

Minna Salminen

Kauhu videopeleissä

Mikä meitä pelottaa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

19.04.2014

Tekijä(t) Otsikko	Minna Salminen Kauhu videopeleissä: mikä meitä pelottaa
Sivumäärä Aika	59 sivua 19.04.2014
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Yliopettaja Pasi Kaarto
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia kauhua tyylilajina videopeleissä, sekä selvittää millaiset elementit niissä toistuvat, ja miten ja miksi ne vaikuttavat pelaajaansa. Tämän teorian pohjalta tarkasteltiin Game Jameissä tehtyä peliä nimeltä Alone, ja tutkittiin millaisin muutoksin pelistä saisi toimivan kauhupelin.</p> <p>Tutkimusta tehtiin perehtymällä pääasiallisesti genrestä kertovaan verkkomateriaaliin ja kirjallisuuteen. Havaintoja ja päätelmiä tehtiin myös omakohtaisen, sekä toisten pelaamisen tarkkailun kautta, muun muassa YouTube-videopalveluun ladattuja videoita hyväksi käyttäen.</p> <p>Lopputuloksena syntyi tutkimus, jossa videopelien kauhu esiteltiin suhteessa muihin medioihin ja sen vakiintuneita pelottelukaavoja avattiin. Lisäksi käytiin yksityiskohtaisemmin läpi pelien elementtejä, kuten ympäristöä ja vihollisia, ja tutkittiin mitkä asiat näissä elementeissä usein toistuvat ja miksi. Todetaan myös, että kauhupelien perussääntöjä noudattamalla myös toista lajityyppiä edustava peli voidaan kääntää kauhuksi melko vähäisellä vaivalla.</p>	
Avainsanat	kauhu, kauhupelit, selviytymiskauhu, videopelit, pelit

Author(s) Title	Minna Salminen Horror in Videogames: what are we afraid of
Number of Pages Date	59 pages 19 April 2014
Degree	Bachelor of Arts and Culture
Degree Programme	Degree programme in Media
Specialisation option	3D animation and visualization
Instructor(s)	Pasi Kaarto, Principal Lecturer
<p>The aim of this thesis was to study horror as a videogame genre, define the recurring elements in them, and finally to investigate how and why exactly do they affect their players. A Game Jam game called <i>Alone</i> was then introduced and by using the methods discovered earlier it was then investigated how the game could be turned into horror.</p> <p>The research was done mainly by studying the internet sources and literature about the genre. Observations and conclusions were also drawn from subjective gaming experiences and by watching others play for example using videos from Youtube as material.</p> <p>The thesis introduced horror in videogames in relation to other forms of media, and shed light on the established and most common scare tactics used in games. In addition, the elements of these games, such as the enemies and the environment, were inspected in detail to find out the repeating patterns and why exactly are they so often used. It is also indicated that by following these examined guidelines of horror, it is possible to turn a game of a different genre into horror without much of an effort.</p>	
Keywords	horror, horror games, games, videogames, survival horror

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteiden määrittely	2
3	Yleissilmäys kauhupeleihin	3
3.1	Kauhun kaksi lajia	3
3.1.1	Selviytymiskauhu	3
3.1.2	Toiminnallinen kauhu	10
3.2	Oma paikka kauhugenressä	13
3.2.1	Pelit ja muut mediat	14
3.2.2	Proseduraalinen adaptaatio	17
3.3	Ruumis ja mieli	18
3.3.1	Ruumiillinen kauhu	18
3.3.2	Emotionaalinen kauhu	21
3.4	Yleisimpiä pelkojamme	22
4	Kauhun pelilliset keinot	25
4.1	Ympäristö	25
4.1.1	Äänet	26
4.1.2	Epäluotettava maailma	28
4.1.3	Pelin ja todellisuuden rajapinta	30
4.2	Tarina ja kerronta	32
4.3	Välänimaatiot	34
4.4	Viholliset	36
4.4.1	Skeemat ja kauhu	37
4.4.2	Hirviön anatomia	39
5	Tulevaisuus	42
6	Case: Alone	46
6.1	Suunnittelu	46
6.2	Toteutus	47
6.3	Kauhuistaminen	50
6.3.1	Ympäristö ja tilat	51

6.3.2	Hahmot	53
7	Yhteenveto	55
	Lähteet	57

1 Johdanto

Opinnäytetyöni käsittelee kauhugenreä videopeleissä. Aiheen valinta osoittautui todella haastavaksi, sillä halusin tehdä hiukan perinteistä teoreettisempaa tutkimusta - eli siis keskittyä nimenomaan teksteihin ja pohdintoihin käytännön 3D-mallintamisen sijaan. Tarinankerronta, sadut, sekä kaikenlaiset hahmot ovat aina olleet lähellä sydäntäni, mutta nämä aiheet taas tuntuivat aivan liian laajoilta, enkä tiennyt mistä lähteä rajaamaan. Kauhupelit astuivat kuvaan ikään kuin vahingossa, kun satuin itse tarttumaan ohjaimeen ensimmäistä kertaa. Olin koukussa välittömästi, ja samalla tiesin löytäneeni myös kauan etsimäni aiheen.

En siis ole kauhupelien suurkuluttaja, ja ehkä juuri siitä syystä koin genren erittäin mielenkiintoiseksi. Olen aina ollut kiinnostunut niin peleistä kuin psykologiastakin, joita valitsemani aihe yhdistää. Aloittaessani oletinkin näiden pelien käyttävän runsaasti metodeja, joilla pyritään vaikuttamaan pelaajan mielentilaan ja ehkä jopa alitajuntaan. Halusin keskittyä tutkimuksessani nimenomaan useissa peleissä toistuviin elementteihin, kuten esimerkiksi ääniin ja ympäristöihin, ja siihen, miten ne oikeastaan vaikuttavat pelaajaan. Minua kiinnosti myös selvittää löytyisikö peleistä yhdistäviä kaavoja ja miten esimerkiksi teknologian harppaukset ovat vaikuttaneet genren historiaan. Ymmärsin tutkimukseni kohteen olevan laaja, mutta päätin silti yrittää kirjoittaa aiheesta toimivan kokonaisuuden, jonka avulla niin minä itse kuin muutkin kauhupeleistä kiinnostuneet näkisimme selkeämmin ne rakennuspalikat, joista nämä pelit koostuvat.

Opinnäytetyöni koostuu massiivisesta teoriaosuudesta ja pienemmästä käytännön osuudesta. Aluksi esittelen genren kaksi tyypillisintä esitysmuotoa: tunnelmapainotteisen selviytymiskauhun ja nimensä mukaan räiskyvämmän toiminnallisen kauhun. Tämän jälkeen tutkin, kuinka pelit kauhun edustajina sijoittuvat kirjallisuuden ja elokuvien lomaan, ja käyn läpi nimenomaan peleille ominaisia keinoja säilyttellä meitä. Teorian toinen osuus koostuu peleissä esiintyvien konkreettisten elementtien tutkimisesta, eli esimerkiksi siitä minkälainen rooli ympäristöllä on kauhupeleissä, mitkä asiat siellä toistuvat ja minkä vuoksi. Pohdintojeni päätteeksi esittelen lyhykäisesti Game Jam -tapahtuman ja siellä tänä vuonna syntyneen Alone-nimisen pelin, johon yritän soveltaa keräilemiäni tietoja käytännössä, nähdäkseni

voisiko tämän yksinkertaisen tarinapainotteisen pelin muuttaa edellä mainituin keinoin kauhuksi.

2 Käsitteiden määrittely

Immersio tapahtuu kun pelaaja uppoutuu hyvin voimakkaasti peliin saavuttaen flow'ksikin kutsutun tilan, jossa aika ja ulkopuolinen maailma tuntuvat katoavan täysin.

Side-scrollerille ei ole kunnollista suomenkielistä vastinetta. Nimitystä käytetään peleistä, joissa hahmoa kuvataan sivusuunnasta tämän liikkeessa ruudun poikki (yleensä vasemmalta oikealle) kohti tavoitettaan (Wikipedia, 2014).

Point-and-click viittaa peleihin, joissa pelaaja klikkailee ruudulla näkyviä esineitä ja asioita vuorovaikuttaakseen niiden kanssa. Point-and-click-pelit ovat yleensä ongelmanratkaisuun ja ympäristön tutkimiseen keskittyviä pelejä.

Adaptaatiolla tarkoitan tässä yhteydessä jo olemassa olevan teoksen pohjalta tehtyä versiota toiselle medialle. Esimerkiksi Saw-elokuvasarjaan perustuva videopeli on adaptaatioita näistä elokuvista

Simulaatio: "Simuloinnilla kuvataan tai jäljitellään jotain tosielämän tapahtumaa tai toimintoa, jonka tekemiselle tai tutkimiselle oikeissa olosuhteissa, ympäristössä tai oikein välinein on jokin este" (OAMK, 2006).

FPS on lyhenne sanoista first person shooter eli suomeksi ensimmäisen persoonan ammunta. Sillä viitataan taistelupainotteisiin, ensimmäisestä persoonasta pelattaviin peleihin.

Käyttöliittymällä tarkoitetaan pelin niitä komponentteja, jotka sijaitsevat pelaajan ja pelimaailman välillä mahdollistaen näiden kahden vuorovaikutuksen. Kaikenlaiset valikot, mittarit ja nappulat kuuluvat pelin käyttöliittymään.

3 Yleissilmäys kauhupelihin

3.1 Kauhun kaksi lajia

Aloittaessani opinnäytetyöni minun tuli ensin määritellä itselleni kauhupelien rajat: mikä lasketaan kauhuun? Yksinkertaisin maalaisjärjellä tuotettu vastaus on, että kaikki, mikä aiheuttaa pelkoa ja jännitystä kuuluu tähän kategoriaan. Käsite on siis hyvin laaja. Tarkasteltuani erilaisia sivustoja minulle kuitenkin valkeni, että termistöni vaati päivytystä. Enää ei puhuta niinkään kauhupelistä, vaan survival horrorista eli suomeksi selviytymiskauhusta. On silti syytä selvittää heti alkuun, etteivät sanat ole synonyymejä. Olen lukenut tätä tutkimusta tehdessä monia eri näkemyksiä siitä, mitä selviytymiskauhu on – ja etenkin siitä mitä se ei ole. Termi on kovassa käytössä siitä huolimatta, että se merkitsee monille ihmisille hiukan eri asioita. Sen sijaan se, mitä jää selviytymiskauhun ulkopuolelle jää myös usein kokonaan määrittelemättä, tai ainakaan sille ei ole samanlaista vakiintunutta nimitystä. Aion seuraavaksi selittää auki nämä molemmat kauhun alagenret kuten itse olen ne oppinut ymmärtämään.

3.1.1 Selviytymiskauhu

Selviytymisellä on sanana vahva tarinallinen kaiku, ja se viittaa tilanteeseen, jossa jonkun on pysyttävä hengissä vastoin kaikkea todennäköisyyttä. Tuo joku on selviytymiskauhussa tietenkin pelaaja, ja hänen tavoitettaan, eli avatarhahmonsa henkeä, uhkaavat erilaiset vastustajat, yleensä hirviöt. Tapahtumapaikkana on jonkinlainen suljettu, tavalla tai toisella pelaajaa kohtaan vihamielinen tila, josta päähenkilö pyrkii pois. Samalla hän joutuu ratkomaan useamman pulmallisen tehtävän ja siinä sivussa totta kai välttelemään joka nurkan takana väijyvää vaaraa. (Kirkland, 2009, 62.) Selviytymiskauhu tekee kaikkensa, jotta pelaaminen olisi mahdollisimman ikävä kokemus, minkä takia onkin ehkä paikallaan, että edes termillä on positiivinen sävy, joka vihjaa pelaajan voittoon. Nämä kauhupelit päihittäneet ovat todellisia selviytyjiä, jotka saavat olla ylpeitä saavutuksestaan. Tämä tunne sivumennen sanoen on yksin peleille ominainen. Elokuvan tai kirjan loppuun vieminen ei tuota meille lainkaan samanlaista mielihyvää kuin tunnemme, kun viimein onnistumme päihittämään hankalan pelin.



Kuvio 1. Alone in the Dark.

Infogramersin vuonna 1992 ilmestynyttä *Alone in the Dark* -peliä tituleerataan usein ensimmäiseksi selviytymiskauhun edustajaksi – ja oikeutetustikin, sillä pelissä käytettiin uusia elementtejä, jotka ovat nykyään vakiintuneet selviytymiskauhun vahvoiksi tukipilareiksi. Pelaajalla oli muun muassa käytössään vain hyvin vähän ammuksia, joilla ei edes ollut tehoa kaikkia vihollisia vastaan, joten pelaajan tuli valita taistelunsa huolella. Hirviöiden kohtaamisen saattoi välttää toisinaan kiperän pulmatehtävän ratkaisemalla, ja näihin pelaaja saattoi etsiä apua lukuisista kirjoista, joita ympäristöön oli sijoitettu. Tavaroita pelaaja pystyi kantamaan mukanaan vain rajallisen määrän, ja siksi hänen oli tehtävä välillä valintoja ja arvottaa löytämiään esineitä tilanteensa mukaan. Kaikkien näiden seikkojen lisäksi pelissä käytettiin ensimmäistä kertaa 3D-grafiikkaa 2D:n sijaan, mikä mullisti täysin kauhupelien maailman. (*Alone in the Dark*, 1992.)

Ennen *Alone in the Dark*ia pelit olivat yleensä side-scrollereita, eli niissä edettiin vaakasuunnassa ja Super Marion tapaan pelihahmo – vaikka aloittikin ruudun vasemmasta reunasta ja päätyi oikealle - oli ruudun keskiössä suurimman osan aikaa. 3D:n tullessa kuvioihin pelien tunnelma muuttui. Keskiössä olikin ympäristö eikä pelaaja. Tekniikka ei vielä riittänyt 3D-tilassa reaaliaikaisesti liikkumiseen, mutta se mahdollisti polygoneista rakentuvat hahmot ja huikeamman näköiset puitteet, sillä skenet kyettiin renderöimään etukäteen ennalta määriteltyihin kamerakulmiin, jotka vaihtuivat pelaajan edetessä (Roux-Girard, 2009, 148). Pelit saivat upouuden elementin, jota pelaajien oli helppo lähestyä sen elokuvallisuuden tähden. Nyt tilassa oli myös enemmän suuntia kuin vain ylös, alas, oikealle ja vasemmalle. Tämä vapaus oli toki osin silmänlumetta, sillä paikalleen sidotut kamerakulmat jättivät pelaajan ympäristön armoille. Niin kovin tuttu suljetusta paikasta pakenemisen konsepti toteutui tällä tekniikalla pienemmässäkin mittakaavassa, kun pelaajan oli lineaarisen

etenemisen sijaan nyt löydettävä tiensä tilasta toiseen. Joistakin kulmista pelaajan oli lähes mahdotonta huomata piiloutunutta hirviötä ennen kuin oli liian myöhäistä. Lisäksi kulman vaihtuminen hahmon kävellessä ulos ruudulta aiheutti sen, että hahmoa oli vaikeampi kontrolloida. Vaikka äsken pelaaja olisi ollut etenemässä vasemmalle, yhtäkkiä hän joutuukin vaihtamaan suuntaa, sillä nyt vasemmalla onkin seinä ja ovi, jota kohti hän oli menossa onkin tästä uudesta kulmasta katsottuna oikealla. Nämä pienet epämukavuutta aiheuttavat seikat pelasivat kuitenkin suoraan sadistisen selviytymiskauhun pussiin. Mitä vaikeampaa pelaajalla on, sitä paremmin peli on onnistunut. Paikallaan pysyvien kameroiden suosioista selviytymiskauhussa kertoo se, että vuosia myöhemmin kun tekniikka olisi jo sallinut erilaisen esitystavan, useat pelit valitsivat silti ennalta määrätty kuvakulmat niiden omaperäisen tunnelman ja ehkä myös nostalgian vuoksi (Roux-Girard, 2009, 152).



Kuvio 2. Clock Tower.

Genren kehitys ei kuitenkaan jäänyt vain Infogramersin harteille. 1995 ilmestyi Human Entertainmentin ja Sunsoftin Clock Tower -pelisarjan ensimmäinen osa, jossa pelaaja astui slasher-elokuvan sankarittaren – tai pikemminkin uhrin - rooliin. Pelihahmo Jennifer on nuori, pelokas tyttö, jonka on selviydyttävä ulos murhaajan asuttamasta

kartanosta. Clock Towerin ydin on nimenomaan pakenemisessa ja piiloutumisessa – murhaajaa ei yksinkertaisesti voi eliminoida. Peli on päällepäin kuin mikä tahansa point-and-click–peli, jossa pelaaja kirjaimellisesti osoittaa ja klikkaa ympäristön esineitä interaktoidakseen niiden kanssa tai tutkiakseen niitä lähemmin. Myös eteneminen tilasta toiseen tapahtuu tällä tekniikalla. Tämän tyylliset pelit keskittyvät yleensä puzzleihin, eli pulmien ratkintaan, eikä Clock Tower tässäkään suhteessa ole poikkeus. Sen sijaan piilosta esiin pomppaava tappaja rikkoo radikaalisti perinteisen point-and-clickin kaavaa, sillä sitä ei todellakaan ole suunniteltu refleksinomaiseen pakenemiseen. Äkillinen rytmillinen muutos voi tuntua jopa epäreilulta pelaajalle, joka on ehtinyt tuudittautua rauhallisen klikkailun luomaan turvallisuuden tunteeseen – mutta ei se ole reilua Jenniferistäkään, joka toisin kuin monet muut kauhupelien päähenkilöt osoittaa paniikinomaista pelkoa joutuessaan vastakkain kylmäverisen murhaajan kanssa (Weise, 2009, 250). Pelaajan on aktiivisesti yritettävä pitää hahmon pelkotaso hallinnassa, sillä paniikin määrä vaikuttaa suoraan siihen, miten hahmo pärjää kohdatessaan murhaajan. Clock Tower muutti tavanomaisen seikkailu- ja tutkintakonseptin kauhuksi ja siksi sitä pidetään tärkeänä merkkipaaluna genren historiassa.



Kuvio 3. Resident Evil.

Selviytymiskauhusta ei voida puhua mainitsematta Capcomin Japanissa vuonna 1996 julkaisemaa Biohazardia, joka tunnetaan Euroopassa ja USA:ssa nimellä Resident Evil (RE). RE lienee menestynein selviytymiskauhupeli kautta aikojen. Se on poikinnut useita jatko-osia, oheistuotteita, novelleja ja sarjakuvia. Lisäksi sen pohjalta on ohjattu jopa

viisi elokuvaa, jotka ovat pärjänneet suhteellisen hyvin ollakseen videopelien pohjautuvia filmejä. Jopa niin hyvin, että huhujen mukaan kuudennen elokuvan tulisi ilmaantua teattereihin vielä tämän vuoden puolella (Konow, 2013). Resident Evil on aikojen saatossa muuttunut pelaajaystävällisemmäksi, eli kallistunut enemmän räiskinnän kuin pelottelun puolelle, mutta ensimmäiset RE-pelit ovat puhtaita esimerkkejä selviytymiskauhusta.



Kuvio 4. Resident Evilissä pelin tallentamisellakin on hintansa.

