STABLE?		
CHALLENGE:	MAKE AT LEAST \$1000.00 IN SALES BY THE CUSTODY HEARING ON MONDAY, AND TAKE CARE OF LAURA.		
SPECIAL:	- MELANIE IS FRIENDLY AND PERSUASIVE. CUSTOMERS WILL WARM UP TO HER VERY QUICKLY. - MELANIE'S SISTER PLANS ON COOKING FOR THE GIRLS.		
ADDICTION:	IT IS IMPERATIVE TO MELANIE THAT SHE MAINTAINS A MEANINGFUL RELATIONSHIP WITH HER DAUGHTER, SO DON'T FORGET TO PICK HER UP AT SCHOOL EVERY DAY!		

PAYMENT:

\$3.00

PRICE:

\$3.00

CHANGE:

\$3.00



00:11:49

CUSTOMER PATIENCE

PAYMENT:

\$3.00

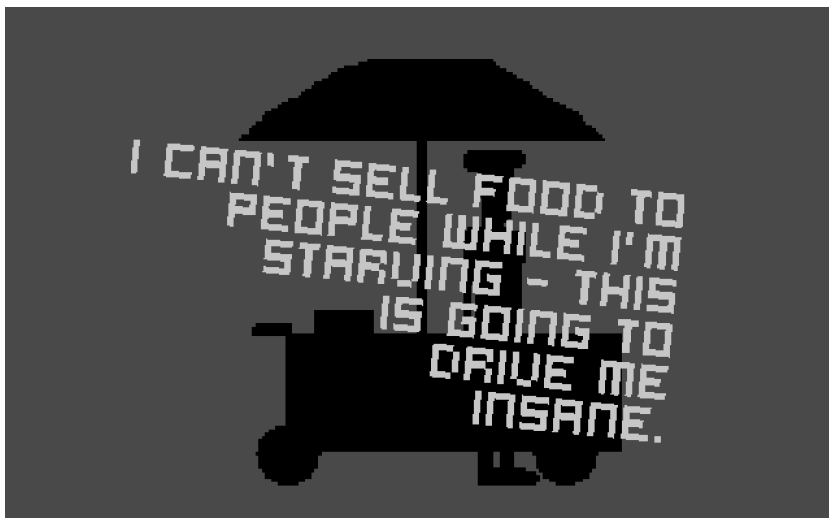
PRICE:

\$3.00

CHANGE:

\$3.00





Cart Life

Cart Life on täynnä pieniä suuria vastoinikäymiä. Melanien ensimmäisenä työpäivänä yritin niin epätoivoisesti saada otetta kahvikojun operoinnista, etten huomannut ajan kulumista ja jouduin hädissäni lähtemään kalliilla taksilla hakemaan lasta koulusta.

Huomasin pian, miten huono päätös oli säätää kolikoita vaativia hintoja (kuten \$1.45 kahvista), koska se hidasti vaihtorahan antamista. Välillä joku asiakas sai kivoilla sanoilla unohtamaan työn raskauden – kunnes kävi ilmi, ettei tällä ollut lompakkoa mukana. Joku käy kojulla tietysti vain valittamassa hintojen korkeutta, vaikka ei edes olisi aikeissa ostaa mitään.

Cart Life onnistuu tiivistämään jotain olennaista tietyistä päivätyöhön liittyvistä tunteista ja mielentiloista. Ollakseen niin alkukantaisen oloinen *Cart Life* on yllättävän intensiivinen.



Cart Lifen koko nimi on *Cart Life: A Retail Simulation for Windows*. Liiketaloudelta sen sisältö vaikuttaakin, niin omistautuneesti siinä pitää painaa hommia. Mutta pelillä on myös lämpimämpi puolensa.

Kaupungin eri osien välillä voi liikkua ja ihmisten kanssa jutella varsin vapaasti. Mukana on paljon ylimääräistä dialogia, joka menee helposti ohi, jos sitä ei erikseen etsi. Kun pelin tästä puolesta saa vilauksen, siitä luonnollisesti kiinnostuu. Samalla taloudelliset realiteetit pakottavat myyntikojulle. Aika on rahaa.

Cart Lifen kaksijakoinen design on tarkoituksellisen turhauttava. Miksi pelissä on sisältöä, joka jää näkemättä, jos pelaa "oikein" ja keskittyy toimeentuloon? Lyhyt vastaus on: koska se on aitoa. Pelin nimi voisi hyvin olla *Cart Life: A Work-Life Balance Simulation for Windows*.

Pelikehittäjä ja -tutkija Paolo Pedercini on puhunut siitä, miten pelien tavoitteellisuus johtaa yleensä siihen, että niiden eri elementit ovat johdatettavissa keinoiksi ja päämääriksi. Strategiapeleissä koko maailma on olemassa resurssien hyödyntämistä varten. Toimintapelit puolestaan vaativat konemaisen tarkkaa liikkumista ja hyökkäämistä. Looginen päätepiste on mobiilipelit, joissa pelaajien kaikki vuorovaikutukset analysoidaan ja yritetään niiden pohjalta jalostaa pelistä mahdollisimman addiktiivinen. Tehokas suorittaminen on pelien DNA:ta.

Cart Life pakottaa suorittamaan päivätyötä vain näyttääkseen, mitä sellaisella elämällä menettää.

Pelatessani Melaniella olin niin keskittynyt töihin, että unohdin mennä sovittuun oikeuskäsitteelyyn. Seuraukset olivat rajut: Melanien tytär Laura vietiin pois. Koska Lauraa ei tarvinnut enää päivittäin viedä kouluun tai hakea sieltä, työ sujui tarkokkaammin ja kahvikojulla meni paremmin. Voitosta oli kuitenkin vaikea nauttia, koska Lauran myötä katosi motivaatio: mitä varten raataa, jos on aina yksin? Samanlaisten päivien seurattessa toisiaan kyllästyin, kävin töissä harvoin ja lähinnä tutkin kaupunkia. Hahmon unirytmieni sekaisin, jolloin saatoin nousta aamuneljältä kävelylle puistoon. Pelimekaaninen uupumukseni heijastui Melanien arjen hajoamisessa.





END OF DAY FINANCIAL BREAKDOWN

BALANCE EVALUATION

// == MISC INFORMATION == //

BEST CUSTOMER:	TOTAL FINES PAID:	DIETARY STAPLE:
DICK	0	GONDOLA BARS
BEST AREA:	TOTAL AMOUNT FINED:	TOTAL ITEMS SOLD:
FRANKLIN	0.00	33

EXPENSES

TRAVEL	5.25	SALES TODAY	40.50
SUPPLIES	17.06	SALES TOTAL	61.00
EQUIPMENT	50.00	MOST SOLD	COFFEE
UPGRADES	0.00	MOST PROFIT	COFFEE
PERMITS	0.00	TIPS TODAY	3.00
MISCELLANEOUS	32.20	TIPS TOTAL	4.25
FOOD - ETC.		MISC INCOME	0.00
TOTAL	\$104.51	TOTAL	\$65.25

STARTING BALANCE	\$2250.00
CURRENT BALANCE	\$91.74
DIFFERENCE	\$-2158.26

NOTE: CLICK ON THE HEADLINES "EXPENSE" OR "INCOME" TO SEE THE DAILY TOTALS FOR EACH CATEGORY.

CLOSE



Cart Life

Tiettyjä asioita ei huomaa, jos kokeilee pelaa-
mista vain yhdellä hahmolla. Melanie ja Andrus
ovat molemmat hoitaneet lupa-asiansa tunnolli-
sesti, mutta jostain syystä kaduilla partioivat
poliisit tulevat kyselemään lupia vain hahmolta,
jolla on maahanmuuttajatausta.

Cart Life on raskas kokemus, mutta siinä on
toivonpilkahduksensa. Melanien tarina päättyy
yllättäen juuri ennen toisen oikeuskäsittelyn al-
kamista. Emme saa tietää, miten huoltajuuskiis-
tassa käy. Peli käytännössä päättyy siihen, että
Melanien sisko sanoo hänelle: "Kaikki tulee ole-
maan hyvin." Jotenkin elämä aina jatkuu.

Cart Life on pelkistetty simulaatio, joka jättää
sanomatta yhtä paljon kuin sanoo. Ja silti se
onnistuu näyttämään jotain siitä syvyydestä, joka
arkisessa selviytymisessä piilee.



Cart Lifen ensimmäinen versio ilmestyi vuonna
2010, mutta Hofmeier jatkoi sen päivittämistä
julkaisun jälkeen. Kunnolla peli sai nostetta vuon-
na 2013 indiepelien isoimman palkintotapahtu-
man Independent Games Festivalin myötä.

Cart Life voitti kaikkiaan kolmessa kategorias-
sa (kerronta, innovaatio, pääpalkinto), ohittaen
Hotline Miamin ja *Kentucky Route Zeron* kaltaiset
jätit. Palkintogaalan yhteydessä Hofmeier kertoi
seuraavan pelinsä, ruoka-aiheisen murhamysteeri
Blood of the Ortolanin, ilmestyvän parin viikon
kuluessa.

Hofmeier ei koskaan julkaissut *Blood of the Or-
tolania*. Kun häneltä pitkän hiljaisuuden jälkeen

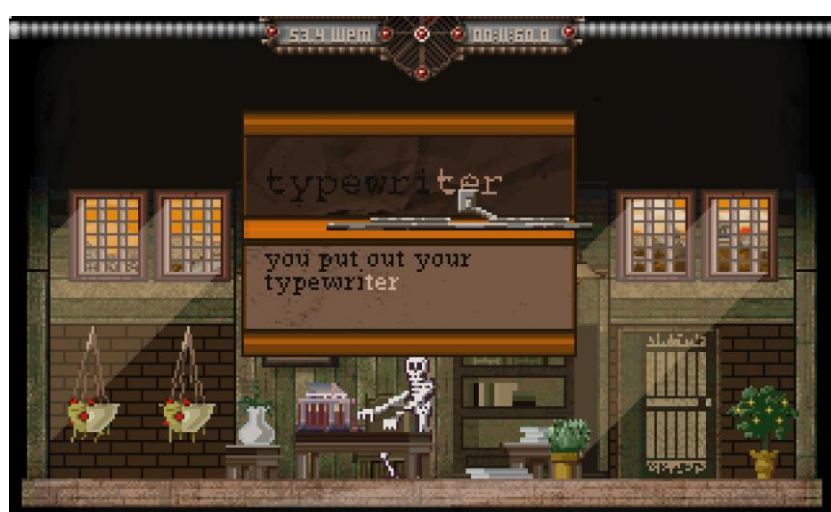
tuli uusi peli vuonna 2019, se oli jotain ihan muuta: konekirjoitussimulaatio *Type Dreams*. Sitäkään Hofmeier ei olisi halunnut julkaista, mutta kaikista hänen projekteistaan se oli lähimpänä valmista. Ja Hofmeier tarvitsi kipeästi jotain, mistä saada tuloja, koska hän oli vaarassa jäädä kodittomaksi.

Cart Life on aikaa sitten tippunut tähtiasemasta undergroundiin, mutta siitä ei ole vaikea löytää asiaa ja keskustelua. *Type Dreams* sen sijaan on jäänyt täysin tuntemattomaksi. Pelistä löytyy netistä vain pari uutista, yksi YouTube-video ja yksi lyhyt kirjoitettu arvio. Ainokainen arvostelu alkaa sanoilla: ”Vaikka olen pelannut sitä jo jonkin aikaa, en ole vielääkään aivan varma, mikä *Cart Lif*en tekijän Richard Hofmeierin *Type Dreams* oikein on.”

Millaisesta teoksesta on kyse? *Type Dreams*in siemen kylvettiin jo *Cart Lif*essa, jossa tietyt työt tehtiin kirjoittamalla ruudulla näkyvä lause ilman virheitä. Tällä kertaa kirjoitus, tarkasti ottaen konekirjoitus, on koko pelin juttu.

Edeltäjänsä verrattuna *Type Dreams* on lempeä. Vapaaehtoisia nopeuskisoja lukuun ottamatta peli ei vaadi muuta kuin eri tekstien naputtelua alusta loppuun. Alussa valittava kirjoituslaite on osa omaehtoista vaikeuden säätelyä: vanhalla Remingtonilla pitää aina palauttaa tela takaisin rivin alkuun painamalla järjestyksessä kaikkia funktionäppäimiä (F1, F2, F3 ja niin edelleen).

Jos *Type Dreams* on vain pelillistettyä konekirjoitusta, miksi kukaan olisi kiinnostunut siitä?



Type Dreams

Ensimmäinen syy on esteettinen. *Type Dreams* ei näytä, kuulosta tai tunnu miltään muulta peliltä. Perinteisempi pikselitaide elää rinta rinnan väritettyjen arkistomateriaalien kanssa. Saluunapiannon pimputus vaihtuu yllättäen menevään *Mega Man* -remixiin. Käyttöliittymä on kuin vanhoille kirjoituskoneille tehty, mikä tarkoittaa, että nuolinäppäimiä tai hiirtä ei käytetä edes valikoissa.

Toinen syy ovat itse tekstit. Mukana on konekirjoitusharjoituksia, runoutta, asiatekstejä, antiikin klassikoita, erotiikkaa, pyrhdyksiä ja eepoksia. Kun kopioi jotain tekstiä sana kerrallaan, siihen pakostakin paneutuu nopeaa lukua syvemmin. Ja kun tällaisen syventymisen kohteena on niinkin vaihtelevia aiheita kuin huonoimmat salasanat (12345, abc123, password...), Heideggerin mietteet konekirjoittamisesta, lorem ipsum, Sokrateen puolustuspuhe tai vuodelta 1895 peräisin oleva älytön lista siitä, mitä kaikkea naispyöräilijöiden ei tulisi tehdä, se tekee kokemuksesta varsin erikoisen.

Peliä varten luoduissa teksteissä on paikoin värisyttävää kieltä. Esimerkiksi vain näppäimistön ylintä riviä (qwertyuiop) käyttävä harjoitustehtävä Upper Top Row tekee rajoituksista runoutta:

you put out your typewriter
you write wry wit pirouette
you write your riot poetry
you pour pure power
you were quiet you were true
you were ripe
upper top row

Toinen hyvä esimerkki on *Wet Words*, jossa listataan kostealta kuulostavia sanoja. Kun jokaisen niistä joutuu nakuttamaan kirjain kirjaimelta, niiden märkyys, tiheys, sojuisuus tulee kahta vahvemmin läpi:

Rinse, runnel, and purl.

Bead, bleed, sweat, seep, weep, trail, pool, pour, run, stream, channel, gush, rush.

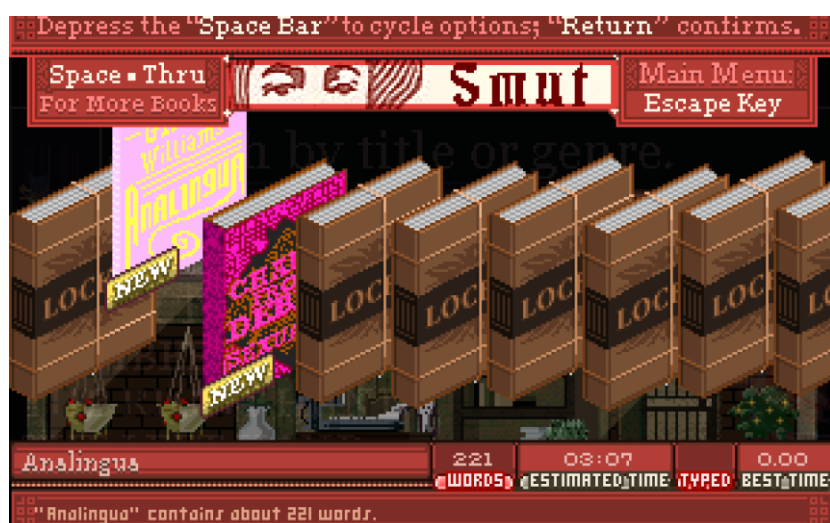
Flow, and flood, wet, moisten, dampen, leak, sodden, sog, soak, slake, slough, sap.

Cycle. Swirl. Rinse, runnel, and purl. Rinse, runnel, and purl.

Type Dreams on peli, joka väsyttää ja fyysisesti kipeyttää kädet, jos työtekniikka ei ole hallussa. Sen voi nähdä parodiana opetuspeleistä tai vanhanaikaisesta työmentaliteetistä. Peleille ominaisesti se myös tekee toisteisesta puurtamisesta viihdettä. *Type Dreams*in työssä on niin vähän järkeä, että siitä tulee nautinnollista ihan vain älyvapaana leikkinä. Tässä suhteessa Hofmeierin luomus on sukua Segan *Typing of the Dead*ille (1999), jossa ammutaan zombeja kirjoittamalla tekstinpätkiä nopeasti.

*Type Dreams*in tärkein opetus ei liity kirjoittamiseen, vaan aikaan. Pelissä lainataan kirjoitus-konevalmistaja Remingtonin slogania ”säästä aikaa, niin pidennät elämää”. *Type Dreams*in äärellä huomaa hyvin, miten nopeasti aika ja siten elämä kuluu, kun on keskittynyt johonkin – vaikka se jokin olisi tarkoituksetonta työtä.





Type Dreams

Vuonna 2013, kun *Cart Life* oli vasta onnistunut saamaan hieman huomiota, Hofmeier tuskasteli jo, että pelin yhteiskunnallinen relevanssi oli hiipumassa. ”Kun säädin hintoja, oikeassa maailmassa pystyi vielä saamaan kupillisen kahvia alle dollarilla”, hän selitti DigitalSpyn haastattelussa. ”Pelit kuolevat varhain, ja *Cart Life* erityisesti.”

Tämä ei ollut likimain ainoa kritiikki, jonka Hofmeier esitti omasta teoksestaan. *Cart Lifessa* oli lukuisia puutteita: lupa-asioita, sakkoja ja hygieniaa olisi pitänyt painottaa enemmän, peli esitti työn liian helppona, ja niin edelleen.

Cart Life rakentuu yksityiskohdista ja niillä on tapana vaihtua nopeasti vuodesta toiseen. Mutta työn ja muun elämän yhteensovittaminen pysyy haasteena niin kauan kuin yhteiskunnallisia rakenteita ei muuteta. Pelin kuvaus kuluttavaan työhön liittyvistä tunteista ei ole menettänyt ajan-kohtaisuuttaan.

Päin vastoin, nyt vuosikymmen myöhemmin *Cart Life* näyttäytyy edelläkävijänä siinä, miten pelit alkoivat 2010-luvulla käsitellä prekaaria työtä. Pelitoimittaja Lewis Gordon on kiteyttänyt, että 2010-luku radikalisoi pelit: yhä useammassa indiepelissä alkoi näkyä modernin kapitalismin kritiikkiä.

Cart Life oli mukana tämän liikehdinnän ensimmäisessä aallossa. Se onnistui aiheensa käsittelyssä niin hyvin kuin uusia polkuja raivaava peli vain voi. Tuoreempi *Type Dreams* sivuaa samoja teemoja humoristisemman linssin läpi.

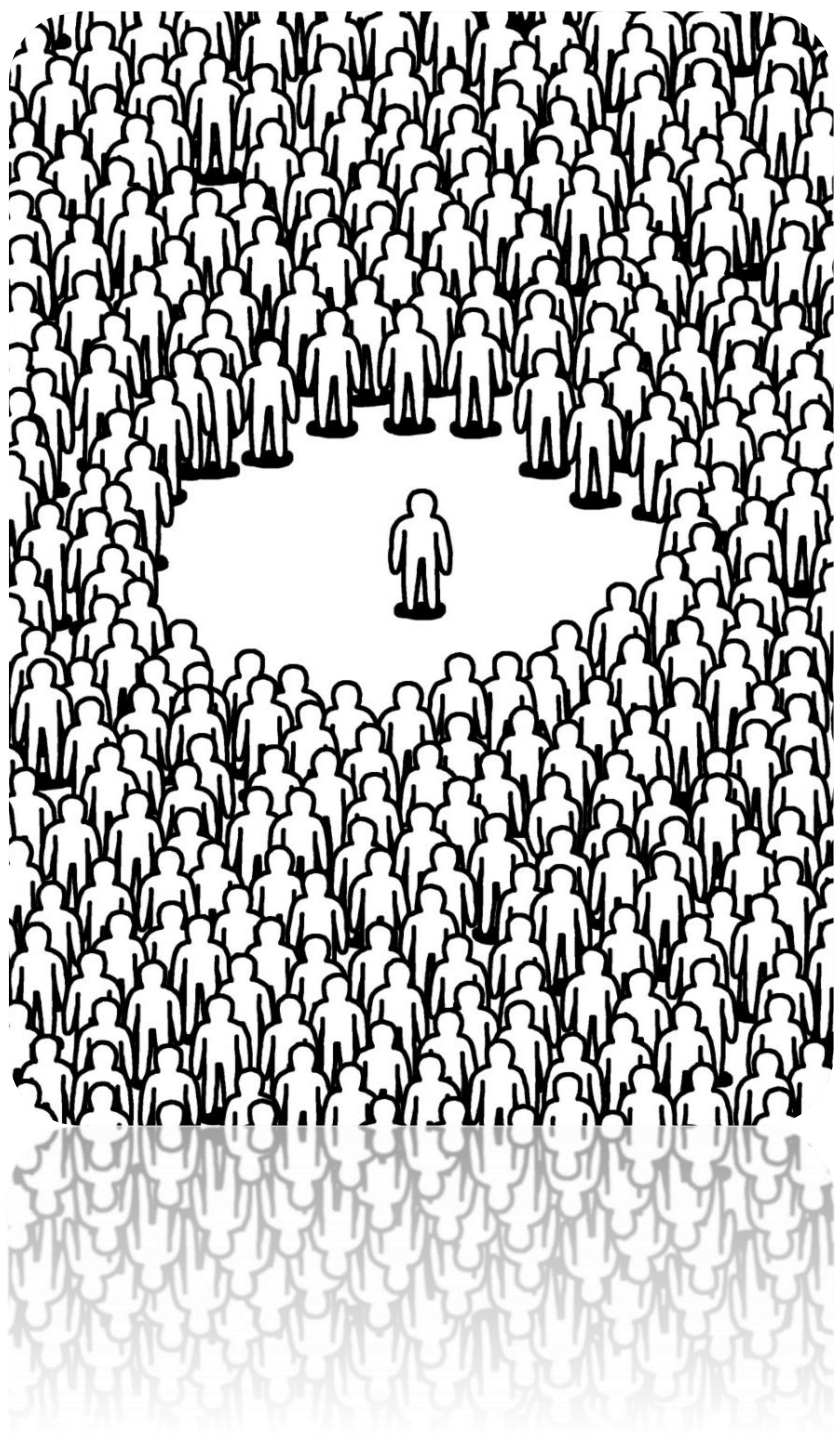
Miksi tällaisia pelejä tarvitaan? Viime luvussa käsitelty Rachel Simone Weil teki pelejä, joita olisi halunnut nuorena nähdä. Gamasutran haastatte-

lussa vuonna 2013, juuri ennen kuin *Cart Life* voitti kolme IGF-palkintoa, Hofmeier mainitsi saman motivaation.

”Halusin tehdä niin realistisen pelin kuin vain pystyin”, hän sanoi. ”Halusin tällaisen pelin silloin, kun olin lapsi – halusin oppia elämään.”

PLAYABLES

Absurdeja pelattavia
animaatioita



*En tiedä mitä tämä on,
mutta pidän tästä.*

Plug & Playn pelaaja-arvostelu Steamissa

Playables. Nimi ei käänny luontevasti suomeksi, mutta kuvaa täydellisesti studion tuotantoa.

Playables ei tee varsinaisesti pelejä, mutta ei myöskään ei-pelejä. He tekevät ”pelattavia juttuja”. Selkein määritelmä lienee pelattavat animaatiot, vaikka sekään ei tavoita kaikkea, mitä studion nimissä on ilmestynyt.

Virallisesti Playables on interaktiivisen ja audiovisuaalisen median tuotantoyhtiö, jonka päätoimijat ovat sveitsiläiset Michael Frei ja Mario von Rickenbach. Yhteistyö alkoi vuonna 2013, kun animaatiotekijä Frei lähestyi pelisuunnittelijaksi valmistunutta Rickenbachia. Frei halusi tehdä *Plug & Play* -animaatiostaan interaktiivisen. Hän oli aiemmin lähestynyt muita pelintekijöitä, mutta

ei ollut pitänyt siitä, miten kaikki halusivat muuttaa *Plug & Play* seikkailupeliksi. Rickenbachin kanssa yhteinen kieli löytyi heti. Molemmat pitivät samoista asioista, kuten flash-pelianaatioita tekevästä Vectorparkista. Seikkailupelien sijaan heitä kiinnosti uudenlainen ilmaisu.

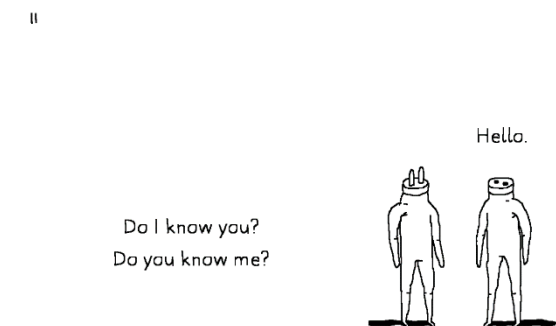
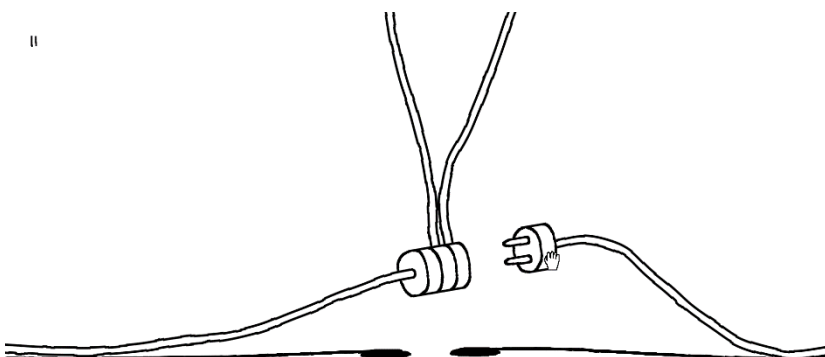
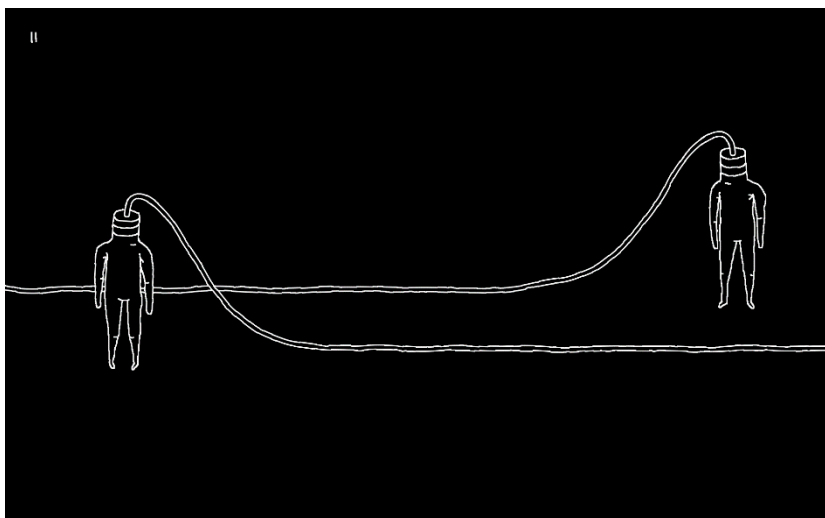
Kaikki Playablesin ”pelattavat jutut” eivät ole Frein ja Rickenbachin tekemiä. Mukana on myös teoksia muilta tekijöiltä, joille Playables on tarjonnut kehitys- tai julkaisuapua. Vaikka kaikki Playablesin julkaisut ovat interaktiivisia, ne lainaavat enemmän pelien ulkopuolelta kuin pelien maailmasta. Osa projekteista on nimetty peleiksi, osa nettisivuiksi. Pelimekaanisen koukun sijaan niissä on usein kyse tietynlaisen vireen tai tunteen tavoittelusta.

Kill Screenin haastattelussa vuonna 2020 Rickenbach tiivisti oman suunnittelufilosofiansa näin: ”Työstän usein projekteja, joissa se, miltä peli tuntuu on tärkeämpää kuin se, mitä siinä varsinaisesti tehdään.”

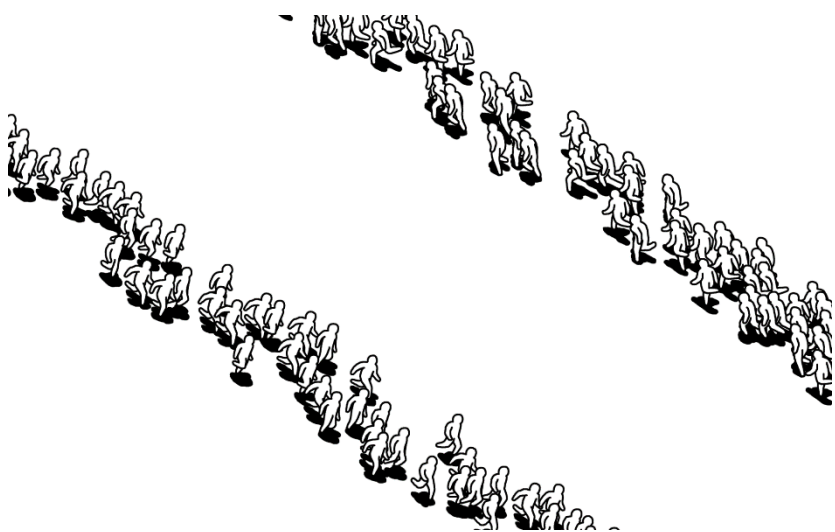
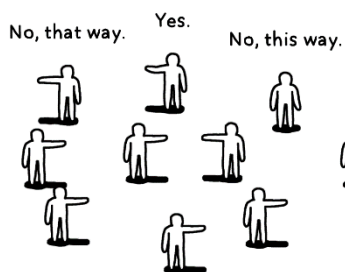
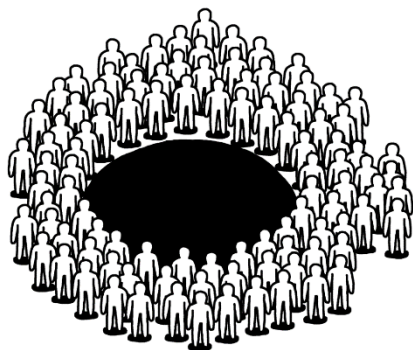
Playablesin peleissä on kyse hauskaasta vuorovaikutteisuudesta, joka on helposti lähestyttävää myös niille, joilla ei ole mitään aiempaa kokemusta peleistä.



