



# ELOKUVAKERRONNAN DRAMATURGIA PELEISSÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö  
Leikkaus  
Kevät 2007  
**Jarno Harmaala**

## OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Leikkaus
Tekijä Jarno Harmaala	
Työn nimi Elokvakerronnan dramaturgia peleissä	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistusaika 4. kesäkuuta. 2007	Sivumäärä 50
Tiivistelmä	
<p>Työni käsittelee elokvakerronnan dramaturgiaa tietokonepeleissä. Sen tarkoituksena on selvittää sitä, miten peliteollisuus käyttää elokvakerrontaa tietokonepeleissä. Pysin myös selvittämään, kuinka kauhupelit ovat saavuttaneet niin suuren suosion.</p> <p>Työ on jaettu kolmeen osaan: Pelien historiaan, Resident Evil 4 -pelin esittelyyn ja analyysiin. Käyn myös läpi elokuvallisia pelisarjoja kuten Tomb Raideria, Mortal Combattia, Dragons Lairia ynnä muita. Resident Evil 4 -pelin esittelyosuudessa käyn läpi pelin kaupallista menestystä, pelisarjan historiaa, vaikutuksia peliteollisuuteen sekä pelin genreä.</p> <p>Suurin syy pelin Resident Evil 4 saavuttamaan suosioon johtuu siitä, että ihmiset haluavat hakea jännitystä elämäänsä. Hetken aikaa voi olla joku muu ja tehdä sellaisia asioita mitä normaalissa elämässä ei pysty tai ei saa tehdä.</p> <p>Analysiosuus oli esimerkkien puuttuessa vaikea. Käytin sekaisin niin elokuvaanalyysin keinoja kuin tietokonepelien termistöä. Työssäni tulen siihen lopputulokseen, että vaikka Resident Evil 4 on elokuvallinen peli ja käyttää monia elokuvan keinoja, ei se kuitenkaan ole varsinaisesti kauhupeli. Resident Evil 4 on enemmänkin toimintaseikkailu kauhuelementeillä. Myös peliin sisällytetyt minipelit tuovat lisää syvyyttä pelin tarinankerrontaan.</p>	
Aineisto	
Asiasanat	
Säilytyspaikka	
Muita tietoja	

**THESIS**

**SUMMARY**

Department <b>Media</b>	Area of specialisation <b>Editing</b>
Author <b>Jarno Harmaala</b>	
Title <b>Cinema narration in games</b>	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) <b>Written</b>	
Date <b>4.6.2007</b>	Number of pages <b>50</b>
<p>Summary:</p> <p>My work tells how movie expression is used in computer games and console games. I sort my work in three different parts. Part one is the history of computer games, second is the introduction to Resident Evil 4 game and the last one is the analysis part. I also use examples from another games like Dragon's Lair and Mortal Combat which have had great impact on both movie and gaming industry.</p> <p>In part of Resident Evil 4 I examine game's commercial success, its history and its impact in game industry. The reason for its success lies in people's need to feel something different compared to everyday life.</p> <p>Analysing Resident Evil 4 is difficult because it's an interactive game, and there are no examples on how to analyze interaction. The game uses both movie narration and gaming techniques. At the end I come in to the conclusion that Resident Evil 4 is not a horror game or surviving horror game. It's more like an action adventure that uses movie storytelling in some parts. Finally it's a game that you can come back to and play it for fun.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...)	
Key words	
Filing	
Other information	

# Sisällys

<b>1 Johdanto.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Pelien historiaa.....</b>	<b>2</b>
2.1 Pelien lyhyt historia.....	2
2.2 Tarkennuksia pelien historiaan.....	5
2.3 Pelien nousu ja konsolisodat.....	6
2.4 Dragon's Lair ja interaktiivinen elokuva.....	9
2.5 Pelisarjojen vaikutus elokuvaan.....	10
2.6 Peli ja elokuva vai elokuva ja peli?.....	13
<b>3 Tutkimuskohde: Resident Evil 4.....</b>	<b>15</b>
3.1 Resident Evil 4 elokuvana ja pelinä.....	15
3.2 Resident Evil 4:n vastaanotto.....	18
<b>4 Resident Evil 4: analyysi.....</b>	<b>20</b>
4.1 Pelin hahmot.....	21
4.2 Pelin kohtausten esittely.....	25
<b>5 Analyysin pohdinta ja johtopäätökset.....</b>	<b>45</b>
<b>6 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia.....</b>	<b>47</b>
<b>Lähteet.....</b>	<b>48</b>

# 1 Johdanto

Nykyaikainen tekniikka mahdollistaa tietokonepeleihin elokuvamaisen kerronnan kuvakulmanvaihdoksineen, leikkauksineen ja näyttelijöineen. Mutta millaista pelien kerronta on ja miten se on muuttunut nykyisissä tietokonepelissä verrattuna elokuvaan? Ja miten elokuvakerrontaa käytetään hyväksi peleissä? Näihin kysymyksiin yritän löytää vastausta tutkimalla Resident Evil 4 -peliä, analysoimalla tätä kuten elokuvaa. Palaan usein Resident Evil 4 -peliin, käyttäen tätä esimerkkinä historiassa, analyysissa ja peligenreissä. Resident Evil -peli ei ole ensimmäinen elokuvallista ilmaisua käyttävä peli, mutta se on yksi tunnetuimmista lajissaan.

Nykyinen tekniikka mahdollistaa pelien kuvakerronnan täysin erilalla kuin vanhat tekstiseikkailut. Pelien kehittymisen kannalta myös tekniikka on tärkeässä osassa. Tietokoneet ja konsolit ovat kehittyneet hurjaa vauhtia 70-luvulta lähtien ja jokainen uusi konesukupolvi on saanut omat "elokuvapelinsä". Pelien ja laitteiden keräily on oman tutkimuksen ansaitseva aihe, mutta mainitsen työssäni siitakin muutaman asian.

Peleistä tehdään uusintaversioita kuten elokuvistakin, mutta eri tavalla. Peliala on koko ajan muuttava ja tekniikka kehittyy koko ajan. *Space Invaders* (Midway 1978) on saanut tuhansia uusintaversioita, koska jokaista ammuntaa sisältävää peliä voidaan pitää kyseisen pelin jälkeläisenä.

## 2 Pelien historiaa

Tietokonepelien historia lähtee 1950-luvun lopulta Space Warsista ja ensimmäisistä tennissovelluksista (Pong). Alkuajan sähköisissä peleissä tekniikka ei mahdollistanut kovin luovaa tarinan kerrontaa itse pelissä, vaikka jonkinlainen taustatarina oli jopa Pacmanilla. 1970-luvun lopussa potin räjäytti kuitenkin *Nintendo* luomalla konsolin, jonka hinta ja tekniikka mahdollisti sen jokaiseen kotiin. Muitakin yrittäjiä oli ja tietokoneelle tehdyt pelit jäivät jälkeen. Poikkeuksena oli Suomi jossa Commodore-64 ja Atari myivät melkein 90-lukuun asti. Vanhat konsolit ovat tätä nykyä keräilytavaraa, ja joistakin malleista joutuu maksamaan tuhansia euroja saadakseen laitteen kotiinsa (ks. [www.e-bay.com](http://www.e-bay.com)).

### 2.1 Pelien lyhyt historia

Käyn nopeasti läpi pelien historiaa ja tärkeimpiä tapahtumia, joiden voidaan katsoa kehittäneen pelien tarinankerrontaa.

Tietokonepelien historian voidaan katsoa lähteneen jo vuodesta 1889. Silloin Fusajiro Yamauchi perustaa pelikortteja valmistavan yrityksen, josta tulee myöhemmin Nintendo. Elektronisten pelien esihistoriana pidetään myös kolikkopelihalleja, joissa oli erilaisia rahalla toimivia automaatteja ja pelejä, kuten yksikätsisiä rosvoja, fortunaa kaltaisia bagatelleja ja ennustuskoneita. Seuraavassa tärkeimpiä myöhempiä kehitysaskelaita vuosiluvuttain.<sup>1</sup>

1958 Willy Higinbotham rakentaa Brookhavenin ydintutkimuslaitoksessa tennispelin, jossa tietokoneella ohjataan oskilloskoopin näytöllä pelattavaa palikkatennistä.

1962 Nolan Bushnell, Peter Samson, Dan Edwards ja J. Marin Graetz kehittävät Spacewar-pelin, joka leviää nopeasti. Ian Kotok ja Robert Saunders kehittävät peliohjaimen prototyypin Spacewarin ohjaamiseen. Pelattavuus

<sup>1</sup> <http://koti.mbnet.fi/pranta/ptimeli.htm>

nousee pelisuunnittelun periaatteeksi. Peli ei saa olla liian realistinen ollakseen hauska.

1965 Service Games Company muuttaa nimensä SEGAksi ja alkaa valmistaa kolikkopelejä.

1967 Ralph Baerin interaktiivisia TV-pelejä koskeva tutkimus johtaa alkeellisen pong-pelin (pöytätenniksen) kehittämiseen. Myöhemmin samana vuonna myös syntyy myös jääkiekkopeli. Suunnitelmana oli välittää pelejä kaapelitelevision välityksellä kuluttajille.

1972 Nolan Bushnell perustaa Atarin (sana tarkoittaa go-pelissä vastustajan tekemää shakkimaista pelitilannetta)

1973 Atari kehittää uuden Pongin. Nimi "Ping-Pong" oli jo aikaisemmin rekisteröity! Kolikkopeli oli hyvin pelattava ja helppo: "Insert Coin. Avoid missing ball for high score." Lukuisia kopioita ilmestyy pian markkinoille.

1976 Kotivideokonsoleiden läpimurto: esim. Colecon Telstar Arcade, Fairchild VES (Channel F) ja RCA Studio II varustetaan muistikorteilla. Exidy julkaisee Death Race -kolikkopelin, jossa pisteitä kerättiin ajamalla jalankulkijoiden päälle (myöh. Carmageddon). Atari myydään Warner Communications -yhtiölle.

1977 Midway Games julkaisee Gunfightin, ensimmäisen kolikkopelin, joka perustuu mikroprosessorille ohjelmoidulle koodille. Valmistajana on japanilainen Taito. Atari julkaisee Video Computer System (VCS 2600)-järjestelmän joka käyttää muistikortteja.

Samana vuonna Apple julkaisee Apple II:n, jossa on värigrafiikka ja levykeasema. Apple soveltuu hyvin pelialustaksi. Muita kotitietokoneita: Commodore Pet, Radio Shack TRS-80. Blank, Daniels, Anderson ja Lebling kehittävät Zork-seikkailupelin ja Larry Rosenthal Space Warsin, joka käyttää ensimmäisenä kolikkopelinä vektorigrafiikkaa.

1978 Ensimmäinen "Easter Egg", eli peliohjelmoijan peliin kätkemä piilotiedosto löytyy Atarin julkaisemasta pelistä. Nintendo valmistaa Computer Othello-pelejä (pöytä, jossa tietokonepeli sisäänrakennettuna). Atari julkaisee

Atari Football-pelin, jossa trackball-ohjain. Midway julkaisee Space Invaders -pelin, valmistaja Taito. Intel kehittää 8/16-bittisen 8088-prosessorin.

1980 Atari julkaisee Space Invadersin VCS-konsolia varten - konsolien läpimurto USA:n markkinoilla alkaa. Mattel julkaisee Intellivisionin, ensimmäisen vakavasti otettavan kilpailijan Atarin VCS-konsolille. Activision, perustetaan tekemään kolmannen valmistajan pelejä VCS-konsolille. Atari kehittää Battlezone-tankkisimulaation, ensimmäisen kolikkopelin, joka käyttää 3-ulotteista ensimmäisen persoonan kuvakulmaa. Namco julkaisee PacManin, josta tuli aikansa mediaailmiö. SEGA saa oikeuden julkaista Atarin Missile Command-peliä. Nintendo tulee USAn markkinoille. Eugene Jarvis suunnittelee Williams-yhtiölle vallankumouksellisen Defender-pelin, jossa pelaajan täytyi "tutkan" avulla suunnitella pelistrategiaansa etukäteen. SNK julkaisee Japanissa Sasuke vs. Commander-pelin, jossa on yksityiskohtaiset taustagrafiikat. Infocom julkaisee ensimmäisen Zork-pelin. California Pacific julkaisee ensimmäisen Ultiman, grafiikkapohjaisen seikkailu/roolipelin käyttäen Apple II:n mahdollistamaa väri grafiikkaa.

