

Arvostelu: **PC**
 Saatavilla: **Xbox One**
 DONTNOD
 Entertainment
 Testattu: Win 10, i5
 6600K, 16 Gt, Nvidia
 GTX 970
 Suositus: Win 7, 64-
 bit, Intel i5 4570 tai
 AMD Ryzen 3 1300X,
 8 Gt, Nvidia GTX 970
 tai AMD R9 290X,
 Direct X 12, 25 Gt
 levytilaa
 Ikaraja: 16



Kriina Rytkönen

RAKKAUS RIKKONAINEN

Joskus kirjaan, leffaan tai videopeliin tarttuu juuri sopivassa hetkessä. Oikean ikäisenä, tiettyjen asioiden keskellä, niin, että teos koskettaa erityisellä tavalla. Tell Me Why iskee paitsi aikaan, myös minulle henkilökohtaisesti.

Käynti lapsuuskodissani herätti henkiin muistoja. Olin koonnut niistä hetkistä päähäni muistojen kirjan, jonka uskoin itsekin todeksi. Mutta tämä hirvittävä kummitustalo on saatava myytyä, vaikka olin ollut täällä kerran onnellinen.

Ja kerron teille miksi. Tai annan Tell Me Whyn tehdä sen.

Kelatkaa nää ihmiset devaa näin

Dontnodista on modernien seikkailupelien ystävillä vähintään vahva käry, sillä tiimi pamahti maineeseen Life Is Strange (2015) -sarjallaan. Tunteikkaiden, nuorten murros- ja yliluonnollisuutta yhdistävien pelien voima olivat intiimi hahmokirjoitus, mysteerit ja vaikeat valinnat. Dontnod on luontevasti ottanut paikkansa Telltalen lämmittelemän kinemaattisten valintaseikkailujen pesästä.

Tiimi näyttää siirtyneen teini-ikästä nuoreen aikuisuuteen, millä viittaaan sekä Tell Me Whyn mekaniikkaan että hahmoihin. Toinen pelin päähahmoista, Tyler, on ensimmäinen transmies valtavirtavideopelin pelattavana hahmona.

Ohjaus on Outoa Elämää pelanneelle tuttua tila kerrallaan tutkimista, rytmittynä kevyellä puuhastelulla ja elokuvallisesti kuvatulla interaktiivisella keskustelulla. Valinnat ja taitojen käyttäminen ovat kuitenkin nyansseiltaan hienovaraisempia kuin koskaan aikaisemmin.

Vaikutukset eivät niinkään kohdistu hengenlähdön kaltaisiin spehtaakkeleihin,

vaan henkiseen maailmaan. Päähenkilöinä ovat Ronanin kaksoiset. Tyler ja hänen siskonsa Ronan ovat ikäluokkaa, jotka elävät jo aikuisten maailmassa, mutta tunnustelevat vielä taakseen lapsuuttaan.

Sen keskiössä on Alysonin ja Tylerin välinen side, heidän suhteensa äitiinsä ja perheen vanhoihin tuttuihin. Ronanit erotettiin toisistaan lapsina perhetragedian yhteydessä, ja pelin alkaessa he valmistautuvat tontin myymisen myötä kohtaamaan kotitalonsa ja toisensa.

Kyselyikä

Vuosikymmen sitten kaksoiset asuivat syrjäisessä Delos Crossingissa alaskalaisen järven rannalla, äitiensä Mary-Annin huomassa. Mary-Ann oli itsenäinen nainen, itsepäinenkin, luova ja kätevä käsistään. Hän kertoili alati kaksoisilleen satuja prinsessasta, kahdesta pikkuihdestä ja heidän ystävistään.

Mutta yksinhuoltajaäidillä oli salaisuutensa, joiden varjot ulottuvat pelin taustama-ajalle vuoteen 2015 saakka. Kaksosten välillä vallitsi aikoinaan poikkeuksellisen tiivis yhteys. Taloprojekti pakottaa kohtaamaan syyt, joiden vuoksi linkki lähes katkesi.