Playablesin tunnetuimmat julkaisut ovat eittämättä Frein ja Rickenbachin *Plug & Play* (2015) ja *Kids* (2019). Kummatkin ovat lyhyitä pelianaatioita, jotka esittävät ihmisten sosiaalisuuden absurdisa valossa. Molemmissa vuorovaikutteisuus on rajattua, mutta leikkisää.



Plug & Play



Kids

Plug & Playn peluu on pitkälti töpselipäisten hahmojen ohjailua. *Kidsin* ydin on suuri lauma, tarkemmin sanottuna siihen liittyminen ja siitä erkaneminen. Kummankin rakenne on katkonainen. Temaattisesti samanhenkiset kohtaukset seuraavat toisiaan, kunhan selvittää, miten niissä pääsee eteenpäin. Pelit eivät ole vaikeita, mutta vaativat surrealistisen logiikan hyväksymistä. Jokaisessa kohtauksessa kokijaa odottaa sama kysymys: mistä tässä on kyse?

Plug & Playn hahmot ovat binäärisiä olentoja, jotka tuntuvat ymmärtävän vain kehojen liittämistä yhteen. Sähkölaitteiden osia seksualisoidaan ja ihmisosat käyttäytyvät kuin sähkölaitteet, esimerkiksi sormi saatetaan kytkeä johdon lailla pistoriaan. Peli elää paljon kontrastistaan. Hahmot voivat yhtenä hetkenä halata lempeästi toisiaan ja toisena yhtäkkiä ulostaa päässään sijaitsevat pistokkeensa ulos.

Kids laajentaa aiheensa ryhmädynamiikkaan. Se on visuaalinen esitys vanhasta kysymyksestä: "Jos muut hyppäisivät kaivoon, menisitkö itse perässä?" Pelissä ohjataan laumaa, joka yhä uudestaan ajaa itsensä hyppäämään syvään, pimeään aukkoon. Kymmenien animoitujen hahmojen seuraaminen on vangitsevaa, mutta *Kidsin* hiljaisemmat hetket ovat tehokkaita nekin. Eräissä kohtauksessa hahmot pitää saada osoittamaan samaan suuntaan. Hahmojen mielipiteen voi muuttaa yhdellä klikkauksella, missä on jotain hyytävää. Kuinka syvälle laumahenki ulottuu?

Aiheet saavat tukea nautinnollisesta vuorovaikutteisuudesta. *Plug & Playn* tavallisemmatkin interaktiot ovat tyydyttäviä. Pistokkeen kytkemi-

sessä seinään tai katkaisijan painamisessa on sopivasti jännitettä: mitä tapahtuu, kun painan tästä? *Kidsin* hahmomassan ohjailu tuntuu draamaattiselta, vaikka pelimekaanisesti kyse on yhden napin painelusta.

Jos *Plug & Play* oli ensin valmis animaatio ennen kuin siitä tuli peli, *Kids* tehtiin alusta asti moninaiseksi. *Kids* on peli, mutta myös festivaaleilla esitetty animaatio sekä gallerioissa kiertänyt taidenäyttely, jossa pelin hahmot ovat fyysisiä nukkeja. Eri toteutusmuodot ovat osa Playablesin tavoitetta tehdä töistään helposti avautuvia erilaisille yleisöille.

Jos pelaa aktiivisesti moderneja digitaalisia pelejä, sokeutuu sille, millaisia haasteita niihin tarttumisessa on. Pelkästään ruudulla näkyvän hahmon ja kameran liikuttaminen samanaikaisesti vaatii opettelua. *Plug & Play* ja *Kids* eivät vaadi kuin avointa mieltä ja kykyä naputella ruutua. Frei testautti pelejä muun muassa isoäidillään. Samaa tekniikkaa käyttivät Rand ja Robyn Miller luodessaan *Myst*-seikkailupeliä (1993), josta tuli 1990-luvun myydyin tietokonepeli – varmasti osin kynnyksen madaltamisen ansiosta.

”Helppo pelata” ei ole sama asia kuin ”helppo tehdä”. *Plug & Playn* tuotannossa avustanut Christian Etter on kertonut, että pelin minimaalinen sisältö on haaste kehittäjille: koska pelissä on niin vähän objekteja, jokaisen niistä pitää käyttäytyä täydellisesti. Mukana ei ole mitään, millä voisi kätkeä pelattavuuden virheet.

Playablesin pelin tulee olla ennen kaikkea *playable*, pelattava. Pelituntuma luo tai kaataa koko kokemuksen.

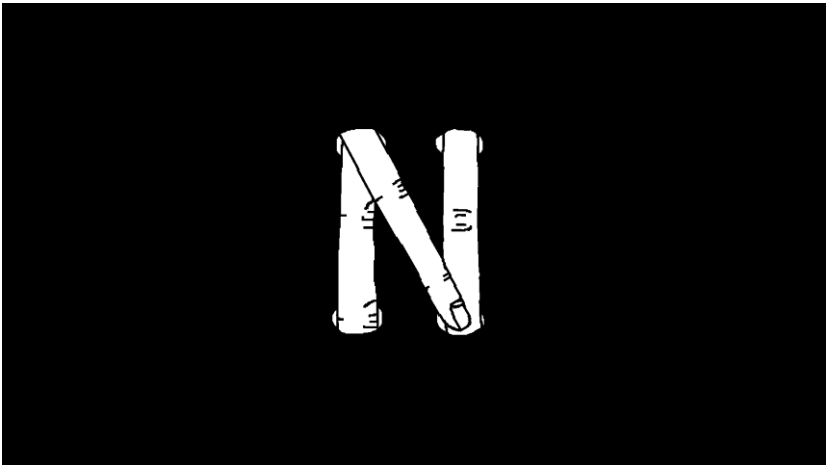
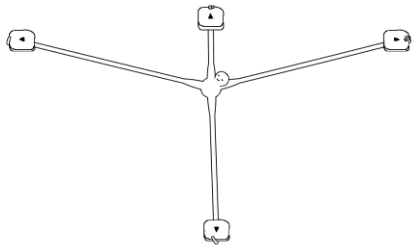


Pelien mittapuulla *Plug & Play* ja *Kids* ovat miniatyyrimäisiä teoksia. Ne kestävät noin vartin ja niiden vuorovaikutteisuus on rajallista. Se ei silti estä niitä olemasta kokonaisia teoksia. Ei ole mitään tiettyä kestoja, jota jokaisen pelin tai pelimäisen asian tulisi noudattaa. Tämä käy yhä selvemmäksi, kun käy läpi Frein ja Rickenbachin nettisivuiksi kutsumia projekteja.

Plug & Playn mieleen tuovassa *Finger Simulatorissa* muodostetaan kirjaimia työntämällä groteskin pitkää sormea reiästä toiseen. *Keys* luo ruudun keskelle tyytyväisen näköisen hahmon, jonka raajoja voi venyttää. Jos raajat vetää ääriasentoihin, hahmo alkaa huutaa hirvittävästi. *Coinissa* tiputetaan kolikko sisään aukosta, mikä nostaa aukon alapuolella näkyvää lukua. Kollektiivisesti kolikoita on tiputeltu miljoonia kappaleita.

Jokainen pikkuteos on kuin yksi kohta *Kidsin* kaltaisesta isommasta kokonaisuudesta. Niitä voi myös ajatella vitseinä pelattavien animaatioiden muodossa.

Yksi nettisivupeleistä on selvästi erilainen kuin muut. *Out of Order* (2017) on ihastuttava animoitu palapeli, jota kootaan sektori kerrallaan. Jokaisen palan kuva on liikkeessä silloinkin, kun se ei ole oikealla paikallaan, mikä sekä vinkkaa sijoituskohdasta että luo haastetta. Frein ja Rickenbachin sijaan *Out of Orderista* vastaavat vuorovaikutussuunnittelija Mylène Dreyer ja kuvittaja-animaattori Anaïs Voirol. Eikä se ole Playablesin ainoa taiteilijakollaboraatio.



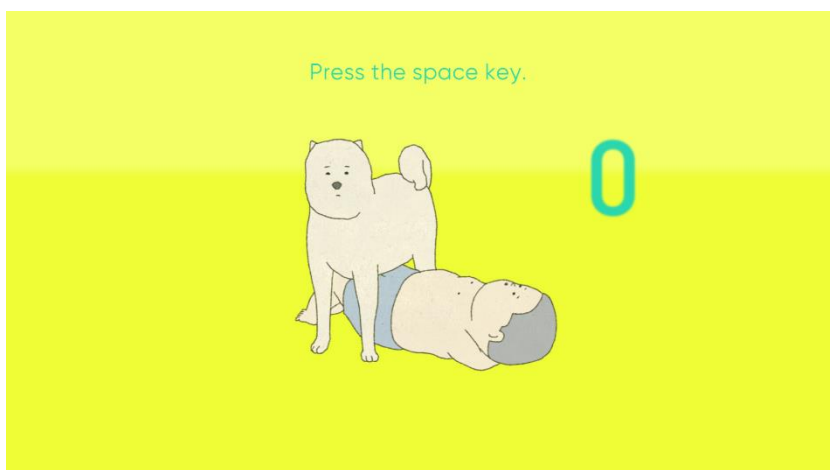
Out of Order, Keys, Finger Simulator

Milanon Triennale-taidemuseon tilaama *Il Filo Conduttore* (2015) on Rickenbachin ja Christian Etterin yhteisteos, jossa ainoa vuorovaikutuskohde on ruudun yläpäästä roikkuva naru. Renessanssiajan asetelmamaalaukset, mutteripannun kaltaiset arkiset esineet ja odottamattomat käänteet yhdistyvät pelattavaksi taidepalaseksi.

Mediataiteilija Nadya Suvorovan ohjaama ja Rickenbachin kehittämä *Oko* (2012) on Playables-nimen alla julkaistuista teoksista kenties poikkeavin. Söpön animaation sijaan tarjolla on maapallosta otettuja satelliittikuvia. Kuvista on erotettu erikokoisia pyöriviä kehiä, jotka pitää pysäyttää oikeassa kohdassa maiseman täydentämiseksi. 20 kentän mittaan *Oko* muuttuu, jos ei aivan haastavaksi, niin ainakin keskittymistä vaativaksi. *Okon* pyöriviä palapelejä ei aina hahmota kuin vasta palasten loksahdessa paikalleen. Silloinkin ne muistuttavat pikemmin abstrakteja maalauksia kuin ihmeellisiä kuvia aavikoista, jäätiköistä ja viljelyalueista.

Playablesin viimeisin julkaisu istuu täydellisesti Frein ja Rickenbachin asettamiin raameihin, vaikka se ei ole heidän tekemänsä. Atsushi Wadan ja Ryoya Usuhan *My Exercise* (2020) on luokiteltavissa animaatiopeliksi siinä missä *Plug & Play* tai *Kids*, mutta interaktiivisten kohtien etsimisen sijaan siinä on kyse toistuvasta välilyönnin nakutelusta.

Napin painalluksesta ruudulla näkyvä hahmo alkaa tehdä vatsalihaksia. Yksi painallus vastaa yhtä toistoa, joten koko harjoituksen tekeminen on fyysinen kokemus sekä hahmolle että pelin kokijalle.



Il Filo Conduttore, Oko, My Exercise

Yksin ei onneksi tarvitse treenata, sillä mukaan tulee pian lisää hahmoja. Kaikki ne tekevät omanlaisia liikkeitään, kuten pelin nimikin vihjaa.

Playablesille ominaisesti *My Exercise* on lyhyt kokemus, mutta kaikkea ei näe yhdellä pelikerralla. Steam-version saavutukset antavat vihiä ohiteuista vuorovaikutuksista ja houkuttelevat yrittämään uudestaan. Vaikka peli leikittelee tavoitteilla ja pistesijoituksilla, suorittamisesta siinä ei ole kyse. Kaikki palvelee huvittavaan treeniin heittäytymistä.



Playables valottaa pelien mahdollisuuksia kahdesta risteävästä näkökulmasta. Ensimmäinen liittyy muotoon: voiko pieni interaktiivinen animaatio olla kiinnostava peli? Toinen koskee tekijyyttä: voiko pelinkehityksessä olla etua siitä, että mukana on tekijöitä muilta aloilta?

Kun Gamasutran haastattelussa vuonna 2015 Freilta ja Rickenbachilta kysyttiin heidän taustastaan pelinteossa, Frei vastasi: "Asteikoilla nollasta ykköseen sanoisin, että taustani on nolla." Tästä nollataustasta voi olla enemmän etua kuin voisi luulla. David O'Reillyn tausta on Frein tavoin pääosin animaationteossa, mikä on varmasti osin syynä siihen, että hänen kaksi peliään *Mountain* (2014) ja *Everything* (2017) eivät noudata mitään pelikonventioita.

Maailman kenties tunnetuin pelisuunnittelija Shigeru Miyamoto tuli Nintendolle töihin graafisena suunnittelijana, vaikka yritys ei sellaista varsinaisesti tarvinnut. Miyamoto on kertonut

palkkaavansa Nintendolle intohimoisten pelifanien sijaan ihmisiä, joilla on monia eri taitoja ja kiinnostuksenkohteita.

Suosittu *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017) suunnittelija Brendan Greene ei ole tyypillinen peli-intoilija hänkään. Greene on pelannut muutamia tiettyjä räiskintäpelejä, mutta siinä oikeastaan se. Koska hän ei ole niin tietoinen esimerkiksi teknologisista rajoitteista, se antaa hänen "unelmoida hieman isommin", kuten Greene asian ilmaisi RPS:n haastattelussa vuonna 2017. Greenen unelmointi pitkälti loi battle royale-trendin, josta sikisi muun muassa superilmiö *Fortnite* (2017).

Lyhyesti: pelien ulkopuolelta tulevien suunnittelijoiden vaikutus näkyy niin erikoisissa indiejulkaisuissa kuin isoissa hiteissä. Playables laventaa osaltaan interaktiivisten teosten mahdollisuuksia. Frei ja Rickenbach saattavat olla studion päävetäjiä, mutta erilaisilla yhteistyöprojekteilla on tärkeä osansa siinä. Ja lisää on tulossa.

Kuvittaja Charlotte Broccardin *TET* tulee olemaan peli vietnamilaisesta ruoasta. Nadya Suvorovan *Mikmaa* kuvaillaan interaktiiviseksi dokumentiksi asioiden suhteellisesta koosta eli siitä, miten esimerkiksi ihminen on triljoonia kertoja pienempi kuin universumi, mutta ihminen itse rakentuu triljoonia kertoja itsestään pienemmistä aineksista. On vaikea sanoa, miltä kumpikaan teos tulee lopullisessa muodossaan näyttämään. Mutta tämä epä tietoisuus on iso osa Playablesin ja yleisesti kokeellisten pelien viehätystä.

Kokeellisuus sanana herättää mielikuvia jostain uudesta, mitä ei vielä osata aivan lähestyä tai

sanallistaa. Siitä voidaan kuitenkin nauttia. Kokeellisuudella tarkoitetaan usein jotain vaikeasti lähestyttävää, mutta kuten Playables osoittaa, asia voi olla juuri päin vastoin.

Playablesin ”pelattavat jutut” ammentavat niin animaatioiden, pelien kuin designin maailmasta, mutta eivät vaadi tuntemusta mistään niistä. Ne kutsuvat vain painamaan ruutua ja katsomaan mitä tapahtuu – avautumaan yllätyksille.

AEVEE BEE & MIA SCHWARTZ

Queer-tarinoita
queer-tekijöiltä



*Rakastan sitä, kun vanhat asiat päättyvät.
Ja uudet alkavat.*

Heaven Will Be Mine

Digitaalisilla peleillä on rikas, monta vuosikymmentä kattava historia. Se on aarreaitta, jossa on loputtomiin tutkittavaa. Se voi olla myös taakka, joka hidastaa pelien muuttumista maailman mukana.

Pelien muodot ja sisällöt ovat seurausta pitkästä vaikutteiden ketjusta. Kun tiettyjä kaavoja on toistettu vuosia, niistä on vaikea irtautua. Mitä isomman budjetin peli, sitä varovaisempia muutokset usein ovat. Siksi indiekehittäjät päätyvät näyttämään esimerkkiä sellaisissa asioissa kuin seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen kuvaamisessa.

Tämä ei tarkoita, ettei LGBTQ-representaation suhteen ole tapahtunut valtavirtapeleissä kehitys-

tä. Viime vuosina esimerkiksi *The Last of Us Part II* (2020) ja *Tell Me Why* (2020) ovat näkyvästi nostaneet vähemmistön edustajia päärooleihin. Edistys näyttää kuitenkin maltilliselta, jos sitä vertaa Worst Girls Gamesin kaltaisten tekijöiden teoksiin.

Käsikirjoittaja Aevee Been ja taiteilija Mia Schwartzin muodostama Worst Girls Games on a *queer indie visual novel studio*. Kuvauksen mukaisesti heidän pelinsä *We Know the Devil* (2015) ja *Heaven Will Be Mine* (2018) on tehty ilman ison julkaisijan tukea, niiden tematiikka on läpikotaisen queer, ja ne ovat visuaalisia romaaneja eli käytännössä luettavia tarinoita valintatilanteilla. Pelit sekä jatkavat että hylkivät lajin perinteitä samaan aikaan.

Visuaaliset romaanit saivat alkunsa Japanissa 1980-luvun alussa. Muodon vakiintuminen kesti aikansa, mutta alusta lähtien ne olivat pelejä, jotka keskittyivät tarinaan ja dialogiin. Visuaaliset romaanit saattoivat kertoa mistä vain, esimerkiksi lajipioneeri *Portopia Renzoku Satsujin Jikun* (1983) oli murhamysteeri. Genren kehitys sotkeutui kuitenkin pian yhteen tapailupelien ja eroottisten pelien kanssa. Niiden sisältö usein heijasteli sen ajan oletettua peliyleisöä: cisheteromiehiä.

Vaikutusvaltaisessa *Tokimeki Memorialissa* (1994) pelataan miesopiskelijalla, jota ei koskaan kunnolla näytetä pelissä. Sen sijaan ruudulle tulee jatkuvasti huolella piirrettyjä naisopiskelijoita, joita pyytää treffeille. *Tokimeki Memorialissa* ei nähdä edes yhtään suudelmaa, mistään sen seksuaalisemmasta puhumattakaan, mutta se kertoo jotain lajin male gaze -lähtökohdista.



*Tell Me Why, Portopia Renzoku Satsujin Jikun,
Tokimeki Memorial*

Kaikki japanilaiset tai japanilaistyylliset visuaaliset romaanit eivät toki noudata samaa kaavaa, ja niissä on omat värikkäät alagenrensä, kuten naisten välisestä rakkaudesta kertovat yuri-pelit. Julkaisusuman seasta voi olla kuitenkin vaikea seuloa, mitä teoksia ohjaa rehellinen vähemmistöjen kuvailun halu ja mitkä on muovattu vetoamaan heteroyleisön makuun.

Noin viimeisen vuosikymmenen aikana monet indiekehittäjät, Bee ja Schwartz mukaan lukien, ovat omaksuneet visuaaliset romaanit omiin tarkoituksiinsa. He ovat kopioineet paitsi kerrontatavan myös ihmissuhteiden keskeisyyden, mutta nyt omasta LGBTQ-näkökulmastaan nähtynä.

Olennaista ei ole vain, mistä kerrotaan, vaan kuka kertoo. ”Koen että on usein tärkeämpää juhlistaa tarinoitaan kertovia vähemmistöjen edustajia kuin vähemmistöjen edustajista kerrottuja tarinoita”, transtaustainen Bee kirjoittaa sivuillaan. ”Näiden ihmisten olemassaolo on jo oma tarinansa: tarina siitä, että olemme olemassa ja voimme kertoa tarinoita.”

Been ja Schwartzin kertomat tarinat ovat yksi malli siitä, miltä queer-pelit voivat näyttää.



We Know the Devilin asetelma on kuin kauhuelokuvasta. Kolme nuorta viettää yön syrjäisessä mökissä pakoillen pimeyden voimia. Todellinen uhka ei tule ulkoa, vaan sisältä: kuka päästää paholaisen sydämeensä?

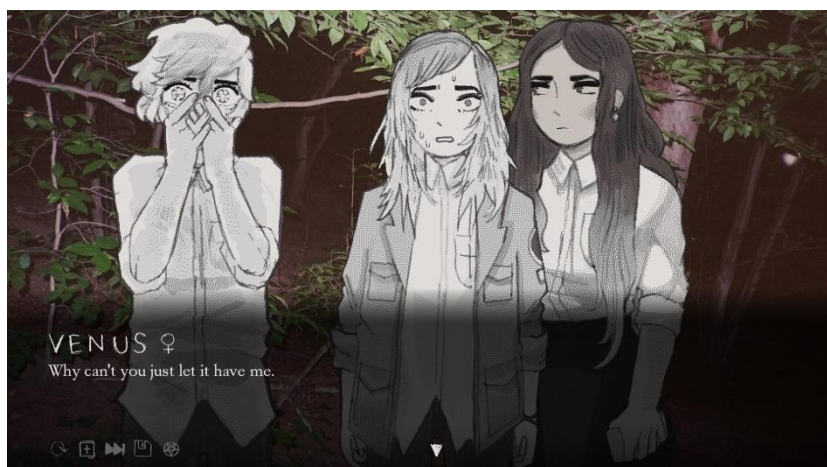
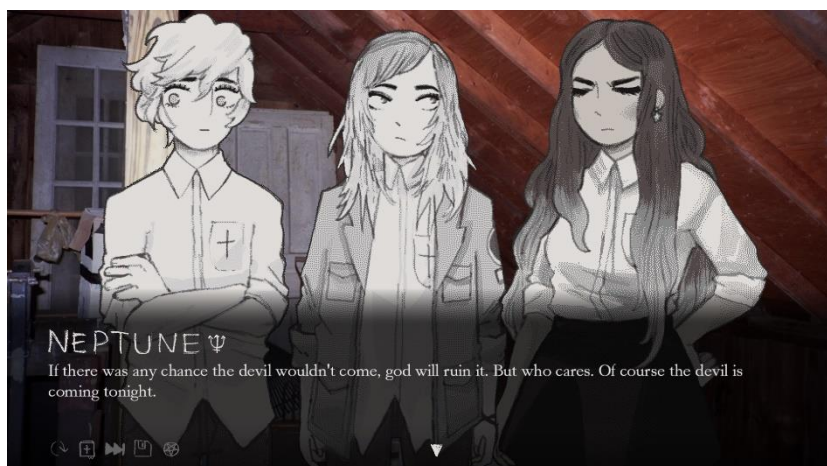
Muodoltaan *Devil* ei poikkea visuaalisten romaanien perinteistä, sillä tarina etenee melko

suoraan ja pelaaja on käytännössä lukija. Staattisten taustojen päällä vaihtuvat hahmopiirrokset noudattavat nekin genren kaavaa, vaikka piirroksia ja valokuvia harvemmin yhdistetään tällä tavoin keskenään.

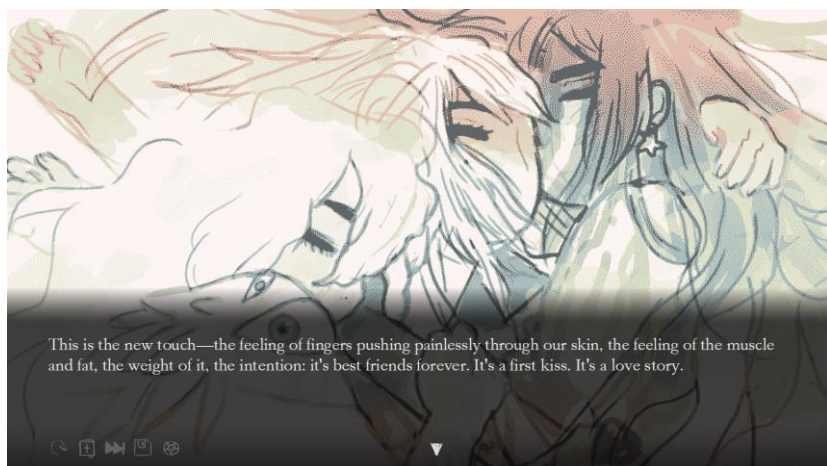
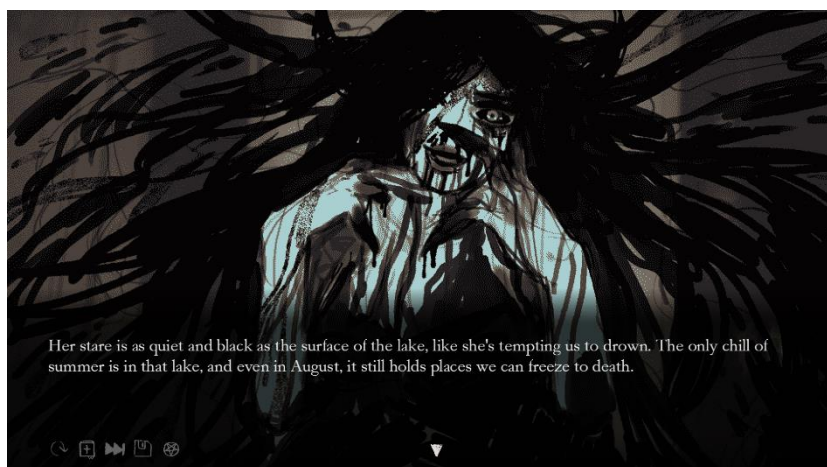
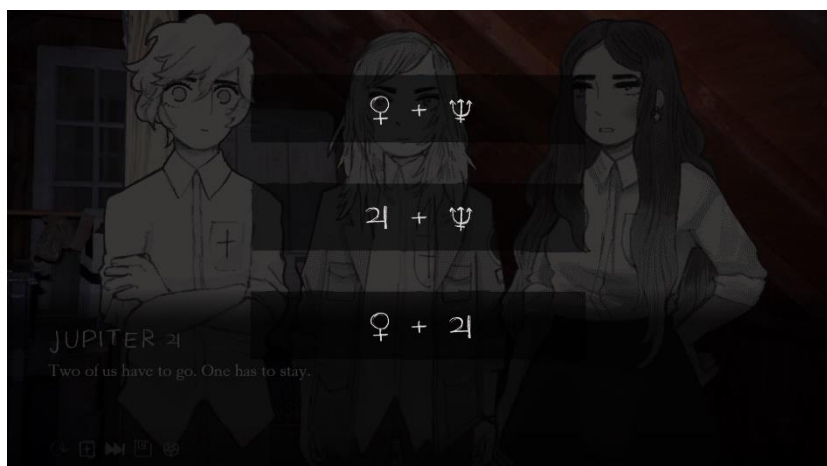
Devilin kerronta liikkuu usealla tasoilla. Hahmot juovat salakuljetettua alkoholia ja puivat *Harry Potter* -persoonallisuustestin tuloksia, mutta kaiken tämän lomassa syvemmistä teemoista puhutaan hyvin vertauskuvallisesti. Tarinan lähtötilanne on kuvaava. *Devil* tapahtuu kristillisellä kesäleirillä, jolle pelin päähahmot Jupiter, Neptune ja Venus ovat vastahakoisesti päätyneet. Oman sukupuoli- ja seksuaali-identiteetin löytämisestä puhutaan uskon menettämisenä siihen, minkä parissa on kasvanut ja elää.

Epäsuora teksti peilaa hahmojen vaikeutta sanoa ääneen, mitä he arvelevat olevansa. Venuksesta sanotaan, että hän ei ole ”kuten muut pojat” tai että aina ei tiedetä ”mikä hän on”. Neptune räyhää Venukselle luonteensa piilottelusta, mutta ei pysty itse ilmaisemaan tunteitaan Jupiteria kohtaan. Jupiter näyttelee huoletonta, mutta on mennyt kolmikosta pisimmälle itsensä kieltämisessä. ”Ei meidän tarvitse tuntea paholaista”, hän sanoo. ”Se on vain ohimenevä vaihe. ...eikö olekin?”

Peli ei sano suoraan, että Venus on transsukupuolinen tai ettei Jupiter ole hetero. Tavallaan koko tarinassa on kyse siitä, miten löytää tapa puhua itsestään ja ilmaista itseään ympäristössä, jossa siihen ei kannusteta. Tämä kytkeytyy pelin eri loppuihin.



We Know the Devil



We Know the Devil

Visuaalisiin romaaneihin kuuluvat valintatilanteet, jotka vievät tarinan tietyn hahmon reitille. Tämä periytyy tapailupeleistä, joissa reitti liittyy mieluisaan kumppaniin. *Devil* kääntää konvention ylösalaisin.

Pelissä pitää päättää, kuka kolmikosta jää välillä joukosta pois, kun kaksi muuta menevät tekemään jotain, esimerkiksi korjaamaan radiopuhelinta. Lopetus ei siis määräydy sen mukaan, minkä hahmon valitsee, vaan kenet jättää yksin. Kun kaksi muuta ovat saaneet käsitellä enemmän tunteitaan ja kokemuksiaan, omilleen jätetty hahmo murtuu ja käy läpi hirviömäisen muodonmuutoksen. Esimerkiksi Neptune kirjaimellisesti tulvii yli kaikkea sitä, mitä on pitänyt sisällään: ”Teidän täytyy estää minua muuttamasta [Venus-ta] siksi, mitä hän niin kovasti yrittää olla olematta. Ja Jupiter, haluan tehdä saman sinulle niin kauheasti. Niin, niin kauheasti.”

Hahmokohtaiset loput ovat murheellisia, mutta ne eivät ole tarinan koko kuva. Vaikka *Devil* muistuttaa enemmän kirjan tai sarjakuvan lukemista kuin pelaamista, tarinan todellisen lopun näkeminen vaatii hieman aivotyötä.

Miten voi välttää sen, että yksinään hahmot päätyvät tuhoamaan itsensä? Vastaus: tasapainottamalla valinnat niin, että kukaan kolmikosta ei jää joukosta pois muita enempää.

