

Annamaija Ratilainen

Videopelien antagonistit: Juonen ja kuvituksen vuorovaikutus uskottavan vihollisen luonnissa



Tradenomi (AMK)
Tietojenkäsittelyn koulutus
Kevät 2023



**KAMK • University
of Applied Sciences**

Tiivistelmä

Tekijä(t): Ratilainen Annamajja

Työn nimi: Videopelien antagonistit: Juonen ja kuvituksen vuorovaikutus uskottavan vihollisen luonnissa

Tutkintonimike: Tradenomi, Tietojenkäsittely (AMK)

Asiasanat: Antagonisti, Videopelit, Hahmosuunnittelu

Opinnäytetyössä käsiteltiin antagonisteja videopelien näkökulmasta katsottuna. Keskeisesti opinnäytetyön tarkoituksena oli syventyä erilaisiin antagonisteihin ja erityisesti siihen, mikä tekee näiden olemuksesta uskottavan. Lisäksi päämääränä oli myös selvittää, minkälainen yhteys juonella ja kuvituksella on uskottavan vihollisen luonnissa videopeliin. Lopuksi teorian pohjalta oli tarkoitus toteuttaa esimerkinomaisesti uskottava antagonisti peliprojektiin tai omaan portfolioon.

Itsessään teoriaosiossa käytiin läpi videopelien antagonistien taustalla olevia teorioita, jotka pitkälti pohjautuvat kirjallisuuteen ja elokuvaan. Osiossa käsiteltiin muun muassa antagonistien keskeisiä luonteen piirteitä, stereotyyppioita sekä ratkaisevassa asemassa olevia avainelementtejä. Asian yhteydessä esiteltiin muutama tapausesimerkki antagonisteista viimeiseltä vuosikymmeneltä. Käytännönsuudessa taas käytiin tarkemmin läpi uskottavan antagonistin toteuttamista, mikä ei todellisuudessa onnistunutkaan niin kuin alun perin oli oletettu.

Antagonistien tarkastelussa ja analysoinnissa tuli havaittua, että näiden olemuksen monipuolisuus ei aina pelkästään riitä tekemään näistä uskottavia, vaan tämän lisäksi pitäisi saada myös yleisö välittämään itse pelin maailmasta sekä sen hahmoista ja emotionaalisesti sitoutumaan tarinaan. Lähtökohtaisesti tämä on mahdollista toteuttaa siten, että otetaan tarinankerronnassa huomioon empatian, mielenkiinnon sekä edistymisen tunteen vakiinnuttaminen pelaajissa.

Lisäksi, jotta antagonistin uskottavuus saadaan välitettyä konkreettisesti yleisölle, tarvitaan juonen ja kuvituksen välistä vuorovaikutusta. Tärkeimpänä tarinankerronnassa juoni ja kuvitus täydentävät toisiaan sekä edesauttavat juonen pääkohtien tavoittamista. Vastavuoroisesti juonen ja kuvituksen väliset ristiriidat voivat merkittävästi rikkoa pelin immersiota ja tällöin myös heikentää antagonistin uskottavuutta.

Kokonaisuudessaan, mitä tarinakeskeisemmästä videopelistä on kyse, sitä yksityiskohtaisempia antagonisteja niihin voidaan toteuttaa. Kuitenkin on muistettava, että viime kädessä videopelejä tehdään pelattavuus edellä, jolloin antagonistien luonnissa olisi syytä huomioida näiden uskottavuutta rajaavat tekijät. Tällöin eheästi toteutettu antagonisti ei vain toimi pelaajan mekaanisena vastuksena vaan myös tuo merkittävästi sisältöä videopelin tarinaan.

Abstract

Author(s): Ratilainen Annamajja

Title of the Publication: Antagonists in Videogames: The Interaction of Plot and Illustration in Creating a Believable Enemy

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Antagonist, Video Games, Character Design

The topic of this thesis is antagonists from the perspective of video games. The main purpose was to delve into various antagonists and what essentially makes them compelling. In addition, the goal was to find out what kind of connection the plot and illustration have in the creation of a compelling enemy for a video game. Finally, based on the learning, the idea was to implement a compelling antagonist into a game project or one's own portfolio.

In the theory section, the contexts behind video game antagonists, which were largely based on literature and movies, were reviewed. Among other things, the section discussed the main traits of the antagonist such as stereotypes and key elements. Moreover, a few examples of antagonists were presented from the last decade. In the practical section, the implementation of a believable antagonist to a game project was explored in more detail, but the process itself wasn't as successful as originally intended.

When examining and analyzing antagonists, it was found that the versatility of their essence isn't always enough to make them compelling, but in the addition, the audience should care about the game's world and characters and moreover get emotionally involved in the story. It's possible to implement this by considering the establishment of empathy, interest, and a sense of progress in the storytelling. In addition, to be able to convey the credibility of the antagonist to the audience, an interaction between the plot and illustration is needed. Most importantly, the plot, and illustration complement each other and help to reach the main points of the plot. Though, on the other hand, the contradictions between the plot and the illustration can break the immersion of the game and thus weaken the believability of the antagonist.

Overall, the more story-oriented a video game is, the more complex antagonists can be implemented as part of it. However, in the end, video games are primarily made with gameplay in mind, so when creating an antagonist, factors that limit their credibility should be considered. A well-rounded antagonist not only acts as a physical obstacle to the player but also brings significant content to the story of the video game.

Alkusanat

Kirjoitan nämä alkusanat osoittaakseni suuren kiitokseni kaikille, jotka jaksoivat kuunnella ja auttaa tämän opinnäytetyön valmiiksi saamisessa. Erityisesti silloin kun epätoivoisena ja ahdistuneena tuskailin kirjoittamisen parissa, tukiverkko oli läsnä lohduttamassa.

Tekstin sisältö ei aivan vastaa sitä, mitä olin siltä alun perin toivonut ja suunnitellut. Näin jälkikäteen katsottuna lähdin työstämään tätä opinnäytetyötä liian kunnianhimoisesti ja en ehkä osannut varautua kunnolla kirjoittamisessa ja elämässä samanaikaisesti tapahtuviin vastoinkäymisiin. Kuitenkin ilman pelilinjalaisten, kavereiden sekä sukulaisten rohkaisua ja kannustamista en välttämättä olisi saanut opinnäytetyötä valmiiksi nykyisessä laajuudessaan.

Haluan erityisesti ilmaista syvimmän kiitokseni opinnäytetyön ohjaajalleni Joonalle Toloselle korvaamattomasta tuesta, kärsivällisyydestä ja ymmärryksestä koko opinnäytetyön prosessin ajan. Autoit pääsemään monesta vaikeasta paikasta yli ja kirjoittamisen motivaation puutteessa osasit piristää masentaviakin päiviä hyvällä huumorilla.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mitä ovat videopelien antagonistit?.....	2
2.1	Määritelmä	2
2.2	Miten kirjallisuuden, elokuvien ja videopelien antagonistit eroavat toisistaan?	3
3	Syväskellus antagonisteihin luovassa mediassa	5
3.1	Esikuvat, stereotypiat ja kliseet.....	5
3.2	Antagonistien 4 avainelementtiä	7
3.2.1	Persoonallisuus	9
3.2.2	Uhka	12
3.2.3	Motivaatio	14
3.2.4	Kontrasti.....	16
4	Mikä tekee antagonistista uskottavan?.....	18
4.1	Uskottavan tarinankerronnan pyhä kolminaisuus	18
4.2	Juonen ja kuvituksen vuorovaikutus	19
5	Tapausesimerkkejä	21
5.1	GlaDOS – Portal ja Portal 2 (2007 ja 2011).....	22
5.2	Matka vuoren huipulle – Journey (2012)	24
5.3	Cordyceps – The Last of Us (2013)	26
5.4	Brûz The Chopper – Middle-Earth: Shadow of War (2017).....	28
6	Uskottavan antagonistin luonti videopeliin.....	30
6.1	Suunnitteluprosessi.....	30
6.2	Teema ja miljöö	31
6.3	Antagonistin erittely.....	32
6.4	Ulkoasun toteutus	33
6.5	Ensiesittely ja läsnäolo pelin aikana	35
6.6	Antagonistin luonti pelimekaanisesta näkökulmasta	36
7	Käytännön osuus	39
7.1	Alkuperäinen suunnitelma	39
7.2	Prosessin ongelmat	40
7.3	Uusintayritykset ja epäonnistumiset.....	42

7.4	Retrospektiivi – Wasting Away (2021)	43
7.4.1	Tausta	43
7.4.2	Antagonistien esittely	43
7.4.3	Ovatko antagonistit uskottavia?	46
7.5	Käytännön osuuden loppupohdintaa	47
8	Yhteenveto	49
	Lähteet	50
	Liitteet	

Symboliluettelo

Arkkityyppi – Tarinankerronnassa ilmeneviä toistuvia yleistyksiä hahmoissa ja näiden rooleissa

Character Arc eli henkilö-hahmonkaari – Viitataan hahmossa tapahtuvaan sisäiseen kehitykseen tarinan aikana, joka voi vaikuttaa tämän ydinolemuksen sekä kielteisesti että myönteisesti

Coreloop – Pelin keskeinen toimintaketju, joka toistuu säännönmukaisesti yhä uudelleen

Ilmeikkyys – Tunteita ja mielialaa herkästi ilmaiseva

Immersio – Syvä uppoutuminen tarinassa luotuun maailmaan ja sen hahmoihin

NPC eli Non-Playable Character – Tietokoneen ohjaama hahmo, jota pelaaja ei pysty kontrolloimaan

Posture eli ryhdikkyys – Asento, jossa hahmo pitää kehonsa seistessä tai istuessa

Protagonisti – Tyypillisesti tarinan päähahmo, jonka näkökulmasta tapahtumat kerrotaan

Villain eli roisto – Moraalisesti vinoutunut hahmo, joka on pahantahtoinen ja julma

Scope – Projektin edeltä määritelty koko ja kompleksisuus

Taustatarina – Henkilön, asian tai paikan kerrottu historia

1 Johdanto

Antagonistit ovat olennainen osa tarinankerrontaa kaikissa taiteen medioissa, oli sitten kyseessä kirjat, elokuvat tai videopelit. Näiden hahmojen tärkeimpinä tehtävinä on toimia keskeisinä vastavoimina juonen pääkohdissa, jännitteen luojina ja ennen kaikkiaan haasteina, jotka tarinan protagonistin joutuu kohtaamaan.

Kuitenkin mikä tekee antagonistista uskottavan? Mitä ainesosia tarvitaan muistettavan ja erityisesti varteenotettavan antagonistin huolelliseen toteutukseen? Entä, miten käytännössä uskottavan antagonistin toteutus tapahtuu videopeliin? Antagonisteja on aiheena jonkin verran käsitelty opinnäytetyöissä kirjallisuuden sekä elokuvien näkökulmasta, mutta videopelien perspektiivi on jäänyt pitkälti tämän tarkastelun ulkopuolelle.

Joten siis, tässä opinnäytetyössä syvennytään antagonistien rooliin tarinassa videopelien näkökulmasta katsottuna. Samalla käsitellään erityisesti juonen ja kuvituksen vuorovaikutusta uskottavan vihollisen luonnissa hieman sivuten myös pelimekaanisen näkökulman vaikutuksia. Tapausesimerkeissä uppoudutaan tarkemmin muutamaa valittuun antagonistiin ja käytännön osuudessa yritetään luoda teorian pohjalta uskottava vihollinen osaksi peliprojektia. Itsessään tarkastelemalla ja analysoimalla antagonistien keskeisiä piirteitä, tarkoituksena olisi pystyä paremmin hahmottamaan, kuinka tuottaa nimenomaisesti sopiva vihollinen omaan videopeliin.

Opinnäytetyön tavoitteena olisi saada lukija muodostamaan selkeä mielikuva videopelien erilaisista antagonisteista ja mikä tekee näistä antagonisteista uskottavia vihollisia. Itsessään opinnäytetyö on tarkoitettu sekä videopelien narratiivisuudesta sekä visuaalisesta toteutuksesta kiinnostuneille henkilöille. Kuitenkin on tärkeä tiedostaa, että tässä opinnäytetyössä antagonistien termiä käsitellään hyvin vapaasti laajemman ymmärryksen saamiseksi, mutta tekstissä esitettävät teoriat parhaiten soveltuvat erityisesti antagonististen hahmojen suunnitteluun.

2 Mitä ovat videopelien antagonistit?

Lähdetään liikkeelle siitä, mitä videopelien antagonistit konkreettisesti tarkoittavat. Antagonistien määritelmä itsessään on hyvin laaja, joten on perusteltua aloittaa käsittely aivan alusta ja tarkastella asiaa kokonaisuudessaan. Lisäksi on keskeistä huomioida antagonistien käsitteen eroavaisuus videopelien, kirjallisuuden sekä elokuvien välillä.

2.1 Määritelmä

Antagonistilla viitataan tarinan protagonistia eli päähahmoa vastustavaan henkilöön tai asiaan, joka olemassaolollaan ja toiminnallaan tuo liikkeellepanevan voiman, joka aiheuttaa juoneen merkittävän konfliktin [1, s. 3]. Antagonistin tarkoitus on siis tuoda tarinaan dynamiikkaa ja jännitettä, sillä jos protagonistin toiminta ei pääse kohtaamaan vastaavaa reaktiota, tarina jää vaille kitkaa [2, s. 82–84].

Toisaalta antagonistin ei siis automaattisesti tarvitse olla ihminen, vaan tämä voi myös ilmentyä esimerkiksi muuna oliona, esineenä tai jopa ympäristönä [1, s. 2]. Lisäksi samassa tarinassa voi olla useita asioita tai hahmoja, jotka voidaan luokitella antagonisteiksi ja näiden tarinaan aiheuttamien konfliktien vaikutukset voivat suuresti vaihdella merkittävydeltään [1, s. 128–129].

On siis syytä korostaa, että antagonistit eivät välttämättä ole aina tarinan päävihollinen tai edes keskeisen konfliktin syy, mutta voi yhtä lailla aiheuttaa monenlaisia ongelmia protagonistille pelkäämällä toimimalla vastapainona tämän henkilökohtaisten tavoitteiden saavuttamiselle [1, s. 113–115]. Pääasiassa antagonistin tarkoitus on pohjimmiltaan pystyä haastamaan protagonistia fyysisesti, henkisesti tai filosofisesti sellaisella merkittävällä tavalla, että tavoitteiden saavuttaminen vaatii protagonistia tekemään huomattavia valintoja ja uhrauksia [2].

Kun puhutaan videopelien antagonisteista, niin viitataan tyypillisesti voimaan, jota vastaan pelaaja kilpailee tai taistelee pelissä. Tällöin antagonistit itsessään voi olla esimerkiksi toinen pelaaja, NPC-hahmo tai vaikka pelissä esiintyvä mekaniikka, kuten luonnonvoimat. Oli antagonistin olomuoto mikä tahansa, sen tavoite on joka tapauksessa aina tuoda kitkaa pelaamiseen ja tarjota haastetta pelaajan etenemiselle pelissä. [3, s. 69–70.]

Kuitenkin, koska kaikissa videopeleissä tarinalla ei aina ole painoarvoa vaan pikemminkin keskitytään pelattavuuteen sekä pelimekaniikkoihin, niin ne voivat merkittävästi vaikuttaa myös antagonistin määritelmän toteutumiseen. Olennaisesti on ymmärrettävä, että mitä tarinavetoisempi peli on, sitä monipuolisemmin ja vivahteikkaammin protagonistit ja tällöin myös antagonistit voivat tulla esiin. [4.]

2.2 Miten kirjallisuuden, elokuvien ja videopelien antagonistit eroavat toisistaan?

Ymmärtääksemme täydessä mittakaavassa videopelien antagonisteja on tiedostettava niin yhtäläisyydet kuin eroavaisuudet niiden kirjallisuudessa ja elokuvissa esiintyviin vastikkeisiin. Näissä luovissa medioissa antagonistit pintapuolisesti voivat vaikuttaa samankaltaisilta, mutta poikkeukset alkavat erottumaan näiden taiteenlajien ainutlaatuisilla menetelmillä, joilla ne pyrkivät välittämään tarinan yleisölle. [5, s. 134–135.]

Yleisesti elokuvissa ja kirjallisuudessa antagonistien läsnäolo ilmenee tarinassa useimmiten passiivisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että antagonistien esittäminen tapahtuu pääsääntöisesti dialogien ja toiminnan kuvauksien kautta. Videopeleissä päinvastaisesti antagonistien läsnäolo on aktiivista, jolloin pelaaja pystyy suoraan toiminnallaan ja valinnoillaan vuorovaikuttamaan näiden kanssa. Tämä interaktiivisuuden mahdollisuus keskeisesti erottaa videopelit muista luovista medioista. [6.]

On kuitenkin tärkeää pitää mielessä, että videopelit pohjaavat ja ammentavat narratiivissa käyttämiään tekniikoita keskeisesti juuri kirjallisuudesta ja elokuvista. Esimerkiksi klassinen draaman kaari on juonenkerronnassa universaalisti käytetty rakenne, joka vahvasti tukee protagonistin ja antagonistin konfliktin kehittymistä sekä ratkaisua. Lisäksi videopelien vuorovaikutuksessa on aina tavalla tai toisella mukana myös kerronta, vaikka syvällisempää tarinaa pelillä ei välttämättä olisikaan (kuva 1). Yksinkertaisimmillaan tämä voidaan huomata pelaajan vuorovaikutuksen pysäyttämällä väliaikaisesti kohtauksella (eng. cutscene) juonen kerronnan ajaksi. [5, s. 53–55.]

