

Opinnäytetyö (AMK)

Koulutusohjelma: Viestintä

Suuntautumisvaihtoehto: Elokuva

Valmistumisvuosi: 2014

Lauri Ahonen

ELOKUVAKERRONAN KEINOT VIDEOPELISSÄ THE WALKING DEAD



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Elokuva

4.12.2014 | 35 sivua

Vesa Kankaanpää

Lauri Ahonen

ELOKUVAKERRONNAN KEINOT VIDEOPELISSÄ THE WALKING DEAD

Kirjallisessa opinnäytetyössäni tarkastelen miten elokuvakerronnan keinoja on käytetty videopelissä The Walking Dead. Videopelit ovat vuosien varrella lainanneet paljon elokuvien visuaalisesta ja kerronnallisesta kielestä. Valitsin The Walking Dead videopelin analyysini kohteeksi, koska se on saavuttanut suuren suosion kuluttajien ja kriitikoiden keskuudessa ja siihen viitataan usein interaktiivisena elokuvana. Keskityn tarkastelemaan aihetta erityisesti paradigma-mallin ja kuvaleikkauksen näkökulmasta.

Oppinnäytetyöni alkaa The Walking Dead pelin ja seikkailupelien taustan kartoituksella. Kerron miten elokuvakäsikirjoituksen paradigma-malli on vuosien saatossa muotoutunut ja tarkastelen miten The Walking Dead pelin juoni siihen istuu. Selostan mitä tarkoitetaan jatkuvuusleikkauksella ja analysoin miten jatkuvuusleikkausta on käytetty hyödyksi The Walking Dead pelissä. Lopuksi teen yhteenvedon ja pohdin elokuvakerronnan käyttöä videopeleissä yleisesti.

ASIASANAT:

elokuva, leikkaus, Gustav Freytag, paradigma, The Walking Dead, käsikirjoitus, kerronta, videopeli, perspektiivi, pelimekaniikka, Syd Field, analyysi

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media arts (BA) | Film art

2014 | 35 pages

Instructor: Vesa Kankaanpää

Lauri Ahonen

USE OF FILM NARRATION IN THE VIDEO GAME THE WALKING DEAD

In my thesis I examine how film narration is used in the video game The Walking Dead. Video games have throughout the years borrowed a lot from the visual and narrative language of cinema. I chose The Walking Dead video game for my analysis because it has been a huge success among both consumers and critics. It is often referred to as an interactive movie. I focus on the subject from the perspective of the paradigm model and film editing.

My thesis begins with the background of The Walking Dead video game and adventure games in general. I explain how the screenwriting paradigm was shaped through the years and examine how the plot of The Walking Dead fits it. I explain what continuity editing means and analyze how it is used in The Walking Dead video game. In the end I will present a summary and reflect on the use of film narrative in video games in general.

KEYWORDS:

film, editing, Gustav Freytag, paradigm, The Walking Dead, screenplay, narrative, videogame, perspective, game mechanics, Syd Field, analysis

SISÄLTÖ

1 THE WALKING DEAD	6
1.1 Seikkailupeligenre	6
1.2 Juoni ja hahmot	7
1.3 Pelimekaniikka	8
1.4 Vastaanotto	10
2 TARINAN RAKENTEESTA	11
2.1 Aristoteles ja runousoppi	11
2.2 Freytagin malli	12
2.3 Syd Field ja paradigma-malli	13
3 THE WALKING DEAD JUONIANALYYSI	15
3.1 Ensimmäinen näytös, esittely	15
3.2 Toinen näytös, konfrontaatio	17
3.3 Kolmas näytös, ratkaisu	21
4 LEIKKAUSANALYYSI	23
4.1 Peliperspektiivit	23
4.2 Jatkuvuusleikkaus	26
4.3 Leikkausanalyysi	28
5 YHTEENVETO JA POHDINTA	33
LÄHTEET	35

KUVAT

Kuva 1. Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Seikkailupeli.	6
Kuva 2. Valintasarake-osuus pelistä The Walking Dead.	9
Kuva 3. Freytag pyramidi.	12
Kuva 4. Lee tapaa Clementinen ensimmäisen kerran.	16
Kuva 5. Kiinteä perspektiivi.	24
Kuva 6. Ensimmäisen persoonan perspektiivi.	24
Kuva 7. Kolmannen persoonan perspektiivi.	25

JOHDANTO

Videopeleissä on jo pitkään käytetty elokuvista tuttuja konventioita, erityisesti juonen rakenteen ja kuvaleikkauksen suhteen. Leikkaajana minua kiinnostavat juuri nämä konventiot ja siksi olen rajannut opinnäytetyöni käsittelemään erityisesti näitä aspekteja. Kirjallisessa opinnäytetyössäni tutkin miten näitä elokuvien vakiintuneita konventioita on käytetty hyväksi Telltale Gamesin tekemässä videopelissä *The Walking Dead* (2012).

Selvennän tutkielman aluksi lukijalle *The Walking Dead* pelin ja seikkailupeligenren taustan ja lähtökohdat ennen kuin siirryn varsinaiseen analyysiin. Käyn läpi pelin juonen ja hahmot, miten peliä pelataan ja minkälaisen vastaanoton se on yleisöltään saanut.

Seuraavaksi esittelen miten juonta perinteisesti elokuvassa kuljetetaan ja mistä osista se rakentuu. Tässä käytän mallina amerikkalaista paradigmarakennetta, koska se on vakiintunein käsikirjoitusmalli länsimaisessa elokuvakulttuurissa. Analysoin jos ja miten *The Walking Dead* peli seuraa tätä mallia.

Kolmannessa osiossa analysoin miten *The Walking Dead* peli noudattaa ja käyttää hyväkseen elokuvaleikkauksen perinteitä. Keskityn erityisesti ”näkymättömään editointiin”, eli jatkuvuusleikkaukseen. Konkreettisesti toteutan tämän tekemällä leikkausanalyysin yhdelle pelin kohtauksista. Selitän ennen leikkausanalyysia mitä jatkuvuusleikkauksella tarkoitetaan.

Lopuksi teen yhteenvedon tutkimuksestani ja esitän vapaata pohdintaa elokuvakerronnasta videopeleissä.

1 THE WALKING DEAD

The Walking Dead on videopeli, joka pohjautuu Robert Kirkmanin The Walking Dead sarjakuvien fiktiiviseen maailmaan. The Walking Dead julkaistiin viitenä episodina vuonna 2012, joista ensimmäinen osa ilmestyi huhtikuussa ja viimeinen marraskuussa. Peli on monialustainen ja se on kirjoittamishetkellä saatavilla Androidille, iOSille, Windowsille, Playstation 3lle, Xbox 360lle ja Playstation Vitalle. Pelin on kehittänyt ja julkaissut Telltale Games. Telltale Games kuvailee The Walking Deadia episodimaisena interaktiivisena draamaseikkailupelinä. (Telltale Games Inc 2014.)

1.1 Seikkailupeligenre



Kuva 1. Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Seikkailupeli.

Seikkailupelit ovat videopelien alagenre, jossa pelaaja ottaa protagonistin roolin interaktiivisessa tarinassa. Tyypillisesti seikkailupelit koostuvat lokaatioitten tutkimisesta ja pulmista joita pelaaja selvittää edetäkseen tarinassa.

Seikkailupelit käyttävät tarinan kuljetuksessa hyväkseen elokuvista ja kirjallisuudesta tuttuja konventioita.

Seikkailupelit olivat suosituimmillaan 1980-luvun lopusta 1990-luvun puoleenväliin. Suosio liittyi pitkälti siihen, että peligrafiikat eivät teknisten rajoitusten takia olleet kehittyneet vielä kovin pitkälle. Grafiikat olivat käsin tai tietokoneella piirrettyjä ja soveltuivat hyvin värikkäisiin seikkailupeleihin, joiden pohja oli tarinankerronnassa ja ongelmanratkaisussa. Tällaiset pelit eivät vaatineet paljoa prosessointitehoa. Tämä muuttui 90-luvun puolella välissä, kun teknisesti vaikuttavat 3D- toimintapelit alkoivat saavuttaa suosiota. Seikkailupelit näyttivät auttamatta vanhanaikaisilta. Ponnisteluista huolimatta seikkailupelejä tuottavat peliyhtiöt eivät onnistuneet enää saavuttamaan entistä taloudellista menestystään. (Moss. 2011.)

Seikkailupelit ovat kuitenkin vuosien varrella eläneet omaa elämäänsä indiepelintekijöiden piireissä. Myös monet uudet pelintekijät ovat lainanneet piirteitä vanhoista seikkailupeleistä ja tästä on syntynyt uudenlainen pelien alagenre nimeltään interaktiiviset tarinapelit. Nämä pelit muistuttavat enemmänkin visuaalisia novelleja, joissa pelaaja eläytyy tarinan protagonistiksi ja ajaa juonta eteenpäin. Tähän kategoriaan kuuluu myös Telltale Gamesin The Walking Dead.