1983 Cinematronics julkaisee Dragon's Lair -pelin, joka perustuu laserdisk-kuvalevytekniikkaan. Peli on saatavana nykyään DVD-levyllä. Markkinoille tulee Commodore 64, josta tulee myös suosittu pelitietokone.

1985 Nintendo tuo markkinoille NES-konsolin. Pelissä on erityinen lukituspiiri, joka vaatii kolmansien pelivalmistajien hankkivan lisenssin pelien julkaisemiseksi.

1992 Nintendon myynti on 7 miljardia dollaria, joka on enemmän kuin USA:n elokuva- ja tv-teollisuuden myyntitulot

1993 SEGA nousee konsolien markkinajohtajaksi. Sony ja Nintendo julkistavat uudet konsolinsa. Midway julkaisee Mortal Kombat -pelin, jonka väkivaltaisuus johtaa pelien ikäluokitukseen.

2000 Sony Playstation 2 tuo uudenlaisen tason konsolipeleihin.

2006-2007 Sony Playstation 3, XBOX 360 ja Nintendo Wii lanseerataan. 5



## 2.2 Tarkennuksia pelien historiaan

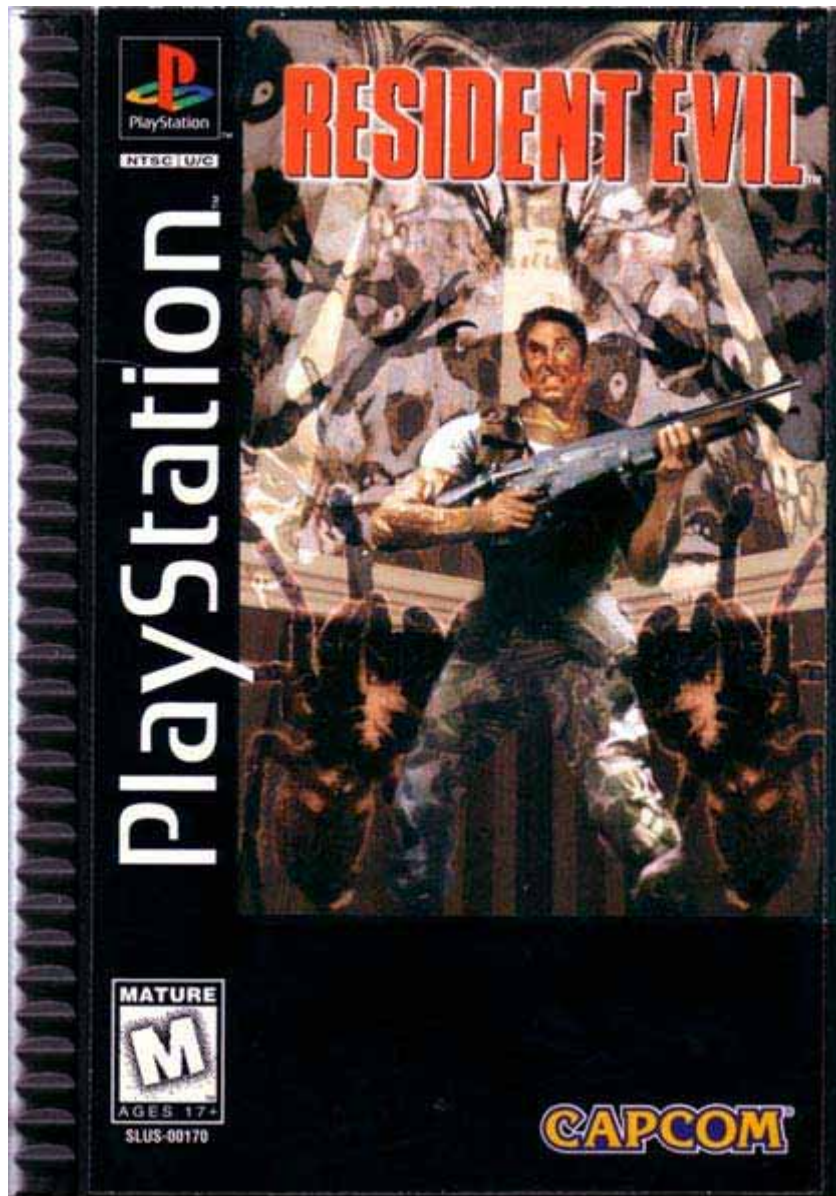
Pelien markkina-arvo on kasvanut yli elokuvien, vaikkakaan lähteistä riippuen tähän ei yleensä huomioida elokuvien oheistuotteita. Tämä ei minussa nosta suurta kummastusta, koska pelit ovat ilmaisumuotona jo tuhansia vuosia vanha keksintö. Koko ihmiskunnan historian ajan ihmiset ovat keksineet pelejä viettääkseen aikaansa ja viihdyttääkseen toisiaan. Esimerkiksi viikinkien tiedetään pitkien talvien ajan pelanneen shakin kaltaista lautapeliä. Pelaamisen ideana oli myös kehittää taktista ajattelua eikä pelkästään tappaa aikaa. Elokuvia on tehty vasta reilu 100 vuotta, eikä elokuvissa tapahdu samankaltaista vuorovaikutusta kuten peleissä.

Sähköisten pelien tullessa markkinoille alettiin puhua myös *pelikulttuurista*.<sup>2</sup>

*Pelikulttuuriin* sisältyy myös pelien genreluokitus ja sanasto. Genreluokituksessa on keskeisimpien elektronisten pelien lajityyppien mukainen jaottelu erilaisiin genreihin.

Nintendo on monella tapaa käänteentekevä yritys pelialalla. Ensinnäkin se on perustettu jo vuonna 1889 pelikortti-yritykseksi. 2006 joulukuussa Nintendo oli myynyt yksinään 386 miljoona pelikonsolia ja yli 2,2 miljardia konsolipeliä.

<sup>2</sup> <http://www.ulapland.fi/home/ttk/peli/esipu.htm>



Nintendon suosio on aina perustunut johonkin muuhun kuin graafisiin peleihin. Super Mariot ovat kautta historian ehkä pelattavimpia pelejä. Wii totelee liikeilmais-inohjainta ja Resident Evil -pelisarja kaapattiin yksinoikeudella Nintendo Gamecubelle. Toisaalta Resident Evil 4 on tulossa 2007 PC:lle.

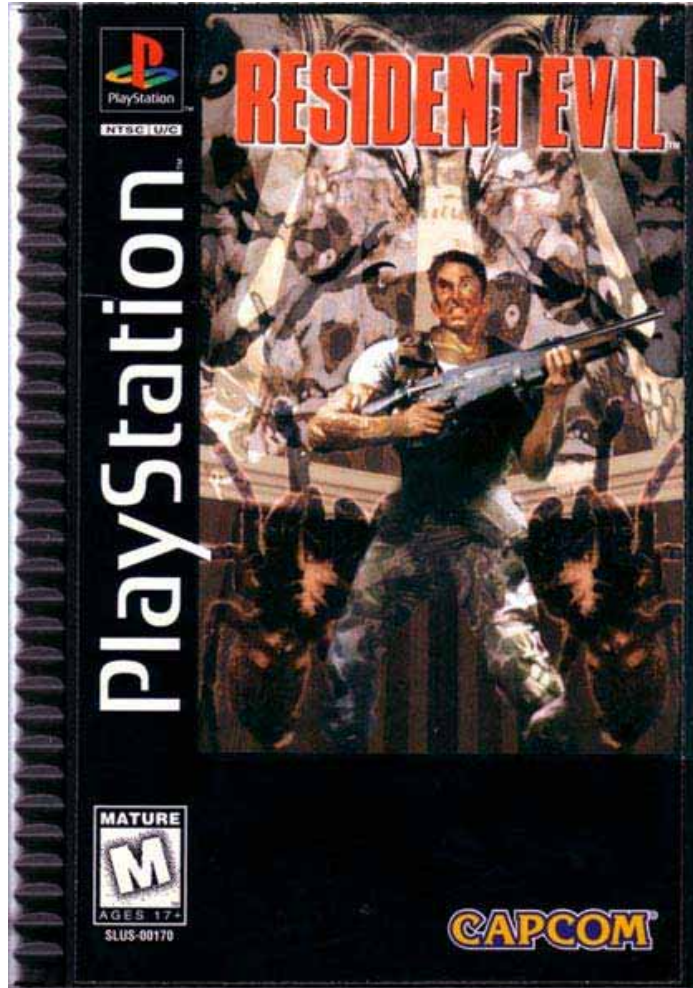
### 2.3 Pelien nousu ja konsolisodat

2000-luku on ollut pelien kulta-aikaa. Konsolisodat toivat Playstation kilpailemaan Nintendon kanssa 300 000:een eurooppalaiseen kotiin. Tätä ennen Nintendo oli toiminut yksinoikeudella lähinnä Aasiassa ja Pohjois-Amerikassa. Nyt myös Eurooppa tuli mukaan uutena markkina-alueena. Euroopassa oli tätä ennen ollut

mitä kummallisempia konsoleita, mutta Playstationin tullessa oli tekniikka jo vanhentunutta, hajanaista ja kallista. Playstation oli tekniikaltaan huippuluokkaa, ja sen hinta mahdollisti sen hankkimisen jokaiseen kotiin. Playstation myös loi pelisukupolven. Pelaajia oli ollut jo pitkän aikaa, mutta pelejä pidettiin enemmän lasten leikkeinä. Nyt pelivalmistajat loivat pelejä kuten GTA (Rockstar 1997) jossa pelaaja oli rikollinen täysin vapaassa kaupungissa ja tuhosi ja mellasti rikollisjärjestöjen laskuun.



Myös Resident Evil oli tarkoitettu ehdottomasti varttuneemmille pelaajille. Pelissä pelaaja löysi itsensä zombieiden täyttämästä kartanosta. Sekä GTA että Resident Evil esittävät graafista väkivaltaa ja moraalisesti arveluttavia ratkaisuja. 2000-luvulla huomattiin että pelejä ostivat yhä enemmän 20-30-vuotiaat miehet. Pelit olivat todellakin valloittaneet jokaisen kodin, ainakin toisen sukupuolen osalta.



Pelit ovat monimutkaistuneet, eivät pelkästään tekniikan kehittymisen myötä, vaan myös koska ihmiset ovat tottuneet yhä monimutkaisempiin käyttöjärjestelmiin. Pelit eivät kuitenkaan ole vaikeutuneet vain pikemmin laajentuneet. Kuten elokuvien leikkaus on nopeutunut, on peleissä enemmän tehtävää ja päätöksiä. Ja päätökset johtavat useammin minipeleihin, peleihin pelin sisällä. Voidaan siis sanoa että 2000-luvulla pelit eivät tuota vain yhtä kokemusta vaan useita tunteita, tekniikkaa ja rytmiä yhdistäviä kokemuksia.

#### 2.4 Dragon's Lair ja interaktiivinen elokuva

Dragon's Lair (1983 Cinematronics) oli ensimmäinen tarinaa kuljettava peli, jos tekstiseikkailuja ei oteta mukaan. Tavallaan se oli ensimmäinen interaktiivinen elokuva. Peli kertoo ritarista Dirk Rohkea joka yrittää pelastaa prinsessa Daphnea ilkeän lohikäärmeen Singen kynsistä. Pelin pääkehittäjänä toimi entinen Disney animaattori Don Bluth.