Jupiter, Neptune ja Venus pystyvät silloin sanomaan toisilleen: ”me olemme myös sellaisia” ja ”meistä tuntuu samalta koko ajan”. Yhdessä he käyvät muodonmuutoksensa läpi hallitusti. Pelätty paholainen osoittautuu myötätuntoiseksi: ”Antamani kehot ovat heikkoja. Kertamani tarinat

ovat mahdolltomia. Maailmani on vielä tätä epävarmempi. Mutta olkaa kilttejä ja tulkaa takaisin. Minuun sattuu nähdä teidät tällaisina.”

Ulkoisen toiminnan osalta *Devilin* tarina on staattinen. Pääosan ajasta Jupiter, Neptune ja Venus viettävät samassa parissa paikassa, keskustellen aika lailla samoista aiheista. Mutta tässä toistossa on voimaa. Kirjassaan *Argonautit* Maggie Nelson kirjoittaa queer-ylpeyden tuntemisesta näin: ”Toisinaan sama asia täytyy tietää kerran toisensa jälkeen. Toisinaan sitä unohtaa ja sitten taas muistaa. Ja sitten unohtaa, sitten muistaa. Ja unohtaa taas.”

We Know the Devilin seuraaja *Heaven Will Be Mine* jatkaa samoista aiheista muistuttamista, tällä kertaa avaruudessa.



Heaven Will Be Mine on jälleen visuaalinen romaani, jossa kolme queer-hahmoa yhdessä hakee heille sopivia olemisen ja rakastamisen tapoja. Kukin tarinapolku on nyt yksinään *We Know the Devilin* pituinen ja tyyllilaji vielä mutkikkaampi. *Heaven* sekoittaa niin kovaa sci-fiä, vanhaa animea kuin 2010-luvun nettikulttuuria omannäköiseksi kokonaisuudeksi.

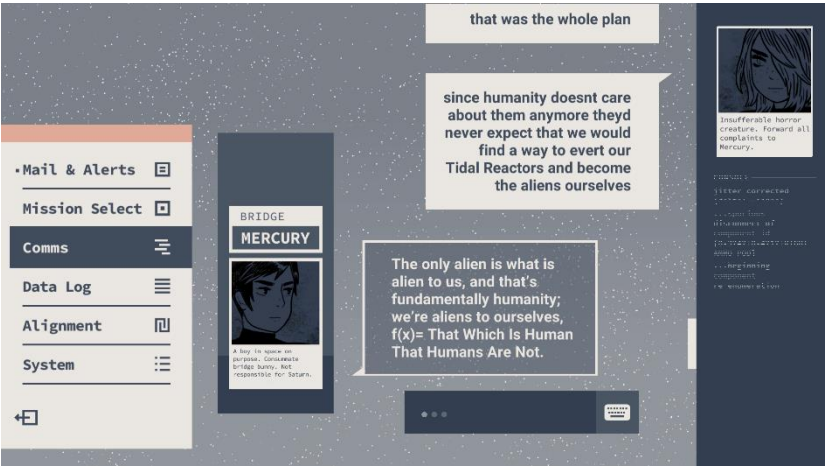
Tulevaisuuteen sijoittuvassa tarinassa ihmiskunta kohtasi eksistentiaalisesti uhaksi kutsutut alienit. Uudenlaisen uhan selättämäinen vaati uudenlaisia keinoja: elävien olioiden kaltaisia avaruusaluksia, joita pystyivät ohjaamaan vain mutaatioprosessin läpikäyneet nuoret. Pelin alkaessa tunkeutujat on jo aikaa sitten torjuttu.

Nyt avaruuteen sopeutuneesta sukupolvesta on tullut uusi uhka, uusi "toinen", josta maapallolle jääneet ihmiset haluavat eroon.

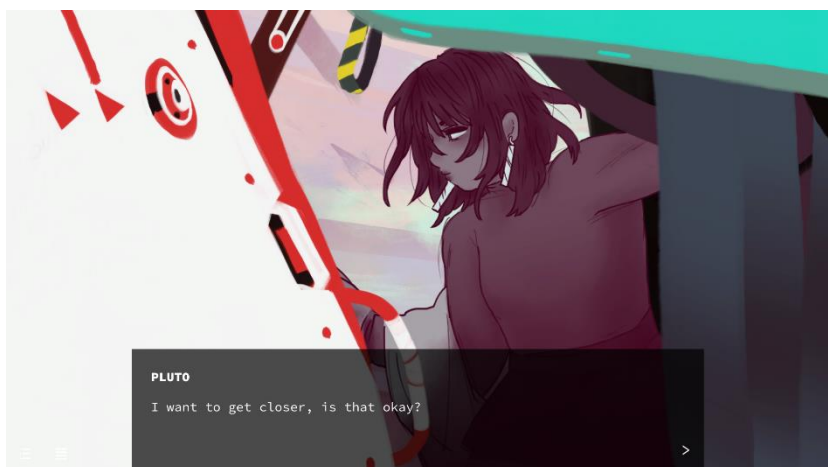
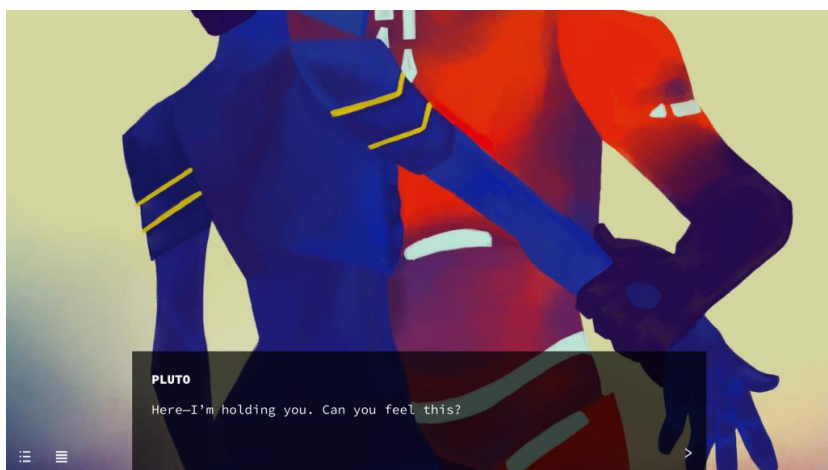
Heavenin päähenkilöt Saturn, Pluto ja Luna-Terra ovat kaikki avaruuspilotteja. Kukin heistä kuuluu eri ryhmittymään, jolla on eri käsitys tilanteen ratkaisemisesta. Pelin eri luvut ovat taistelu-tehtäviä, joissa päähenkilöt ottavat mittaa toisistaan aluksillaan. *Heaven* on muodoltaan hieman edeltäjänsä monimuotoisempi, sillä tarinanosuukien mukana on muun muassa chättilogien seuraamista. Mutta samalla tavalla peli on pitkälti lukemista ajoittaisilla valinnoilla.

Heavenin sävy ilmenee täydellisesti alun hahmonvalintaruudussa. Vakiona valittua Saturnia kuvataan sanoilla: "Taistelutyyl: napin nakuttelu. Makuuhuonetyyl: napin nakuttelu." Saturnin suhteesta ryhmittymäänsä sanotaan näin: "Avaruusmekaanikot haluavat viedä ihmiskunnan seuraavalle kehitystasolle, ja Saturn haluaa flirttailla, mutta ei ole mitään syytä, miksi emme voisi tehdä kumpaakin." Pelin tarinassa tapahtuu totisesti molempia.

Heaven ilmaisee asiansa tutun epäsuoraan. Hahmoilla on omat kehonsa, mutta heidän antropomorfiset aluksensa ovat myös eräänlaisia kehoja, joiden sanotaan istuvan ihmiskehoja paremmin. Alusten ohjekirjojen epäillään salaavan jotain, sillä ne vain kuvailevat eri toimintoja, mutta eivät kerro "miten olla alus". Pelissä ei kertaakaan käytetä sanaa *gender*, sukupuoli, mutta siinä puhutaan toistuvasti tyytymättömyydestä kehoon, kehon muuttumisesta ja uusista kehoista.



Heaven Will Be Mine



Heaven Will Be Mine

Mitä uudella keholla voi sitten tehdä? Kun Been ja Schwartzin aiempi peli käsitteli aiheitaan uskonnollisen tematiikan kautta, *Heaven* puhuu seksuaalisuudesta avaruustaistelujen avulla. "Vain pieni lemmennäykkäys!" Saturn sanoo hyökätessään. "Nämä ovat aika hassut treffit", Luna-Terra vastaa. Kun Pluto saa otteen Saturnista, se on "kuin pussailisi pariston kanssa".

Heaven pohtii paljon, mitä voivat olla uudet tavat rakastaa. Tältäkään osin peli ei tarjoa helppoja määrittelyjä, monissa kohtauksissa vain tuodaan esiin avoimuuden ja rajojen neuvottelujen kaltaisten asioiden tärkeyttä. Kun Saturn pääsee sisälle Luna-Terran alukseen, jälkimmäinen sanoo: "Jotkut kohdat aluksessa ovat ok. Jotkut kohdat minussa ovat ok. Mitkä haluat oppia juuri nyt?" Ylipäättään se, että uskaltaa olla haavoittuvainen, nousee vahvuudeksi konfliktien keskellä.

Jos kaikki tämä kuulostaa hieman epäselvältä, se on todennäköisesti tarkoituskin. Pelin isoja aiheita on toiseuttamisen houkutteleva helppous.

Alienit eivät ole ihmisiä, ne ovat siis uhka. Uu-sissa kehoissa viihtyvät ihmiset eivät ole kuin Maan pinnalle jääneet ihmiset, he ovat siis uhka. Jonkun seksuaalisuus ei istu totuttuihin normeihin, hän on siis uhka. *Heaven* purkaa tällaista luokitteluintoa samalla halulla kuin Laboria Cubaniks -kollektiivin *Xenofeministinen manifesti*.

Xenofeminismi muun muassa vastustaa sukupuolierojen perustelua luonnollisuudella ja puoltaa teknologian käyttöä feminismin tulevaisuuden laajentamiseksi. Sen mukaan maailma on ailahteleva ja keinotekoinen, eikä meidän tarvitse välttämättä olla *born this way*. Sanoma tiivistyy isku-

lauseeseen: "Jos luonto on väärässä, muutetaan luontoa!" Manifesteille ominaisesti se hajottaa enemmän kuin luo, mutta puhdistaa siten pöydän uudelle lähtötilanteelle. *Heaven* kutsuu samoin unohtamaan vanhat tavat ja kuvittelemaan uutta.

We Know the Devilin kaltaista oikeaa loppua pelissä ei enää ole. Jos sellaisen yrittää saavuttaa tekemällä tasapuolisia valintoja, hahmot pakottavat valitsemaan yhden kolmesta lopusta sanoilla: "Emme tarvitse oikeaa loppua. Mitä ikinä tapahduukin, me teemme siitä oikean lopun."

Heaven Will Be Mine on puheenvuoro sen puolesta, että maailmasta voi tehdä toisenlaisen.



Kirjassaan *Trans: A Memoir* Juliet Jacques kertoo, miten hän ei nuorena pystynyt kertomaan kenellekään sukupuoli-identiteetistään. Hänen itseilmaisunsa rajoittui nimen 'Juliet' kirjoittamiseen Commodore 64 -pelien pistetilastoihin. Aevee Bee on puhunut peleistä ja netistä oman sukupolvensa turvapaikkoina. Vaikka Bee jo varhaisesta iästä lähtien tunsi olevansa trans, yksi harvoista tavoista, joilla hän pystyi ilmaisemaan sitä, oli valitsemalla naishahmon pelatessa.

Peleissä on aina ollut kyse vuorovaikutteisuudesta, siitä, että kokemus muovautuu pelaajan mukaan. Periaatteessa peleissä pitäisi saada ilmaista itseään vapaasti, mutta pelit ovat pakostakin rajallisia. Jokainen uusi interaktio vaatii työpanosta ja arvovalintojen tekemistä.

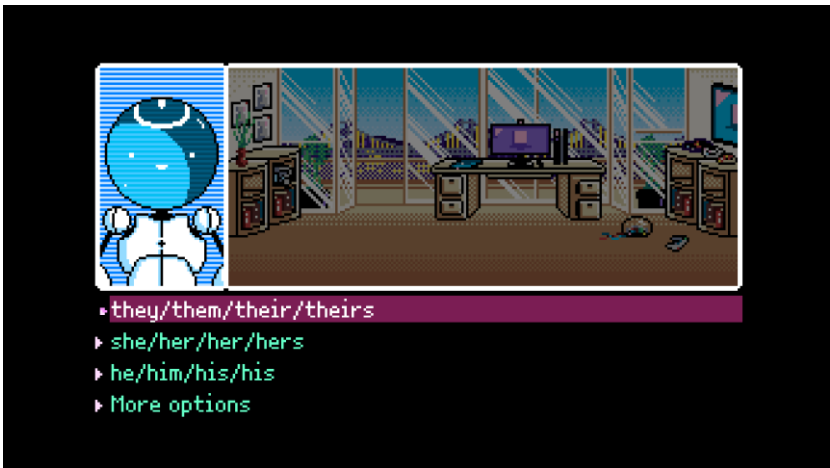
Näitä arvoja on ylläpidettävä ja päivitettävä yhä uudelleen. *Pokémon Crystalin* (2000) ikoninen

avauskysymys ”Oletko poika? Vai oletko tyttö?” oli aikanaan pieni askel eteenpäin inklusiivisuudessa. Vielä melkein kaksi vuosikymmentä myöhemmin *Assassin’s Creed: Odyssey* (2018) sai kiitosta siitä, että ensi kertaa sarjan pelissä sai valita mies- tai naishahmon välillä. Miten kauan pitää odottaa, että esimerkiksi muunsukupuolisuus vakiintuu yhdeksi valittavista vaihtoehdoista?

Heli Koponen summaa haasteen artikkelissaan Digitaalisen sateenkaaren alla: ”Jos pyrkimyksenä on luoda peli, joka painottaa itseilmaisua ja pelaajan valintoja, on kummallista noudattaa keinotekoisia raja-aitoja, jotka eivät ole koskaan kuvanneet ihmisen monipuolisuutta todenmukaisesti. [...] Vaikeitakin asioita sisältäviä tarinoita voi kertoa, mutta se vaatii taitoa kuunnella heitä, joita tarina koskee, ja ymmärrystä, ettei vähemmistön jäsentä voi typistää vain yhteen piirteeseen.”

We Know the Devil ja *Heaven Will Be Mine* ovat eräitä suunnannäyttäjiä siinä, miten pelit voivat kertoa näitä ”ihmisen monipuolisuutta todenmukaisesti” kuvaaviatarinoita. Ne ovat osa visuaalisten romaanien joukkoa, joissa LGBTQ-aiheet ovat sananmukaisesti keskeisiä aiheita.

If Found... (2020) keskittyy yhteen aikaan ja paikkaan: tarinan transtaustainen päähenkilö etsii yhteisöä palattuaan opinnoistaan kotiin vuoden 1993 Irlannissa. *2064: Read Only Memoriesin* (2015) scifitulevaisuudessa seksuaali- ja sukupuolivähemmistöt ovat näkyvästi esillä. *Ladykiller In A Bind* (2016) käsittelee, mitä kinky seksi voi olla samaa sukupuolta olevien henkilöiden välillä.



If Found..., 2064: Read Only Memories, Butterfly Soup

Butterfly Soup (2017) ja *A Summer's End – Hong Kong 1986* (2020) kertovat samanhenkisiä tarinoita aasialaistaustaisilla hahmoilla.

Muodon suosio perustuu varmasti osin siihen, että se ei vaadi mahdotonta budjettia. Bee ja Schwartz pystyivät kahden kesken huolehtimaan peliensä käsikirjoituksesta, visuaalisuudesta ja yleisestä luovasta suunnittelusta (mm. musiikki ja tekninen toteutus ulkoistettiin muualle). Kehitystyötä helpottaa sekin, että lajille on ominaista vähäinen interaktiivisuus.

Ovatko visuaaliset romaanit oikeasti pelejä vai ovatko ne lähempänä kirjallisuutta? Kysymykseen ei ole helppoa vastausta. Se on kuitenkin selvää, että visuaaliset romaanit ovat matalan kynnyksen interaktiivinen kerrontamuoto, joka sallii monenlaisten ihmisten kertoa henkilökohtaisia tarinoita. Itseilmaisun mahdollisuus painaa vaakakupissa määrittelyjä enemmän – niin peleissä kuin elämässä.

”Inhoamme sitä, kun ihmiset ovat niin monimutkaisia ja moniulotteisia kuin he oikeasti ovat”, kirjoittaa muusikko-runoilija Kae Tempest teoksessaan *On Connection*. ”Haluamme pitää ihmiset lokeroituina, siististi järjesteltynä sattumanvaraisiin luokkiin sen perusteella, mikä heidän suhteensa meihin on.”

Nämä lokerot eivät katoa itsestään, ne pitää aktiivisesti purkaa.

INKLE

Muotoaan muuttavaa
kerrontaa



*Kaikessa on mukana tarina.
Muuta tarinaa, niin muutat maailmaa.*

Terry Pratchett

”Älä kirjoita kirjoja! Kukaan ei lue kirjoja! Sinun pitäisi siirtyä peleihin.”

Virolainen kirjailija Kaur Kender sai tämän neuvon yllättävältä suunnalta: lapsiltaan. Kender oli juuri auttanut ystäväänsä Robert Kurvitzia julkaisemaan tämän esikoisromaanin *Püha ja õudne lõhn*. Kirja oli vaatinut viisi vuotta työtä, eikä se herättänyt erityisemmin huomiota.

Kenderin auton myymisestä saaduilla rahoilla kaksikko ryhtyi vuonna 2016 tekemään peliä osana perustamaansa ZA/UM-studiota. Tulos oli *Disco Elysium* (2019), jossa alkoholisoitunut etsivä selvittää murhaa vallanvaihtojen repimässä kaupungissa. ZA/UMin debyytistä tuli julkaisu-

vuotensa kehutuimpia pelejä, vaikka se tapahtui pääosin tekstiruudussa.

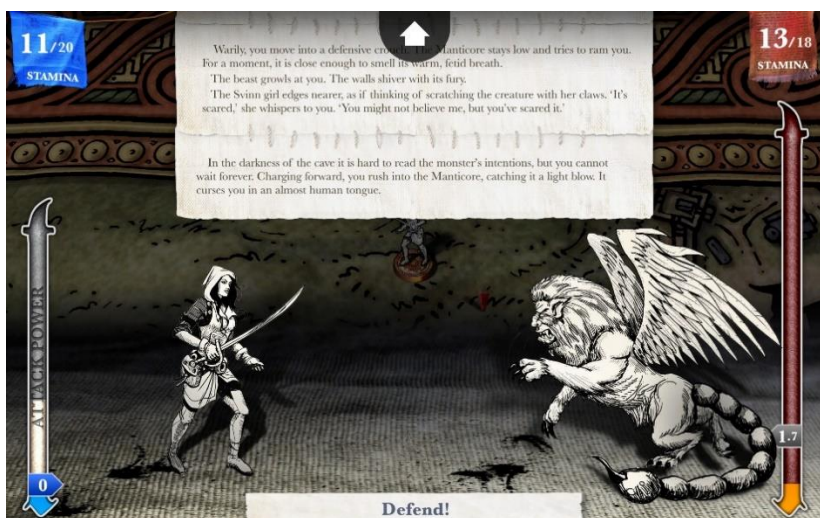
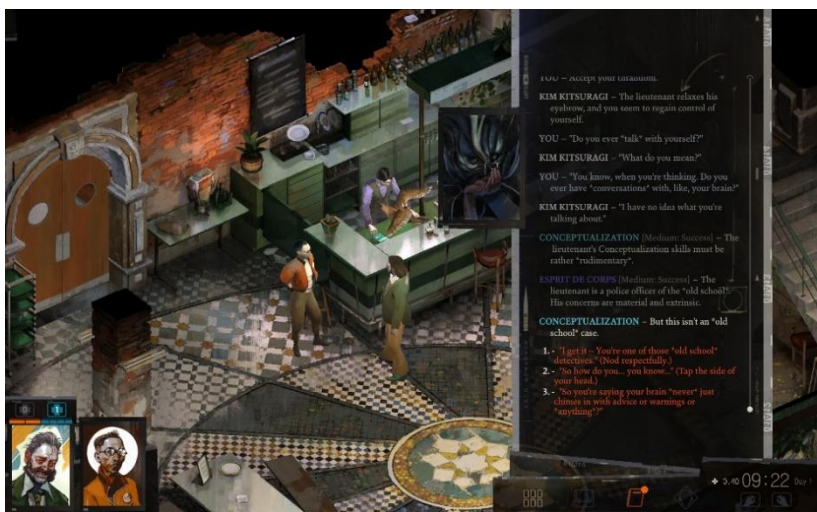
Sana ”peli” herättää enemmän toimintaan kuin lukemiseen liittyviä mielikuvia, mutta monet pelityypit ovat kiinteästi kytköksissä tekstiin. Visuaaliset romaanit ovat usein pääosin lukemista, samoin hyperlinkeistä rakennetut Twine-pelit. *Disco Elysiumin* juuret ovat roolipeleissä, joissa on perinteisesti mukana tekstimuotoista dialogia. Yksi varhaisimpia pelilajeja ovat interaktiiviseksi fiktioksi kutsutut tekstiseikkailut.

Inklen tuotanto ei sovi nätisti mihinkään näistä lajeista. Fantasia-sarja *Sorcery!* (2013–2016) on kirja-adaptaatio, jonka tarina haarautuu ja kiertelee pelaajan tekemien päätösten perusteella. Myöhempi *Heaven’s Vault* (2019) tapahtuu 3D-ympäristössä ja siinä opetellaan kääntämään vierasta kieltä. *Pendragon* (2020) on taktisen lautapelin asuun puettu tarinageneraattori. Inkle yllättää joka kerta.

Kokeilevassa pelinteossa on haasteensa. Studion kerrontasuunnittelija Jon Ingold on sanonut, että *Pendragonin* vaisu vastaanotto sai inklen mietteleeäksi. ”Olemme oppineet, että teemme pelejä, jotka eivät toimi niin kuin pelien kuuluu toimia”, Ingold kuvaili Edge-lehdelle vuonna 2021.

Haaste on siinäkin, että inkle ei vain luo tekstipohjaisia pelejä, he luovat interaktiivista kerrontaa: tarinoita, jotka muuttavat muotoaan jokaisella uudella kerronnalla.





Disco Elysium, Sorcery!, Frankenstein

Alkuvuosinaan inkle oli vielä selvemmin kallellaan kirjallisuuden kuin pelien suuntaan.

Frankenstein (2012) on interaktiivinen sovitus Mary Shelley'n klassikkoromaanista. *First Draft of the Revolution* (2012) on valintoja sisältävä kirje-romaani, joka julkaistiin nettiversion ohella e-kirjojen käyttämässä EPUB-formaatissa. Erikoisempiin projekteihin kuuluu Penguin Classicsille tehty sovellus *Poems by Heart* (2013), joka pelilistää runojen ulkoa opettelun. Playablesin tapaan inkle on alusta asti ollut sekä kehittäjä että julkaisija, joka on kiinnostunut kollaboraatioista. Esimerkiksi *First Draft of the Revolution* on modernin interaktiivisen fiktion mestarin Emily Shortin käsialaa.

80 Days (2014), edelleen inklen todennäköisesti tunnetuin peli, on yhteistyön tulosta sekin. Sen käsikirjoituksesta vastaa pääosin *Horizon: Zero Dawnin* (2017) ja *Sablen* (2021) kaltaisista peleistä tuttu Meghna Jayanth.

Kuten nimi vihjaa, *80 Days* pohjautuu Jules Vernen seikkailuromaanin *Maailman ympäri 80 päivässä* (1873). Romaanin asetelmassa on jo pelitavoite valmiina: herrasmies Phileas Fogg ja tämän palvelija Passepartout yrittävät kiertää maapallon aikarajan puitteissa voittaakseen Foggin lyömän vedon.

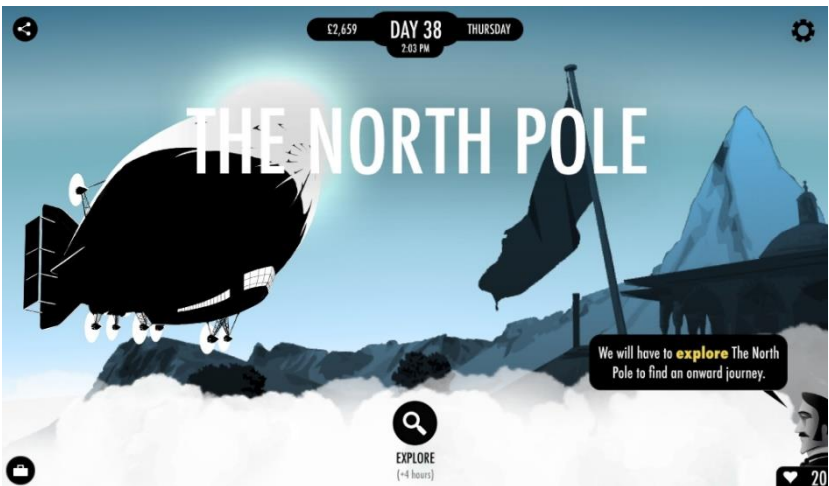
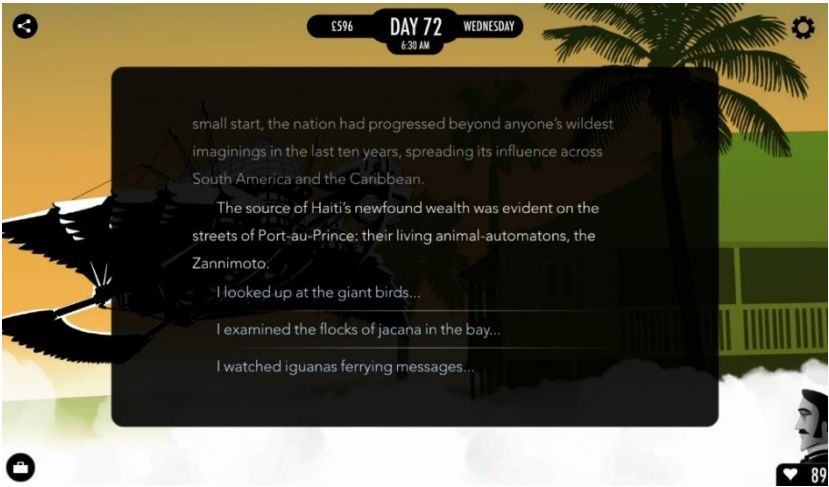
Tarinan pohjavire ei ole varsinaisesti ongelmaton, sillä yläluokkaiselle britille muut kulttuurit ovat välipysäkkejä tämän pelaamassa pelissä. *80 Days* tekee Vernen romaanista interaktiivisen, alati erilaisen ja ennen kaikkea moninaisen tarinapelin.

Eri matkareittejä ja -kohteita on niin paljon, että joka kerta matka sujuu eri tavalla. Kaikkialla Haitista Hongkongiin on luvassa pieniä tarinoita, joiden kulkuun vaikutetaan tekemällä valintoja. Joskus valinnat paljastavat lisää alueen taustasta. Joskus ne antavat vihiä uusista reiteistä. Joskus harvoin niillä on dramaattisia seurauksia: Passepartout voi joutua kidnappauksen uhriksi ja eroon Foggista.

80 Daysin kerronta on kuin rihmastoja, joka koostuu lukemattomiin suuntiin kulkevista ja yllättävissä paikoissa yhdistyvistä reiteistä. Vaikka lähtökohtana on kiertää maapallo kiireesti, kiemurtelevien reittien tutkiskelu voi osoittautua voittamista tyydyttävämmäksi. Inklen versiossa Vernen tarinasta maapallo ei ole valloittamista, vaan tutustumista varten.

Pelissä voi keskustella runoilija Antero de Quentalista Portugalissa, tulla saamelaiden pelastamaksi napapiirin yläpuolella, sekä ihastella orjuutettujen dakota- ja lakotainsinöörien rakentamaa lentävää steampunk-reservaattia jossain Yhdysvaltojen ja Kanadan rajamailla. ”Tämä [...] oli kätevä dumpauspaikka kansallemme sen jälkeen, kun he varastivat maamme”, matkalaisille kerrotaan reservaatista. ”Mutta otimme sen haltuun isänniltämme ja teimme siitä omamme.”

Sama takaisin ottamisen mentaliteetti on näkyvillä kaikissa *80 Daysin* koskettavissa, haikeissa, humoristisissa minitarinoissa.



80 Days

Tämä ei ole sattumaa. Alkujaan intialainen Jayanth vietti lapsuutensa muun muassa Bangalossa, Saudi-Arabiassa ja Iso-Britanniassa. Käsikirjoittaessaan peliä hän halusi dekolonisoida Vernen romaanin. Erityisesti Jayanthia ärsytti, miten kirjailija kuvaili erästä maata, jossa ei ollut koskaan käynyt: Intiaa.

Alkuperäistarinan henkeä on päivitetty muutenkin. Vaikka Fogg ja Passepartout ovat pelin keskiössä, heidän kohtaamansa hahmot ovat usein muitakin kuin miehiä. Passepartout'lla on myös mahdollisuus homoromanssiin suomalaisen Vitti Jokisen kanssa. Emily Short on kuvaillut peliä hienosti ihmiskokemuksen laajuutta esitteleväksi tarinakokoelmaksi, joka näyttää, miten valkoisen, brittiläisen, miespuolisen Foggin näkemys maailmasta ei ole ainoa oikea. Pelin tapahtumia ei kuvatakaan Foggin, vaan tämän palvelijan näkökulmasta.

Passepartout on kaksikosta se, joka eniten koee asioita, oppii kohtaamisistaan ja voi lopulta muuttua näkemänsä perusteella.



80 Days on näkyvästi erilainen kuin inklen alkupään tuotanto. *Heaven's Vault* ottaa vielä tätä pidemmän loikan kauemmas *80 Daysin* maailmanympärimatkasta. Polveileva kerronta on pohjalla kummassakin, mutta muuten pelit ovat hyvin erilaisia.

Toisin kuin monet inklen teokset, *Heaven's Vault* ei ole adaptaatio. Peli tapahtuu Lähi-idästä ammentavassa scifimaailmassa, jossa on keski-

määräistä vähemmän teknologiaa ja enemmän mystiikkaa. Päähahmo Aliya Elasra on kadonnutta kulttuuria tutkiva arkeologi.