Kahden aikaisemman esimerkkipelin tapaan Resident Evilissäkin resursseja ei liiemmin pelaajalle tiputeltu. Peli on kuuluisa hermoja raastavasta tallennusmekanismistaan, sillä tallentaakseen pelaajan tuli etsiä kirjoituskoneeseen – pelin tallennuspaikkaan – sopivia nauhoja, joita taas oli jokaisessa pelikentässä vain tietty määrä. Käytännössä tämä tarkoitti siis sitä, että pelaaja kykeni tallentamaan pelinsä maksimissaan yhtä monta kertaa kuin näitä nauhoja nyt sattui kentästä löytymään, eikä yhtään sen enempää. Tämä suorastaan pakotti pelaajat viettämään pelin parissa useita tunteja, sillä peliä ei voinut noin vain lopettaa (Resident Evil Wiki, 2014).

Resident Evil ammensi inspiraationsa George A. Romeron Dawn of the Dead -elokuvasta, ja se oli paljon Alone in the Darkia ja Clock Toweria toiminnallisempi, sillä kohtaamisia hirviöiden – tässä tapauksessa zombien – kanssa oli enemmän (Weise, 2009). Tämä ei kuitenkaan tehnyt pelistä tavanomaista taistelupeliä, vaikka pelisarja onkin myöhemmin ottanut harppauksen siihen suuntaan. Ensimmäisissä Resident Evileissa kun ammuksot olivat edelleen hyvin rajalliset ja kaiken lisäksi tähtääminen kolmannesta persoonasta sattui olemaan lähes mahdotonta. Tämä johti siihen, että pelaajan tuli suunnitella toimiaan hieman etukäteen ja päättää, mitkä käytävillä kulkevista zombeista kannattaisi päästää päiviltä. Tällaista ajattelua tuki myös varhaisen 3D-grafiikan luoma tekninen rajoitus, jonka vuoksi vain pelaaja kykeni kulkemaan ovista toisiin tiloihin. Koska viholliset eivät syntyneet uudestaan, pelaajan oli mahdollista luoda itselleen turvallisia zombivapaita huoneita, joihin hän pystyi aina palaamaan, kun toiminta kävi liian rajuksi. (Weise, 2009, 255.)



Kuvio 5. Silent Hill.

Viimeisimpänä vaan ei vähäisimpänä on käsiteltävä psykologisen kauhun mestari: vuonna 1999 Konamin luoma Silent Hill -pelisarja. Resident Evil ja Silent Hill -sarjat ovat alusta lähtien olleet toistensa pahimmat kilpakumppanit. Molemmilla on laaja ja uskollinen fanikuntansa, jonka vuoksi myös Silent Hillistä on tuotettu lukuisia jatko-osia ja spin-off-pelejä sekä myös kaksi elokuvaa, jotka tosin eivät olleet aivan yhtä menestyksekkäitä kuin Resident Evilin valkokangasversiot. Syy tähän saattaa piillä siinä, että Silent Hill ei ole aivan yhtä helpotajuinen ja taistelukeskeinen kuin Resident Evil. Siinä missä pelit tähän asti ammensivat selkeästi innoituksensa kauhuelokuvista, Silent Hill otti vaikutteensa psykologisesta kauhukirjallisuudesta. Se keskittyi toden teolla juoneen ja tarjosi pelaajalle useamman loppuratkaisun tämän toimintoista pelissä riippuen. Silent Hillin voi sanoa nostaneen selviytymiskauhun tarinallisen riman korkealle.



Kuvio 6. Sää on harvoin selkeä Silent Hillissä.

Tyypillisin elementti Silent Hillille lienee sen paksu sumu, jota genrelle epätavallisen tavalliset pelihahmot joutuvat kyntämään. Tämän pelin päähenkilöt eivät ole millään lailla erityisiä, ja siksi ne tuovatkin pelaajan taas hiukkasen lähemmäs tapahtumia, sillä ne olisivat voineet tapahtua kenelle vain. Sumu taas oli oivallinen keino pelin

mystisyyden lisäämiseen, mutta se oli myös teknisesti halvempi tuottaa kuin renderöidä yksityiskohtaisia taustoja.

Ahdistavaa sumua ja pimeyttä saatettiin käyttää järjestelmän rajoitusten peittämiseen, mutta selviytymiskauhu pelaa taas kerran eri säännöin. Kun muutoin tällainen näköeste tuomittaisiin pelin romuttavaksi virheeksi, tässä tapauksessa tuntemattoman pelko on kuitenkin voimakas kauhun työkalu. (Fahs, 2009.)

Esittelemäni pelit ovat genrensä suurimpia esikuvia, ja niitä tutkimalla selviytymiskauhun rajat alkavat hahmottua. Olennaista on, että pelihahmo on haavoittuva, jopa heikko verrattuna seikkailupelien lähes kuolemattomiin sankareihin. Häntä vastassa on yleensä lannistavan voimakas ylivoima, joka pakottaa pelaajan välttelemään konflikteja, jos se suinkin vain on mahdollista, mikä taas johtaa pakenemiseen tai piiloutumiseen. Tyypillistä on myös resurssien, kuten ammusten tai parantavien esineiden vähyyys sekä runsaat pulmatehtävät ja arvoitukset, jotka taas kysyvät pelaajalta kognitiivisia taitoja suurimman paniikin keskellä. Tärkeintä selviytymiskauhussa on kuitenkin totta kai se hyytävä kauhun tunne, jonka nämä pelit pystyvät pelaajilleen välittämään. Tunne on joskus jopa niin hirvittävä, että se saa jähmettymään, mikä onkin ehkä suurin ero selviytymiskauhun ja räiskintäpainotteisen toiminnallisen kauhun välillä (Niedenthal, 2009, 173).

3.1.2 Toiminnallinen kauhu

Kuten jo aiemmin mainitsin, selviytymiskauhu tarkoittaa eri ihmisille hieman eri asioita. Toisinaan pelikauppoja kierrellessä ja pelien lajityyppiluokituksia tarkastellessa tuntuu siltä, että se on jopa ottanut paikkansa synonyymina kaikille kauhupeleille. Tässä vaiheessa puritaani selviytymiskauhun ystävä alkaa heristää kiivaasti sormeaan. On väärin, että niin vahvasti pelaajan tunteisiin ja jopa kehoon vaikuttava tunnelmallinen lajityyppi sysätään samaan kategoriaan sellaisten pelien kanssa, joissa pelaaja juoksee kentästä seuraavaan vaivatta ammuskellen mennessään kuoliaaksi hirviön tai kaksi tai vaikka viisikymmentä. Ero on selkeä, ja siksi puhunkin tästä toisen tyyppisestä kauhusta toiminnallisena kauhuna.

Joseph Butler-Hartley (2013) määrittää toiminnallisen kauhun sanoin "peli, joka sekoittaa keskenään toimintapelin koruttoman kamppailun ja kauhupelin kauhun". Kauhupelin kauhulla tarkoitetaan tässä tapauksessa kirjaimellisesti pelin graafisesti iljettäviä näkyjä ja hirviöitä, muttei niinkään niitä hienovaraisia elementtejä, joille selviytymiskauhu rakentaa tunnelmansa. Itse asiassa nimenomaan sana hienovarainen on toiminnallisesta kauhusta hyvin kaukana.



Kuvio 7. Toiminnallista kauhua edustava DOOM.

Käytännössä nämä pelit voisi laskea FPS, eli first person shooter -kategoriaan. Pelaajan tehtävä on oikeastaan ampua kaikkea mikä liikkuu – yleensä zombeja tai joitakin muita kauhulle tyypillisiä olentoja. Pulmaelementit on jätetty kokonaan syrjään, eikä resursseista ole koskaan pulaa. Pelihahmo ei kuitenkaan ole kuolematon, vaan itse asiassa hengenvälittäjä sattuu paljon useammin kuin selviytymiskauhussa. Tällä onnettomuudella vain ei ole samanlaista epäonnistumisen tunnelatausta kuin vastinparillaan. Uudelleensyntymispaikkoja on yleensä tiheässä, ja mahdollisesti menetetyt resurssit saa keräiltyä takaisin ympäristön runsaista tavarakätköistä parissa minuutissa. Toiminnallinen kauhu on erittäin voimaannuttava lajityyppi verrattuna selviytymiseen pohjautuvaan kumppaniinsa, ja onkin jotenkin omituista, että nämä kaksi voisi ylipäätään sekoittaa keskenään.

Kuten FPS-viittauksesta voi päätellä, nämä pelit on yleensä kuvattu hahmon näkökulmasta, taas erotuksena selviytymiskauhuun, joka sille tyypillisten vaihtuvien kuvakulmien takia suosii kolmannen persoonan näkökulmaa. On väitetty, että kun

pelaajalta puuttuu visuaalinen avatar – tai kun sen näkyvyys pelattaessa on minimaalinen – hänen eläytymisensä taso nousisi (Pinchbeck, 2009, 79). Sen verran on ainakin varmaa, että ensimmäinen persoona tuo pelaajan ja peliympäristön lähemmäs toisiaan. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii varmasti monille tuttu ilmiö, kun pelaaja itse liikahtelee tuolissaan väistellesään pelin hänen kimppuunsa usuttamia petoja tai yrittää päättään kurottelemalla nähdä pelimaailman esteiden yli. Tätä eläytymistä vahvistaakseen pelisuunnittelijat pyrkivät mahdollisuuksien mukaan karsimaan ruudulla näkyviä käyttöliittymän ikoneita, jotta todellinen maailma ja pelimaailma pysyisivät erossa toisistaan.



Kuvio 8. FPS-näkymästä pelaaja näkee avatarhahmostaan yleensä vain korkeintaan kädet.

Toiminnallinen kauhu, vaikkei edustakaan täysin odotuksiemme mukaista ihokarvoja nostattavaa kauhua, voi silti olla vaikuttavaa ja tarjota hienon pelikokemuksen. Genre yleistyi 2000-luvulla, kun pelaajat alkoivat vähitellen käydä kärsimättömämmiksi eivätkä tekniikan kehittyessä enää voineet hyväksyä esimerkiksi selviytymiskauhulle ominaista huonoa ohjattavuutta. Tämä uudenlainen kauhunlaji tarjosi pelaajalle ensimmäistä kertaa tilaisuuden rökittää kaikki ne kamalat olennot, joiden tieltä kauhunystävät ovat vuosisatoja joutuneet pakenemaan. Ei siis ollut ihme, että nämä pelit hallitsivat kauhun markkinoita miltei kymmenen vuotta ja pakottivat selviytymiskauhun antautumaan. Tämän vuoksi muun muassa Resident Evil ja Silent Hill -pelisarjoissa voidaan todeta muutosta toiminnallisempaan suuntaan.

Selviytymiskauhun pelättiin jo kuihtuneen toiminnan hurjan suosion vuoksi ennen kuin Frictional Games toi markkinoille Penumbra-pelisarjansa vuonna 2007. Tämän jälkeen tilanne on alkanut eheytyä, ja nykypäivänä sanoisin, että vaaka näiden kahden välillä on melko tasan. Ne eivät enää riitele genren herruudesta, vaan pystyvät elämään rinta rinnan.



Kuvio 9. Selviytymiskauhun ominaisuuksia: haavoittuvaisuus, eristäminen, pakoilu ja välttely, vähäinen aseistus, pulmienratkonta ja psykologiset keinot. Toimintakauhun ominaisuuksia: voimaannuttaminen, vastakkainasettelu (yhteenotot), suuret vihollisjoukot, yliaseistuneisuus, shokkiarvo (eli pelaajan provosointi järkytyksen avulla), taisteluvetoisuus ja koruttomuus.

3.2 Oma paikka kauhugenressä

Kauhugenrellä on pitkä historia, jota en opinnäytetyössäni käsittele pintaraapaisua tarkemmin. Sen juuret löytyvät vanhoista legendoista ja lapsille kerrotuista pelottavista

tarinoista, jotka sittemmin kirjoitettiin ylös: syntyi kauhukirjallisuus ja myöhemmin teatteri. 1800-luvun lopulla kauhu pääsi viimein myös valkokankaalle ja 1980-luvulla videopeleihin. Videopelit ovat siis varsin nuori media genren taas ollessa varsin iäkäs ja siksi pelit lainaavatkin erittäin paljon esittämistapojaan muista medioista. Pelit kehittyvät kuitenkin hurjaa vauhtia hakien omaa uniikkia ilmaisumuotoaan. Siksi niiden tutkiminen onkin mielenkiintoista tässä vaiheessa, kun ne alkavat vähitellen erottumaan muista medioista esitellen kauhun, tuon vanhan tuttumme, aivan uudessa valossa.



Kuvio 10. Vuonna 1982 ilmestynyt samannimiseen elokuvaan perustuva Halloween-peli Atari 2600:lle. Pelit ovat käyneet läpi rajun muodonmuutoksen 30 vuoden aikana.

3.2.1 Pelit ja muut mediat

Voin myöntää, etten ennen syventymistä opinnäytetyöhöni tullut edes ajatelleeksi kauhupelien ja -kirjallisuuden yhteyttä. Ajattelin automaattisesti pelien ponkaisseen genren pariin suoraan elokuvista niiden jakaman audiovisuaalisen ilmaisun vuoksi, ja ettei paluuta tekstipohjaisen alkuperäislähteen pariin oikeastaan ollut muuten kuin kerronnan suhteen. Peleillä ja kirjallisuudella on kuitenkin totta kai yhteistä historiaa. Tekstipohjaisia kauhupelejä oli jo ennen kuin niitä pystyttiin tekniikan avulla visualisoimaan, ja tällainen interaktiivinen tarina elää yhä esimerkiksi roolipelien muodossa. Painetuissa kirjoissa lukijalle harvemmin tarjoutuu tilaisuus vuorovaikutukseen, mutta tämä ei kuitenkaan ole täysin ennenkuulumatonta. Muistan omasta lapsuudestani seikkailukirjat, joissa sivun lopussa kirjan henkilö oli tilanteessa, jossa hänen oli tehtävä jonkinlainen valinta, esimerkiksi mennäkö pimeään luolaan vai lähteäkö kotiin. Lukija teki päätöksen, jonka perusteella hänet ohjattiin sivulle, jolla

kerrottiin valinnan seuraukset. Tietenkään valintamahdollisuuksia ei ollut montaa, ja jottei tarina versoisi liian monimutkaiseksi, niin väärät valinnat johtivat yleensä umpikujiin, jolloin lukijan oli palattava takaisin ja valittava jäljelle jäävä oikea vastaus. Niin vapaiksi kuin koemmekin videopelit, nekin sisältävät yleensä tällaisen valmiiksi kirjoitetun tarinan. Valinnoilla joita teemme on ennalta määritellyt seuraukset. Mikä tekee näistä valinnoista erilaisia tällaiseen interaktiiviseen kirjallisuuteen on se, että pelaaja ei ole lukijan tapaan passiivinen sivustakatsoja, eikä hänen onnistumisensa riipu pelkästään oikeista valinnoista. Pelissä päätös lähteä oikealle vasemman sijaan saattaa viedä tarinan kannalta oikeaan suuntaan, mutta siitä huolimatta jokin nurkan takana piileksivä mörkö saattaa pistellä pelaajan suihinsa, jos hän on varomaton.

Peli- ja lukukokemuksia yhdistää myös niiden molempien taipumus venyä useamman päivän mittaisiksi. Elokuvien keskimääräinen kesto on nykyään noin parisen tuntia, siinä missä pelin loppuun saattaminen voi viedä tähän verrattuna jopa kymmenkertaisesti aikaa. Prosessin nopeuteen, niin lukemisessa kuin pelaamisessakin toki vaikuttavat vahvasti henkilön omat kokemukset ja taidot. Siitä huolimatta pelit kestävät huomattavan kauan, mikä edistää pelaajan sopeutumista niiden maailmaan. Pitkienkin taukojen jälkeen peliin palaaminen herättää meissä yleensä automaattisesti sen tunteen, joka on viimeksi pelatessamme leimautunut ympäristöön. Saatamme tuntea pientä pelkoa jo käynnistäessämme peliä uudelleen.



Kuvio 11. Synkkä metsä on yksi klassisimmista kauhupelien ympäristöistä.

Kauhugenressä on muutamia piirteitä, jotka pysyvät samankaltaisina esitysmediasta riippumatta. Esimerkiksi kauhupelien ympäristöt ovat usein samantapaisia kuin kirjallisissa tai elokuvallisissa vastineissaan. Goottikirjallisuuteen viittaavat autiot, suuret kartanorakennukset ovat edelleen voimissaan ja kuten kirjallisuudessa, myös peleissä niiden pölyisistä huoneista löytyy kosolti viittauksia talon entisiin asukkaisiin (Taylor, 2009, 53). Samoin kaikenlaiset kirjeet ja päiväkirjat, joiden avulla mystinen tapahtumien vyyhti alkaa avautua päähenkilölle ovat vakiotavaraa. Videopelit kuitenkin eroavat elokuvista ja kirjallisuudesta eritoten sillä, että peleissä pelaaja ei vain havainnoi tapahtumia, vaan hänelle annetaan aktiivinen rooli. Vaikka pelit totta kai ovat valmiiksi kirjoitettuja, silti interaktiota on enemmän ja kokemus on henkilökohtaisempi. Esimerkiksi kuoleman merkitys valkokankaalla on aivan erilainen kuin pelissä. Elokuva voi jatkua, vaikka päähenkilö menettäisi henkensä. Pelissä sen sijaan pelihahmon kuollessa pelaaja on epäonnistunut tehtävässään ja peli yleensä päättyy tai alkaa uudelleen tallennuspaikasta, eli ”pelaajan on riskeerattava hahmonsa henki päästäkseen tavoitteeseensa” (Ekman & Lankoski, 2009, 195). Tämä nimenomainen aktiivisuus antaa peleille keinoja, joita muut mediat eivät kauhun tuottamiseen kykene käyttämään.

Aloittaessaan uutta kirjaa lukijan on ehkä totuteltava kirjailijan lauserakenteisiin, mutta muutoin lukemiseen ei tarvitse erityistä tekniikkaa. Sama pätee elokuviin. Ohjaajan ratkaisut saattavat olla omituisia, mutta katsoja kykenee katsomaan elokuvan alusta loppuun siitä huolimatta. Edes genrestä toiseen hyppiminen ei aiheuta muutoista näiden medioiden vastaanottotavoissa kuin ehkä odotusten tasolla. Mutta vaikka kyseessä olisi paljon pelannut henkilö, kauhupelin aloittaminen on aina uusi haaste. Laurie N. Taylor (2009, 46) kertoo esseessään, kuinka hän ensimmäistä kertaa kokeili Resident Evil 2 -peliä, jonka alkukohtauksessa on juostava vihollisten ohi taistelematta:

Yritin kerta toisensa jälkeen päästä alkukohtauksesta eteenpäin. Ajatus pakenemisesta ei vain ollut minulle vaihtoehto, tai ainakaan hyväksyttävä sellainen. Juoksemaan oppimista, tai ehkä pikemminkin ainaisesta kamppailusta poisoppimista seurasi muita oppimisen ja poisoppimisen prosesseja.