Toisaalta kirjallisuudessa ja elokuvissa antagonistit ovat useimmiten täysin toteutettuja ja monipuolisia hahmoja, jotka omaavat muun muassa henkilökohtaisia motiiveja ja tavoitteita. Nämä antagonistit myös kehittyvät lähes aina tarinan tapahtumien mukana. Vastakohtaisesti videopeleissä voi olla yksinkertaisempia antagonisteja, joilla on ainoastaan tarkoitus toimia väliaikaisena esteenä pelaajalle. Tällöin pelaajan ja antagonistin välillä voi olla varsin vähän ja yksipuolista

kanssakäymistä, minkä seurauksena antagonistin kehitys ja syvyys voi jäädä käytännössä olemattomaksi. [6.]



Kuva 1: *Pac-Man* (1980) on hyvä esimerkki videopelistä, jossa on yksinkertainen idea ja selkeä tavoite, mutta ei tarkempaa tarinaa tai hahmojen luonnehdintaa. [7.]

Visuaalisuutta hyödyntävissä medioissa, kuten elokuvissa ja videopeleissä on yleisesti helppo valmistella kohtaus ja asettaa hahmot, kuten antagonistit, niiden sisälle. Kirjallisuudessa taas lukeminen vaikeuttaa huomattavasti kohtauksen luomista, sillä tekstin on tukeuduttava täysin lukijan käsitteiden hallintaan sekä kykyyn luoda mielikuvituksessaan kuvia. [8.]

On selvää, että videopeleissä pystytään hyödyntämään sekä soveltamaan runsaasti erilaisia tarinankerronnan- ja kirjoituksen tekniikoita muista luovista medioista poiketen. Kuitenkin on tärkeää pitää mielessä, että pelit ovat pohjimmiltaan tarkoitettu interaktiivisiksi kokemuksiksi. Tämä videopelien vastavuoroisuuden mahdollisuus tuo mukanaan omat lisänäkökohtansa, jotka ovat ainutlaatuisia juuri tälle alustalle. Ja näin samat rajoitukset ja säännöt eivät päde samalla tavalla videopelien kirjoittamiseen niin kuin ne pätisivät kirjallisuudessa tai elokuvissa. [3, s. 242.]

Kaiken kaikkiaan kirjoja voidaan lukea ja elokuvia katsoa, mutta pelejä on pelattava. Vaikka nykyään elokuvamaisuus, kuten kohtauksien ja moniosaisten dialogien käyttö on ollut kasvavassa suosiossa isommissa kuin myös pienemmissä videopeleissä, niin edelleen tarinallisuuden toteutuminen tulee toissijaisena itse pelattavuuteen nähden. Tämä on äärimmäisen tärkeää pitää mielessä, kun lähdetään toteuttamaan videopeleihin hahmoja ja tarinaa. [9.]

3 Syväsukellus antagonisteihin luovassa mediassa

Edellisessä luvussa pohjustettiin lyhyesti videopelien antagonistien määritelmä ja käsiteltiin hie-
man antagonistien teknillisen toteutuksen eroja kirjallisuudessa, elokuvissa sekä videopeleissä.
Tämä tarjoaa yksinkertaisen pohjan antagonistien ymmärtämiseen.

Seuraavaksi olisi tarkoitus yksityiskohtaisemman tarkastelun ja analysoinnin kautta syventyä tar-
kemmin antagonistien rooliin tarinassa. Tämä kattaa laajalti antagonistien yleiset stereotyyppiat,
piirteet, ulkonäön ja eleet. Osio myös sisältää antagonistien keskeiset avainelementit, jotka oleel-
lisesti vaikuttavat näiden uskottavuuteen.

Selkeyden vuoksi luvussa keskitytään erityisesti antagonistisiin hahmoihin videopeleissä. Kuiten-
kin analyysi on ajateltu sellaiseksi, että sen pohjalta havainnollistettuja tietoja pystyttäisiin peri-
aatteessa myös hyödyntämään muun tyyppisissä antagonisteissa luovasta mediasta riippumatta.

3.1 Esikuvat, stereotyyppiat ja kliseet

On hyvin yleisluontoista löytää arkkityyppejä hahmoja videopeleistä niin kuin muistakin luovista
medioista. Niitä esiintyy erityisesti videopeleissä, joissa narratiivi on ohutta tai tarinaan ei ole yhtä
lailla panostettu kuin pelattavuuteen. Kuitenkin laajemmissa tarinoissa voi olla jopa yleisön kan-
nalta edullisempaa aloittaa yksinkertaisimmista hahmoista ja syventyä näiden olemuksen yksi-
tyiskohtiin tarkemmin juonen edetessä. [3, s. 71.]

Vielä vuosituhatien alkupuolella oli hyväksyttävämpää nähdä karikatyyrisiä hahmoja videope-
leissä, mutta yleisön sivistyessä ja kehittyessä yhä vaativimmiksi, tällaisten hahmojen esittäminen
nykypäivänä pidetään sopimattomana. Yhä useammin videopelien hahmoilta oletetaan saman-
laista moninaisuutta ja kehitystä kuin kirjallisuudessa ja elokuvissa esiintyviltä hahmoilta, joten
esimerkiksi stereotyyppioita ja kliseitä kohtaan ei suhtauduta enää yhtä suvaitsevaisesti. [3, s. 235–
236.]

Antagonisteilla on useita arkkityyppejä. Esimerkiksi voidaan puhua pelkästä konfliktin aiheutta-
jasta, mikä voi kattaa käytännössä kaikki mahdolliset kitkat, jotka johtuvat tarinan tavoitteiden
suorasta ristiriidasta. Toisaalta arkkityyppinen antagonisti voi myös olla niin sanottu eloton voima
eli pahuus tai luonto. Arkkityypeissä voidaan myös puhua sisäisestä konfliktista, jolloin tarinan

keskeinen ristiriita on lähtöisin itse protagonistin henkilökohtaisista puutteista ja epävarmuuksista. [10.]

Kuitenkin useimmiten videopelien antagonistien esikuvana käytetään klassista roistoa (eng. villain). Tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että hahmoa luonnehditaan parantumattoman pahana ja ilkeänä. Tyypillinen antagonistinen roisto on turmeltunut ja käyttäytyy kaikkien moralisääntöjen vastaisesti, aiheuttaen tahallisesti pahaä toimimalla häikäilemättömästi ja epärehellisesti. Antagonistinen roisto voi ilmentyä esimerkiksi katkeran kostonhimoisena tai henkisesti epävakana tai sairaana. [1, s. 12–15.]

Antagonististen roistojen esikuva ei rajoitu pelkästään näiden sisäiseen luonteenlaatuun, vaan ilmenee myös näiden ulkoisessa olemuksessa. Ulkoasultaan stereotyyppiset roistot näyttävät pinnallisesti jo pahoilta tai pelottavilta. Näiden ulkoisissa piirteissä korostetaan paljon yksityiskoh-
tien terävyyttä ja kehon veistettyjä muotoja. Karikatyyrisesti roistojen ruumiinrakenne voi olla liioiteltua, jolloin nämä voivat olla äärimmäisen riutuneita, lihavia tai jänteviä. Tyypillisesti antagonistin vaatetus on huoliteltua sekä siinä alleviivataan tummien ja kuumien värien, kuten mustan, punaisen ja oranssin käyttöä. Tämän tyyppisillä antagonisteilla usein myös esiintyy ilkeän näköisiä partoja, kiiluvia silmiä ja liioiteltuja hymyjä tai virneitä (kuva 2). [11, s. 90.]



Kuva 2: *Sonic Forces* (2017) videopelin yksi keskeisistä antagonisteista, Infinite, kiteyttää luontensa ja erityisesti ulkoasunsa osalta roiston stereotypian. [12.]

Videopeleissä roistojen tyyppiset antagonistit olivat vielä noin 10 vuotta sitten hyvin tuttu näky. Lyhykäisyydessään pelien rakenteen olisi voitu kiteyttää siten, että sankari eli protagonistista lähtee kohtaamaan antagonistin tämän tehtyä jotain kauheaa esimerkiksi siepattua rakkaan tai tapettua tärkeän mentorin. Ilman tarkempaa konfliktia tai tarinan määrittelyä kaiken tyyppiset hahmot saattoivat jäädä köyhiksi persoonaltaan ja ilman havaittavissa olevaa luonnehdintaa. [3, s. 235.]

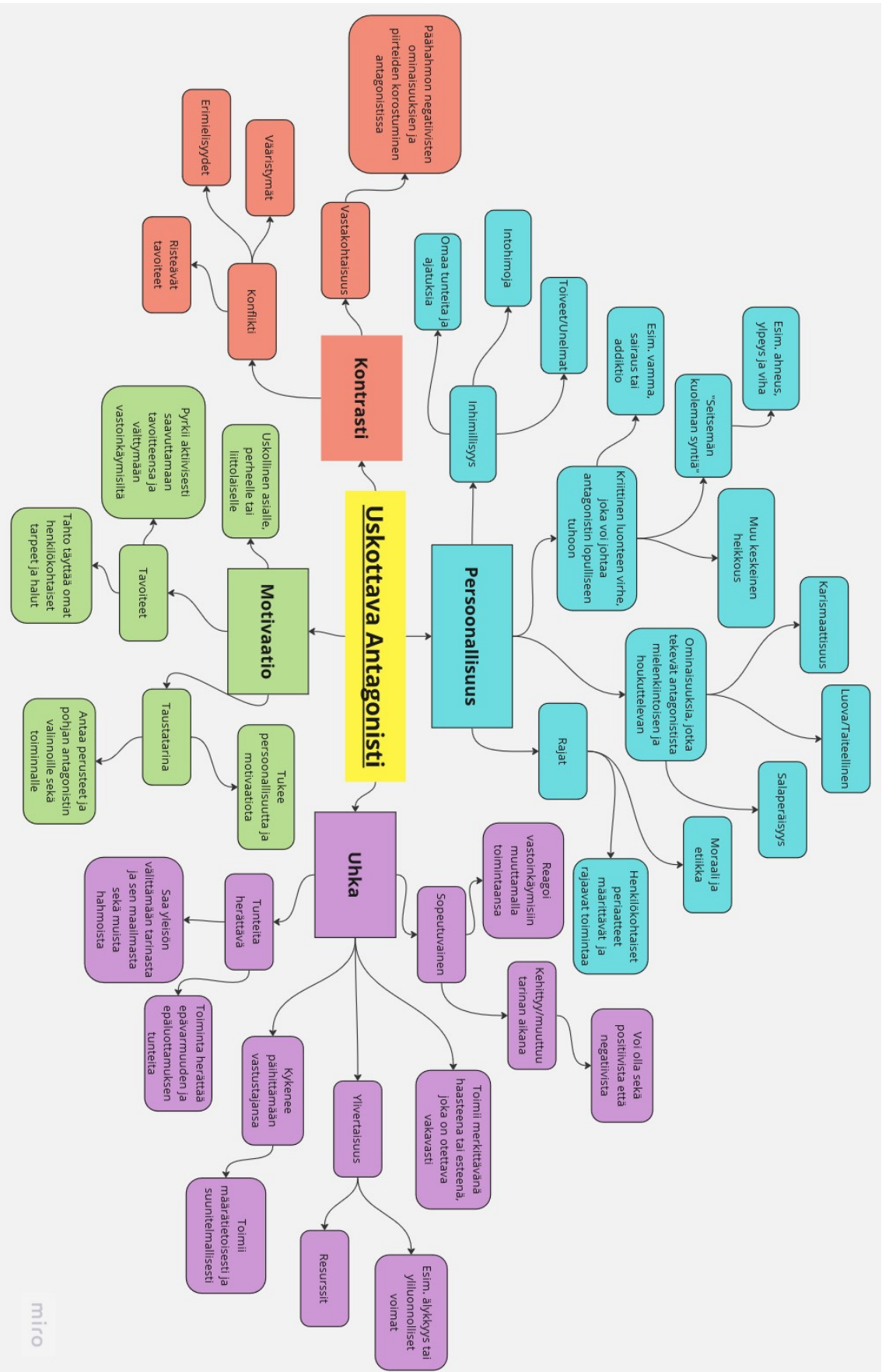
Sanotaan, että nykyään videopelien hahmot ja erityisesti antagonistit on kehitettävä sellaisiksi, että ne olisivat kokonaisia ja niistä olisi tunnistettavissa muun muassa näiden toiveet ja tarpeet. Erilaisia esikuvia, stereotyyppioita ja kliseitä ei pitäisi pelätä käyttää, mutta jotta saataisiin kirjoitettua mahdollisimman uskottavia antagonisteja, mielikuvituksen ja mielenkiinnon säilyttämiseksi ei kannattaisi pitäytyä pelkästään kyseisen roolin yleisissä karikatyyreissä. [3, s. 235–236.]

3.2 Antagonistien 4 avainelementtiä

Seuraava osuus ei suoranaisesti liity mihinkään tiettyyn väitteeseen tai teoriaan, joka määritteli, että juuri persoonallisuus, uhka, motivaatio ja kontrasti kuuluisivat antagonistien ratkaiseviin osatekijöihin. Kuitenkin tässä opinnäytetyössä käytettyjä materiaaleja tarkastellessa ja erityisesti katsottua ”*How to Build The Perfect Villain | Film Perfection*” [13] tulin siihen tulokseen, että keskustelu kyseisistä ominaisuuksista toistuu lähes yhtenäisenä lähdemateriaaleista riippumatta ja mielestäni antagonistien keskeisten piirteiden jäsentely tällä tavalla helpottaa asian ymmärrettävyyttä.

Käytännössä tämä siis tarkoittaa sitä, että esimerkiksi, kun puhutaan antagonistien taustalla toimivista motivaatioista niin lähdemateriaaleissa käsitellään paljon samoja asioita. Kuitenkin näkökulmat ovat olleet varsin yleispiirteisiä ja toteamuksia ei ole kiteytetty tarkemmin helposti ymmärrettäväksi luetteloksi tai kuvaajaksi.

Puhuttaessa protagonistin ja antagonistin välisestä konfliktista, erityisesti sen lähtökohdista ja ylläpitävistä voimista, edellä mainitut avainelementit nousevat keskeiseen rooliin niiden toteutumisessa. Oli konfliktissa kyse sitten maailmanvalloituksesta, kolmiodraamasta tai kostosta, sen juurisyy voidaan pitkälti kiteyttää yhteen tai useampaan avainelementtiin antagonistissa. Seuraavalla sivulla on koottu Miro -työkalulla tehty ja opinnäytetyön lähdemateriaalien pohjalta kirjailtu miellekartta uskottavien antagonistien avainelementeistä (kuva 3).



Kuva 3: Antagonistien neljä avanelementtiä jäseneltynä

Avainelementtien olemassaoloa on hieman vaikea selittää ja todeta, mutta niiden olennaisuus osana antagonistia korostuu siinä, että niiden puutteellisuus saa antagonistin tuntumaan kesken-eräiseltä:

- Ilman selkeää persoonallisuutta antagonistin voi jäädä yksiulotteiseksi ja tylsäksi.
- Ilman välitöntä uhkaa, ongelmaa tai estettä antagonistin voittamisesta tulee yhdentekevää ja merkityksetöntä.
- Ilman motivaatiota antagonistin toimille ei ole järkevää perustetta tai antagonistille ei ole syytä pyrkiä saavuttamaan tavoitteitaan aktiivisesti.
- Ilman kontrastia ei synny erittelevää konfliktia ja ilman konfliktia ei myöskään ole merkityksellistä tarinaa.

[13.]

Seuraavaksi syvennyttään tarkemmin näihin neljään avainelementtiin ja mitä ne käytännössä sisältävät sekä tarkoittavat. Jälleen kerran, asiaa käsitellään huomioiden enemmän antagonistisia hahmoja, mutta pienellä soveltamisella avainelementtejä pystyy hyödyntämään ja käyttämään muunkin tyyppisissä antagonisteissa.

3.2.1 Persoonallisuus

Jokaisella antagonistisella hahmolla on oma ainutlaatuinen tunnerakenteensa. Nämä erityiset luonteenominaisuudet menevät tärkeydessään jopa antagonistin visuaalisen toteutuksen ohi, sillä nämä piirteet pohjimmiltaan ratkaisevat sen, miten hahmo reagoi ja käyttäytyy erilaisissa tilanteissa. Esimerkiksi kriittiset luonteenvirheet kuten ahneus ja kateus, voivat aiheuttaa normaalista poikkeavan emotionaalisen reaktion, joka erottaa keskeisesti antagonistin muista hahmoista. [1, s. 44–45.]