Vaikka 3D-tilat ovat pelkistettyjä ja niissä liikkuvat hahmot vain kevyesti animoituja paperinukkeja, *Heaven's Vault*issa saa katsella ja tutkia paikkoja itse, ei vain lukea niistä kuvailuteksteistä. Tarinan kaari muovautuu sen perusteella, mitä arkeologisista kohteista löytää, luovuttaako jonkin artefaktin toisen hahmon käsiin ja missä ylipäättään vierailee. Lisäksi pelin dialogi on alati vaihtelevaa ja sen kulkuun voi aina vaikuttaa jollain tapaa.

Vuorovaikutteisista tarinoista puhuttaessa kiinnitetään usein huomiota siihen, miten paljon valinnoilla on "oikeasti" väliä: mitä konkreettisia muutoksia pelaaja saa aikaan? *Heaven's Vault*in tarina virtaa ilman, että siitä aina tietää, valitsiko oikein vai väärin, tai valitsiko ollenkaan.

Erikoinen rakenne palvelee kahta tarkoitusta. Ingoldin mukaan he halusivat ihmisten pelaavan pelin loppuun (mikä on harvinaisempaa kuin luulisi). Siksi *Heaven's Vault* rullaa eteenpäin, vaikka ei huomaisi jokaista yksityiskohtaa ja tarinan käännettä. Toisekseen, Ingold ei usko, että voittoehdot ovat niin tärkeitä kuin yleensä luullaan. Peleissä aina voitetaan ja edistytään. Historian tutkiminen ei toimi niin. Siinä on kyse tulkinnoista, arvauksista ja argumentoinnista. *Heaven's Vault*issa ei usein tiedä, onko oikeilla jäljillä, eikä kokonaiskuva ole koskaan täysin selvä. Inkle sai palautetta pelaajilta, jotka eivät pitäneet pelistä tästä syystä – samalla kun peliä pelanneet arkeologit pitivät juuri siitä.



Heaven's Vault

Keskeinen osa peliä on muinainen kieli, jota käännetään tekstinpätkä kerrallaan. Tässä varsinkin on kyse valistuneista arvauksista. Kenties tekstin löytöpaikka antaa vihiä sen merkityksestä, kenties merkkien ulkomuoto. Kielen oppiminen riippuu paljon siitä, miten paljon paikkoja tutkii ja kuinka nopeasti huomaa esimerkiksi tiettyjä kielipiillisiä lainalaisuuksia. Jokaisen oma pelikokemus tulee tältäkin osin etenemään eri tavoin.

Kieli ei ole vain hauska pelimekaniikka. Ihmisten tapa kirjoittaa ja puhua paljastaa heistä aina jotain. Kääntäminen valikoitui mukaan peliin, koska toisin kuin pelien tavanomaiset toiminnot (ampuminen, hyppiminen ja niin edelleen), se vahvistaa ja viestii tätä inhimillisyyttä.

Sama ajatus on taustalla pelin arkeologiassa. Keskeinen vaikuttaja sillä saralla ei ollut popkulttuuri tai arkeologian kulta-aika, vaan egyptiläinen nykyarkeologi Monica Hanna. Arabikevään jälkeen Egyptissä on ryöstetty runsaasti muinaisia kohteita. Hanna yrittää saada egyptiläiset näkemään maansa historian heidän omana historiaan – sen, että korruptoituneen valtion sijaan he varastavat itseltään. Työllään Hanna pyrkii luomaan uutta narratiivia Egyptistä. Muuttamalla menneen muuttaa myös nykyisyyden.

Heaven's Vault valaisee tällaista tulkinnan ja uudelleentulkinnan prosessia. Tarinat, joita kerromme itsestämme ja maailmasta, eivät ole koskaan kiveen hakattuja.

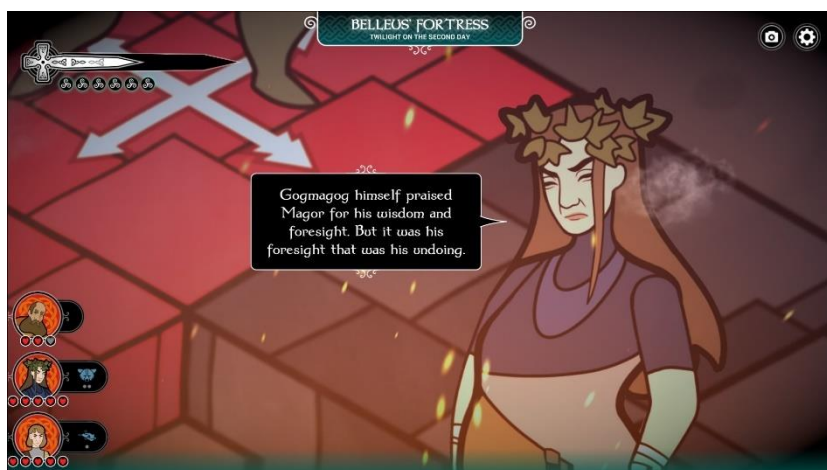


"Camelot on menetetty", inkle twiittasi 31.1.2020, päivänä, jona Iso-Britannian ero EU:sta astui voimaan. Twiitillä julkistettiin *Pendragon*, peli, jossa on näkyvästi esillä inklen seikkailunhaluisuuden eri puolet. Ilmoitus teki heti selväksi, että peli ammentaa Kuningas Arthur -myyteistä, mutta kertoo myös tarinan tästä päivästä.

Pendragonissa myytin eri hahmot Guineveresta Morganaan matkaavat auttamaan Arthuria tämän lopullisessa välienselvittelyssä Mordredin kanssa. Yksi läpipeluu kestää vain noin vajaan tunnin, mutta reittien ja hahmojen on tarkoitus muuttua joka kerta. *Pendragon* ei ole vain interaktiivinen tarina, se on myös taktinen strategiapeli. Koko peli tapahtuu ruudukolla, jossa on tiukat liikkumis- ja hyökkäämissäännöt.

Pendragon soljuu vielä inklen aiempia pelejä vapaammin, mutta tällä kertaa dynaamisuus tulee syvyyden hinnalla. Dialogi on katkonaista, ja eri pelikerroilla samankaltaiset tilanteet tuntuvat toistuvan yhä uudelleen. Pelin paras puoli on siinä, miten se tekee näkyväksi vuosisataisen tarujen mukautuvuuden. Myytit luovat nahkansa ja tarkoittavat eri asioita eri aikoina. Näemme ja välitämme ne eteenpäin aina oman linssimme läpi.

Pendragon ei ole inklen onnistunein peli, mutta koko studion tuotannon tapaan se antaa vihiä vuorovaikutteisen tekstin potentiaalista. Mitä kaikkia muuttuvan kerronnan tapoja peleissä ei ole vielä kokeiltu?



Pendragon

Pendragon on kiehtova verrata Supergiantin ylistettyyn *Hadekseen* (2020), joka sekin ammentaa vanhoista tarinoista, nimittäin antiikin myyteistä. *Hades* on roguelike eli haastava toimintapeli, jossa on tarkoitus yrittää, epäonnistua ja aloittaa alusta yhä uudelleen. *Hades* toi genreen alati uusiutuvan dialogin. Supergiantin mukaan pelin käsikirjoitus on yli 300 000 sanaa pitkä ja siinä on yli 21 000 ääninäyteltyä vuorosanaa. Pelihahmoa alussa tervehtivällä Hypnoksella on 75 erilaista tapaa reagoida pelaajan uudelleenyrityksiin. *Hadeksen* monimuotoinen teksti huomioitiin laajalti – myös niiden joukossa, jotka ”eivät tykkää lukea”.

Disco Elysiumin pääkirjoittaja Robert Kurvitz on huomioinut, miten vaikka aina puhutaan, että kukaan ei halua lukea, hyvin monet ihmiset oikeasti lukevat aamusta iltaan, nimittäin somevirtoja ja eri sovelluksissa lähetettyjä viestejä. Siksi *Disco Elysiumin* tekstimuotoisen sisällön esittämiseen otettiin mallia Twitteristä.

”Halusimme että pelin parissa ei huomaisi lukevansa”, Kurvitz sanoi GamesRadarin haastattelussa vuonna 2020. ”Tämä on tärkeintä siinä, miten tehdä kirjoista viihdyttäviä.”

Oli Kurvitzin väitteestä mitä mieltä tahansa, sitä ei voi kiistää, etteikö lukemisen ja pelaamisen kohdatessa tapahtuu jotain erityistä. Muuntautuvat pelitarinat tavallaan rikkovat kerronnan perinteitä ja tavallaan palaavat takaisin tarinankerronnan alkulähteille, kun tarinoita välitettiin suullisesti ja aina hieman muuttuneena.

Inklen peleissä väsymättömänä kertojana toimii ohjelmointikoodi.

STEPHEN LAVELLE

Kategorioihin
sopimaton kokeilija



Tieto on prosessi, ei lopputulos.

Mutazione (Die Gute Fabrik 2019)

Millaista olisi tuottaa uusia peli-ideoita jatkuvasti?

Lokakuussa 2008 Stephen Lavelle teki pelin nimeltä *lightcone: prototype 1*. Kuten nimikin kertoo, kyseessä on prototyyppi. Pienessä toimintapelissä kaksi pelaaja yrittää osua toisiinsa valonsäteillä. *Lightcone* ei ole huomionarvoinen muuten kuin siinä, että se on ensimmäinen melkein 400 pelin sarjassa, jota Lavelle tulisi katkeamatta työstämään yli vuosikymmenen ajan. Kaikki pelit ovat saatavilla Lavellen sivulla ja kolmea lukuun ottamatta ne ovat ilmaisia.

Lähes kaikki Lavellen pelit ovat yhden idean mikropeljä, mutta se idea usein yllättää. Joskus pelit ovat todella hienoja, joskus aika tyhmiä.

Kaikki ne on silti tehty ja laitettu esille. Lavellen tuotanto on kuin päiväkirja, joka paljastaa, mitä hänen päässään kulloinkin liikkui.

Yhdessä harvoista Lavellen tuotantoa käsittelevistä artikkeleista Cara Ellison kirjoittaa, miten Lavellen pelien voima ei ole mekaanisessa, vaan emotionaalisessa monimutkaisuudessa: ”Jokaisen hänen pelinsä läpivaeltelu on kuin keskustelisi suoraan ja rehellisesti jonkun kanssa, jolla on vahva mielipide jostain, jonkun, jolla on jotain sanottavaa. [...] Niiden jälkeen tuntee olevansa täynnä, ihmeissään, utelias itsensä ja muiden suhteen.”

Pelejä yhdistää ainoastaan yhtenäisyyden puute. Toisin kuin aiemmin käsitelty Sokpop, Lavelle ei noudata mitään tiettyä tyyliä. Hän ei tunnu ylipäättään välittävän siitä, miten hänen kokeiluihinsa suhtaudutaan, eikä mainosta tekemisiään käytännössä lainkaan.

Lavelle ei ole vain luokitteluja kaihtava kokeilija, jolla on hallitsemattoman laaja tuotanto. Hän on tehnyt myös yhden pelin, jolla on paikka pelisuunnittelun mestariteosten joukossa.



Lavelleen yhdistetään usein ensimmäisenä pulmapelit, eikä syyttä: hän on tehnyt niitä valtavat määrät.

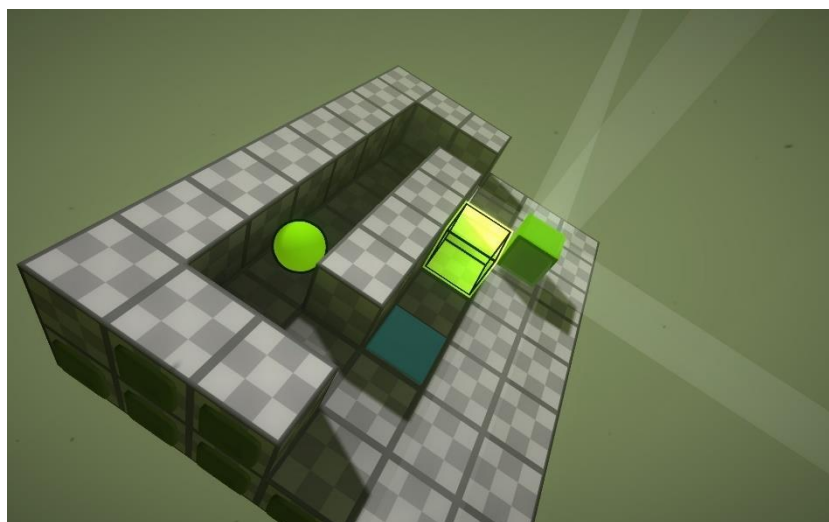
Lavellen ensimmäinen maksullinen peli *English Country Tune* (2011) näyttää kuvissa lähinnä hämmentävältä. Tiukalla ruudukolla liikutellaan sinistä laattaa, joka voi työntää muita objekteja. Kaikkien objektien kanssa pitää toimia eri tavoilla,

esimerkiksi pallot pitää viedä maaleihin, mutta ne voi varomatta myös pukata tyhjyyteen. Eri pulmatyypit varioivat tätä lähtökohtaa rajustikin.

English Country Tune ei kuulosta selitettynä miltään, mutta nostaa nopeasti tunteet pintaan, kun sitä istuu pelaamaan. Kekseliäät kentät on suunniteltu niin, että niissä usein tuntee olevansa täysin jumissa, kunnes oivaltaa sen jonkun yhden asian, jota ei aiemmin huomannut. Oivalluksessa pelin mahdollisuuskenttä yhtäkkiä laajenee odottamattomalla tavalla.

English Country Tune on kolmiulotteinen, mutta muuten siinä on vahva sokoban-vire. Sokoban oli alkujaan japanilainen pulmapeli vuodelta 1981, jossa työnnettiin laatikoita sokkeloissa. Pelin varastotyöntekijää tarkoittavasta nimestä tuli nimitys koko tälle pulmapelien alalajille. Lavelle ei ole vain luonut sokoban-pelejä, hän on myös luonut niiden tekoon tarkoitetun työkalun nimeltä Puzzlescript (2013). Lavellen omat Puzzlescript-pelit antavat vihiä, mitä sillä voi saada aikaan.

Push Pull (2018) ja sisarpeli *Slide Pull* (2018) ovat klassista varastotyötä, jossa työnnellään laatikoita ahtaissa tiloissa. Ne paljastavat hyvin pelityypin mahdollisuudet: miten näin yksinkertaisesta mekaniikasta (hahmon liikuttamisesta neljään pääilmansuuntaan) saadaan aikaan näin vaikeita ongelmia ratkottavaksi? *Participating In Society* (2018) näyttää, miten pulmanratkonnassa voi olla mukana temaattinen taso. Pelissä pieni hahmo "osallistuu yhteiskuntaan" eli hajottaa itsensä palasiksi täydentääkseen isomman hahmon.



English Country Tune, Participating In Society,
Schwerkraftprojektiongerät

Pelkkää sokobania Lavellen pulmapelit eivät ole. *Schwerkraftprojektiongerät* (2020) on *Tetris*, jossa sama palikka tiputetaan samaan aikaan neljään suuntaan. Siirtojaan saa miettiä rauhassa, mutta silti jo yhden rivin tyhjentäminen on järkyttävä haaste. Konsepti on yksinkertaisen elegantti. Hurjasta tahdista huolimatta Lavellen peleissä on usein hienoja yksityiskohtia: *Schwerkraftprojektiongerät* esitetään fyysisenä elektronisena laitteena, jossa on ”oikeat” painikkeet aina virtanapista alkaen.

Schwerkraftprojektiongerät ei ole ainoa *Tetris*-variantti Lavellen tuotannossa. *Untris* (2011) on *Tetris* pelattuna väärään suuntaan. *Forgetris* (2015) on interaktiivinen tunnekuvaus: pohjattomassa *Tetrix*sessä palikat valuvat loputtomiin pois ruudun alareunasta. *Tetromino Slide* (2019) on *Tetris*, jota pelataan liu’uttamalla tornia edestakaisin.

Kenties *Tetris*-pelejä piileksii enemmänkin Lavellen käsittämättömän isossa tuotannossa. Pelkästään samassa kuussa *Tetromino Sliden* kanssa hän julkaisi oman versionsa shakista (*Chessfill*) ja gosta (落圍棋 / GO48). Muiden pelien ohella, luonnollisesti.

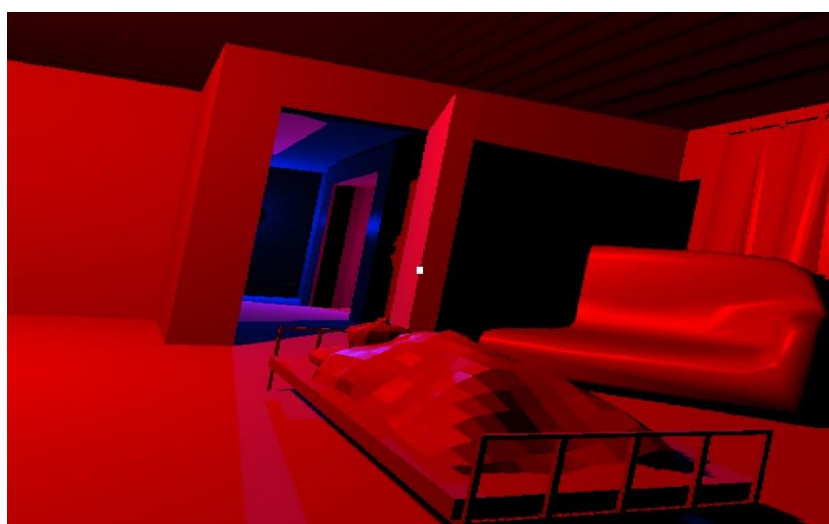
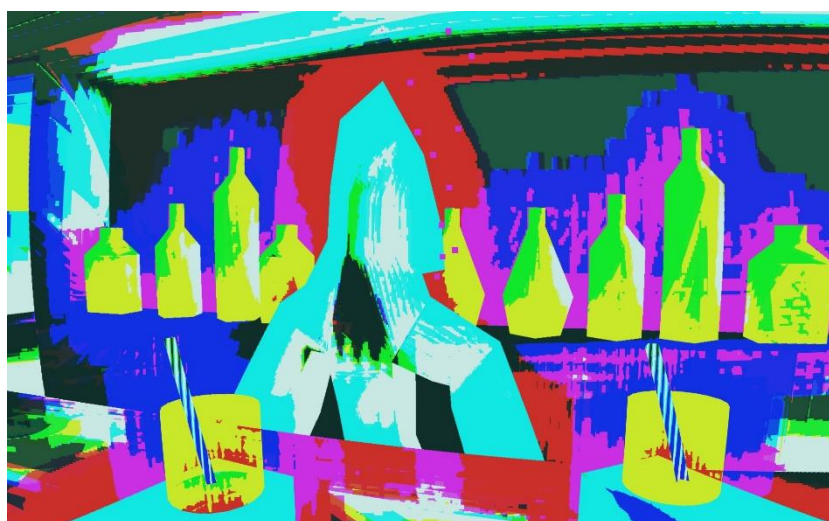
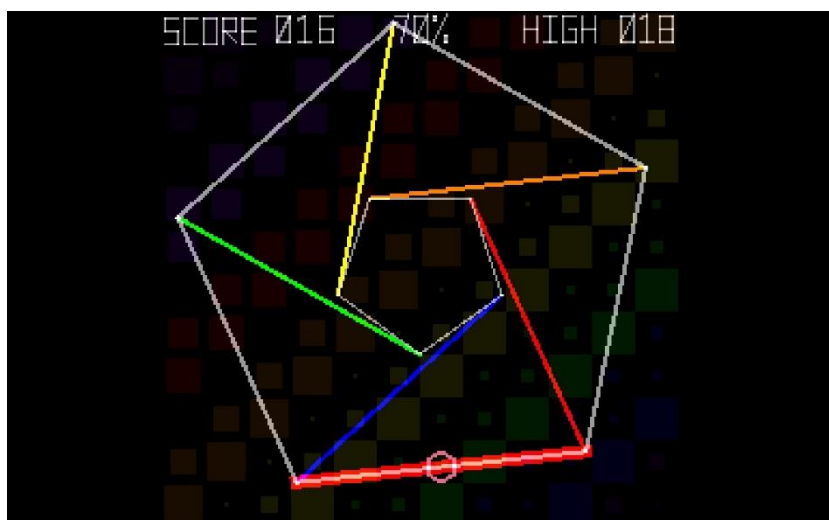


Aina kun Lavellen laittaa johonkin lokeroon, väistämättä erehtyy. Yllä olevan perusteella hänestä voi saada kuvan pulmapelien tekijänä. Sitten kirjaimellisesti sata muuta peliä hyppää esiin ja kysyy: entä minä?

Hypnocult (2019) on transsiin vaivuttava toimintapeli, joka tuo mieleen indieklassikko *Super Hexagonin* (2012). Pelissä kieputellaan ruudulla näkyvää viivaverkostoa niin, että keskeltä lähtevät värilliset viivat putoaisivat oikealla tavalla ulkoseinämille. *English Country Tunen* tapaan pelin tehoa ei voi välittää sanoilla, ja samalla tavalla rajallisesta mekaniikasta saadaan paljon irti. Nyt testiin ei tosin joudu päättelykyky, vaan refleksit. Kieppuvissa viivoissa on jotain vangitsevaa, vaikka niiden kanssa ei pärjäisi kuin parikymmentä sekuntia kerrallaan. Rujosta estetiikasta huolimatta taustavisuaalit, kirjoituskonemaiset ääniefektit, kenttien nimet, jopa valikot on tehty ajatuksella.

Slave of God (2012) tavoittelee toisenlaista transsia: kyse on klubi-illan kuvauksesta lyhyen kävelypelin muodossa. Mukana ei ole erityistä toimintaa tai ratkontaa, vain vahva vaikutelma siitä, että NYT MENTIIN. *Slave of God* on pelkkää affektia, ruudulta kehoon siirtyvää tunnetta. Hermoja koetteleva musiikki, vilkkuvat valot ja tavoitteiden epäselvyys välittävät hyvin suoraan juopuneen tanssimisen ja seuranhaun käänteet. Pelissä tilataan juomia tiskillä, ihmetellään gorillon vahtimaa DJ:tä, tanssitaan, väpätetään tanssikaverin sydäntä, ja lopuksi kävellään ulos ja seurataan, kun kammottavan kirkas aurinko nousee.

Slave of God on päälleikävä kokemus, mutta sitä ei voi vielä kutsua häiritseväksi – toisin kuin useita muita Lavellen pelejä.



Hypnocult, Slave of God, Bedrooms

Bedroomsissa (2015) leijutaan haamuna makuuhuoneissa ja vaikutetaan herätyskellojen ja ovien kaltaisiin objekteihin. Tunnelma on tunkeileva ja ahdistava: tuntuu väärältä katsella hahmoja, jotka eivät tiedä olevansa katselun kohteena. Yksi nukkuu yksin kotonaan, toinen on kumppanin kanssa hotellissa, kolmas masturboi kylpyammeessa. Lavelle ominaisesti *Bedrooms* ei suoraan kerro, mistä siinä on kyse tai miksi se on tehty, mikä tekee siitä vielä painostavamman.

Osassa pelejä pitäisi olla nykyään sisältövaroitusta ja osasta voi käydä keskustelua, kannattiko niitä julkaista lainkaan. Varhainen *Striptease* (2009) kääntää strip pokerit ja vastaavat pornopelit pääläelleen. Palapeliä kokoamalla saa vähennettyä ruudulla näkyvän pikselinaisen vaatteita. Kahden kentän jälkeen *Striptease* yllättää käänteellä: strippaaja joutuu seksuaalisen väkivallan kohteeksi ja palapelin kokoamisella hänet yritetään pukea, ei riisua.

Suodattamattomuus ja tuotteliaisuus ovat Lavelle käsissä arvoneutraaleja: hän tekee ja julkaisee riippumatta siitä, millainen lopputuloksesta tulee. Pohjakosketus tällaisen tuotannon osalta ovat staattisista kuvista koostuvat *Find Your Butthole* (2017) ja *Find the Butthole* (2017), joiden nimet kertovat niiden sisällöstä kaiken olennaisen.

Näitä teoksia vasten saattaa olla yllättävää, että halutessaan Lavelle osaa olla koskettava ja hienovarainen. *Hush* (2010) koostuu tyhjästä tekstilaatikosta ja kirjoitusohjeesta: "Kuvaile läheinen hetki 50 sanalla." Kun laatikon on kirjoittanut melkein täyteen, näppäimistön painallus

alkaakin poistaa sanoja, kunnes ruutu on taas tyhjä ja kokijalle jää yllättävä menetyksen tunne.

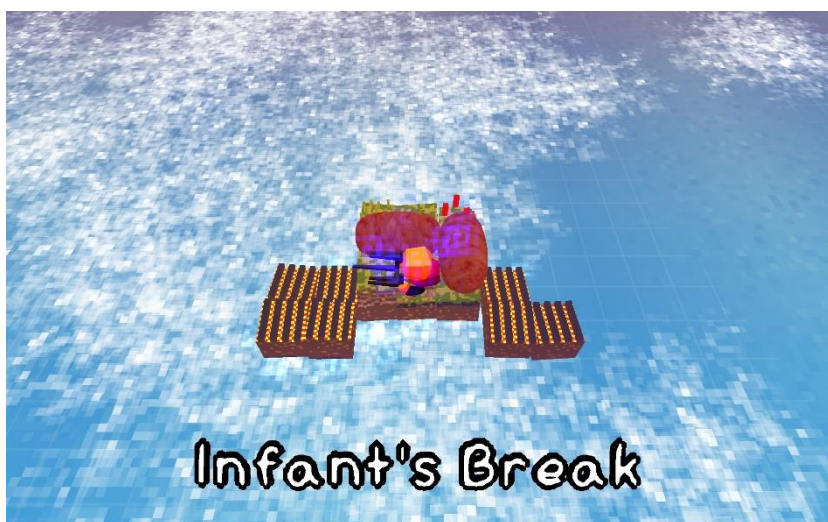
Lavellen pelien herättämät tunteet saavat voimaa siitä, että niitä ei voi ennakoida sen paremmin kuin pelien sisältöjä. Joskus nämä tunteet voivat olla tarpeeksi negatiivisia, että Lavellen töihin menee maku. Joskus ne iskevät kuin salama.



Lavelle on väsymätön ideoiden räiskijä, mutta monet hänen peleistään ovat – kuten ensipeli *lightcone: prototype 1* jo paljasti – prototyyppejä. Kaavaan on yksi merkittävä poikkeus.

Stephen's Sausage Roll (2016) on sokoban-pulmapeli, joka ei pintapuolisesti eroa erityisesti lajitovereistaan. Laatikoiden sijaan pelissä työnellään makkaroita isolla haarukalla. Makkarat pitää paistaa kerran (mutta vain kerran) molemmilta puolilta, että kenttä menee läpi. Koko peli pelataan kokonaisuudessaan nuolinäppäimillä ja se on alusta loppuun käytännössä sitä samaa.

Stephen's Sausage Rollissa kaikki käänteet luodaan soveltamalla luovasti pelin perustaa, ei tuomalla uusia elementtejä mukaan. Suunnilleen mikään peli koskaan ei ole tiristänyt näin paljon vaihtelevaa sisältöä näin rajallisista rakennuspalikoista. Noin 30 tuntia kestävässä pelissä jokainen pulma vaikuttaa aluksi mahdottomalta, mutta on oivalluksen jälkeen ratkaistavissa suhteellisen helposti. Usein pulmat esittelevät jonkin uuden tavan toimia makkaroiden kanssa ja sen keksiminen saa hetkeksi aikaan tunnekuohun.



Stephen's Sausage Roll

Pelintekijä Marina Kittaka on kirjoittanut, miten pelien voi sanoa koostuvan muodoista, joille on annettu merkitys. Jokainen ruudulla näkyvä graafinen elementti merkitsee jotain. Pelaajan pitää tulkita, mitkä niistä ovat merkityksellisiä pelitilanteelle. Mitä visuaalisesti monimutkaisempi peli, sitä enemmän pelaajaa pitää ohjata siinä, mihin pitää keskittyä. Kuuluisin esimerkki tästä lienee ns. Batman-näkö, joka napin painalluksella korostaa interaktiiviset objektit eri värillä.

Kittaka pohtii, miten tämä muotojen ja merkitysten leikki voi toimia vertauskuvana todellisuuden havainnoinnille. Miten muodostamme järkevän kokonaiskuvan loputtomasta määrästä aistiärsyksiä?

Stephen's Sausage Rollin makkarat, haarukat ja grillit ovat muotoja vailla erityistä sisältöä. Ne ovat pulmien vaatimia pelielementtejä, mutta eivät "kerro" mistään. Oikeastaan peli aktiivisesti vastustaa temaattisia tulkintoja olemalla ulkoisesti niin naurettava. Peli ei myöskään opasta, mitkä sen objekteista ovat vuorovaikutteisia ja millä tavoin. Pelaajan tehtävä on ihmetellä, kokeilla ja oivaltaa.

Stephen's Sausage Rollin vahvuus on siinä, miten se tekee tietoiseksi havainnoinnin tavoista ja niiden rajoista. On mahdotonta elää normaalia elämää, jos kiinnittää huomiota jokaiseen asiaan joka hetki. Mutta myös koko elämän viettäminen autopilotilla on virhe. *Stephen's Sausage Roll* pysäyttää hetkeen: jokainen pulma pakottaa näkemään aina vähän lisää samassa makkaroiden, grillien ja maastonmuotojen leikissä.

Tetristä kutsutaan usein täydelliseksi peliksi, koska siinä ei ole mitään, mitä lisätä, eikä mitään, mitä ottaa pois. *Stephen's Sausage Roll*issa on jotain samanhenkistä täydellisyyttä siinä, että se ottaa niin yksinkertaisen konseptin kuin on mahdollista (hahmon liikuttelun nuolinäppäimillä) ja uuttaa siitä enemmän pelisisältöä kuin voisi kuvitella.

Stephen's Sausage Roll on sataprosenttinen Lavelle-tuotos myös asenteeltaan. Vuosia hiottu mestariteos julkaistiin käytännössä ilman promootiota. Pelin nimi ja aihe vaikuttavat vitsiltä. Traileri ei paljasta mitään pelin syvyydestä tai edes siitä, mitä siinä oikeastaan tehdään.

