



Vastalauseita, takataskusta vedettyjä todisteita ja lennokasta draamaa! Capcomin *Ace Attorney* -sarjassa henkilökehmät ja puhdas sydän ovat lainopillisia koukeroita tärkeimpiä.

# Objection!

TEKSTI: Johannes Koski

Capcom-pelitalo näyttää mainetta hyvin toteutetuilla toimintapeleillä, joille yhteistä on fyysinen kamppailu ja yleinen räjähtäminen. Näitä pelejä pelataksaan tarvitsee enemmän nopeita refleksejä kuin pohdiskelua tai harkintaa.

Toiminnalliset pelit olivat Capcomin bravauri jo 90-luvulla, jolloin kynäniskainen pelinkehittäjä **Takumi Shu** työskenteli yhtiössä ja haaveili muutoksesta. Eräänä kohtalokkaana yönä hän vannoi jäähtyvien kuppinuodeliensa äärellä, että vielä jonakin päivänä hän tekisi pelin, joka keskittyisi paukuttelun sijasta mysteerien ratkaisuun.

Tästä lupauksesta sai alkunsa seikkailupelejä, visual noveleja ja kevyttä oikeussalidraamaa sekoittava *Gyakuten saiban* -sarja. Meillä länsimaissa *Ace Attorney* -nimellä kulkevat pelit ovat vajaassa kymmenessä vuodessa nousseet pienestä kulttitihistä maailmanlaajuiseen suosioon.

## Igiari! Objection! Vastalause!

Ensimmäinen *Ace Attorney* -sarjan peli *Gyakuten saiban: Yomigaeru gyakuten* julkaistiin Japanissa Game Boy Advancelle vuonna 2001. Länsimaissa sarjan peleihin päästiin käsiksi vasta vuonna 2005, kun *Yomigaeru gyakuten* julkaistiin Nintendo DS:lle lätkäkeille lokalisoituna versiona *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

Kaiken kaikkiaan *Ace Attorney* -sarjassa pelejä on viisi. Vuonna 2001 käyntiin potkaisu Phoenix Wright -tarinakaari käsittää sarjan kolme ensimmäistä peliä, joiden jälkeen päähenkilöksi vaihdettiin Apollo Justice ja julkaisu-alustaksi Nintendo DS. Apollo-jatkumon peliä on ilmestynyt vasta yksi, sillä uuden Apollo Justice -pelin sijaan Capcomissa päätettiin kerätä fanipisteitä tekemällä peli Miles Edgeworthin – kolmen ensimmäisen pelin supersuosituksen syyttäjäneron – edesottamuksista. *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth* julkaistiin Japanissa viime vuonna ja peli tuli äskettäin kauppoihin täällä Suomessakin.

*Ace Attorney* -tuotteet eivät tietenkään rajoitu pelkästään peleihin. Tavanomaisten kännykkäkorujen, figuurien ja muun oheisalan lisäksi pelisarjan tiimoilta on julkaistu useita

taidekirjoja, levyjä ja pariakin eri mangaa. Mielenkiintoisin oheisprojekti on supersuosituksen japanilaisen Takarazuka-teatteriryhmän tekemä musikaaliversio, jonka laulu- ja tanssinmeroissa sarjan älyvapaat oikeudenkäynnit ja mieleenpainuvat hahmot pääsevät loistamaan aivan uudella tavalla.

## Asianajon aatelia

*Ace Attorney* -sarjan pelimekaniikkaa ja esitystapaa on hiottu vuosien varrella, mutta pohjimmiltaan se on pysynyt osasta toiseen samanlaisena. Peruslähtökohdanta on rikos, jota selvittelemään pelmahtaa poliisin lisäksi vaihteleva määrä syyttäjiä ja puolustusasianajajia. Kun syyllinen on selvillä, pelaajan tehtävänä on puolustusasianajajan roolissa yrittää kaikin keinoin pelastaa asiakkaansa vankilareissulta tai sähkötuolisessiolta. Tämä pelastustyö jakautuu kahteen osioon: ensin synnätään todisteita rikospaikalta ja haastatellaan silminnäkijöitä, sitten siirrytään oikeussalin puolelle kisaamaan siitä, kenen teorit ja todisteet ovat vahvimmat ja kenellä on puhtaimmat jauhot pussissaan.

*Ace Attorney* -pelit ammentavat visual novel -genren perinteistä. Etenkin oikeussalissa tapahtuvia yhteenottoja edeltävä tutkimus- ja seikkailuvaihe etenee visual novelin minimalistisen kaavan mukaisesti. Hahmot ovat staattisia piirroksia, animaatioilla ei koreilla ja juonenkuljetus tapahtuu pääasiassa runsaslukuisten dialogikohtausten avulla. Teoriassa pelaajan tehtäväksi jää ainoastaan klikkailla tekstiä eteenpäin ja valita listasta, minne haluaa mennä ja mistä aiheesta haluaa seuraavaksi puhuttavan. Peli nytkähtää eteenpäin vasta, kun on vierailut kaikissa paikoissa, jutellut kaikille hahmoille ja saanut kerättyä kaikki johtolanganpätkät.

Oikeudenkäynnit ovat seikkailuominaisuuksia toiminnallisempia. Ristikuulusteluihin pohjaavissa salisessioissa todistajanlausunnoista haravoidaan epäloogisuuksia, nyhdetään lisätietoa, esitetään todisteita ja huudellaan vastalauseita, kunnes tuomari julistaa päätöksensä.