Ei saa unohtaa, että antagonistiset hahmot ovat pohjimmiltaan inhimillisiä eli näiltä löytyy esimerkiksi intohimoja, tunteita, ajatuksia ja haluja. Pääsääntöisesti antagonistin toteuttaa itseään seuraamalla omia henkilökohtaisia näkemyksiään ja periaatteita. Lisäksi vaikka antagonistin tulkinta moraalista ja etiikasta olisikin hyvin vääristynyt niin siitä huolimatta hahmo ei voi toimia täysin päättömästi vaan tämän käytöksen taustalla on aina jokin syy. Kuitenkin, jotta

antagonistilla voisi olla selkeä suhtautuminen maailmaan, näiden käsityksien on pitänyt saada alkunsa jo hahmon menneisyydessä, sillä mielipiteet toimivat luonnollisena jatkeena hahmon taustalle. [3, s. 236–237.]

Itsessään antagonistisen hahmon persoonallisuus voi ilmentyä esimerkiksi tämän luonteen, käytösten, puhetyylin tai ulkoasun kautta. Erityisesti mieleenpainuvat ja epätavalliset piirteet auttavat erottamaan hahmot toisistaan ja antavat pelaajalle mahdollisuuden saada eheän käsityksen hahmon minäkuvasta (kuva 4). [14.]

Yleisesti antagonistit eivät suhtaudu itseensä pahana tai ilkeänä, vaan pikemminkin pitää itseään oman tarinansa sankarina. Jokainen antagonistin tekemä valinta ja liike vahvistaa entisestään tätä uskoa tekojensa oikeellisuudesta sekä paremmuudesta. Toisaalta antagonistin vinoutuneet moraalit ja toiminnan negatiiviset seuraukset muihin hahmoihin ja maailmaan ovat keskeisesti ne piirteet, jotka tekevät antagonistista tarinan konfliktin aiheuttajan. Vaikka antagonistit eivät itse tunnista pahuuttaan tai myöntäisi vääristymää, vertaamalla tämän toimintaa protagonistiin pystytään hahmottamaan näiden persoonallisuuksien väliset erot. [3, s. 240–241.]

Kuitenkin persoonallisuus ja sen yksityiskohdat eivät pelkästään toimi ylimääräisenä mausteena, vaan ne tekevät antagonistista järkeenkäyvän ja todentuntuisemman. Taiteilija Jazza, äärimmäisen hyvin kiteytettynä, mainitsee kirjassaan ”*Creating Characters: Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics*” [11], että parhaat viholliset ovat niitä, joita rakastamme katsoa. Siispä vaikka vihollinen ei olisikaan ulkonäöltään kaunis niin tämän ulkoasu tulisi heijastaa tämän persoonallisuutta ja olla jollain tavalla kiinnostava sekä mieleenpainuvan näköinen. [11, s. 90.]



Kuva 4: *Resident Evil Village* (2021) videopelissä yhtä lailla hurmaava kuin vaarallinen Alcina "Lady" Dimitrescu on avoin murhanhimoisesta persoonastaan ja hänen tyyliänsä näkyy niin pukeutumisessaan kuin asuttamassaan linnassa. [15.]

Kuten millä tahansa hahmolla, myös antagonistilta löytyy vahvuuksia ja heikkouksia. Hahmon heikkoudet (eng. character flaws) voivat olla fyysisiä tai henkisiä. Nämä tyypillisesti selittävät antagonistin pahat aiomukset ja antavat tarkempaa kontekstia näiden hahmojen vinoutuneeseen maailmankuvaan. Esimerkiksi antagonistin heikkouksia voisivat olla itsekkyyt, kunnianhimo tai jokin sairaus, kuten addiktio. Nämä heikkoudet jättävät tilaa antagonistin mahdolliselle kasvulle tai väistämättömälle kukistumiselle. [16.]

Heikkouksien lisäksi antagonistin tarvitsee persoonaansa myös vahvuuksia tai viehättäviä ominaisuuksia, sillä täysin vihattavaa hahmoa ei ole mielekästä seurata. Esimerkiksi antagonistin tykätävyyttä voidaan lisätä sillä, että tämä on älykäs, karismaattinen tai huumorintajuinen. Tietynlainen mysteerisyys antagonistin ympärillä voi tehdä tämän persoonallisuudesta kiehtovan tuntuksen. [16.]

Kokonaisuudessaan antagonistin arvostaa itseään, omaisuuttaan tai elämäänsä yli kaiken muun, sillä he kokevat olevansa suurempia ja tärkeämpiä. He eivät välttämättä näytä ulkoisesti ilkeiltä, mutta pinnan alla pyrkivät juonittelemaan ja manipuloimaan muita ympärillään. Kaiken kaikkiaan persoonallisesti vakuuttava antagonistin on viime kädessä traagisesti virheellinen hahmo. [17.]

3.2.2 Uhka

Ensikohtaamisesta lähtien antagonistin tulisi herättää toiminnallaan tunteita. Nämä tunteet voivat olla esimerkiksi epävarmuuden ja epäluulon kokemuksia tai myötätuntoa muiden hahmojen kohtaloa kohtaan. Todennäköisesti protagonistin olisi liian helppo päihittää antagonistin, jos tämä olisi liian heikko ja epävarma. Toisaalta liian röyhkeä ja ylivoimainen antagonistin vie kaiken ilon yleisöltä. Siispä antagonistin tulisi siis olla tasapainoisesti haastava, mutta ei lopulta täysin voittamaton. [1, s. 8.]

Protagonistin kanssa käytävässä voimataistelussa antagonistin tulisi olla niskan päällä alussa, jotta tarinan panokset (eng. stakes) ja niiden tärkeys saataisiin esitettyä mahdollisimman vakuuttavasti varhaisessa vaiheessa tarinaa [25]. Ollakseen varteenotettava ja jopa pelätty vastustaja, antagonistilla tulisi olla jotain ylivoimaisia kykyjä tai taitoja, joilla tämä perustellusti kykenee päihittämään vastustajansa mukaan lukien protagonistin. Esimerkiksi antagonistin voi olla taitava manipuloija, omata yliluonnolliset voimat tai erinomainen käsittelemään aseita (kuva 5). [1, s. 8.]

Tärkeintä on, että korkeat panokset ja jännitteiden läsnäolo pitävät yllä antagonistin ympärillä uhkaavaa ilmapiiriä. Lisäksi antamalla levottomuutta aiheuttavia piirteitä, kuten esimerkiksi pakkomielteisyys tai oikullisuus, voidaan vahvistaa antagonistin uhkaavuuden tunnetta. Myös pitämällä antagonistin menneisyyden ja taustan salaperäisenä voidaan ylläpitää jännittävää tunnelmaa. [13.]

Aika toimii samanaikaisesti antagonistin hyväksi ja tätä vastaan. Antamalla antagonistin rauhassa rakentaa isompaa konfliktia mahdollistetaan samalla tutustuminen tähän henkilökohtaisella tasolla. Toisaalta tapahtumien vitkuttelu voi saada antagonistin näyttämään epäpätevältä erityisesti siinä tapauksessa, jos tämä ei saa kehitettyä tarinan konfliktia eteenpäin. Videopeleissä haasteena on osoittaa antagonistin uhkaavuus erityisesti silloin, jos peli keskittyy tarinan sijasta pelattavuuteen ja antagonistin päihitetään useaan kertaan pelin aikana [3, s. 238–241].

Antagonistit, joilla on jotain menetettävänä kuten esimerkiksi rakkaus, valta tai arvokkuus, pyrkivät keinoja kaihtamatta välttämään menetyksen. Toisaalta vastakohtaisesti antagonistin, joka on jo menettänyt kaiken, haluaa luultavammin nähdä maailman palavan. Tilanteesta huolimatta molemmat ovat uhkaavia skenaarioita omalla tavallaan. [16.]



Kuva 5: *Elder Ring* (2022) vaihtoehtoinen boss fight Malenia kanssa on yksi kaikkien aikojen haastavimmista taisteluista, sillä tämä on erittäin varteenotettava vastus, mikä myös kuvastuu selkeästi Malenian taustatarinassa. [18.]

Vaikka antagonistit eivät ole aina roistoja, tekemällä heistä pahoja ja ilkeitä, voidaan lisätä näiden uhkaavuuden tunnetta. Esimerkiksi näyttämällä antagonistin tekemän kauheita tekoja voidaan saada jopa hyväntahtoisesta antagonistista uhkaavamman tuntuinen. Myös osoittamalla ulkopuolisten hahmojen näkökulmasta antagonistin taitavuus ja kohtaamisen haasteellisuus voidaan epäsuorasti kasvattaa tämän uhkaavuuden tunnetta. [19.]

Kuitenkin antagonistin uhkaavuus lopulta kiteytyy siihen, kuinka ennustettavaa tai arvaamatonta tämän toiminta on. Näiden tulisi olla sopivassa balanssissa, sillä liian helposti arvattava antagonistin on enemmän maanvaiva, kun taas liian epävakaata antagonistia on hankala ymmärtää. On äärimmäisen tärkeää muistaa, että antagonistin ei tarvitse olla äärimmäisen syvällisellä tasolla voimakas toimiakseen esteenä tarinassa, vaan riittää, että protagonistin ottaa tämän hahmon vakavasti. [20.]

Riippumatta siitä, onko kyse romanttisesta tai humoristisesta tarinasta, antagonistin olisi tunnistettava uhaksi jossain vaiheessa tarinaa, sillä jos antagonistia ei oteta vakavasti, konflikti voi jäädä hyvin jänniteköyhäksi. Pohjimmiltaan antagonistia pitäisi ajatella ylitse päästävänä esteenä, mitä ei voi luovuttamatta välttää tai kiertää. [13.]

3.2.3 Motivaatio

On tärkeä tiedostaa, että antagonistit eivät suoranaisesti hakeudu tarinan konflikteihin, vaan pikemminkin ajautuvat tilanteisiin olosuhteiden tuloksesta. Se voi olla täysin sattuman takia tai yksinkertaisesti olemalla väärässä paikassa väärään aikaan. Toisaalta antagonistit voi yleisemmin myös joutua konfliktiin omien kontrastisten valintojen ja eritoten protagonistiin nähden ristiriitaisen motivaation kohteidensa takia. [1, s.8–9.]

Samalla tavalla kuin protagonisti niin myös antagonistit pyrkii saavuttamaan jotain tarinan aikana, joka on temaattisesti juoneen sidottu. Tavoite voi olla yksinkertaisimmillaan kilpailun voittaminen tai suurimmillaan maailman valloitus. [2] Kuitenkin on tiedostettava ero motivaatioiden ja tavoitteiden välillä, sillä motivaatiot keskeisesti muodostavat ja kiteyttävät tarinan aikana antagonistin syvimmän olemuksen, kun taas tavoitteet toimivat väliaikaisina mielenkiinnon kohteina ja saavutuksina [21].

Itsessään antagonistilla harvoin löytyy ennestään kaunaa protagonistia kohtaan, mutta tämä tunne voi kehittyä varsin oleelliseksi tarinan aikana, kun näiden hahmojen polut lopulta risteävät kriittisesti konfliktin seurauksena. Paljon yleisemmin antagonistit pyrkii saavuttamaan omia tavoitteitaan, mutta protagonisti asettuu näiden tavoitteiden eteen omalla toiminnallaan, jolloin konflikti muuttuu henkilökohtaiseksi. [1, s. 45–46] Toisaalta protagonistin ja antagonistin välinen historia voi tarjota motivoivan lähtökohdan tarinan konfliktille (kuva 6).

Antagonistin motivaatiot eivät voi syntyä tyhjästä tai pelkästään tämän omaan napaan katsoamalla. Esimerkiksi antagonistit voi olla uskollinen asialle, perheelle tai vaikka liittolaiselle, mutta tällä voi olla myös henkilökohtaisia tavoitteita. Oli motivaation lähde mikä tahansa antagonistin valinnat ja teot pitäisi jollain tavalla heijastaa näitä. Lisäksi motivaation kohteen tulisi olla jollain tavalla perusteltu esimerkiksi tämän taustatarinassa tai tulla ilmi muiden hahmojen välisissä dialogeissa. [1, s. 47–50.]



Kuva 6: *Devil May Cry 5* (2019) ja saman nimisestä pelisarjasta tuttu Vergil on äärimmäisen motivoitunut ja päättäväinen halustaan nujertaa kaksoisveljensä pysyvästi, mikä saa hänet toimimaan asioiden moraalittomuudesta riippumatta. [22.]

Vakuuttava antagonisti on erittäin motivoitunut toimimaan ja tekee aktiivisesti päätöksiä. Tilanteen muuttuessa tämä on aina valmis sopeutumaan voittaakseen erilaiset haasteet ja esteet. Toisaalta joidenkin antagonistien näkemykset voivat olla niin pinttyneitä ja vääristyneitä, että heidän kyvyttömyytensä muuttaa toimiaan koituu lopulta heidän tuhkukseen tarinassa. [13.]

Kuitenkin antagonistien teot voivat menettää kaiken merkityksensä, jos yleisö ei ymmärrä, mistä kyseiset teot ovat lähtöisin. Yleisön ei lähtökohtaisesti tarvitse olla samaa mieltä antagonistien motivaatioiden kanssa, mutta näiden tulisi ymmärtää, mistä ne tulevat. Muutoin antagonistilla ei ole merkitystä tai painoa tarinassa. [13.]

Vielä tärkeämpää on ymmärtää se, että antagonistista ja tämän motivaatioista on mahdollista saada tarkka selvyyys vasta, kun tarinan protagonistin on tiedossa. Tämä johtuu siitä, että tarinassa antagonisti on suunniteltu aiheuttamaan haittaa protagonistin ulkoisessa tai sisäisessä matkassa, minkä taas olisi tarkoitus saada protagonistin läpikäymään muutos omien tarpeiden ja halujen osalta. Tämän seurauksena protagonistin ja antagonistin tavoitteet ovat samanaikaisesti riippumattomia ja riippuvaisia toisistaan. [23, s. 82–83.]

3.2.4 Kontrasti

Jotta antagonistin vahvuudet vastakkainasettelussa voitaisiin nähdä, on tätä suoraan verrattava tarinan vastapainoon eli protagonistiin, sillä antagonistin on luonteenomaisesti päähahmon vastakohta. Tämä ilmenee muun muassa päähahmon negatiivisten ominaisuuksien ja piirteiden korostamisella antagonistissa. [13.]

Yleisemmin voidaan ajatella, että protagonistin pyrkii pääsemään kohti tarinan keskeisiä tavoitteita, kun taas antagonistin työskentelee jollain tavalla näitä tavoitteita vastaan. Protagonistin ja antagonistin välinen konflikti johtaa usein molempien hahmojen kehitykseen, positiiviseen tai negatiiviseen, koska kummatkin kohtaavat tarinan aikana haasteita ja joutuvat tekemään valintoja, jotka taas muokkaavat keskeisesti näiden luonnetta. [16.]

Toisaalta antagonistin kontrasti muuttuu helposti karikatyyriseksi, jos antagonistin kirjaimellisesti toteutetaan protagonistin täydellisenä pelikuvana. Myös kontrastia saatetaan liikaa korostaa koptoimalla esimerkiksi persoonallisuuden piirteitä, manereita tai liioiteltuja kasvojen ilmeitä muissa tarinoissa esiintyvistä antagonisteista olettaen, että niillä saataisiin täydennettyä omaa antagonistia. [13.]

Myös antagonistin ulkonäkö ja eleet voivat osoittaa kontrastia protagonistiin nähden henkisten ja persoonallisten erojen lisäksi. Itsessään fyysiset erot protagonistin ja antagonistin välillä mahdollistavat merkittävän vastakkainasettelun. Antagonistin visuaalinen eroavaisuus voi myös tehdä tästä helpommin muistettavan (kuva 7). [1, s. 39.]

Protagonistilla ja antagonistilla on tyypillisesti toisiinsa nähden vastakohtaiset tavoitteet, jotka ovat ristiriidassa esimerkiksi toistensa päämäärien tai halujen kanssa. Kyseinen vastakkainasettelu tekee useimmiten mahdottomaksi molempien saavuttaa haluamaansa ilman, että toinen osapuoli antaa periksi tai joustaa. Näiden lisäksi protagonistin ja antagonistin konfliktia kuvataan myös voimien epätasapainon kautta, sillä hahmot ovat yleensä eriarvoisia esimerkiksi väkevyyden ja resurssien suhteen. Useimmiten tarinoissa, kuten videopeleissäkin, protagonistin lähtee antagonistiin nähden heikommasta asemasta ja kehittyy tarinan aikana vahvemmaksi. [21.]

Konflikti nostaa sekä protagonistin että antagonistin panoksia. Mitä suuremmat myötävaikutukset, sitä suuremmat ovat myös näiden epäonnistumisten seuraukset. Tämä epävarmuus lisää entisestään protagonistin sekä antagonistin välisen konfliktin tärkeyttä ja kiireellisyyttä päihittää toisensa, jolloin myös näiden henkilökohtaiset panokset nousevat. [13.]



Kuva 7: *Bayonetta*-videopelissä (2009) samannimisen protagonistin vastavoimana toimii Jeanne, jolla on paljon yhteistä tämän kanssa, mutta myös selkeitä vastakkaisuuksia niin luonteessa kuin ulkoasussa. [24.]

Mitä kauempana protagonistin ja antagonistin moraalinen ristiriita asettuu, sitä voimakkaampi heidän välinen konflikti on. Oli sitten kyseessä kolmiodraama, kiristäminen tai poliittinen erimielisyys, mitä vahvemiksi konflikti saadaan kehitettyä, sitä mielenkiintoisempi tarinasta voidaan saada. [13.]