Kauhupelit eroavat muista peleistä juuri tästä syystä. Muut pelit pyrkivät yleensä voimaannuttamaan pelaajaa: hän on tarinan päättähti ja taisteluareenojen mestari, pelimaailman kovin jätkä. Kauhupelit vetävät maton alta pelaajilta, jotka astuvat sen vaikutuspiiriin luullessaan samojen sääntöjen pätevän myös tässä maailmassa. Siirtyminen räiskintäpeleistä kauhuun on suuri harppaus ja vaatii, kuten Taylor totesikin, paljon perustavanlaatuaista uudelleenopettelu. Vaikka kauhupelit olisivatkin jo tuttuja,

jokaiseen peliin sisään pääseminen vaatii hiukan enemmän kuin katsojalta tai lukijalta odotetaan. Genrestä riippumatta peleillä on usein yksilölliset säännöt, jotka pelaajan tulee omaksua pelin alussa. Emotionaalisesti jokainen peli alkaa yleensä epävarmuudesta, joka poistuu vähitellen kontrollien ja pelimaailman käydessä tutummiksi. Tämä tapahtuu yleensä kertauksen kautta. Kun pelaaja kohtaa vihollisen ensimmäistä kertaa ja kuolee, hän tietää seuraavalla kerralla ainakin sen, miten ei kannata toimia. Pelikokemus muuttuu pelaajan tullessa samaan kohtaan seuraavan kerran. Mielessä häilyvä kysymys siitä mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan vaihtuu kysymykseen siitä, pystyykö pelaaja tällä kertaa päihittämään uhan.

3.2.2 Proseduraalinen adaptaatio

Kauhun merkkiteoksia on käännetty myös suoraan medialta toiselle adaptaatioiden muodossa. Monet kauhuelokuvat ovat saaneet samaa nimeä kantavan pelin rinnalleen, ja esimerkiksi suositut Resident Evil -pelit ovat taas toisaalta myös löytäneet tiensä valkokankaalle. En kuitenkaan aio käsitellä sen tarkemmin yksittäisiä adaptaatioita, sillä niiden onnistuminen tai epäonnistuminen ovat hyvin yksilöllisiä ja tulkinnanvaraisia tapauksia, ja ne riippuvat pitkälti siitä, mitä seikkoja alkuperäisteoksesta on haluttu korostaa. Sen sijaan haluan tuoda esille Matthew Weisen (2009, 239) määrittelemän käsitteen proseduraalisesta adaptaatiosta, jota hän käyttää tarkoittaessaan teosta, joka yhden määritellyn elokuvan tai kirjan sijaan adaptoi kokonaista genren alalajia, kuten esimerkiksi zombifilmejä. Nämä adaptaatiot eivät siis keskity tietyn tarinan mukailuun, vaan ne mallintavat alalajien yleisimpiä, yleensä hahmoja koskevia käytäntöjä. Tämä tekee peleistä, jotka kyseistä adaptaation muotoa käyttävät perinteisten kauhun lajityyppien päähenkilösimulaattoreita.

Kaikille kauhuelokuvia katsojille on varmasti tullut joskus se tunne, etteivät he itse käyttäytyisi lainkaan päähenkilöiden tavoin, jos joutuisivat samanlaiseen tilanteeseen. Pelit tarjoavat meille tilaisuuden todistaa nämä rehvakkaat puheemme turvallisessa ympäristössä. Capcomin vuonna 2006 julkaisema Dead Rising on malliesimerkki zombielokuvan proseduraalisesta adaptaatiosta (Weise, 2009, 257-261). Ensinnäkin sen zombit käyttäytyvät kuten zombien perinteisesti kuuluu. Toiseksi, se sijoittuu barikoituun ostoskeskukseen, joka ei kuitenkaan voi pidätellä eläviä kuolleita ikuisesti. Tällaista asetelmaa sanotaan kutistuvaksi linnoitukseksi, ja väittäisin sen löytyvän jokaisesta zombifilmistä tavalla tai toisella. Kolmannen elementin voisi sanoa täytyvän pelaajan myötä, sillä pelaaja on totta kai pelin päähenkilö. Dead Risingissa on useita

ei-pelattavia-hahmoja, joita pelaaja voi auttaa tai päättää olla auttamatta. Vaikeat omantunnon valinnat kuuluvat olennaisesti zombifilmeihin, ja siksi ne ovat myös osa peliä.

3.3 Ruumis ja mieli

3.3.1 Ruumiillinen kauhu

Elokvien tarjoama viihde on puhtaasti audiovisuaalista, eli katsoja on näkö- ja kuuloaistinsa varassa. Saapuessamme elokuvateatteriin tai asettuessamme mukavasti kotisohvalle virittäydymme elokuvan katseluun. Valmistaudumme täyttämään kerronnassa toisinaan esiintyviä aukkoja ja kokemaan muitakin aistimuksia, vaikka vain näköä ja kuuloa stimuloidaan. Elokuvat, kuten itse asiassa muutkin mediat, pyrkivät toisinaan esittämään hajuja, makuja ja kosketusta, vaikka keinot näiden aistien herättelyyn ovatkin rajalliset. Tästä huolimatta elokuvan yleisönä me olemme oikeastaan vain leijuvia päitä: tarkkailijoita erotettuina omista ruumiistamme, joilla ei ole mitään tekemistä valkokankaan tapahtumien kanssa. On kuitenkin kaksi kehollista genreä, jotka vaikuttavat meihin kokonaisvaltaisemmin: kauhu ja pornografia . Nämä genret koetaan usein jollain tapaa alhaisiksi juuri sen vuoksi, että katsoja reagoi tahattomasti niiden ärsykkeisiin. Kehomme peilaa ruudulla esitetyn kehon tilaa tahdostamme riippumatta. Joskus tähän liittyy myös häpeän tunne erityisesti miesyleisössä, sillä mielihyvän, pelon ja kivun ruumiillistumana esitetään yleensä nainen, johon niin voimakkaasti samaistuminen saattaa aiheuttaa hämmennystä. (Perron, 2009, 121-125.) Elokuvaa katsellessamme voimme kuitenkin vältellä pelottavia tai epämieluisia asioita esimerkiksi sulkemalla silmämme. Kauhupelit sen sijaan eivät etene ilman pelaajan jakamatonta huomiota, jolloin pelaaja altistuu väistämättä ruumiilliselle kauhulle.



Kuvio 12. L4D-pelin kovanaama naishahmo Zoey.

Pelit – toisin kuin elokuvat tai kirjat - tarjoavat meille virtuaalisen kehon ja tietynasteisen kinestesian eli liikeaistin tunteen audiovisuaalisten ärsykkeiden lisäksi. Suhteemme pelihahmoon on hyvin vahva. Me vaikutamme suoraan siihen, miten hahmo toimii. Jopa tahattomat tekemme, kuten huomiomme kiinnittyminen hetkeksi johonkin muuhun, vaikuttavat suoraan siihen, kuinka hahmo pelimaailmassa pärjää. Immersion eli peliin uppoutumisen ollessa vahva pelaaja ja pelihahmo ovat yhtä, mikä auttaa pelin tavoitteiden saavuttamisessa. Kauhupelien – varsinkin selviytymiskauhupelien – sydän on pitää pelihahmo hengissä. Pelihahmon representoidessa meitä meidän on helpompi myös pelätä aidosti hahmon puolesta, jolloin suojelemme hahmoa vaistomaisesti; sympatian lisäksi koemme empatiaa, sillä pystymme kirjaimellisesti seisomaan hahmon kengissä (Perron, 2009, 135). Pelatessamme saatamme tuntea pelkoa omasta puolestamme, mitä ei ikinä tapahdu elokuvia katsellessa.

Yksi yleisimmistä ruumiillista kauhua vahvistavista keinoista pelimaailmassa on näkökulman esittäminen kolmannesta persoonasta (Perron, 2009, 132). Tällä tarkoitetaan sitä, että pelaaja näkee maailman lisäksi myös pelihahmonsaa, kun taas ensimmäisessä persoonassa hän katselisi maailmaa hahmon silmin. Kolmas persoona vahvistaa haavoittuvuuden ja eristäytyneisyyden tunnetta ja toimii erityisesti vaaratilanteissa, esimerkiksi pelaajan paetessa hirviötä. Pelon tunne on suurempi kuin mitä se olisi, jos pelaisimme hahmon näkökulmasta, sillä kuvakulma pakottaa meidät katsomaan lähestyvää petoa ja erityisesti sitä, kuinka sen leuat tai kourat tavoittelevat virtuaalista kehoamme. Hahmon ottaessa osuaa irstämme brutaalille näylle ja

tuntemme vatsanpohjassamme ikävän muljahduksen. Silti pyrimme eteenpäin, vaikka hahmo on pahoinpidellyn näköinen ja saattaa jopa ontua. Eteenpäin kunnes joko vielä rumempi kuolema päättää pelin tai selviämme ulos elävinä. Väitän, että kokemus on voimakkaampi ja ehkä jopa narratiivisempi kuin mitä se olisi hahmon silmin nähtynä. Ensimmäisestä persoonasta koettuna haavoittuminen simuloidaan usein käyttöliittymän keinoin. Ruudulla on yleensä jonkinlainen terveyttä kuvaava palkki, joka vähenee hahmon tuntiessa kipua. Joissakin peleissä ruutu myös välkähtää punaisena ja totta kai kuvakulmasta riippumatta hahmo yleensä päästää jonkinlaisen kärsimystään kuvaavan huudon. Puolikuntoinen hahmo saattaa liikkua hitaammin, ja edellä mainittu palkki saattaa vilkkua, jos terveydentila on kriittisessä pisteessä, mutta missään vaiheessa pelaaja ei näe hahmonsa pahoinpideltyä kehoa eikä siksi välttämättä tunne samanlaista huolta tämän selviämistä kohtaan. Tämän tunne-eron kuvakulmien välillä uskoisin selittävän esimerkiksi Left 4 Dead -pelissä tapahtuvan kuvakulman vaihdoksen, kun erityisen vaarallinen zombi saa otteen pelihahmosta. Noin muuten voimakkaasti toiminnallinen FPS-peli vaihtaakin automaattisesti kuvakulman ensimmäisestä kolmanteen, jolloin avuton pelaaja voi vain katsoa hahmonsa toivotonta pyristelyä, kunnes joko hänen joukkuetoverinsa pelastavat hänet tai kuolema lopettaa kärsimykset. Tällä keinolla pelaajalta varastetaan kontrolli hahmoon, avuttomuuden tunne lisääntyy ja mikä tärkeintä, saadaan kokemus ruumiillisesta kauhusta.



Kuvio 13. L4D-pelin normaali FPS-näkymä.



Kuvio 14. Näkymä johon peli automaattisesti vaihtaa erikoiszombin iskiessä. Tilannetta ei katsota enää pelaajan avatarhahmon silmien läpi, vaan kolmannesta persoonasta mistä pelaaja näkee paremmin hahmonsa kärsimyksen.

3.3.2 Emotionaalinen kauhu

Kauhu herättää meissä paljon tunteita, ja tunteet taas eivät koskaan ole täysin passiivisia (Niedenthal, 2009, 169). Kun olemme vihaisia, kaikki arviomme värittyvät tuolla tunteella ja teemme päätöksiä perustuen siihen, mikä tunne meitä milloinkin hallitsee. Tunteet siis vaikuttavat kaikkeen, mitä teemme ilman, että edes tiedostamme sitä. Ne saavat meidät myös konkreettisesti tarttumaan toimeen joskus jopa refleksimäisen reaktionomaisesti. Pelit antavat kauhun harrastajille viimein kanavan, jonka kautta he pystyvät suoraan reagoimaan kauhun tuottamiin tunteisiin ja vaikuttamaan itse tilanteisiin. Vaikka kauhupelit pyrkivätkin yleensä kohtelevaan pelaajaansa kaltoin, tämä nimenomainen piirre kuitenkin tekee pelaajasta voimakkaamman kuin vaikka lukijasta tai katsojasta.

Sen lisäksi, että tunteet vaikuttavat meihin tietynlaisena ainaisena taustakohinana, niillä on myös merkitystä selviytymisemme kannalta (Ekman & Lankoski, 2009, 183). Kun olemme tunnetasolla mukana tapahtumissa, meidän on helpompi tehdä niihin liittyviä nopeita päätöksiä vaistonvaraisesti. Kaikki elementit peleissä nostattavat meissä jonkinlaisia tunteita, mutta pelin rytmin takia pysähdymme harvemmin analysoimaan, miksi tunnemme kuten tunnemme ja mihin se perustuu juuri kyseisellä hetkellä. Meillä

on luontainen taipumus peilata toisten ihmisten ilmeitä ja tunteita, joten usein pelihahmon tunnetila heijastuu meihin. Kun tunnemme jonkinlaista yhteyttä pelihahmon ja itsemme välillä, keskitymme myös tarinaan intensiivisemmin, mikä taas johtaa yhä syvempiin tunteisiin. Tämän takia jotkin fiktiiviset tapahtumat saattavat saada meidät jopa kyyneliin (Ekman & Lankoski, 2009, 184). Empatia on myös syy siihen, miksi tunnemme huolta hahmojen puolesta. Sen lisäksi, että peli päättyy mikäli emme pysty pitämään hahmoamme elossa, tuo tunneside tekee tästä tavoitteesta meille tunnetasolla erittäin tärkeän. Sama koskee suojeltavia ei-pelattavia-hahmoja, ja tunne on yleensä sitä voimakkaampi, mitä heikommalta hahmo vaikuttaa. Nuori, hento tyttö herättää meissä helposti halun suojella, ja jos tämä hahmo on vielä hidasliikkeinen, pelkomme tämän puolesta kasvaa nopeasti. On tosin varottava, ettei hahmon avuttomuuden korostamisessa mennä liiallisuuksiin, sillä mikään ei ole ärsyttävämpää kuin niin sanotusti turhan hahmon suojeleminen. Huoli on monimutkainen tunnetila, jota sävyttää kuitenkin tietoinen arvio tapahtumista. Sen sijaan, että pelaaja vain reagoisi ympäristön pelottaviin elementteihin, hän luo uhkakuvia myös päässään ja suorastaan odottaa jotakin kamalaa. Yksi usein käytetty huolta aiheuttava metodi peleissä on tehdä jostakin toimesta, joka pelaajan on pakko suorittaa riskikästä. Esimerkiksi ympäristön ollessa pimeä pelaajan on pakko käyttää taskulamppua, mutta yleensä tämä valo taas nimenomaan vetää puoleensa olentoja, joita pelaaja ei haluaisi kohdata.

3.4 Yleisimpiä pelkojamme

Kauhun synnyttämiseen vaaditaan tiettyjä elementtejä ja tekijöitä. Ihmisillä on useita universaaleja pelkoja ja ahdistusta aiheuttavia liipaisimia, joita kauhun mestarit käyttävät häikäilemättömästi hyväkseen. Pelkäämme eniten tuntematonta; sitä, ettemme tiedä, onko nurkassa kyhjöttävä hahmo jokin elävä vai vain kasa vaatteita. Muut pelkomme pohjautuvat pitkälti tähän samaan epätietoisuuteen (Barret, 2014).

Odottamattomat asiat saattavat aiheuttaa ahdistusta, kuten esimerkiksi radikaalin juonenkäänteen sattuessa tai hirviön pompatessa silmillemme tyhjältä. Jälkimmäistä pelottelua nimitetään jump scareksi, ja sitä pidetään tänä päivänä hyvin halpana ja kliseisenä kikkana, minkä vuoksi sitä ei tulisi ainakaan käyttää liikaa.

Järkytys on kuin kipinä. Yksi väläys ja se on poissa. Sillä ei synny tulta, ellei lähistöllä ole myös sytykkeitä. Järkytys siis toimii parhaiten jos sillä on tarkoitus ja se johtaa johonkin: alkupala ennen pääruokaa (Spurling, 2014).



Kuvio 15. Juostessaan paikasta toiseen Dead Islandissa pelaaja näkee lukuisia raatoja, joista jotkut ovat aivan oikeasti kuolleita, toiset taas vähemmän. Mikäli pelaaja on varomaton eikä varmista ohi juostessaan ruumiiden tilaa, joskus jokin niistä saattaa pompata aivan yllättäen pystyyn, ja saman tien tuo iljetys onkin jo pelaajan naamalla.



Kuvio 16. Outlastissa on muutamia odottamattomia kohtauksia, kuten kuvan tapaus, jossa pelaaja liikkuu mielestään tyhjällä käytävällä, mutta joutuukin yhtäkkiä kaapin kokoisen hirviön pahoinpitelemäksi. Tämä on kuitenkin kohtaus, joka vie juonta eteenpäin ja pelaaja huomaa joutuneensa entistä syvemmälle soppaan. Jump scare on siis perusteltu. Outlast myös ripottelee pienempiä säikäytyksiä yltymänsä, kuten esimerkiksi käytävän päässä vilahtava hahmo tai oven paukahtaminen kiinni. Nämä ovat omiaan pitämään pelaajan varpaillaan. Jump scaret ovat yleensä vahvasti yhteydessä cut sceneihin, eli välianimaatioihin, joihin palaan vielä myöhemmin.

Psykologisen kauhun ehkä yleisimmin käytetty pelkotekijä on hulluus ja järjenvastaisuus (Barret, 2014). On pelottavaa, jos emme tiedä, onko kokemamme todellista vai ei, tai kun asiat käyttäytyvät järjenvastaisesti esimerkiksi rikkoen fysiikan lakeja. Pelkästään sivuhahmojen mielenterveyshäiriöt saattavat riittää levottomuuden herättämiseen pelaajassa, sillä epänormaalisti käyttäytyvät ihmiset ovat arvaamattomia ja siksi pelottavia. Lisäksi hiukan tärähtäneen hahmon jutut hirviöistä on helppo sivuuttaa, vai onko?

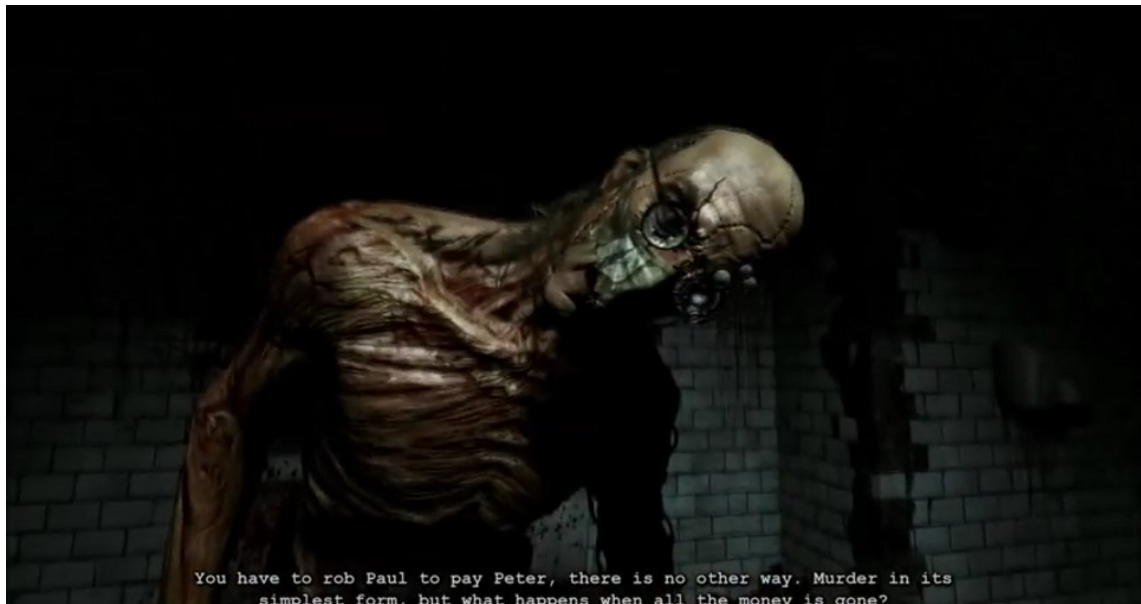


Kuvio 17. Silent Hill 4, huoneessa ei ole mitään muuta kuin pää, joka katselee hahmoa.