”Kerro minulle miksi” on pyytävä, vahva kysymys pelin nimeksi, ja samalla johdatus pelin perimmäisiin teemoihin. Kysymys on osoitettu ihmisille ja tapahtumille. Mary-Annin kuoleman jälkeen pesueen ensimmäinen jäi paikkakunnalle, toinen vietiin vuosiksi nuorisokotiin. Heitä riepoo milleniaalien normiepävarmuuksien ohessa kysymys: miksi oma äiti kääntyi heitä vastaan.

Vaikka Mary-Ann oli kyläyhteisönsä sivuhahmo, tämän äkillinen lähtö jätti taiteilijan muotoiset raatelujäljet rauhallisen pikkukaupungin iholle. Perheenpää on hyvin vahva hahmo koko tarinan ajan jopa poissa ollessaan. Kolmen tiiviin kappaleen aikana sisko ja veli etsivät kiihkeästi totuutta. Sen löytymisestä ei ole mitään takuita, totuudesta ei nimittäin mielellään puhuta.

Eräs Tell Me Whyn koukkuja on pujotella kuuma peruna kourassaan eri henkilöiden luokse tunnustelemaan, kuka haluaa väistää, kuka avautua, vastentahtoisesti, myötätuntoisesti, valehdellen tai peläten. Mielipiteitä on vahvasti kulmalta jos toiselta. Kyläläisten on silmin nähdän vaikea palata vanhoihin tapahtumiin, varsinkin jos he ovat kohdelleet lasta aikanaan suojelevasti tai vähättelevästi.

Oma trauma kylmän kallis

Peli kerto meidän ihmisten taipumuksesta kiintyä pesimäpaikkoihimme. Etenkin lapsuuden kotiin rakennettu elämä on korostettu mielikuvituksella ja leikeillä, toisinaan ihan konkreettisesti seinään vedetyllä värikynällä. Reuna repsottaenkin se on monen asian alkulähde.

Dontnodin edellisissä peleissä yliluonnollisuudet ovat toimineet tarinan katalyyttinä, mutta Tell Me Whyssä rauhoitetaan ja mennään lähemmäs maagista realismia. Mysteeridraaman ensimmäinen taianomainen mekaniikka lepää muistomaailman laskoksilla.

Tietyt paikat, äänet tai esineet herättävät Alyn ja Tyn sisällä väläyksiä heidän tai

paikalla olleiden ihmisten menneistä kokemuksista, läpikuultavina heijastuksina. Kaksoiset itse suhtautuvat näihin luonnollisina sattumina, keskittyen ihmettelemään näkyjen sisältöä, eivät niiden olemassaoloa. Dramatisointia vai jotain enemmän?

Muistot eivät ole aina yksiselitteisesti hyvä asia, koska niiden nousemista ei voi täysin hallita. Itse kukin miettiisi kaksi kertaa, palatako elämän rikkoneelle onnettomuuspaikalle. Ihmisaivojemme ongelma näkyy siinä, että olemme taipuvaisia paikkaamaan muistiaukkoja sisäisen logiikkamme kautta, aina valemuistoihin asti. Kaksoiset saattavat siis muistaa tapahtumat täysin eri tavalla, yksi ajattelee tuttavien hyökkäävänä, toinen huolestuneena. Pelaajan täytyy valita kumpaa uskoa.

Kaksoiset sinänsä ovat jo on pieni ihme, mutta tuplaantumiseen liittyy vielä harvinaisempi ilmiö, jonka mukaan kaksoisilla saattaa olla kyky tuntee toisen sielun tila matkankin päästä. Ronanien tapauksessa kyse on suorastaan telepatiasta.

Ulkopuoliselle näkymätön ominaisuus on Tylerille ja Alysonille tuttu jo lapsuudesta, mutta tavatessaan he hämmästyvät, ettei se ollutkaan kuviteltua. Nyt taito on aina läsnä, ajoittain kaksikko saattaa vaihtaa lauseita kesken kolmannelle osapuolelle juttelun, tai huhuilla toisiaan seinien takaa. Eri näppäimen alle piilotettu salakielinen peliin luo kiehtovan lisän, että sitä olisi saanut käyttää vielä enemmänkin.