Kuitenkin protagonistin ja antagonistin välisestä kontrastista voi tulla äärimmäisen tylsä, jos siinä ei tapahdu minkäänlaisia muutoksia. Ei ole järkeä tehdä hahmoista samanlaisia, mutta esimerkiksi antamalla näiden hahmojen arvioida tavoitteensa uudelleen tai muuttamalla näiden motivaatioita tarinan aikana voidaan pitää yllä näiden välisen kontrastin mielenkiintoisuutta. [25.]

Kaiken kaikkiaan protagonistin ja antagonistin välisien erojen huomiointi parantaa näiden hahmojen välistä vertailua ja sitä voidaan hyödyntää tarinan keskeisen konfliktin henkilökohtaiseksi tekemisessä [1, s. 39]. Myös antamalla kontrastin perusteella antagonistille mahdollisuuden hyödyntää protagonistin heikkouksia tämän omina vahvuuksina, voidaan vahvistaa antagonistin etulyöntiasemaa suhteessa protagonistiin ja samalla antaa tilaisuuden protagonistin kehitykselle tarinan aikana [23, s. 92].

4 Mikä tekee antagonistista uskottavan?

Uskottavalla tarkoitetaan vakuuttavaa syytä, johon uskoa. Käytännössä uskottavuus tarjoaa koh- tuullisen perusteen, joka vakuuttaa ihmiset, että jotain tulee tapahtumaan tai onnistumaan. Us- kottavuudella voidaan myös viitata johonkin ihailun arvoiseen tai kiitettävään. [26.]

Joten, mikä lopulta tekee antagonistista uskottavan? Edellisessä luvussa käsiteltiin antagonistien uskottavaa näiden ydinolemuksessa, mutta tämä ei aivan vielä riitä tekemään antagonistista us- kottavaa tarinassa tai videopelissä.

Kirjailija Brandon Sanderson on puhunut ”*Writing Fiction and Fantasy*” -luennoillaan [21 ja 25] paljon erilaisista hahmoista. Lähtökohtaisesti kirjoittajan ei kannata suoraan kopioida piirteitä, kuten maneereja ikonisista hahmoista. Myöskään ei kannata väkisin pyrkiä kirjoittamaan hahmoa mihinkään tiettyyn rooliin, koska nämä hahmot voivat tällöin jäädä käsittelyn puutteen vuoksi hyvin yksiulotteisiksi ja heikoiksi, jolloin myös näiden uskottavuus kärsii tarinassa. Sandersonin mukaan uskottavuuden saavuttamiseksi pitäisi pikemminkin pohtia, kuinka saadaan ihmiset vä- littämään hahmoista ja emotionaalisesti sitoutumaan tarinaan. [21.]

4.1 Uskottavan tarinankerronnan pyhä kolminaisuus

Hahmojen, kuten antagonistien, osalta on siis kolme asiaa, joita tulisi miettiä ja ottaa huomioon tarinassa. Jotta saataisiin luotua mahdollisimman uskottavia hahmoja, empatia, mielenkiinto ja edistymisen tulisi selkeyttää yleisölle tarinasta. [21] Onnistuessa hyödyntämään näitä mukaansa- tempaavan tarinan perusedellytyksiä, voidaan saada antagonistista uskottavan tuntuinen.

Empatian ei välttämättä tarvitse kohdistua itse antagonistiin, mutta sen tulee kohdistua vähin- tään protagonistiin, sivuhahmoihin tai maailmaan [21]. Eli jos esimerkiksi pelaaja saadaan välittä- mään antagonistin tekemistä teoista ja ne koetaan uhkaaviksi pelin maailmaa kohtaan, pelaaja luultavasti näillä perustein haluaa kohdata ja päihittää antagonistin. Toisaalta empatiaa voidaan tuoda antagonistille tekemällä tästä inhimillinen muun muassa antamalla tälle samaistuttavia ominaisuuksia tai näyttämällä muiden hahmojen positiivinen reaktio tätä kohtaan [21].

Mielenkiinnon vakiinnuttaminen liittyy keskeisesti hahmojen henkilökohtaisiin motivaatioihin, eli mitä he haluavat ja miksi he eivät voi sitä saada. Erityisesti antagonisteilla motivaatio on näiden

roolin keskiössä, sillä se pohjimmiltaan määrittää näiden tarinassa tekemät kontrastiset valinnat ja teot. Luontevasti erilaiset vammat, luonteen virheet sekä rajoitukset voivat hidastaa kaikenlaisilla hahmoilla motivaatioiden toteuttamisen, mutta samalla tekemällä niiden saavuttamisesta entistä palkitsevampaa [21].

Niin sanottu ratkaiseva mielenkiinnon kohde voi tuoda tarinaan protagonistin ja antagonistin välille henkilökohtaisen yhteyden, jossa toinen hahmoista asettuu kriittisesti toisen hahmon tavoitteiden eteen. On kuitenkin tärkeä muistaa jo aiemmin mainittu motivaatioiden ja tavoitteiden välinen ero, sillä motivaatiot toimivat yhtenäisenä jatkumona, kun taas tavoitteilla on lopullinen päämäärä. Jos siis hahmojen, kuten antagonistien, kehitys tukeutuu pelkästään näiden pinnallisiin tavoitteisiin näiden syvemmät tarpeet ja motivaatiot jäävät hyödyntämättä [21].

Edistyminen on pitkälti riippuvainen siitä, miten paljon aikaa on käytettävissä hahmojen näkökulmien tarkasteluun. Mitä enemmän katseluaikaa hahmolla on, sitä vivahteikkaammaksi tätä voi kehittää. Edistymistä itsessään voidaan katsoa esimerkiksi hahmon vikojen ja tarinassa käytävän fyysisen tai henkisen matkan kautta. [13] Antagonistin osalta voitaisiin muun muassa tarkastella, pysyykö tämä samanlaisena vai muuttuuko tämä tarinan aikana ja mihin lopputulokseen tämä päättyy tavoitteissaan. Edistymisen tunnetta voidaan myös tietyllä tapaa huijata muuttamalla esimerkiksi hahmojen miellyttävyyttä, kyvykkyyttä tai proaktiivisuutta pikkuhiljaa tarinan aikana [21].

4.2 Juonen ja kuvituksen vuorovaikutus

Vakiinnuttaminen luo siis pohjan tarinan ja sen hahmojen, kuten antagonistien, uskottavuudelle. Kuitenkin, jotta antagonistin uskottavuus saadaan välitettyä konkreettisesti, tarvitaan vielä juonta ja kuvitusta ilmaisemaan asia selkeästi yleisölle. Muutoin antagonistin uskottava toteutus jää konseptin tasolle, jos tätä siis ei saada tarinallisesti ja visuaalisesti osaksi videopeliä.

Itsessään juonen päätapahtumat tahdittavat pelattavuutta ja tuovat mukanaan toisiinsa liittyviä kohtauksia, joiden aikana on mahdollista esitellä ja tarkentaa esimerkiksi antagonistin luonnetta ja tautalla olevia motiiveja. Kerronta tuo myös mukanaan mahdollisuuksia kehittää antagonistia eteenpäin tarinan lähtökohdista. [9.] Juonen yksityiskohtaisuus ja laajat näkökulmat myös mahdollistavat antagonistin dynaamisen ja vivahteikkaan tarinankerronnan.

Juoni voi myös antagonistin henkilökohtaisten motivaatioiden ohella asettaa ja rakentaa pohjan tämän toiminnalle esimerkiksi taustatarinan ja aktiivisten tapahtumien kautta. Se voi tarjota kontekstia antagonistin valinnoille ja auttaa määrittämään muun muassa tämän tavoitteet. Vaikka antagonistin toiminta olisi moraalisesti kyseenalaista ja ristiriitaista, hyvin suunnitellun ja toteutetun juonen kautta antagonistista pystytään esittämään uskottavana hahmona. [21.]

Kuvitus on taas keskeisessä roolissa tarinan ja sen hahmojen visuaalisen toteutuksen osalta. Se ei pelkästään havainnollista sitä, miltä asiat näyttävät, vaan sillä voidaan ohjata ja keskittää yleisön huomio haluttuihin yksityiskohtiin kohtauksissa. [25.]

Johdonmukainen ulkoasu auttaa säilyttämään antagonistin visuaalisen identiteetin ja pystyy kertomaan tarkemmin esimerkiksi tämän persoonallisuudesta, identiteetistä sekä taustasta. Lisäksi antagonistin erottuminen muista hahmoista ainutlaatuisella muotoilulla tekee tästä helpommin tunnistettavan. Lisäksi huoliteltu ulkoasu voi tehdä antagonistista ikonisen ja mieleenpainuvan. [8.]

Juonen ja kuvituksen tehokkuus korostuu, jos hyödynnetään niin sanottua ”Show, Don’t tell” -tekniikkaa, jonka päätarkoitus on saada yleisö luomaan omia johtopäätöksiään ilman ylimääräistä selittämistä tai analysointia. Käyttämällä kyseistä tekniikkaa esimerkiksi juonen tapahtumista vapautuu aikaa käsitellä antagonistia muista näkökulmista ja tarpeeton lisätiedon selittäminen voidaan parhaimmassa tapauksessa välttää. [3, s. 74–75.]

Kaiken kaikkiaan juonen ja kuvituksen tulisi täydentää toisiaan. Näiden välinen ristiriitaisuus voi saada antagonistin tuntumaan irralliselta ja sopimattomalta tarinaan. Visuaaliset kuin myös tarinalliset yksityiskohdat tuovat siis syvyyttä, ja tärkeimpänä, uskottavuutta antagonistiin, missä tahansa luovassa mediassa.

5 Tapausesimerkkejä

Etsiessäni opinnäytetyötä varten sopivia esimerkkejä videopelien uskottavista antagonisteista, huomasin tehtävän osoittautuvan varsin haasteelliseksi. Ongelmana ei sinällään ollut antagonisten puute, vaan pikemminkin niiden ylipursuava runsaus. Erityisen haasteellista oli rajata, millä perusteilla jokin tietty antagonisti voitaisiin esitellä havainnollistavana esimerkkinä.

Yhtenä vaihtoehtona oli hakea *"Screw protagonist who's your favorite game antagonist?"* [27] ja *"Games with believable bad guys?"* [28] Reddit-keskusteluista pelaajien omia mielipiteitä parhaista antagonisteista. Keskustelut sinänsä olivat varsin kattavia laajuudeltaan ja käsittelivät runsaasti pelaajien suosikkiantagonisteja. Kuitenkin koin hieman ongelmallisena perusteluiden vaihtelevan laadun sekä datan määrän. Lisäksi keskusteluissa mainittiin paljon esimerkkejä peleistä, jotka eivät olleet ennestään tuttuja itselle ja joista oli hankala löytää nimeä yksityiskohtaisempaa tietoa.

Henkilökohtaisesti olisin halunnut esitellä esimerkkejä hyvin toteutetuista sekä huonosti toteutetuista antagonisteista. Kuitenkin tässä taas tuli ongelmaksi esimerkkien rajaus ja erityisesti oman preferenssin vaikutukset. En halunnut tehdä valintaa pelkästään sillä perusteella, että itse pidän tai vihaan jotain antagonistia, sillä yksittäinen mielipide on vain subjektiivinen kokemus ja tällöin ei riittävä peruste valinnalle.

Pahimmassa tilanteessa esimerkkejä oli yli 10 kappaletta, mutta lopulta onnistuin valikoimaan neljä erilaista esimerkkiä uskottavista antagonisteista videopeleissä. Valinnat pitkälti perustuivat siihen, että olin itse vähintään pelannut peliä aiemmin ja että esimerkit olisivat riittävän erilaisia ja yleisesti tunnettuja. Tarkalleen tapausesimerkkeihin on siis valikoitunut antagonisteja noin viimeisen 10 vuoden ajalta. Seuraavaksi on tarkoituksena esitellä nämä neljä erilaista antagonistia ja tarkastella, miksi nämä toimivat uskottavina antagonisteina omissa videopeleissään.

5.1 GlADOS – Portal ja Portal 2 (2007 ja 2011)

Ikonisiin antagonisteihin kuuluva GlADOS tuli tunnetuksi vuonna 2007 julkaistussa Portal -videopelistä ovelan persoonansa ja tunnistettavan ulkoasunsa takia. Erityisesti hahmon robottinen ääni ja kyyninen dialogi kertoo paljon tämän kyynisestä ja anteeksiantamattomasta luonteesta (kuva 8).

Genetic Lifeform and Disk Operating System eli GlADOS on superälykäs tekoälyjärjestelmä, joka vastaa ASCAEC-laitoksen ylläpidosta ja sen koehenkilöiden testauksesta. GlADOS-prototyyppi oli alkujaan osa tutkimuslaitoksen perustaja Cave Johnsonin elämäntyötä, mutta pian tämän kuoleman jälkeen tekoälyjärjestelmän hallitseminen osoittautui vaativaksi tämän aggressiivisen ja väkivaltaisen luonteen vuoksi. Jälkikäteen GlADOSin persoonaa yritettiin hallita ja muuttaa tuhoisin seurauksin. [29.]



Kuva 8: GlADOS on täysin liikkumiskyvytön, mutta tämä pystyy automaattisesti näkemään ja kontrolloimaan kokonaisia huoneita, robotteja ja laitteistoja ympäri tutkimuslaitosta. [30.]

Ennen itse Portal -videopelin tapahtumia, GlADOS ottaa ASCAEC:n täysin hallintaansa vangitsemalla ja surmaamalla laitoksen työntekijät näiden kohdeltua tätä huonosti menneisyydessä.

GlaDOS jatkaa laitoksen toimintoja niin kuin mitään ei olisi tapahtunut, mutta alkaa auktoriteetin puuttuessa toteuttamaan julmia testejä jäljelle jääneillä työntekijöillä sekä koehenkilöillä. Kuitenkin laitoksen seinien taakse piiloutunut Doug Rattman onnistuu salakavalasti pääsemään käsiksi koehenkilöstötiedostoihin ja peukaloimaan hylätyn koehenkilön GlaDOSin testauslistan kärkeen. Alun perin itsepäisyyden ja sitkeytensä takia hylätty Chell lopulta koituu GlaDOSin kohtaloksi, kun tämä onnistuu päihittämään kaikki kokeet ja pakenee testausympäristöstä. [29.]

Pelaaja tutustuu GlaDOSiin jo heti pelin alusta lähtien tämän ohjeistaessa pelaaja eri testauskammioiden läpi. Vaikka alussa GlaDOS vaikuttaa varsin harmittomalta robotilta, niin tämän pahan-suopaiset aiomukset alkavat hitaasti käydä selviksi tämän puheista. Pelaaja viimeistään tajuaa GlaDOSin haluavan pahaa, kun tämä yrittää viimeisen testin päätteeksi päästä eroon pelaajasta. [29.]

Itsessään GlaDOS on persoonallisuudeltaan sadistinen ja moraaliton. Hänen huumorintajunsa on synkkää ja kommentointinsa julmaa. Hän nauttii koehenkilöiden manipuloinnista ja käyttää puheessaan sanoja, joiden on tarkoitus heikentää näiden itsetuntoa. Toisaalta hän pyrkii piilottamaan suoran pahuutensa teeskentelemällä puheidensa olevan pelkkiä objektiivisia tosiasioita koehenkilöstä ja tämän suoriutumisesta. [29.]

Pelisarjan toisessa osassa GlaDOS palaa keskeiseen antagonistin rooliin erittäin katkerana ja kostonhimoisena pelaajaa kohtaan. Tapahtumat etenevät varsin oletettavasti GlaDOSin pyrkiessä jälleen kerran pääsemään eroon pelaajasta erilaisien testien kautta. Kuitenkin pelin käännekohdassa pelaaja joutuu yllättäen luottamaan ja tekemään yhteistyötä GlaDOSin kanssa, kun pelaajan aiempi kumppani Wheatley kääntyy näitä kahta vastaan. [29.]

Jouduttuaan rajoitettuun ja haavoittuvaan muotoon, GlaDOSista alkaa avautumaan inhimillisempi ja ehkä jopa ystävällisempi puoli pelaajalle. Hän muun muassa kertoo traagisesta menneisyydestään ja miten hänen alkuperäinen ihmismielensä ladattiin vastentahtoiseksi osaksi tekoälyjärjestelmää. [29.] Tällöin pelaaja voi ruveta tuntemaan empatiaa antagonistia kohtaan.

Toisaalta, vaikka itsessään GlaDOS ei pelin lopussa muutu hyväksi tekoälyksi tai näennäisesti muutenkaan koe pysyvää positiivista muutosta, kokemukset ja liittoutuminen pelaajan kanssa vaikuttivat häneen lopullisesti. Lopulta GlaDOS antaa pelaajan viimein poistua laitoksesta, kun tämän tappaminen osoittautuu turhan haasteelliseksi. Kuitenkin pelaajalle jää mysteeriksi johtuuko vapautuminen todellisuudessa tästä syystä. [29.]