Huomiomme kiinnittyy nopeasti asioihin, jotka ovat selvästi väärässä paikassa. Veri ja suolenpätkät saavat olomme epämukavaksi, koska normaalisti meidän ei tulisi nähdä niitä (Barret, 2014). Ne ovat esillä yleensä vain kun jotakin pahaa on tapahtunut. Tempua toistettaessa sen tehokkuus toki kärsii. Mikä tahansa uusi, erikoinen tai poikkeava asia herättää uteliaisuutemme ja saa meidät esimerkiksi lähestymään asioita, vaikka oikeastaan jo tiedämme, ettei se ehkä ole kovin hyvä idea.

Meillä kaikilla on alitajunta ja tiedostamaton puoleemme: sisäinen maailma, josta meillä ei ole kovinkaan selkeää käsitystä tai kontrollia (Barret, 2014). Yhteisö ja yhteiskunta asettavat käytöksellemme rajoja, mutta mitä jos viis veisaisimme niistä ja toteuttaisimme mielihalujamme miten lystäämme? Ajatus on kaoottinen ja ahdistava ja pelkäämme usein, että muut ihmiset antautuvat ikäville taipumuksilleen. On miltei

pelottavampaa, kun vastassa on hullun sijaan täysijärkinen ihminen, joka tekee omat sääntönsä.



Kuvio 18. Outlastin tohtorin ääni ja olemus jopa rauhoittaa kaiken hulluuden keskellä, mutta mitä hän oikeasti sanoo ja mitä hän on potilailleen tehnyt puhuu puolestaan. Tohtori Trageria ei voi kutsua selväjärkiseksi, mutta tapa, jolla hän on rationalisoinut omat toimensa ja siten vakuuttanut itselleen toimivansa oikein on kerrassaan karmiva.

4 Kauhun pelilliset keinot

4.1 Ympäristö

Ympäristö on kauhussa noin yleensäkin suuressa osassa, eikä tämä videopeleissäkään ole poikkeus. Pelaaja saattaa kyetä välttelemään hirviöitä, mutta maailmaa hän ei pysty pakenemaan ennen kuin on päihittänyt pelin. Ympäristö ja pelaaja ovatkin jatkuvassa, joskin melko yksipuolisessa vuorovaikutuksessa keskenään.

On selvää, että tekniikan kehittyessä myös peliympäristöt ovat kokeneet rajun graafisen muutoksen lätyksästä, yksivärisestä taustaväristä kolmiulotteiseen luonteikkaaseen maailmaan. Jotkut pelit kumartavat elokuvien suuntaan jatkaessaan niiden vanhoja perinteitä dramaattisella valaistuksellaan. Toiset suosivat hämyisempää otetta, kuten esimerkiksi sumuntäyteinen Silent Hill. Tähän peliin liittyen on tehty silmänliikkeen tutkimus, joka paljasti, että sumun keskellä tarpova pelaaja käytti 31,5 %

pelijastaan näkyvyyden reunoja silmällä pitäen (Niedenthal, 2009, 178). Huono näkyvyys siis selvästi synnytti pelaajissa huolta vaarasta, jota he eivät kykenisi ehkä paikantamaan ajoissa. Sumu tai pimeys, toisin sanoen peliympäristö, saattaa kätkeä vaaran meiltä, ja toisinaan se saattaa tuntua jopa elävältä itsekin. 80-luvulla pelaajan ainoa huoli oli paeta vastustajaansa, esimerkiksi Texasin moottorisahamurhaajaa, mutta nykyään pelkästään pelimaailmassa oleminen riittää aiheuttamaan pelaajassa ahdistusta.

Ympäristön suurin ja ilmeisin tehtävä kauhupeleissä lienee saada pelaaja tuntemaan olonsa epävarmaksi, turvattomaksi ja pelokkaaksi: minne tahansa hän yrittääkään tässä maailmassa piiloutua, hirviöt tulevat silti löytämään hänet. Tunnetta kauhun perinteisestä kuvastosta hämähäkinseitit ja kallot ja tiedämme niiden edustavan pelkoa, mutta yksinomaan näiden elementtien sijoittelu maailmaan ei vielä saa pelaajassa aikaan haluttua tunnereaktiota. Ympäristön on tunnettava vihamieliseltä ja arvaamattomalta, sillä se on liitossa pimeissä kolkissa lymyilevien petojen kanssa. Jo tämä asetelma viestii pelaajalle, että hän on alivoimatilanteessa.



Kuvio 19. Taskulamppu on Alan Wakessa yhtä tärkeä puolustautumisen väline kuin asekin.

4.1.1 Äänet

Miten ympäristö on vuosien saatossa herännyt eloon? Erityisesti äänet ovat antaneet hyvin paljon tehoa tälle noin muuten passiivisena pidetylle elementille. Ambientti, eli

taustalla hallitsevat äänet tai musiikki tukevat tunnelmaa ja luovat jännitystä silloinkin, kun pelaajaa ei varsinaisesti uhkaa mikään. Äänet ovat meille niin luonnollinen osa maailmaa, että emme toisinaan edes tiedosta niiden olemassa oloa tai vaikutusta tunnetiloihimme. Äkkinäiset Psykosta tutut jouset tai soraäänit luovat meissä automaattisesti levottomuutta ja ahdistusta, vaikka peliruudulla ei samaisella hetkellä tapahtuisikaan mitään hälyttävää. Myös äänten puute tai hiljeneminen on tehokas tapa rakentaa jännitystä, sillä äänimaailman muutokset indikoivat meille asioita. Ilman ääniä saamme vähemmän tärkeää informaatiota ympäristöstämme.

Äänet toimivatkin peleissä useimmiten jonkinlaisina mittareina, jotka oikein luettuina auttavat pelaajaa tehtävässään. Esimerkiksi pomotappeluiden koittaessa musiikki käy intensiivisemmäksi ja pelaaja tietää heti, ettei kyseessä olekaan mikä tahansa mörkö. Äänet saattavat myös vaikuttaa pelaajan päätöksiin tai saavat tämän huomaamaan vähäpätöisiksi naamioituja asioita ympäristöstään. Ne myös toimivat hälyttimen tapaan. Esimerkiksi Outlastissa lähestyvät juoksuaskeleet kehottavat pelaajaa piiloutumaan niin pian kuin mahdollista ja Dead Islandissa taas erityisen vahvat zombit päästävät ilmoille monen korttelin päähän kantautuvaa karjuntaa, jolloin pelaaja osaa vältellä näitä paikkoja. Toisinaan nämä äänet tehdään muistuttamaan meitä joistakin kulttuurimme tutuiksi tuomista äänistä, esimerkiksi sireeniä jolloin ne laukaisevat meissä tähän ääneen liittyviä ajatuksia vaarasta.

Koska äänten antamat vihjeet maailmasta saattavat joskus jopa pelastaa pelaajan hengen, on varmaa, että hän on aina kuulolla näiden vihjeiden toivossa. On myös todennäköistä, että pelaaja ennemmin luottaa ääniin kuin visuaalisiin elementteihin, sillä olemme oppineet, ettei kaikki ole välttämättä miltä näyttää. Sen sijaan ääniä tai muiden aistien ärsykyksiä harvemmin kyseenalaistamme. Nämä seikat, pelaajan valppaus ja usko ääniin, ovat oikeastaan tae siitä, että kauhupelit, jotka eivät ole kovinkaan kuuluisia reiluudestaan, käyttävät niitä häikäilemättömästi hyväkseen. On tavanomaista, että pelottavalta kuulostavat äänet jotka saavat meidät pälyilemään hermostuneena ympärillemme ovat niin huonosti paikannettavissa, ettemme tiedä, mistä päin vaara meitä uhkaa. Toisinaan taas taustan äänet muistuttavat hälytysääntä tai hälytystä ei seuraakaan odotettu hyökkäys. Näillä keinoin pelaaja pidetään valppaana ja samalla myös epävarmana siitä, voiko ääniin tai ylipäätään mihinkään tässä maailmassa luottaa. Emme kuitenkaan voi sulkea korviamme, tai jääme paitsi niistäkin vähistä avuista, joita äänet meille pelissä tarjoavat. (Ekman & Lankoski, 2009, 181-197.)



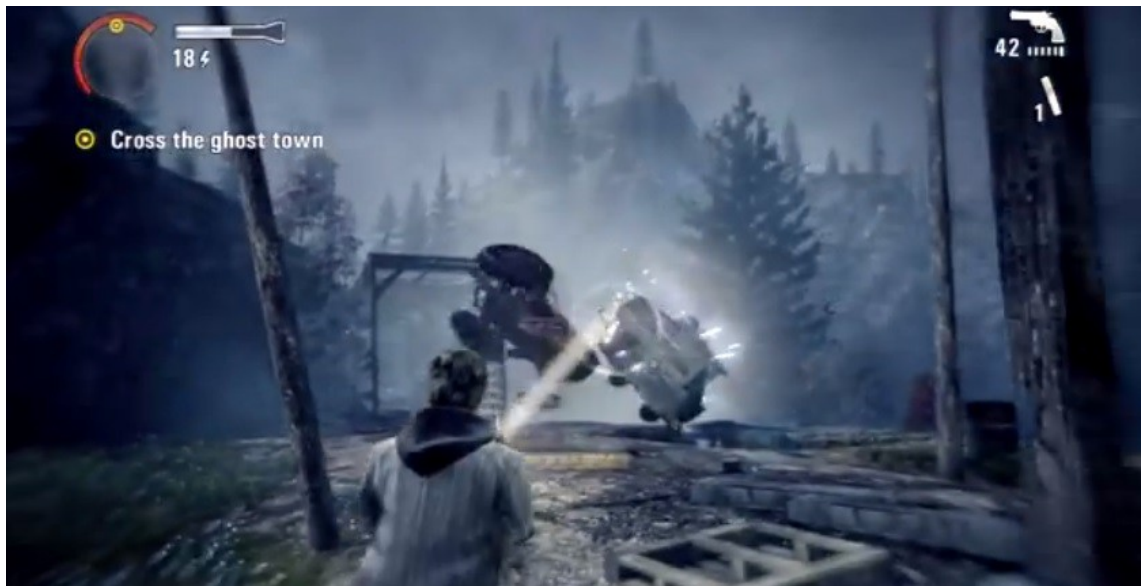
Kuvio 20. Tämän veijarin yleensä kuulee ennen kuin näkee.

Äänen tärkeä tehtävä on tuoda pelaaja lähemmäs pelimaailmaa ja vahvistaa syy-seuraussuhdetta pelihahmon ja ympäristön välillä (Ekman & Lankoski, 2009, 185). Kun hahmo mätkäisee zombia pesäpallomailalla, siitä kuuluu jonkinlainen ääni. Toisinaan tuo ääni saattaa olla ristiriidassa teon kanssa, esimerkiksi kun pelaaja yrittää avata oven mahdollisimman äänettömästi ja ovi päästääkin korvia riipivän narinan. On selvää, että moinen ahdistaa pelaajaa, sillä edes hänen itse tuottamansa äänet eivät ole tuolloin hänen hallinnassaan. Ristiriita todellisuuden ja pelimaailman äänten kanssa tosin ei ole ollenkaan haitallinen niin pitkään kuin peliäänet ovat uskollisia omalle maailmalleen. Kauhupeleissä liioittelu ja tyylyttely on tarpeen, ja sama pätee myös sen äänimaailmaan. Äänten avulla voidaan myös korostaa tiettyjä yksityiskohtia ja lisätä voimaa kohtauksiin, jotka sitä tarvitsevat syystä tai toisesta. Esimerkiksi verinen taistelukohtaus pikseligrafiikoin tehdyssä kauhupelissä saa rutkasti enemmän voimaa hyvällä äänityöllä. On siis todettava, että äänet ovat tunnelman luoja ja ylläpitäjä kiistämättä vahvoilla, ja niiden avulla muutoin kolkon autiot puitteetkin saavat eloa, mutta ne eivät yksin vastaa kauhupelien maailmojen hirveyksistä.

4.1.2 Epäluotettava maailma

Kauhupelien tapahtumat sijoittuvat usein meidän maailmamme kaltaiseen todellisuuteen, jota tosin jonkinlainen pahuuden voima on korruptoinut. Yksi syy tähän on pelaajan odotuksilla leikkiminen, sillä me luulemme osaavamme toimia tässä

maailmassa - kunnes jotakin omituista tapahtuu ja joudumme rakentamaan suhtautumisemme ympäristöömme uudestaan. Asiat ovat harvoin niin kuin niiden pitäisi olla. Kauhugenreen kuuluu olennaisena osana pieni ripaus yliuonnollisuutta, joten emme edes kyseenalaista näitä muutoksia todellisuuden kuvassamme, toisin kuin esimerkiksi realistisempaan suuntaan nojaavien sotapelien kohdalla saattaisimme tehdä. Toisaalta kuitenkin pohjalla vaikuttava suhde todelliseen maailmaan saa meidät pelkäämään, vaikka sammuttaisimme pelin, sillä oman maailmamme puitteet täsmäävät pelin ympäristöön. Mikä estää hirviöitä asuttamasta meidänkin maailmaamme? (Rouse, 2009, 17.) Tällainen hallitsemattomuus aiheuttaa meissä avuttomuutta. Kontrolli on siis suorassa yhteydessä tunteisiimme, ja sen vähentäminen on varsin tehokas pelottelun keino. Samalla alamme pelätä tavoitteemme puolesta, sillä jos emme kykene olemaan täysin varma maailman säännöistä, kuinka voisimme olla varmoja siitä, pystymmekö selviytymään siellä.



Kuvio 21. Alan Wakessa poltergeistit riivaavat esineitä, kuten traktoreita ja autoja, ja pelaajan on ajettava nämä henget tiehensä tai väistettävä ennen kuin muutama sata kiloa terästä lennähtää häntä kohti.

Todellisuuden manipuloinnin avulla voidaan myös vähentää järjestelmän vaatimuksia ja piilottaa sen puutteita pelaajalta (Pinchbeck, 2009, 87). Esimerkiksi jokin ovi saattaa huokua pahuutta niin, ettei pelihahmo yksinkertaisesti pysty lähestymään sitä tai jokin mystinen voima pysäyttää pelaajan aina kun hän yrittää lähteä kirotusta kaupungista. Nämä tapaukset voidaan helposti selittää pelin taustatarinoilla, tai ne voidaan myös jättää selittämättä, sillä kauhugenrelle on myös hyvin tyypillistä se, ettei kaikkea edes voi selittää saati ymmärtää. Tällainen yliuonnollisuuden vetoava ratkaisu myös säästää työtä pelitiimiltä, jonka tässä tapauksessa ei tarvitse miettiä järjellisempää selitystä,

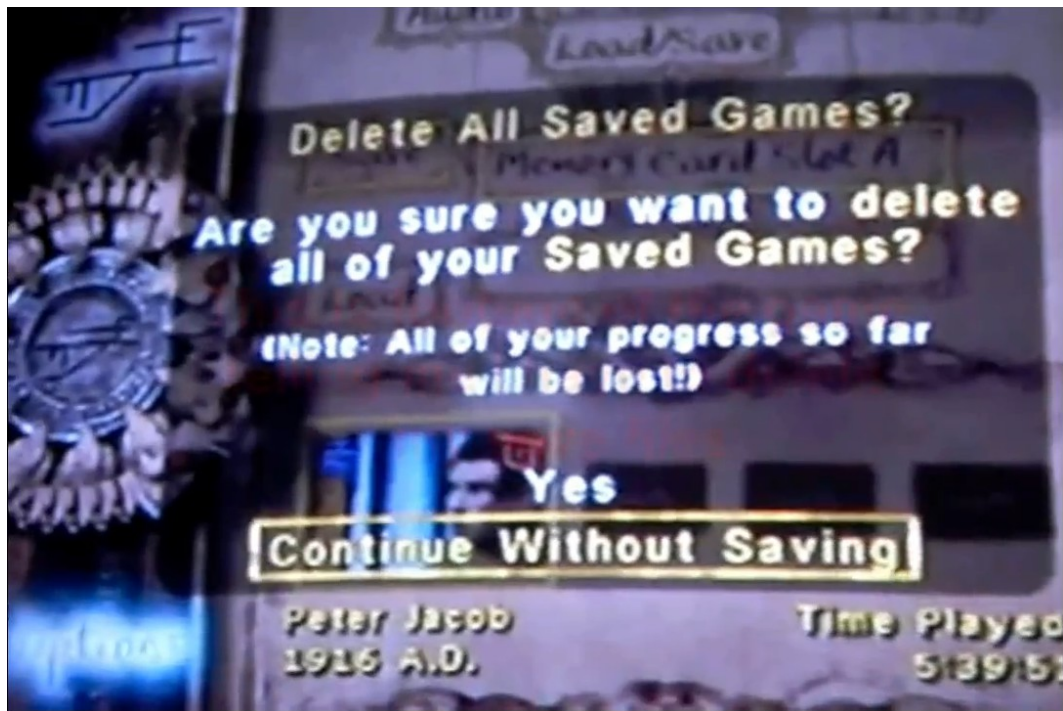
miksi kirvestä kantava hahmo ei voisi vain murtaa tietään oven läpi tai lähteä tapahtumapaikalta. Pelaaja voi rauhassa liikkua tässä maailmassa, mutta hänen on tiedostettava, ettei hänellä ole täällä minkäänlaista valtaa vaikuttaa ympäristöönsä. Peli on aina se taho, joka loppupeleissä määrittää nämä säännöt omien tarkoitustensa mukaiseksi, ja pelaajan on vain hyväksyttävä se ja päästettävä irti niistä laeista, jotka pätevät hänen maailmaansa (Pinchbeck, 2009, 88). Juuri tällainen antautuminen saattaa olla yksi syy kauhun suosioon, sillä se synnyttää meille vaihtoehdoisen ja silti perin uskottavan todellisuuden.