Peli oli käsittämättömän kaunis aikansa standardeihin verrattuna, mutta käytännössä mahdoton pelattava. Dragon's Lair tallennettiin laserkuvalevykkeelle, johon mahtui huomattavasti enemmän animaatio-informaatiota kuin muihin laitteisiin. <sup>3</sup>

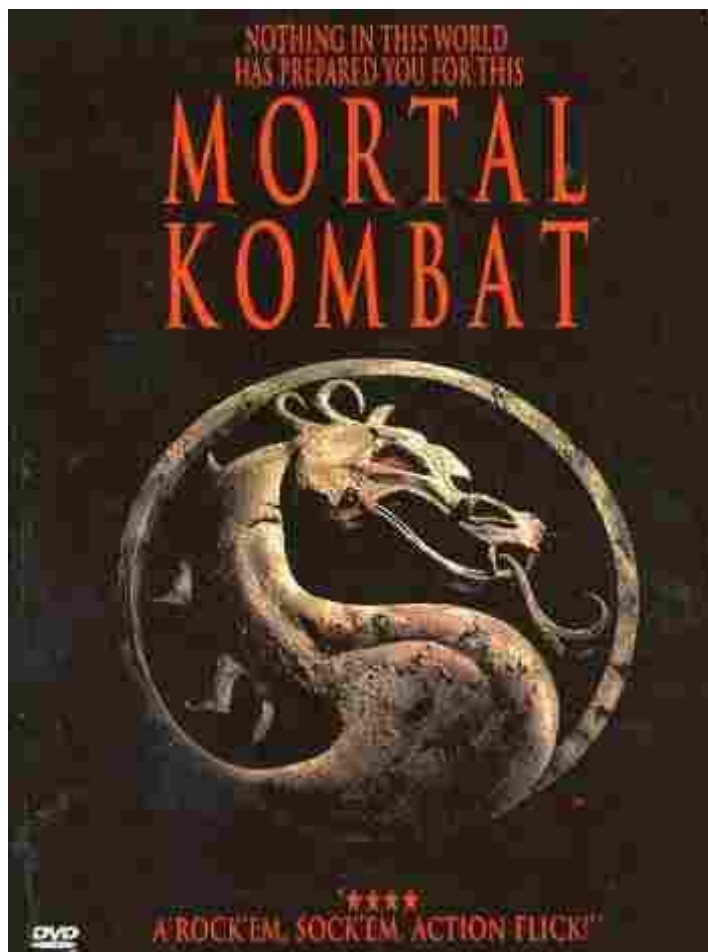
Ritari ohjattiin huoneeseen, jossa oli jonkinlainen Puzzle, mitään ohjeita ei annettu pelaajalle. Hahmoa piti ohjata satunnaiseen suuntaan, jottei tämä kuolisi. Tarinaa kuitenkin vauhditettiin animaatioilla, jotka kieltämättä jättivät mielikuvan jokaisen 15-vuotiaan mieleen.

<sup>3</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon's\\_Lair](http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon's_Lair)

Pelin suosiosta kertoo myös se, että osa laitteista meni ylikäytön takia rikki. Henkilökohtaisesti epäilen kenenkään päässeen kovin pitkälle kyseissä pelissä, pelkästään vain ohjattavuutensa vuoksi.

## 2.5 Pelisarjojen vaikutus elokuvaan

On olemassa kaksi pelisarjaa, jotka ovat selvästi vaikuttaneet kauhuelokuvan genreen. Nämä ovat Silent Hill ja Resident Evil. Jo aikaisemmin elokuviksi oli tehty mm. Konamin taistelupeli Mortal Combat, josta on ilmestynyt neljä elokuvaa, sekä Lara Croftin seikkailut Tomb Raider, josta on ilmestynyt kaksi elokuvaa.



Mortal Combat oli ensimmäinen peli, josta tehtiin elokuva länsimaihin. Outoa Mortal Combat pelin kääntämisessä elokuvaksi on pelin genre. Peli on taistelupeli, jossa tarkoituksena on piestä vastustaja henkihieveriin ja lopuksi lopettaa tämä mahdollisimman verisellä liikkeellä. Juonen voi kuvata yhdellä lauseella: Osallistu Mortal Combat -turnaukseen, johon parhaat on kutsuttu. Ensimmäinen elokuva oli kuitenkin kohtuullinen menestys, joten elokuva sai useamman jatko-osan. Elokuva oli kyllä pioneeri pelkästään senkin vuoksi, että siihen mennessä elokuvista oli tehty pelejä eikä päinvastoin.

Tomb Raider onnistui astetta paremmin koska peli sisältää alkeellisen tarinan, mutta elokuvat olivat kaupallisia floppeja ja saivat murska-arvostelut.

Mortal Combat ja Tomb Raider -pelisarjat eivät vaikuttaneet niinkään länsimaiseen elokuvaan. Ne yksinkertaisesti olivat elokuvia peleistä.

Susanna Paasonen kirjoittaa enemmän naissankareista elokuvissa ja tietokonepeleissä (ks. <http://www.translocal.net/susanna/>).



Monista kauhuelokuvista on tehty peli. Clive Barkerin toiminnalliset kauhukuvaukset sopivat peleiksi. NightBreed (1990) sai useammankin pelin. John Carpenterin elokuva The Thing (1982) sai oman pelinsä, mutta vasta vuonna 2004. Stephen King oli kulta-aikanaan liian kallis pelintekijöille, eikä tekniikka mahdollistanut kovin monimutkaisia tarinoita. Ongelmia tuottivat lisenssisopimukset ja pelien markkinoiminen nuoremmalle sukupolvelle.

Silent Hill (Konami 1996) syntyi ensin pelinä ja vasta 2006 kauhuelokuvana. Pelin juoni on lähes identtinen elokuvan kanssa. Niin katsojalle kuin pelaajalle annetaan suljettu paikka eli Silent Hillin kaivoskaupunki. Hahmo on jostain syystä jumissa siellä ja etsii jotain tai jotakuta. Poikkeuksena Silent Hill -pelisarjassa jokaisessa osassa on useita loppuja. Riippuen pelaajan toiminnasta matkan varrella, on loppuratkaisuja useita. Tämähän on pelissä täysin kosmeettista, mutta pakottaa pelaajan pelaamaan pelin useamman kerran läpi.

Pelissä pelkoa ja jännitystä rakennetaan usein kiinteillä ja elokuvallisilla kuvakulmilla. Resident Evil ja Silent Hill -pelisarjat käyttävät tätä ratkaisua. Tämä antaa kauhun tuntua, koska kontrollin menettäminen on myös useimmalle ihmiselle pelottavaa. Ratkaisulla voidaan myös tuoda varjoja ikkunoihin, yllättäviä hirviöiden hyökkäyksiä ym. Akira Yamaokan ääniraita Silent Hill -pelissä antaa myös lisäpontta.

Elokuvassa Silent Hill (2006) taskulamppu on tärkeässä osassa, mutta katsoja näkee muutakin kuin ohuen valokeilan, ymmärrettävistä syistä. Mutta monet muut elementit ovat pysyneet samoina. Päähenkilöä on tavallinen pulliainen ja äiti, mikä perustelee halun etsiä tyttärtä kaupungista täynnä hirviöitä. Myös Akira Yamaoka ääniraita on suoraan pelistä, mikä toimii täydellisesti tunnelman/jännityksen nostattajana. Kiinteät kuvakulmat ovat käytössä koska kyseessä on elokuva.



## 2.6 Peli ja elokuva vai elokuva ja peli?

Silent Hill ja Resident Evil ovat poikkeuksellisia elokuvia, koska kummatkin elokuvat ovat tehty pelin pohjalta. Alla kuva Silent Hill -elokuvasta sekä pelistä. Silent Hill -elokuva on jopa viety niin pitkälle, että Konami-yhtiö tuotti elokuvan ja oli mukana koko projektin ajan. Lisäksi Akira Yamoka, joka oli valmistanut ääniraidan peliin, teki myös elokuvan ääniraidan. Elokuva yhdistelee osia ja kohtauksia pelisarjasta.



Resident Evil on monella tapaa käänteentekevä pelisarja. Siinä missä Scream-elokuva aloitti uudestaan teini-slasher-elokuvat, aloitti Resident Evil -sarja survival-kauhun tai suomeksi selviytymiskauhun. Toki Alone in the Dark -sarja oli ollut olemassa jo viisi vuotta, mutta se oli ollut PC-pelaajien yksinomaisuutta.

Resident Evil -pelin pelottavuus perustui hyvään markkinointiin ja näyttävään väkivaltaan, mutta kukaan pelaaja ei voinut sanoa pelissä olevan hyvää käsikirjoitusta, hienoa dialogia. Muita yhtäläisyyksiä Scream-sarjaan on myös

slasher-elokuvien nousu. Scream ei ollut ensimmäinen slasher-elokuva, mutta se oli tehokkaasti markkinoitu.

Vaikka Resident Evil -peli sai nopeasti K-18 merkinnän, olivat alle täysi-ikäiset pelin pääasiallinen markkinaryhmä. Jopa ensimmäisen pelin kansi esitti zombien jota oli ammuttu päähän. Käsikirjoitus on lähinnä kunnianosoitus 70-80-luvun amerikkalaisille kauhuelokuville. Pelaaja löytää yhtäläisyyksiä niin Romeron tuotantoon kuin italialaisiin kauhuelokuviiin. Kauhu syntyy hyvin elokuvallisilla keinoilla, kaukaa kuuluu askelia, outoja huutoja, pelaaja avaa oven ja pienen lataustauon jälkeen hänen kimppuunsa hyökkää kymmeniä zombeja. Aseisiin on hankala saada ammuksia, ja kuten Silent Hillissä kuvakulmat ovat kiinteitä ja pelialueet laajoja.

Pelko tuntemattomasta ja näkymättömästä vetoaa ihmisiin. Resident Evil -sarjan takuukeinoja olivat lukemattomat zombiet ja älykkäät puzzlet. Älykäs puzzle 1990-luvulla tarkoitti useamman kuin yhden esineen yhdistämistä toiseen.

Resident Evil -pelisarjan ensimmäinen osa myös käytti näyteltyjä kohtauksia, yhdistettynä tietokonegrafiikkaan. Tästä kuitenkin luovuttiin jo seuraavaan osaan mennessä. Resident Evil -pelisarja poikkesi myös Silent Hill pelisarjasta toimimalla jatkumona. Pelissä on aina neljänteen osaan mukana Raccoon City ja ilkeä Umberralla-yhtiö.

Resident Evil -pelisarjasta on tällä hetkellä ilmestynyt neljä osaa ja kaksi osaa elokuvia.



## 3 Tutkimuskohde: Resident Evil 4

Jotta voin kunnolla tutkia kauhua lajityyppinä elokuvissa ja peleissä, esittelen Resident Evil -pelisarjan ja sarjan neljännen pelin yksityiskohtaisesti läpi.

### 3.1 Resident Evil 4 elokuvana ja pelinä

#### Genre

Elokuvallisesti Resident Evil 4 on eloonjäämiskauhua, mutta pelillisesti peli on toimintaseikkailu. Pelissä on paljon tehtävän ratkaisemista, mutta suurimman osan aikuinen pelaaja pystyy ratkaisemaan..