5.2 Matka vuoren huipulle – Journey (2012)

Journey voi tuntua äärimmäisen kummalliselta valinnalta uskottavien antagonistien tapausesimerkkeihin, mutta pelissä on yllättävän paljon elementtejä, mitkä voidaan luokitella antagonistiksi voimiksi. Lisäksi pelin antagonistien kauneus tulee erityisesti niiden yksinkertaisuudesta ja temaattisuudesta. Itse matkaa vuoren huipulle voidaan luonnehtia sisäiseksi antagonistiksi (kuva 9), kun taas matkalla kohdattavia sotakoneita fyysisiksi esteiksi (kuva 10).

Itsessään pelissä pelaajan tarkoituksena on matkata aavikon hiekkadyneiltä lumisen vuoren huipulle. Tuntematon sekä muuttuva ympäristö vaatii pelaajaa ratkaisemaan pulmia hyödyntämällä tämän taianomaista huivia ja toisinaan myös pieniä vaateotuksia. Satunnaisesti pelaaja voi myös kohdata matkallaan muita itsensä kaltaisia olioita, joiden kanssa tehtävä yhteistyö voi helpottaa tai vastavuoroisesti vaikeuttaa matkaa. [31.]



Kuva 9: Herättyään keskeltä aavikkoa, pelaajan ainoa suuntaviitta on lähteä suunnistamaan vuoren huipulle hohtavaa valoa kohti. [32.]

Pelin haasteet pitkälti tulevat tasojen rakenteista ja pulmien ratkaisusta, mutta pelistä löytyy myös fyysinen antagonistit: sotakoneet (eng. War Machines). Sotakoneet toimivat perinteisen antagonistin tavoin pelissä esteenä pelaajan progressiolle. Huomattuaan pelaajan ne pyrkivät leikkaamaan tämän huivin, mikä onnistuessaan merkittävästi vaikuttaa pelaajan keskeiseen tavoitteeseen eli pääsemiseen vuoren huipulle. [33.]

Itsessään sotakoneet ovat muinaisia robotteja, jotka kertovat olemassaolollaan tarinaa vaateotusten tuhosta. Näiden laitteiden tuhovoimaisuus ja laajuus käy ilmi pelistä löytyvistä hohtavista muraaleista, jotka toimivat ikkunana menneisyyteen. Alun perin näitä robotteja käytettiin täysin muihin tarkoituksiin, mutta kun vaateotusten resurssit loppuivat, niistä tehtiin sotakoneita. Vaateotusten yhteiskunnan kaaduttua vain sotakoneiden vartioimat rauniot muistuttavat kadonneesta kulttuurista. [33.]



Kuva 10: Vuoren jäisillä huipuilla vartioivat sotakoneet etsivät väsymättä merkkejä vaateotuksista, vaikka nämä ovat kuolleet sukupuuttoon kauan aikaa sitten. [34.]

Näillä sotakoneilla ei ole tunteita tai moraalialia. Yksinkertaisesti ne ovat välinpitämättömiä ja toimivat ohjelmointinsa mukaan. Ne eivät erota oikeaa väärästä tai vaaratonta uhasta, joten ne hyökkäävät pienimmänkin kangasotuksen kimppuun. [33.]

Sotakoneita on mahdotonta tuhota, mutta niiden kriittinen heikkous on niiden rajattu näkökenttä. Pelaaja siis pystyy välttymään kohtaamiselta piiloutumalla fyysisten esineiden taakse, jonne sotakoneiden valokeila ei ylety. Lopulta päästyään vuoren huipulle, sotakoneet lakkaavat olemasta uhka, sillä ne eivät kykene nousemaan myrskypilviä ylemmäksi. [33.]

Nämä kaksi antagonistista voimaa toimivat omissa rooleissaan pelin aikana ja tarjoavat pelaajille mahdollisuuden käyttää mielikuvitustaan pelin todellisen sanoman selvittämiseksi. Vaikka pelissä ei itsessään ole lausettakaan dialogia sen visuaalisuus kertoo uskottavaa tarinaa tästä oudosta kangasotusten maailmasta.

5.3 Cordyceps – The Last of Us (2013)

Maailmanlopun skenaariot, jossa sivilisaatio kaatuu erinäisen zombiviruksen takia ei ole mitenkään uutta kirjallisuudessa tai elokuvissa. Kuitenkin harvemmin on nähty videopelissä toteutettuna sairaus, jonka eri vaiheet ovat kiinteästi osa juonta ja jotka suoraan myös vaikuttavat itse antagonistien olemuksiin. The Last Of Us on erinomainen esimerkki siitä, miten antagonistista voidaan hyödyntää narratiivin parantamisessa.

Cordyceps eli tartunnan saaneet ovat loissien ohjaamia ihmisiä. Infektio kehittyy vaiheittain, minkä seurauksena sairast menettävät ihmismuotonsa hitaasti (kuva 11). Pandemia sai alkunsa saastuneesta viljasta, joka sen kautta nopeasti levisi ympäri maailmaa. [35.]

Infektiossa sieni rupeaa kasvamaan erityisesti uhrin naamasta ulospäin ja kymmenien vuosien päästä näiden keho voi lopulta peittyä kokonaan sen suojaamaan haarniskamaiseen rakenteeseen. Kuitenkaan, infektio ei jätä jälkiään pelkästään uhriin, vaan voi myös levitä vapaasti ympäristössä saastuttaen alueita ja rakennuksia. [35.]



Kuva 11: Tartunnan saaneet ihmiset ajan mittaan muuttuvat yhä karmivimmiksi kummajaisiksi ja samalla kehittävät uusia pelottavia ominaisuuksia. [36.]

Videopelin tarinassa sieni-infektio tuhoaa ihmiskunnan päivissä. Siihen ei ole parannuskeinoa ja infektiota itsessään on lähes mahdotonta ehkäistä, sillä se pystyy leviämään puremista sekä

itiöinä ilmassa. Sairausten eri tyypit riippuvat siitä, miten kauan aikaa sitten uhri on saanut alkuperäisen tartunnan. Pelissä sairastuneiden olomuodot on jaettu neljään kategoriaan. [35.]

Ensimmäistä tilaa kutsutaan juoksijaksi (eng. Runners), joka tapahtuu kahden päivän sisällä altistumisesta. Infektio leviää ympäri uhrin kehoa, minkä seurauksena muun muassa tämä hikoilee runsaasti ja motoriset toiminnot, kuten hengittäminen ja liikkuminen, vaikeutuvat. Sairausten edetessä tartunnan saaneista tulee hämmentyneitä ja aggressiivisia, ja lopulta he alkavat käydä joukolla ihmisten ja jopa eläinten kimppuun. [35.]

Vuoden sisällä tartunnan saaneet siirtyvät seuraavaan vaiheeseen, jossa uhreista tulee stalkkeereita (eng. Stalkers). Nämä ovat ovelia, sillä ne osaavat vainota ja piiloutua ihmisiltä. Aiemman muodon kanssa näillä on vielä yhteistä nopeita liikkeitä, mutta hitaat hyökkäykset. [35.]

Tartunnan saaneita voidaan luonnehtia napsauttelijoiksi (eng. Clickers), kun sairastumisesta on kulunut ainakin vuosi. Kahteen aiempaan muotoon verrattuna sairaus on aggressiivisesti levinnyt ympäri kehoa ja näiden kasvot eivät edes enää muistuta ihmistä. Sokeudesta huolimatta näillä tartunnan saaneilla on äärimmäisen tarkka kuulo ja ne ovat huomattavasti voimakkaampia vastustajia. [35.]

Turvonneet (eng. Bloaters) ovat saaneet alkuperäisen tartunnan useita vuosia sitten ja sienien jatkuva kasvu on tehnyt niistä suuria ja vahvoja. Toisaalta sienien tarjoama paksu suojakerros tekee näistä äärimmäisen hankalia vastuksia, mutta samalla se rajoittaa näiden liikkuvuutta merkittävästi. Kuitenkin nämä ovat äärimmäisen harvinaisia vihollisia verrattuna aiempiin muotoihin, ja kukaan ei osaa tarkalleen selittää, miksi niitä syntyy niin vähän. [35.]

Lopulta kun tartunnan saanut kuolee joko ulkoihin vammoihin tai itse sairauteen, sieni jatkaa pysähtymättä kasvuansa. Sieni erityisesti alkaa kehittämään itiöitä ja leviämään laajemmin ympäristöön, jossa uhri lopulta kuoli. Talojen rakenteet täyttyvät sienirihmastoilla ja erinäisillä kasvustoilla, ellei niitä polteta pois. Koska käytännössä infektiota ei ole toimivaa lääkettä, se jatkaa leviämistä ja kehittymistä loputtomiin. [35.]

5.4 Brûz The Chopper – Middle-Earth: Shadow of War (2017)

Itselläni on paljon suosikkiantagonisteja, mutta Brûz on ehdottomasti sellainen, mitä ei varmasti kukaan voisi unohtaa. Brûz on hyvin harvinainen esimerkki antagonistista, joka kokee merkittävän muutoksen pelin aikana. Hän on kokonaisuudessaan hyvin monimuotoinen hahmo, jolle pelaajan on helppo muodostaa tunteita (kuva 12).

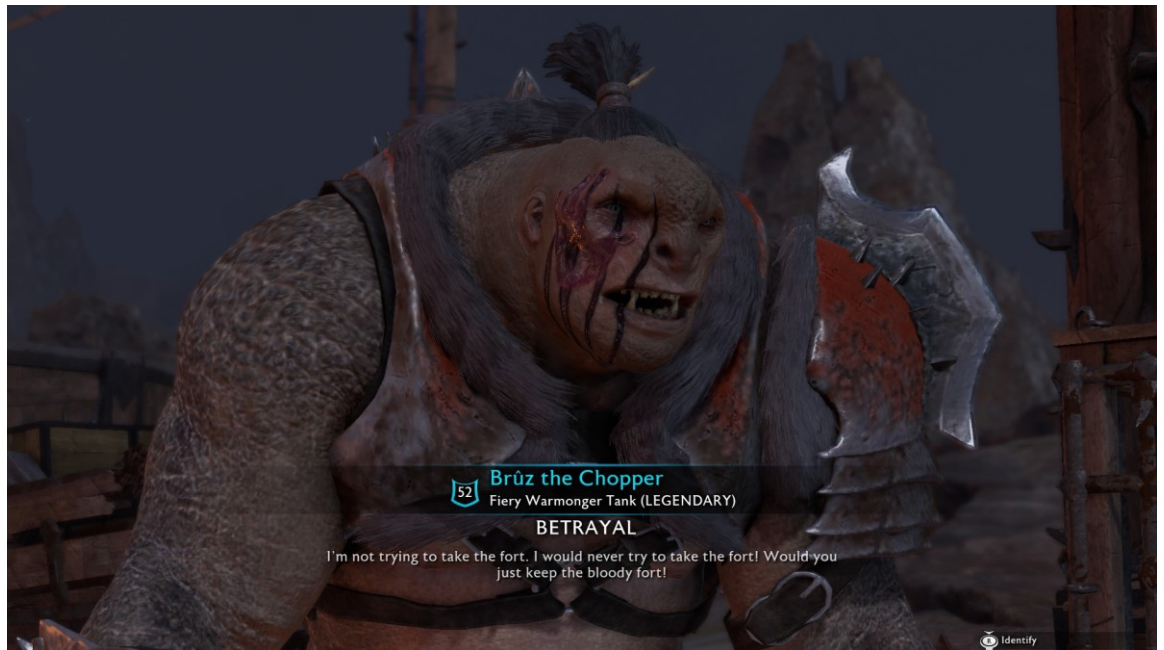
Brûz on vihollisissaan pelkoa ja kunnioitusta herättävä Olog, jonka huhutaan voittaneen kaikki vastustajansa. Hänelle on kerääntynyt runsaasti vihollisia Mordorissa, mikä saa pelin päähahmot Talionin ja Celebrimborin kiinnostumaan ottamaan tämän osaksi joukkojaan. Brûs osoittautuikin korvaamattomaksi resurssiksi, jonka avulla he saavat haltuunsa ensimmäisen linnakkeen Mordorissa. Kuitenkin Brûs vihastuu, kun häntä ei erimielisyyksien takia valita linnakkeen lääniherraksi (eng. Overlord). Lopulta tilanteen tullen Brûs kapinoi ja ottaa linnakkeen haltuunsa pettäen samalla Talionin uskollisuuden. Vaikka Brûs viime kädessä menettää linnakkeen, hän onnistuu taktisesti vetäytymään ja jatkaa harmin aiheuttamista Talionille erilaisin suunnitelmin. [37.]

Kohdatessaan Talionin viimeisen kerran, petos käy Brûzille hyvin kalliiksi hänen joutuessaan uuden sormuksen voimien hallitsemaksi. Sormuksen mahti järkyttää hänen mielensä niin pahoin, että hänestä jää jäljelle vain tyhjä kuori ja kaukainen muisto entisestä itsestä (kuva 13). [37.]



Kuva 12: Brûzin värikäs luonne, huomiota herättävä arpi ja huumorintaju tekee hänestä karismaattisen antagonistin. [38.]

Ennen mahtisormuksen rikkomaksi joutumista Brûz on yksi persoonallisimmista örkeistä koko pelissä. Tämän vahva australialainen aksentti ja suoraviivainen käytös tekevät tästä määrätietoisesta, mutta äärimmäisen hauskan. Jälkeen päin pelaaja pystyy halutessaan saamaan Brûzin takaisin puolelleen, mutta tämä ei ole enää oma itsensä. Hänen taitavat taistelutaitonsa pysyvät ennallaan, mutta kirjava persoona ja rento puhe ovat vaihtuneet sääliäntävään yhden lauseen toistoon. [37.]



Kuva 13: Käden polttama jälki Brûzin kasvoilla muistuttaa niin muille örkeille kuin pelaajalle, mitkä ovat valonherran (eng. Brightlord) petturuuden seuraukset. [39.]

Pelaaja voi tuntea suurta harmitusta siitä, että ei voi palauttaa Brûz entiselleen, mutta jälkikäteen tämän alkuperäinen päätös nousta kapinaan on se, mikä puskee pelaajan tekemään kyseisen vallinnan. Brûz siis kokee katkeran opetuksen, millä ei ole onnellista loppua. Toisaalta Brûzin henkilöhaamonkaari ei jää näihin tapahtumiin, vaan jatkuu hieman myös tämän veriveljien kautta, jotka tulevat kostamaan tämän kohtalon. Tällä kertaa pelaajalla on mahdollista vaikuttaa lopputulokseen. Pelaaja voi yksinkertaisesti surmata veljekset, ottaa heidät joukkoihinsa tai pyrkiä antamaan näille yhtä karmean kohtelun sormuksen voimasta kuin Brûzille. [37.]

6 Uskottavan antagonistin luonti videopeliin

Valitettavasti antagonistien luontiin ei ole olemassa mitään tiettyä taianomaista kaavaa, jonka mukaan saataisiin toteutettua automaattisesti uskottavia antagonisteja mihin tahansa tarinaan. Yleisesti hahmojenluonnin prosessin tekniikat, pääkohdat sekä toteutusmenetelmät voivat runsaasti vaihdella tekijän mukaan. Kuitenkin seuraavaksi käydään lyhyesti läpi, mitä kokonaisuudessaan uskottavan antagonistin luontiprosessi kannattaisi ottaa huomioon ja mitä asioita vihollisien toteutus vähintään edellyttää.

6.1 Suunnitteluprosessi

Uskottavien hahmojen suunnittelu ei ole helppoa ja voi tuntua ylivoimaiselta etenkin, jos ei ole täysin varma mistä aloittaa. Ensisijaisesti voisi ajatella, että suunnittelutyön tavoitteena on saada herätettyä yleisössä tunteita ja mielenkiintoa tarinaa sekä sen hahmoja kohtaan. Tällöin suunnitteluprosessia voi lähestyä hyvinkin monelta eri kannalta ja on myös varsin yleistä, että asennoituminen työskentelemiseen voi ihmisen mukaan vaihdella. [40, s. 242–243.]

Antagonistin suunnittelu ja luomisprosessi on käytännössä sama kuin mille tahansa muulle hahmolle tarinassa tai videopelissä. Suunnitteluprosesseja on monenlaisia, mutta lähtökohtaisesti olisi hyödyllistä edetä esimerkiksi seuraavan kaavan mukaan:

- ”Taustatutkimus” eli esimerkiksi teemojen, referenssien ja visuaalisten tyylien etsimistä sekä tarkastelua.
- Antagonistin ideointi sekä luonnostelu
- Antagonistin jatkokehittäminen ja yksityiskohtien rajaaminen.
- Viimeistely ja käyttöönotto.

[11, s. 6–7.]

Suunnitteluprosessin alkuvaiheessa olisi hyvä huomioida muun muassa, mihin hahmo toteutetaan, mitkä ovat tekijän toimintavapaudet ja aikataulu. Myös olisi suositeltavaa huomioida suunnitteluprosessin laajuus ja mahdollisuudet, jotta hahmon kehitys ei paisu liian suureksi. Tekijän

olisi syytä tarkkailla samantyyppisiä projekteja, jotta ei vahingossa tule luoneeksi jo olemassa olevaa hahmoa. [11, s. 10–11.]

Äärimmäisen oleellista on myös ottaa huomioon antagonistia suunnitellessa protagonistin rooli ja näiden välinen konflikti tarinassa. Tämä ei välttämättä tarkoita sitä, että protagonistin pitäisi toteuttaa ensin, mutta jos näitä ei toteuteta toisiaan huomioiden, niin ne voivat lopulta tuntua irrallisilta. [21.]