Kuuntelin ja tunsin

Delos Crossing on pullollaan yksityiskoh- taa, eletyn näköisiä paikkoja täynnä tavaraa, jotka saavat elämään Gone Homen aina uudelleen. Jokainen tila on valoa myöten harkittu hetkensä, johon paneutumalla kylän asukkaista kasvaa ihmisiä hahmojen sijaan. Tuntuu, että tyypeillä on elämää ennen ja jälkeen pelatun.

Yleensä etenemispaiikka on selkeästi ilmaistu ja niin pitääkin. Paikkojen tutkimisesta on tehty vapaaehtoisuuden lisäksi tietoisesti niin nautinnollista, ettei sitä voi vastustaa. Kuvitellun kylän estetiikka maalaillee rouheasta maasta, lumesta, kuusista ja jäisestä järvestä omannäköisensä miljöön. Maisemaan kuuluu puhtaana taittuva valo pistää hengittämään jääkarhupastillia.

Kohteisiin palataan useampaan kertaan. Se syventää kiintymystä synnyinseutuun, enkä voi olla palaamatta kandelaan: valaistus esittelee aina uusia puolia vanhoista mestoista. Eri vuorokaudenaikoina niistä tulee melkein uusia paikkoja. Lyhyessä ajassa tiloista ja ihmisistä tehdään suunnitelmallisesti niin vaikuttavia kuin mahdollista ja paljolti tässä onnistutetaan.



Heitot, lapsen suusta niin vilpittöminä, ja joihin vastattiin yhtä lailla ymmärtäen, saivat puhtaasti iloiseksi.

Young Tyler: I feel more like your brother.

Kiihkeämielisyiden taustalla soi haikeus. Sirpalemaiset viillot luovat juovia pianovetoiseen ääniraitaan ja vaimentunutta/terävää soundia käytetään nokselaasti virittämisen mukaan. Kyllä, sieltä löytyy myös se Dontmodille ominainen musiikkivideomainen fiilistelykohtauskin. Maailman persoonallisin soundtrack ei ole kyseessä, mutta ainakin se toimii.

Vanhan kodin siivoaminen auttaa tarautumaan kiinni johonkin konkreettiseen, vaikka suunnitelma onkin lopulta päästä irti. Omassa elämässäni pääsin viime kesänä käymään lapsuudenkodissani ja tiedostin, ettei se aina tule olemaan saatavillani. Kuljin siis Delos Crossingin kalmistolla, kun olin juuri itse käynyt todellisella hautausmaalla pohdiskelemassa ikuista lopullisuutta.

Siinä missä Ty ja Aly etsivät vastauksia kysymyksiinsä, pelaajalle löytyy kaikupohjaa projisoida omia kokemuksiaan, sen verran peri-ihmissyyden alueilla liikutaan. Jokainen kokemus, oli se fiktiivinen tai ei, on tilaisuus saada jotain uutta.

Valittu perhe

Nyökkäyksen suuntaan todella tyylikkääle transrepresentaatiolle. Pelihahmoissa olen törmännyt joihinkin yksittäisiin esimerkeihin transväen itsensä löytämisen tuskaiselta ajalta, mutta Tyler on pidemmällä. Erilaisuus näkyy yhä muiden ihmisten käyttäytymisessä ja sanoissa, mutta kaksoikon veljespuoli on hyvin itsevarma siitä, mitä on ja ei ole, eikä pääkonfliktia rakenneta vähemmistötraumalla mässäilystä, mikä on tässä vaiheessa riemuvoitto. Eikä Tyleriä myöskään nosteta jalustalle pyheel- lisenä yli-ihmisenä.

Ty on samaistuttava, monipuolinen nuorukainen, jonka maailmaan on helppo upota. Väitän, että jopa syvemmin kuin Alyyn, johon suhtauduin kuin siskooni, vaikka kummallakin pelataan tasaisesti vuorotellen. Tylerin ääninäyttelijä August Black on transmies itsekin. Hänellä oli

mahdollisuus vaikuttaa reploihinsa, mikä viimeistään kertoi minulle, miksi Tyler on niin aidonoloinen.