Eloonjäämiskauhu-termiä käytetään yksinomaan peleissä. Pelissä pelaaja voi kuolla useamman kerran, ja hänen on selviydyttävä seuraavan aseensa luokse, jotta hän voi taistella isompaa hirviötä vastaan. Elokuvassa katsojalla ei ole samankaltaista vuorovaikutusta henkilöiden kanssa, eikä katsoja myöskään vaikuta elokuvan lopputulokseen ajallisesti. (Davies 2006)

#### Aikataso

Pelien aikataso ei ole niin yksiselitteinen kuin elokuvissa. Esimerkiksi pelissä Second Sight (Free Radicals, Codemaster 2004) hahmoa ohjataan välillä nykyisyydessä ja välillä menneisyydessä. Elokuvissa voidaan hyppiä takautumissa tai aikataso voidaan kääntää täysin ympäri, kuten elokuvassa Memento (Christopher Nolan, 2000). Mutta peleissä pelaaja saa näennäisesti vaikuttaa tapahtumiin.

Poikkeuksena voidaan pitää Prince of Persia -sarjaa, jossa pelaaja voi kelata aikaa taaksepäin ja näin muuttaa pelin tapahtumia. Aika johon pelaaja voi

vaikuttaa, on niin lyhyt että kyseessä on vain lisäelämiä eli uusia yrityksiä. Toisaalta joissain nerokkaimmissa puzzleissa pelaajan on palattava ajassa taaksepäin muuttaakseen koko maailman tapahtumia.

Elokuvassa aikatasolla voidaan leikkiä enemmän, koska missään vaiheessa kukaan ulkopuolinen ei voi vaikuttaa tapahtumiin. Esimerkiksi Memento-elokuva alkaa lopusta ja loppuu alkuun. Pelinä tämän toteuttaminen on erittäin vaikeaa. Vaikka peli toimisikin näin, olisi se liian ”tiukkaan” käsikirjoitettu. Pelaajallaan vuokravaikutus jäisi minimaalliseksi.

### **Kerronta**

Peliä analysoidessa ei kaikkea voi kertoa tyyliin ”Leon käveli sinne ja teki sitä”. Myöskin external/internal -käsitteiden käyttäminen on vaikeaa, koska nykypelit eivät jakaannu kohtauksiin kuten elokuvat. Lataustaukoja on harvassa ja cutscenet (välianimaatiot) eivät tule ruudulle ellei etenemistä tapahdu. Pelit ovat vuorovaikutteisia medioita, ja erittäin paikkatietoisia. Pelihahmo kävelee sinne minne pelaaja ohjaa hahmon. Kulkureittejä tukitaan perinteisesti, lukoilla, ovilla, rotkoilla. Eteenpäin päästäkseen pelaajan on löydettävä peli-suunnittelijoiden valitsema keino avata reitti eteenpäin.

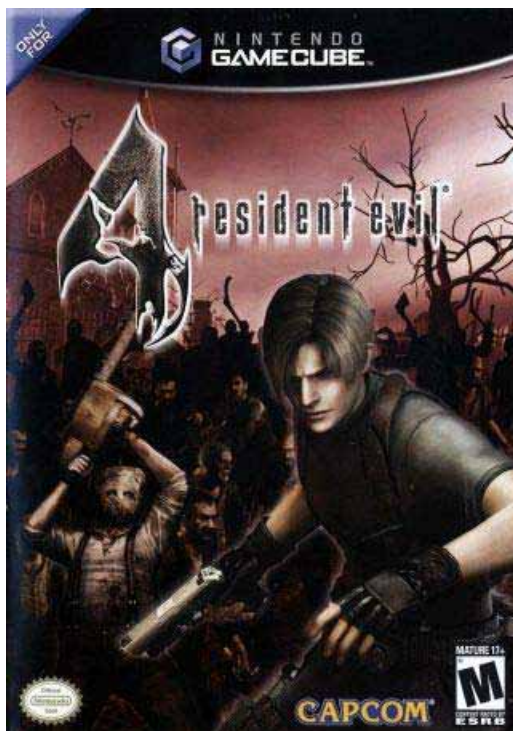
Peleissä on kuitenkin paikkoja, kuten Resident Evil neljän alun kylä. Leon voi tutkia taloja kokeilla ovia ja niin edelleen pelaajaan ohjaaman. Kohtaus tapahtuu siis kylässä, niin sisällä taloissa kuin pihallakin. Mutta pelaaja ei pääse tarinassa eteenpäin ennen kuin kyläläiset pakenevat kirkkoon.

Perinteistä elokuvakerrontaa rikotaan pakon sanelemana lähes joka pelissä. Syynä tähän on vuorovaikutteinen media. Esimerkiksi vaikka Resident Evilin ongelmat ovatkin yleensä loogisia, ei ole mitään syytä, että kirkossa on rpg-laite, jota pääsee operoimaan ainoastaan kattokruunun kautta. Tai että ovien avaimet ovat arkuissa ympäri kenttää. Vaikka nämä ovat puzzleja pelaajalle, ne rikkovat jonkin verran pelin kerrontaa. Jokseenkin kaikissa peleissä cutsceneissa (välianimaatioissa) tämä asia ohitetaan, niin kuin sitä ei olisi koskaan tapahtunut. Voidaan sanoa että pelissä kulkee kaksi tarinaa, toinen tapahtuu pelaajan ohjastamana ja toinen pelisuunnittelijoiden. (Saarikoski 2006)

Koska kokemus ei pelien perinteiden mukaan riko samaistumista hahmoon, voidaan tämä antaa anteeksi. Silent Hill -pelin ensimmäisessä osassa pelaaja kävelee vastaan hirviöitä, mutta vasta ensimmäisessä cutscenessä pelaajan ohjastama hahmo huolestuu tästä.

## Roolipelit

Roolipeligenressä esiintyy enemmän vastaavanlaisia ongelmia, jossa ne ärsyttävät huomattavasti enemmän. Tietokoneroolipelin hahmot kehittyvät taidoiltaan ja ominaisuuksiltaan, joten pelihahmon äkilliset muistinmenetykset tuntuvat hieman rasittavilta. Roolipelaaminen tapahtuu pikemminkin asetaitojen nostolla kuin sosiaalisella kanssakäynnillä. Vaikka esimerkiksi World of Warcraft mahdollistaisi monimutkaisetkin sosiaaliset kuviot, pelaajien keskustelu ja ryhmien luomien on enemmänkin asetaitojen nostamista. Ryhmätyöskentelynä on lohikäärme helpompi voittaa ja siitä riittää kaikille kokemuspisteitä. Laitteiston rajoitukset muokkaavat myös tätä asiaa, koska on vielä mahdotonta koodata peli, joka ottaa kaikki mahdollisuudet huomioon. Toisin on pöytäroolipeleissä, joissa ihminen johtaa peliä ja mielikuvituksella varustettu ihminen pystyy arvioimaan tilanteen kokemuksen eikä laskennallisuuden pohjalta.



RESIDENT EVIL 4: Developer(s) Capcom Production Studio 4 Publisher(s) Capcom (GCN/PS2), UbiSoft (PC) Designer(s) Shinji Mikami (director) Hiroyuki Kobayashi (producer)

### **3.2 Resident Evil 4:n vastaanotto**

Resident Evil 4 on saanut aikaan ylistystä niin kriitikoilta kuin myös pelaajiltakin. Se on saanut kymmeniä palkintoja ja positiivisia arvosteluja.

Peli on myös jakanut sarjan vanhat fanit kahtia. Osa rakastaa peliä, kun taas osa vihaa. Syynä tähän on se, että peli liittyy vain löyhästi vanhojen osien tapahtumiin, koko pelattavuus on laitettu uusiksi ja peli on enemmän toiminta- kuin kauhupeli.

GameCube-versio julkaistiin Yhdysvalloissa tammikuun 11. päivä 2005. Peli myi ensimmäisten 20 päivän aikana 320.000 kappaletta. Euroopan-julkaisu oli myös menestys. Peli myi 200.000 kappaletta ensimmäisen kuukauden aikana.

Tammikuun 2006 Resident Evil 4 -raportin mukaan peliä on myyty kauppiaille yli 3 miljoonaa kappaletta. Luku sisältää pelin PlayStation 2 -version lukumäärät. Päätös julkaista Resident Evil 4 myös PS2:lle, sai menestyksekkään reaktion. PlayStation 2 -versio on myynyt 1.8 miljoonaa kappaletta. Nyttemmin peli on siirtynyt niin PC:lle kuin muillekin alustoille ([www.tilt.tv/arvostelut/residentevil4](http://www.tilt.tv/arvostelut/residentevil4)).

## 4 Resident Evil 4: analyysi

Peli jakaantuu pääpiirteissään kahteen osaan, tapahtumiin missä pelaaja voi vaikuttaa hahmonsa liikkumiseen ja tapahtumiin missä pelaaja seuraa tapahtumia katsomalla "elokuvaa" Kutsun tapahtumia, joihin pelaaja vaikuttaa roolipelitermillä "*ingame*" ja animaatioita nimitän "*cutsceneiksi*".

Roolipeleissä pelin sisällä tai "hahmon" sisällä tapahtuvat asiat ovat ingame. Ne asiat, jotka eivät liity peliin tai asiat joissa tarkastellaan sääntöjä, ovat saanet nimityksen cutscene. Termi sopii minun mielestä myös tietokonepeleihin. Lisäksi suurin osa peleistä tapahtuu pelkästään tietynlaisessa ympäristössä, esimerkiksi F:E:A:R tapahtuu lähes kokonaan tutkimusasemalla. Poikkeuksena tästä on GTA-sarja, mutta pelaajan vaikutus sisätiloissa on minimaalinen.

Suurin ero tietokonepelin ja elokuvan välillä löytyy kumminkin animaatioista. Esimerkiksi Resident Evil -sarjassa käytetään samaa animaatiota jatkuvasti: hahmon kelloon ilmestyy puhuva naama joka selventää juonta. Elokuvassa tällaisen käyttäminen olisi vain typerää, mutta koska peleissä liikutaan vain yhdellä aikatasolla, muunlainen kommunikointi olisi vaikeaa.

Resident Evil on niin sanottu kolmannen persoonan peli eli toiminta tapahtuu päähenkilön (Leon) selän takaa. Kuvakulmaan voi vaikuttaa hieman 180 asteen kulmassa. Peli on toteutettu 3d-grafiikalla, joten jos pelaaja on ahtaassa tilassa, kamera yleensä menee paikkaan jossa on "dramaattisin" kuvakulma.

Pelissä on monia minipelejä. Esimerkiksi pelaajan on painettava oikea-aikaisesti kahta nappia, ja tällöin peli muuttuu yleensä johonkin ennalta valittuun kulmaan, eikä pelaaja ei voi vaikuttaa hahmonsa liikkeisiin.

Välänimaatioissa (cutscenes), joissa tarinaa kuljetetaan eteenpäin, pelaajalla ei ole vaikutusta tapahtumien kulkuun, joten peli siirtyy noudattamaan ennalta valittua kuvakerrontaa. Resident Evilissä noudatetaan perinteistä kauhuelokuva-kerrontaa, jyrkkiä kuvakulmia, nopeita leikkauksia ja lähikuvia. Mukana on myös väkivaltaa.

Termit pelaaja ja pelihahmo sekoittuvat usein, koska pelaaja on pelihahmo, eikä Leon ei voi toimia ilman pelaajaa, ainakaan pelissä. Joten näen, ettei analyysissä ei ole syytä erottaa näitä kahta. Pelihahmoista yleensä kerrotaan lisää kirjassa Björk & Holopainen 2005.

#### **4.1 Pelin hahmot**

##### **Leon Kennedy**

Leon (ääni Paul Handad) on pelin päähahmo, jota pelaaja suurimmaksi osaksi ohjaa. Kuten tyypillisesti peleissä, Leon on nuori, rämäpäinen ja sankarillinen. Toinen mikä hänestä tekee tyypillisen pääsankarin on persoonattomuus, joten pelaaja itse voi kokea täten pelihahmon omakseen. Ei ole suurta kynnystä 18-vuotiaalla tyypillisellä pelaajalla lähteä pelaamaan Leonia tämän ollessa yhtä syvällinen kuin vesilasi. Kuten peleissä yleensä, päähahmon ohuus ei ole heikkous, vaan pelaajan on hyvin helppo luoda Leonista alter egonsa. Leon liikkuu sinne minne pelaaja käskee, ainoita poikkeuksia ovat välänimaatiot ja keskustelut. Pelaaja ei voi vaikuttaa Resident Evilissä ollenkaan Leonin puheisiin, kuten ehkä monissa roolipeleissä.