6.2 Teema ja miljö

Yleisesti hahmojen, kuten antagonistien, tulisi olla sidoksissa ympäristöön, jossa he elävät ja toimivat. Heillä tulisi olla ominaisuuksia, jotka jollain tavalla kontrastisoivat tai täydentävät maailmaa. Ideoimalla tapahtumapaikkaa, esimerkiksi siellä eläviä olentoja, ympäristön olosuhteita ja kulttuuria, voidaan helpottaa hahmojen tuomista tarinan ympäristöön ja saada heidät toimimaan loogisena osana maailmaa (kuva 14). [11, s. 76.]



Kuva 14: *Evil Genius 2* (2021) entisen agentin ja nykyisen pahan neron Emman kynninen olemus heijastuu myös tämän asuttamassa tukikohdassa. [41.]

Parhaita antagonisteja ovat ne, jotka saumattomasti istuvat tarinaan ja sitä ympäröivään ympäristöön sekä maailmaan. Tällöin näille hahmoille yhtäaikaisesti muodostuu perusta, joka vahvistaa

näiden olemassaoloa ja antaa näille painoarvoa tarinan eteenpäin viemiseksi. Tämä puolestaan auttaa tekemään antagonistista uskottavia ja muistettavia. [40, s. 16–17.]

Valitsemalla etukäteen tarinalle selvän teeman ja luomalla siihen sopivan miljöön voidaan varmistaa tyyllisesti yhtenäinen idea sekä ilme, joka ulottuu myös hahmosuunniteluun. Itsessään teeman voi jakaa aihealueisiin, kuten esimerkiksi fantasia, scifi tai kauhu. Miljöötä eli paikkaa, johon tapahtumat sijoittuvat, voidaan laajentaa valitun teeman pohjalta. Myös yhdistämällä ja sekoittamalla teemoja toisiinsa voidaan helposti herättää yleisössä mielenkiintoa ja mahdollistaa ainutlaatuisten hahmojen suunnittelu yhtä erikoisiin ympäristöihin. [11, s. 77–85.]

6.3 Antagonistin erittely

Erittelyn tarkoituksena on selkeyttää hahmojen keskeiset näkökohdat, kuten esimerkiksi tämän persoonallisuus ja henkilökohtaiset motiivit. Lopputuloksen ideana olisi tulla tutuksi hahmon keskeisten puolien kanssa, sillä hahmojen persoona vaikuttaa myös tämän fyysisiin ominaisuuksiin. [11, s. 12–13.]

Hahmojen, kuten antagonistien erittelyä voi lähteä katsomaan joko kirjallisuus tai visuaalisuus edellä. Prosessin järjestyksellä ei sinällään ole väliä, mutta olisi suotavaa pyrkiä erittelyn lopputuloksessa hahmoon, jonka syvyyksien yksityiskohdat olisivat mahdollisimman hyvin tekijän tiedossa. Esimerkiksi teksti edellä mentäessä näkökohtien tarkentaminen ja kehittäminen voi auttaa myöhemmin lähestymään visuaalisten elementtien toteuttamista antagonistille. [11, s. 12–13.]

Erittelyä voi lähestyä eri kulumista, mutta olisi oleellista tietää antagonistista vähintään seuraavat asiat:

- Perustiedot (esimerkiksi nimi, ikä, sukupuoli, yms.)
- Tausta
- Motiivi
- Tavoitteet
- Vahvuudet ja heikkoudet

Yksityiskohtainen taustatarina ei ole aina välttämättömyys, mutta se voi merkittävästi auttaa selittämään antagonistin käyttäytymistä ja tehdä tämän valinnoista sekä toimista merkityksellisempiä (kuva 15). Samalla kun tiedetään paremmin antagonistin persoonallisuuden keskeiset piirteet, voidaan siirtyä tarkemmin pohtimaan tämän mahdollisia fyysisiä ominaisuuksia, kuten pukeutusta sekä ryhdikkyyttä ja hahmon vaikutusta ympäröivään maailmaan. [11, s. 12–13.]



Kuva 15: *Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (2015) Skull Kid on pelin keskeisin antagonist, jonka pilaileva ja huoleton luonne saa hänet laittamaan kirokun maskin kasvoilleen. [42.]

Antagonistin erittelyssä on hyvä myös pitää mielessä tämän ympärillä olevaa ja rakentuvaa maailmaa, sillä antagonistin vaikutus maailmaan ja maailma vaikuttaa antagonistiin. Yksityiskohtaisessa ja rikkaassa maailmassa antagonistin tuntuu aidolta sekä todelliselta. [11, s. 13–15.]

6.4 Ulkoasun toteutus

Antagonistin visuaalinen toteutus voi lähteä karkeasta hahmotelmasta ja päätyä viimeistelyyn illustraatioon. Itse asiassa olisi jopa parempi, että ei käyttäisi liikaa aikaa yksittäisten luonnosten siistimiseen ajan ja oman jaksamisen säästämiseksi. Toisaalta joskus ulkoasun toteutusprosessi voi vaatia useita aivoriihiä ja ideoiden luonnostelua, mutta erilaisten variaatioiden kokeilu voi auttaa viemään lähemmäksi toivottua lopputulosta. [11, s. 60–61.]

Yleensä vihollisten tulee olla pelaajan silmissä uhkaavia ja siispä yksi parhaista keinoista luoda uskottava vihollinen on hyödyntää tämän ulkoasua. Toisaalta tämä ei aina välttämättä tarkoita sitä, että näiden pitäisi näyttää pelottavilta (kuva 16). Tyypillisesti antagonistin ulkonäkö ja eleet kuvastavat jollain tavalla hahmon kontrastia tarinan protagonistiin nähden. [40, s. 248–249.]



Kuva 16: *Crash Bandicoot 4: It's About Time* (2020) Neon Cortexilla on tunnistettava ja yksinkertainen design, joka on myös äärimmäisen ilmeikäs. [43.]

Antagonistin visuaalisten elementtien toteutuksessa kannattaa huomioida:

- Värit, varjostus ja tekstuuri
- Ilmaisukyky ja ilmeikkyys
- Ryhdikkyys (eng. Posture)
- Siluetti
- Mittasuhteiden liioittelu, panettelu ja kokonaisskaala

Mittasuhteita miettiessä on hyvä pitää mielessä valittu tyyli. Realistisissa tyyliissä yli liioitellut kehonpiirteet ja ilmeet saavat hahmon näyttämään hölmöltä, kun taas yksinkertaisuus ja ilmeettömyys sarjakuvamaisessa hahmossa saa sen näyttämään tylsältä. [11, s. 45.]

Ulkonäöllisesti pelien viholliset voivat olla hyvinkin erilaisia esimerkiksi muodoiltaan ja kooltaan. Kuitenkin vihollisien designeihin yleensä liittyy joitakin kliseitä ja stereotyyppioita. Esimerkiksi terävät kasvonpiirteet ja röyhkeät värit sekä viimeisen päälle huoliteltu vaatetus ovat hyvin tyyppillisesti käytettyjä elementtejä vihollisten ulkoasussa. Lisäksi myös rumat piirteet, kuten arvet ja muut vammat ovat hyvin laajasti hyödynnettyjä ominaisuuksia vihollisissa. [11, s. 90.]

6.5 Ensiesittely ja läsnäolo pelin aikana

Useimmiten tarinan keskeisimmän antagonistin ensiesittely tapahtuu pelin alkupuoliskolla. Jälkikäteen voidaan vielä tuoda pienempiä antagonisteja osaksi peliä, mutta on oleellista huomioida, että näille ei välttämättä jää yhtä paljon aikaa esittelylle ja näiden merkittävyys osana konfliktia ei kehity merkittävästi. Itsessään antagonistin ensikohtaaminen ei välttämättä tarvitse tapahtua heti fyysisesti, vaan pelaaja voi esimerkiksi kuulla tämän nimen mainittavan tai törmätä tämän käytyreihin. [4.]

Antagonistin läsnäolon vahvistaminen tulisi tapahtua aina ensiesittelystä tämän viimeiseen kohtaamiseen asti. Poissaolevalla antagonistilla on taipumusta unohtua pelaajien mielestä, minkä seurauksena antagonistin toiminnat voivat alkaa tuntua vähäpätöisiltä ja merkityksettömiltä. Kuitenkin antagonistin läsnäolon vahvistamisen kannattavuus on äärimmäisen riippuvainen siitä, miten isossa roolissa kyseinen antagonistista on tarinassa. [4.]

Muutoksia kokeva antagonistista, on houkuttelevampi kuin sellainen, joka pysyy muuttumattomana koko tarinan ajan. Tämä kehitys voi tapahtua esimerkiksi henkilökehityksen (eng. Character Arc) kautta, jossa antagonistista oppii ja kasvaa tarinanaikaisten sekä mahdollisesti sitä edeltävien tapahtumien seurauksena. Myös sisäinen konflikti, jossa esimerkiksi antagonistista kamppailee oman moraalikäsitteen tai motivaatioiden kanssa voi toimia muuttavana voimana (kuva 17). [44.]



Kuva 17: *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013) Jetstream Sam toimii useaan kertaan tärkeänä vastavoimana protagonisti Raidenin matkassa ja opettaa tälle todellisen taistelun tarkoituksen. [45.]

On äärimmäisen tärkeää muistaa, että päähahmo ei pelkästään ohjaa tarinaa eteenpäin, vaan antagonisti toimii tässä isossa roolissa. Aloittamalla tarinan antagonistin esittelyllä ja pitämällä tämän aktiivisesti mukana juonen eri vaiheissa pystytään pitämään yllä selkeää syy-seuraussuhde tapahtumille, jolloin myös konflikti säilyy ajankohtaisena. Muutoin ilman konfliktia ja sen eteen tehtyä työtä, protagonistin ja antagonistin kehitys jää paikoilleen. [46.]

6.6 Antagonistin luonti pelimekaanisesta näkökulmasta

Ottaen huomioon, että tämä opinnäytetyö käsittelee videopelien antagonisteja ja erityisesti juonen sekä kuvituksen vuorovaikutusta niin voi tuntua kummalliselta mainita pelimekaaninen näkökulma. Kuitenkin mekaniikka asettaa rajoitteita tarinankerronnalle ja visuaalisten elementtien toteutuksille, joten on täysin välttämätöntä ottaa asia huomioon uskottavaa antagonistia toteuttaessa.

Pohjimmiltaan antagonistin tarkoitus videopeleissä on tarjota haasteita ja esteitä, jotka pelaajan tulee päihittää edetäkseen pelissä. Pelaajan edistyminen luo tyytyväisyyden tunnetta peliin, kun

ansaitut saavutukset ovat sopivan haastavia tavoittaa ja niiden suorittaminen tuntuu palkitsevalta. Kuitenkin antagonistit ovat enemmänkin kuin pelkkiä vastustajia. [47.]

Kuitenkin koska suurin osa videopeleistä keskittyy mekaanisesti hahmojen välisiin taisteluihin ja kamppailuihin, antagonistin ja myös itse protagonistin konkretisointi voi jäädä vähäiseksi. Tämän seurauksena varsin usein myös antagonistin rooli ja konflikti tarinassa voi jäädä pinnalliseksi tai heikosti toteutetuksi. [3, s. 240–410.]

Peleissä antagonisteille asetetut mekaaniset vaatimukset erityisesti toiminallisuuden ja grafiikan osalta voivat siis merkittävästi heikentää antagonistien vaikutusta tarinassa. Lisäksi videopelien tekeminen on prosessi, joka vaatii runsaasti aikaa ja resursseja. Tällöin esimerkiksi kirjoittamiseen ja hahmojen kehittämiseen voi olla rajoitetusti voimavaroja, mikä taas voi johtaa kehnosti kirjoitettuihin konflikteihin. Ja kuten jo aiemmin on mainittu, ilman konfliktia ei ole myöskään tarinaa. [3, s. 240–242.]

Huomion arvoista on myös tiedostaa, että kohdeyleisöllä on omat vaikutuksensa videopelien antagonisteihin. Nykyään videopelit on kohdistettu laajalle yleisölle, jolloin esimerkiksi hahmoja ja tarinaa voidaan yksinkertaistaa miellyttämään suurta joukkoa (kuva 18). [3, s. 235–236.]

Toisaalta pelinmekaniikasta huolimatta pelaajan tulisi saada vuoro vaikuttaa pelissä merkittävällä tavalla. Varmistamalla, että pelaaja kokee vievänsä tarinaa eteenpäin vahvistaa pelattavan hahmon luonnehdintaa. Lisäksi se antaa pelaajalle mahdollisuuden heijastaa tekemiään valintoja ja ilmaista ajatuksiaan muun muassa pelin maailmasta sekä tarinasta. [3, s. 240.]

VIDEO GAME VILLAINS ARE FUCKING IDIOTS



Kuva 18: Uskottavasti toteutettu antagonisti voi pelimekaanikkojen takia tuntua tyhmältä ja epäpätevältä vastustajalta. [48.]

Kaikesta huolimatta on olemassa videopelejä, joissa on hyvin kirjoitettuja antagonisteja ja monimutkaisia konflikteja kuitenkin heikentämättä merkittävästi itse pelattavuutta. Lisäksi viime kädessä antagonistien läsnäolo videopeleissä on olennainen osa itse pelaajakokemuksesta, ja ne ovat ratkaisevan tärkeitä tehtäessä videopeleistä mukaansatempaavia, haastavia ja palkitsevia. [47.]

7 Käytännön osuus

Opinnäytetyön käytännön osuuden ideana oli luoda uskottava antagonisti peliprojektia varten tai omaan portfolioon hyödyntäen teoriaosiossa kerättyjä tietoja. Ajatuksena oli, että projektin lopputuloksesta syntyneitä antagonisteja pystyttäisiin esittelemään ja testaamaan, jolloin antagonisteista voitaisiin saada suoraa palautetta jatkokehitystä varten.

Itse käytännön osuuden toteuttaminen osoittautui varsin hankalaksi. Monien muuttujien ja epäonnistumisien jälkeen päädyin analysoimaan edesmennyttä peliprojektia ja siinä esiintyneitä antagonisteja. Se ei ollut aivan sitä, mitä olisin toivonut tekeväni käytännön osuuden osalta, mutta se oli lopulta välttämättömyys opinnäytteen loppuun saattamiseksi.

7.1 Alkuperäinen suunnitelma

Osallistuin keväällä 2022 Projektiopinnot 1 2D-peli-kurssille, jossa työstiin pienissä ryhmissä projektia maaliskuuhun ajan. Koin täydellisenä sen, että saisin samanaikaisesti toteutettua opinnäytetyöhön käytännön osuuden sekä suoritettua puuttuvan 1. vuoden kurssin.

Lyhyesti projektin ideana oli toteuttaa Oregon Trail -tyyppinen peli, jossa pelaaja pyrkii seilamaan Atlantin valtameren yli Pohjoismaista Amerikkaan. Pelaajan tärkeimpänä tehtävänä olisi pitää huolta miehistöstään sekä laivastaan ja varoa merellä vaaravia vaaroja, kuten merihirviöitä (kuva 19). Pelin teemassa hyödynnettiin sekoitusta kauhua ja pohjoismaalaista mytologiaa. Graafiseksi tyyliksi valikoitui pixel art sen yksinkertaisuuden ja tyylielävyyden takia. Referenssiä ja inspiraatiota toteutukseen haimme muun muassa Oregon Trail - sekä Kingdom Two Crowns -videopeleistä.



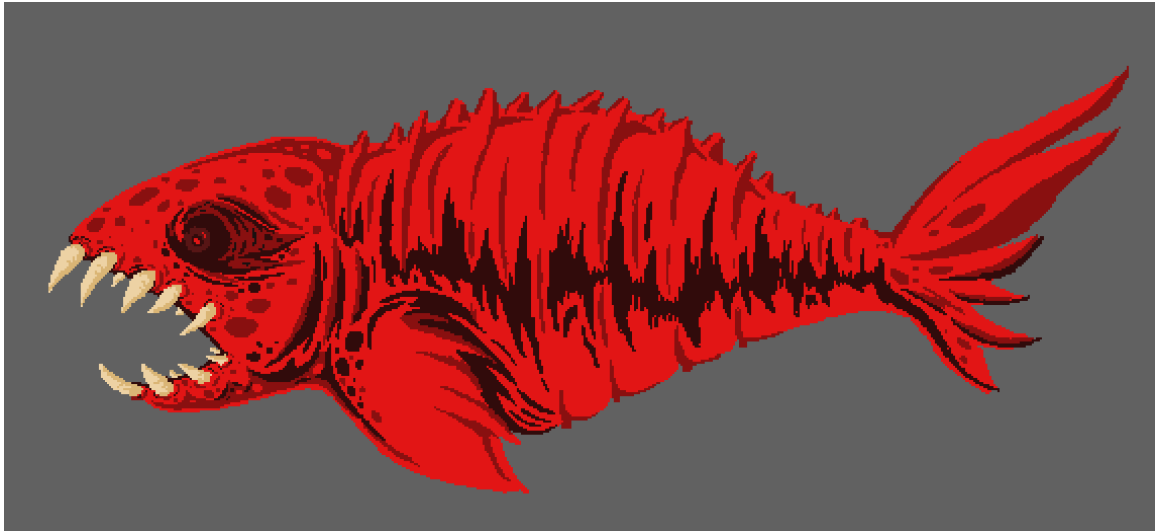
Kuva 19: Kuvankaappaus Drown -peliprojektista

Tiimimme koostui neljästä henkilöstä; kaksi graafikkoa ja kaksi koodaria. Muut työtehtävät kuten musiikin tuottaminen, suunnittelu ja projektin vetäminen jaettiin tasaisesti tiimiläisten kesken. Päädyin tekemään grafiikan ohella pelisuunnittelua ja myöhemmin myös projektin vetäjän tehtäviä. Kurssin aikana toteutettu pelin demo on ilmaiseksi nähtävillä ja testattavissa Itchiassa: <https://ansku.itch.io/wide-titans-drown-demo>

7.2 Prosessin ongelmat

Vaikka projektin lopuksi saimme toteutettua jokseenkin toimivan pelin, se ei vastannut alkupe-
räistä suunnitelmaa kovinkaan hyvin. Opinnäytetyön näkökulmasta käytännönsuuden toteutus
istui erittäin huonosti peliprojektiin, sillä peliin ei ollut suunniteltu tarkempaa tarinaa tai prota-
gonistia, jolloin myös antagonistien toteuttaminen hankaloitui.