1.2 Juoni ja hahmot

The Walking Dead sijoittuu moderniin Georgian osavaltioon Yhdysvalloissa. Selittämättömästä syystä kuolleet heräävät henkiin lihanhimoisina zombeina joiden yksikin purema muuttaa uhrin eläväksi kuolleeksi. Perinteisestä zombigenrestä poiketen myös luonnollisesti kuolleet ihmiset heräävät henkiin zombeina.

Pelin protagonistiksi on keski-ikäinen mies nimeltä Lee Everett. Pelaaja tapaa Leen ensimmäisen kerran poliisiauton takapenkille kahlehdittuna. Leen ja sheriffin keskustellessa pelaajalle selviää, että Lee on vangittuna murhasta.

Matka katkeaa auton joutuessa kolariin ja Lee herää poliisiauton romusta yhä käsirautoihin kahlehdittuna. Sheriffi herää kuolleista ja jää pelaajan tehtäväksi selvittää irti kahleista ja paeta paikalle kerääntyvää zombilaumaa.

Lee tapaa lapsen nimeltä Clementine ja ottaa hänet suojatikseen. Lee lupaa Clementinelle, että he etsivät yhdessä tytön kadonneet vanhemmat. Leelle ja pelaajalle on kuitenkin selvää, että vanhemmat ovat todennäköisesti kuolleet.

Peli pyörii Leen ja Clementinen seikkailujen ympärillä. He kohtaavat matkansa varrella sekalaisen joukon sivuhenkilöitä yrittäessään löytää turvaa ja parempaa huomista kaoottisen maailman keskellä. Jokainen episodi on oma juonellinen kokonaisuutensa, jotka yhdessä muodostavat pitemmän lineaarisen tarinan.

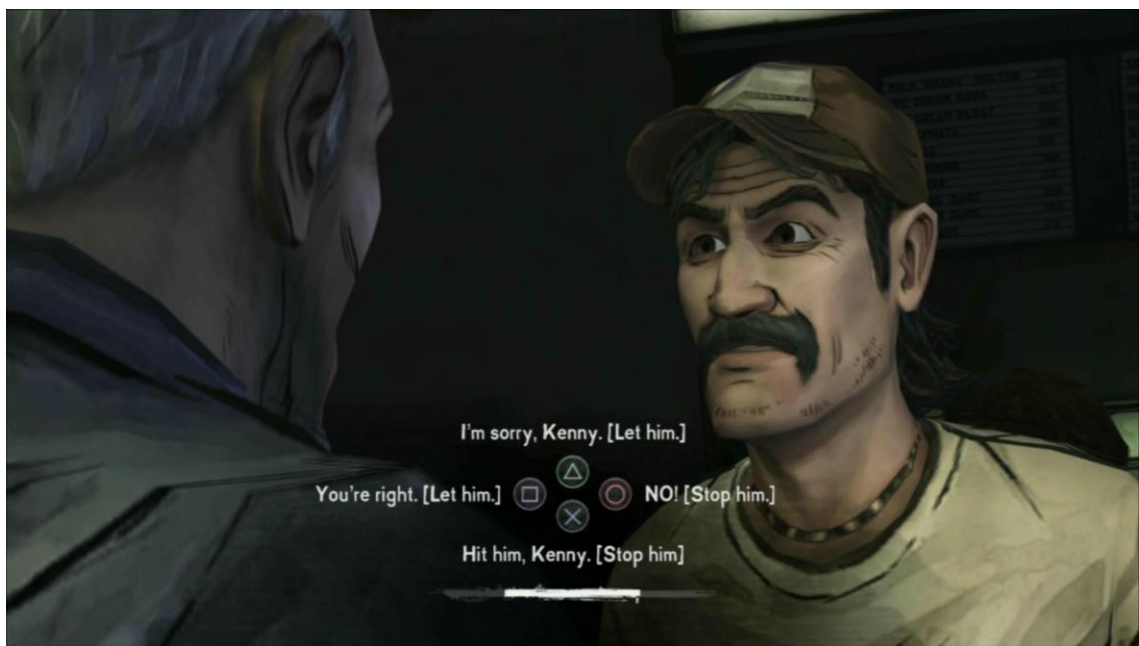
1.3 Pelimekaniikka

The Walking Dead lainaa paljon piirteitä vanhoilta seikkailupeleiltä. Pelaajan täytyy tukkia ympäristöään, puhua hahmoille, kerätä esineitä ja ratkaista pulmia edetäkseen pelissä ja viedäkseen juonta eteenpäin. Vahvin piirre näistä on vuorovaikutus ympäristön ja etenkin muiden hahmojen kanssa. Pelaaja voi valita haluaako hän katsoa, puhua tai tarjota kantamaansa esinettä valitsemalleen objektille.

Toinen ja myös näkyvin elementti The Walking Deadin pelimekaniikassa on niin sanottu valintasarake-osuus. Keskustellessaan jollekin hahmolle pelaajalle tulee näkyviin valintasarake, jossa pelaajalle tarjotaan neljää eri vaihtoehtoa joista valita mitä Lee sanoo. Yleensä vaihtoehdot poikkeavat toisistaan radikaalisti. Yksi vaihtoehdoista saattaa olla kannustava, toinen välinpitämätön ja kolmas syyttävä. Neljäs on yleensä valinta jättää vastaamatta tai reagoimatta. Näillä valinnoilla pelaaja voi vaikuttaa miten eri henkilöt pelissä suhtautuvat ja reagoivat vastaisuudessa Leen hahmoon. Valintojen tekemiseen on yleensä aikaraja, joka luo intensiteettiä tilanteisiin. Samaa valintasarake-mekaniikkaa käytetään myös fyysisessä toiminnassa. Pelaajan täytyy esimerkiksi valita

reagoiko Leen hahmo tilanteeseen, pyytääkö Lee jotain muuta reagoimaan vai yrittääkö hän rauhoittaa kaikkia osapuolia.

Kolmas osio The Walking Deadin pelimekaniikasta on toimintakohtauksissa käytettävä reagointi-osuus. Esimerkkitilanteessa zombi saattaa hyökätä Leen kimppuun, jolloin pelaajan on painettava pelin ilmoittamaa nappia tietyssä aikarajassa. Jos pelaaja onnistuu, Lee potkaisee zombin pois päältä. Jos hän epäonnistuu, zombi puree Leetä ja pelaajan on yritettävä uudestaan.



Kuva 2. Valintasarake-osuus pelistä The Walking Dead.

Jokaisessa viidestä episodista on vaihteleva määrä kohtia, jossa pelaajan on tehtävä juonen kannalta merkittävä ratkaisu. Millään pelissä tehtävillä päätöksillä ei ole kuitenkaan vaikutusta pelin läpipääsemiseen. Pelaaja ei voi pelin aikana tehdä väärä valintaa vaan ainoastaan vaikuttaa siihen miten Lee vastoinkäymisistään selviää. Pelaaja voi esimerkiksi tehdä valinnoillaan Leestä itsekkään valehtelijan tai oikeudenmukaisen ryhmänjohtajan. Leen hahmon luonne ja käyttäytyminen vaikuttavat taas suoraan Clementinen hahmon kehittymiseen.

1.4 Vastaanotto

The Walking Dead sai loistavan vastaanoton sekä kriitikoilta, että pelaajilta. Peli oli alunperin saatavilla ainoastaan digitaalisesti ladattavana versiona ja se julkaistiin episodi kerrallaan. Episodien julkaisuväli oli noin kuukauden. Pelin markkinoinnissa auttoi The Walking Dead tv-sarjan valtava maailmanlaajuinen menestys. Esimerkiksi pelin viimeinen episodi julkaistiin samoihin aikoihin kuin tv-sarjan toisen kauden päätösjakso. Peliä kiiteltiin etenkin käsikirjoituksesta, omaperäisistä hahmoista, emotionaalisesta sävystä ja uskollisuudesta lähdemateriaalille. The Walking Dead on voittanut useita arvostettuja videopelialan palkintoja. Pelkästään eri ”vuoden peli”-palkintoja se on voittanut yli 90 kappaletta. (Telltale Games Inc 2014.)

Pelin myyntiä on edistänyt positiiviset arvostelut ja digitaalisen latauksen helppous. Pelaaja voi ladata pelin omalta kotisohvaltaan ja maksaa siitä episodikohtaisesti vain murto-osan siitä mitä pelit maksavat kaupan hyllyltä ostettaessa. Internetyhteyksien nopeuksien kasvu on mahdollistanut tällaisten paljon kovalevytilaa vaativien pelien lataamisen nopeasti ja vaivattomasti. Vuonna 2013 Telltale Gamesin toimitusjohtaja Dan Connors kertoi The Walking Dead episodien myynnin ylittäneen 8,5 miljoonan kappaleen rajan. Karkeasti laskettuna peli on siis tuottanut yli 40 miljoonaa dollaria. (Thier. 2013.)

2 TARINAN RAKENTEESTA

Juoni on lähes kaiken fiktiivisen tekstin pohja: oli sitten kyse romaanista, näytelmästä tai käsikirjoituksesta. Juoni kuljettaa toiminnan avulla tarinan alkupisteestä loppuun. Länsimaisen juonen perinteet ovat lähtöisin antiikin kreikan näytelmäkulttuurista ja jo Aristoteles perustelee runousoppi teoksessaan mistä osa-alueista hyvä tarina rakentuu.