4.1.3 Pelin ja todellisuuden rajapinta

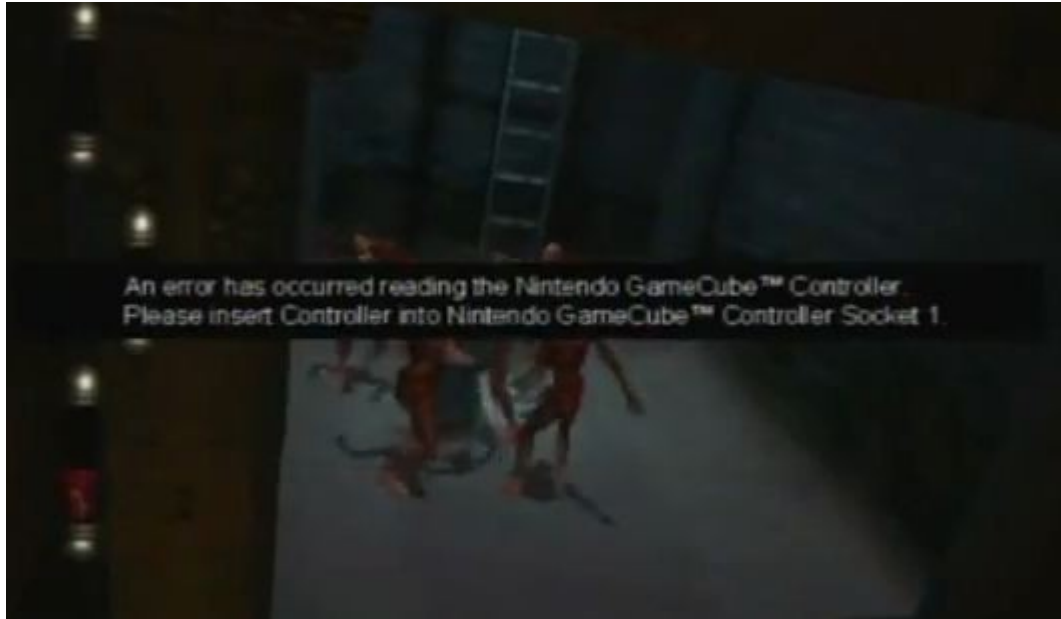
Pelien pelottelumenetelmiä pohtiessa tulee harvemmin edes mieleen, että keinojen ei tarvitse aina rajautua pelin sisäiseen maailmaan. Silicon Knightsin vuonna 2002 julkaisema peli *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* on oivallinen esimerkki tästä. Peliin on lisätty pelihahmon mielenterveyttä kuvaava mittari, joka reagoi muun muassa hahmon kohdatessa karmeita asioita. Tällaiset mielenterveysmittarit ovat kasvattaneet suosiotaan ja joissakin tapauksissa jopa syrjäyttäneet muihin peligenreihin paremmin sopivan terveyttä kuvaavan mittarin. Kauhussa kun yritetään kokonaan välttää kosketusta vihollisen kanssa, ja iskujen sijaan pelihahmoa pommitetaan yleensä säikäytyksin. Mikä tekee *Eternal Darknessista* kuitenkin poikkeuksellisen on sen tapa manipuloida käyttöliittymäänsä mielenterveysmittarin mukaan (Taylor, 2009, 52).

Ehkä yksinkertaisin ja eniten käytetty tapa tuoda käyttöliittymä mukaan pelikokemukseen on peliohjaimen täristäminen lähestyvän vihollisen tai pelihahmon hurjasti hakkaavan sydämen tahtiin. Noin muuten käyttöliittymä kuitenkin jätetään yleensä rauhaan ehkä sen vuoksi, että sen pelaajalle antama informaatio ja kontrolli ovat niin olennaisessa osassa, ettei niihin kajoaminen tulisi edes mieleen. Jos kyseessä olisi mikä tahansa muu genre, teko tuntuisi suorastaan epärehelliseltä. Kauhun ei kuitenkaan ole koskaan ollut millään lailla reilua, ja kontrollin menettämisen aiheuttama epävarmuus on ehdottomasti yksi sen vahvimmista teemoista. Pelaajan tulee oppia suhtautumaan varauksella kaikkeen, mihin hän normaalisti voisi luottaa. *Eternal Darknessissa* hahmon mielenterveyden keikahtaessa tarpeeksi peli saattaa yhtäkkiä ilmoittaa pelaajalle, että hänen ohjaimensa johto ei ole kytketty, äänet eivät ole käytössä tai että kaikki hänen tallennuksensa on nyt pois pyyhitty. Tällainen epätavallinen ja vitaaliin informaatioon kajoava teko saa meissä yleensä heti aikaan pienen järkytyksen ja ruokkii järjenvastaista ajatusta siitä, että pelimaailman omituisuus

on jotenkin alkanut vaikuttaa omaamme, tai ehkä olemme itse menossa sekaisin. Pelissä on yhteensä 42 tällaista tapahtumaa, kaikki erilaisia, joten vaikka pelaaja jo ymmärtäisi pelin hengen, voivat viestit silti saada aikaan epäuskoista kurtistelua. Keino on mielenkiintoinen ja hyvin vähän käytetty, joten vaikeivät sen valheet enää toimisikaan pelotteluna, ne herättävät silti meissä uteliaisuutta. Haluamme nähdä, mitä kaikkea päämme menoksi on keksitty.



Kuvio 22. Yksi varmasti pysäyttävimmistä Eternal Darkness -pelin käyttöliittymäjekuista. Peli kysyy, halutaanko kaikki tallennustiedostot hävittää ja pelaajan vastauksesta riippumatta seuraavaksi kuvaruudulle pyörähtää teksti: deletoidaan...



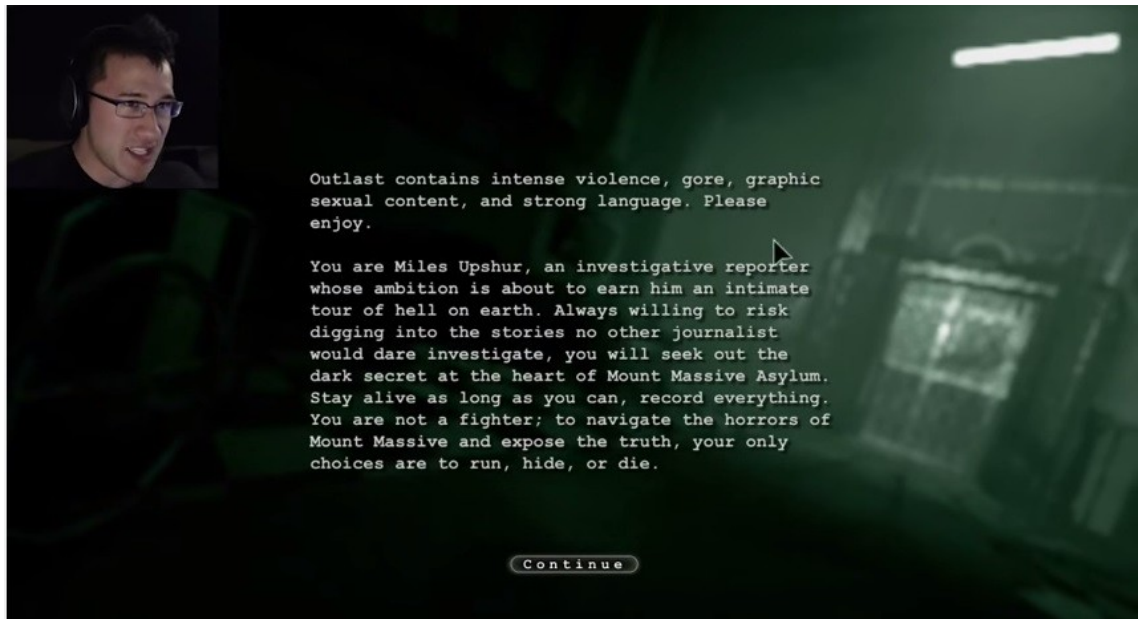
Kuvio 23. Peli väittää ohjaimen olevan irti konsolista, vaikka näin ei tietenkään ole. Virallinen teksti saa pelaajan kuitenkin epäilemään ja luultavasti tarkastamaan ohjaimensa johdon kiinnityksen.

4.2 Tarina ja kerronta

Nykyään pelien sisältöön ja erityisesti taustatarinaan panostetaan huomattavasti. Pelaaminen voi olla aivan yhtä antoisa kokemus kuin hyvän kirjan lukeminen. On tullut pitkälle niistä ajoista, kun peliin liittyvät kertomukset kirjoitettiin teknisten rajoitteiden vuoksi pakkausten takapuolelle. Pelaajan tuli lukea tarina ennen pelin aloittamista, ja sen avulla päästä vaadittuun mielentilaan (Roux-Girard, 2009, 147). Huolimatta siitä, että tarina jäi näin fyysisesti pelin ulkopuolelle, se oli kuitenkin erityisen tärkeä elementti, sillä se tuki oleellisesti pikseleistä koostuvaa yksinkertaista grafiikkaa. Jos kaksi neliötä etenee ruudun sivulta toiselle, ei näky merkitse meille vielä mitään, mutta jos joku kertoo meille, että toinen neliöistä on kylmäverinen murhaaja, kaikki muuttuu.

Tarinat pyritään nykyään sulauttamaan peleihin paremmin. Ne ovat tärkeä osa kokemusta, joten niiden, kuten kaiken muunkin on oltava sidoksissa pelillisyyteen enemmän kuin muiden medioiden käyttämiin keinoihin. Voisi siis kuvitella, että vanhanaikainen keino tarjoilla tarina pelaajalle alkupalan tapaan summattuna muutamaan kappaleeseen olisi jo kuopattu kokonaan, mutta väittäisin, että tapa on ennemminkin iteroitunut palvelemaan pelejä paremmin kuin kokonaan hävitetty. Red Barrels vuonna 2013 julkaistu *Outlast* alkaa lyhyellä tekstipätkällä, joka kertoo

pelaajalle parilla lauseella hänen lähtökohtansa. Muu osa tekstistä koostuukin sisältövaroituksista - ja mikä tärkeitä: pelin perusideasta.



Kuvio 24. Outlast-pelin perusidea löytyy tämän tekstin loppupäästä: ”Pysy elossa niin pitkään kuin pystyt, videoi kaikki. Et ole taistelija; selvitäksesi Mount Massiven kauhuista ja paljastaaksesi totuuden voit vain juosta, piiloutua tai kuolla.”

Perusidealla tai ytimellä tarkoitan sitä kantavaa ideaa tai pelaajalle asetettua tavoitetta, joka kestää koko pelin ajan eikä muutu missään vaiheessa. On erityisen tärkeää, että pelaaja tietää heti alussa mikä pelin ydinajatus on. Outlast alleviivaa omaansa jo peliä edeltävässä tekstissä, mutta toistaa ohjeensa vielä pelillisesti. Alussa pelaaja saa heti käsiinsä sähköpostin, joka antaa hänelle syyn tutkimustensa videointiin ja samalla varoittaa häntä, että jotakin omituista on tekeillä.

Tarinan ei tarvitse olla vain hallitseva, hitaasti paljastuva elementti, vaan sitä voidaan käyttää myös pelaajan olettamusten ja odotusten manipulointiin. Yksi usein käytetyistä juonenkäänteistä perustuu sille, että pelaaja on saanut väärää tietoa tapahtumista ja yhtäkkiä totuus valkeneekin. Tämä keino toimii erityisesti kun tarinan välittäjinä toimivat ei-pelattavat-hahmot, sillä tunnetustihan jokainen meistä tarkastelee maailmaa omasta perspektiivistään. Se ei välttämättä ole valetta, mikäli kertoja itse uskoo siihen. Kauhun taustahahmot tosin ovat usein epäluotettavia, joten genren puitteissa myös tarkoituksellinen valehteleminen pelaajalle on odotettavissa.

4.3 Välianimaatiot

Cut scenet eli välianimaatiot ovat valmiiksi renderöityjä animaatiopätkiä, joihin pelaaja ei yleensä pysty vaikuttamaan. Niitä käytetään esimerkiksi tarinankerronnassa, juonen edistämisestä tai vaikkapa uuden hahmon esittelyssä. Aikoinaan kun pelit eivät vielä olleet päässeet kunnolla jaloilleen kauhun saralla, välianimaatiot sitoivat ne paremmin elokuvaan ja siten ammensivat tuttua tunnelmaa omaan maailmaansa. Nykyään kuitenkin juuri tämä seikka toimii pikemminkin pelejä vastaan. Välianimaatioiden vahva elokuvallisuus signaloi pelaajalle, että hänen tulee seurata tapahtumia elokuvien eikä pelien konventioiden kautta, mikä taas ahmaisee pelaajalta kyvyn interaktioon ja muuttaa hänet välittömästi passiiviseksi katsojaksi (Kirkland, 2009). Viimeinen asia, mitä pelit tahtovat pelaajansa tekevän on laskea ohjain käsistään kesken pelin.

Välianimaatioiden kokonaan pois karsiminen on kuitenkin haastava ajatus, sillä ne ovat tällä hetkellä kaikkein kätevin keino esittää esimerkiksi menneitä tai kaukaisten paikkojen tapahtumia (Kirkland, 2009). Kauhupeleissä on aina vilissyt kaikenlaisia dokumentteja, päiväkirjoja ja kirjeitä, jotka toki myös soveltuvat tämän informaation välitykseen, mutta kuten sanotaan: kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Toinen esimerkkini koskee tunteita, joiden välittäminen yleensä kivikasvoisen pelihahmon kautta reaaliaikaisesti on haastavaa. Välianimaatioissa pelihahmomme muuttuu hetkellisesti ohjatusta nukesta eläväksi, ja tuo inhimillisyyttä taas nostattaa empatiaa hahmoa kohtaan. Me yritämme ymmärtää hahmoja, heidän päämääriään ja sitä kautta myös koko pelin tarinaa (Ekman & Lankoski, 2009).

Perinteisesti välianimaatioiden aikana pelaaja on turvassa eikä voi kuolla (Rouse, 2009, 23), joten ne tarjoavat pelaajalle pienen hengähdystauon toiminnan keskellä. Tauko on pulmallinen, sillä toisaalta uuden hahmon ilmestyessä kuvaan tai jonkin dramaattisen tilanteen koittaessa, esimerkiksi hirviön yhtäkkiä rysäyttäessä ovesta läpi se luo odotusta ja jännitystä, mutta samalla se myös antaa pelaajalle aikaa valmistautua välianimaation jälkeiseen tilanteeseen. Mikäli peli haluaa pitää pelaajan jatkuvasti varpaillaan, yllättää ja suistaa tämän paniikkiin, voi tauko tuntua ikävältä suvannolta. Toisaalta oikein käytettynä sillä voidaan myös vahvistaa pelkoa ja rakentaa jännitystä. Pelaaja saattaa tuntea itsensä todella avuttomaksi, jos välianimaation aikana esimerkiksi jokin ystävällinen ei-pelattava hahmo saa surmansa pelaajan silmien edessä, eikä hän kykene kuin katsomaan.



Kuvio 25. Dead Island -pelin Butcherzombi -hahmon esittely tehdään välianimaation avulla. Pelaajan saapuessa talojen väliin hän huomaa kujan toisessa päässä hahmon, joka vaivattomasti silpoo toisia hirviötä. Näky on pysäyttävä eikä tosiaan houkuttele lähestymään, joten pelaaja käyttää tauon luultavasti strategian miettimiseen. Hänen on kuitenkin mietittävä nopeasti, sillä kujan mittainen välimatka taivuu tältä hirviöltä kovin nopeasti.

On yleistä, että välianimaatiot antavat pelaajalle mahdollisuuden hypätä suoraan niiden yli, mikä mielestäni saman tien kyseenalaistaa niiden tarpeellisuuden. Mikäli pelaaja voi jatkaa pelaamista animaatiota katsomatta ja silti ymmärtää, mistä on kyse, pitäisikö animaatiosta saman tien luopua? On tosin muistettava, että toisinaan tallennuspaikoista johtuen pelaaja saattaa tahtomattaan joutua aloittamaan pelin useita kertoja juuri ennen välianimaatiota, jolloin on vain oikeus ja kohtuus, että pelaajalle annetaan mahdollisuus hypätä jo näkemänsä videopätkän yli.

Välianimaatiot ovat vuosien varrella kokeneet mielenkiintoisen evoluution vuorovaikutuksellisempaan suuntaan. Kuten olen jo todennut, muutokselle onkin ollut todellista kysyntää, eikä vain pelillisyyden vahvistamiseksi, vaan myös koska pelaajat eivät ole enää yhtä kärsivällisiä kuin ennen. Niin pelien kuin muidenkin medioiden rytmi on vuosien varrella kiihtynyt tehden vanhoista peleistä erityisen hitaan, lähes laiskan tuntuisia. Telltale Gamesin vuonna 2012 julkaisema the Walking Dead -peli vilisee välianimaatioita, mutta peli lisää taitavasti niiden väliin pelillisiä hetkiä, jotka näyttävät välianimaatioilta, mutta joiden aikana pelaajan onkin katselemisen sijaan toimittava. Peli naamioi näin osansa, joihin pelaaja ei pysty vaikuttamaan sen verran hyvin, että se pakottaa valppauteen yleensä passivoivien välianimaatioiden aikana. Tätä seikkaa

korostaa muun muassa pelin interaktiivinen dialogi, joka sekin tulee vaihtoehdoksi pelaajalle usein täysin arvaamattomasti. Dialogivalintoja on useita, mutta niissä on aikaraja, joten on erityisen tärkeää, että pelaaja ei menetä sekuntiakaan dialogivaihtoehtojen pamahtaessa ruutuun.



Kuvio 26. Välianimaationa alkanut tilanne, jossa peli yhtäkkiä antaa pelaajalle valtuudet vaikuttaa tapahtumiin. Mikäli pelaaja onnistuu naputtamaan annettua nappia riittämiin, hän onnistuu ja tilanne jatkuu sitä indikoivalla välianimaatiolla. Jos hän taas epäonnistuu, seuraava animaatio todennäköisesti kuvaa hahmon kuolemaa.

Välianimaatiot kehittyvät jatkuvasti ja niille etsitään samalla korvaavia, pelillisempiä vaihtoehtoja. Niillä on toki käyttösä, mutta on varottava, etteivät ne muodostu halvaksi ratkaisuksi kaikkiin ongelmiin. Hyvänä lähes välianimaatiovapaana esimerkkinä minun on mainittava Valven Portal-peli. Sen sijaan, että pelin tarinallisuutta korostettaisiin animaatioin, peli käyttää hyväkseen ääntä. Pelaaja voi rauhassa toillailla pitkin pelikenttää ja saada samanaikaisesti informaatiota tavoitteestaan. Näin pelikokemus ei pääse keskeytymään. Keino on myös oivallinen ainakin osin korvaamaan kauhupeleille ominaiset ympäristöstä löytyvät dokumentit tai päiväkirjatekstit, joiden lukeminen alkaa toisinaan hyvin nopeasti ärsyttämään aktiivista pelaajaa.

4.4 Viholliset

Pahuus kiehtoo meitä. Se lienee suurin syy, miksi kauhu yleensä vetoaa meihin. Mistä tahansa kauhuteoksesta onkaan kyse, haluamme tietää, kuka tai mikä on antagonisti

eli peleistä puhuttaessa pelaajan vihollinen tai vastustaja. Hirviöelementit ovat kauhupelien tavaramerkki, ja juuri ne erottavat tämän hyytävän genren muista.

Saatamme pelätä kuolevamme sota- tai gangsteripelissä. Silti kuolemanpelko on paljon kouraisevampaa, kun kuolema henkilöityy joksikin, joka on epätavallisen suuri ja voimakas, ja kun lopun voi olettaa tulevan suuren kivun ja kärsimyksen kautta, kaamealla tavalla. (Perron, 2009, 126.)

Pelaaja pyrkii pääsemään tavoitteeseensa pelatessaan, eli toisin sanoen selviytymään pelistä hengissä. Maailmaa asuttavat hirviöt ovat tälle tavoitteelle luonnollinen uhka: niiden tehtävä on pyrkiä vahingoittamaan ja mahdollisesti jopa tappaa hahmo. Selviytymiskauhu rakentuu pitkälti näiden kahden toimijan kohtaamisiin. Käytän monikkoa, sillä toisin kuin elokuvissa ja kirjallisuudessa, joissa pedon kohtaaminen säästetään usein loppuhuipennukseksi, peleissä hirviön kanssa otetaan lähes poikkeuksetta yhteen usein ja koko pelin ajan. Konfliktien ei ole yleensä määrää niinkään viedä tarinaa eteenpäin kuin toimia pelillisinä haasteina, jolloin pelaajan on tehtävä strateginen päätöksensä ja joko paeta tai taistella. (Perron, 2009, 125-126.)