Yhtenä ideana oli toteuttaa antagonisteina merihirviöitä, joista yksi ilmestyykin minipelissä (kuva
20). Kuitenkin ilman selvää juonta opinnäytetyön teoriaosuutta oli lähes mahdotonta hyödyntää
projektissa tehokkaasti.



Kuva 20: Jättimäinen kalahirviö on visuaalisesti uskottavan näköinen merihirviö, jota viikingit olivat voineet hyvinkin kuvata tarinoissaan, mutta pelin narratiivin olemattomuus jätti antagonistin muutoin yksiulotteiseksi.

Toisena vaihtoehtona antagonistin toteutukselle oli luoda satunnainen tapahtuma, jossa pelaajan laiva kohtaa matkallaan toisen viikinkiseurueen. Kohtaamisen seurauksena laivojen välille syntyisi kahakka, jonka lopputuloksen mukaan tapahtuma voisi toistua myöhemmin uudelleen. Kyseisen tapahtuman toteutuksen ongelmaksi nousi se, että muut tapahtumat oli sillä hetkellä toteutettu pelkkinä teksteinä, jolloin antagonistin visuaalisen designin luominen tähän olisi jäänyt turhaksi.

Lisäksi pelin laajuus (eng. scope) oli jo alkujaan liian suuri sekä kunnianhimoinen tiimin kokoon ja taitotasoon nähden. Hälytyskellojen olisi pitänyt soida viimeistään siinä vaiheessa, kun projektin puolessa välin pidetyssä pelitestauksessa meillä oli aloitettuna ja jätettynä kesken useampi minipeli. Lisäksi meillä oli myös grafiikka vasta alkuvaiheessa ja pelin keskeinen silmukka (eng. coreloop) loppuun miettimättä.

Myös ryhmän toiminnassa oli paljon puutteita. Yksi jäsenistä ei ikinä ilmaantunut kurssille ja vaikka loput tiimiläisistä lähtivät projektiin mukaan innokkaasti, projektin loppua kohden rupesi ilmenemään paljon ongelmia työskentelyssä. Muun muassa tiimiläisten aktiivisuudessa ja ryhmän sisäisessä kommunikaatiossa oli haasteita, joiden voidaan sanoen vaikuttaneen projektin lopputulokseen.

7.3 Uusintayritykset ja epäonnistumiset

Kevään peliprojektin jälkeen halusin vielä yrittää toteuttaa käytännönsuuden uudestaan jossain toisessa projektissa. Muutamia mahdollisuuksia ilmeni esimerkiksi pelijameilla, jolloin parhaimmassa tapauksessa lopputulosta olisi voinut hyödyntää omassa portfolioissa. Toisaalta pelijamien lisäksi uskottavan antagonistin toteuttaminen kävi mielessä myös touko-syyskuun välillä suoritetussa harjoittelussa sekä myös myöhemmin saadessani kokoaikaisia töitä pelialalta.

Ikävä kyllä missäkään näistä tapauksessa antagonistin luominen ei joko ollut ajankohtainen aihe tai soveltunut toteuttaa projektiin. Myös joissakin tapauksissa oma rooli ei ollut sellainen, jossa olisin suoraan voinut osallistua ja vaikuttaa antagonistin toteutukseen.

Satunnaisesti pohtiessani tilanteen haasteellisuutta ääneen minulle ehdotettiin, että yksinkertaisesti tekisi vain konseptin antagonistista. Perusteluna oli, että saisin silloin toteuttaa haluamalleni antagonistille esimerkiksi visuaalisen designin ja luonteen. Ajatus oli houkutteleva, mutta päädyin hylkäämään idean.

Asia voi kuulostaa äärimmäisen hölmöltä, mutta perusteluni valinnalle oli varsin yksinkertainen. Jotta voitaisiin luoda edes konseptitasolla uskottava antagonistitarinaan, se vaatisi myös protagonistin hahmottamisen. Pelkän konseptin luonnin ongelmana näin myös sen, että asiat voivat vaikuttaa päteviltä paperilla, mutta ilman konkreettista toteutusta on mahdotonta sanoa, olisiko toteuttamani antagonistitodellisuudessa ollut uskottava videopelissä.

Kaiken kaikkiaan jumiuduinkin mielenkiintoiseen tilanteeseen, jossa opinnäytetyön käytännönsuus oli aloitettu, mutta ei oikein kunnolla toteutettu loppuun, ainakaan siis itseä miellyttävällä tavalla. Opintojen joutuessa yliajalle ja mahdollisuuksien vähentyessä oli keksittävä jokin muu keino saada vietyä käytännön osuus loppuun. Viime kädessä päädyin turvautumaan edesmenneeseen peliprojektiin.

7.4 Retrospektiivi – Wasting Away (2021)

7.4.1 Tausta

Osallistuin kesällä 2021 Kaupallisen pelisovelluksen kehittäminen -kursseille, jonka aikana toteutimme ryhmässä Wasting Away -nimisen 3D-retrokauhupelin. Projektissa pelimoottorina käytettiin Unreal Engine 4:ää ja peli itsessään toteutettiin PC:lle. Kurssin työskentely painottui kesä-elo-kuulle, mutta jatkoimme hommia vielä syyskuussa ja videopeli lopulta julkaistiin lokakuun lopussa. Toimin projektissa pelisuunnittelija ja graafikkona. Maksullinen videopeli on löydettävissä Steamistä: https://store.steampowered.com/app/1409560/Wasting_Away/

Lyhykäisyydessään pelin ideana on lähteä tutkimaan Vainonmielen kansallispuistossa tapahtuneita retkeilijöiden selittämättömiä katoamisia ja yllättäen tietoon tullutta kuolemantapausta. Pelaajan matkatessa kansallispuiston läpi tilanne muuttuu todisteiden keräämisestä hengissä selviytymiseksi.

Itsessään tarina kerrotaan nimettömän reportterin näkökulmasta ja juonta viedään eteenpäin kentiin levitettyjen muistioiden sekä nauhoitettujen sarjakuvien kautta. Tärkeimpänä pelaaja ei etene yksin kansallispuiston läpi, vaan tämän tulee vältellä alueella partioivia poliiseja, aggressiivisia peuroja sekä myös mielensä kadottanutta Woodsman-nimistä hahmoa.

7.4.2 Antagonistien esittely

Pelissä esiintyy neljä erilaista vihollista, jotka voidaan luokitella antagonisteiksi:

- Poliisit – Taskulampulla varustetut sinipukuiset hahmot, jotka partioivat yksittäin tiettyjä reittejä.
- Peurat – Terveet peurat ovat vaarattomia ja säikkyvät pelaajaa. Sairaat peurat taas ovat vihamielisiä ja hyökkäävät pelaajan kimppuun. Liikkuvat yksittäin ja myös pienissä joukoissa.
- Vaino – Poikkeuksellinen punasilmäinen peura, joka vainoaa pelaajaa ja hyökkää tämän kimppuun päästessään riittävän lähelle.

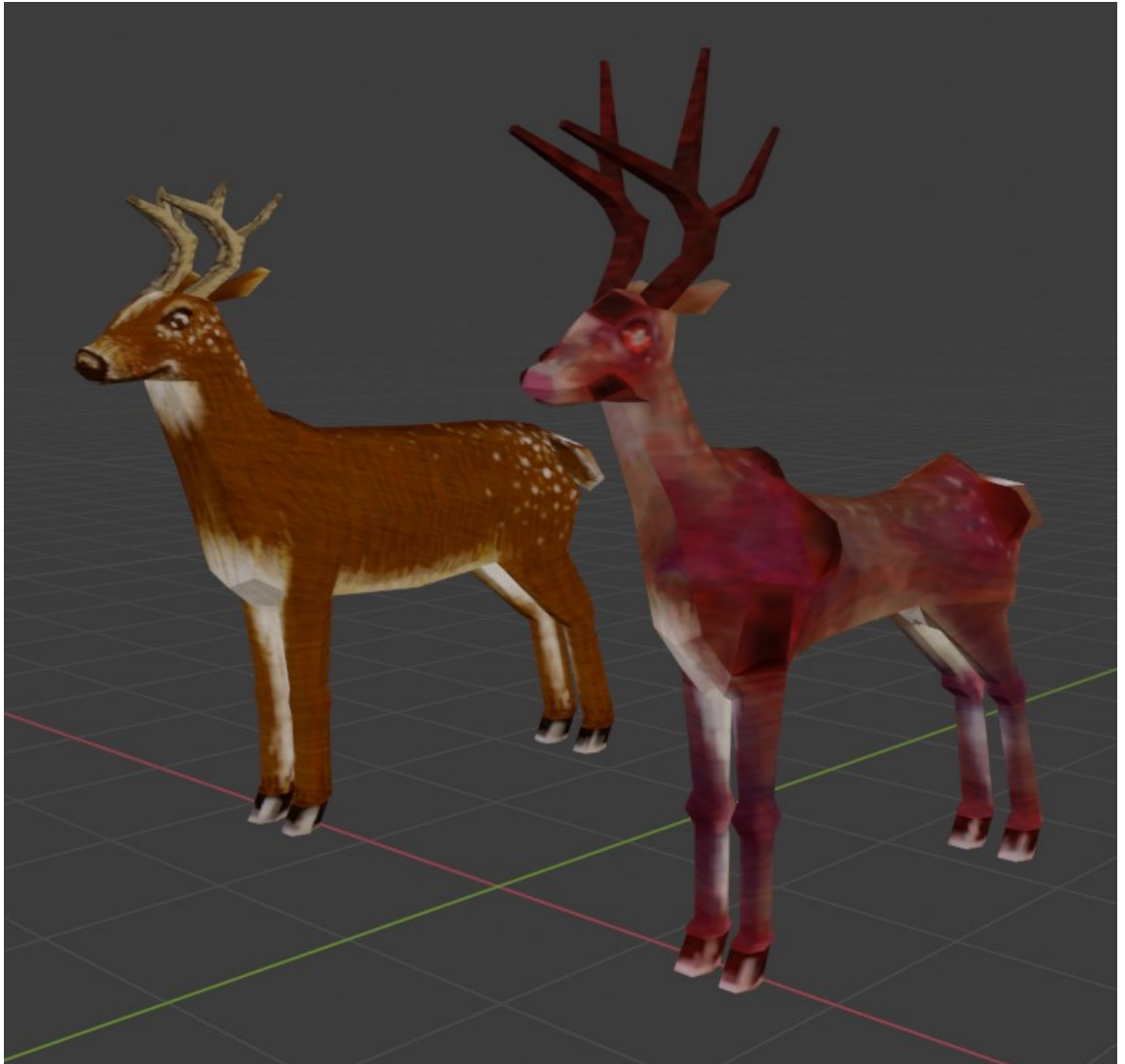
- Woodsman – Tavallinen mies, joka tuntemattoman sairauden seurauksena tullut hulluksi ja menettänyt inhimillisen muotonsa.

Pitkälti kaikki viholliset toimivat ja käyttäytyvät mekaanisesti samalla tavalla. Esimerkiksi kaikki viholliset reagoivat pelaajan tekemiin ääniin ja nähdessään pelaajan alkavat jahtaamaan tätä, kunnes joko menettävät näköyhteyden tai onnistuvat tappamaan pelaajan. Vihollisia vastaan ei pysty taistelemaan, lukuun ottamatta loppukohtaamista Woodsmanin kanssa, minkä seurauksena pelaajan tulee pääsääntöisesti liikkua hiljaisesti ja mahdollisuuksien mukaan piilouduttava. Kuitenkin jokaisella vihollisella on oma merkityksensä pelin ja erityisesti sen tarinan osalta.

Ensimmäisiä vihollisia, jotka pelaaja joutuu kohtaamaan, ovat poliisit. Ne esiintyvät aivan pelin alussa ja niiden tehtävä on opettaa keskeisimmät pelimekaniikat eli vihollisten harhauttaminen, piiloutuminen sekä huomaamatta liikkuminen. Tarinallisesti pelaaja kohtaa poliisit ensimmäistä kertaa tiensulun kohdalla ja myöhemmin pyrkiessään Vainonmielen pääportista sisään, jossa myös nähdään ensimmäinen vilaisu Woodsmanista. Poliisin rikostutkintaryhmä on myös jättänyt kansioita ympäriinsä, jotka kertovat tarkemmin löydetyistä uhrista, rikospaikasta sekä itse tutkimusryhmän traagisesta kohtalosta.

Pelaaja kohtaa peurat toisina vihollisina (kuva 21). Niiden tarkoitus on toimia pienempinä esteinä pelaajan etenemiselle, mutta metsän pimeydessä on äärimmäisen hankalaa erottaa terveet ja sairaat peurat toisistaan, mikä tuo jännitystä ja uhkaavuutta liikkumiseen. Tarinassa mainitaan peurojen muuttunut ja kummallinen käytös useaan kertaan, mutta itse sairauden alku sekä sen eteneminen on jätetty pelaajan arvailtavaksi. Peuroihin liittyviä merkintöjä on niin muilta retkeilijöiltä kuin itse kansallispuiston työntekijöiltä.

Vaino ei niinkään ole vaarallisempi tai erityisempi kuin muut peurat, mutta tämän poikkeuksellinen ulkonäkö ja tapa hitaasti seurata pelaajaa erottaa tämän muista. Itsessään Vaino-peuraa ei mainita juonessa tarkemmin. Toisaalta tarinassa vihjaillaan toista saman nimistä hahmoa, jonka mukaan myös Vainonmiel on saanut nimensä. Tämä jättää pelaajalle mahdollisuuden pohtia, onko näiden kahden olennon välillä yhteys.



Kuva 21: Kuvankaappaus Blender -mallinnusohjelmasta, jossa näkyy molemmat kontrastiset versiot peuroista, jotka mallinsin peliä varten.

Lopulta Woodsman on pelin keskeisin antagonisti, koska tarinan tapahtumat sitoutuvat tämän toimintaan ja motiiveihin. Juonessa käy ilmi, että Woodsman oli ennen tavallinen mies. Tällä oli vaimo ja ystäviä, mutta sairastuttuaan tuntemattomaan sairauteen tämän alkoi muuttumaan. Pelaaja pystyy lukemaan Woodsmanin jättämiä päiväkirjamerkintöjä, jotka kertovat tarkemmin hahmon hitaasta romahtamisesta. Hulluudestaan huolimatta Woodsman onnistuu jahtaamisen seurauksena kaappaamaan pelaajan, mutta tekee kriittisen virheen jättäessään tämän hoitelematta lopullisesti. Loppukohtaamisessa, pelaaja löydettyään riittävän vahvan aseensa, tämä pääsee päihittämään Woodsmanin viekkauksellaan ja nokkeluudellaan.

7.4.3 Ovatko antagonistit uskottavia?

Olennaisesti antagonistit liittyvät tavalla tai toisella toisiinsa pelin juonen kautta. Ne tuovat läsnäolollaan tarinaan konfliktin ja tällöin myös liikkeellepanevan voiman. Jokaisella antagonistilla on oma ainutlaatuinen persoona ja motiivi, jotka merkittäväällä tavalla vaikuttavat tapahtumien kulkuun. Pelaaja pääsee vuorovaikuttamaan antagonistien kanssa tarinan ja mekaniikoiden kautta.

Tarinan kautta käy myös ilmi yksittäisten antagonistien aaltomainen vaikutus juonenkulkuun. Sairaat peurat sairastuttavat Woodmanin, joka ajallaan rupeaa kylvämään kauhua Vainonmielen kansallispuistossa, jonka seurauksena taas poliisit sekä pelaaja lähtevät selvittämään tilannetta. Antagonistit eivät siis pelkästään toimi yksilöinä tarinassa, vaan ovat osia suuremmasta toisiinsa liittyvästä kokonaisuudesta.

Wasting Away -videopelissä esiintyvien antagonistien voisi sanoa olevan uskottavia kontekstiinsa nähden ja niiden toteutuksessa oli huomaamatta hyödynnetty jo paljon teoriaa antagonisteista. Toisaalta pelin antagonistit eivät kuitenkaan ole täydellisiä uskottavuudeltaan, vaan niissä on myös paljon parantamisen varaa.