Länsimainen juonen rakenne perustuu klassiseen Aristoteleen kolmen näytöksen rakenteeseen. Tähän rakenteeseen pohjautuu myös elokuvakäsikirjoituksessa paljon käytetty paradigma-malli. Tässä osiossa käsitellen aluksi miten amerikkalaisen elokuvakäsikirjoituksen paradigmarakenne on historian saatossa muodostunut. Sen jälkeen käyn läpi The Walking Dead pelin ensimmäisen episodin juonen kohta kohdalta ja yritän selvittää kuinka hyvin se noudattaa paradigmarakennetta sekä miltä osin se siitä poikkeaa.

2.1 Aristoteles ja runousoppi

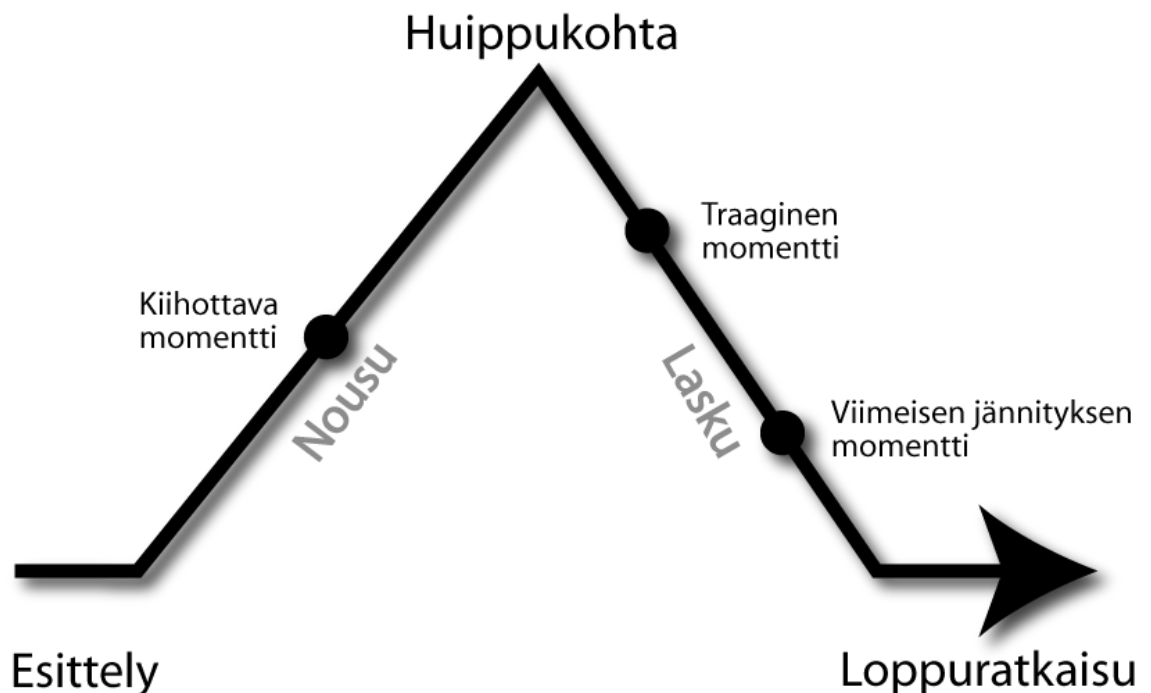
Aristoteles oli antiikin kreikan filosofi. Aristotelestä pidetään yhtenä länsimaisen kulttuurin perustan luojista ja hän käsittelee kirjoituksissaan monia eri aiheita aina fysiikasta politiikkaan. Runousoppi teoksessaan Aristoteles analysoi antiikin ajan näytelmiä ja pohtii mitkä asiat tekevät teoksesta arvokkaan ja minkä takia.

Aristoteleen mukaan juoni on draaman kaikista tärkein elementti. Tärkeämpi kuin esimerkiksi hahmot. Juonessa täytyy olla alku, keskikohta ja loppu ja näiden kolmen jakson täytyy seurata toisiaan luontevien syiden kautta. Toinen tärkeä elementti Aristoteleen mielestä on draaman kyky vaikuttaa katsojaan herättämällä tässä tunteita. Tragediassa tärkeimmät tunteet herättää ovat sääli ja pelko.

Aristoteleen teorioista voi huomata selkeitä yhteneväisyyksiä nykykirjallisuuteen. Kolmiosainen rakenne on vieläkin vallitseva kaava kertoa tarinoita ja tarinoilla pyritään edelleen saada lukija tai katsoja samaistumaan tarinan henkilöihin. Herättämään esimerkiksi pelon tunnetta siitä selviytyykö tarinan päähenkilö kohtaamistaan haasteista.

2.2 Freytagin malli

Aristoteleen ajatuksia juonen rakenteesta vei pidemmälle 1800-luvulla elänyt saksalainen kirjailija Gustav Freytag. Freytag tutki kreikkalaisten ja William Shakespearen näytelmien rakennetta ja teki mallin niiden analysointiin. Hänen mielestään juoni oli narratiivinen rakennelma, joka koostuu viidestä osiosta. Näistä osioista koostuu itse tarina. Nämä osiot ovat esittely, nouseva toiminta, klimaksi, laskeva toiminta ja loppuratkaisu.



Kuva 3. Freytag pyramidi.

Esittelyosiossa tarinan hahmot esitellään lukijalle. Lukija saa tietää heidän tavoitteensa ja suhteet toisiinsa. Tärkein hahmo esitellä on protagonist, eli tarinan päähenkilö. Protagonisti saa esittelyosiossa tietää tavoitteensa, jonka

hän yrittää saavuttaa ja mitkä ovat seuraukset jos hän epäonnistuu. Esittelyosio päättyy siihen, kun protagonistin alkaa aktiivisesti toimia tavoitteensa saavuttamiseksi. (Welton. 2014.)

Esittelyosiota seuraa nouseva toiminta, jossa protagonistin ja tavoitteen väliin asetetaan esteitä. Protagonisti selättää esteet matkallaan, jotta tarina voi saavuttaa kliimaksin. Kliimaksissa protagonistin kohtaa antagonistin. Antagonisti on protagonistin vastustaja. Tässä kohdassa protagonistin tekee virheen tai hänen kriittinen heikkoutensa paljastuu. (Welton. 2014.)

Protagonistin epäonnistumista seuraa laskeva toiminta, jossa lukija pelkää protagonistin epäonnistuvan, sillä hän on heikoimmillaan. Laskevassa toiminnassa protagonistin kuitenkin selättää heikkoutensa ja johtaa näin tarinan loppuratkaisuun, jossa hän saavuttaa tavoitteensa. (Welton. 2014.)

2.3 Syd Field ja paradigma-malli

Syd Field oli amerikkalainen käsikirjoittaja-guru, joka jalosti Freytagin juonirakennetta pidemmälle ja muokkasi sen toimimaan elokuvakäsikirjoituksen rakenteen pohjana. Hän kirjoitti aiheesta kirjan nimeltä *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (1979). Hollywoodissa tätä kirjaa alettiin pitää käsikirjoittamisen raamattuna, sillä Fieldin käsikirjoitusmallin todettiin olevan tehokas keino todeta tulisiko käsikirjoituksesta tuottava elokuva. Fieldin teoria tunnetaan paradigma-mallina tai kolminäytösrakenteena.

”Structure is like gravity: It is the glue that holds the story in place; it is the base, the foundation, the spine, the skeleton of the story. And it is the relationship between the parts and the whole that holds the screenplay together. It's what makes it what it is. It is the paradigm of dramatic structure (Field. 2005.)”

Fieldin paradigma-malli jakautuu kolmeen osaan: alkuun, keskikohtaan ja loppuun, sekä kohtaan, jossa alku muuttuu keskikohdaksi ja keskikohta lopuksi. Freytagin teoria ei määrittelyt tarinan kestoja. Fieldin malli sen sijaan on suunniteltu nimenomaan täysimittaiseen elokuvaan sopivaksi.

Käyn seuraavassa osiossa läpi The Walking Deadin ensimmäisen episodin juonen. Istutan pelin juonen paradigma-malliin niiltä osin kuin se sitä mukailee. Paradigma-malli istuu jo pelkästään keston puolesta loistavasti The Walking Deadin kanssa, sillä ensimmäisen episodin kesto pelattuna on noin 2 tuntia.

3 THE WALKING DEAD JUONIANALYYSI

3.1 Ensimmäinen näytös, esittely

Peli alkaa poliisiautossa. Pelaajalle esitellään Lee Everestin hahmo, joka istuu auton takapenkillä käsiraudoissa. Sheriffi ajaa autoa ja keskustelee Leen kanssa. Keskustelusta selviää, että Lee on vangittuna rikoksesta, joka liittyy hänen vaimoonsa. Poliisiradiosta kuuluu ilmoituksia onnettomuuksista ja ohi ajaa paljon poliisiautoja. Kohtauksen lopuksi poliisiauto törmää keskellä katua kävelevään ihmiseen ja auto suistuu ojaan.