Stephen's Sausage Rollin parissa ei voi kuin yllättyä.



Tammikuusta 2020 uusien pelien virta yhtäkkiä tyrehtyi. Koko vuonna Lavelle ei julkaissut yhtään mitään, eikä kommentoinut julkisesti tauon syitä.

Voi olla houkuttelevaa tulkita, että Lavellelta loppuivat ideat tai into tehdä jatkuvasti uusia pelejä. Kiinnostava vertailukohta on Gamasutran haastattelu vuodelta 2012, joka on harvoja Lavellelten antamia haastatteluja (oletettavasti hänen oli pakko, kun *English Country Tune* pääsi ehdolle Indie Games Festivalin parhaan suunnittelun kategoriaan).

Lavellen vastaukset ovat yhtä suodattamattomia kuin hänen tuotantonsa. Hän kutsuu ehdolle asetettua pulmapeliään konventionaaliseksi

teokseksi, jonka työstäminen oli kuivaa. Vastaus-
hetkellä hän olisi jättänyt sen tekemättä ja keskit-
tynyt mieluummin johonkin, mihin tuntee aitoa
intoa. Eikä itsekritiikki lopu siihen.

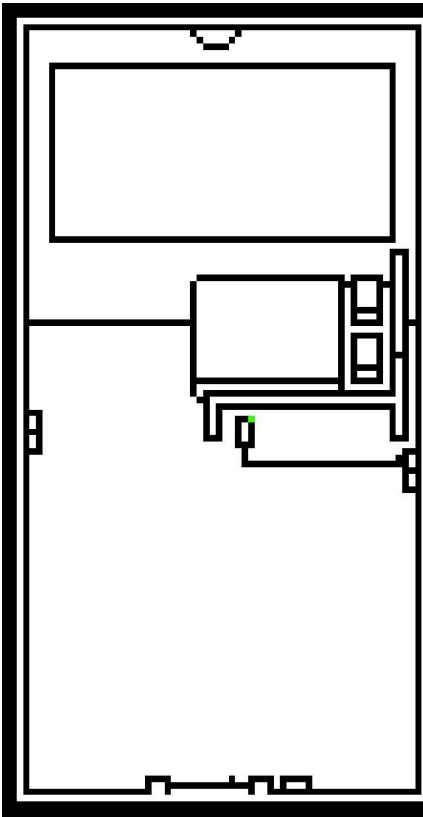
”Minusta tuntuu kuin en olisi saanut yhtään uut-
ta ajatusta noin kahteen vuoteen, ja olen pitkälti
’käyttänyt loppuun’ kaiken keksimäni”, Lavelle
tylyttää. ”Päästin itseni menemään sekä kulttuu-
risesti että älyllisesti, ja nyt saan maksaa siitä.”

Tämän sanottuaan Lavelle teki vielä monta sa-
taa peliä lisää, mukaan lukien *Stephen’s Sausage
Rollin*. Jokainen näistä ”uusista ajatuksista” ei ole
neronleimaus, mutta yllättävän monessa on jotain
pureskeltavaa.

Kesällä 2021 Lavelle palasi yhtä äkisti kuin oli
kadonnutkin ja tuotti parissa kuukaudessa viiti-
senkymmentä uutta pelikokeilua lisää. Totisesti
on niin, että Lavellen ainoa arvattava tekijä on
arvaamattomuus.

Juuri ennen pitkää taukoa valmistunut *Heaven
on Earth* (2020) on täydellisen tyypillinen Lavelle-
teos siinä, että siinä ei ole mitään tyypillistä.
Lyhyessä selainpelissä lisäällään tavaroita tyhjään
huoneeseen. Joka aamu voi valita listasta yhden
asian, esimerkiksi sohvan tai verhot. Sitten pitää
mennä töihin, olla töissä, palata kotiin ja mennä
nukkumaan. Sama rutiini toistuu, kunnes asunto
on täytetty, pääosin elektronisilla laitteilla. Öisin
niiden virtavalot hohtavat pimeydessä, muodos-
taen eräänlaisia tähtikuvioita.

Taivas on tuotu maan päälle.



- [WIFI Router](#)
- [Shelves](#)
- [Curtains](#)
- [TV Table](#)
- [Sofa](#)
- [Intercom Repair](#)
- [Fix Smoke alarm](#)



- [Close curtains](#)

Heaven on Earth

Peli on interaktiivinen vitsi. Se on kuvaus työn hallitsemasta elämästä, jossa ehtii tehdä vain yhden ylimääräisen asian joka päivä ja omaa väsymystä yrittää lääkitä ostamalla turhaa tavara. Se on myös kokeilu, joka ei noudata mitään tiettyä pelisuunnittelun mallia.

Lavellen koko tuotannon tapaan *Heaven on Earth* ei ole mitenkään yksiselitteinen. Se on yksinkertaisesti luova välähdys pitkässä välähdysten sarjassa.

RED CANDLE GAMES

Kiellettyä kauhua
Taiwanista



*Tässä pelissä esiintyvät tapahtumat,
hahmot ja järjestöt ovat onneksi fiktiivisiä. Kaikki samankaltaisuudet oikeiden
henkilöiden (elävien tai kuolleiden),
paikkojen tai historiallisten tapahtumien
kanssa ovat puhdasta sattumaa.*

Devotion

Maapallo on iso paikka. Pelit ovat iso, globaali kulttuuri-ilmiö. Ne eivät kuitenkaan kovin hyvin edusta maapallon kulttuurista monimuotoisuutta. Pelien sisältöjä sävyttää usein japanilainen tai amerikkalainen tulokulma riippumatta siitä, missä pelinkehitys tapahtuu. Merkittävien klassikoiden ja hittien vaikutusta on vaikea päästä pakoon.

Taiwanilaisen Red Candle Gamesin perustajat kasvoivat pelien parissa, mutta eivät nähneet niissä itseään. Tämä johti jatkokysymykseen: entä jos tekisi pelejä, jotka pohjautuvat taiwanilaiseen kulttuuriin?

Tämänkaltaisen pelisuunnittelu vaatii tasapainottelua uskollisuuden ja lähestyttävyyden välillä. Johannes Rojolan *My Summer Car* (2016) on tinkimätön kuvaus Suomen menneistä mökkike-

sistä, mutta samalla se olettaa pelaajalla olevan kaiken taustatiedon valmiina. Toinen esimerkki on Upper One Gamesin *Never Alone* (2014), joka perustuu Alaskan alueella elävän iñupiatien tarinoin. Helppotajuiseen tasohyppelyyn on ujutettu mukaan aihetta avaavia haastatteluja. Peliosuus ja taustaosuus ovat itsessään toimivia, mutta tuntuvat hieman irrallisilta.

Red Candle Games halusi alusta alkaen tehdä pelejä sekä paikalliselle että globaalille yleisölle. Vaikka kulttuuriset elementit ovat erottamaton osa heidän pelejään, niistä on vedetty mutkia osin suoraksi. Studion jäsenet esimerkiksi luopuivat suunnitelmista tehdä kulttuurituntemusta vaativia pulmia huomattuaan, etteivät he itsekään olleet samaa mieltä tiettyjen rituaalien kulusta.

Red Candle Games onnistui löytämään sopivan keskitien. *Detention* (2017) ja *Devotion* (2019) ovat pidettyjä pelejä, mutta ne on myös lisätty Harvard-Yenchingin kirjaston kokoelmiin osana merkittäviä moderneja kiinankielisiä kirjallisia teoksia. *Detentionista* on tehty kaksi elokuvaa ja Netflixin tilaama tv-sarja, mikä olisi poikkeuksellista jopa isolle peliproduktiolle, pienen studion ensipelistä puhumattakaan.

Devotion vaikutti alkuun vielä *Detentionilta* isommalta ilmiöltä. Se ehti olla hetken myydyin peli Steamissa ja katsotuin peli merkittävässä kiinalaisessa striimauspalvelussa BiliBilissä. Sitten *Devotionista* löytyi kaksi piilotettua viestiä, joiden katsottiin halventavan Kiinan presidentti Xi Jinpingia. Viikossa peli oli poistunut myynnistä.

Devotion ilmestyi ja katosi helmikuussa 2019. Joulukuussa 2020 GOG.com, kuluttajan vapauden

korostamisesta tunnettu pelikauppasivu, ilmoitti yllättäen ottavansa *Devotionin* valikoimiinsa. Yhtä yllättäen paria tuntia myöhemmin GOG twiittasi: "Saatuamme paljon viestejä pelaajilta olemme päättäneet olla listaamatta peliä kauppaamme."

GOGin sittemmin poistettu viesti Weibossa, yhdessä Kiinan isoimmista somealustoista, oli muotoiltu eri tavalla: "GOG.com lupaa olla tekemättä mitään, mikä loukkaisi tunteitanne."

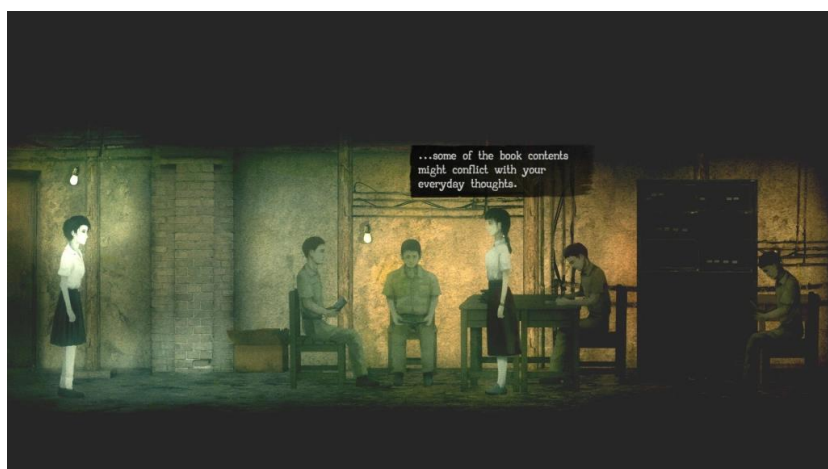
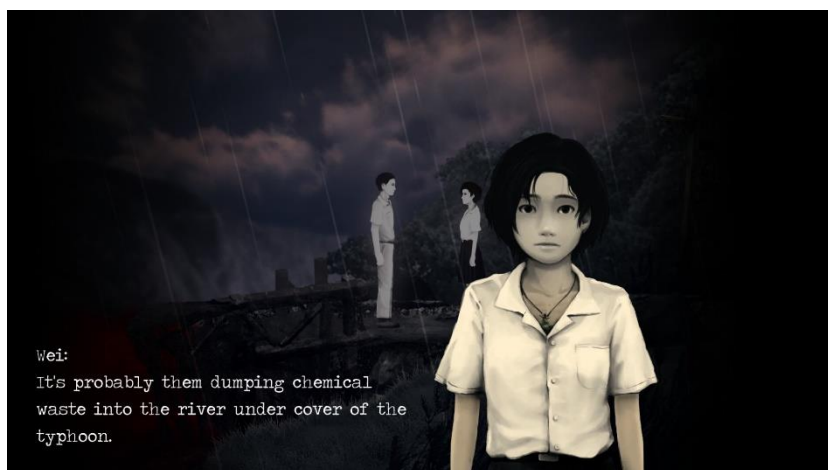
Devotionin alkuperäisestä julkaisusta ehti kulua yli kaksi vuotta ennen kuin vihdoinkin maaliskuussa 2021 Red Candle Games ilmoitti alkavansa myydä peliä itse ilman välikäsiä. Toistaiseksi peli on pysynyt myynnissä, mutta pelipuolella sen juupas eipäs -julkaisutausta on nostanut esiin Kiinan vaikutuksen globaaleilla kulttuurimarkkinoilla. Jos tietty teos nähdään ei-toivottuna, sen levitys on mahdollista kieltää.

Erityisen surullisen *Devotionin* tapauksesta tekee se, että Red Candle Games näyttää mallia, miten peleissä vähemmän nähdyt kulttuurit puhaltavat uutta eloa tuttuihin pelimuotteihin.



Detention on kerrontaa painottava seikkailupeli, joka sijoittuu 1960-luvun Taiwanin. Tarkemmin sanottuna se tapahtuu valkoisena terrorina tunnettuna aikakautena, kun valtaa pidettiin yllä sotatilalain avulla. Aikaa määritti pelon ilmapiiri ja vapauksien väkivaltainen supistus.

Pelin alussa teini-ikäiset Ray ja Wei jäävät jumiin kouluun taifuunin iskiessä. Pian tapahtumat saavat yliluonnollisen käänteen.



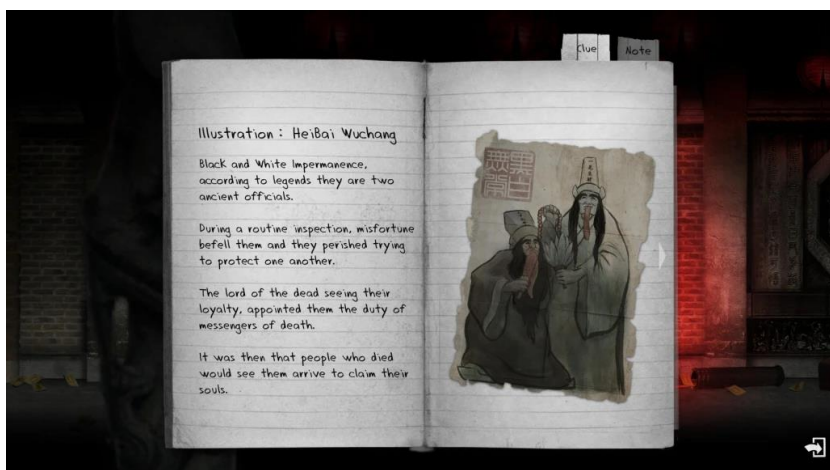
Detention

Detentionin kauhuelementit toimivat kahdella tasolla. Uhkaavat olennot koulun käytävillä ovat pelottavia, mutta kauhu liittyy myös poliittiseen tilanteeseen. Koulussa toimii kiellettyjen kirjojen lukukerho, jonka paljastuminen saattaisi osallistujat hengenvaaraan.

Tekijät itse ovat kertoneet valinneensa kauhun erottaakseen pelin massasta ja tehdäkseen siitä jotain, mitä tubettajakin voisivat pelata. Sekä valkoinen terrori että kauhistuttavat olennot tulivat luontevasti mukaan maan historiasta ja mytologiasta. Pelin mystisempi puoli perustuu pitkälti oikeisiin uskomuksiin, ja ulottuu kaikkialle pulmistat tarinan kuljetukseen.

Monet ovet on suojattu taolaisilla talismaaneilla. Ovilukon merkilliset merkit on otettu *Yijingista*, *Muutosten kirjanakin* tunnetusta kiinalaisesta klassikosta. Osa materiaalista, kuten Hei Bai Wuchang -vartijat, joille pitää laittaa käsiin oikeat esineet, taustoitetaan päiväkirjamerkinillä. Osa, kuten jumalten tai esivanhempien kanssa viestimiseen tarkoitettut Ying Yang Poe -palikat, vain kudotaan osaksi kerrontaa ja oletetaan pelaajan hakevan itse lisää tietoa niin halutessaan.

Taiwanilaiset aiheet on suodatettu japanilaisten ja länsimaisten vaikutteiden läpi. Red Candle Gamesin mukaan heitä innoittivat muun muassa Taiwanin uuden aallon elokuvat 1990-luvulta, mutta myös George Orwellin *1984*, sekä kauhu-seikkailut *The Cat Lady* (2012) ja *Lone Survivor* (2012).



Detention

Vuosituhanen vaihteen selviytymiskauhusta ammennetaan paljon, jopa alun sisältövaroitusta on sanasta sanaan sama. *Silent Hill* -sarjan (1999–2012) tavoin *Detention* on vertauskuvallinen painajainen, jossa päähenkilö käy läpi traumaattista menneisyyttään. Trauma saa ilmaisunsa kaikesa: ympäristöissä, hirviöissä, pulmissa. Hyvästä esimerkistä käy tilanne, jossa yritetään saada selvää pöydän pintaan tehdyistä raapustuksista. Pulma ratkaistaan viiltämällä toisesta huoneesta löytyneen ruumiin kurkku auki, valuttamalla verta kulhoon ja kaatamalla veri pöydälle. Kyse ei ole käytännöllisyydestä, vaan symbolisesta merkityksestä tarina päähenkilölle. Tarina ylipäättään on arvoitus, joka pitää osata tulkita kaikesta pelissä näkyvästä ja kuuluvasta.

Puhtaasti pelinä tarkasteltuna *Detention* ei ole sinänsä kovin poikkeava: kauhukohtaamiset eivät vaadi pelaajalta paljoa, ja pulmissa on paljon edes takaisin juoksentelua. Vahva visuaalisuus, hienovaraisen inhottava tunnelma, sekä kytkös oikeaan historiaan ja kulttuuriin tekevät kuitenkin pelistä osien summaa suuremman.

Detention kertoo paljon vihjaamalla sensuurista, ihmisten katoamisesta ja tukahdetusta epätoivosta. Päähenkilön kuvaukset ympäristössä näkyvistä objekteista ("olin ennen kateellinen lipunkantajan roolista, mutta en enää") avaavat tarinaa miellyttävän epäsuoraan.

Miten ironista on, että Red Candle Games valitsi ensimmäisen pelinsä keskeiseksi juonenlangaksi kielletyt kirjat, ja joutui toisella pelillään itse kiellettyjen teosten listalle?



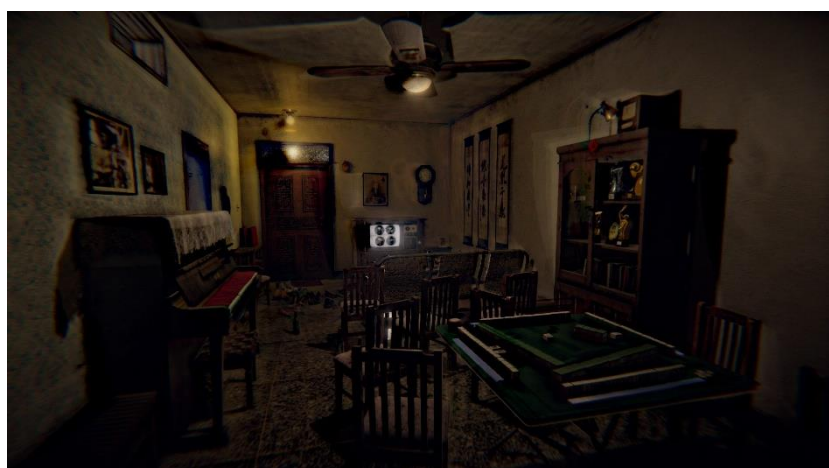
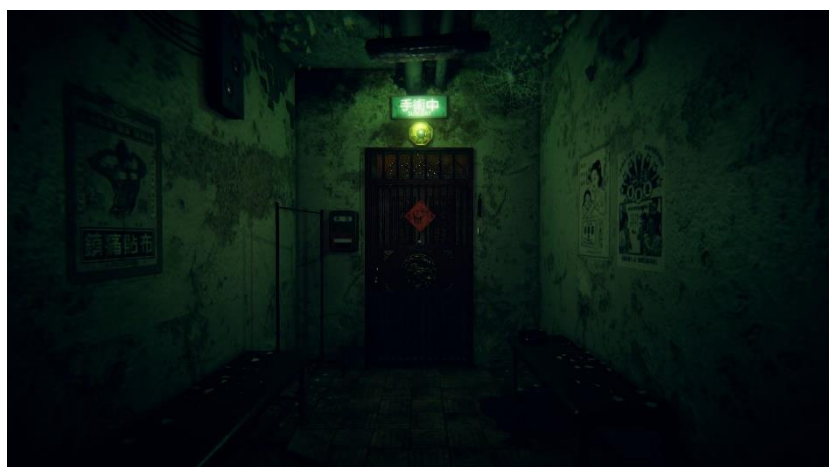
Devotion on luontevaa jatkoa *Detentionille*. Pääosassa on jälleen rikkonainen kauhutarina, mutta nyt toteutukseltaan ja kerronnaltaan monimutkaisempaa kokonaisuutena.

Ulkoasu on modernimpi, samoin pelivaikutteet, joihin kuuluvat muun muassa *P.T.* (2014) ja *What Remains of Edith Finch* (2017). *Devotion* saattaa muodoltaan seurata tuoreita kauhutarinapelejä, mutta sen aihe on täysin oma.

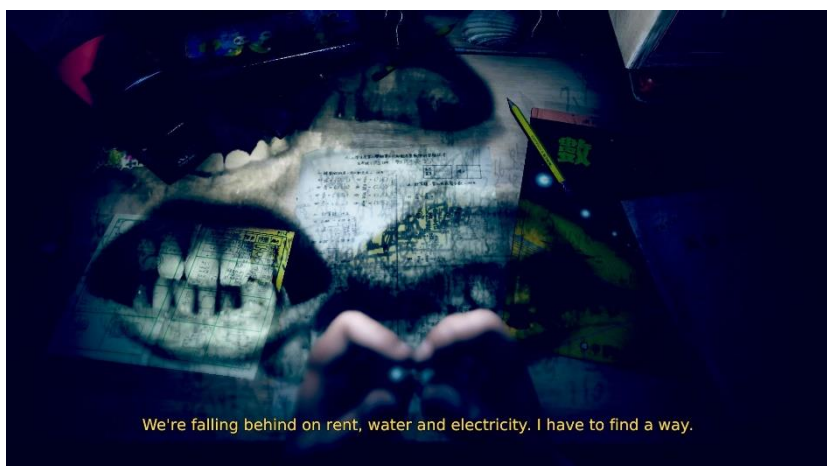
Devotion kertoo perheen tarinan. Pääosa pelistä tapahtuu yhdessä pienessä asunnossa, joka muuttuu heijastamaan perheen elämäntilanteita eri aikoina. Tarinan ydin käsittelee sitä, miten vastoinkäymiset voivat viedä tuhoisien uskomushoitojen pariin, mutta ohessa sivutaan sukupuoli-rooleja sekä mielenterveyden ongelmien stigmatisointia

Aiheet näkyvät asetelmassa: 1960-luvun valkoisesta terrorista on hypätty 1980-luvun taloudellisen nousukiidon Taiwaniin. Studion perustajiin kuuluvan Vincent Yangin mukaan tämä oli kohonneen elintason, mutta myös uudenlaisen stressin aika: lapsille ostettiin kaikki, mitä he toivoivat, mutta vanhemmat eivät töiltään ehtineet viettää aikaa kotona. Isovanhemmat joutuivat kasvattajien rooliin.

Devotionia onkin kotimaassaan nimitetty ”isoäidin asunnon simulaattoriksi” ja se on innoittanut meemejä, joissa postataan kuvia oikeista asunnoista vierekkäin pelin kuvankaappausten kanssa.



Devotion



We're falling behind on rent, water and electricity. I have to find a way.



As long as Cigu Guanyin can sense your devotion, all will be in harmony.



Devotion

Pelin tapahtumaympäristö perustuu oikeisiin pohjapiirroksiin. Pienissä yksityiskohdissakin on pyritty autenttisuuteen, esimerkiksi ovikellona toimiva linnunviserrys edustaa ajankuvaa. Näkyvästi esillä oleva arapaimakala oli ylellisyyden symboli ja sen uskottiin tuovan onnea. Itse rakennus pohjautuu Nanjichangin ränsistyneeseen asutokompleksiin, joka aikanaan edusti huippumoderniutta.

Taiwanilaiselle yleisölle *Devotionin* asunto on kuin *My Summer Carin* mökki suomalaisille: tietty yleisö tunnistaa heti, mitä aikaa ja tunnelmaa pelissä tavoitellaan. Kyse ei kuitenkaan ole vain hymyilyttävistä viittauksista. Moderneille tarinapeleille ominaisesti *Devotionin* kerronta tapahtuu pitkälti ympäristön kautta. Peliä ei ole vaikea pelata läpi, mutta kaiken kerronnan huomaaminen ja kasaaminen vaatii keskittymistä, kenties taustatyötäkin.

Detention veti sisään kauhulla, mutta kertoi lopulta henkilökohtaisen tarinan valkoisen terrorin ajalta. *Devotion* toimii päin vastoin. Huomio kiinnittyy ensin asuntoon ja ajankuvaan, mutta tarinan fokus kulkee hiljakseen yliluonnollisen suuntaan.

Devotionin kuvaama uskonto on fiktiivinen, mutta siihenkin Red Candle Games on hakenut mallia omasta kotimaastaan. Taiwanissa harjoitetaan pääasiassa buddhalaisuutta ja taolaisuutta, mutta suosittua on myös animismi eli usko siihen, että luonto on tietyllä tapaa elävä ja kaikilla asioilla on omat henkensä – mitä hyödynnettään *Devotionin* tarinassa. Promomateriaaliin nostettu kuva silmien päälle laitetusta punaisesta

kankaasta perustuu oikeaan rituaaliin, jossa puhutaan kuolleiden kanssa. Pelissä usein esiintyvät nuket ovat oikeasti hautajaisnukkeja, joiden on tarkoitus auttaa kuollutta tuonpuoleisessa.

Detentionin tavoin *Devotion* ei vain kerro tarinaa, vaan houkuttelee tutustumaan pelin taiwani-laiseen taustaan.

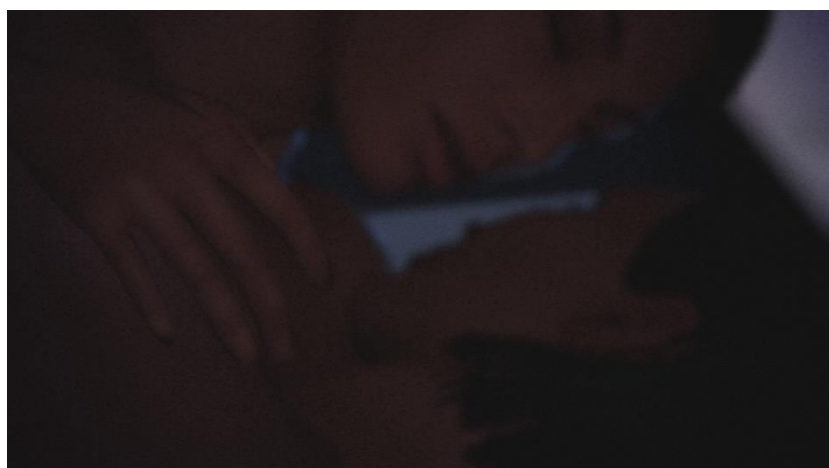


Devotionin myyntikielto on kiehtova, koska se on historiallisesti melko poikkeuksellinen.

Peleihin liittyvät kohut ja kiellot ovat liittyneet pääosin kahteen asiaan. Ensimmäinen on väkivalta. Jo vuoden 1976 *Death Race* -kolikkopeliä kauhisteltiin siitä, että siinä ajeltiin tikku-ukkojen päältä. *Mortal Kombat* (1992) verisine tappelui-neen oli yksi peleistä, jotka 1990-luvulla johtivat siihen, että peliteollisuudessa otettiin käyttöön ikärajat.

Toinen kohun juuri on seksuaalinen sisältö. Rockstar joutui ongelmiin, kun *Grand Theft Auto: San Andreasin* (2004) koodista löytyi käyttämättä jäänyt seksiminipeli. *Mass Effect* (2007) oli liikaa amerikkalaisille konservatiiveille, koska siinä oli mukana – hyvin lyhyt ja pelin ihmissuhdepainotukseen istuva – rakastelukohtaus.

Yksi harvoja etäisesti *Devotionin* kaltaisia tapauksia liittyy yllättäen Suomeen ja Commodore 64 -kotitietokoneelle tehtyyn peliin *Raid Over Moscow* (1984). Ajalle tyypillisessä toimintapelissä ammuskeltiin eri neuvostokaupunkien läpi avaruushävittäjän puikoissa.



Mortal Kombat, Mass Effect, Raid Over Moscow

Kohu syntyi Mikrobitin arvostelusta, jossa Aki Korhonen kuvaili pelin sisältöä seuraavasti:

Tämä on jännittävä maanpuolustuspeli, jossa sinun pitää hyökätä Neuvostoliittoon ennenkuin heidän raketinsä saavuttavat maalinsa Yhdysvalloissa. Sinun pitää tuhota kolme neuvostoliiton asemaa, ennenkuin pääset Moskovaan. Siellä sinun pitää ampua Kremlistä ovet sisään, tappaa muureilla olevat tarkka-ampujat ja tuhota panssari.

Neuvostoliiton suurlähetystöön kuulunut Josif Kosatshev kutsui tätä räikeäksi Neuvostoliiton vastaiseksi provokaatioksi. Kansanedustaja Ensio Laine teki kirjallisen kysymyksen neuvostovastusten pelien maahantuonnista ja jakelusta. Vuonna 2010 Suomen ulkoasianministeriöiden muistioiden salassapitoaika umpeutui, jolloin selvisi, että Neuvostoliitto pyrki vaikuttamaan pelin myymisen kieltämiseksi.

Raid Over Moscow oli aiheeltaan liian arka kylmän sodan aikaan. *Devotionin* piilotetut viitteet olivat liikaa Kiinalle nyt.

Kiina on ollut pitkään tarkka pelien suhteen. Digitaaliset pelit olivat maassa kokonaan kiellettyjä vuosina 2000–2015 nuorten suojelemiseksi, mutta pelien sisältöjä on vahdittu senkin jälkeen. *Football Manager 2005* (2004) vedettiin myynnistä, koska se esitti Tiibetin itsenäisenä valtiona. *Battlefield 4:n* (2013) mainitseminenkin Weibossa kiellettiin, sillä pelin juonessa Kiina oli vihollisen roolissa. Nintendon söpö *Animal Crossing: New Horizons* (2020) sai lähteä, kun pelaajat keksivät osoittaa sen sisällä tukensa Hongkongin mielenosoituksille.

Kiehtovasti toiminnallaan Kiina on osoittanut olevansa sitä mieltä, että peleissä on muutakin huomioitavaa kuin seksi ja väkivalta. Tämä on varsin eri kanta kuin esimerkiksi jättijulkaisija Ubisoftilla, joka on toistuvasti kiistänyt, että heidän sotilasräiskintänsä olisivat millään tavalla poliittisia. On valitettavaa, että Kiinan tunnustus peleille on ilmennyt muun muassa siinä, että *Devotionia* ei voinut kahteen vuoteen ostaa mistään. Mutta asioita kielletään vain, jos niitä pelätään tai niillä katsotaan olevan voimaa.