Yhtenä isona kritiikkinä pelistä on ollut se, että siinä on liikaa luettavaa tekstiä ja olen asiasta samaa mieltä. Pelissä on lähes 20 pitkää muistiota kerättävänä ja kohtaukset myös ovat äärimmäisen tekstipainotteisia. Tarina on kuvattu hyvin raskaasti ja englannin kielen selkeys ei ole ollut tekstissä parhaimmillaan, jolloin juonen kulku on voinut tuntua hyvin raskaalta ja vaikeasti ymmärrettävältä (kuva 22).



Kuva 22: Sarjakuvien piirto ei ollut alun perin oma tehtäväni, mutta projektin loppu puolella autoin viimeistelemään viimeiset kuvat ja yleisesti kirjoitin dialogit sarjakuviin.

Tarinassa on muitakin ongelmia, sillä siinä esitellään paljon juonelle epäoleellisia asioita ja loppuratkaisussa vihjataan liian moneen mahdollisuuteen sairauden alkusyistä. Lisäksi itse Woodsmanin sekoamin ja muodonmuutos on muutenkin epäloogista. Tämä monimutkainen tarinankeronta tekee antagonistien uskottavuuden välittämisestä yleisölle hankalaa.

Myös itsessään antagonisteissa ja erityisesti näiden mekaniikoissa olisi voinut olla enemmän vaihtelua mielenkiinnon säilyttämisen parantamiseksi. Erityisesti Woodsman ja peurat ovat liian haastavia hahmoja päihittää. Tutoriaalien puutteessa pelaaja joutuu ehkä liikaa kampailemaan mekaniikkojen kanssa, jolloin tämä ei myöskään pääse kunnolla syventymään itse tarinaan.

7.5 Käytännön osuuden loppupohdintaa

Itselle on pettymys myöntää, että käytännön osuuden toteuttaminen ei mennyt putkeen. Prosessin sisältö oli hajanaista, epätäydellistä ja sen toteutuksessa ei ole oikein mitään kehumista. Erityisesti käytännön osuuden keskeisimmän tavoitteen, eli uskottavan antagonistin luonti projektiin tai portfolioon, jääminen tuntuu henkilökohtaisesti suurelta epäonnistumiselta.

Näin jälkepäin katsottuna resurssien, kuten ajan ja omien taitojen rajallisuus vaikuttivat merkittävästi prosessin sujuvuuteen. Minun olisi pitänyt aikatauluttaa työskentelyni tarkemmin ja

pyrkii vähemmän korkealentoisiin ideoihin, jolloin käytännönsuus olisi voitu saada kasaan jo ensimmäisen peliprojektin aikana. Myös tietyllä tapaa minun olisi pitänyt olla itselleni armollisempi, jolloin ehkä olisin tyytynyt toteuttamaan kunnolla yhden vähemmän tarinapainotteisen antagonistin.

Toisaalta näiden virheiden ja epäonnistumisien läpikäynti paljasti itsessä uusia näkökulmia videopelien antagonisteista. Minulle avautui perusteellisen työskentelyprosessin tärkeys laadukkaan sisällön tuottamisessa sekä erityisesti hahmonluonnissa. Ei pelkästään riitä, että on perehtynyt aiheeseen, vaan pitää myös osata soveltaa tätä tietoa käytännössä. Antagonistien luonti ei ole yksiselitteistä, vaan riippuu hyvin paljon itse projektista ja sen tarinapainotteisuudesta.

Kaiken kaikkiaan koko tämän opinnäytetyön kirjoittaminen on ollut kasvattava kokemus. Takaiskuista huolimatta olen päättänyt ottaa oppia tästä opinnäytetyöstä. Tärkeimpänä toivon näiden kokemusten ja havaintojen auttavan myös muita tekemään parempia antagonisteja tulevaisuudessa, mutta myös välttymään omilta virheiltäni.

8 Yhteenveto

Uskottavat antagonistit ovat keskeisessä roolissa tarinankerronnassa niin kirjallisuudessa, elokuvissa kuin myös videopeleissä. Sen lisäksi, että antagonistit ovat oleellinen osa jännittävää konfliktia niillä voidaan myös parantaa videopelin narratiivisuutta ja tehdä pelin tarinasta kiinnostavampi pelaajille.

Määritelmä ei uskottavissa antagonisteissa rajoitu pelkästään hahmoihin, vaan se koskee runsaasti erilaisia asioita ja olentoja. Tarkastelemalla videopelejä kriittisesti voidaan huomata, että antagonistia tulee monenlaisissa muodoissa ja suhteissa. Videopeleissä antagonistien moniulotteisuus ei välttämättä aina toteudu mekaniikkojen tai tarinan painotuksen puutteen takia, mutta siitä huolimatta jokainen antagonistit toimii omalla ainutlaatuisella tavallaan protagonistin esteenä.

On tärkeä tiedostaa, että uskottavat antagonistit eivät enää ole pelkkiä pahantahtoisia roistoja, vaan näillä on myös muita ominaisuuksia, jotka herättävät pelaajissa tunteita ja joihin voidaan toisinaan samaistua. Kokonaisuudessaan tunteiden herättely lisää tarinaan jännitettä, nostaa panoksia ja tekee konfliktista henkilökohtaisemman pelaajalle.

Uskottava antagonistit pakottaa protagonistin käymään läpi muutoksen haastamalla tämän tavoitteet odottamattomilla tavoilla. Päihittääkseen antagonistin protagonistin on kasvettava tai kehityttävä merkittäväällä tavalla. Pelaajan on mahdollista päästä kokemaan uskottavan antagonistin tarjoama haaste myös tarinan ulkopuolella interaktiivisesti vuorovaikuttamalla tämän kanssa pelatessa.

Toteuttamalla yhä useammin videopeleihin kokonaisia ja eheitä antagonistia, joilla on esimerkiksi oma taustatarina, persoonallisuus ja motiivi, päästään kauemmaksi yksiulotteisista roistoista ja lähemmäksi uskottavia antagonistia. Mitä paremmin videopeleissä päästään hyödyntämään antagonistien kirjavaa skaala, sitä parempia tarinoita voidaan kertoa pelien kautta. Kaiken kaikkiaan perusteellisesti toteutettu antagonistit tuo aina juoneen lisää sisältöä ja on se mikä vaikutuksellaan painuu pelaajien mieleen pysyvästi.

Lähteet

1. Vidars S, Martinez B. *Let's Write a Story...Creating a villain*. Denver, CO, USA: WritethatNovel; 2019.
2. Mowery T. *Building a Strong Antagonist*. [Video], YouTube (2021). Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=DSmoFEM4MvY>; Viitattu: 13.11.2022.
3. Despain W. *Professional Techniques for Video Game Writing: Second Edition*. Boca Raton, FL, USA: CRC Press; 2020.
4. Zenva. *Creating Engaging PROTAGONISTS and ANTAGONISTS in Video Games*. [Video], YouTube (2022). Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=0AGOHmvHTtU&t=1s>; Viitattu 19.2.2023.
5. Kuorikoski J. *Pelitaiteen Manifesti*. Print Best, Viljandi, EE: Gaudeamus Oy; 2018.
6. u/RedRobRising. *Video games vs Books vs Movies as tools for telling stories*. [Internet], Reddit (2016). https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/3sv3u3/video_games_vs_books_vs_movies_as_tools_for/; Viitattu: 19.2.2023.
7. Wardrip-Fruin N. *How Pac-Man Revolutionized Gaming*. [Kuva], The MIT Press Reader (2020). Saatavilla: <https://thereader.mitpress.mit.edu/how-pac-man-revolutionized-gaming/>; Viitattu: 21.3.2023.
8. Brookes Eggleston – Character Design Forge. *How to Design Villain Characters: Part Two*. [Video], YouTube (2016). Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=JZ-BSsbPASw>; Viitattu: 13.11.2022.
9. Stone C. *The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games*. [Internet], Game Developer (2019). <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>; Viitattu: 19.2.2023
10. MasterClass. *Writing 101: Protagonist vs. Antagonist Characters*. [Internet], MasterClass Articles (2022). Saatavilla: <https://www.masterclass.com/articles/writing-101-protagonist-vs-antagonist-characters#what-is-the-difference-between-a-protagonist-and-an-antagonist>; Viitattu: 13.11.2022.

11. Brooks J. *Draw With Jazza - Creating Characters: Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics*. Blue Ash, OH, USA: IMPACT Books; 2016.
12. Boss Fight Database. *Sonic Forces: Infinite Boss Fight #4*. [Kuva], Youtube (2018). Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=wu_nqhw0Tc8; Viitattu: 21.3.2023.
13. Filmento. *How To Build The Perfect Villain | Film Perfection*. [Video], YouTube (2018). Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=F-JVNFE_OPE; Viitattu: 13.11.2022.
14. MasterClass. *How to Introduce Characters: 5 Tips for Writing Character Introductions*. [Internet], MasterClass Articles (2021). <https://www.masterclass.com/articles/how-to-introduce-characters>; Viitattu: 20.2.2023.
15. Metcalfe J. *The Best Video Game Villains Of 2021*. [Kuva], Gameranx (2021). Saatavilla: <https://gameranx.com/features/id/282989/article/the-best-video-game-villains-of-2021/>; Viitattu: 21.3.2023.
16. Callahan D. *Creating Captivating Characters*. [Video], YouTube (2017). Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=hrkY3WrJ_v8; Viitattu: 13.11.2022.
17. Brookes Eggleston – Character Design Forge. *How to Design Villain Characters: Part One*. [Video], YouTube (2016). Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=EnMaMsiRfIE>; Viitattu: 13.11.2022.
18. Wen A. *Elder Ring Malenia, Blade of Miquella tips and strategy*. [Kuva], Eurogamer (2022). Saatavilla: <https://www.eurogamer.net/elden-ring-malenia-tips-strategy-8042>; Viitattu: 21.3.2023.
19. Leonard S. *Screenwriting 101: 4 Tips for Writing Threatening Antagonist*. [Internet], TheScriptLab (2017). Saatavilla: <https://thescriptlab.com/features/main/7878-4-tips-writing-threatening-antagonists/>; Viitattu: 8.4.2023.
20. Paul J. *How to Write an Intimidating Character*. [Internet], Brilliantio (2022). Saatavilla: <https://brilliantio.com/how-to-write-an-intimidating-character/>; Viitattu: 8.4.2023.
21. Sanderson B. *Lecture #9: Characters – Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. [Video], YouTube (2020). Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=1NCiuI6F500&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=11; Viitattu: 13.11.2022.

22. Ash. *Devil May Cry 5 DLC has added the always-awesome Vergil as a fully playable character*. [Kuva], Gamesear (2020). Saatavilla: <https://www.gamesear.com/news/devil-may-cry-5-dlc-has-added-the-always-awesome-vergil-as-a-fully-playable-character/>; Viitattu: 21.3.2023.
23. Tabb M. *Prewriting Your Screenplay: A Step-By-Step Guide to Generating Stories*. New York, NY, USA: Routledge; 2019.
24. Mcintyre B. *Bayonetta: How To Unlock Jeanne*. [Kuva], TheGamer (2020). Saatavilla: <https://www.thegamer.com/bayonetta-unlock-jeanne-guide/>; Viitattu: 21.3.2023.
25. Sanderson B. *Lecture #10: Characters Part 2 – Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy*. [Video], YouTube (2020). Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=fJfE-HMfSkk&list=PLSH_xM-KC3Zv-79sVZTTj-YA6IAqh8qeQ&index=12; Viitattu: 13.11.2022.
26. Kotimaistenkielten keskus ja Kielikone Oy. *Uskottava*. [Internet], Kielitoimistonsanakirja (2022). Saatavilla: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/uskottava?searchMode=all>; Viitattu: 19.2.2023.
27. Serialgriller132. *Screw Protagonist who's Your Favorite Video Game Antagonist?*. [Internet], Reddit (2022). Saatavilla: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/sti9dz/screw_protagonists_whos_your_favorite_video_game/; Viitattu: 13.11.2022.
28. DanOlympia. *Games with Believable Bad Guys?*. [Internet], Reddit (2012). Saatavilla: https://www.reddit.com/r/Games/comments/w89pf/games_with_believable_bad_guys/; Viitattu: 13.11.2022.
29. The Half-Life & Portal Encyclopedia. *GlaDOS*. [Internet], Fandom (2023). Saatavilla: <https://half-life.fandom.com/wiki/GLaDOS>; Viitattu: 10.4.2023.
30. Wikipedia. *GlaDOS*. [Kuva], Wikipedia (2023). Saatavilla: <https://fr.wikipedia.org/wiki/GLaDOS>; Viitattu: 21.3.2023.
31. Journey Wiki. *Journey*. [Internet], Fandom (2023). Saatavilla: <https://journey.fandom.com/wiki/Journey>; Viitattu: 10.4.2023.

32. ledgekindred. *[Screenshot] My daughter and I just finished Journey*. [Kuva], Reddit (2020). Saatavilla: https://www.reddit.com/r/PS4/comments/f84yjp/screenshot_my_daughter_and_i_just_finished_journey/; Viitattu 21.3.2023.
33. Journey Wiki. *War Machine (WM)*. [Internet], Fandom (2023). Saatavilla: [https://journey.fandom.com/wiki/War_Machine_\(WM\)](https://journey.fandom.com/wiki/War_Machine_(WM)); Viitattu: 10.4.2023.
34. Villains Wiki. *Guardians (Journey)*. [Kuva], Fandom (2023). Saatavilla: [https://villains.fandom.com/wiki/Guardians_\(Journey\)](https://villains.fandom.com/wiki/Guardians_(Journey)); Viitattu 21.3.2023.
35. The Last Of Us Wiki. *Infected*. [Internet], Fandom (2023). Saatavilla: <https://thelastofus.fandom.com/wiki/Infected>; Viitattu: 10.4.2023.
36. Accomando B. *A Zombie Horror Game, Inspired By ... A Nature Documentary?*. [Kuva], NPR (2013). Saatavilla: <https://www.npr.org/2013/07/09/199040676/a-zombie-horror-game-inspired-by-a-nature-documentary>; Viitattu 21.3.2023.
37. Middle-earth: Shadow of War Wiki. *Brûz*. [Internet], Fandom (2023). Saatavilla: <https://shadowofwar.fandom.com/wiki/Br%C3%BBz>; Viitattu: 10.4.2023.
38. burqawitz. *Damaged*. [Kuva], NeoSeeker (2019). Saatavilla: <https://www.neoseeker.com/middle-earth-shadow-of-war/walkthrough/Damaged>; Viitattu 21.3.2023.
39. playergabriel. *{Bruz Spoiler} I promoted him to chieftain and this MF betrayed me again. I'll shame him to LVL 1*. [Kuva], Reddit (2022). Saatavilla: https://www.reddit.com/r/shadowofmordor/comments/riyd5u/bruz_spoiler_i_promoted_him_to_chieftain_and_this/; Viitattu 21.3.2023.
40. Bishop R, Boo S, Ruiz Cruz M, Gadea L. *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Worcester, WR1 1DS, UK: 3dtotalpublishing; 2020.
41. Wong S. *Meeting the Masterminds of Evil Genius 2: World Domination*. [Kuva], PC Invasion (2021). Saatavilla: <https://www.pcinvasion.com/evil-genius-2-characters-interview/>; Viitattu 21.3.2023.
42. Hagopian M. *First 3 minutes of Majora's Mask 3D*. [Kuva], Zelda Dungeon (2015). Saatavilla: <https://www.zeldadungeon.net/first-3-minutes-of-majoras-mask-3d/>; Viitattu 21.3.2023.

43. Birch N. Crash Bandicoot 4 Showcases New Levels and Dr. Neo Cortex's Moves in New Gameplay. [Kuva], MCCF TECH (2020). Saatavilla: <https://wccfttech.com/crash-bandicoot-4-gameplay-snow-dino-neo-cortex/>; Viitattu 21.3.2023.
44. Weiland K.M. *How the Antagonist Affects Character Arc*. [Internet], HelpingWritersBecomeAuthors (2013). Saatavilla: <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/antagonist-affects-character-arc/>; Viitattu: 13.11.2022.
45. RandomBlackGamer. Metal Gear – Rising Revengeance – Raiden VS. Sam Final Battle. [Kuva], Youtube (2013). Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=3zSQa9ktVZI>; Viitattu 21.3.2023.
46. Weiland K.M. *How to Plot a Book: Start With the Antagonist*. [Internet], HelpingWritersBecomeAuthors (2016). Saatavilla: <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/how-to-plot-a-book/>; Viitattu: 13.11.2022.
47. Lane R. *What makes a great videogame villain?*. [Internet], PC Gamer (2017). Saatavilla: <https://www.pcgamer.com/what-makes-a-great-videogame-villain/>; Viitattu: 13.11.2022.
48. Hypercat-Z. Video Game Logic – Video game villains are fucking idiots. [Kuva], Know Your Meme (2014). Saatavilla: <https://knowyourmeme.com/photos/691580-video-game-logic>; Viitattu 21.3.2023.

Kansikuvan lähde

Red Dead Wiki. *Lantern*. [Kuva], Fandom (2023). Saatavilla: <https://reddead.fandom.com/wiki/Lantern>; Viitattu: 21.3.2023

Liitteet