4.4.1 Skeemat ja kauhu

”Jos se näyttää zombilta ja haukkuu kuin zombi...” (Pinchbeck, 2009, 80).

Kauhu on erityisen muodikasta tällä hetkellä. Televisiossa pyörivät zombeja kuhiseva *Walking Dead* ja kannibaalin toimia seuraava *Hannibal*. Samaan aikaan vampyyriteema sen kuin jatkuu elokuvien puolella *Only Lovers Left Alive* -filmin tullessa maaliskuussa ensi-iltaan. Kauhu elää kulttuurissamme ja sen juuret yltävät pitkälle. Tämän takia voimme kysyä keneltä tahansa ohikulkijalta esimerkiksi vampyyrin määritelmää, ja jokainen kykenisi tuottamaan toisten kanssa yhtenevän vastauksen. Meillä on sisäisiä malleja yleisimmin käytetyistä hirviöistä, ja siksi hirviön tunnistaminen käy meiltä helposti. On hyvin epätodennäköistä, että törmäisimme pelissä olentoon, josta emme osaisi heti sen nähtyämme jo arvioida, mitä odottaa (Pinchbeck, 2009, 81). Tällaista vakiintunutta käsitettä kutsutaan referenssiksi.

Kun hirviö usutetaan kimppuumme, referenssitasolla me jo tiedämme, että vastustaja on karmea, mutta tämän tiedon lisäksi peleissä satsataan paljon monsterien representaatioon, eli edustukseen, eli arkikielisemmin ulkonäköön ja ääniin. Hirviöt suunnitellaan usein sellaisiksi, että niiden pahantahtoisuus loistaa kilometrien päähän ja tyhmempikin pelaaja tajuaa, ettei tuon kolmen hammasrivistön omaavan, karmivasti karjuva pedon lähelle kannata mennä. Representaation vastatessa referenssiin pelaajan päänsisäinen malli aktivoituu ja määrittää välittömästi odotukset hirviötä ja sen toimintoja kohtaan sekä tavan, jolla noihin mahdollisiin toimiin tulisi vastata (Pinchbeck, 2009, 81).



Kuvio 27. Spitter on erikoisesta ulkomuodostaan huolimatta tunnistettavissa zombiksi.

Nyt meillä on käytössämme referenssi ja representaatio, mutta niiden käyttöönotto vaatii orkestrointia. Tällä tarkoitetaan esimerkiksi hirviöiden sijoittelua skeneen ja niiden ilmestymistapaa sekä yleiseen tunnelmaan vaikuttavia elementtejä; niitä kokonaisuuden yhteen sitovia, tyylin määrittäviä asioita, jotka vastaavat elokuvien

kamerakulmia, ajoitusta ja arkkitehtuuria (Pinchbeck, 2009, 82). Orkestroinnin onnistuessa se antaa tuntuva lisäpotkun niin representaatiolle kuin referenssillekin. Esimerkiksi zombi tai mikä tahansa mörkö tuntuu välittömästi pelottavammalta, jos sen ilmestymistä edeltää tuntuva useamman minuutin kestävä jännityksen kasautuminen – ja kun hahmo viimein piirtyy esiin pimeästä ja tavoittelemme asettamme, huomaamme luotienkin olevan vähissä (Pinchbeck, 2009, 81). Muun muassa tämä kaikki kuuluu orkestrointiin.

Huono orkestrointi taas totta kai pilaa helposti koko kauhun kokemuksen. Esimerkiksi vihollisten asettelu ympäristöön niin, että pelaaja kykenee havaitsemaan ne etukäteen saattaa toki joskus toimia, mutta yleensä se syö hirviöiden vaikuttavuutta ja pelaajan pelko jää taka-alalle hänen keskittyessään suunnittelemaan itselleen turvallisinta reittiä ohi vainoajiensa (Roux-Girard, 2009, 155). Sama pätee tilanteeseen, jossa hirviöitä on aseteltu pelimaailman jokaiseen nurkkaan: yksittäisen hirviön vaikutus vähenee, ja pelaaja turtuu ja oppii odottamaan taisteluita, jolloin häntä on entistä hankalampi yllättää eli pelotella. Jos pelikokemus on latteaa, pelaaja hylkää hänelle annetun avuttoman, loukkuun jääneen raukan roolin, ja tämän jälkeen sitä on hyvin vaikea sovittaa hänelle enää takaisin.

Sisäiset mallimme asioista ovat jokseenkin järkähtämättömiä. Fobioista kärsivät ihmiset tietävät hyvin, että järjellä ei ole sananvaltaa pelon hallitessa. Mallit muodostuvat yleensä tiedostamattamme luonnostaan tai ne on opittu, mutta niistä eroon pääseminen on kovan työn alla ellei lähes mahdotonta. Siksi niihin vetoaminen kauhupeleissä toimiikin aiheuttaen joissakin tapauksissa jopa ruumiillista kauhua. Tämä on selitys sille, miksi klassisimmat hirviöt ovat edelleen niin suuressa suosiossa.

4.4.2 Hirviön anatomia

Tekoäly on yksi pelien vanhimmista ja kiperimmistä pulmista. Hirviö, joka vain tulee kohti saattaa aiheuttaa tuki pelkoa, mutta hirviö, joka osoittaa jonkinlaista kykyä ajatella ja suunnitella on jo paljon kamalampi. Kyseessä ollessa kuitenkin nimenomaan hirviö eikä ihminen pelit ovat saaneet tilanteeseensa hieman helpotusta. Esimerkiksi tiedämme kaikki, että zombit vain kulkevat ympäriinsä eivätkä kykene juuri minkäänlaiseen aivotoimintaan. On siis täysin luonnollista, etteivät ne pelissäkään tee juuri muuta kuin vaella ja himoitse ihmislihaa pakottaen pelaajan tiukan paikan tullen jonkinlaiseen interaktioon. Vaikka toisilla hirviöillä olisikin hivenen älykkäämpi maine,

ne eivät kuitenkaan siltikään ole täysin inhimillisiä. Ihmisten rajoitteet ja käytösmallit eivät siis sido niitä millään lailla. Tämä helpottaa pelin tekoälyn - sekä oikeastaan myös hahmosuunnittelijan taakkaa.

Nykytekniikan avulla kaikkein mielikuvituksellisimmatkin designit saadaan näyttämään hyperrealistisilta, mutta siitä huolimatta jotkin pelit haluavat säilyttää tyylitellymmän otteensa grafiikkaan. Kummin vain tärkeintä lienee, että hirviö suunnitellaan hirviöksi, saalistajaksi, jonka tarkoitus on vain herättää pelaajassa kauhun tunteita.

Ihmiset tuntuvat reagoivan vaistomaisesti inholla epämuodostumiin, rappeutumiseen ja mädäntymiseen, emmekä kohdatessamme jotakin näin iljettävää kykene välttämättä piilottamaan tunteuksiamme (Pinchbeck, 2009, 85). Koemme kuvottavat asiat jollakin lailla fyysisesti tai psykologisesti saastuneiksi ja saatamme jopa pelätä sen tarttuvan itseemme, emmekä siksi myöskään tahdo lähestyä. Tämä ei rajoitu vain ulkonäöllisesti epäpuhtaisiin asioihin, vaan iljetyksen piiriin kuuluvat myös moraaliala rikkovat toimet ja ajatukset (Ekman & Lankoski, 2009, 191). Hirvittävän pedon hyökätessä hahmoa kohti pelaaja tuntee yleensä pelkoa tavoitteensa, eli pelihahmon selviämisen puolesta ja samalla iljetystä hirviön saastuneisuuden ja mahdollisen tartuntavaaran vuoksi. Tästäkin huolimatta näemme hirviöt usein ihmisen kaltaisina, eli antropomorfisina olentoina.



Kuvio 28. Karneakin hirviö voi herättää meissä säälin tunteita, sillä varsinkin tässä tapauksessa sen inhimillisyyttä ei voi kiistää.

Kauhupelit ovat yksinäinen kokemus. Pelaaja heitetään turvattomaan, outoon ympäristöön, joka on usein täysin autio - lukuun ottamatta satunnaisia verenhimoisia tappajia. Mikäli muita ihmisiä on, heistä ei yleensä ole apua, heihin ei voi luottaa tai he saattavat olla jopa uhkaavia. Pelaajan on siis pärjättävä omillaan, ja juuri tämä yksinäisyyden tunne altistaa meidät ihmismäistämään lähes kaiken mitä kohtaamme.

Tämä piirre on ihmisille luontainen ja se vahvistuu kun ihminen ei kykene sosiaaliseen kontaktiin toisten ihmisten kanssa tai kun hänellä on suuri tarve olla tehokkaassa vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa (Ekman & Lankoski, 2009, 193).

Silent Hill -sarja on hyvä esimerkki kauhupeleistä, jotka eivät jätä hirviöidensä ihmistämistä vain pelaajan harteille. Hivenen hassulta kuulostava tartunnan pelko, jonka edellä olen maininnut, tuntuu todellisemmalta, kun vastassa olevat hirviöt ovat selkeästi ihmismäisiä. Esimerkiksi pakkopaita-hirviö on hyvin ihmismäinen lukuunottamatta sitä, että olennon yläruumis on kuin kiedottu lihasta tehtyyn pakkopaitaan, jonka rajoittavasta otteesta tuo epäinhimillisesti ääntelevä otus yrittää nykivällä tempomisellaan vapautua. Olio herättää pelkoa ja iljetystä, mutta se näyttää samalla myös kärsivältä. Tunnistaessamme kehon ihmismäiseksi oma kehomme on entistä taipuvaisempi mimikryyn eli näkemämme kehon peilaamiseen omaamme, ja siksi tämän nimenomaisen hirviön katseleminen saattaa saada vatsamme muljahtelemaan. Äänet, liikkeet ja ulkonäkö, sekä niiden inhimillisyyden taso antavat hirviöiden suunnittelijoille suuren määrän erilaisia yhdistelmiä pelaajien pelotteluun.



Kuvio 29. Silent Hill Origins -pelin pakkopaitahirviö.

Pelaaja ei voi kuin sopeutua näiden petojen asuttamaan maailmaan ja adaptoida sen brutaalin luonteen. Hirviöt luodaan saalistamaan, mutta niiden toinen tarkoitus on tulla tuhotuksi (jos peli sen vain mahdollistaa). Esimerkiksi zombit ovat vihollismuotona jo

saavuttaneet jonkinlaisen tykinruoka-nimityksen. Selvitäkseen hengissä pelaajan on kuvainnollisesti muututtava itsekin hirviöksi ja tapettava, jottei itse tulisi tapetuksi.

5 Tulevaisuus

Kauhupelit ovat tulleet jo pitkälle siitä, mitä ne olivat 80-luvulla, kun pelit vasta astuivat tämän genren vaikutuspiiriin. Pelit kuitenkin jatkavat kehitystään kohinalla, sillä toisin kuin muut mediat, ne elävät tiukassa symbioosissa tekniikan kanssa. Eikä tekniikka koskaan polje kauaa paikoillaan. Kahuu on myös tällä hetkellä suuressa suosiossa näkyen kaikissa medioissamme. Sen tulevaisuus on siis taattu, mutta mitä se tarkalleen pitää sisällään.



Kuvio 30. Oculus Rift .

Ensin on mainittava Oculus Rift -virtuaaliodellisuuslasit. Tieteiskirjallisuudessa ja -elokuvissa on jo pitkään visioitu kypärästä tai lasista, jotka toisivat pelimaailman silmillemme, ja nyt tämä visio on viimein todellisuutta. Vaikka laite on jokseenkin kömpelö kuten kaikki vastasyntyneet, sille suunnitellut kauhupelit ovat jo saavuttaneet huikean suosion ainakin YouTube-videopalvelun kauhupelaajien keskuudessa. Tämä johtunee siitä, että lasit vievät kauhun ennen kokemattomalle tasolle: Oculus Rift poistaa meiltä mahdollisuuden ottaa fyysisesti etäisyyttä peliin (Klepek, 2013). Lasittomia pelejä pelatessamme voimme nojautua taaksepäin, pienentää peli-ikkunaa ja käyttää kuulokkeiden sijaan kaiuttimia. Pelit eivät estä meitä tekemästä muita asioita samanaikaisesti, eikä meidän näin ole pakko sitoutua peliin kokonaisvaltaisesti. Oculus

Riftin kanssa tällaisia kompromisseja ei enää voida tehdä. Asettaessaan lasit päähänsä pelaaja ei yksinkertaisesti enää kykene katsomaan pois päin.

Toinen tekninen saavutus, joka tuo kauhupeleihin oman osansa on lisätty todellisuus. Lisätty todellisuus on tietokoneen luomien objektien tuomista reaali maailman näkymän päälle erilaisia näyttöjä hyödyntäen (Wikikirjasto, 2013). Teknologia on kuin kauhua varten suunniteltu. Lukuisat legendat ja tarinat kertovat olennoista, joita emme kykene paljain silmin havaitsemaan, mutta jotka silti kulkevat joukossamme. Lisätty todellisuus tuo pelottavat möröt konkreettisesti osaksi omaa maailmaamme.



Kuvio 31. Ogmenton julkaisema Paranormal Activity: Sanctuary -älypuhelinpeli.

Kauhu on ollut pitkään pelillisesti hyvin subjektiivinen kokemus. Osin tämä on johtunut niistä kuuluisista teknisistä rajoitteista, mutta myös kauhun yksinäinen luonne on pitkään harannut yhteistyöajatus vastaan. Asenteet ovat kuitenkin muuttumassa, ja yhdessä pelaaminen on kuin varkain kasvattanut suosiotaan genren sisällä.

Oli sitten kyseessä pelaajien välinen yhteistyö tai voimien mittelo, kauhulla on rahkeita tarjota pelille hedelmällinen alusta. Genre on käytännössä luotu hyvän ja pahan väliselle taistelulle, ja samalla sitä hallitseva pelon tunne tuo ihmisiä yhteen paremmin kuin mikään muu. Valven 2008 julkaisemassa Left 4 Dead -pelissä on mahdollisuus valita kumpi vain näistä pelitavoista. On mielenkiintoista, miten hyvin peli onnistuu yhdistämään täysin vieraista ihmisistä koostuvan tiimin yhtenäiseksi yksiköksi yhteisen tavoitteen ja vihollisen avulla. Selviytyminen on ryhmässä aina varmempaa, varsinkin

kun vastassa on valtava ylivoima, mikä taas tekee kaverin auttamisesta olennaisen osan pelaamista. Tämä taas synnyttää kuin itsestään lojaaliuden ja yhteenkuuluvuuden tunteita. Mikään muu media ei pysty tuottamaan käyttäjässään samanlaista elämystä.



Kuvio 32. Dead Space 3: Toinen pelaajasta hallusinoi ja näkee lahjapaketteja, siinä missä toisen näkyvässä kuvassa ei ole minkäänlaisia proppeja.

L4D edustaa toki toimintakauhua ja sen julkaisusta on jo kuusi vuotta, joten on paikallaan käsitellä aihetta myös tuoreemman selviytymiskauhuesimerkin kautta. Omien havaintojeni mukaan selviytymiskauhu on ollut toimintaa pidättäväisempi yhteistyöpelien suhteen, ja vasta 9headsin viime vuonna julkaisema Damned täyttää nämä kriteerit. Damnedissä pelaajat löytävät itsensä jonkinlaisesta suljetusta rakennuksesta, josta heidän on päästävä ulos. Ovet ovat lukossa, joten avainten etsintä sokkeloisesta tilasta alkaa. Yksi pelaajista on kuitenkin rakennuksessa lymyilevä hirviö, jonka tavoite on totta kai tappaa muut pelaajat. Olen varma, että Damnedin johdolla selviytymiskauhukin alkaa vähitellen lipua lähemmäs yhteistyöpelaamista. Sen puolesta puhuvat kasvava sosiaalisuuden trendi, joka tällä hetkellä jyllää pelialalla, sekä yhteistyöominaisuuden antamat tärkeät lisävuodet peleille; eri ihmisten kanssa pelaaminen tekee jokaisesta pelikerrasta erilaisen. Kaiken kukkuraksi vain ihminen voi todella täyttää sen älykkään hirviön roolin, jota paraskaan tekoäly ei vielä jos koskaan pysty mallintamaan.

Toinen tällä hetkellä todella voimissaan oleva trendi on retro. Samaan aikaan kun tekniikka mahdollistaa lähes täysin realististen pelien tekemisen, roolipelipohjaiset pikselipelit näyttävät yllättävää suosiota. Nämä pelit sisältävät toki moderneja elementtejä: yksinkertaista pikselitaidetta säästää ruudun reunalle ilmestyvä 2D-kuva hahmosta, joka auttaa selventämään pelaajalle hahmon tunteita ja pelin tarinaa – nämä ominaisuudet ovatkin pikselikauhupelien valttikortteja. Kauhupelien päähenkilöiden kasvot ovat yleensä pelaajalta piilotetut, mutta pikselikauhu tekee tässä poikkeuksen. Seuratessamme pelihahmomme reaktioita ja lukiessamme ilmeitä pääsemme lähemmäs hahmoa kuin koskaan ennen – ja siten myös näiden pelien usein traagiset tarinat myös koskettavat meitä syvästi.



Kuvio 33. Pelistä Mad Father.

Pikselikauhun suosion uskoisin johtuvan sen tarinallisuudesta. Vaikka pelaaja pääseekin niissä ratkomaan arvoituksia ja pakenemaan hirviöitä, lopulta niissä ei ole kuitenkaan kyse meistä, vaan puhtaasti pelin hahmoista ja tarinasta. Näille peleille on myös ominaista, että niissä on useampi loppu riippuen pelaajan toimista. Kookuttavan tarinan vuoksi pelaaja luultavasti pelaa pelin mielihyvin useampaankin kertaan selvittääkseen tarinan jokaisen päätöksen.

6 Case: Alone

6.1 Suunnittelu

Osallistuin Finnish Game Jam -tapahtumaan ensi kertaa viime vuonna. FGJ on osa Global Game Jamiä; intensiivistä pelien väsäilyviikonloppua, joka järjestetään joka vuosi yhtäaikaaisesti yli 70 maassa. Pelin suunnittelu ja toteutus vain 48 tunnin aikana vieraista ihmisistä koostuvan tiimin voimin voi olla ajatuksena hivenen pelottava, mutta ainakin minunlaistani ihmistä tällainen haaste kiehtoo. Molempina osallistumisvuosinani tapahtuman tunnelma, järjestäjät ja osallistujat ovat tehneet kokemuksestani antoisan, ja alkuun kuuluva normaali jännittäminen on kadonnut nopeasti jammaulun päästessä kunnolla alkamaan.