Paradigma-mallin mukaisesti ensimmäinen näytös esittelee katsojalle tarinan tärkeimmät henkilöt ja maailman, jossa he elävät. Pelin genre tulee samalla selväksi katsojalle. Tärkein hahmoista on protagonistin: tarinan päähenkilö johon katsoja voi samaistua. Voisi sanoa, että The Walking Deadissä samaistuminen protagonistiin on jopa voimakkaampaa kuin elokuvissa, koska pelaaja asettuu itse protagonistin kenkiin. Pelin ensimmäisessä kohtauksessa pelaaja saa selville, että Leellä on rikollinen menneisyys ja kuinka välinpitämättömästi hän siihen suhtautuu. Pelaaja näkee samalla kuinka pelin maailmassa on eskaloitumassa jotain isoa. Esittelyosiota on käytetty kekseliäästi hyödyksi esittelemällä samalla pelaajalle kuinka peliä pelataan. Kohtaus loppuu auto-onnettomuuteen, joka laukaisee juonen käyntiin. Tätä kutsutaan paradigma-mallissa ”koukuksi” tai ”tärähdykseksi”, joka vangitsee katsojan mielenkiinnon.

”Koukku” jatkuu Leen herätessä autonromusta jalkansa haavoittaneena.

Pelaajan täytyy päästä ulos autosta hakeakseen käsirautojen avaimet verilammikossa lojuvalta sheriffiltä. Sheriffi kuitenkin herää henkiin kuolleista ja hyökkää Leen kimppuun. Seuraa toimintakohtaus, jossa pelaajan on ensin saatava sheriffi hengiltä ja sen jälkeen paettava paikalle kerääntyvää zombilaumaa.

Tähän mennessä peli on tehnyt metatasolla neljä tärkeää asiaa. Se on esitellyt genren: draama-trilleri. Millaiseen maailmaan peli sijoittuu: nykypäivän

amerikkaan, jossa kuolleet heräävät henkiin zombeina. Millaisesta peligenrestä on kysymys: toiminta-seikkailupeli. Ja viimeisenä miten pelimekaniikan toimii eli miten peliä pelataan. Paradigma-mallin mukaisesti nämä asiat on esiteltävä katsojalle mahdollisimman aikaisin, sillä mitä pidemmälle tarina etenee sitä vähemmän katsoja alitajuisesti ottaa vastaan uusia ärsykeitä. Esimerkiksi zombeja ei kannata tuoda tarinaan kolmannessa näytöksessä, sillä katsoja ei ole enää siinä vaiheessa vastaanottavainen. Samalla tavoin pelaajalle esitellään heti alkuun miten peliä pelataan. Pelaaja olisi tuskin enää vastaanottavainen, jos peli myöhemmin muuttuisi ajosimulaattoriksi.

Lee onnistuu pelaajan avustuksella pakenemaan zombilaumaa ja saapuu hylätylle omakotitalolle. Talo on sisältä kamppailun jälkien ja veritahrojen peitossa. Taloa tutkiessaan pelaajalle selviää, että talossa asuu pieni lapsi vanhempineen. Käy selväksi, että lapsen vanhemmat ovat todennäköisesti kuolleet ollessaan poissa kotoa. Lee tapaa talossa asuvan lapsen nimeltä Clementine. Lee lupaa Clementinelle pitävänsä huolta hänestä.



Kuva 4. Lee tapaa Clementinen ensimmäisen kerran.

Paradigma-mallissa tätä pistettä kutsutaan käännekohtaksi, joka muuttaa täysin juonen suunnan. Protagonisti on revitty irti arjestaan eikä voi enää palata entiseen. Lee on luvannut pitää huolta Clementinestä ja velvoittanut näin itsensä kulkemaan määrättyä polkua. Käännekohta edeltävää toiminnallista jaksoa kutsutaan kiihottavaksi toiminnaksi, jonka tarkoitus on johtaa katsoja luontevasti käännekohtaan. Käännekohta myös päättää ensimmäisen näytöksen. Tässä vaiheessa juoni on selvinnyt pelaajalle: sinun täytyy selviytyä kaaoksen keskellä ja pitää samalla huolta Clementinestä. Tähän asti peli seuraa orjallisesti paradigma-mallia ja sulauttaa samalla pelilliset elementit tarinan sekaan.

3.2 Toinen näytös, konfrontaatio

Lee ja Clementine päättävät etsiä turvapaikkaa. He tapaavat Clementinen kodin ulkopuolella Chetin ja Shawnin, joiden mukana he pakenevat paikalta. Shawn lupaa viedä parivaljakon turvaan hänen perheensä farmille.

Perinteisesti paradigma-mallin mukaan tärkeät henkilöt esitellään ensimmäisessä näytöksessä. Tässä kohtaa ja myöhemmin isommalla mittakaavalla *The Walking Dead* tekee poikkeuksen, sillä Shawn näyttölee tärkeää roolia myöhemmin tarinassa. Tämän lisäksi hyvässä tarinassa onnellalla ei pitäisi olla vaikutusta protagonistin matkan onnistumiseen. Protagonistin omien tekojen pitäisi johtaa juonta eteenpäin. Tuntuu kummalliselta, että vasta esitellyt hahmot vain sattuvat olemaan jumissa juuri saman kadun varrella, jossa Clementinen koti sijaitsee.

Ryhmä saapuu Shawnin perheen farmille ja pelaaja tapaa Shawnin isän Hershelin. Hershel paikkaa Leen jalan ja tarjoaa parivaljakolle yösijan ladosta. Yöllä pelaajalle annetaan ekspositiota Leen menneisyydestä, kun hän näkee unta vaimonsa kuolemasta.

Aamulla pelaaja tapaa Kennyn, hänen vaimonsa Katjaan ja heidän poikansa Duckin. Shawn pyytää Leeltä apua aidan rakentamisessa zombilaumojen

torjuntaan. Elokuviissa katsoja tutustutetaan henkilöihin monilla eri tavoilla. Pääasiassa kuitenkin dialogilla ja teoilla, jotka osoittavat henkilöiden luonteen. Tässä kohtaa The Walking Dead ottaa toisenlaisen lähestymistavan henkilöesittelyyn. Elokuviissa nämä asiat on näytettävä katsojalle, jos elokuvantekijä pitää niitä tärkeinä. The Walking Deadissa pelaaja saa itse päättää haluaako hän puhua henkilöiden kanssa ja tietää heistä lisää. Kerrontatavat ovat samat kuin elokuvissa, mutta valinnanvara eksposition suhteen jää pelaajalle. Tämä tuo tarinaan ei-lineaarisuutta ja luo pelaajalle tunteen, että juuri hän on vastuussa asioiden kulusta. Tämä kasvattaa mielestäni pelaajan immersiota tarinaan.

Pelaaja voi halutessaan keskustella kaikkien henkilöiden kanssa, mutta edetäkseen juonessa hänen on autettava Shawnia aidan rakennuksessa. Pelaaja saa Shawnin kanssa keskustellessa selville, että Leen perhe asuu Maconissa. Macon on kaupunki jonne Lee on aiemmin päättänyt matkustaa. Shawn pyytää Leetä auttamaan Hersheliä ladossa. Hershelin kanssa keskustelu päättyy lyhyeen, kun aidan luota kuuluu kamppailun ääniä.

Päästyään takaisin aidan luokse pelaaja löytää Shawnin ja Duckin pulasta. Duck on vahingossa ajanut Shawnin jalan yli traktorilla ja Shawn on jäänyt jumiin renkaan alle. Lauma zombeja yrittää päästä aidan läpi käsiksi Shawniin ja Duckiin. Pelissä tulee ensimmäisen kerran isomman päätöksen aika. Pelaajan täytyy päättää kumpaa hahmoa hän yrittää auttaa. Kumpikin vaihtoehto johtaa lopulta siihen, että Shawn menehtyy ja Kenny pelastaa poikansa. Ainoa ero vaihtoehtojen välillä on miten Kenny vastaisuudessa suhtautuu Leen hahmoon. Kummassakin tapauksessa Hershel käskee kaikkia poistumaan hänen maatilaltaan. Lee ja Clementine poistuvat Kennyn perheen kanssa.

Toinen näytös on paradigma-rakenteessa kolmesta näytöksestä pisin ja koostuu pääasiassa vastoinkäymisistä protagonistin ja hänen päämääränsä välissä. Elokuviissa katsoja ei voi muuta kuin seurata protagonistin toimintaa. Peleissä sen sijaan pelaaja itse kohtaa nämä vastoinkäymiset. Pelaaja itse

valitsee kuinka protagonisti käyttäytyy. Näillä valinnoillaan pelaaja voi tehdä Leestä omien moraalisten arvojensa kaltaisen ja eläytyä protagonistin rooliin voimakkaammin kuin elokuvissa on mahdollista.

Lee ryhmineen saapuuvat Maconiin ja heidän autostaan loppuu polttoaine. Zombilauma käy välittömästi heidän kimppuunsa, mutta heidät pelastaa kaksi tuntematonta henkilöä, jotka johdattavat heidät turvaan paikallisen apteekin rautaporttien suojaan. Sisällä apteekissa on joukko ihmisiä. Leen ja apteekin ryhmien välillä alkaa kiistely siitä tarjotaanko Leen ryhmälle turvapaikkaa. Kiistely kärjistyy siihen onko Kennyn poikaa purtu ja tilanne muuttuu tappeluksi.