Taustaltaan Leon on S.T.A.R. järjestön agentti, joka esiintyy myös Resident Evil 2 -pelissä. Leon on perinteinen sankarihahmo. Hän on nopeasanainen eikä hänessä oikeastaan ole muita heikouksia kuin ylinäytelty auttamisen tarve.

### **Ashley Graham**

Ashley Graham (voiced by Carolyn Lawrence) on 20 vuotias presidentin tytär. Hänet vangitsee Los Illumidados järjestö. Leonin tehtävä pelissä on vapauttaa hänet. Pelaaja pääsee myös pelaamaan Ashleyä pelien kuluessa. Ashley edustaa pelastettavaa prinsessaa, jonka esikuva voisi olla Star Warsin prinsessa Leia.



### **Luis Sera**

Luis Sera (ääni Rino Romano) on 28-vuotias espanjalainen, joka ystäväystyy Leonin kanssa pelin alussa. Hän väittää työskenneensä Espanjan poliisissa Madridissa, mutta on tosiasiassa Saddlerin tiedemies. Luis on niin sanottu traaginen sankari, hän käy läpi muutoksen ja lopulta kuolee yrittäessään korjata asiat.



### **Jack Krauser**

Jack Krauser (ääni Jim Ward) on palkkasoturi jonka Saddler on palkkanut, hän vastuussa Asleyn kidnappaamisesta. Entisenä U.S. agenttina hän oli joskus Leonin läheinen ystävä Hän on myös traaginen hahmo koska Leon on pakotettu tappamaan tämä. Pelaajalle selviää myös ettei Krauser olekaan kaiken takana mitä alussa annetaan ymmärtää.



### **Ada Wong**

Ada Wong (ääni Sally Cahill) palaa Resident Evil 2:sta Resident Evil 4:een. Hänen tarkoituksenaan on saada näyte viruksesta Saddleriltä. Pelissä annetaan ymmärtää että hän työskentelee Umbrella-yritykselle. Ada toimii täysin itsekkäin perustein. Hän on pelin vahva nainen, sekä myös mysteerinen punapukuinen nainen, jollaisia

esiintyy monissa film noir -elokuvissa. Ada myös jakelee vinkkejä, jos pelaaja ei pysy mukana.



### **Osmund Saddler**

Osmund Saddler (ääni Michael Gough) edustaa pääroistoa Resident Evil 4:ssä. Hän Los Illuminatesin, uskonnollisen ryhmän johtaja, joka parasiiteilla aikoo vallata maailman.



## 4.2 Pelin kohtausten esittely

Peli alkaa kertauksella sarjan edellisillä osilla. Taustalla on kuvitettua materiaalia, samalla kerrotaan Umbrella-yrityksestä, sen romahtimesta ja Raccoon Citystä.<sup>4</sup>

### Kohtaus 1: Esittely

Kohtaus autossa, päähenkilö ja kaksi espanjalaista poliisia. Taustalla soi espanjalainen musiikki ja poliisit puhuvat murtaen englantia: Cowboy olet kaukana kotoa.

1.1.1 Toinen poliiseista käy metsässä asioilla, kuvataan jonkun muu silmistä joka vaanii poliisia. Poliisi kuittaa asian mielikuvituksellaan.

1.1.2 Pelaaja ohjastama hahmo kertoo ensimmäisestä tehtävästään samalla selvitetään pelaajalle mitä tämän tulee tehdä. Presidentin tytär on kadonnut keskelle espanjalaista maaseutua ja tämä tulisi löytää. Hahmo vaikuttaa hämmästyneeltä mutta ylpeältä tehtävästään.

1.1.3 Talonpiha metsässä. Poliisit jäävät autoon ja hahmo astuu ulos. Pelaajalle soittaa naishahmo joka toivottaa onnea. Esitellään apuri. Hahmo annetaan pelaajan käyttöön ensimmäisen kerran.

1.1.4 Pelaaja ohjastaa hahmon talolle (tämä on ainut näkyvä asia metsässä ja muut kulkureitit on lukittu) Talon lähellä joku katsoo pelaajaa talosta, varjo näkyy seinästä, musiikki muuttuu jännittävämmäksi.

<sup>4</sup> <http://www.res-evil.com/re4/>

1.1.5 Hahmo astuu avoimesta ovesta sisään, sisältä kuuluu yskintää. Takalla ingame, kuvakulma pelaajan jaloista. Mies istuu takan ääressä ja katsoo raivokkain silmin hahmoa tarttuen kirveeseen ja hyökäten pelaajan kimppuun. Pelaaja voi ohjata hahmoa ja hänen on ammuttava mies.

1.1.6 Cut Scene. Poliisit lähtevät karkuun ja kuuluu epämääräisiä huutoja.

1.1.7 Cut Scene. Leonin apuri soittaa, hän kysyy onko kaikki ok? Leon vastaa että hän kohtasi vihamielisen paikallisen eikä voinut muuta kuin neutralisoida tämän.

1.1.8 Ingame. Pelaaja kuulee pihalta huutoja ja espanjankielisiä lausahduksia. Leon voi tutkia talon, ja/tai mennä ulos jossa kolme maalaista odottaa. Talon sisällä pelajaan katsoessa ruumista, hän lausahtaa itsekseen etteivät nämä ainakaan ole zombieita.

1.1.9 Ingame. Pelaaja voi lähteä nuolien (suuntamerkkien) osoittamaan suuntaan, jossa ilmoitetaan lähistöllä olevasta kylästä, tai pikemmin siitä ettei sinne kannata mennä. Tai voi mennä katsomaan poliiseja. Tämä on ensimmäinen valintakohta.

1.2.0 Cut Scene. Poliisien auto on savuana rotkon pohjalla. Leon ei voi muuta kuin surkutella. Vieressä oleva silta on rikki ja tämä on ainoa ulospääsy.

*Vaikka kohtaaus 2.0 onkin valintakohta ei sen tarkoitus ole muuta kuin osoittaa pelaajalle suunta mihin on mentävä.*

1.2.1 Ingame. Pelaaja jatkaa kylälle, matkalla hän kohtaa suden joka on jäänyt sudenrautoihin (valintakohta). Leon voi joko auttaa sutta tai ei, jokatapauksessa matkalla kohdataan muutamamia kyläläisiä ja rakennuksia, joista voi saada mukaansa erinlaisia hyödyllisiä esineitä.

*Kauhua luodaan gorella, majoissa on ruumiita seivästettynä, polulla pääkalloja pinossa. Aina kuin Leon kohtaa vihollisen muuttuu musiikki nopeaksi ja painostavaksi.*

1.2.2 Cut Scene. Kylällä Leon on kylän lähellä ja ystävä soittaa. Hän lähettää Leonille pelimanuaalin.

1.2.3 Cut Scene. Leon saapuu kylän verelle ja huomaa kokon, pelaaja voi katsoa kiikareilla mitä tapahtuu. Kokossa palaa espanjalainen poliisi. Nyt pelaaja voi yrittää hiipiä kylään.

1.2.4 Ingame. Leon on kylässä, jossa on noin 10 erinlaista rakennusta. Kuin pelaaja menee tiettyyn rakennukseen kellotornin viereen, olivatpa kyläläiset huomanneet pelaaja tai eivät, tässä vaiheessa he yrittävät taloon. Leon sulkee automaattisesti oven hyllyllä. Kohtaus on erittäin intenssiivinen. Kyläisiä tulee ovista ja ikkunoista, lisäksi heillä on mukanaan kaveri elokuvasta Texas Chainsaw Massacre (*Tobe Hooper, 1977*). Musiikki muuttuu jännittäväksi. Lopulta kuin pelaaja on tappanut tarpeeksi kyläläisiä, soivat kirkon kellot ja kyläläiset menevät sinne kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan.



<http://cubemedia.gamespy.com/cube/image/article/539/539956/resident-evil-4-20040818025734689.jpg> 28

1.2.5 Cut Scene. Kyläläiset menevät kellojen soidessa kirkkoon. Eräs heistä sanoo kameran vieressä sanat Lord Saddler. Hannigan soittaa Leonille ja antaa vinkin mihin mennä.

1.2.6 Ingame. Leon saapuu maatilalle joka on ainoa reitti. Paikalla on muutama kyläläinen, ja korkea aita johon tarvitsee jonkun toisen auttamaan. Peli vihjaisee että Asley löytyy lähistöltä.

1.2.7 Ingame. Jo aiemmin pohjustettiin muutamalla kyläläisellä että heitä liikkuu myös metsässä. Nyt kuin Leon kävelee kalliota alas, kyläläiset pudottavat kiven hänen peräänsä. Syntyy minipeli. Pelaajan on väistettävä kiveä tai kuoltava. Peli antaa vihjeen ettei kaikki ongelmia voi selvittää ampumalla.

1.2.8. Ingame. Leon saapuu raunioituneille taloille, selvittyään dynamiittia heittelevistä kyläläisistä. On tutkittava isoa taloa. Talon sisältä löytyy komero jossa on espanjalainen mies.

1.2.9 Cut Scene. Espanjalainen esittäytyy Louis Ceraksi, ja ymmärtävät että he ovat kummatkin normaaleja ihmisiä. Paikalle saapuu iso partainen mies kahden kyläläisen kanssa. Leon yrittää potkaista tätä, mutta tämä ottaa Leonia jalasta kiinni ja paistaa tämä espanjalaista kohti. Nämä kaatuvat ja menettävät tajuntansa.

## **Kohtaus 2:**

2.1.0.Cut Scene. Leon makaa huoneessa ja näkee hupupäisen miehen joka uhoaa että Leonista tulee samanlainen kuin hänestä. Häneen piikitetään jotain ruiskusta. Leon herää sidottuna Louis Cerran kanssa, joka esitelee itsensä entiseksi poliisiksi ja naisten mieheksi. Ulkona kävelee kyläläinen, jolla on iso kirves mukanaan. Leon kertoo taustastaan, että hän on ollut myös poliisi, mutta vain päivän koska sekaantui Raccoon Cityn tapahtumiin (ks.Resident Evil 1-3)

Peli muuttuu johonkin ingaming ja outgaming välimaastoon, ja pelaaja vaikuttaa animaatioon väistämällä kirvestä ja potkaisemalla kyläläistä. Louis juoksee ovesta pihalle.

2.1.1 Ingame. Pelaaja on talossa johon hänet vangittiin ja hän näkee pihalla kaavullisen miehen joka pyytää Leonia paikalle. Kauppias esitellään. Tästä lähin Leon tapaa aina silloin tällöin kauppiaan, joka myy tavaroita.

*Kauppias on pelihahmo jolla ei ole mitään juonellista tarkoitusta, vaikka monilla sivustoilla annetaan viitteitä hänen motiiveistaan ja muusta, ainut asia mitä hän tekee on tavaroiden myynti ja vaihto. Tämä on jotakuinkin looginen selitys hänelle mutta parempi ratkaisu olisi ollut esimerkiksi kauppa aina silloin tällöin.*

2.1.2 Ingame. Pelaaja on pihalla aidan vieressä, aidan raoista näkyy kyläläisiä rotkolla ja tarkastelemalla huomaa että paikassa on kaksi arkkua. Pelaajan tehtävä on kerätä kaksi kiekon palasta, jotta hän saa auki toisessa päässä olevan oven. Kohtaus toimii ampuratana ja testausalueena. Pelaaja voi kokeilla uutta tarkkuuskivääriä, mikäli osti sen kauppiaalta edellisessä kohtauksessa.