Tämän vuoden tapahtuma pyörähti käyntiin tavallisin muodollisuuksin, jonka jälkeen vuorossa oli pientä aivojumbppaa. Jakaannuimme pieniin ryhmiin, joissa meidän tuli keskustella viimeksi katsomastamme elokuvasta ja lukemastamme kirjasta ja yrittää yhdistellä niiden elementtejä toisiinsa kootaksemme kiintoisan pelikonseptin. Meillä oli aikaa vain noin vartin verran, minkä käytimme ryhmäni kanssa pitkälti syksyllä ilmestyneen Gravity-elokuvan elementtejä eritellen. Pidimme kaikki elokuvan välittämästä käsinkosketeltavasta yksinäisyyden tunteesta, hirvittävästä pelosta ja kuoleman vaarasta keskellä jotakin niin järkyttävän kaunista. Avaruuselokuva oli totisesti tehnyt meistä moneen vaikutuksen. Syy siihen, miksi edes kerron tästä itse jammittelua edeltävästä harjoituksesta on, että varsinaisen viikonlopun peliaiheen paljastuessa me kaikki koimme harjoituksen toimivan jo eräänlaisena pohjatyönä, jonka päälle varsinaisen pelin runkoa voisi alkaa sovitteluun.

Game Jamien aiheet ovat usein monitulkintaisia ja -tasoisia, jotta osallistujia ei rajoitettaisi liikaa. Tämäkään vuosi ei ollut poikkeus. Suora käänös englanninkielisestä lauseesta, jonka pohjalta kaikki viikonlopun pelit tehtiin kuului seuraavasti: "Emme näe asioita kuten ne ovat, vaan kuten me olemme". Tartuimme aiheeseen ryhmäni kanssa, kuten sanottu, edeltävän harjoituksen kautta ja aloimme hahmotella jonkinlaisessa avaruusaluksen tai sukellusveneeseen hyllyssä tapahtuvaa identiteettimysteeriä. Emme halunneet pelihahmolle varsinaista fyysistä muotoa, josta päätellä, kuka tai mikä pelaaja on. Henkilöllisyytensä ja menneisyytensä selvittääkseen pelaajan olisi point-and-click-tekniikalla tutkittava ympäristöään ja sieltä löytyviä lokitiedostoja, jotka vähitellen paljastavat häiritsevän tarinan tekoälystä ja aluksen miehistöstä. Halusimme

pelikokemuksen olevan tunneperäinen ja hivenen omituinen, joten tarinan aukeamiseen liittyivät olennaisesti tilassa tapahtuvat muutokset, jotka olivat osin hallusinaatioita ja osin muistoja. Lopulta kun pelaajalle selviää asioiden todellinen laita – että hän itse onkin aluksen tekoäly ja tehnyt jotakin karmeaa – todellisuus puskee viimein kokonaan kuvitelmiensä läpi. Tekoäly siis eli menneessä ja näki siksi aluksen kuten se oli ollut ennen traagisia tapahtumia. Lokitiedostojen avautuessa tämä kaikki kuitenkin paljastui muistoiksi ja alus näyttäytyi nyt pelaajalle siinä muodossa, missä se tällä hetkellä on: hylättynä ja ajan ränsistyttyinä. Tarina oli hieman vaikeaselkoinen, mutta se sai kaikkien hyväksynnän ja ryhdyimme saman tien tuumasta toimeen.

6.2 Toteutus

Meitä artisteja oli tiimissä kolme ja ensi töksemme haimme netistä referenssikuvia pelin yleisestä tunnelmasta. Olimme heti samoilla linjoilla: ahtaat käytävät täynnä kaikenlaisia nappuloita, vipuja, putkia ja johtoja sekä erikoisia pyöreitä ruuvein ja mutterein täplitettyjä luokkuja toistuivat kuvissamme. Valaistus vaihteli, mutta oli usein hyvin värikylläinen. Selvistä yhteisymmärryksestä huolimatta tekotapa aiheutti erimielisyyttä. Tiimillä tuntui olevan alusta saakka vankka mielipide siitä, ettei 3D:tä missään nimessä kannattaisi käyttää sen suuritöisyyden takia. Itse kuitenkin kannatin ideaa, sillä Blender ei ollut minulle eikä toisellekaan artistille vieras ohjelma. Pystyisimme mallintamaan yksinkertaisia käytäviä hyvin pienellä vaivalla, ja ne olisivat paljon yhtenäisempiä tyyliään kuin käsin piirretyt kuvat voisivat varsinkin vallitsevan aikarajoitteen puitteissa olla. Ongelmana piirtämisessä olivat myös kuvakulmat. Kun valitsimme esitystyylin, jossa pelaaja katselisi maailmaa paikallaan pysyvien valvontakameroita simuloivien kameroiden läpi, valitsimme samalla myös perspektiiviin piirrettävät taustat. Ajan säästämisen vuoksi on tärkeää, että kaikki osallistujat ovat jatkuvasti työn touhussa, mikä tarkoitti käytännössä sitä, että kun päätoiminen tehtävämme artisteina oli tuottaa pelille taustat, meidän olisi tehtävä ne yhdessä ja samanaikaisesti joko jakaen tilat tai niin, että työstäisimme kaikki samoja tiloja yhdessä. Perspektiivi käytännössä teki tästä kuitenkin täysin mahdotonta, sillä asteheittelyitä tapahtuisi väistämättä artistin vaihtuessa. Lisäksi tyylierot paistaisivat kilometrien päähän, eikä meillä tulisi olemaan yhtään ylimääräistä aikaa niiden korjailuun. Nämä ongelmat tiedostettiin, ja tiimi alkoi viimein lämmitä 3D:lle - ensin tosin vain perspektiivin hakemisen apuvälineenä. Vähitellen se kuitenkin sivuutti Photoshopin ja Illustratorin, kun Blender osoitti näppäryytensä: eri ihmisten tekemät assetit sopivat yhteen ja yksinkertaiset tilat rakentuivat helposti. Lisäksi kuvien

rajauksia ja perspektiiviä voitiin muokata loputtomiin, kunnes ne vastasivat täsmälleen visioitamme.



Kuvio 34. Blenderistä tuotu kuva, väritys Photoshopissa, kankaan maalaaminen peilin päälle. Tämä kuvakaksikko edustaa aluksen hyviä aikoja, menneisyyttä, josta tekoäly ei tahdo päästää irti.

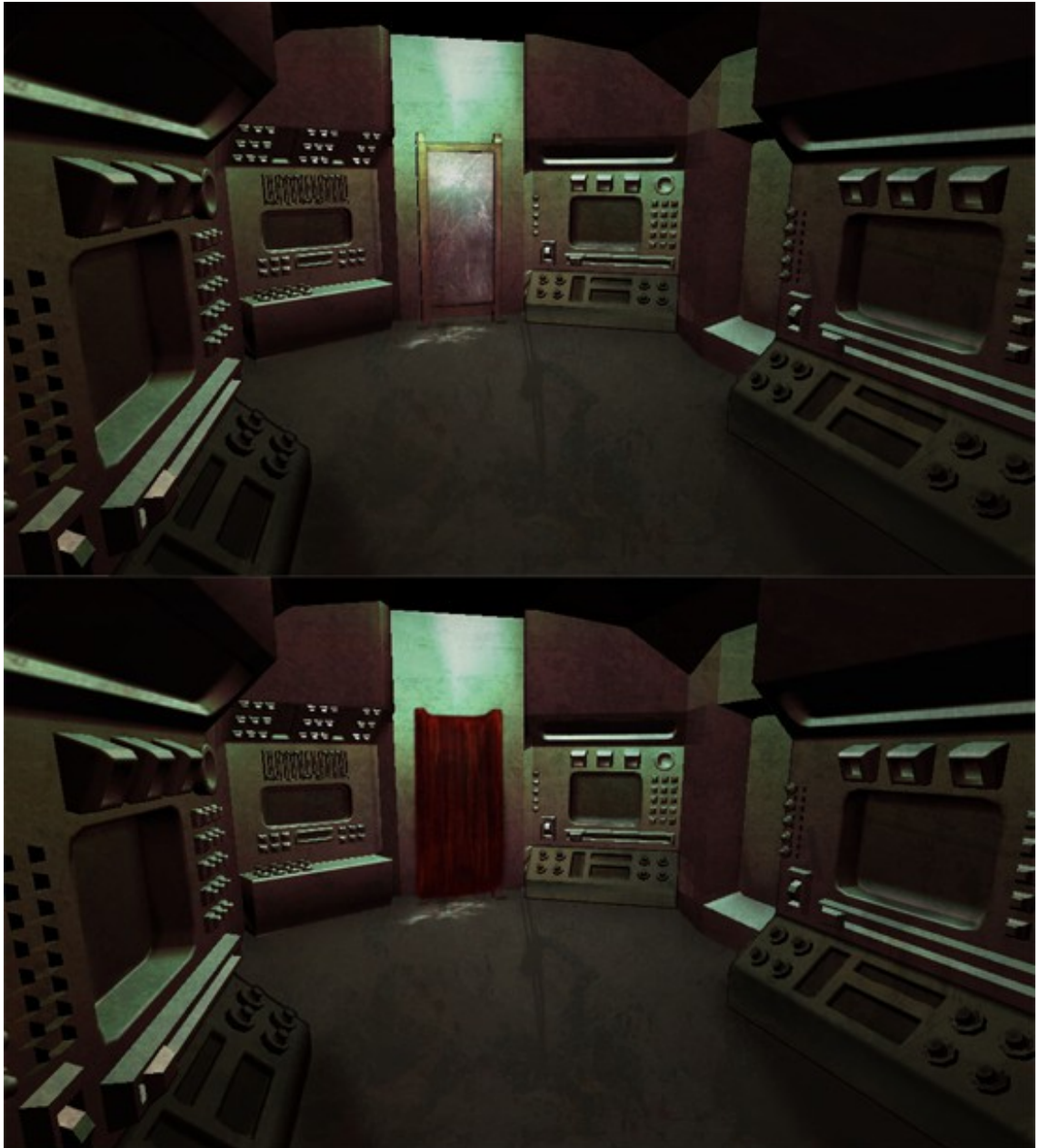
3D:n mukaan tultua meidän artistien oli itse asiassa paljon helpompi jakaa töitä. Meistä vähiten 3D:n parissa työskennellyt teki Photoshopissa peliin tarvittavaa kuvitusta meidän kahden jäljelle jääneen ryhtyessä rakentamaan itse tapahtumapaikkaa Blenderissä. Tässä vaiheessa on ehkä olennaista mainita toisen artistin olleen minulle jo ennestään koulun ja työn puolesta tuttu, joten yhteistyömme sujui ongelmitta vanhan

kaavan mukaan. En olisikaan ehkä taistellut 3D:n käytön puolesta yhtä raivokkaasti, jos näin ei olisi ollut, mutta nyt uskoin vakaasti kykenevämmme tuloksiin aikarajan puitteissa.

Sain hylyn pohjapiirrossuunnitelman 2D:hen keskittyvältä artistiltamme, ja aloin rakentaa tilaa hyvin palikkamaiseen tapaan. Lisäilin hylkyyn seinäpaneeleita ja muita yksityiskohtia sitä mukaa, kun niitä toiselta artistilta valmistui, ja kun tila oli saanut perusmuotonsa, liityin itsekin asettitalkoisiin. Teksturointi oli unohdettava heti kättelyssä ajan rajallisuuden vuoksi, mikä toikin eteemme seuraavan pulman, sillä nyt kaikki, mitä saisimme ulos Blenderistä tulisi olemaan tasapaksua ja harmaata. Yksinkertainen ratkaisu oli valaista ympäristöä sen verran, että saimme varjoilla pinnoille edes jonkinlaista eloa, otimme kuvat ja maalasimme sitten niiden päälle Photoshopissa ja Illustratorissa. Ratkaisu oli oikeastaan jopa yllättävän hyvä ottaen huomioon, että pelimme sisälsi juonenkäänteen, jonka halusimme näkyvän myös peliympäristössä. Kuvankäsittelyohjelmat mahdollistivat tunnelman muokkaamisen helposti vain muutamaa tasoa ohjelman sisällä vaihtamalla.

Game Jameissa aika kuluu kuin siivillä. Touhusimme työn parissa yötä myöten aina viimeisille deadlinea edeltäville minuuteille saakka. Peli kuitenkin valmistui tilapäisestä uskonpuutteesta huolimatta täysin ajallaan. On mielenkiintoista, miten tällaisen projektin aikana tuleekin keskittyä omiin töihinsä niin intensiivisesti, että toisinaan toisten panosta ei edes huomaa ennen kuin yhteinen tuotos on saanut lopullisen muotonsa. Nähdessäni Alonea pelattavan ensimmäistä kertaa olin ällikällä lyöty. Peli oli juuri sellainen, miksi sen olin kuvitellutkin – ellei parempikin ainakin tunnelmansa puolesta. Myönnettäköön, että viimeistelylle olisi sijaa, mutta viikonlopun aikana toteutetuksi peliksi se ei ole ollenkaan huono. Päinvastoin olen hyvin ylpeä tiimistäni ja voin taas suositella Game Jamiä jokaiselle, jota pelien tekeminen vähääkään kiinnostaa.

Alonen ladattava versio, läpipeluuvideo ja muuta peliin liittyvää informaatiota löytyy osoitteesta <http://globalgamejam.org/2014/games/alone>



Kuvio 35. Valmiin peilihuoneen kummatkin versiot: rikottu peili ja kankaalla peitetty peili. Kun peli on päässyt vaiheeseen, jossa lokitiedostoista on paljastunut, että jotakin ikävää on sattunut joskus aikoinaan, alus muuttuu äkisti ränsistyneemmäksi. Hyvien aikojen illuusio on kulunut loppuun.

6.3 Kahuistaminen

Alone suunniteltiin tarinalliseksi, hivenen omituiseksi taidepeliksi, jonka esikuvina voisi sanoa toimineen sellaisten pelien kuin *Myst*, *Gone Home* ja *Dear Esther*. Yksikään näistä teoksista ei kuulu kauhun kategoriaan, mutta niissä on silti potentiaalia pelotteluun. Sama koskee *Alonea*. Oikeita elementtejä korostamalla ja lisäämällä sinne tänne peli voisi hyvinkin syntyä uudelleen kauheampana kuin koskaan.

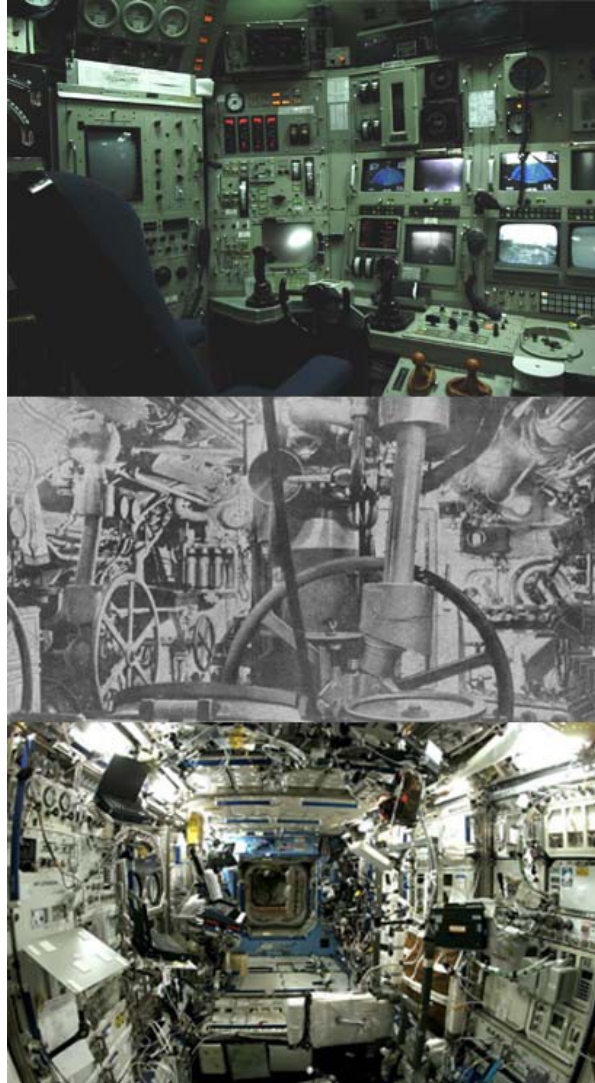
Ensiksi on syytä tarkastella, löytyykö pelistä itsestään kauhun tärkeimmät rakennuspalikat. Alone nojaa mielestäni selkeästi selviytymiskauhuun enemmän kuin toiminnalliseen kauhuun, joten käsittelen peliä tämän kauhun alagenren kautta. Selviytymiskauhun tärkeimmät elementit ovat päähenkilö, eli selviytyjä, tapahtumapaikka, joka on usein jonkinlainen suljettu tila, josta pelaaja pyrkii selviytymään ulos, sekä vihollinen, joka lisää kapuloita rattaisiin. Näiden lisäksi pulmienratkonta on peleissä aivan olennaista. Alonen tapahtumapaikka, joka on siis jonkinlainen alus, toimii myös kauhupelin ympäristönä. Ympäristön koostuessa monesta tilasta myös pulmatehtäville järjestyy luonnollisia paikkoja. Esimerkiksi lukittu ovi, jonka koodi pelaajan on selvitettävä edetäkseen. Mitä vihollisiin tulee, lokitiedostoista selviää, että tekoälyllä ja aluksen miehistöllä ilmeni jonkinlaisia erimielisyyksiä, eli nykyiselläänkin peli tarjoaa meille vihollistyyppin, jota käyttää. Päähenkilö on kuitenkin se kompastuskivi, joka estää pelin muuntamista kauhuksi käden käänteessä.

Alone kertoo häiriintyneestä tekoälystä, joka ei pelin alussa edes ymmärrä olevansa tekoäly, mutta jolle ajan mittaan selviää, että hän on tehnyt jotakin kamalaa, jonka seurauksena alus on nyt yksinäinen hylky. Tekoäly voisi toki näytellä päähenkilön osaa kauhupelissäkin, mutta koska se toimii aluksen aivoina ja näin hallitsee kokonaisvaltaisesti peliympäristöä, sillä on liikaa valtaa perinteisen selviytymiskauhun näkökannalta. Päähenkilö edustaa aina alivoimaa, hän on loukussa tahtomattaan ja vailla riittäviä resursseja tasaamaan tätä vallan tasapainoa. Tämän takia pelin alkuperäinen asetelma tulisi kääntää päälaelleen: seonnut alusta hallitseva tekoäly vastaan yksinäinen selviytyjä. En näe tarinan muuttamista ongelmallisena, sillä kyseessä on pikemminkin tarinan kertominen eri näkökulmasta. Lisäksi pelin toimivuuden kannalta on toisinaan suoritettava raakaakin karsintaa. Mikäli jokin seikka on suuressa ristiriidassa genren kanssa, se täytyy poistaa, jotta kokonaisuus säilyisi eheänä. Nyt kun meillä on pelille tyypillisen selviytymiskauhun määrittelemät ääriviivat, joita seurata, voimme siirtyä pohtimaan yksityiskohtia.

6.3.1 Ympäristö ja tilat

Kuten olen aikaisemmin opinnäytetyöni teoriaosuuden puolella todennut, kauhupelien maailmat muistuttavat yleensä omiamme, mutta niissä on jotakin outoa ja poikkeavaa. Tila, johon peli sijoittuu, muistuttaakin etäisesti jonkinlaista avaruusalusta tai

sukellusvenettä, muttei kuitenkaan ole aivan kumpaakaan. Nämä nimenomaiset maailmastamme tutut menopelit tuskin kuitenkaan ainakaan lohduttavat pelaajaa, sillä niistä molemmilla on sangen ikäviä kaikuja: sukellusveneet uppoavat joko tahallisesti tai tahattomasti ja avaruusaluksiset taas ovat potentiaalisia asuinsijoja ulkoavaruudesta tupsahtaneille vihamielisille lajeille. Molemmilla on ikävä kyky muuntautua hetkessä tyhjiydessä kelluviksi hauta-arkuiksi.