Apteekkikohtaus on ristiriitainen paradigma-rakenteen kannalta. Peli alkaa lähestyä puoliväliä ja pelaajalle esitellään valtava joukko uusia hahmoja. Kaiken lisäksi draama kärjistyy niin nopeasti, että pelaajan on hankala pysyä perässä kuka hahmoista on kukakin. Paradigma-mallissa juonen kannalta näin tärkeät ihmiset olisi pitänyt esitellä jo ensimmäisessä näytöksessä. Toisaalta kärjistyvä tilanne on juuri kaoottisuutensa takia intensiivinen. Pelaaja on kerinnyt jo tutustumaan Kennyn perheeseen ja parhaassa tapauksessa kokee tehtäväkseen asettua heidän puolelleen.

Tappelu keskeytyy, kun zombi hyökkää Clementinen kimppuun. Zombi saadaan hengiltä ja vastakkaisen osapuolen johtaja Larry saa sydänkohtauksen. Larryn tytär pyytää Leetä etsimään lääkettä isälleen. Lee ja Kenny ottavat tilanteen haltuun. He päättävät, että koko joukon on päästävä apteekista ulos ja etsittävä uutta turvapaikkaa. Yksi uusista henkilöistä nimeltään Glenn päättää lähteä etsimään polttoainetta läheiseltä huoltoasemalta.

Paradigma-mallissa tätä voisi pitää juonen keskipisteenä. Tarina on siis puoleessa välissä. Perinteisesti puoleessa välissä protagonistilla on heikoimmillaan ja hänelle selviää mitä hänen täytyy tehdä tavoittaakseen päämääränsä. Pelaajalle on tässä kohtaa selvää, että ryhmän on päästävä ulos apteekista ja löydettävä suoja jostain muualta. Toisaalta Lee ei ole hahmona heikoimmillaan vaan päinvastoin hän ottaa selkeän johtajan roolin. Tilanne itsessään on kuitenkin pahimmillaan. Lee on muiden mukana loukossa apteekissa

zombilauman ympäröimänä. Juonen keskipisteeseen viittaa sekin fakta, että apteekkikohtausta edeltää tilanne, jossa pelaajasta tuntuu, että hän on lähempänä tavoitettaan kuin koskaan aikaisemmin. Paradigma-mallissa tällainen tilanne edeltää elokuvan puoliväliä.

Tässä vaiheessa peli rauhoittuu hieman. Pelaajalle jää jälleen vapaat kädet keskustella uusien ja vanhojen hahmojen kanssa. Samalla pelaajalle avataan Leen taustaa: selviää, että apteekki on Leen vanhempien omistama ja että he ovat todennäköisesti kuolleet.

Pelaajan etsiessä avaimia lääkevarastoon Carley tulee juttelemaan Leelle. Hän paljastaa olevansa toimittaja ja tietävänsä Leen murhanneen senaattorin, jonka kanssa hänen vaimollaan oli suhde. Tällaista kutsutaan sivujuoneksi. Sivujuoni on perinteisesti osa toista näytöstä, koska vaarana on, että katsoja kyllästyy tarinan pisimmässä osiossa. Sivujuoni on tarinan täytteen lisäksi keino tuoda kolmiulotteisuutta hahmoihin. Leen hahmon taustaa valaistaa pikku hiljaa sivujuonessa. Pelaaja oppii ymmärtämään protagonistin motiiveja paremmin ja häneen on helpompi samaistua.

Leen etsinnät keskeytyvät, kun Glenn ilmoittaa radion välityksellä olevansa pulassa. Lee ja Carley päättävät lähteä pelastusretkelle motellin luokse, jossa Glenn on piiritettynä. Parivaljakko löytää Glennin, mutta eteen tulee uusi ongelma: yhteen motellin huoneista on jäänyt loukkoon nainen, joka pelaajan täytyy pelastaa. Pulmanselvitysosion jälkeen kolmikko saa naisen pelastettua, mutta selviää, että häntä on purtu. Purema tarkoittaa hidasta kuolemaa ja muuttumista zombiksi. Nainen pyytää kolmikkoa tappamaan hänet. Jää pelaajan päätettäväksi antaako hän naisen tehdä itsemurhan vai kieltäytykö Lee antamasta asetta hänelle. Kummassakin tapauksessa tilanne päättyy siihen, että nainen riistää hengen itseltään. Juonen kannalta pelaajan päätöksellä ei ole väliä, mutta juuri tällaiset valinnat antavat pelaajalle vapauden luoda haluamansa protagonistin. Metatasolla pelaajalla on siis toisenlainen peli pelattavanaan, jossa hän valinnoillaan muokkaa protagonistin luonnetta.

Eräänlainen hahmonluontisimulaattori. Tätä ei kerrota pelaajalle suoraan, mutta alitajuisesti pelaaja tekee jatkuvasti näitä valintoja pelin kuluessa.

Päästyään takaisin apteekkiin pelaajan täytyy etsiä avaimet lääkevarastoon. Pulmanselvityskohtauksen jälkeen avaimet löytyvät apteekin edustalta tolpan alle juuttuneelta zombilta. Kyseinen zombi on Leen veli. Pelaajan täytyy tappaa zombi ja viedä tältä avaimet. Tähän asti Lee on tuntenut syyllisyyttä perheensä kohtalosta, koska hän on itse ollut muualla perheen kamppaillessa omillaan. Sivujuoni Leen taustasta tulee päätökseen, kun Lee tappaa zombiksi muuttuneen veljensä.

Päästyään avaimilla lääkevarastoon Lee laukaisee vahingossa hälytyksen, joka kiinnittää ulkona vaeltavan zombilauman huomion. Zombilauma hyökkää apteekkiin kiipeliin jääneiden selviytyjien kimppuun. Tämä on tarinan toinen käännekohta, joka päättää toisen näytöksen ja laukaisee käyntiin kolmannen. Ennen toista käännekohtaa tilanne rauhoittuu juuri ennen kuin draama eskaloituu huippuunsa. The Walking Dead seuraa tätäkin kaavaa. Juuri, kun pelaaja luulee saavansa apua sydänkohtauksen saaneelle Larrylle ja polttoainetta pakoautoihin kaikki kääntyy pääläelleen. Zombilauma hyökkää ja selviytyjäjoukon on puolustauduttava.

3.3 Kolmas näytös, ratkaisu

Kolmas näytös alkaa tarinan toiminnallisella kliimaksilla. Pelaajan täytyy puolustaa apteekin sisäänkäyntejä sillä välin, kun Kenny käynnistää pakoautoja. Tässä kohtaa pelaajan eteen asetetaan pelin isoin valinta: Carley ja toinen hahmo Doug ovat molemmat alakynnessä zombeja vastaan. Pelaajan on päätettävä kumpaa hän auttaa. Molempien auttaminen ei onnistu ja pelaajan valinta vaikuttaa kaikkiin pelin tuleviin episodeihin. Vain toinen hahmoista jää henkiin. Kliimaksi päättyy siihen, kun selviytyjäjoukko onnistuu pakenemaan apteekista.

Kliimaksia seuraa paradigmarakenteessa loppuratkaisu, jossa tarina saatetaan sulavasti loppuun. Selviytyjäjoukko tyhjentää autojaan hylätyn motellin luona. Pelaaja voi vielä halutessaan keskustella kaikkien selviytyjien kanssa ennen kuin peli loppuu. Joukon tulevaisuus näyttää epävarmalta, mutta he ovat turvassa toistaiseksi.

4 LEIKKAUSANALYYSI

Tässä osiossa käyn ensin läpi mitä peliterminologiassa tarkoitetaan peliperspektiivillä. Selitän mitä erilaisia peliperspektiivejä on, minkälaisissa peleissä niitä käytetään ja millainen peliperspektiivi The Walking Deadissä on. Peliperspektiivi on tärkeä osa leikkausanalyysiä, sillä se määrittelee täysin miten peli on niin sanotusti kuvattu. Sen jälkeen esittelen modernissa videoleikkauksessa eniten käytetyn leikkausmetodin, jatkuvuusleikkauksen. Kerron miten se on muotoutunut ja mitä sillä käytännössä tarkoitetaan. Lopuksi teen leikkausanalyysin yhdelle The Walking Dead pelin kohtauksista, jossa sen pelimekaniikka on kokonaisuudessaan esimerkillisesti edustettuna. Analysoin miten jatkuvuusleikkausta on käytetty siinä hyödyksi.

4.1 Peliperspektiivit

Peliperspektiivillä tarkoitetaan käytännössä näkökulmaa, jonka pelaaja ruudullaan näkee. Peliperspektiivejä on lukematon määrä ja vuosien varrella peleissä on nähty toinen toistaan erikoisempia ratkaisuja. Nykypäivänä on kuitenkin vakiintunut kolme valtavirtapeleissä eniten käytettyä peliperspektiiviä: kiinteä perspektiivi, ensimmäisen persoonan perspektiivi ja kolmannen persoonan perspektiivi. Nämä ovat nimenomaan 3D-peleissä eniten käytetyt peliperspektiivit. 2D-perspektiivit olen jättänyt tämän tutkielman ulkopuolelle.