Käsikirjoitukseltaan *Ace Attorney* -pelit ovat ensiluokkaisia. Oikeussalissa tapahtuvat verbaaliset yhteenotot ovat jännittäviä ja edistä-

vät tarinaa, mikä on melkoinen saavutus ottan huomioon, että oikeudenkäynnit – jopa *Ace Attorney* -sarjan lakia hyvin vapaasti tulkitsevat käräjät – ovat kerronnallisesti haastavia ympäristöjä. Myös hahmot ja dialogi ansaitsevat kehuja. Murhamysteerin selvittely olisi huomattavasti tylsempää puuhaa, ellei pelaajan seurana olisi alati koko joukko mainiosti kirjoitettuja sivuhahmoja. Phoenixin meedioavustaja Maya kanavo kuolleiden henkiä auttamaan lakimittelössä, synkistelijäsyöttäjä Godot juo tasan 17 kuppiä kahvia oikeudenkäynnin aikana eikä Franziska von Karman ruoskalta säästy oikeussalissa tuomarikaan.

## Tuomittu onnistumaan

Mikä kumma teknisesti yksinkertaisissa *Ace Attorney* -peleissä viehättää? Pelisarjaa on arvosteltu pelillisen sisällön puutteesta. Siis siitä, että pelaajan tehtävänä on vain napsutella dialogia eteenpäin ja passiivisesti seurata tapahtumien kulkua. Väitän kuitenkin, että tässä tarinankerronnan korostamisessa ei piile sarjan suurin kompastuskivi, vaan itse asiassa sen menestyksen avain.

Kyse ei ole siitä, ettei sarjan peleissä olisi pelattavaa, vaan siitä, että interaktiivisuus ja pelillinen sisältö on punottu niin tiiviisti tarinankerronnan lomaan, ettei niitä tule huomanneeksi erillisinä osina. Tarinaan ja juoneen liittymätöntä pelattavaa ei koko pelistä löydy etsimälläkään, sillä jokainen askel on erottamaton osa suurempaa tarinallista kokonaisuutta.

On myös oleellista huomata, että *Ace Attorney* -peleissä suurin rooli on aivotyöllä, jo-

© Capcom 2001-2010



ten valtaosa toiminnasta tapahtuu pelaajan mielessä, ei pelikoneen ruudulla. Siinä missä videopelien pelaaminen yleensä loppuu konsolin sammuttamiseen, *Ace Attorney* -pelin arvoituksiin pohtii ratkaisuja pitkään DS:n sulkemisen jälkeenkin.

**”Kun syyllinen on selvillä, pelaajan tehtävänä on puolustusasianajajan roolissa yrittää kaikin keinoin pelastaa asiakkaansa vankilareissulta tai sähkötuolisessiolta.”**

## Mysteriin uusi tuleminen

Phoenix Wrightin ja kumppaneiden edesottamuksia tulee väistämättä verrattua rikosfiktioon. *Ace Attorney* -sarjaa ja perinteisiä rikostarinoita yhdistää ennalta määritelty mysteeri ja sen ratkaisun arvuuttelusta kumpuava hupi.

Todellisuudessa *Ace Attorney* -peliin kritiikkiä herättänyt dialogitulvassa rämpiminen on kuitenkin vain näennäisesti samanlaista kuin perinteisempien rikosmysteriiden seuraaminen. Ero on merkittävä: Sherlock Holmes ratkaisee rikoksen lukijasta riippumatta, Phoenix Wright sen sijaan ei pääse puusta pitkälle, jos pelaajan kaali ei leikkaa. *Ace Attorney* -peleissä ei riitä, että passiivisesti seuraa tarinan kulkua, sillä pelaajan toimista riippuu, eteneekö peli ensinkään.

Juuri tästä *Ace Attorney* -sarjassa on kyse. Peliin tarinat sitovat pelaajan mysteerin ratkointaan tavalla, joka ei kirjoissa, elokuvissa tai rakenteellisesti kehuissa peleissä ole mahdollista. Dialogimeressä kahlaaminen ja juonen lineaarisuus ovat pieni hinta maksettavaksi siitä, että pääsee kamppailemaan oikeuden ja totuuden puolesta Phoenix Wrightin, Apollo Justicen ja Miles Edgeworthin rinnalla. ■

## Saako oikeuteen tuoda avustajaksi meedion, Jussi Kari?

*Ace Attorney* -peliin raastuvissa oietaan lainopilliset mutkat suoriksi. Oikeusnotaari, Desuconin pääjärjestäjä ja Suomen Phoenix Wright **Jussi Kari** valistaa sarjan pahimmista sudenkuopista.

- Lähestulkoon kaikki oikeusjärjestelmät toimivat nykyään niin, että osapuolet saavat ennen oikeudenkäyntiä tietoonsa käytettävissä olevat todisteet. Peleissä taas ollaan jo oikeudenkäynnissä, kun syyttäjä vetää hihastaan esiin todisteita.

- Peleissä joutuu useasti todistamaan henkilön motiivia vielä sen jälkeen, kun itse teko on jo aukottomasti todistettu. Ei sitä oikeasti tarvitse arvailla – todistamisesta puhumattakaan.

- Oikeudellisista käsitteistä etenkin murha on peleissä pahasti hakusessa. "But even accidental murder is murder, you know" hajottaa juristin päin: murha ei koskaan voi olla vahinko.

- Syytetyllä on lähestulkoon jokaisessa oikeusvaltiossa oikeus olla vastaamatta kysymyksiin, varsinkin sellaisiin, joihin vastaaminen olisi tälle epäedullista. Vaikenemista ei voi pitää merkinä myöntymisestä, vaikka pelin tuomari sanoisi mitä.

Kahvin juontia ei välttämättä oikeussalissa katsota hyvällä, mutta meedioavustaja on ihan ok.



Fanien suosikki, syyttäjäleenda ja Phoenix Wrightin salarakas Miles Edgeworth sai lopulta oman pelinsä, joka julkaistiin Suomessa äskettäin.