2.1.3 Ingame. Oven avattuaan pelaaja tulee rauniosokkelolle. Muutamia vihollisia näkyy, ja esitellään että on paikkoja joihin voi mennä suojaan. Kohtaus on jännittävä ja hienosti tehty, muttei pelin kannalta mitenkään tärkeä. Lopulta pelaaja päättyy viemärien kautta ison talon pihalle kaivolle. Mukana on outo yksityiskohta: kun pelaaja on vedessä, hän voi ”pyydystää kaloja” ja syödä ne. Ilmeisesti pelintekiät ovat halunneet luoda pelaajan vuorovaikutteisuutta peliin.

2.1.3 Ingame. Leon saapuu talolle, talon sisällä on puzzle. Kääntelemällä kolmiulotteista merkkiä pelaajan tulisi muodostaa insingia-merkki jolloin ovi aukee, vihjeitä annetaan jo ulkopuolella.

2.1.4. Cut Scene. Iso partainen mies tarttuu Leoniin ja katsoo tätä silmiin. Leonin silmät ovat punaiset ja hän sanoo tämän kantavan samaa verta kuin hän. Hän vapauttaa Leonin ja tämä ihmettelee mitä tällä tarkoitettiin.

### **Kohtaus 3:**

3.1.0 Cut Scene. Hunnigan soittaa ja kertoo että mukana on Los illuminati -järjestö. Leon on tehtäväorientoitunut ja päättää etsiä presidentin tyttären, muulla ei ole merkitystä.



3.1.1 Ingame. Pelaaja on yhä edelleen isossa talossa. Tutkimalla täältä löytyy viihejitä normaaleista ihmisistä. Kyläläiset käyttävät täällä vessaa ym. Asetetaan seuraavaa kohtausta katsomalla erästä taulua; Leon ajattelee että paikka voisi olla jossain lähellä. Paikalla on myös tauluja muista paikoista, joihin Leonia johdatetaan

3.1.2 Ingame. Palataan huoneeseen. Yksi iso mies odottaa Leonia, tämän kuitenkin pelastaa punapukuinen nainen. Esitellään uusi hahmo, Ada.

3.1.3 Ingame. Ulkopuolella pelaaja johdatetaan polkua pitkin kylään. Kylässä pelaaja käyttää avainta, jonka sai isosta talosta, ja pelaaja pääsee maanalaista käytävää pitkin hautausmaalle.

3.1.4 Ingame. Pelaaja on synkällä hautausmaalla täällä, mutta huomaa kirkon ovien olevan lukossa, joten pelaajan on jatkettava eteenpäin. Leon ja Hunnigan ovat varmoja että Ashleytä pidetään kirkossa.

3.1.5. Ingame. Polkuareenalle. Matkalta Leon löytää lapun, jossa varmistetaan että Ashley on kirkolla ja hänet aiotaan teloittaa. Areenalla kuuluu suurien ovien takaa outoa ääntä, pelaajalla ei ole muuta mahdollisuutta kuin jatkaa eteenpäin.

3.1.6 Ingame. Leon saapuu miinoitelulle siltarakenelmalle, alkaa olla märkää.

3.1.7 Cut Scene. Leon saapuu taulun järvelle, ylhäältä hän näkee, kun kyläläiset tiputtavat poliisin ruumiin veteen ja jonkin valtavyö sen. Leon kiroaa.

3.1.8 Ingame. Pelaajan ainoa mahdollisuus on mennä veneeseen ja taisteltavaa valtavaa mutanttikalaa vastaan. Kohtaus esittelee ensimmäisen välivastustajan.



[http://img.forumfr.com/arcade/20050703\\_re46.jpg](http://img.forumfr.com/arcade/20050703_re46.jpg)

*Yksi pelin elokuvamaisimmista kohdista. Taistelussa on saatu kuvakulmia, ongelmia ja kerrontaa esiin ja samalla pelaaja pystyy vuorovaikuttamaan. Mukana on myös säikähdys-kohta: jos pelaaja menee laituirille ja ampuu veteen mutatti-kala hyppää laiturin päälle ja syö pelaajan.*

3.1.9 Leon saapuu rannalle ja suunnistaa kohti taloa. Hän näkee kätensä kahtena ja kärsii selvästi.

#### **Kappale 4:**

4.0.0. Cut Scene. Leon herää talosta jossa hän menetti tajuntansa. Hän näkee sisällään olennon joka alkaa muuttaa hänen vertansa. Hän herää uudestaan ja huomaa edellisen olleen unta. Hunniigan soittaa ja ilmoittaa, että Leonin viimeisestä yhteyden otosta on 6h. Leon ilmoittaa että hän on kunnossa ja jatkaa tehtäväänsä. Sisältä talosta Leon löytää kirjeen jossa puhutaan vesiputouksista. Ulkona sataa vettä ja on yö.

4.0.1 Ingame. Matkalla putouksille leon kohtaa kyläläisen jonka päästä kasvaa outo lonkero-olio. Pohjustetaan Leonin muuttumista.

4.0.2 Ingame. Putouksilla pelaaja kohtaa ongelman, hänen täytyy päästä paikkaan josta hän muuttaa virran suuntaan. Lonkero-kyläläisiä tulee lisää. Lopulta pelaaja pääsee luolaan jossa Hunnigan soittaa. Hunnigan ilmoittaa että Leonilla on nyt avain kirkkoon. Lopulta Leon päätyy areenalle takaisin.

4.0.3 Lyhyt cutscene-ingame. Areena, kyläläiset avaavat isot ovet ja esiin tulee jättiläismäinen humanoidi joka tappaa kaikki kyläläiset. Pelaajan tehtävänä on ampua hirviötä kunnes tämä menee polvilleen ja sen selästä tulee lokero-olio.

*Jos pelaaja auttoi koiraa alussa, myös tämä tulee mukaan ja häiritsee hirviötä. Kun hirviö on voitettu, voi pelaaja jatkaa matkaansa.*



(<http://aestheticsofplay.org/imgs/perron/Figure%206%20-%20Resident%20Evil%204%20-%20monster.jpg>)

4.0.3 Ingame. Kirkolla pelaaja käyttää pyöreää merkkiä ja pääsee vihdoinkin sisään. Kirkossa pelaajan on hypättävä kattokruunun kautta "red, blue, green"

heittimelle ja muodosteva Los illuminati -merkki kattoon. Tällöin aukeaa ovi jonka takana Ashley on.

4.0.4 Cut Scene. Asley yrittää käydä Leonin kimppuun, mutta tämä rauhoittelee tätä ja kertoo että hänellä on presidentin käsky viedä Asley pois. Hän soittaa Hunniganille ja kysyy missä on poistumispiste. Tämä selittää mihin pelaajan tulisi mennä.

*Tästä lähtien Asley on Leonin mukana, tämä voi ottaa vastaan yksinkertaisia käskyjä, kuten odota, seuraa minua. Sekä hänet on otettava kiinni jos paikalla on korkea pudotus.*

4.0.5 Cut Scene. Kirkossa pelaaja tulee vastaa Saddler joka on Los illuminatin johtaja, hän kertoo että heidän tulee näyttää maailmalle voimassa. Selviää myös että Asleyhin on ruiskutettu samaa ainetta jota on Leonissa ja myöhemmin näistä tulee samanlaisia hirviöitä kuin kyläläisistä, tai pahempaa. Paikalle sapuu kaksi Saddlerin apulaista ja Leon ottaa Asleytä kiinni ja hyppää ikkunasta pihalle.

### **Kappale 5:**

5.0.0 Ingame. Leon kuljettaa Ashleytä kohtaamispisteeseen, läpi hautausmaan, luolien ja kirkon, kylässä selviää että tie on suljettu joten pelaajan on pakko jatkaa kohti maatilaa jossa oli aita mistä leon ei päässyt yksin yli. Kylä on täynnä kyläläisiä (kas kummaa?).

5.0.1 Ingame. Maatila Leon taistelee Asleyn kanssa tiensä läpi aidalla ja Ashley kiipeää Leonin selkää ja avaa oven toiselta puolelta.

5.0.2 Ingame. Leon ja Ashley etenevät riippusillalle ja Hunnigan soittaa, että pelastuskopteri on kadonnut, mutta Leonin tulisi jatkaa kuitenkin kohti 34

poimintapistettä. Sillan kummaltakin puolelta alkaa tulla kyläläisiä ja Leon sekä Ashley perääntyvät mökkiin. Mökissä odottaa Louis joka on piileskkelyt mökissä jonkin aikaa. Pelaaja ja Louis alkavat ampua kyläisiä.

*Kohtaus on suoraan Night of the Living Deadistä .Aikansa ammutuaan Leon toteaa että kyläiset perääntyvät ja sanoo että ainoa mahdollisuus on liikkua. Louis sanoo unohtaneesa jotain ja lähtee ovesta ulos.*

## **Kappale 6:**

6.0.1 Ingame. Leon ja Asley lähtevät talolta. Selviää että oikealla on jättiläishirviö ja vasemmalla moottorisahamurhaajia, kumpikin tie samaan paikkaa.

*Jättiläinen on nopeampi, mutta vaatii tarkkuutta, moottorosahamurhaajat ovat hitaampia mutta paikassa voi käyttää taktiikkaa.*

6.0.2 Ingame. Asley ja Leon saapuvat vuoristoportille joka lukittu silmäscannerilla. Eli jostain tulee löytää silmä. Ainut reitti vie hiihtohissille. Hiihtohissillä testataan kiikarikivääriä.

6.0.3 Ingame Hiihtohissiltä. Leon etenee vuoristopolulle. Kauhun tunnelmaa tuodaan oudoilla rituaalikivillä jotka ovat veressä.

6.0.4 Ingame. Leon etenee isolle majatalolle ja Asley jää ulkopuolelle. Leon tarkastelee ympäristöön ja iso partainen kaveri ilmestyy hänen taaksensa.

6.0.5 Cut Scene. Tämä potkaisee Leonin pois ja taivuttaa oven raudat niin ettei siitä pysty kulkemaan ja tarttuu Leonia kurkusta, joka kuolee ellei pysty minipelissä irrotautumaan. Leon kaataa bensatynnyrin ja ampuu bensiiniin sytyttäen tuleen ison kaverin, joka muuttuu hämähäkkimäiseksi hirviöksi. Nyt Leonin on taistettava tätä vastaan ja löydettävä tiensä ulos ladosta. Voitettuaan tämän hän löytää tekosilmän, joka käy aikaisemmin nähtyyn portiin. Ja Leon räjäyttää tiensä ulos.

6.0.6 Ingame. Paluumatka portille sujuu rauhallisesti ja yllätys yllätys silmä toimii.

6.0.7 Ingame. Toisella puolella pelaajaa kohti ajaa vanha rekka, jonka kuski täytyy ampua pysäyttääkseen tämän. Rekasta nousee yllätäen kymmenkunta kyläläistä. Tie jatkuu linnalle ja Asleyn ja Leonin perässä on satoja kyläläisiä. He juoksevat laskusillan toiselle puolelle ja nostavat tämän. Kyläläiset ovat pettyneitä.

### **Kappale 7:**

7.0.1 Ingame. Leon asley saapuvat linnan etuvarustuksille, pelaaja voi rauhoittua ja tehdä ostoksia.

7.0.2 Ingame. Jatketuuaan syvemmälle linnaan pelaaja näkee kaksi vartiaa kiertävän partiossa sekä katapultteja. Pelaajan tulee juosta linnan pihan poikki, hoidella katapultit (tai niiden miehistö) ja löytää kanuuna jonka avulla hän voi räjäyttää pääportin.

7.0.3 Cut Scene. Hunnigan soittaa ja kysyy missä Leon on. Leon kertoo olevansa menneensä linnaan jossa hän aikoi piileskellä mutta tämäkin (linna) liittyy Los illuminatiin. Puhelu katkeaa kesken.