Red Candle Gamesin tulevasta pelistä ei ole vielä paljastettu muuta kuin että se ei ole kauhua eikä painota oikeaa historiaa. Studio ammentaa kuitenkin edelleen omasta maastaan ja pyrkii sillä puhuttelemaan globaalia yleisöä.

”Vaikka Detention on täynnä taiwanilaisen kulttuurin elementtejä, ydinsanoma, jonka halusimme sillä välittää, on melko universaali”, Vincent Yang kertoi USGamerin haastattelussa muutamia kuu-kausia *Devotionin* julkaisun jälkeen. ”Se oli, että ilmaisunvapaus on kaikkien ihmisten perusoikeus etnisyydestä, kulttuurisesta taustasta tai kansallisuudesta riippumatta.”

ICE-PICK LODGE

Inhimillisten rajojen
haastamista



Pelejä on niin montaa eri lajia, että niitä on melkein mahdotonta käsittää yhtenäisenä ilmiönä. Meitä kiehtovat pelit, jotka eivät vain viihdytä, vaan antavat ajattelun aihetta ja kannustavat pelaajaa muuttamaan parempaan suuntaan. Siksi lempilajimme on selviytyminen, ja valitsemamme metodi haaste.

Ice-Pick Lodge

Venäläinen Ice-Pick Lodge on kulkenut omaa tietään pian kaksi vuosikymmentä. Studio teki kokeellisia pelejä ennen kuin sellaisille oli edes järkeviä jakeluväyliä. Varmaan siksi Ice-Pick Lodgen tuotanto poikkeaa käytännössä kaikista sen hengenheimolaisista.

Pelit-lehden haastattelussa vuonna 2016 studion perustaja sekä taiteellinen johtaja Nikolai Dybowski selitti, että hän ei koe tehtäväkseen itseilmaisua, vaan yhteisten ideoiden välittämisen nykyaikaisella kuvakielellä. Jokainen peli on ”yrittys ratkaista jokin ongelma, jota me pidämme ajankohtaisena suurelle osalla ihmisistä, ja johon he itse eivät ole vielä löytäneet ratkaisua. [...]

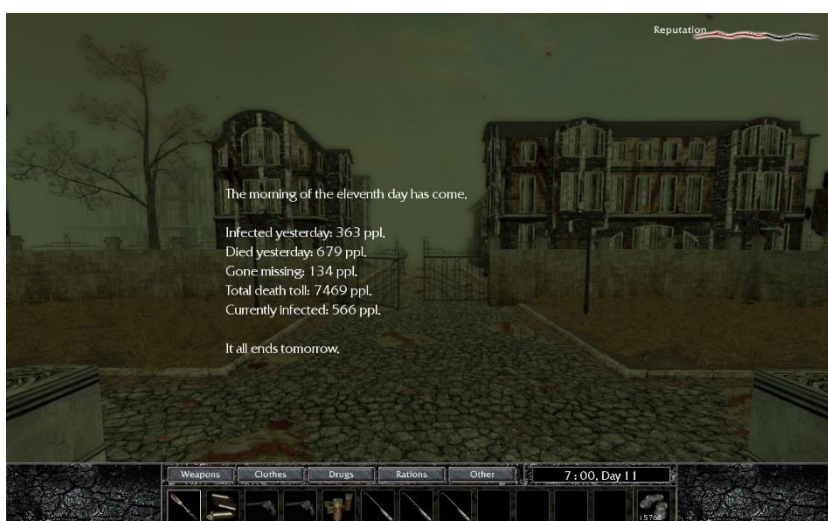
Pelimme ovat malleja, koealueita ja välineitä, joilla ja joiden avulla on mahdollista ratkaista esittämiämme kysymyksiä.”

Ylevien puheiden kääntöpuolella ovat itse pelit, jotka ovat vaikeasti lähestyttäviä ja usein julkaistu aiottua raaempina. Ice-Pick Lodgen polku on ollut yhtä kivikkoinen kuin heidän peliensä aiheet.

Ensateos *Pathologicin* (2005) tausta on kuvaava. Kaunokirjallista laatua tavoitteleva laaja rutto-seikkailu raavittiin kasaan kokemattomalla henkilöstöllä. Dybowski oli peliharrastaja, jolla ei ollut mitään kokemusta pelinteosta. Hänen vanhempansa olivat teatterikriitikoita ja kotona puhuttiin paljon teatterista. Dybowskin mukaan ilman pelejä hän olisi ryhtynyt teatteriohjaajaksi.

Julkaisija Buka päätti rahoittaa projektin luetuun Dybowskin kirjoittaman pienoisoromaanin kuvauksen pelistä. Käsikirjoitus oli heti sekä vahvuus että ongelma: runsas teksti veti peliin sisään, mutta mitä enemmän sitä oli, sitä hankalampaa pelin kääntäminen muille kielille olisi. Tekstin määrä lyheni lopulta viidennekseen laajimmasta versiosta ja pelattavat hahmot (käytännössä eri läpipelut) putosivat seitsemästä kolmeen. Yhdenkin selvittäminen loppuun on koettelemus. Lopputulosta venäläinen pelimedia GAME.EXE kuvaili sanoilla ”epäonnistunut yritys yllyttää itsemurhaan”.

Buka sai sijoittamansa rahat takaisin myymällä myyntiluvat Venäjän ulkopuolelle, mutta myös ulkomailla peli aiheutti moniaalla hämmennystä. Toisaalta *Pathologic* teki Ice-Pick Lodgesta Venäjällä välittömästi myös legendan sillä, miten monen silmät se avasi pelien mahdollisuuksille.



Pathologic (Classic HD -uudelleenjulkaisu)

Pelin arvo on tunnustettu jälkikäteen myös englanninkielisessä pelimaailmassa. Quintin Smithin vuonna 2008 Rock, Paper, Shotgun -sivustolle kirjoittama tunnettu analyysi alkaa sanoilla: "Aion nyt selittää, miksi venäläinen räiskintä/roolipeli nimeltä Pathologic on paras ja tärkein yksittäinen peli, jota et ole koskaan pelannut."

Kuten Smith myöntää, "paras" ei välttämättä tarkoita samaa kuin "kiva pelata". Osa Ice-Pick Lodgen legenda on pelien aloituskynnys, joka pitää ylittää päästääkseen käsiksi sisältöön.



Ice-Pick Lodgesta nostetaan usein esiin kaksi asiaa: taiteellinen kunnianhimo ja hankala, epämiellyttäväkin pelattavuus.

Jälkimmäinen liittyy kiinteästi edelliseen, mutta yhdistelmä on silti hankala niellä. Lisäksi se herättää kysymyksiä portinvartijuudesta. Miten paljon peli saa vaatia pelaajaltaan? Miten pitää suhtautua fanien hehkutukseen, kun Ice-Pick Lodgen pelit tuntuvat aktiivisesti vastustavan niihin tarttumista?

Digitaaliset pelit syntyivät kilvoitteluna, jossa oli selkeät voittoehdot. *Pac-Manin* (1980) kaltaiset kolikkopelit suunniteltiin tarpeeksi vaikeiksi, että niihin piti laittaa jatkuvasti lisää rahaa voidakseen jatkaa. Varhaiset konsolipelit toivat saman mentaliteetin kotiin: pelit piti usein opetella läpikotaisin, että ne pääsi läpi. Ice-Pick Lodgen perustamisen aikaan Venäjällä oli vahva pc-pelikulttuuri. 1990-luvun ja vielä 2000-luvun alun pc-peleissä vaikeus tuli osin monimutkaisuudesta, osin siitä,

että pelaajan oletettiin itse selvittävän, miten peli toimii.

Noin viimeisen kymmenen vuoden aikana käsitys pelihaasteesta on monipuolistunut monestakin syystä. Muun muassa roguelike-lajityypin ja esportsin suosion myötä haasteelle annetaan melkein enemmän arvoa kuin koskaan. Toisaalta pelimaailmassa myös ymmärretään, että monenlaiset ihmiset ovat kiinnostuneet peleistä. Monille pelimekaaninen haaste voi olla este kerronnasta nauttimiselle. Apuun tulevat vaikeussäädöt, joilla kokemuksesta saa eri pelaajille mieluisan.

Samalla kerronnalliset pelit ovat menneet haasteessa toiseen äärilaitaan. Vaikeus nähdään vanhanaikaisena tai gamer-kulttuuriin liittyvänä asiana, joka haittaa kokemuksen välittämistä. *Gone Home* (2013) kaltaiset tarinapelit voi pelata läpi melkein kuka tahansa.

Ice-Pick Lodge on outolintu siinä, että se tekee vanhemmasta pc-skenestä muistuttavia pelejä, joissa on moderni kerronnallinen syvyys. Tämä vaatii pelaajalta tietynlaista paneutumista, eikä vähintään sen takia, että sellaiselle pelisuunnittelulle on niukasti vertailukohtia.

Samasta syystä studion tunnetuin peli *Pathologic* on sekä rakastettu että vähän pelattu.



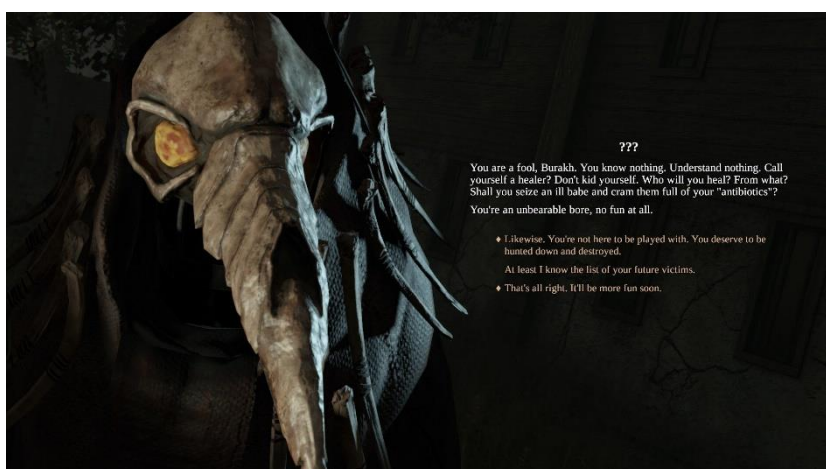
Vuoden 2005 alkuperäisellä *Pathologicilla* ja vuoden 2019 *Pathologic 2:lla* on paljon yhteistä. Järjestysnumerosta huolimatta jälkimmäinen ei ole jatko-osa, vaan uudelleen kuvitelma. Pääpiirteissään kyse on samasta kokemuksesta, joka on

työstetty alusta asti uudelleen. *Pathologic 2:ssa* on vain yksi alkuperäisen kolmesta hahmopolusta, mutta se on pelaajaystävällisempi, teknisesti toimivampi ja huolellisemmin käännetty. Siksi puhun alla kakkososasta, vaikka samat ajatukset pätevät pitkälti ensipeliin.

Pelaajan ohjaama kansanparantaja Artemy Burakh on juuri palannut kotikaupunkiinsa pitkän poissaolon jälkeen. Ikävä kyllä siellä on juuri puhjennut hirvittävä rutto. Burakh ajautuu paitsi etsimään parannusta tautiin myös pitämään tasapainoa yllä eri ryhmien välillä. Rikkaalla yläluokalla, uskomuksiaan vaalivalla alkuperäiskan-salla ja lapsilla on kaikilla oma näkemyksensä kaupungin tulevaisuudesta. Pelin suuri juonikaari täytyy selvittää samalla, kun yrittää itse pysyä hengissä.

Burakhilla on 12 päivää aikaa selvittää tilanne ja pitää suojattinsa elossa. Kello tikittää säälimättä, vaikka pelissä vain seisoisi paikallaan. Ruoasta on aina pula ja sitä joutuu keräämään murunen kerrallaan kaikkialta, mistä vain keksii. Ylpeän sankarin rooli karisee välittömästi, kun joutuu koluamaan roskiksia halvan vaihtotavaran toivossa.

Kaikki tämä vie energiaa, joten illan tullen Burakh voi olla jo liian väsynyt tärkeämpiin tehtäviin. Kun varsinaiseen juoneen pääsee käsiksi, se vie ruton runtelemille alueille, joissa on riski sairastua. Ruton saaminen on arvattavasti todella huono juttu. Vaikka yrittäisi tehdä kaiken oikein, pelillä on tapana keksiä uusia keinoja yllättää pelaajansa.



Pathologic 2

Arvosteluissa *Pathologic 2* sai paljon kritiikkiä siitä, että se oli liian vaikea, tai tarkemmin ottaen epäreilu tai jopa ärsyttävä. Pelihaasteen ideaali on yleensä "haastava mutta reilu": peli, joka on aluksi hankala, mutta palkitsee opettelun. *Pathologic 2* ei ole reilu, koska se yrittää mallintaa avuttomuuden tunnetta epidemian kaltaisen katastrofin keskellä. Peleissä on totuttu esimerkiksi siihen, että muiden hahmojen antamat tehtävät on tarkoitettu suoritettaviksi ja että niistä saa palkinnon. *Pathologic 2:ssa* tehtävät voivat olla turhia tai vahingollisia, koska se kuvaa aiemmin tosielämän olosuhteita. Pelin jujut voi toki oppia tiettyyn pisteeseen asti, mutta se on suunniteltu niin, että pelaaja ikään kuin kompuroi ja häviää tiensä loppuun.

Paljon *Pathologic*-aiheisia videoita tehnyt Sul-Matul kytkee pelin toiminnan sankarimyytteihin. Olemme kiinnostuneet ihmisistä, jotka nousevat muiden yläpuolelle selättämällä haasteita, oli kyse tarujen päähenkilöistä, menestyjistä tai somevaikuttajista. Siksi pelien päähenkilöt ovat usein poikkeusyksilöitä. Tällaiselle eskapismille on tietysti paikkansa, mutta liian tiuhaan toistettuna se voi luoda vahingollisen narratiivin. Loputtomien sankareiden rinnalla me tavalliset ihmiset tunnemme itsemme auttamatta epäonnistujiksi.

Haluamme onnistua niin peleissä kuin elämässä, koska luulemme, että sankarimyytin toteuttaminen johtaa onneen. *Pathologic 2* painottaa inhimillisiä rajoja: sitä, että tekee parhaansa, eikä soimaa itseään, kun ei pysty mahdolltomuuksiin. Jos toimiamme ei juhlisteta tai niiden tuloksia on vaikea nähdä, se ei tarkoita, että olisimme epäon-

nistuneet. Se vain tarkoittaa, että olemme ihmisiä.

Kaiken yllä mainitun jälkeen on korostettava, että pelkkää kärsimystä *Pathologic 2* ei toki ole. Pelissä on monia kauniita ja vaikuttavia hetkiä, oli kyse suurista paljastuksista tai vain siitä, että herää auringonnousun aikaan keräämään yrttejä suolta. Pelin esoteerisuus luo haasteita, mutta saa pelimaailman tuntumaan oikealta paikalta, ei vain virtuaaliselta leikkikentältä.

Pelin kerrontasuunnittelija Aleksandra Golubeva on kertonut, että studion tavoitteena oli tehdä pelistä *Gesamtkunstwerk*, taideteos, jossa jokainen osa-alue palvelee yhtenäistä tarkoitusta. Golubeva vertaa pelielementtien kytkemistä pois siihen, että laittaisi elokuvasta äänet pois päältä tai korvaisi musiikin jollain itselle mieltäisällä. Tavoitteesta huolimatta *Ice-Pick Lodge* ei ole suhtautunut pelin vaikeuteen fundamentalistisesti, vaan lisäsi jälkikäteen mukaan monipuoliset vaikeussäädöt. Jos oletusvaikeus tuntuu itsetarkoituksellisen hankalalta, sitä voi muuttaa.

Pathologic 2 vaatii keskittymistä ja mentaalisia voimavaroja, että siitä saa jotain irti. Mutta kun kaikki pelin palaset loksahtavat paikalleen, se onnistuu välittämään jotain, mihin harvat pelit pystyvät. Elämä on monimutkaista ja hankalaa, ja siinä joutuu toimimaan suurelta osin epätietoisuudessa. Ja silti, kaikesta huolimatta, elämän on jatkuttava ja ihmisen toimittava.





Pathologic 2

Ice-Pick Lodgen kohdalla on tavallaan harhaanjohtavaa puhua haasteesta. Studion pelit vaativat pikemminkin tietynlaista itsenäisyyttä sekä niiden omaksumisessa että tulkinnessa.

Pathologic 2:ssa on selkeitä teemoja ja kokemuksellisia huippuhetkiä, mutta peli lopulta ohjaa melko vähän sitä, mitä pelaajan pitäisi tuntea. Onko selviytyminen ruttoisesta päivästä toiseen voittamista vai surkeaa raahautumista? Näkökulmakysymys. Dialogi on usein kryptistä ja vihjaillee laajemmasta kokonaiskuvasta, josta jää aina jotain pimentoon. Ice-Pick Lodge odottaa yleisöltään yhteistyötä, ei vain valmiiksi luotujen kohtausten ahmimista.

The Void (2008) on studion peleistä kenties vaativin. *Pathologicin* tavoin siinä sekä kuiskutellaan esiin tarinaa että yritetään selviytyä mahdottomalta vaikuttavassa tilanteessa. *The Void* on kuitenkin hankalampi siinä, ettei sen pohjalla ole epidemian kaltaista selkeää aihetta. Peli tapahtuu jonkinlaisessa tuonpuoleisessa, jossa on käynnissä sukupuolten välinen sota. Molemmat osapuolet ovat kärjistettyjä: veljet edustavat rumaa ja rohamuavaa patriarkaalista valtaa, kun taas siskot on alennettu avuttomiksi kaunokaisiksi.

The Voidin perustekeminen, kuten ympäristön tutkiminen, hahmojen kanssa keskustelu ja resurssien pallottelu, on monista peleistä tuttua. Kaikkia niitä harjoitetaan kuitenkin täysin vieraassa kontekstissa. Maailma esimerkiksi pyörii väreiksi kutsutuilla voimilla, joita pitää viljellä, kerätä ja käyttää ajatuksella. Pitkällä tähtäimellä värit on tarkoitettu siskojen auttamiseen, mutta niitä

tarvitaan käytännössä kaikkeen mahdolliseen toimintaan. Eikä niitä ole koskaan liikaa.

Kokonaisuus on samaan aikaan jäsennelty ja kaoottinen. Esimerkiksi värien merkitykset, niiden pelifunktiot ja siskojen luonteet on kaikki linkitetty yhteen. Yhteyksiä ei kuitenkaan alleviivata, vaikka kyse on pelin temaattisesta perusrakenteesta. Toisaalta niinä hetkinä, kun peli puhuu hahmojensa suulla, nämä voivat valehdella tai olla väärässä. *The Void* pakottaa hapuilemaan eteenpäin oudossa maailmassa, jonka toimintalogiikkaa alkaa luultavasti ymmärtää vasta tehtyään merkittäviä virheitä.

Kauhupeli *Knock-Knock* (2013) tekee jotain samanhenkistä pienellä skaalalla. Ice-Pick Lodgen mukaan peli perustuu tuntemattoman lähettäjän viestiin, joka ehdotti studiolla tehtäväksi peliä lähettämänsä ääni-, kuva- ja tekstiaineiston perusteella. Viesteihin lähettäjä ei vastannut, joten studio päätti yrittää kommunikoida tämän kanssa tekemällä oikeasti pelin.

Oli tarina totta tai ei, *Knock-Knock* on Ice-Pick Lodgen peleistä kenties helpoin lähestyä. Se ei vaadi kovin mutkikkaan pelisysteemin omaksusta ja sitä on helppo pelata vaikka puhelimella. Tavoitekin on suoraviivainen: selviytyä yön yli joutumatta hirviöiden kynsiin. Tämä vaatii liikkumista ympäri taloa ja valojen sytyttelyä pimeisiin huoneisiin.

Siihen selkeys päättyykin. Kuka on itsekseen marmattava päähenkilö? Mitä taloon tunkeutuvat möröt ovat? Mitkä pelin toiminnoista oikeasti vaikuttavat eloonjääntiin? Epäselvyys vahvistaa tuntemattoman pelkoa. *Knock-Knock* ei ole kau-

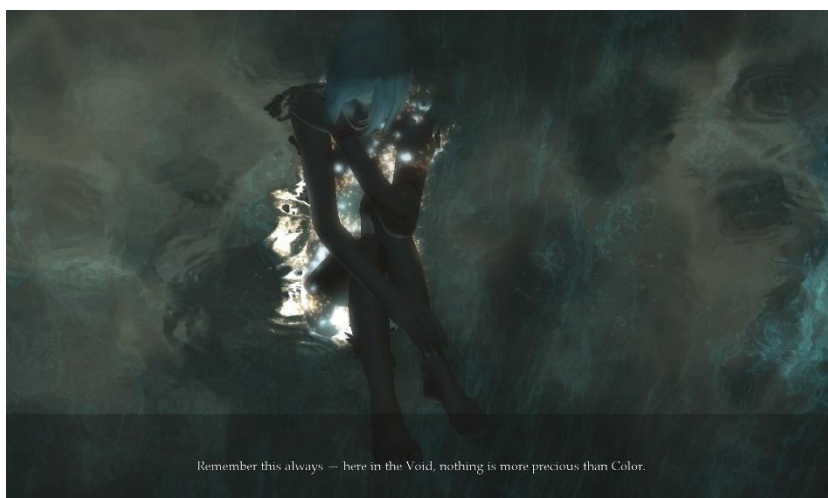
histuttava piirrosmaisten hirviöiden takia, vaan koska se ottaa virtansa mielikuvituksesta. Pelissä on samaa tunnetta kuin siinä, kun lapsena alkoi yön tullen kuvitella, että huoneen pimeässä nurkassa on... jotain. Jotain pahaa. Mitä enemmän tätä määrittelemätöntä kauhua ajattelee, sitä todellisemmalta se tuntuu. Irrationaaliseen pelkoon on onneksi irrationaalinen selviytymiskeino: jostain syystä kokonaan peiton alle menemällä on turvassa.

Knock-Knock koputtaa samaan alkukantaiseen pelko- ja kuvittelumekanismiin. Peli onnistuu tässä antamalla pelaajalle tilaa vetää omat johtopäätöksensä.



Ice-Pick Lodgen tarinassa on riittänyt käänteitä. Eroistaan huolimatta *Pathologic* ja *The Void* ovat selvästi saman innoituksen tulosta, ja ne vetoavat samanlaiseen yleisöön. Näitä seurannut *Cargo! The Quest for Gravity* (2011) oli yllättäen karnevalistinen ajoneuvoseikkailu, jonka studio omilla sivuillaan myöntää olleen ”mielipuolinen jopa meidän standardeilla”.

Cargo! myi huonosti, mikä ei sinänsä ollut Ice-Pick Lodgelle uutta, mutta nyt lopputuloksesta eivät välittäneet edes studion seuraajat. Pieneksi mobiilipeliksi tarkoitettu *Knock-Knock* toi kehityskulut moninkertaisesti takaisin, mutta löysi myös yleisön. Paluu *Pathologic*iin näiden äkkiväärien liikkeiden jälkeen voi tuntua konservatiiviselta ratkaisulta ja sitä se tavallaan olikin.



Knock-Knock, The Void, Cargo! The Quest for Gravity

DTF:n ja Igromanian vuoden 2019 laajoista veinäjänsäntielisistä haastatteluista saa kuvan *Pathologic 2:sta* liki epätoivon tuloksena. Varsinkin Dybowskin mielessä mikään studion tuotoksista alkuperäisen *Pathologicin* jälkeen ei yltänyt esikoispelin suuruuteen, ja hän itse koki vanhentuneensa. Paluu lähteelle oli yritys tavoittaa uudelleen vanha taika.

Pathologic 2:sta tuli tietenkin kaikkea muuta kuin turvallinen uudelleenlämmittely. Omien sanojensa mukaan studio lähti tekemään suoraa uusversiota uusille pelaajille, mutta päätyi tekemään uuden pelin itselleen ja seuraajilleen. Tulos oli samaan aikaan ihme ja katastrofi. Ice-Pick Lodge onnistui luomaan erityisen pelin, joka tasapainoteli kerronnan ja haasteen veitsen terällä. Uuvuttava työ palkittiin kuitenkin pääosin negatiivisilla arvioilla ja heikolla myynnillä.

Studiolla oli pitkään kypsynyt myös isompi ongelma. Päävisionääri Dybowskin toimintatavat, kuten jo valmistuneen materiaalin muokkaaminen tai tekeminen uudelleen eri tavalla, ovat hänen itsensäkin mukaan raskaita ja hidastavat kehitystyötä. Tämä alkaa ymmärrettävästi hiertää kanssatekijöitä varsinkin, kun puurtaminen ei johda arvostelu- tai myyntimenestykseen. *Pathologic 2:n* kannalta keskeinen Golubeva jätti studion pelin julkaisun jälkeen vedoten taiteellisiin erimielisyyksiin, mutta se oli vasta alkua isommalle muutokselle studion sisällä. Yksittäisen suurteoksen sijaan Ice-Pick Lodge työstää nyt useampaa pienempää projektia, joista jokaisella on oma ohjaajansa.

Oli studion tulevaisuus mikä vain, sen maine tuskin hiipuu lähiaikoina. Ensipelistä alkaen Ice-Pick Lodge on aina tehnyt jotain mielenkiintoista, olkoonkin, että sen kaivaminen esiin on vaatinut paneutumista. Alkuperäinen *Pathologic* on karu pala purtavaksi siihen nyt ensi kertaa tutustuvalla, mutta siihen on syynsä, miksi se on jälkikäteen innoittanut ylisanoja viljeleviä analyysejä. Todennäköisesti myös *Pathologic 2* tulee paljastamaan arvonsa vasta hiljalleen.

Kaikkea tätä vasten on hämmentävää, miten tarkkaan studion vuonna 2001 kirjoitetussa manifestissa kuvaillaan, mitä Ice-Pick Lodge tulisi seuraavan parinkymmenen vuoden aikana tekemään. Jo ennen alkuperäisen *Pathologicin* syntyä manifesti julisti, miten he haluavat tehdä syviä pelejä, jotka vaativat syventymistä, mutta auttavat oivaltamaan uuden tavan katsoa todellisuutta. Studion aikeena on tehdä jotain epätavallista ja koetella uuden taidemuodon rajoja.

"Haluamme tehdä venäläiseen tapaan syvän pelin, josta tulee maamme panos huomismaailman kuvaan", manifesti päättyy. "Maailma odottaa. Me kuljemme sitä vastaan."

OUTRO

Henkilökohtaisia
karkumatkoja



*Uusi elämäni on alkanut... Voin tehdä
mitä ikinä haluan! Woo-hoo!*

Animal Crossing: New Horizons

Kun aloitin näiden tekstien kirjoittamisen syyskuussa 2020, pandemia oli jo hyvässä vauhdissa. Kun nyt viimeistelen niitä syksyllä 2021, korona määrittää edelleen elämäämme. Kulunut vuosi on ollut monin tavoin raskas.

Kriisin keskellä on tuntunut vähän oudolta keskittyä peleihin – siitäkin huolimatta, että se on normaalia ja tavallaan jopa suotavaa. Jos ei ole suoraan tekemisissä viruksen torjunnan kanssa, paras tapa kontribuoida on ollut rajoittaa kontakteja ja pysyä kotona. Samojen seinien sisällä alkaa pian kaivata aikaa kuluttavaa tekemistä. Pandemian alussa Netflixin käyttö tunnetusti räjähti niin, että internet-operaattorit olivat hetken joutua vaikeuksiin.

*Animal Crossing: New Horizons*in julkaisu maaliskuussa 2020 on jo osa pelin legendaa. Söpö elämäpeli tuntui tulevan ulos pahimpaan mahdolliseen aikaan, mutta löi heti myyntiennätyksiä, koska se oli niin hyvä kaveri eristäytymiselämään. *Stay safe, stay home, play videogames.*

Kun ruoan ja turvan kaltaiset perustarpeet on tyydytetty, tarvitaan asioita, jotka saavat elämän tuntumaan elämisen arvoiselta. Tarvitaan kulttuuria ja taidetta. Tarvitaan leikkiä ja luontia. Tämä korostuu aikana, jolloin mielenterveydellemme niin olennaiset sosiaaliset kontaktit ovat kokeneet mullistuksen.

Ja kun maailma mullistuu, myös luomisemme ja leikkimme on muututtava heijastamaan sitä.



Mitä ovat kokeelliset pelit? Johdannossa sanoin niiden olevan ”interaktiivisia kokemuksia, jotka tekevät jotain pelien valtavirrasta poikkeavaa ainakin yhdellä osa-alueella.” Tämä lähtökohta täytti tehtävänsä siinä, ettei se sulkenut ketään pois tarkastelun piiristä. Jotain onttoa tässä muotoilussa kuitenkin on.

Vietettyäni vuoden hyvin erilaisten tekijöiden teosten parissa ajattelen kokeellisuutta peleissä nyt hieman eri tavalla. Kokeellisuus on usein henkilökohtaisen aiheen nostamista esiin muodossa, jossa sitä ei olla totuttu näkemään. Se on pelisuunnittelua, joka lähtee liikkeelle tekijän omista oloista. Se on omien ajankohtaisten tuntemusten seuraamista vakiintuneiden mallien jäljittelyn sijaan.