Alyson ei ikinä, ikinä hyökkää Tylerin identiteettiä vastaan, minkä vuoksi sisar tuntuu turvalliselta silloinkin, kun sukset menevät muuten ristiin. Tai jos epäröi, kuinka paljon muilta ihmisiltä voi pyytää huomioon ottamista. Tekijöitä lainaten, trans on osa pelin tarinaa, ei sen ydin. Queer ja altavastaajat ovat esillä monessa- kin muodossa, oli kyse sitten sateenkaari- lehtisistä seinällä, muistoina köyhyydestä tai Tlingit-heimon edustajista yhteisössä.

Ilmeet ja leet kertovat paljon, ne piene- net varsinkin, mutta animaatioissa jäädään toisinaan vajaan näyttelysuorituksen verrattuna ”äänen ilmeeseen”. Vuorovai- kutustilanteissa saa välillä hakea oikeaa kohtaa, jotta esipurkitettu animaatio pääsee pyörimään, mutta niin vahva on pelin immersio, etteivät nuo juuri häiritse.

Koska elokuvamainen seikkailupeli sopii mitä parhaiten sohaohjaukseen, pelasin 4k:lle alimittaisella PC:lläni, hämmästyttä- västi ilman suurempia ongelmia. Kuvaajan ohjaamissa välikuvissa nykiminen oli sel- keämpää, mutta itse kävellessä tekele pyöri aina sulavasti.

Ronanien henkisten purkutöiden päät- teeksi olo on kuin olisi lukenut hyvän ja jännän kesäromaanin. Osa lopun paljas- tuksista tuntuu lieviltä nilkan nujahduksil- ta muun sisällön kutkuttavuuteen nähden, mutta kuten elämässä, pidän matkaa tar- keämpänä kuin määränpäättä.

Intiimillä tavalla hurmaava draama se- koittaa hienosti tarinoita lomittain. Niiden avaamisen koukuttavuuden ymmär- tää jokainen, joka on joskus uppoutunut tonkimaan omia lapsuuden tai teini- iän päiväkirjojaan, tai muuta menneisyyden omaisuuttaan.

Se miten muistoja tulkitsee, on lopulta katsojan silmässä. Mikä viehättävän vaaralli- nen vapaus onkaan itse valita, mihin usko!



88

Aiempaa rauhallisempaa Dontnodia nuorten aikuisten elämästä kolmeen osaan tiivistettynä

Hyvää

+ Kiehtovia ihmissuhteita, kohtaamisen, irti päästämisen mystiikkaa ja hetkiä.

Huonoa

- Loppu ei ole yhtä hätkähdyttävästi toteutettu kuin itse matka.



Alyson: They've digitized what I missed.



Netflix

Petri Heikkinen

LOHIKÄÄRMEEN VARJO

Tekeekö sokea kosto miehestä hirviön?

Striimauspalveluiden pohjattomat kukkarot ja kova tarve omalle sisällölle on nostanut myös peliaihteisten sarjojen tasoa merkittävästi. Kasvojenkohotus lähti Castlevaniasta, sitten tuli Witcher (no, se pohjautuu kirjoihin mutta kuitenkin). Nyt kolmanneksi pyöräksi tunkee Capcomin toimintaroolipeli Dragon's Dogmaan perustuva animesarja. Valinta on sikäli erikoinen, että (kultti)pelejä ei ole saanut edes jatko-osaa vaan ainoastaan laajennetun Dark Arisen -version. Ilmeisesti Capcom ei halua Dragon's Dogman painuvan unohduksiin.

Lohikäärmeet veivät sydämeni!

Netflix-sarja seuraa pitkälti pelin päälinjoja. Likimain tyhjästä saapuva apokalyptinen lohikäärme uhkaa koko tunnettua maailmaa ja hyökkää ensimmäisenä Cassardiksen pieneen kalastajakaupunkiin. Miksi? Sitä kysyy myös Ethan, jonka perhe ja ystävät kuolevat lohikäärmeen kynsissä. Ethan itsekin kuolee hetkeksi, kun ajatuksen voimalla vihasta puhuva lohhari syö hänen sydämensä. Miehen ja pedon välille syntyy linkki ja Ethan jatkaa eloaan Arisenina, kun hänen rinnalleen saapunut pawn, blondi tissihaarniskanainen Hannah, hoivaa hänet kuntoon. Pawnit ovat Arisenia tottelevia ihmisten ja henkien väli-muotoja, jotka eivät kuole pysyvästi.