7.0.4 Ingame. Linnan sisällä pitää vaihtaa kulta- ja platinamiekkan paikkaa, jotta salaovi saadaan, en nähnyt mitään symbolia arvoa tällä.

*Munkkiasuiset miehet alkavat purkautua yhä useammin ja mukana punaisia munkkeja jotka ovat kestävämpiä ja älykkäämpiä kuin viholliset tähän mennessä.*

7.0.5. Cut Scene. Leon tapaa Louisin, joka kertoo että hän hukutti vasta-aineen ja on aidosti huolissaan Asleystä ja Leonista. Louis osoittautuu sankariksi ja lähtee etsimään vasta ainetta. Leon ihmettelee mistä tämä yht'äkkäinen muutos johtuu.

*Nyt Leonin on löydettävä avain jotta hän pääsee portista.*

7.0.6 Cut Scene. *Kun päästään portista, esitellään linnan funktio sekä osion päävihollinen Salazar -- pieni mies, joka työskentelee pääviholliselle.*

Salazar ehdottaa että Leon luovuttaa Ashleyyn ja voi itse kuolla. Leon uskoo löytävänsä parannuskeinin. Pelaaja seisoo suuressa salissa, ja kun hän kävelee kohti avointa käytävää, käytävä menee kiinni ja veistoksessa on kolme paikkaa, jotka tulisi täyttää.

7.0.7 Cut Scene. Asley alkaa yskiä ja Leon yrittää auttaa. Pelaaja ohjastaa Leonin avoimeen käytävään, mutta Asleyn seisoessa rautahaat tarttuvat tähän ja Leon jää yksin etsimään Asleytä. Leon myös löytää viestin, jossa käsketään ottamaan kiinni Louis Serra ja kerrotaan että vastalääke on jossain linnassa.

*Esitellään myös uuden tyyppinen vihollinen, panssaroitu terillä aseistettu gladiaattori.*

### **Kappale 8:**

8.0.0 Cut Scene. Salazar soittaa, hän uhkailee tapaavansa Leonin seuraavassa elämässä, ja sanoo että hänellä on viemäreissä seuralaisia Leonille. Tämän mielestä tylsyys on ainut mikä tappaa. Leon lähtee viemäreihin etsimään Asleytä.

8.0.1. Ingame. Viemäriässä esitellään uusi hirviö, jättimäinen hyönteinen joka pystyy muuttumaan näkymättömäksi. Leon myös löytää Louisin muistiinpanot, joissa selvitetään outoa parasiittiä joka on myös Leonin veressä. Tunnelma on hyvä, koska pelaaja ei näe vihollisiaan ja ne pystyvään kiipeilemään katossa ym.

8.0.2.Ingame. Toimintakohtaus, jossa Leon etenee kohti ensimmäistä avainpalastaan.

8.0.3 Cut Scene Leon ja Salazar tapaavat taas. Salazar kertoo leonin pilkatessa että hän on 21-vuotias, eikä mikään nukke, hänellä on suuria suunnitelmia ja osa koskee Ashleytä. Leon taistelee vihollisia vastaan ja löytää ensimmäisen palan jolla linnan pääoven saa auki.

8.0.4 Ingame. Seuraavaksi Leon menee labyrinttiin jossa on josta saa avaimen oveen. Sokkelon lisäksi Salazar soittaa ja ihmettelee että Herra Kennedy on elossa. Hän kysyy mitä Leon pitää hänen puutarhastaan ja vannoo että hänen lemmikkinsä saavat vatsansa täyteen. Hän myös paljastaa vahingossa että Leonin sekä Louisin lisäksi paikalla on myös kolmas tunkeilija.

*Sokkelossa toimitaan vanhaan tapaan, mutanttikoirien äänet kyllä kuuluu kun ne ovat lähempänä, mutta seinät estävät näkökontaktin. Musiikkia ei ole.*

8.0.5 Cut Scene. Saavuttuaan huoneeseen, nainen osoittaa Leonia aseella, mutta tämä vitsailee, että "naiset ensin". Selviää että Leon tuntee Adan, joka heittää savuakranaatti-aurinkolasit maahan ja pakenee. Annetaan uusia kysymyksiä, kuka on Ada, mitä hän tekee täällä?





**Kappale 9:**

9.0.0 Cut Scene. Leon löytää huoneesta valokuvia ja raportin naistunkeutujasta. Uskotaan että hänellä on koenäyte mutaatio-viruksesta. Sanotaan myös, että häntä tarvitaan elävänä kuulusteluihin.

9.0.1 Cut Scene. Harhailtuaan käytävissä Louis tulee tapaamaan Leonia. Äkkiä Louisin rintakehä halkeaa ja Sadler seisoo tämän takana. Louis paljastaa että hän on tutkija Sadlerille ja aikoi pettää tämän. Hän antaa Leonille pillereitä joiden pitäisi hidastaa viirusta. Mutta Saddler vie näytteen jolla voi parantaa Leonin.

**Kappale 10:**

10.0.0.Ingame. Leon on suuressa hallissa jonka alapuolella seisoo vangittuna Asley. Leon vapauttaa tämän tarkkuusammunnalla ja vannoo kostavansa Louisin kuoleman.

10.0.1 Ingame. Pelaaja ohjastaa Asleytä, tällä ei ole aseita. Joten hän puolustautuu heittelemällä lyhtyjä tai väistämällä. Asleyn tehtävä on löytää kivitaulu ja päästä Leonin luokse.

*Pelissä on ilmeisesti ajateltu että Asley käyttää älyään, mutta itseasiassa pelaaja käyttää omaansa, ja pelin illuusio hieman katoaa.*

Asley löytää lapun jossa kerrotaan että Salazar on vain nappula Los illumina - järjestössä, ja virus on muuttanut hänen koko ruuminsa.

10.0.2 Leon ja Asley kohtaavat ja halaavat. Ensimmäisen kerran heidän välillään on "jotain".

## Kappale 11:

11.0.0. Cut Scene. Salazar soittaa, Leon ja hän puhuvat vertauksin elokuvista ja Salazar in-game vitsinä sanoo että kirjoita sinä oma käsikirjoituksesi

11.0.1 Ingame. Leon hakee kolmannen taulun palasen, laavan täyttämästä salista. ja hän ja Asley menevät syvemmälle linnaan linnan sisäisellä radalla.

11.0.2 Cut Scene. Aseteltuaan palaset paikalleen, seinä aukeaa ja Leon jatkaa toisella junaradalla pidemmälle.

11.0.3 Cut Scene. Leon ja Asley törmäävät Salazariin joka on sitä mieltä että nämä ovat eläneet tarpeeksi pitkään. Piikki ansa laukeaa ja huoneen ovet menevät lukkoon. Tässä on tämän osion teema, ansoja ja ansoja. Pelaajan tulee etsiä kuninkaan ja kuningattaren maljat jotta hän pääsee eteenpäin. Tämän jälkeen jokainen huone laukaisee tappavan ansan

11.0.4 Ingame. He löytävät lapun Louis Serasta, ja vakuuttavat että Ashley on kohta heillä.

*Linnan arkkitehtuuri on muuttunut paljon aavemaisemmaksi. Nyt paikat ovat koristeellisia ja esillä on paljon kankaita.*

11.0.5 Ingame. Leon ja Asley tulevat oudolle säkkimäiselle limakasalle raunioituneeseen osioon linnaa.

*Yhtäkkiä kuvataan jonkun lentävän ötökän silmistä ja nämä hyönteisolennot kaappaavat Asleyn.*

11.0.6 Ingame. Leon löytää tornista lapun jossa kerrotaan pyhästä rituaalista jossa Asleystä tehdään Los illuminatin jäsen.

11.0.7 Cut Scene. Leon saapuu Asleyn luokse, joka on vankina. Salazarin hän avaa lattialuukuun ja Leon tippuu lattiasta läpi. Leon kuitenkin ampuu haan ja laskeutuu turvallisesti pohjalle. Salazar lähettää "alienmaisen" (*Alien kahdeksas matkustaja, Ridley Scott, 1979*) hirviön tappamaan Leonin.

11.0.8 Ingame. Leon nousee ylös kuopan pohjalta, kuva muuttuu välillä jonkun muun silmiin joka etenee nopeasti kohti Leonia. Leon tulee hissille joka täytyy laittaa toimimaan, pelaajan kimppuun hirviö, mutta paikalla on nestemäistä happea jolla hän voi jäädyttää hirviön.

11.0.9.Cut Scene. Kuva siirtyy pahan jätkän valtaistuimelle, jossa hän antaa ohjeita punaiselle baretille. Leon ilmeisesti tuntee tämän. Valta asettelu on selvä koska punainen baretti on polvillaan.

### **Kappale 12:**

12.0.0 Ingame. Leon jatkaa kaivoksiin syvemmälle maan alle. Kaivosten arkkitehtuuri on suoraan Indiana Jonesista (Steven Spielberg 1981).

12.0.1 Ingame Kaivoksissa pelaaja suljetaan tilaan kahden jättiläisen kanssa, peli vaikeutuu selvästi tässä vaiheessa. Mutta pelaajalle tarjotaan vaihtoehtoisia ratkaisuja hirviöiden lyömiseen.

*Matkalla Leon kohtaa erilaisia ongelmia, jotka perustavat enemmän liipasinsormeen kuin älyyn.*

### **Kappale 13:**

13.0.0 Cut Scene. Leon pääsee hetkeksi maanpinnalle ja löytää kirjeen Adalta, joka selvittää eteenpäin virusta. Virus on muna joka kuorituessaan on mahdoton saada pois. Mutta ennen sitä se voidaan neutralisoida. Aika on kortilla.

13.0.1 Ingame. Leon jatkaa alas kaivoksiin taas, kaivokset alkavat muistuttaa enemmän Indiana Jonesia. mutta mitään ihmeempiä ei tapahdu.

13.0.2 On yksi hauskeimmista ja vauhdikkaimmista kohtauksista. Leon menee kaivoskärryyn, väistelee palkkeja ja taistelee kultisteja vastaan. Lopulta kärry

lentää tyhjyyteen ja pelaajan on tartuttava pieneen reunaan nostaakseen itsensä ylös. Kohtaus on vauhdikas haastava ja hauska. Paino sanalla hauska.

13.0.3 Leon kipuaa takaisin maanpinnalle ja on saanut stone of sacrificen jolla hän saa linnaan vievän oven auki. Ja hyppää hissiin kohti linnaa

#### **Kappale 14:**

14.0.0. Ingame. Pelaaja on linnan aulassa jossa on suuri patsas esittäen Salazaria. Jossain vaiheessa patsas herää henkiin ja pelaajan on juostava. Patsas sortuu sillalle, joten pelaajalle ei ole mitään mahdollisuutta takaisin.

14.0.1 Cut Scene. Salazar sanoo että rituaali on alkamassa ja Asleystä tulee yksi heistä. Leon sanoo ettei tämä ole kuin terrorismia. Salazar sanoo, että eikös se ole suosittu sana nykyään. Leonin on juostava ylös torniin ja estettävä salazar

14.0.2 Salazar on suorittamassa rituaalia, ja sanoo että se on jo suoritettu ja Asley on saarella. Salazar muuttuu jättimäiseksi hirviöksi. Lopulta Leonin voittaessa hän suunnistaa alas ja saarelle jossa pääpaha odottaa yksityisarmeijansa kanssa., Aida tarjoaa kyydin, Leon on ihmeissään.

#### **Kappale 16:**

16.0.0 Cut Scene. Leon saapuu saarelle aidan kyydillä ja Aida häipyi haan avulla. Leon ottaa veneen hallintaansa ja saa soiton Saddleriltä. Leon huomauttaa salazarin kuolemasta, mutta Saddler vain hymyilee Leon jatkaa polkua pitkin etuvartiolle. Ja sattumalta asleytä viedään porteista sisään

16.0.1 Ingame. Leon saapuu bunkkerin tapaiseen, erityisen hauska kohtaus on kuin Leon on keittiössä ja uunista syöksyy palava mies. Asleyn ääni kuuluu kokoajan ja lopulta Leon löytää valvomon, joiden kameroista Asley näkyy, mutta viholliset irrottavat kamerat ja vievät asleyn. Leon on huolissaan, mutta itsevarma.