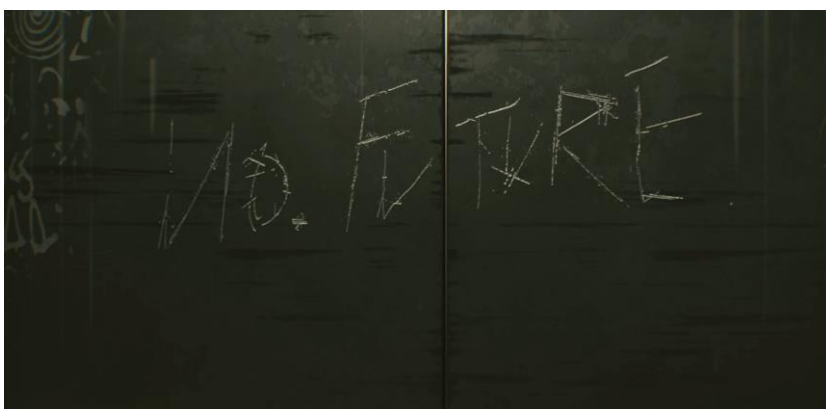
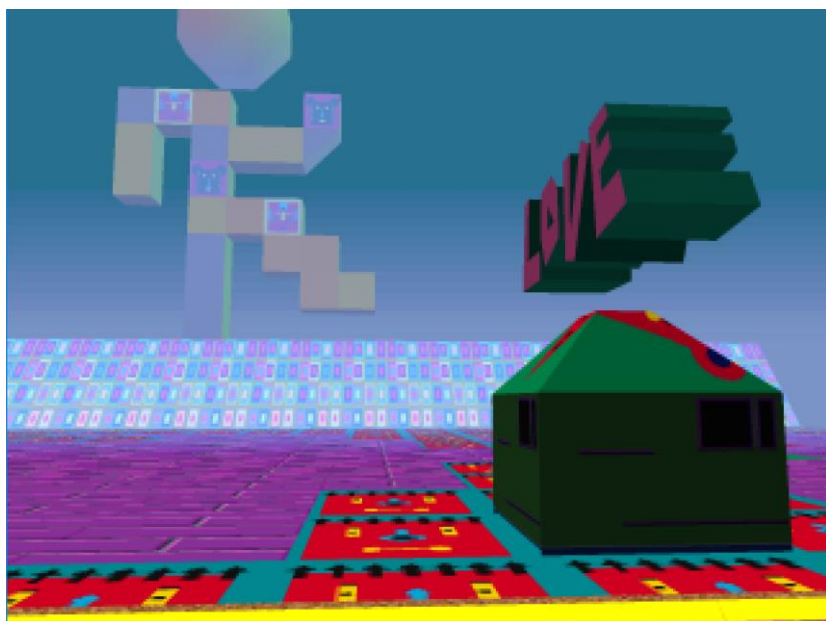
Kokeellinen peli menettää hiljalleen kokeellisuutensa, kun kopioinnin kautta sen ideat jämähävät uusiksi muoteiksi. Näin on pitkälti käynyt esimerkiksi kävelysimulaattoreille. Tämä ei ole tragedia. Tämä on luontevaa lainailua, joka johtaa niihin ”hyvin tehtyihin” peleihin, jotka tavoittavat laajemman yleisön ja muuttavat valtavirtakulttuurin suuntaa. Valmista muotoa voi myös käyttää välineenä, joka antaa keskittyä esimerkiksi tarinan kertomiseen.

Tietystä kulmasta katsottuna lähes kaikki näyttää vanhan kierrätykseltä. Tähän sarjaan valitsin pääosin 2010-luvulla aktiivisia toimijoita, mutta kokeellisten pelien historiallinen helminauha ulottuu paljon kauemmas.

Kävelysimujen aloituspiste ajoitetaan usein 2000- ja 2010 -lukujen taitteeseen, mutta mikä sitten on alkuperäiselle PlayStationille julkaistu *LSD: Dream Emulator* (1998)? Aikanaan sen hämmentävä harhailu unimaailmoissa ei sopinut mihinkään kategoriaan ja peli jäi harvojen huviksi. Mutta jos nyt katsoo samanhenkisten pelien määrää itch.io-julkaisualustalla, *LSD: Dream Emulator* näyttäytyy vaikutusvaltaisena tienraivaajana.

Osa edelläkävijöistä muodostaa pohjan uusille pelityypeille. Osa jää tuntemattomaksi ja unohtuu. Jokainen niistä on kuitenkin ollut yritys luoda jotain, mikä ensisijaisesti kaupallisen peliteollisuuden keskellä tarjoaa jotain uutta ja omannäköistä.





*Animal Crossing: New Horizons,
LSD: Dream Emulator, Cyberpunk 2077*

Kokeellisuus on tietynlaisia pelejä, mutta se on myös näitä pelejä ympäröivää kulttuuria. Se on jaettu tapa ajatella ja puhua. Siksi pelien mahdollisuuksien laajentamisen on tapahduttava myös puheessa, jos halutaan, että kokeellisten pelintekijöiden tuottamat hedelmät eivät vain tipu oksalta maahan kuolemaan.

Jotkut pelit ovat niin poikkeavia, että niiden kuvailuun on vaikea löytää sanoja: mistä edes aloittaa David Kanagan glitch-ooppera *Oikospielin* (2017) kanssa? Välillä ”miksi” on hankalampi kuin ”mikä”. Rachel Simone Weil on tehnyt uutta softaa NES-kasarikonsolille. Muoto avautuu, mutta ei välttämättä tarkoitus. Siksi tarvitsemme lisää tapoja välittää, millä kaikilla eri tavoilla pelit voivat viekoitella ja ihastuttaa. Tarvitsemme myös uusia näkökulmia siihen, miten pelit toimivat ja mikä kaikki niiden taustalla vaikuttaa.

Kesällä 2020 Paolo Pedercini keräsi tutuiltaan ja Twitter-seuraajiltaan 250 kohtaa kattavan listan kuvaavalla otsikolla *Two Hundred Fifty Things a Game Designer Should Know*. Se on yksi esimerkki siitä, miten pelisuunnittelua voi lähestyä muuten kuin klassisia väyliä pitkin.

Pedercinin listassa on sellaisia kohtia kuin ”miten ajatella kuin uusi pelaaja”, ”samanaikaisten painallusten määrä tavallisessa näppäimistössä”, ”miten ihmiset suunnistavat kaupungeissa”, ”miten työvälineesi (tietokone, näyttö, hiiri jne.) on valmistettu, kuljetettu ja myyty”, sekä suosikkini: ”peli alkaa, kun siitä kuulee ensimmäisen kerran, ja loppuu, kun sen unohtaa”.

Koska huomioita on 250, kaikki eivät ole hyödyllisiä tai iskeviä. Niiden ei tarvitsekaan olla.

Listan pituus vihjaa siitä, että kaikista mahdollisuuksista on valittava itselleen se merkityksellisin. Monen tässä kirjassa esitellyn tekijän voi sanoa keskittyneen tiettyyn ydinajatukseseen. Cassie McQuaterille se on ”että yli 50% ihmiskunnasta on naisia”, Red Candle Gamesille ”mytologia joka ei ole roomalaista tai kreikkalaista”, Stephen Lavellelle ”yllätyksen voima”. Pedercinin kokoama lista muistuttaa, että tulokulmia peleihin on aika lailla loputtomasti.

Tarkemmin sanottuna: hyviä peli-ideoita on loputtomasti, mutta ne ovat olemassa vasta, kun joku toteuttaa ne käytännössä. Toteutetut ideat vaativat vielä pelaamista herätäkseen aidosti eloon. Tämä vaatii yleisöä, eikä yleisöä synny, jos kukaan ei seulo näitä pelejä ja kerro niistä eteenpäin.

Kokeellisista peleistä voi puhua monin tavoin, mutta niiden hengen kunnioittaminen vaatii tiettyä kokeellisuutta myös kriitikolta (toimittajalta, tubettajalta, podcastaajalta, bloggaajalta ja niin edelleen). Kun käsillä on uusi pelikokemus, mikä voisi olla uusi tapa puhua siitä?



Mainitsin alussa kirjan *Pilgrim in the Microworld* (1983), jossa David Sudnow käy läpi *Breakoutin* (1976/78) pelaamista täysin puhtaalta pöydältä. Sanoin haluavani palauttaa jotain tästä ihmettelevästä asenteesta pelikulttuuriin.

Onnistuinko tässä? Sen huomasin, että luokitte-lua ja vertailua oli vaikea päästä pakoon. Irtaantuminen totutuista tavoista ajatella ja puhua ei ole

suoraviivainen prosessi, ja se vaatii sekä aikaa että jatkuvaa oman ilmaisun tarkkailua.

Tämä on osa laajempaa ongelmaa, joka liittyy pelejä ympäröivään keskusteluun. Pelejä tehdään paljon, monet niistä vaativat kymmeniä tunteja huomiota, ja omat ajatukset värittyvät herkästi siitä, mitä pidetään ns. yleisenä mielipiteenä. Hypetapausten vaatima huomio sumentaa kaikkea tätä entisestään. *Cyberpunk 2077:n* (2020) kaltaisten ilmiöpelien julkaisupäivänä tulevat arvostelut ovat väistämättä vain sen hetken fiiliksiä, joita muovaa se, että arvostelija joutuu ahmimaan pelin hirvittävällä tahdilla. Kun yksi peli on käsitelty, siirrytään seuraavaan. Hektinen tahti tarttuu helposti myös pelimaailman seuraajiin.

Näistä syistä peleistä puhutaan usein yleispätevillä sananparsilla, jotka häivyttävät pelien todellisen monimuotoisuuden: "koukuttava", "paljon sisältöä", "hauska pelata". Pelit jotka eivät istu tuttuihin arviointikriteereihin ovat vaarassa pudota koko järjestelmän ulkopuolelle.

Sudnow'n kirjasta saattoi tulla sellainen kuin tuli, koska *Breakoutin* aikaan ei ollut vielä vakiintunutta pelidiskurssia, eikä ääretöntä määrää muita pelejä, jotka huomioida yksittäisen teoksen punninnassa. Vuonna 2021 on vaikea toimia kuin Sudnow vuonna 1983, jos ei ole tarpeeksi aikaa ja rauhaa. Tai jos ei ole valmis uhraamaan itsensä: Tim Rogers on tehnyt varsin Sudnow-henkistä työtä monituntisilla videoarvioillaan, mutta hän on myös kertonut tehneensä satatuntisia työviikkoja yhdeksän kuukautta putkeen – terveysongelmien hinnalla.

Pelit ovat hienostunut tapa tuottaa joka sekunti uusiutuvia aistiärsykyitä. Jos jokainen näistä ärsykyistä pitäisi hajottaa atomitasolle, että sen voisi ymmärtää, peleistä olisi mahdotonta puhua. Niitä olisi mahdotonta myös luoda.

Tietty määrä hajottamista pitää silti olla mukana, ettei elämä olisi vain rutiinia ja unissakävelyä.



Maggie Nelson kirjoittaa kirjassaan *Argonautit*:

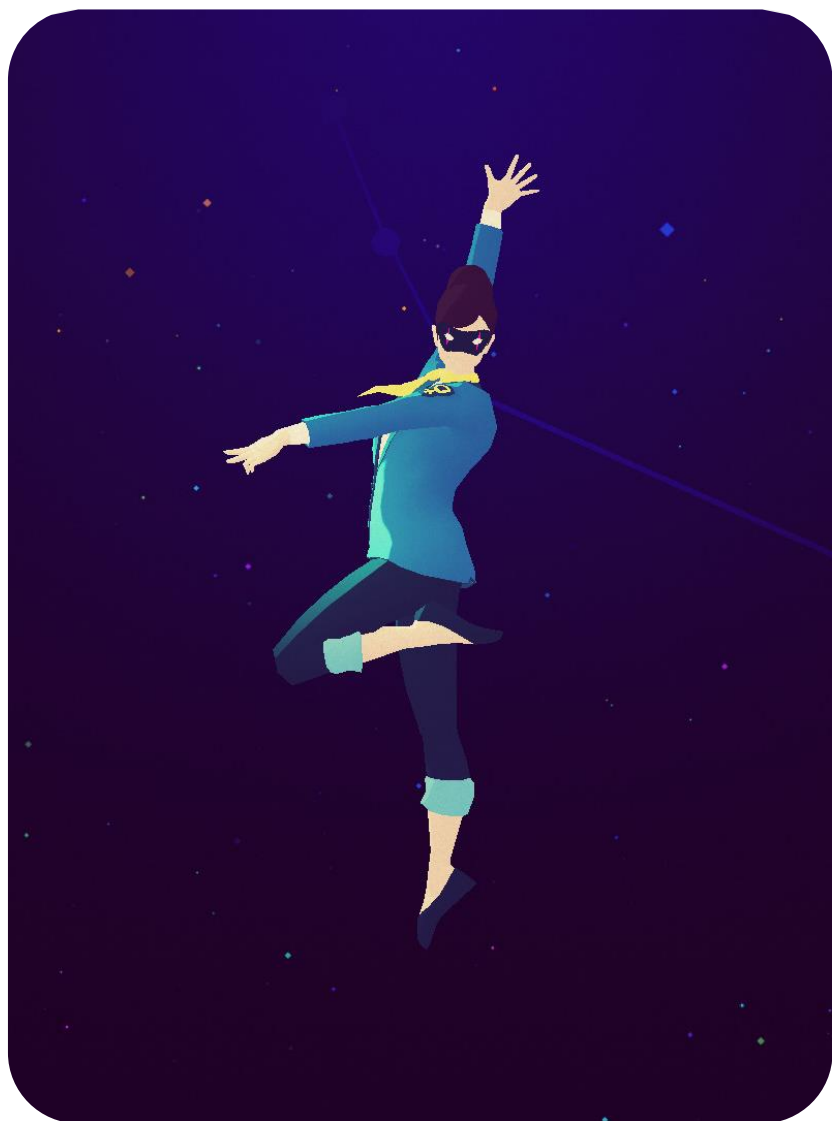
Kun ajattelen 'henkilökohtaisinta' kirjoittamistani, näen sieluni silmillä Atarin vanhan Breakout-videopelin. Näen miten pelin kursorin litteä kursori liukuu ruudun alareunassa, kimmauttaa pienen mustan pisteen yläpuolella olevaan paksuun sateenkaarenväriseen muuriin. Joka kerta, kun piste osuu muuriin, siitä lohkeaa värikäs pala, kunnes niitä on lopulta irronnut niin paljon, että muuri murtuu. Murtautuminen, 'break-out', sykehdyttää sitä edeltäneen yksitoikkoisuuden, kolmiomaisten liikeratojen, yritysten ja esteiden, kaikkien pelin kuluessa syntyneiden muotojen ja äänten takia. Tarvitsen niitä lohkeavia värillisiä palasia, sillä niiden irtoaminen synnyttää järjestystä. Ja sitten kaipaan satunnaista karkumatkaa, taivaalla kulkevaa hypomaanista pistettäni.

Henkilökohtainen näkemys edellyttää murtautumista yleisestä.

Vanhan irtoaminen synnyttää uutta järjestystä. Kokeellisuus on karkumatka.

LIITE: VIISI MINIPROFIILIA

Taidetta, aktivismia,
brutalismia, erotiikkaa, kaikkea



Vaikeimpia asioita kirjoittamisessa on rajaaminen: kun puhuu yhdestä asiasta, vaikenee toisesta.

Tämän kirjan mittaan olen käsitellyt monia niistä pelintekijöistä, jotka mielestäni ansaitsivat enemmän huomiota ja joista koin osaavani sanoa jotain. Yritin tasapainottaa valinnat niin, että kukin tekijäprofiili olisi itsessään kiinnostava, mutta toisi myös jonkin uuden näkökulman kokeellisen pelinteon mahdollisuuksiin. Silti, kuten aina, rajatessa jäi pois harmillisen paljon.

Yritän paikata puutetta näillä miniprofiileilla tekijöistä, jotka syystä tai toisesta tipahtivat itse pääsarjasta. Tietenkin näistä bonusraidoistakin olen jo rajannut pois kokeilijoita, jotka ensin ajattelin laittaa mukaan. Jossain vaiheessa on kuitenkin pakko lopettaa. Ihmisen aika on rajallinen.

Mutta jos tästä kirjasta ei jää muuta mieleen, niin toivottavasti se, että peleissä rajoja ei ole.



Kun belgialainen aviopari Auriea Harvey ja Michaël Samyn aloittivat työskentelyn Tale of Tales -nimen alla vuonna 2003, he lähestyivät pelejä heti poikkeavasta suunnasta. Harvey ja Samyn olivat taiteilijoita, jotka valitsivat tietokoneen työvälineekseen, eivät pelintekijöitä, jotka päättivät tehdä jotain ns. taiteellisempaa. Tausta näkyy heidän teoksissaan.

The Endless Forest (2005) on antiteesi koukuttaville massiivimoninpeleille. Loputtomiin kokemuspisteitä keräävien satureiden sijaan *The Endless Forest*issa pelataan peuroilla, joilla ei ole mitään erityisiä tavoitteita. Toisten pelaajien kanssa voi kommunikoida vain äänillä ja eleillä. *Fatale* (2009) on pysähtynyt jälkinäytös Oscar Wilden *Salome*-näytelmälle. *Luxuria Superbiassa* (2013) on kyse abstraktista erotiikasta: pelissä hyväilläään loputonta tunnelia.

Tale of Talesin tunnetuin teos *The Path* (2009) on hyvä vertailupari The Chinese Roomin *Dear Esther*lle (2008/2012). *Dear Esther* popularisoi kävelysimut tarjoamalla helposti sovellettavan mallin siitä, miten peli voi koostua vain kerronnasta ja ympäristön tutkimisesta. *The Path* on hämärärajaisempi näkemys samasta pelityypistä.

Punahilkka-satua lainaavassa pelissä kuusi erikäistä tyttöä matkaa isoäidin mökkiin. ”Pysy polulla”, peli ohjeistaa. Neuvon noudattaminen johtaa yllättäen epäonnistumiseen: mikään ei muutu ja peli alkaa alusta. Oikeasti tarkoitus on rikkoa ohjeita ja etsiä metsästä jokaisen tytön ”susi” eli aikuisten maailmaan vievä ravisteleva kokemus. Sekä kokemus että sen seuraukset eivät välttämättä ole positiivisia, mutta ne ovat

jollain tapaa välttämättömiä. Emme voi jäädyttää itseämme tiettyyn kehitysvaiheeseen satuhahmojen lailla.

Tale of Tales jätti pelit taaksensa vuonna 2015 *Sunsetin* saaman heikon vastaanoton jälkimainingeissa. Harvey ja Samyn ovat kuitenkin jatkaneet taiteentekoa Song of Songs -nimen alla. Uusien teosten toteutustavat ovat edelleen kiinni digitaalisessa teknologiassa: *Compassie* (2021) on virtuaalisessa todellisuudessa toteutettu *pietà* eli hartauskuvatyyppi, jossa Neitsyt Maria pitää sylissään kuollutta Jeesusta.

Tale of Talesin tärkein perintö ei liity välttämättä itse teoksiin kuin tietynlaiseen asenteeseen. ”Yritämme luoda ilmaisuvoimaisia käyttöliittymiä, joilla pääsee käsiksi runolliseen kerrontaan yksinkertaisten kontrollien kautta”, he kertovat sivuillaan. Tämän voi muotoilla myös pelisuunnitteluksi, jossa kiinnostavia kokemuksia ei lukita mekaanisen osaamisen taakse.

Ajatus on ollut hyvin vaikutusvaltainen kokeellisten pelien kentällä. Esimerkiksi Melos Han-Tanin ja Marina Kittakan *Anodyne 2: Return to Dust* (2019) noudattaa, tietoisesti tai ei, Tale of Talesin eetosta sanasta sanaan. Peli kertoo viivahteikkaan tarinan ja hyppii monen esitystavan (”käyttöliittymän”) välillä, mutta ei vaadi mutkikkaiden haasteiden selvittämistä.





Luxuria Superbia, The Path, Compassie

Peleistä puhutaan usein muutamalla keskeisellä tavalla. Pelit ovat osa viihdeteollisuutta. Ne ovat taiteellisia teoksia. Ne ovat harrastus tai uravaihtoehto. Vähemmän puhutaan siitä, että pelit voivat olla myös aktivismia.

Kaikki pelit vaikuttavat pelaajiinsa jotenkin, mutta aktivismipeleille vaikuttaminen, poliittisen sanoman levitys, jopa provosointi ovat niiden päätarkoitukset. Kirjaimellinen esimerkki ovat eläinoikeusjärjestö PETA:n selainpelit *Super Tofu Boy* (2010) tai *Mario Kills a Tanooki* (2011), jotka ottivat kantaa lihansyönnin ja turkistarhauksen kaltaisiin aiheisiin parodioimalla hittijulkaisuja.

Molleindustria-nimellä toimiva italialainen Paolo Pedercini on toiminut aktivismipelien parissa yhtäjaksoisesti loppuvuodesta 2003. Pelit ovat pienimuotoisia ja lähes aina ilmaisia.

Molleindustrialle aihe sanelee genren. *Every Day the Same Dream*issa (2009) ohjataan työstä vieraantunutta pukumiestä identtisenä toistuvien työpäivien läpi, kunnes kasaantuvat säröt johtavat dramaattiseen loppuratkaisuun. *Lichenia* (2019) on jotain aivan muuta: antroposeenijän rakennuspeli, jossa pitää pystyttää kestävä ihmisasutus raunioituneen kaupungin päälle.

Pedercini pysyy ajassa kiinni. *A Prison Striken* (2018) aiheena on vankilajärjestelmä, *Dognessin* (2018) taas puhdasrotuisuutta vaativat valtionpäättäjät. *Democratic Socialism Simulator* (2020) luotiin kuvaamaan Bernie Sandersin potentiaalisen presidenttikauden mahdollisuuksia ja haasteita. Tinder-tyylisesti pelissä swaippaillaan avustajien ehdotuksia kyllä/ei-laareihin ja yritetään

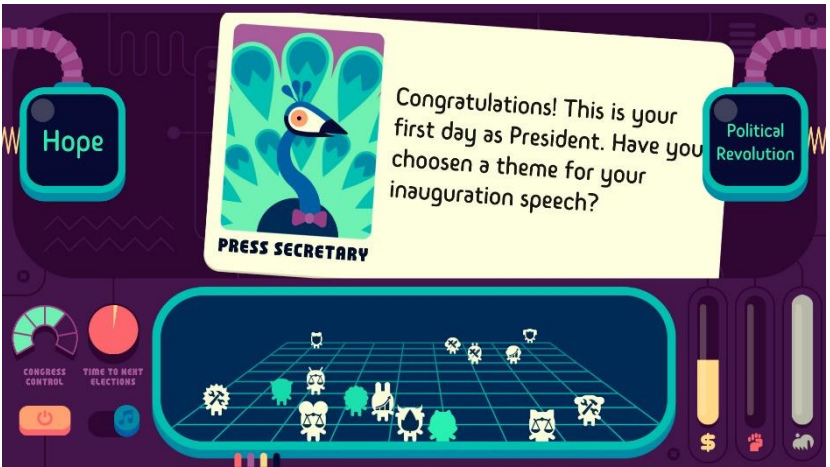
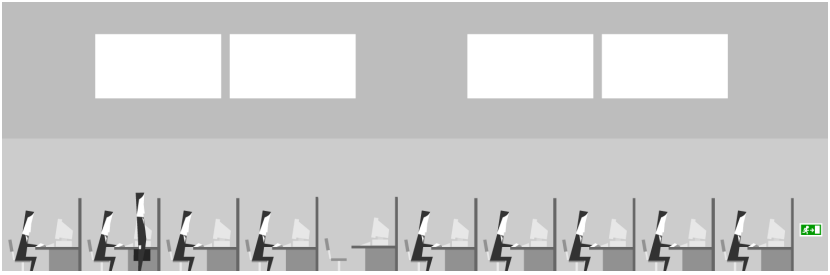
tasapainottaa kunnianhimo yhteen talouden ja eri ryhmien vaatimusten välillä.

Ymmärrettävästi pelit ovat herättäneet keskustelua ja närää. Älypuhelinien synkstä valmistusprosessista muistuttava *Phone Story* (2011) sai arvattavasti myyntikiellon Applen kauppapaikassa. Android-alustoille siirretyn pelin tulot Pedercini on lahjoittanut järjestöille, jotka pyrkivät muuttamaan pelissä esitettyjä ongelmakohtia. Islamilainen järjestö OIC tuomitsi julkisesti *Faith Fighterin* (2009), humoristisen tappelupelin, jossa Jeesus, Buddha, Muhammed ja muut uskonnolliset johtajat ottavat nyrkein mittaa toisistaan. Pedercini poisti pelin väliaikaisesti levityksestä, mikä luonnollisesti johti vielä isompaan määrään palautetta.

Pedercini ei ole vain aktivisti tai pelintekijä. Hän on myös akateemikko, joka opettaa yliopistotasolla pelisuunnittelua ja mediatuotantoa. Molleindustria-sivustolta löytyy pelien ohella myös teoriaosuus, josta löytyy pelikulttuuria avaavia kirjoituksia ja esitelmiä. Yhden otsikko voisi olla aktivismiin pyrkivän pelinteon motto: *Making Games In A Fucked Up World*.

Virtuaalista maailma ei ole enää aikoihin voinut erottaa nätisti todellisesta. Se pätee myös protestointiin ja vaikuttamiseen. Molleindustria on toiminut aktivismipelien parissa käytännössä niin pitkään kuin niitä on ollut olemassa.





*Every Day the Same Dream,
Democratic Socialism Simulator, Faith Fighter*

Jos ei pelaa lainkaan tiettyjä pelilajeja, oli kyse battle royaleista tai tasohyppelyistä, niihin kuuluvat teokset voivat vaikuttaa kaikki samalta. Keskeytyminen yhteen genreen on toisaalta rajoittavaa, toisaalta vapauttavaa. Kun kaikki tuntevat valmiiksi muodon, varsinainen sisältö tai tekijän persoona pääsevät helpommin näkyviin.

Tämä on pitkään koskenut myös kävelysimuja. Puhtaimmillaan ne ovat vain tutkittavia 3D-ympäristöjä vailla sen erityisempää haastetta tai juonta. Niiden etu on se, että pelaajan ei tarvitse joka kerta opetella kontrolleja tai sääntöjä, vaan tämä voi heti keskittyä tilan ja tunnelman makusteluun – eli juuri siihen, mihin genrestä kiinnostuneet tekijät panostavat.

Moshe Linke tekee pelejä, joissa vain liikutaan erilaisissa tiloissa. Linke ei ole kiinnostunut pelimekaniikasta, vaan omistautumisesta mieleiselleen estetiikalle: brutalismille. Tavallaan Linke ei luo pelejä, vaan virtuaalista neobrutalistista arkkitehtuuria. Hänen töissään ovat toistuvasti läsnä massiiviset, tyhjät, monokromaattiset betonirakennelmat, joiden tarkoituksesta ei tiedetä mitään.

Neo-Brutalism of Tomorrow'n (2019) kuvauksessa Linke sanoo pelin tutkivan sitä, miten tila itsessään voi toimia pääkokemuksena: ”Miten kävijät tutkivat arkkitehtuuria ilman suuntaa tai opastusta. Miten luonnonvalolla ja varjoilla voi muuttaa kolhon tilan mystiseksi paikaksi.” Kuvaus istuu Linken koko tuotantoon, vaikka painotukset vaihtelevat pelistä toiseen.

Neo-Brutalism of Tomorrow sekä *Brutalism: Prelude on Stone* (2017) ovat käytännössä taide-

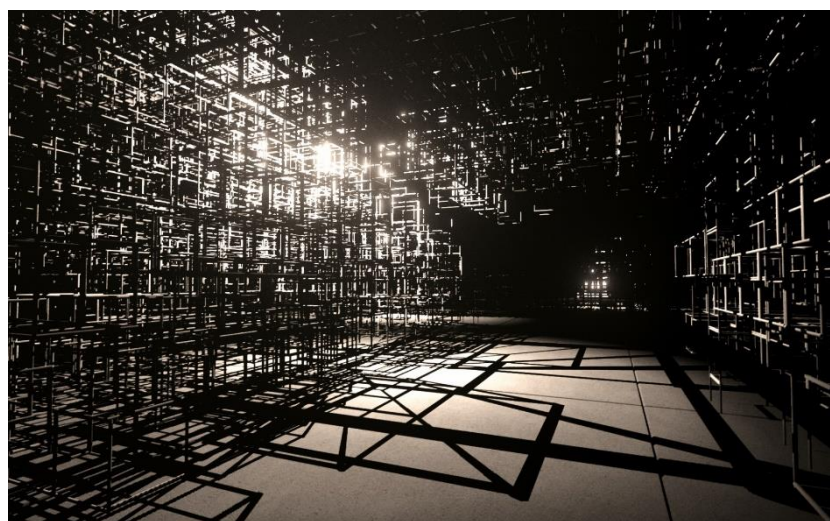
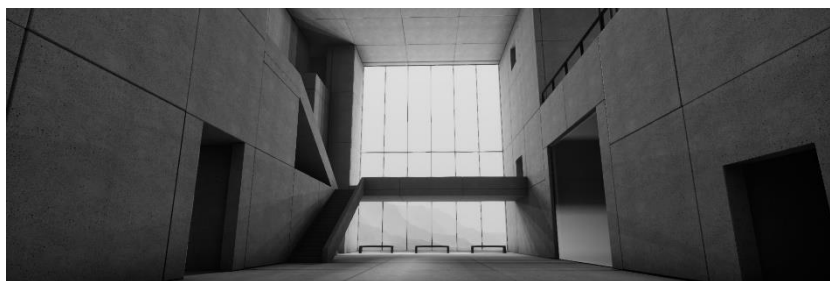
näyttelyitä. Rakennuksissa vaeltaminen rytmittyy tiettyihin huoneisiin asennettujen teosten kokeimisella. Linken laajin työ *Fugue in Void* (2018) on vajaan tunnin mittainen matka halki erilaisten tilojen, hetkien ja näkyjen. Musiikissa fuugalla tarkoitetaan sävellystä, jossa useampaa itsenäistä melodiasarjaa toistetaan ja varioidaan samanaikaisesti. Hieman samaan tapaan Linke kutoo yhteen samanhenkisiä arkkitehtonisia ratkaisuja aina hieman eri tavoilla.

Oikealla brutalismilla on kaksijakoinen luonne. Arkkitehtoninen suuntaus yhdistetään usein kommunismiin tai ankeaan massarakentamiseen. Brutalistinen rakentaminen voi kuitenkin olla rohkeaa ja futuristista varsinkin, jos sitä kohtaa odottamattomassa ympäristössä. Vehreän luonnon sekaan sijoitettu betonikuutio vaikuttaa katsojaan eri tavalla kuin joukko vierä vieressä koHoavia kerrostaloja.

Linken virtuaaliarkkitehtuuri katselee brutalismia irrotettuna todellisen maailman kontekstista. Sekä sen karuuteen että kauneuteen voi näin löytää uusia kulmia. Linken pelit saattavat olla riisuttuja kaikesta muusta kuin "raa'asta betonista" (ransk. *béton brut*), josta suuntaus sai nimensä, mutta se betoni herää niissä uuteen eloon.