Arisenin tarinan teemat ovat sanoisinko, aikuisia, millä en tarkoita syvällistä ihmishuhdellaamaa vaan enemmän pulp-tyylinen graafista tykittelyä sekä toiminnan että keskustelun kantilta katsottuna. Hahmojen mo-

tiiveja toki pohjustetaan, raflaavat käänteet eivät nouse tyhjästä. Kristillisten syntien mukaan nimetyt jaksot tuovat draaman kaareen ihmissuonnon heikkouksia, usein ripauksen seksiä ja aina raakaa väkivaltaa. Arisen selviää melkein mistä tahansa, mutta sivuhahmot ovat harvemmin turvassa.

Ethanin kohtaamien ongelmien juurisyitä näyttävät usein olevan ahneiden ihmisten urpot teot. Sankari tekee kovia päätöksiä, mutta kipuu jaksossa uhrien auttamisen ja puutteellisten lopputulosten kanssa, joista osin voi syyttää vain itseään. Arisen pyrki olemaan ylväs ja lahjomaton oikeuden puolustaja, mutta tie helvettiin on kivetty hyvillä aikomuksilla -sanonta tiivistää Arisenin elämän aika hyvin. Muiden motiiveista ja heikkouksista ei koskaan voi olla varma.

Monsut jonoon

Dragon's Dogman klassisen fantasian hirviöt ovat dramaattisesti esitetyjä otuksia ja selkeästi kertaluokkaa kookkaampia jötkäleitä kuin pelissä, ainakin kyklooppi ja hydra ovat. Järkälemäisten jättien ohella Arisen kohtaa aarnikotkan, aavemaisen lichen ja kieron succubuksen. Arisen turvautuu dynaamisesti kuvatuissa kahakoissa pääasiassa miekkaan ja nopeuteensa, siinä missä Hannah käyttää voimakkaita, eri tavoin käyttäytyviä taikanoolia. Yksinkertaisen hirviön per jaksot -rakenteen ja brutaalin verisen toiminnan myötä Dragon's Dogma tuntuu Witcheriltä animaationa.

Teknisesti siisti Dragon's Dogma on moderni animaatiotuote - yksityiskohtaista, tarkkaa ja vahvasti tietokoneen mahdollisuus-

sia hyödyntävää jälkeä. Sekä hahmot että miljööt ovat melkein realistista, tekijät eivät juuri leikitte ihmisruumiin tai rakennusten mittasuhteilla. Tietsikan voima näkyy etenkin suhteellisen kolmiulotteisissa hahmoissa, monsuissa ja kamera-ajoissa. Hirviöt näyttävät hetkittäin liiankin 3D:lta, sillä taustat ovat yleensä perinteisempää jälkeä. Dragon's Dogma elää monen muun nykyanimen tapaan jonkinlaisessa täyden tietokoneanimaation ja perinteisen piirrosanimaation välitilassa.

Dragon's Dogma koostuu seitsemästä vajaan puolen tunnin jaksosta, joissa vedetään Ethanin suoraviivainen kostoretki nippuun. Usein animesarjat junnaavat pitkään paikoillaan, mutta Dragon's Dogma olisi voinut pyöritellä Arisenin ja sivuhahmojen henkistä ahdinkoa pidempään ja monipuolisemmin. Lisäksi pawnien maaginen luonne käsitellään todella pintapuolisesti ja pelistä tutussa kohteessa pääkaupungissakaan ei käydä lainkaan, joten aineksia jatkoon on olemassa vielä runsaasti.

Fanitin peliä(kin), joten Dragon's Dogma menee asteikollani Netflixin runsaan animetarjonnan katsottavien luokkaan, vaikka Ethanin karisma yrmeänä sankarina on samaa luokkaa kuin pelieditorin tarjoamalla default-timiehellä. Teknisesti sarja on huippuluokkaa ja tarina ei ole pelkkää kirkasotsaista kiittoa kohti vääjäämätöntä kosta. ▣