16.0.2 Ingame. Leon löytää laboratorion, jossa makaa outo harmaa mies, esitellään uusi vihollinen. Regeneroituva zombie jossa on monta loista, se pystyy paranemaan, luomaan pikkkejä, venymään Selviää myös että laboratoriossa tehdään outoja kokeita loisilla ja löydetään pakastimen avain. Luisin memo: Otuksia kutsutaan regeneroitoreiksi, ja ne voidaan tappaa tappamalla ötökät sisältä Olennoilla on myös oma musiikkinsa.

16.0.3 Ingame. Leon harhailee bunkkerissa ja löytää Asleyn lukittuna varastoon, ikävä kyllä Leonilla ei ole avainta joka joudutaan hakemaan toisesta laboratorion. Leon myös hälyttää apua, mutta ei saa vastausta.

16.0.4 Ingame. Leon löytää Asleyn ja sanoo että häivytään. ikkunasta lentää lennokki jossa sanotaan pois pääsyksi jätekaivo.

16.0.5 Ingame. Leon ja asley syöksyvät jäte kaivoon, mutta heräävät regenaattorin vierestä.

16.0.6 Ingame. Leon ja Asley juoksevat putkia pitkin, kunnes löytävät auton. Asley ohjaa ja Leon hoitaa ampumisen(kyseeessä on avolava rekka) Jossain vaiheessa heidän kimppuunsa käy toinen rekka ja he ajavat seinästä sisään

16.0.7 Cut Scene. He juoksevat suoraan Saddlerin syliin. Leon yrittää juosta tämän kimppuun mutta Saddler pysäyttää tämän hallitsemalla loisia. Lopulta Saddler kaappaa Asleyn, mutta Leon heittää seurantanapin Asleyn selkään.

### **Kappale 17:**

17.0.0 Cut Scene. Leon lähtee etsimään, kunnes tapaa Krauserin. He aloittavat taistelun veitsillä ja Leon ihmettelee mitä tämä tahtoo. Krauser haluaa myös näyttöön. Lopulta Aida pelastaa Leonin ja Cruizak karkaa. Kohtaus on hyvä koska sisältää oikeastaan vain minipelin.

Seuraavaksi Leon fiilistelee lasereiden kanssa Mission Imposble tyyliin (*Mission impossible Brian De Palma 1996*).

17.0.1 Ingame. Leon kokeilee Saddlerin valtaistuinta...outo vitsi Mutta tulee vuorille missä hän joutuu taistelemaan muuttuvaa hirviötä vastaan, löytäen ensin seurantanapin. Kohtauksessa on aikarajoja ja hirviö on sopivan haastava. Ja kun pelaaja luulee että se on ohi, nousee hirviö uudestaan.

17.0.2. Cut Scene. Pelaaja löytää Krauserin lapun, jossa hän uskoo ettei Saddler usko häntä ja kertoo omista motiiveistaan

17.0.3. Ingame. Leon saapuu vanhalle linnoitukselle jossa Krauser odottaa häntä. taistelussa Krauser paljastaa että hän aikoo herättää Umbrellan (*yritys resident evil 1,2,3*) ja valloittaa maailman. Lopputaistelussa Krauser paljastaa kätensä joka mutatoituu hirvittäväksi kilveksi.

17.0.4 Cut Scene. Pelaaja jatkaa eteenpäin, kuin Saddler soittaa, hän kiittelee Leonia että tämä tappoi Krauserin. Ja ehdottaa, pelaajaa vartiopäälliköksi.

*Leon etenee linnoitukseen täynnä mutantteja, mutta helikopteri tulee apuun. Lopulta Leon teurastaa tiensä sotilastukikohdan läpi, ja kun puhutaan juomista, tappaa Saddler helikopterin ja soittaa verratakseen ihmisiä ja ötököitä.*

17.0.5 Cut Scene. Leon saapuu raunioille, voi pahoin ja yrittää tappaa Aidan.

17.0.6 Ingame. Pelin pelottavin kohtaous, Leon on vankilassa jossa on synkkää ja pimeää. Kohtauksella ei ole mitään tarkoitusta mutta jännittävä se on.

17.0.7 Ougame. Leon löytää Asleyn pakastimesta, mutta Saddler tulee paikalle. Juuri kuin Leon on menettämässä otteen, saapuu Aida ja pelastaa tilanteen räjäyttämällä tynnyrit Saddlerin päälle. Nyt on viimeistään selvillä että loisia on Saddlerissäkin

17.0.8 Cut Scene. Leon ja Asley löytävät Louisin memon jossa kerrotaan parannuskeinosta. Säteilystä jolla ne tuhoutuvat. Harhailtuaan laboratoriossa he löytävät laitteen joilla he saavat loiset pois. toimenpide on kivulias, joten Leon suostuu siihen ensin. Leon sanoo operaation jälkeen Asleylle että on aika mennä kotiin.

**Kappale 18: Lopputaistelu ja pako**

Pelaaja löytää vielä ennen lopputaistelua ohjelapun, miten alus otetaan haltuun. Leon sanoo Asleylle että odottaa alhaalla. Ja löytää aidan sidottuna keskeneräiseltä rakennukselta. Saddler nauraa tyytyväisyyttään ja kertoo että hän on vain nauranut Leonille ja muuttuu suunnattomaksi hämähäkkihirviöksi. Leon voitettuaan saa näytteen, mutta Aida varastaa tämän ja häipyä helikopterilla.

Aida virittää pommin ja Leonin sekä Asleyn on ehdittävä pois 2 minuutin sisällä jet skiillä ja väisteltävä rojua. Ei ole miellyttävä kokemus jetski liikkuu raiteilla. Viimetingassa he saapuvat merelle. Asley tippuu vielä veneestä ja Leon auttaa tämän vedestä. Asley ehdottaa hieman ylityötunteja Leonin kanssa ja jättää Aidan roolin auki.

Lopussa Hunnigan soittaa vielä ilman laseja ja onnittelee. Peli antaa pisteytyksiä. 44 osumaa, 1004 tapettua vihollista, kuolin itse 19 kertaa ja aikaa kului 13:26:29.

## 5 Analyysin pohdinta ja johtopäätökset

Peli siis kulkee kohtuullisen suoraviivaisesti alusta loppuun. Leon pelastaa Asleytä useammankin kerran. Eikä Ashley missään tapauksessa ole kovin vahva naishahmo.

Juoneen tuodaan lisäarvoa tuomalla toinen naishahmo mukaan ja yritysten välinen salaliitto. Muuten peli edustaa perinteistä toimintaseikkailua.

Pelin kääntäminen elokuvamuotoon ei ole aivan ongelmaton. Pelin läpäisyyn menee kymmenen tuntia, mutta mukana on paljon turhaankin. Esimerkiksi moottorisahoin aseistautuneita säkkipäisiä miehiä ei selitetä mitenkään. Tämä taitaa olla kunnianosoitus moottorisahamurhaajalle.

Pelissä esiintyy valintakohtia, joissa pelaaja vaikuttaa pelin tuleviin tapahtumiin. Kuten susi kohdassa 2.0. Nämä eivät oikeasti vaikuta muuta kuin pelin sisältöön, jotain tapahtuu hamassa tulevaisuudessa. Mutta tämä ei pelin juonen kannalta vaikuta asiaan.

Peli on väkivaltainen toimintaseikkailu, väkeä kuolee kuorma-autokaupalla. Aristotelesin runousoppi toimii tässäkin pelissä: Pelissä on selkeä alku (Asleyn löytymiseen asti), keskikohta (seikkailu linnassa) sekä loppu (saari josta pelaaja lopulta pakenee).

Pelin juoni edustaa normaalia kauhu- tai toimintaelokuvaa. Useat sivuhahmot antavat tarinalle luonnetta, mutta pelien tapaan hahmot ovat melko kapeita. Esimerkiksi Saddler on vain paha, hänen taustaansa ei juurikaan kartoiteta. Leon on hyvä, mutta yksipuolinen. Heikkouksia hänelle on vaikea antaa koska heikkoudet tulevat konkreettisesti ohjainkapulan toiselta puolelta. Asley kasvaa pelin kuluessa tavallaan Leonin pikkutyöstä naiseksi, mutta muutos on kovin pieni. Hän puhuu hieman suuremmin lopussa.

Salazar on mielenkiintoinen hahmo pikku-Napoleonina, jonka ruumis rappeutuu nopeaa tahtia.



Peli ei toimisi ehkä elokuvana, mutta pelissä yksinkertainen on kaunista. Hahmot ovat ohuita, tarina ei oikeasti ole kummoinen, mutta kun pelaaja itse istuu turvallisesti television toisella puolella ja vuorovaikuttaa tarinan kanssa, on tunne todella voimakas. Ehkä se, ettei pelaajan tarvitse erityisemmin seurata tarinaa, mutta hän pysyy mukana siinä kokoajan, on täydellinen pelikokemus. Ja Resident Evil 4:n tapauksessa pelin ja elokuvan raja on sopiva. Pelaaja ei tunne olevansa elokuvassa mutta tarina kerrotaan elokuvallisin keinoin.

## 6 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

Eli loppujen lopuksi vaikka peli ei ehkä tarjoa mitään uutta, on toteutus ja rytmitys kohdallaan, jotta pelistä tulee intensiivinen pelikokemus.

Pelin analyysi ei ollutkaan aivan yksinkertaista. Tietokonepelien ja elokuvien välillä on edelleen aikamoinen kuilu. Pelaajat valittavat, jos he eivät saa tehdä tarpeeksi, ja elokuvan katsojat, jos he joutuvat tekemään liikaa.

Vaikeuksia tuntui tulevan erityisesti analyysiosiossa. Kaikkea ei voinut selittää elokuvan keinoin. Eikä termistöä ollut olemassa johtuen huomattavan pienestä määrästä kirjallisuutta.

Työ eteni huomattavasti hitaammin kuin oletin, varsinkin analyysin jälkeen. Yksinkertaisesti termistön soveltaminen elokuvakerrontaa tuotti vaikeuksia. Erityisesti pidin elokuvan ja pelien välisen interaktion tutkimisesta kappaleessa neljä.

Toivottavasti tästä kuitenkin selvisi jotain.

## 1 Lähteet

Björk, Steffan & Holopainen, Jussi (2005). Patters in game design, Charles Rive Medeia.

Davies, Jamie (2006), Surviving Horror. A Brief timeline of Evil NTSC-uk  
<http://www.ntsc-uk.com/feature.php?featuretype=edi&fea=SurvivingHorror>

Paasonen, Susanna <http://www.translocal.net/susanna/>

Saarikoski, Petri (2006). Digitaaliset kauhupelit ja elokuva. Widerscreen 3/2006.  
[http://www.widerscreen.fi/2006/3/digitaaliset\\_kauhupelit\\_ja\\_elokuva.htm](http://www.widerscreen.fi/2006/3/digitaaliset_kauhupelit_ja_elokuva.htm)

<http://www.imdb.com>

<http://www.ulapland.fi/home/ttk/peli/esipu.htm>

<http://koti.mbnet.fi/pranta/ptimeli.htm>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon's\\_Lair](http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon's_Lair)

[www.tilt.tv/arvostelut/residentevil4](http://www.tilt.tv/arvostelut/residentevil4)

RESIDENT EVIL 4: Developer(s) Capcom Production Studio 4 Publisher(s)  
Capcom (GCN/PS2), UbiSoft (PC) Designer(s) Shinji Mikami (director) Hiroyuki  
Kobayashi (producer), [www.residentevil4.com](http://www.residentevil4.com) Konami 2005