Kuvio 36. Esimerkkikuvia sukellusveneiden ja avaruusalusten sekasorrosta.

Tila siis kelpaa konseptiltään kauhupelin tapahtumapaikaksi, mutta toteutusta voisi vielä hioa. Kun tarkastellaan kuvia sukellusveneistä tai avaruusaluksista, huomataan, että näitä kahta yhdistää valtava yksityiskohtien määrä. Pelin ollessa Game Jam -projekti on ymmärrettävää, ettei aikaa kaikkien nippelien visualisointiin ollut, mutta jatkokehittelyn kannalta nämä toisivat tärkeän lisän ympäristön luonteeseen ja tunnistettavuuteen. Pelaajan sisäiset mallit meidän maailmamme aluksista – ja eritoten

niiden vaaroista – aktivoituisivat helpommin, ja sen lisäksi yksityiskohtien luoma kaaos ja ahtauden tunne voimistaisivat ympäristöä pelaajaan nähden.

Napeilla ja valoilla voisi olla toki muitakin merkityksiä kuin ympäristön uskottavuuden lisääminen visuaalisin keinoin. Vihollisen ollessa tekoäly, joka vastaa kaikista aluksen toimista olisi luonnollista, että aluksen osat myös reagoivat pelaajaan. Esimerkiksi jos tekoäly huomaisi hahmon, jokin valoista voisi alkaa välkyttämään punaista kenties hälytysäännten saatttelemana, jolloin pelaaja tietäisi, että on aika piiloutua. Ne voisivat myös toimia vihjeinä siitä, että tekoällyn huomio on jossakin muualla, ja eteneminen on hetkellisesti mahdollista. Jotkin pulmatehtävät voisivat liittyä nimenomaan tällaisten hälytysjärjestelmien purkamiseen.

Jo nykyisellään Alonessa on konemainen alusta kuvaava ambienttiäni. Tämä voisi hallita myös kauhupelin äänimaailmaa ja voimistua ja hälvetä tekoällyn tilan mukaan. Mitä lähemmäs pelaaja pääsisi tekoällyn ydintä, sitä voimakkaammaksi ääni kasvaisi. Äänien yhdistelmä voisi myös muistuttaa sydämenlyöntejä, mikä toimii niin tunnelman luojana kuin myös alusta inhimillistävänä tekijänä. Pelaajan kytkiessä pois jonkin hälytyksen tai hajottaessa jonkin aluksen osan äänet voisivat hetkeksi hävitä kokonaan, jotta teko saisi enemmän voimaa. Äkkinäinen hiljaisuus on hyvin vaikuttava elementti.

Näiden seikkojen lisäksi myös valaistusta voisi säätää dramaattisemmaksi, sillä hämärät tai suorastaan pimeät tilat ovat omiaan herättämään pelaajassa epävarmuutta ja huolta siitä, ettei hän ehkä ehdi havaita vihollista ajoissa. Pimeä tarjoaa myös mahdollisuuden kauhupelien klassikkoaseeseen: taskulamppuun. En kuitenkaan näe lampulle Alonen pelimaailmassa tarpeeksi suurta roolia, että kokisin sen välttämättömäksi. Oikeastaan pidän ideasta, jossa ihmishahmon äly on vastakkain tekoällyn kanssa vailla minkäänlaisia apuvälineitä. Aseettomuus on myös hyvin yleinen piirre selviytymiskauhussa.

6.3.2 Hahmot

Alonen tapahtumat kuvattiin vaihtuvien valvontakameroiden läpi ikään kuin kolmannesta persoonasta, vaikka liikuteltavaa hahmoa ruudulla ei ollutkaan. Oikeastaan pelihahmon paljastuessa tekoälyksi myös kuvakulman voisi lukea ensimmäiseksi persoonaksi, sillä tekoäly katsoo maailmaa näiden kameroiden läpi.

Joka tapauksessa originaalissa pelissä hahmon epämääräisyys johti siihen, että hahmoon samaistuminen oli haastavaa. Tämän takia lokitiedostot olivatkin niin suuressa osassa. Päähenkilön vaihtaminen ihmiseen auttaa pelaajaa samaistumaan ja sen lisäksi avaa mahdollisuuden ruumiilliseen kauhuun.

Ruumiillista kauhua edistää näkymä kolmannesta persoonasta, sillä silloin voimme todella nähdä pelihahmon kärsimyksen ja tuntea empatiaa häntä kohtaan. Tästä syystä vaikka päähenkilö vaihtuikin, pitäisin Alonen kauhuversiossakin kiinni valmiiksi määritellyistä kamerakulmista. Ne voisivat ehkä olla tässäkin versiossa valvontakameroita, sillä konsepti on minusta erittäin mielenkiintoinen, eikä se sabotoi liiemmin pelaajaa sen enempää kuin vanhojen kauhupelien kuvakulmilla oli tapana. Mikäli kuvakulmat edustavat valvontakameroita, tulee miettiä, palvelevatko ne tekoälyä, ja jos palvelevat, millä tavoin tämä vaikuttaa pelaajaan. Syntykö esimerkiksi hälytys, mikäli pelaaja seisoo keskellä ruutua liian pitkään? Toinen vaihtoehto on, ettei selviytyjä olisikaan aluksella aivan yksin. Mistä pääsemmekin sivuhahmoihin, jotka sattuvat myös olemaan emotionaalista kauhua vahvistava elementti. Vaikka Alonessa onkin kyse yksinäisyydestä, on silti järkeenkäypää, että aluksella on ainakin ollut joskus muutakin miehistöä eloonjääneen selviytyjän lisäksi. Se ovatko he enää elossa, onkin sitten toinen juttu. Käytävillä lojuvat ruumiit ovat tehokas keino herättää iljetystä ja sitä kautta pelkoa. Myös ei-pelattavien-hahmojen pelastaminen tuo peliin kiireellisyyden ja avuttomuuden tuntua, joten jos palaamme äskeiseen valvontakameroita koskevaan pohdintaan, saattaisi olla hyvinkin tarkoituksenmukaista sijoittaa toinen selviytyjä valvontakamerahuoneeseen pelastettavaksi.

Sivuhahmoja enemmän peli kuitenkin vaatii vihollisia. Tekoäly yksin – vaikka kykenisikin kontrolloimaan koko alusta – ei tunnu riittävän vastukseksi. Kauhupelissä pomotaistelu käydään viimeisenä, mutta sitä edeltää useita kohtaamisia pienempien pahojen kanssa. Juuri näitä Alone tarvitsisi, jotta selviytyminen todella tuntuisi selviytymiseltä. Aluksen antaessa hälytyksen, jonkinlaisen vaaran on vastattava ja hyökättävä pelaajan kimppuun. Ja jottei tekoäly vain puolustaisi, tarvitaan käytäville myös aggressiivisia valvojia vaanimaan pelihahmon liikkeitä. Jonkinlainen mekaaninen robotti olisi varmaankin tässä tilanteessa sopivin vihollistyyppi, sillä se olisi ainakin vahvasti sidoksissa tekoälyyn. Myös ihmisen ja koneen yhdistelmä voisi olla toimiva ratkaisu – eräänlainen tekoälyn parantelema versio entisistä miehistön jäsenistä. Tämä ei vain aiheuttaisi ällötystä, vaan myös muistuttaisi pelaajaa siitä, mikä kohtalo hahmoa odottaisi, jos hän epäonnistuu tehtävässään.

Alonen tarjoamista aineksista voisi rakentaa varmasti monenlaisia kauhupelejä. Oma versioni rakentuu kuitenkin tiukasti teoriaosuudessa esiteltyjen keinojen varaan, sillä halusin kokeilla, miten pelin kokoaminen yksin näiden elementtien avulla onnistuisi. Mielestäni sain aikaan melko toimivan selviytymiskauhun perusrungon, joten koen myös onnistuneeni teoriaosuuden puolella.

7 Yhteenveto

Opinnäytetyöni ensisijainen tavoite oli tutkia kauhua lajityyppinä videopeleissä. Ensimmäinen teoriaosuus käsitteli tätä monelta kantilta: videopelejä vertailtiin muihin medioihin, genren kaksi peleissä vallitsevaa alalajityyppiä määriteltiin, selviteltiin minkälaisia reaktioita pelit saavat meissä aikaan ruumiillisesti sekä emotionaalisesti, ja lisäksi käsiteltiin lyhyesti myös pelkoja, joihin pelit usein vetoavat. Teoriaosuuden toinen puoli pureutui pelien toistuviin peruselementteihin, kuten esimerkiksi vihollisiin, ja siihen, mikä niiden merkitys kauhupeleissä on. Halusin tietää, voitaisiinko nämä kyseiset elementit määrittää niin hyvin, että niitä olisi helppo soveltaa kauhupeliä suunniteltaessa. Kokeilinkin tätä käytännössä Game Jameissä tehtyyn Alone-nimiseen peliin. Tapauksessa käytetty peli kääntyi mielestäni kauhuksi melko vaivattomasti, joten elementtien määrittely tuntuu onnistuneen. Uskoisinkin tämän perusteella päässeeni tavoitteeseeni: oma ymmärrykseni aiheesta on karttunut huomattavasti. Työni tarjoaa mielestäni myös hyvän peruspaketin kaikille videopelikauhusta kiinnostuneille.

Vaikka koinkin tutkimuksen melko laajaksi, samalla minusta tuntuu, että ehdin raapaista vain pintaa, sillä aihe on laajempi kuin kuvittelinkaan. Perusteellinen läpikäynti olisi vaatinut vähintään kaksinkertaisen sivumäärän. Siitä on silti kaiken kaikkiaan kirjoitettu yllättävän vähän. Lähes kaikki materiaali on hajasijoitettuna verkossa, ja ainoa kirjan muotoon painettu lähdemateriaalini sekin totesi sivuillaan, ettei lajityyppipohjaista pelitutkimusta ole juurikaan tehty lukuun ottamatta tällä hetkellä suosittuja Massive Multiplayer Online eli MMO- (suom. massiivinen monen pelaajan verkkopeli) ja mobiilipelejä. Pelien kehityksen kannalta olisi silti tärkeää, että muutkin peligenret saisivat ansaitsemansa huomion. Opinnäytetyöni tuo toivoakseni edes hiukan lisää jäsenneltyä tietoa aiheesta.

Lähdemateriaalia olisin siis toivonut enemmän. Nykyisellään opinnäytetyöni nojaa vahvasti Bernard Perronin toimittamaan kirjaan, joka sisältää lukuisia mielenkiintoisia esseitä kauhupeleistä, mutta työtä monipuolistaakseni olisin toivottanut muutkin lähteet

tervetulleiksi. Olen silti tyytyväinen aikaansaannokseeni, sillä vaikei pohja olekaan ehkä niin monipuolinen kuin olisin toivonut, se on silti tukeva. En koe, että opinnäytetyöni perustuisi pelkkään mututuntumaan, mitä pelkäsin työtä aloittaessani.

Kauhupelit eivät ole ehkä se tavanomaisin opinnäytetyön aihe, minkä takia siihen tarttuminen hieman epäilyttikin minua aluksi. Lukemani opinnäytetyöt ovat olleet yleensä vahvasti käytännön osuuteen painottuvia, joka taas näytteli omassa opinnäytetyössäni hyvin pientä roolia teorian rinnalla. Teoriapainotteisten opinnäytetöiden tutkimisesta ennen oman opinnäytetyöni aloittamista olisi varmasti ollut hyötyä esimerkiksi kirjoitustyylin suunnan hakemisen kannalta. Toisaalta taas oma kirjoitustyylini on sen verran vahva, etten ole varma, olisinko sittenkään pystynyt omaksumaan jotakin paremmaksi todettua tapaa ainakaan kovin nopeasti ja luontevasti.

Kuten jo mainitsin itse opinnäytetyössäni, kauhu on vahvasti pinnalla nykypäivänä. Toisin kuin kirjallisuus ja elokuvat, jotka tuntuvat urautuneen jo hyväksi todetuille laduilleen, pelit sen sijaan kehittyvät edelleen. Oculus Riftin pariin on suunniteltu jo pitkään alustaa, jonka päällä pelaaja liikkuisi pelatessaan: hahmon liikuttelu näppäimistön tai ohjaimen välityksellä poistuisi tällöin kokonaan. Olisikin mielenkiintoista perehtyä nimenomaan Oculusseen ja tähän alustaan, ja siihen, mitä erilaisia tapoja välittää kauhua tämä kombinaatio tarjoaa. Opinnäytetyöni tarjoaa hyvän perustan kauhupelitutkimukselle, mutta jatkotutkimuksia voisi suorittaa muun muassa juuri näiden uusien teknisten saavutusten myötä. Myös tutkimukselle muiden genrejen saralla olisi varmasti kysyntää.

Lähteet

Alone in the Dark. 1992. Ranska: Infogramers.

Barret, Elizabeth, 2014. Elements of Aversion – What Makes Horror Horrifying. Horror Factor. [Verkkodokumentti]<<http://horror.fictionfactor.com/articles/aversion.html>> (luettu 03.04.2014)

Butler-Hartley, Joseph, 01.05.2013. Survival horror vs. action horror. Zero1Gaming [verkkodokumentti] <<http://www.zero1gaming.com/2013/05/01/survival-horror-vs-action-horror/>> (Luettu 28.03.2014)

Ekman, Inger & Lankoski, Petri, 2009. Hair-Raisin Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 181-199.

Fahs, Travis, 30.10.2009. IGN Presents the History of Survival Horror: Tracing fear to its primal roots.[Verkkodokumentti]<<http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=5>>(Luettu 29.03.2014)

Kirkland, Ewan, 2009. Storytelling in Survival Horror Video Games. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 62-78.

Klepek, Patrick, 02.10.2013. Horror and the Oculus Rift Are No Joke. Giant Bomb. [Verkkodokumentti]<<http://www.giantbomb.com/articles/horror-and-the-oculus-rift-are-no-joke/1100-4757/>> (Luettu 03.04.2014)

Konow, David, 16.03.2013. Resident Evil 6 hits theaters in 2014. TG Daily. [Verkkodokumentti]<<http://www.tgdaily.com/games-and-entertainment-features/70227-resident-evil-6-hits-theaters-in-2014>>(Luettu 28.03.2014)

Niedenthal, Simon, 2009. Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 168-180.

OAMK, 2006. Simulaatio. Opetusmenetelmät opetuksen monipuolistajana. [Verkkodokumentti]<<http://www.oamk.fi/amok/oppimat/LO/Opetusmenetelmat06a/html/simulaatio.html>> (Luettu 03.04.2014)

Perron, Bernard, 2009. The Survival Horror: The Extended Body Genre. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 121-143.

Pinchbeck, Dan, 2009. Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 79-94.

Resident Evil Wiki, 2014. Typewriter. The Resident Evil Encyclopedia. [Verkkodokumentti]<<http://residentevil.wikia.com/Typewriter>> (Luettu 28.03.2014)

Rouse, Richard, 2009. Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 13-25.

Roux-Girard, Guillaume, 2009. Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 145-167.

Spurling, Richard, 2014. How to make Horror Scare. Fiction Factor – the Online Magazine for Fiction Writers.

[Verkkodokumentti]<<http://www.fictionfactor.com/guests/scary.html>> (Luettu 03.04.2014)

Taylor, Laurie N. 2009. Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 46-61.

Weise, Matthew, 2009. The Rules of Horror: Procedural adaptation in Clock Tower, Resident Evil, and Dead Rising. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 238-266.

Wikikirjasto, 2013. Viisautta virtuaalimaailmoin ja lisättyyn todellisuuteen/Lisätty todellisuus.

[Verkkodokumentti]<http://fi.wikibooks.org/wiki/Viisautta_virtuaalimaailmoin_ja_lis%C3%A4ttyyn_todellisuuteen/Lis%C3%A4tty_todellisuus#Mit.C3.A4_lis.C3.A4tty_todellisuus_on.3F> (Luettu 03.04.2014)

Wikipedia, 2014. Side-scrolling video game.

[Verkkodokumentti]<http://en.wikipedia.org/wiki/Side-scrolling_video_game>(Luettu 03.04.2014)

Kuvalähteet

Kuvio 1. Alone in the Dark. 1992. Ranska: Infogramers.

Kuvio 2. Clock Tower. 1995. Japani: Human Entertainment.

Kuvio 3 ja 4. Resident Evil. 1996. Japani: Capcom.

Kuvio 5 ja 6. Silent Hill. 1999. Japani: Konami.

Kuvio 7. DOOM. 1993. USA: Id Software.

Kuvio 8, 15, 20 ja 25. Dead Island. 2012. Saksa: Deep Silver.

Kuvio 9. Selviytymiskauhun ja toiminnallisen kauhun eroavaisuudet, sekä muutama lajien edustaja. 2014. <http://media.gamerevolution.com/images/misc/survival-horror-vs-action-horror.png>. (luettu 02.04.2014)

Kuvio 10. Halloween. 1982. USA: Wizard Video.

Kuvio 11 ja 27. Left 4 Dead 2. 2009. USA: Valve Corporation.

Kuvio 12, 13 ja 14. Left 4 Dead. 2008. USA: Valve Corporation.

Kuvio 16, 18 ja 24. Outlast. 2013. Kanada: Red Barrels.

Kuvio 17. Silent Hill 4: The Room. 2004. Japani: Konami.

Kuvio 22 ja 23. Eternal Darkness: Sanity's Requiem. 2002. Kanada: Silicon Knights.

Kuvio 19 ja 21. Alan Wake. 2010. Suomi: Remedy Entertainment.

Kuvio 26. The Walking Dead. 2012. USA: Telltale Games.

Kuvio 28. Karmeakin hirviö voi herättää meissä säälin tunteita, sillä varsinkin tässä tapauksessa sen inhimillisyyttä ei voi kiistää. 2010. http://4.images.spike.com/images/blogs/sports/massives/walkingdead_allaccess_article.jpg?quality=0.91 (luettu 02.04.2014)

Kuvio 29. Silent Hill Origins -pelin pakkopaitahirviö. 2007. <http://www.silenthillparadise.com/uploads/1/9/7/5/19757713/5941647.jpg?166> (luettu 02.04.2014)

Kuvio 30. Oculus Rift. 2013. <http://ovgnews.com/wp-content/uploads/2013/12/Oculus-Rift-2.jpg> (luettu 02.04.2014)

Kuvio 31. Paranormal Activity: Sanctuary. 2011. USA: Ogmento.

Kuvio 32. Dead Space 3. 2013. USA: Electronic Arts.

Kuvio 33. Mad Father. 2012. Japani: Sen.

Kuvio 36. Esimerkkikuvia sukellusveneiden ja avaruusaluusten sekasorrosta. http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/da/The_interior_of_the_merchant_submarine_Deutschland.jpg
<http://aviationintel.com/wp-content/uploads/2013/01/subconsole11.jpg>
<http://www.sanhujinka.org/wp-content/uploads/2013/05/international-space-station-interior.jpg>
 (luettu 02.04.2014)