Kuva 5. Kiinteä perspektiivi.

Kiinteällä perspektiivillä tarkoitetaan kolmiulotteista pelimaailmaa, jossa taustat ovat ennalta renderöityjä taustakuvia joiden päälle peli renderöi reaalitajassa objekteja. Nämä objektit voivat olla esimerkiksi pelaajahahmo tai asioita joiden kanssa pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa. Pelaaja ei siis itse voi hallita kameraa vaan näkymät ovat ennalta määrättyjä. Kiinteää perspektiiviä käytetään eniten rooli- ja seikkailupeleissä.



Kuva 6. Ensimmäisen persoonan perspektiivi.



Kuva 7. Kolmannen persoonan perspektiivi.

Ensimmäisen persoonan perspektiivi on valtavirtapeleissä laajalti käytetty peliperspektiivi. Ensimmäisen persoonan perspektiivissä pelaaja näkee sen minkä hänen pelaamansa ruumiillistuma näkee. Pelaaja asetetaan pelattavan hahmon rooliin ja hän voi ohjata pelihahmonsa näkökenttää ruudulla. Tätä peliperspektiiviä käytetään esimerkiksi räiskintäpeleissä ja ajosimulaattoreissa. Kolmannen persoonan perspektiivi toimii käytännössä samalla mekaniikalla, mutta pelaajan näkymä on kuvattu pelattavan hahmon takaa. Kolmannessa persoonassa immersio ei ole yhtä voimakas kuin ensimmäisessä. Ensimmäisessä persoonassa pelihahmo on fyysisesti pelaajan ruumiillistuma. Kolmannessa persoonassa pelaaja näkee pelin tapahtumat pelihahmon olan yli ja on ennemminkin katsojan roolissa, vaikka voikin ohjata pelihahmoa.

The Walking Deadin peliperspektiivi muistuttaa näistä kolmesta eniten modernisoitua kiinteää perspektiiviä. Modernisoitua siksi, että pelin objektien lisäksi myös taustat on rederöity reaaliajassa ja pelaaja voi liikuttaa kamerakulmaa ennalta määrättyjen rajojen sisällä. The Walking Dead leikittelee myös muilla peleistä tutuilla perspektiiveillä. Välillä pelaajan eteen laitetaan tilanteita, jotka on kuvattu ensimmäisen tai kolmannen persoonan

perspektiivistä. Esimerkiksi, kun Leen on irroitettava käsiraudat itseltään kuva vaihtuu POV-kuvaksi. Pelin kiinteät kamerakulmat ovat kekseliäitä ja käyttävät hyväkseen elokuvissa vakiintuneita kuvakokoja, kuvakulmia ja kamera-ajoja.

The Walking Deadissä pelaajalla voisi esimerkiksi olla edessään tilanne, jossa pelihahmo saapuu huoneeseen. Kuvakoko on kiinteä yleiskuva koko huoneesta. Huoneessa on pöytä. Kun pelaaja kävelee lähemmäs pöytää kuva vaihtuu kokokuvaan, jonka etualalla on pöytä ja taka-alalla Lee. Jos pelaaja kävelee vielä lähemmäs pöytää kuva vaihtuu lähikuvaan pöydästä, jonka päällä on kynttilä. Pelaaja voi reagoida kynttilään katsomalla tai ottamalla sen. Näin The Walking Deadin peliperspektiivi toimii. Se lainaa koko tämän kuvaleikkaustavan elokuvista. Tämä kuvaleikkaustapa tunnetaan jatkuvuusleikkauksena.

4.2 Jatkuvuusleikkaus

Jatkuvuusleikkauksen eli näkymättömän editoinnin juuret ovat lähtöisin Yhdysvalloista 1910-luvulta. David Wark Griffithin vuonna 1915 julkaistua elokuvaa Kansakunnan synty pidetään elokuvan visuaalisen kerrontatavan syntypisteenä. Griffithin mielestä tarina oli elokuvan pääasia ja katsojan tulisi tuntea elävänsä elokuvan maailmassa eikä vain seurata tapahtumia sivusta. Jatkuvuusleikkaus on väline jolla tämä mahdollistetaan. (Dancyger 2007, 5)

Jatkuvuusleikkaus on nykypäivänä vakiintunut televisio-ohjelmien, elokuvien ja internetvideoiden vallitsevaksi leikkaustavaksi. Käytännössä sillä tarkoitetaan metodia, jossa eri aikaan kuvatuista otoksista rakennetaan leikkaamalla yhtenäinen ja jatkuva kokonaisuus. Tähän pyritään pitämällä asioiden tilalliset ja ajalliset suhteet jatkuvina. Leikkauksen tulee olla huomaamatonta niin ettei katsojan immersio elokuvan maailmaan säry. Jatkuvuusleikkauksessa on useita vakiintuneita keinoja pitää leikkaus huomaamattomana.

Yksi jatkuvuusleikkauksen tilan jatkuvuutta koskevia sääntöjä on suojaviiva. Suojaviivalla tarkoitetaan kuvitteellista viivaa, joka kulkee esimerkiksi kahden

näyttelijän välillä. Kamera ei saa ylittää kuvitteellista suojaviivaa, sillä hahmojen sijainnit näyttävät muuten katsojan mielestä vaihtuvan. Toinen kameran sijaintiin liittyvä sääntö on niin sanottu 30-asteen sääntö. Säännön mukaan kameran tulee kuvien välillä liikkua vähintään 30-astetta. Muuten kuvat ovat liian samankaltaisia ja katsojasta vaikuttaa siltä kuin kuvattavan objektin sijainti vaihtuisi. Kolmas kuvien valintaan vaikuttava sääntö on aloittaa kohtaus kokokuvalla, jossa katsojalle näytetään selkeästi näyttelijöiden asemat ja kohtauksen tilalliset suhteet. Näiden sääntöjen rikkominen saa katsojan kiinnittämään huomiota leikkaukseen ja rikkoo hänen keskittymisensä. Tämä häiritsee katsojan immersiota tarinaan ja eläytymistä elokuvan maailmaan jota jatkuvuusleikkaukselle yritetään pitää yllä. (Dancyger 2007, 361-372)

Jatkuvuusleikkauksessa on myös tärkeää pitää liikkeen ja äänen jatkuvuus yllä. Ajankulu voi ja saa kohtausten välillä vaihdella ilman, että se häiritsee katsojaa. Kohtauksen sisällä ajankulu on kuitenkin hyvä pitää jatkuvana. Katsojan immersio katoaa, jos hän alkaa tiedostaa kohtauksen olevan pohjimmiltaan vain peräkkäin leikattujen kuvien sarja. Tähän voidaan vaikuttaa pitämällä liike jatkuvana. Esimerkiksi jos kuvan vaihtuessa kuvassa heilahtaa käsi, täytyy käden liikkeen jatkoa seuraavassa kuvassa. Myös diegeettisellä äänellä voidaan vaikuttaa ajalliseen jatkuvuuteen. Diegeettisellä äänellä tarkoitetaan elokuvan maailmassa olevaa ääntä, jonka lähteen katsoja voi nähdä. Diegeettistä ääntä on esimerkiksi koiran haukunta tai ilmastointilaitteen humina. Diegeettinen ääni täytyy pitää kuvien välillä jatkuvana niin ettei äänen katkeaminen saa katsojaa kiinnittämään huomiota leikkauspisteeseen. (Dancyger 2007, 363-366, 383-390)

Kaikella tällä katsojalle luodaan illuusio mahdollisimman realistisesta maailmasta. Elokuvan maailma voi sijoittua täysin epärealistisiin paikkoihin. Katsoja voi silti eläytyä elokuvan maailmaan, kunhan leikkauksen tilallinen ja ajallinen jatkuvuus on yhtäläinen todellisuuden kanssa.

4.3 Leikkausanalyysi

Leikkausanalyysia varten valitsin kohtauksen pelin alkupuolelta, jossa Lee herää kolaroidusta autosta. Kohtaus on 25 kuvan kokonaisuus. Se sisältää laajan kirjon erilaisia kuvakokoja ja -sommitelmia ja opettaa samalla pelaajalle kuinka *The Walking Deadin* pelimekaniikka toimii. Käyn analyysissä läpi leikkauksen kuva kovalta, pohdin leikkauskohtien motivaatiota, tutkin miten pelimekaniikka on integroitu leikkauksen osaksi ja kuinka hyvin peli noudattaa jatkuvuusleikkausta.

Kohtaus alkaa mustasta, joka häivytetään lähikuvaan Leen kasvoista. Lee avaa silmänsä. Leen kääntäessä päätään kuva vaihtuu laajaksi puolikuvaksi Leestä. Lee nostaa käsiään. Käsien liikkeestä leikataan lähikuvaan käsiraudoista. Lee hieroo käsiään ja toteaa olevansa janoinen. Kuva vaihtuu lähikuvaan Leen kasvoista. Lee kiroaa ja kuva vaihtuu lähikuvaan Leen jalasta, jonka näemme olevan loukkaantunut.