Moshe Linke ei ole ainoa tekijä, joka käyttää kävelypelin muotoa välittääkseen tiettyä estetiikkaa. *The Norwood Suiten* (2016) kaltaisissa peleissään Cosmo D tekee jotain samansuuntaista surrealismille kuin Moshe Linke brutalismille.





*Brutalism: Prelude on Stone,
Neo-Brutalism of Tomorrow, Fugue In Void*

Aevee Been ja Mia Schwartzin yhteydessä käytiin läpi visuaalisten romaanien omimista queer-käyttöön ja yleisesti indietekijöiden ilmaisuvälineeksi. Christine Love oli tämän suuntauksen etujoukoissa.

Loven *Digital: A Love Story* (2010) ja *Analogue: A Hate Story* (2012) näyttivät, millaisia visuaalisia romaaneja voi syntyä Japanin ulkopuolella. Muodoltaan ne ovat pitkälti juurtuneet lajin perinteisiin, mutta omaan tyyliin tehtynä. *Analoguen* hahmot ovat esimerkiksi klassisia animetyttöjä, mutta pelissä on myös pirstaleisten viestien kautta avautuva monimutkainen scifitarina, jossa puidaan niin Korean historiaa kuin sukupuolten tasa-arvoa. Love hallitsee popkulttuurin ja huumorin, mutta osaa myös vakavoitua ja puhua isoista aiheista. Hän tuo mutkattomasti eri rekisterit yhteen.

Ladykiller In A Bind (2016) ansaitsee maininnan siitä, että se on erittäin harvoja pelejä, joita voi kutsua ajatuksella tehdyksi erotiikaksi. Pornopeleillä on sinänsä pitkälle ulottuva historia, mutta pääosa lajin edustajista on edustanut todella stereotyyppistä sukupuolikäsitystä: miespelaajalle tarjotaan alaston, alistuva, tiettyä kauneuskäsitystä noudattava naiskeho.

Ladykiller In A Bind on antaumuksella queer ja kinky. Pelin koomisen pitkä alaotsikko antaa kuvaa sen sävystä: *My Twin Brother Made Me Crossdress As Him And Now I Have To Deal With A Geeky Stalker And A Domme Beauty Who Want Me In A Bind!!* Seksikohtaukset menevät yksityiskohtiin, mutta kunnioittavat eri mieltymyksiä sen yhden tietyn fantasian sijaan. Seksi ei ole myös-

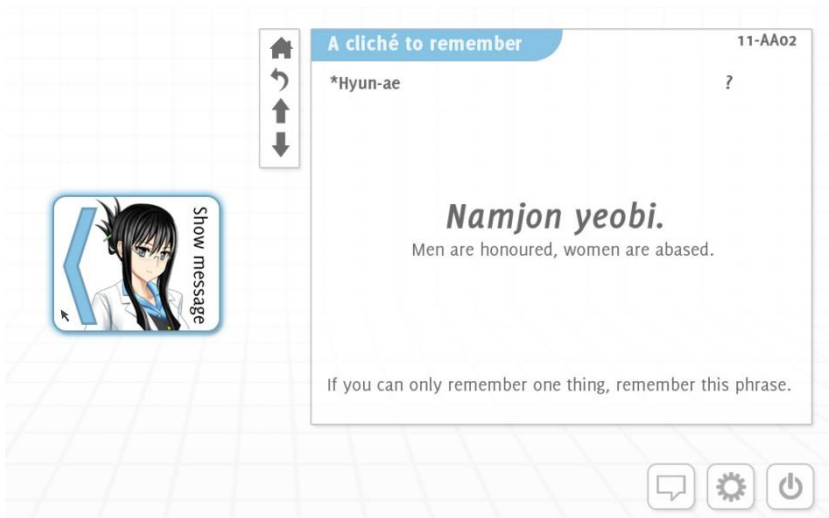
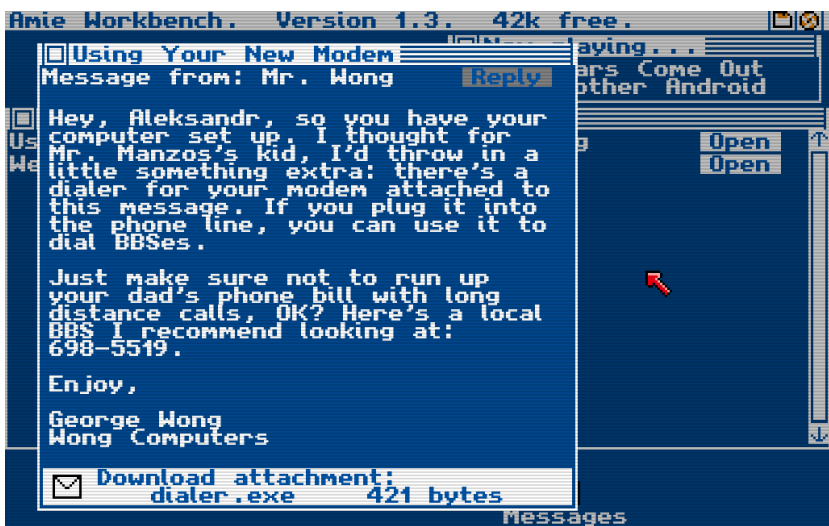
kään vain seksiä, se on osa tarinakaarta, jossa on kyse sosiaalisesta manipuloinnista ja kulissien ylläpitämisestä.

Visuaaliset romaanit eivät sinänsä ole enää erityisen kokeellinen muoto. Mutta samoin kuin kävelypelit, visuaaliset romaanit antavat pelintekijän keskittyä aiheeseensa ilman, että koko pelimekaaninen pyörä pitää keksiä alusta asti uudelleen.

Lajille ominaisesti *Ladykiller In A Bind* koostuu staattisista piirroksista. Pääpaino on tekstimuotoisilla kuvailuilla ja dialogeilla. Saman tarinan toteutus modernina 3D-pelinä olisi ollut kallista ja haastavaa, sillä uskottavien ihmisanimaatioiden tekoon ei ole oikoteitä. Lopputulos olisi todennäköisesti ollut myös aivan erilainen. Kun puhutaan seksin kaltaisista kehollisista, henkilökohtaisista tuntemuksista painottavista kokemuksista, visuaalisuus kantaa vain tiettyyn pisteeseen asti. Sanojen ilmaisuvoima on sekin rajallinen, mutta niiden luomat mielikuvat voivat välittää jotain, mitä kuvat eivät.

Robert "Radiator" Yangin pelit ovat esimerkki toisenlaisesta lähestymistavasta. Yangilla homoseksuaaliset aiheet saavat ilmaisuunsa absurdeina minipeleinä, joissa asiat on ilmaistu tarkoituksellisen läpinäkyvästi. *Succulentin* (2015) mehujäätä imeskelevä adonis ei jätä mitään epäselväksi. Yang ottaakin peleillään kantaa siihen, mitä on lupa näyttää ja mitä ei: *The Teahousessa* (2017) suuseksin antaminen on "sensuroitu" esittämällä penikset aseina.





*Digital: A Love Story, Analogue: A Hate Story,
Ladykiller in a Bind*

Pelintekijöistä puhuttaessa on tapana kiinnittyä yhteen asiaan, joka on tekijän ”se juttu”. Paolo Pedercini on aktivisti, Christine Love luo visuaalisia romaaneja ja niin edelleen. Joidenkin juttu on se, että heidän juttunsa on joka kerta eri.

Sokpopin ja Stephen Lavellen lailla ruotsalainen Simogo ei istu mihinkään selkeään luokkaan. Simon Flesserin ja Magnus Gardebäckin muodostama duo ei omien sanojensa mukaan ole kovin huolissaan, minkä genren pelejä he tekevät tai tekevätkö pelejä ollenkaan.

Seikkailupeli *Year Walk* (2013) ammentaa ruotsalaisesta mytologiasta ja *årsgångina* tunnetusta ennustusperinteestä. *Device 6* (2013) on kirjallinen mysteeripeli, joka käyttää taidokkaasti mobiilialustaa hyväkseen. *The Lighthouse Painting* (2015) ei ole peli lainkaan, vaan podcast-tarina vanhojen radiokuunnelmien tyyliin. Vaihtelevista muodoista huolimatta Simogon pelit on hiottu niin, että ne sopivat laajemmalle yleisölle.

Studion viimeisin julkaisu *Sayonara Wild Hearts* (2019) nojaa perinteiseen pelitoimintaan, mutta on yllättäen samalla pelattava pop-albumi.

Noin 45 minuuttia eli klassisen albumimitan kestävä peli on jaettu lyhyisiin biiseihin eli kenttiin, joiden musiikki, kerronta ja haasteet on kaikki synkattu yhteen. Nuoren naisen tunne-elämän nousut ja laskut esitetään vertauskuvallisesti moninaisten toimintakohtausten ja popkulttuuri- viittausten kautta.





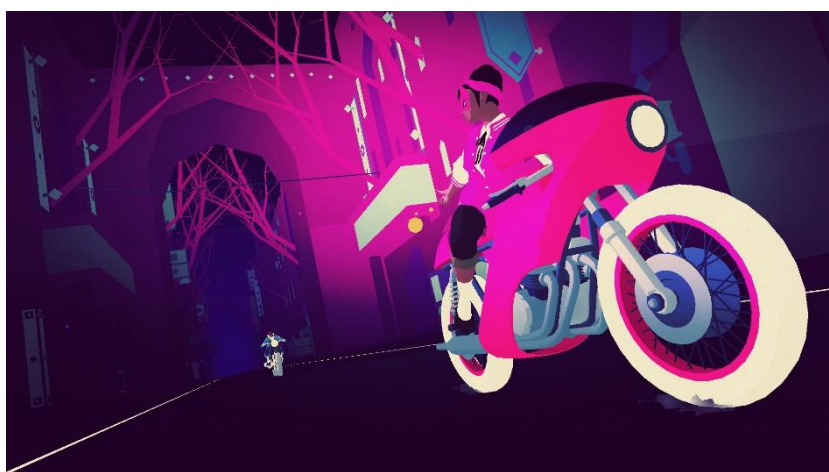
She browsed the bookshelf. It was full of books about chemistry, mechanics, physics and mathematics. They were all out of date, just like everything else in the room. A calendar on the wall claimed that it was September 1946.

→

A museum then?

That would explain a lot.

She left the room.



Year Walk, Device 6, Sayonara Wild Hearts

Sayonara Wild Hearts on niin intensiivinen, että niin haasteiden kuin audiovisuaalisen kerronnan prosessointi tapahtuu liki alitajuisesti. Pelin pelaa loppuun ilman, että kokemaansa osaa sanallistaa, mutta sen on tuntenut hyvin voimakkaasti. Ihas-tumisen huumaa, sydänsärkyjen meteoriittimaisuus, itsensä kadottaminen ja löytäminen – kaikki välittyy samalla, kun selvittää refleksejä testaavia esteratoja. Tämä on pelien voima.

Sayonara Wild Hearts on monin tavoin kokeellinen teos, mutta samalla se on erittäin lähestyttävä. Se näyttää ja kuulostaa hyvältä. Siihen on helppoa tarttua ja peli tekee kaikkensa pitääkseen pelaajan imussa.

Sayonara Wild Heartsin julkaisija Annapurna Interactive toteuttaa samansuuntaista roolia kuratoijana kuin Simogo kehittäjänä. Samannimisestä elokuvatuotantoyhtiöstä alkunsa saanut Annapurna on vuodesta 2016 lähtien julkaissut lähes pelkästään arvostettuja indiepelejä: *Florence* (2018), *Outer Wilds* (2019), *Kentucky Route Zero* yhteisjulkaisu (2020) ja niin edelleen. Monet näistä ammentavat pelinteon taiteellisemmaksi kutsutusta puolesta, mutta ne ovat tarpeeksi huoliteltuja, että ne eivät jää vain niche-yleisön huviksi. Annapurnan nimi on lupaus: tälle pelille kannattaa antaa mahdollisuus.

Onko kokeellisuuden kaupallistuminen sitten toivottavaa? Jos uusien ideoiden kokeilun ainoa tarkoitus on jalostaa niistä myyntihittejä, se menee koko tässä kirjassa esiteltyä eetosta vastaan. Toisaalta ei ole olemassa mitään platonista kokeellisuuden ideaalia, jota suojella. On vain ihmisiä, jotka yrittävät ilmaista itseään oman aikansa

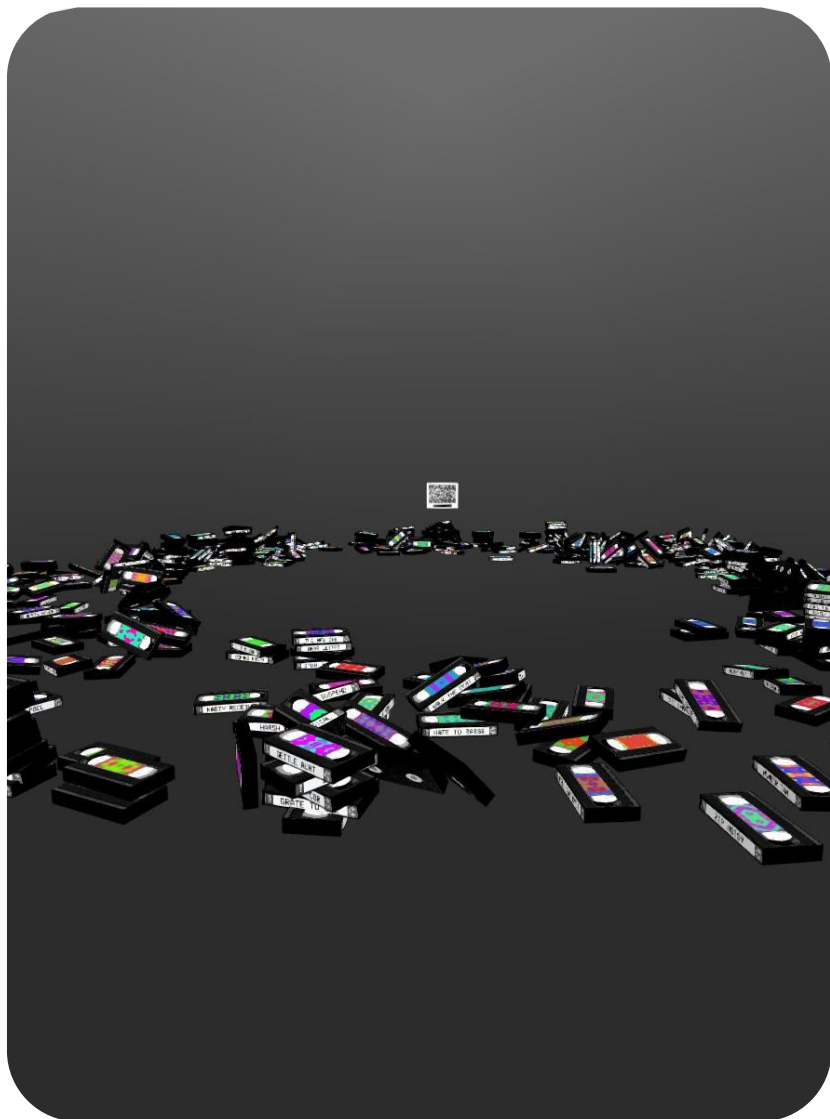
asettamien raamien sisällä ja työllään laajentaa näitä raameja.

Simogo ja Annapurna pyrkivät molemmat tuomaan kokeelliseksi katsottua materiaalia suurelle yleisölle, joka ei välttämättä ole tai vielä tiedä olevansa kiinnostunut sellaisesta.

Ja suuren yleisön maku lopulta luo ne raamit meidän kaikkien ympärillemme.

LÄHTEET

Viitteitä ja
jatkosuuntia



Johdanto

[Jonathan Blow: Video Games and the Future of Education](#)
[Soha Kareem: The Games That Are Too Underground to Be Indie](#)

Maria Matinkko: *Kolkka*. Siltala 2019.

[Michael McMaster: On formalism \(re: Mountain; videogames; watching ice melt\)](#)

[Susan Sontag: Tulkintaa vastaan \(suom. Ville Luoma-aho\)](#)

[David Sudnow: Pilgrim in the Microworld](#)

Ice Water Games

[Colin Campbell: This gorgeous student game is designed to be played in time with the lunar cycle](#)

[The Dream Foundry: Interview with Badru](#)

[Gaming Ambience](#)

[Jenny Hval: *Lions* \(feat. Vivian Wang\) / *The Practice of Love* \(2019\)](#)

[Ice Water Games](#)

[Lofi hip hop radio – beats to relax/study to](#)

[Other Places](#)

[Dom Portera: An Interview with Kevin Maxon of Ice Water Games, the developers of Eidolon](#)

[Kelton Sears: "That's one of my big points in making any game, creating worlds"](#)

Connor Sherlock

[Jay Allen: The Walking Simulator a Month Club pushes the boundaries of a sometimes narrow genre](#)

[Bennett Foddy/that's not fun: Walking Simulator A Month Club, vol 1](#)

[Joe Juba: Hideo Kojima Answers Our Questions About Death Stranding](#)

[JP LeBreton: Game Tourism](#)

Friedrich Nietzsche: *Iloinen tiede*. Suomentanut J. A. Hollo. Otava 1962/2009.

Niko Nirvi: Looking Glass: Erään pelitalon tarina – Päivä jolloin peili hajosi. Pelit-lehti 8/2000.

RZA: *The Tao of Wu*. Riverhead Books 2009.

[Pip Turner: Altgames' Innovators: Connor Sherlock](#)
[Walking Simulator A Month Club Volume 1-3 / itch.io](#)

Nina Freeman

[Astrid Budgor: The story is in the details: A chat with Full-bright's Nina Freeman and Karla Zimonja](#)

Cara Ellison: *Embed With Games (A Year on the Couch with Game Developers)*. Polygon Books 2015.

[Nina Freeman](#)

[Shannon Gormley: Nina Freeman Has Been Called "the Punk Poet of Gaming." But That Doesn't Mean She Doesn't Like to Shoot Things.](#)

[Laura Hudson: Cibeles Is a Crazy-Real Game About Falling in Love Online](#)

[Gita Jackson: Indie Developer And Her Boyfriend Talk About Making A Game About Their Relationship](#)

[Miguel Penabella: Player Two: An Interview with Nina Freeman](#)

[Kaira Zenine Villanueva: The Mary Sue Interview: Nina Freeman On Developing Her New Game, how do you Do it?](#)

Aino Vähäpesola: *Onnenkissa*. Kosmos 2019.

Cassie McQuater

[Albright-Knox: Computer Nude \(Studies in Perception I\)](#)

Alfie Bown: *The Playstation Dreamworld*. Polity Press 2018.

[Annamarie O'Brien: An Interview with Video Game Artist, Cassie McQuater \(Final Project LLED 563\)](#)

[DANNY BROWN – DIP ZONE – LIVE @ OFWGKTA FLOG GNAW CARNIVAL 2015](#)

[Joel Couture: Road to the IGF: Cassie McQuater's *Black Room*](#)

[Khalid: Cassie McQuater creates video game world for Danny Brown](#)

[Cassie McQuater](#)

[Cassie McQuater: Saying hi! + more to come](#)

[Cassie McQuater: Mai Shiranui + boobs that know no bounds!](#)

[Cassie McQuater: Blaze Fielding + cackling dentures!](#)

Pontus Purokuru: *Römaani*. Kosmos 2020.

David Kanaga

Nathan Altice: *I Am Error*. The MIT Press 2015. (Koji Kondo -Iainaus)

[Joel Couture: Road to the IGF: David Kanaga's *Oikospiel*, Book I.](#)

[Pierre Dapaz: Game Designers in Detail: David Kanaga](#)

[Lewis Gordon: David Kanaga's Dog Opera, 'Oikospiel', Is Delirious Protest Art.](#)

[Kris Graft: Road to the IGF: Ramallo and Kanaga's Panoramic.](#)

[Jesper Juul: Interview with David Kanaga.](#)

[David Kanaga \(Bandcamp\)](#)

[Everest Pipkin: An Interview with Dog Opera manager and Koch Games employee David Kanaga, on *Oikospiel*, Book I.](#)

[Evan Shmoon: Interview: Panoramic's Fernando Ramallo and David Kanaga.](#)

Sokpop Collective

[Vikki Blake: Cyberpunk 2077 will be "slightly shorter" than The Witcher 3 because players complained The Witcher 3 was "too long"](#)

[Fraser Brown: Somehow, the Sokpop Collective has released two games a month for two years](#)

[Buckethead Pikes](#)

[GDC Vault: One Year of Sokpop Games Subscription on Patreon](#)

[Haunted PS1 Demo Disc 2020](#)

Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Angelico Press 1949/2016.

[Indie Game Jams](#)

[Sokpop Collective](#)

Yume Nikki

Matt Alt: *Pure Invention: How Japan's Pop Culture Conquered the World*. Crown 2020.

[S. R. Holiwell: A Maze of Murderscapes: Metroid II](#)

[Gita Jackson: The Horror Game Developer Who Disappeared For A Decade](#)

[Hamilton Morrin: Yume Nikki: insights into social isolation through playing a video game](#)

[Jeremy Parish: The Tower of Druaga retrospective](#)

Haruo Shirane (toim.): *Traditional Japanese Literature*. Columbia University Press 2012. (Sei Shonagon -Iainaus)

[Yume Nikki \(Steam\)](#)

[Yume Nikki Fangames Wiki](#)

Rachel Simone Weil

[After After Dark: Building Strange Screensavers with Javascript – Rachel Weil](#)

[Leigh Alexander: Girly video games: rewriting a history of pink](#)
Nathan Altice: *I Am Error*. The MIT Press 2015.

[Becky Chambers: Girly Games, Games for Girls, and Girls Who Game: A Conversation With FEMICOM's Rachel Weil](#)

[Chip Music Chronicle: Blip Festival 2011 – Complete Show](#)
[Computers Are Easy, Love is Kind \(GitHub\)](#)

Alex Custodio: *Who Are You?: Nintendo's Game Boy Advance Platform*. The MIT Press 2020.

[FEMICOM Museum](#)

[IGDA-Austin Microtalks, Rachel Simone Weil, 8/21/14](#)

[MAGFest 2019: Homebrew, Hacking, and History](#)

[Mirror80: An Interview with Rachel Simone Weil.](#)

[No Bad Memories](#)

[Party Time! Hexcellent! Selected Works](#)

[Chris Priestman: Remaking the videogame canon with Rachel Weil](#)

[James Renovitch: 8-Bit Artisan](#)

[Vintage Computer & Gaming: Floppy Girl Doesn't Remember](#)

[Rachel Simone Weil: "The Nostalgia Question" and Feminist 8-bit Game Hacking \(Journal of Peer Production\)](#)

[Rachel Simone Weil Keynote Address \(DiSC Digital Studies Center\)](#)

Richard Hofmeier

[Jessica Conditt: Cart Life follow-up, Blood of the Ortolan, sets the table in a few weeks](#)

[Jessica Conditt: The magnificent reappearing act of Richard Hofmeier](#)

[Christian Donlan: Cart Life: "The only thing that changed was me"](#)

[Megan Farokhmanesh: Coffee grounds and concrete: Cart Life's struggle through simplicity](#)

[Joel Goodwin/Electron Dance: Ahead... The Stars 2012](#)

[Lewis Gordon: The 2010s Radicalized Video Games—and the People Who Make Them](#)

[Ian Bryce Jones: Series: The Process Genre in Videogames](#)
[Ian Bryce Jones: The Process Genre in Videogames: Cart Life](#)
[Ben Lee: 'Cart Life': How Richard Hofmeier game became a success story](#)
[Paolo Pedercini: Videogames and the Spirit of Capitalism](#)
[Mike Rose: Road to the IGF: Richard Hofmeier's Cart Life](#)
[John Walker/Buried Treasure: Type Dreams](#)

Playables

[Phil Cameron: Road to the IGF: Mario von Rickenbach's Plug and Play](#)
Edge Magazine #352: Weird Science (Playables).
[Etter Studio](#)
[Matthew Forde: How KIDS dev Playables thrives in the intersection between animation and games](#)
[Maintenant Festival: Kids ► Interview of Michael Frei & Mario von Rickenbach](#)
[Simon Parkin: Nintendo's Switch Brings Some Magic Back Playables](#)
[Philomena Schwab: KIDS – a glimpse behind the curtain](#)
[Graham Smith: PlayerUnknown's Battlegrounds interview: New modes, modding plans, and his meteoric rise](#)
[Paolo Yumol: Mario von Rickenbach – Intuiting instruction and interaction](#)

Aevee Bee & Mia Schwartz

[Nicki "YuriMother" Bauman: Yuri is for Everyone: An analysis of yuri demographics and readership](#)
[Aevee Bee: How To Make A Plan To Write A Visual Novel In A Month So You Can Finish It In Three And A Half Months](#)
[Aevee Bee: The Story is a Spell. The Story is a Curse](#)
[Cecil Choi: Bigger on the Inside: A History of Visual Novels](#)
[Brian Crimmins: A Brief History of Visual Novels](#)
Juliet Jacques: *Trans: A Memoir*. Verso 2015.
Heli Koponen: *Digitaalisen sateenkaaren alla*. Pelit-lehti 7/2020.
[Laboria Cuboniks: Xenofeministinen manifesti – Vieraantumisen politiikkaa](#). Suom. Mia Haglund, Iida Sofia Hirvonen, Suvi Poutiainen, Pontus Purokuru, Taija Roiha
Maggie Nelson: *Argonautit*. Suom. Kaijamari Sivill. S&S 2018.
[Jetta Rae: "I Love Women Who Are Being Women Wrong": Interview With ZEAL Editor And Games Writer Aevee Bee](#)
Kae Tempest: *On Connection*. Faber & Faber 2020.
[Jennifer Unkle: 'We Know the Devil' Taught Me to Be Proud Worst Girls Games](#)

Inkle

Edge Magazine #355: inkle.
[Éditions Fedora: Interview of Jon Ingold : Heaven's Vault or space archaeology](#)
[Samuel Horti: The Coronation of Meghna Jayanth](#)
[Tamoor Hussain: How The Feature That Almost Sunk Disco Elysium Was Made](#)

[Jon Ingold \(Twitter\): Serious design point: most people don't finish most games.](#)
[Damien Lawardorn: Pendragon from inkle Lets You Create Your Own Arthurian Legend, with a Tragic Brexit Twist](#)
[Andrew Reinhard: Archaeology and Heaven's Vault: An Interview with inkle's Jon Ingold](#)
[Emily Short: A Top 20 List of IF](#)
[Supergiant Games: Voiceover in Hades](#)
[Paul Verhoeven: Interview with Narrative Director Jon Ingold on why Pendragon is the game 2020 needs](#)
[Alex Wiltshire: The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade](#)

Stephen Lavelle

[Cara Ellison: Incropeare: the genius developer who gives his games away for free](#)
[Cara Ellison: Wot I Think: Slave Of God](#)
[incropeare games \(Stephen Lavelle\)](#)
[Marina Kittaka: Tony Hawk's Pro Skater and Shape-Meaning Resonance](#)
[Michael Rose: Interview: Indie Star Incropeare On His Developing Future](#)
[Mike Rose: Road to the IGF: Stephen Lavelle's English Country Tune](#)

Red Candle Games

[Isabelle Arvers: Art and games world tour second step: Taiwan](#)
[Khee Hoon Chan: Red Candle Games Looks Back on Devotion, And The Controversy That Shook a Region](#)
[Edwin Evans-Thirlwell: The making of Devotion, China's least favourite horror game](#)
[William Hong: IndieCade 2017: Detention – Red Candle Games Interview](#)
[Markku Jokisipilä: 1980-luvun Suomi: Näin yhdestä tietokone-pelin arviosta tuli "räikeä provokaatio" Neuvostoliittoa vastaan](#)
[Tiff Liu: Detention Postmortem: Localizing a Taiwanese game for Western audiences](#)
[Tero Pasanen: "Hyökkäys Moskovaan!" Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla](#)
[Red Candle E-Shop](#)
[Andrew Webster: Ubisoft keeps pretending its political games don't have politics in them](#)
[Yet another fangirl: Red Candle games cultural fun facts, explanations, and comments from a Taiwanese perspective](#)

Ice-Pick Lodge

[hbomborguy: Pathologic is Genius, And Here's Why](#)
[Ice-Pick Lodge: Манифест 2001](#)
[Ice-Pick Lodge: About Us](#)
[Aleksi Kuutio: Jäähakulla piilotajuntaan – Ice-Pick Lodge. Pelit-lehti 2/2016.](#)

[RagnarRox: A Journey Through The Void](#)
[Steven Nguyen Scaife: A Russian Crucible: Pathologic 2 and the Problem of Video Game Difficulty](#)
[Quintin Smith: Butchering Pathologic – Part 1: The Body](#)
[SulMatul: Heroism in Futility; Pathologic, The Void, and the Hero Narrative](#)
[Егор Сонин: Насылая «Мор». Как Николай Дыбовский основал легендарную студию Ice-Pick Lodge и выгорел](#)
[Олег Чимде: «Иногда выгоднее проиграть войну, чем выиграть её»: большое интервью с Ice-Pick Lodge о «Mope»](#)

Outro

Maggie Nelson: *Argonautit*. Suom. Kaijamari Sivill. S&S 2018.
[Paolo Pedercini \(Molleindustria\): Two Hundred Fifty Things a Game Designer Should Know](#)
[Tim Rogers: According to my cardiologist...](#)
[David Sudnow: Pilgrim in the Microworld](#)

Lukujen aloituskuvien pelilähteet

Intro: *Breakout*
Ice Water Games: *Tenderfoot*
Connor Sherlock: *Helium Hills*
Nina Freeman: *Cibele*
Cassie McQuater: *Black Room*
David Kanaga: *Lyric Sonata*
Sokpop Collective: *Jut*
Kikiyama: *Yume Nikki*
Rachel Simone Weil: *TRACK+FEEL II*
Richard Hofmeier: *Cart Life*
Playables: *Kids*
Aevee Bee & Mia Schwartz: *Heaven Will Be Mine*
Inkle: *Heaven's Vault*
Increpare: *Slave of God*
Red Candle Games: *Detention*
Ice-Pick Lodge: *Pathologic 2*
Outro: *Alter Dark*
Viisi miniprofiillia: *Sayonara Wild Hearts*
Lähteet: *Mystery Tapes* (Strangethink)
Loppukiitos: *Breakout*

Kiitos seurasta tällä karkumatalla!