Kohtaus alkaa elokuvista tutulla mustalla ruudulla, joka häivytetään kohtauksen ensimmäisen kuvaan. Tällä perinteisesti lopetetaan tai aloitetaan elokuvan kohtauksia. Mustasta häivytystä käytetään kertomaan katsojalle, että aikaa on kulunut elokuvan todellisuudessa. Jatkuvuusleikkauksen mukaan kohtaus pitäisi aloittaa kokokuvalla, jotta katsoja näkee lokaation kokonaisuudessaan ja ymmärtää sen tilalliset suhteet. Tämä kohtaus tekee poikkeuksen ja aloittaa suoraan lähikuvasta. Pelaaja ei siis heti alkuun ole varma missä Lee on. Leen hahmo on vasta herännyt tajuttomuudesta joten pelaaja voi samaistua Leen hämmennykseen. Neljällä nopealla leikkauksella pelaajalle selvitetään Leen tilanne: hän on yhä käsiraudoissa ja hänen jalkansa on loukkaantunut. Pelaaja ei vielä tässä vaiheessa voi ohjastaa Leen hahmoa vaan hänelle syötetään informaatiota siitä mitä ongelmia hänen on pian ratkaistava.

Leen loukkaantuneesta jalasta leikataan kokokuvaan auton etupenkiltä. Pelaaja näkee, että autoa ajannut sheriffi ei enää istu paikallaan auton ratin takana. Kuva vaihtuu lähikuvaan Leen kasvoista. Lee kääntää päätään ja kuva

leikkaantuu POV-kuvaan auton rikkoutuneesta ikkunasta. Ikkunan läpi näemme sheriffin makaamassa maassa verilammikon ympäröimänä.

Kohtauksessa on käytetty paljon jatkuvuusleikkauksesta tuttua ”katseen taso” -metodia. Kun katsojalle halutaan kertoa, että henkilö katsoo jotain tiettyä kohdetta, täytyy kohteen olla kuvassa samassa tasossa kuin henkilön silmien. Kun Lee katsoo loukkaantunutta jalkaansa näemme ensin kuvan Leen kasvoista. Leen kasvot on sijoitettu kuvan oikeaan laitaan ja hänen silmänsä vertikaalisesti keskelle kuvaa. Seuraavassa kuvassa näemme loukkaantuneen jalan. Jalka on kuvan vasemmassa laidassa ja polvi samassa linjassa kuin Leen silmät edellisessä kuvassa. Näin katsojalle kerrotaan, että Lee katsoo omaa jalkaansa eikä katsoja menetä suuntavaistiaan. Samaa metodia käytetään, kun Lee katsoo ikkunasta ulos ja kuva leikkaantuu POV-kuvaan. POV-kuva on myös yksi jatkuvuusleikkauksen tekniikoista ja toimii hieman samalla tavalla kuin ”katseen taso” -metodi. POV-kuvassa kamera replikoi sitä mitä elokuvan henkilö näkee. Katsoja kokee olevansa tuo henkilö ja tuntee olevansa sisällä elokuvan todellisuudessa. POV-kuvan vastine peleissä on ensimmäisen persoonan perspektiivi. Siksi onkin nokkelaa, että peli antaa kontrollin pelaajalle juuri silloin, kun kuva leikkaantuu Leen POV-kuvaan. Peli kertoo alitajuisesti pelaajalle, että: ”tämä henkilö on sinun ruumiillistumasi”.

Tässä vaiheessa pelaajalle annetaan kontrolli. Pelaaja voi ohjaimellaan vaihdella Leen katseen suuntaa. Pelaaja voi katsoa sheriffiä tai haulikko sheriffin lähetyvillä. Lee kommentoi, että autosta ulos lentäminen ei aiheuttanut sheriffin kuolemaa. Hän pohtii miksi sheriffillä oli haulikko esillä. Näin pelaajan jännitystä aletaan kasvattaa. Jos pelaaja kääntää kuvaa tarpeeksi paljon oikealle, POV-kuva muuttuu puolikuvaksi Leen olan yli. Pelaaja voi nyt potkia auton ikkunaa. Ikkuna menee rikki ja pelaaja voi ohjastaa Leen ryömimään siitä ulos. Pelaaja menettää kontrollin. Kuva vaihtuu puolikuvaksi auton ulkopuolelta, kun Lee pudottautuu ikkunasta ulos. Musiikki alkaa nousta taustalla, kun kuva vaihtuu laajaksi yleiskuvaksi lintuperspektiivissä. Näemme reiän aidassa, jonka auto on tehnyt törmätessään ja syvänteen jonne auto on lopulta päätynt. Jatkuvuusleikkauksen mukaan kohtauksen olisi pitänyt alkaa tällä kuvalla. Tätä

ratkaisua voi puolustaa sillä, että ennen sheriffin ruumiin näkemistä Lee on ollut kohtauksen ainoa henkilö. Tilan suhteilla ja lokaatiolla ei ole vielä ollut merkitystä.

Yleiskuva vaihtuu lähikuvaan Leen kasvoista. Lee vääntelehtii kivusta noustessaan seisomaan. Hän ottaa tukea auton kyljestä. Lähikuva vaihtuu puolikuvaan Leen olan yli ja pelaaja saa jälleen kontrollin. Tässä kohtaa täytyy mainita, että peli ei täysin noudata suojaviivaa-sääntöä. Välillä kuvat asettuvat suojaviivan oikealla puolelle, mutta suurimman osan ajasta kameran sijainti hyppii sinne ja tänne. Tämä johtaa sekaannukseen tilan ja henkilöiden sijainnin suhteen. Etenkin myöhemmin pelissä, kun kohtauksissa on useita henkilöitä kerrallaan. Toinen jatkuvuusleikkauksen sääntö jota peli jatkuvasti rikkoo on kuvakoon liian pieni muutos. Kun samasta henkilöstä leikataan kaksi kuvaa peräkkäin, pitäisi kuvakoon muutoksen olla vähintään kaksi kuvakokoa isompi. Muuten katsojasta näyttää siltä kuin kuvattava henkilö vaihtaisi paikkaa. Tähän päälle vielä suojaviivavirhe ja pelaaja on totaalisesti hukassa. Tämä pelintekijöiden leikkausvirhe näyttäytyy konkreettisesti myös pelimekaniikan ongelmana. Pelissä joutuu välillä reagoimaan nopeasti esimerkiksi zombin hyökätessä Leen kimppuun. Jatkuvuusleikkauksen mukaan pelaaja olettaa zombin olevan tiettyssä kohtaa ruutua, mutta suojaviivavirheen takia zombi onkin toisella puolella kuin pelaaja odottaa. Jatkuvuusleikkaus on alitajuisesti niin vahvasti iskostunut katsojan päähän, että nämä leikkausvirheet johtavat usein pelihahmon kuolemiin ja siten pelin keskeytymisiin. Pelaaja turhautuu ja hänen immersionsa katkeaa. On kummallista, että pelintekijät eivät ole huomioineet tätä pelissä, jossa tarinaan eläytyminen on tärkein osa pelikokemusta.

Kun pelaaja saa jälleen kontrollin, hänen täytyy ohjastaa Leetä auton kylkeä pitkin kuolleen sheriffin luokse. Puolikuva Leestä vaihtuu yleiskuvaksi hänen kävellessään lähemmäs sheriffiä. Kun pelaaja katsoo sheriffiä, kuva vaihtuu laajaksi puolikuvaksi sheriffin ruumiista. Sheriffin takataskusta pullottaa käsirautojen avaimet, jotka pelaajan täytyy ottaa. Kuva vaihtuu Leen POV-kuvaksi hänen poimiessaan avaimia. Taustan musiikki on vaimennut pois.

Pelaajan täytyy avata käsiraudat avaimilla, mutta avaimet putoavatkin sheriffin kasvojen viereen. Pelaajan täytyy nostaa ne uudelleen. Taustan jännitysmusiikki nousee uudestaan. Lee nappaa avaimet, taustamusiikki katoaa ja käsirautojen avaaminen jatkuu. Lee saa käsiraudat irti ja sheriffi hyökkää pelaajan kimppuun. Jännitysmusiikki rämähtää jälleen käyntiin. Pelaajan täytyy ryömiä karkuun sheriffiä. Kaikki tämä tapahtuu samassa POV-kuvassa.

Tässä kohtaa jännitystä kasvatetaan juuri ennen toimintakohtausta. Pelaajalle on jo aiemmin vihjailtu, että sheriffi on kuollut puolustaessaan itseään. Genren tuntevalle pelaajalle on selvää, että sheriffi on muuttunut zombiksi. Pelaaja pakotetaan hakemaan avaimia sheriffin läheltä, vaikka tilanne on vaarallinen. Kaikki tämä rakennetaan tehokkaasti parilla kuvalla. POV-kuva on tehokas valinta tähän tilanteeseen. Pelaajasta tuntuu kuin hän itse joutuisi kurkottamaan kättään sheriffin puremaetäisyydelle avaimia nostaessaan. Tämä jännityksen kasvatusmetodi on pohjaisin kauhu- ja trillerielokuva genreistä. Näiden genrejen elokuvissa katsojalle saatetaan esimerkiksi näyttää, että nurkan takana odottaa vaara, mutta elokuvan hahmo on autuaan tietämätön asiasta. Tästä syntyy kohtauksen jännite. Katsoja toivoo turhaan ettei elokuvan hahmo menisi nurkan taakse. Samalla katsoja kuitenkin haluaa nähdä mitä tapahtuu, jos elokuvan hahmo menee nurkan taakse. Aivan samaa metodia käytetään tässä The Walking Deadin kohtauksessa.

POV vaihtuu lähikuvaksi Leen kasvoista. Lee kääntää päätään ja katseentaso - säännön mukaisesti näemme seuraavassa kuvassa, että Lee huomaa maassa lojuvan haulikon panoksen. Kuva vaihtuu jälleen POV-kuvaksi. Pelaajan on otettava haulikon panos, ladattava vieressä lojuva haulikko ja ammuttava sheriffiä ennen kuin on liian myöhäistä. Pelaajan ammuttua sheriffiä kuva vaihtuu lähikuvaksi sheriffin päästä, joka räjähtää kappaleiksi laukauksen voimasta. Kuva vaihtuu lähikuvaksi sheriffin puolikkaasta päästä. Tätä seuraa leikkaus puolikuvaan Leestä, joka katsoo haulikkoa kauhuissaan. Lee heittää haulikon pois ja kuva vaihtuu yleiskuvaksi tilanteesta. Kohtaus päättyy.

Kaiken kaikkiaan The Walking Dead käyttää jatkuvuusleikkausta tehokkaasti hyväkseen, vaikka se rikkookin osaa säännöistä pahasti: etenkin tilallista jatkuvuutta kuten olen aikaisemmin selittänyt. Ajallinen jatkuvuus sen sijaan toimii täydellisesti väistämättäkin, sillä peli kulkee reaaliajassa. Elokuviissa jokainen kuva kuvataan erikseen ja vasta leikkauspöydässä järjestetään yhdeksi jatkuvaksi toiminnaksi. The Walking Deadissä sen sijaan koko lokaatio ja kaikki objektit on reaaliajassa renderöityjä. Näkymättömien kameroiden kuvat vain vaihtelevat kesken virtuaalisen näytelmän. Liikkeestä on helppo leikata kuvasta toiseen, koska hahmojen liike on jatkuvaa. Tätä seikkaa The Walking Deadin leikkauksessa käytetään jatkuvasti hyödyksi. Jatkovuutta korostetaan tämän kaiken päälle diegeettisellä äänellä: esimerkiksi puiden suhinalla ja lintujen laululla.

Kuvia käytetään säästeliäästi eikä niin sanottuja turhia kuvia ole tässä kohtauksessa ollenkaan. Kaikki kuvat ovat motivoituja eli jokaisella uudella kuvalla tuodaan pelaajalle uutta informaatiota: pelaajalle esimerkiksi näytetään huomionarvoinen yksityiskohta tai miten Lee reagoi johonkin asiaan. On myös mielenkiintoista miten pelaaja on asetettu osaksi leikkausta. Pelaaja toimii kuvitteellisen kameran operaattorina ja voi vaikuttaa kuvien pituuteen omalla toiminnallaan. Tällä luodaan pelaajalle tunne, että hän hallitsee tilannetta, vaikka tapahtumat itsessään ovat täysin lineaariset.

5 YHTEENVETO JA POHDINTA

The Walking Dead on kuin interaktiivinen elokuva tai tv-sarja ja sen tekijät ovat selkeästi tietoisia tästä. Peli on niin lineaarinen ja se lainaa niin paljon elokuvan kerrontakielestä, että sen alustavalinta on helppo kyseenalaistaa: miksi The Walking Dead on peli eikä näytelty tai animoitu tv- tai internetsarja? Osaksi siksi, että pelivalikoimasta se poikkeaa edukseen ja onnistuu olemaan jopa omaperäinen. Samalla se ratsastaa nokkelasti The Walking Dead tv-sarjan valtavalla suosiolla jopa niinkin pitkälle, että pelin julkaisupäivämäärä siirrettiin osumaan yhteen tv-sarjan toisen kauden viimeisen jakson kanssa (Lynley, 2013). Samaan tapaan pelin viimeinen episodi julkaistiin samoihin aikoihin kuin tv-sarjan kolmas kausi käynnistyi. Selkeästi taloudelliset intressit ovat syy siihen miksi The Walking Dead on peli eikä jonkin muun kerrontatavan edustaja. Telltale Games on tehnyt aikaisemmin käytännössä samaa peliä uudestaan ja uudestaan, mutta eri elokuvalisensseillä: yhtiön tuotannosta löytyy ainakin Paluu Tulevaisuuteen ja Jurassic Park lisenssien pohjalta tehdyt pelit (Telltale Games Inc, 2014). Nämä ovat molemmat elokuvasarjoja joilla on jo valmiiksi uskollinen fanikunta. Miellyttääkseen tätä fanikuntaa Telltale Games mukailee luonnollisesti juuri elokuvakerronan keinoja. Elokuvakatsojat, jotka löytävät itsensä näiden pelien parista tuntevat olonsa turvalliseksi, kun kerronnan keinot ovat tutut ja turvalliset. The Walking Dead on myös helposti lähestyttävä peli. Sitä ei ole vaikea pelata, se ei vaadi pitkää omistautumista itselleen eikä se vie aikaa pelaajalta muutamaa tuntia enempiä. The Walking Dead on myös alkujen alultaan suosittu sarjakuva. Näin Telltale Games saa kahmittua itselleen mahdollisimman laajan pelaajakunnan: tv-sarjan, sarjakuvien, elokuvien ja videopelien ystävät. The Walking Dead pelin myynti onkin ylittänyt kaikki odotukset.

Hyvän myynnin lisäksi The Walking Dead on kuitenkin saanut erityisesti kiitosta käsikirjoituksestaan ja tarinankerronnasta, joka ottaa pelaajan osaksi tarinaa. Tämä onkin käytännössä ainoa omaperäinen osa The Walking Deadia. Pelin kerronta on lainattu elokuvista ja tapa vaikuttaa tarinaan on nähty peleissä

aikaisemmin. Pelin käsikirjoitus mukailee Syd Fieldin paradigma-mallia uskollisesti mikä on varmasti osasyy pelin viehätystykseen. The Walking Deadilla on vankka tarinallinen runko pohjanaan ja kirjo mielenkiintoisia hahmoja hyvällä dialogilla varustettuna. Pelaaja voi uppoutua tarinaan kiitos hyvän tarinankerronan ja selkeän visuaalisen kielen. Myynti ei taatusti olisi ollut yhtä hyvää, jos pelaajat eivät olisi saaneet vastinetta rahoilleen.

Jos muille pelintekijöille voisi suositella jotain opittavaksi The Walking Dead pelistä tai elokuvakerronnasta niin se olisi hyvä käsikirjoitus. Peleissä on jo vuosikymmeniä vallinnut perinne pitää toimintaa ensisijaisena asiana ja kuljettaa juonta siinä sivussa. Pahimmillaan pelin juoni on vain motiivi pelaajalle päästä ensimmäisestä tasosta viimeiseen: prinsessa on kidnapattu ja pelaajan on pelastettava hänet. The Walking Deadissä toiminta on vain keino kuljettaa tarinaa eteenpäin. Toiminta on tärkeä osa pelin mekaniikkaa, mutta ei pääasia. Selkeästi hyvillä tarinoilla on pelaajienkin keskuudessa kysyntää. 8,5 miljoonaa pelaajaa on ainakin sitä mieltä.

LÄHTEET

Aristoteles. 2012. Teokset IX: Retoriikka. Runousoppi. Suom. Hohti, P. Ja Myllykoski, P. Vantaa: Gaudeamus Helsinki University Press.

Dancyger, K. 2007. The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice. 4., uudistettu painos. Waltham: Focal Press.

Field, S. 2005. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Bantam Dell.

Kansakunnan synty (Birth of a Nation). 1915. Ohj. Griffith, D. David W. Griffith Corporation.

Lynley, M. 2013. Behind the Hit iPhone Game "The Walking Dead". Viitattu 2.12.2014 <http://blogs.wsj.com/digits/2013/01/04/behind-the-hit-iphone-game-the-walking-dead/>

Moss, R. 2011. A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre. Arstechnica. Viitattu 27.11.2014 <http://arstechnica.com/gaming/2011/01/history-of-graphic-adventures/>.

Telltale Games 2014. Viitattu 27.11.2014 <http://www.telltalegames.com/walkingdead/season1/>.

The Walking Dead: A Telltale Games Series. 2012. Telltale Games. Telltale Games & Sony Computer Entertainment.

Thier, D. 2013. Telltale Reveals Impressive Sales for 'The Walking Dead'. Forbes. Viitattu 27.11.2014 <http://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/01/07/telltale-reveals-impressive-sales-for-the-walking-dead/>.

Welton, D. 2014. Dramatic structure, story arc, Freytag's pyramid. Videomaker. Viitattu 27.11.2014 <http://www.videomaker.com/article/17174-dramatic-structure-story-arc-freytags-pyramid>.