

Sonja Korpi

Pelihirviöiden suunnittelu pelkojen perustalta



Tradenomi
Tietojenkäsittely
Syksy 2022



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä(t): Sonja Korpi

Työn nimi: Pelihirviöiden suunnittelu pelkojen perustalta

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

Asiasanat: hahmosuunnittelu, hirviöt, pelit, pelisuunnittelu, kauhu, kauhupelit,

Opinnäytetyön aiheena ovat videopeleistä löytyvät hirviöt ja niiden luominen käyttäen pelkoja inspiraationa hahmosuunnittelussa. Työssä tutkitaan, miten eri peloista voidaan eritellä osat, joita voidaan käyttää hyväksi hirviöiden luontivaiheessa. Tämän lisäksi analysoidaan kauhupeleistä löytyviä hirviöitä ja niiden mahdollisia inspiraatioita.

Teoriaosuudessa käydään ensin läpi pelkoa ja sen tärkeyttä ihmisten selviytymiselle. Esitetään muutamia pelkoja, mikä niissä aiheuttaa pelon tunnetta ja miten pelkoa voi hillitä. Tämän jälkeen opinnäytetyössä lajitellaan ja analysoidaan joitain kauhupeleistä löytyviä hirviöitä ja pohditaan, mitkä osat niistä ovat vaarallisia ja näin herättävät pelkoa ihmisissä, ja mitä pelkoja on voitu käyttää hyväksi niiden luomisessa. Teoriaosuuden lopuksi käydään läpi hirviöiden luomisessa huomioon otettavia asioita ulkonäön ja pelimekaniikan näkökulmista.

Käytännön osuudessa keksitään ensin kuvitteellinen pelimaailma, johon luotu pelihirviö kuuluu. Osuudessa käydään läpi aikaisemmin pohdittuja asioita hirviön luomisesta ja niiden avulla suunnitellaan hirviö, joka perustuu hukkumisen pelkoon. Opinnäytetyön lopussa analysoidaan luotua hirviötä, ja miten sitä olisi voitu vielä parantaa.

Abstract**Author(s):** Sonja Korpi**Title of the Publication:** Designing Game Monsters Based on Fears**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Management**Keywords:** character design, monsters, games, game design, horror, horror games

The objective of this Bachelor's thesis are video game monsters and designing them using fears as their bases or inspiration. The first part of the thesis is theoretical, starting with defining fear and why people feel it, along with listing some of the most common fears. What people find dangerous about these things or situations is expanded upon, and why people can find the feeling of fear enjoyable.

How monsters can be defined is discussed, and then expanded upon when categorizing and analyzing some monsters found in video games. After this, the focus is shifted to the game design side, and how to implement a part of fear in character design to make it scary. The game mechanics, including monsters' behavior in-game and the game's atmosphere are also touched upon.

In the second part of the thesis, which is the practical part, a monster is created for a made-up game. In this part, a monster based on fear of drowning is created using the previous theoretical finds as a guide. In the end of the thesis, this monster is analyzed and how it could've been made even better.

Sisällys

| | | |
|---|--|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Pelko | 2 |
| | 2.1 Pelon alkuperä..... | 2 |
| | 2.2 Erilaiset pelot..... | 3 |
| 3 | Kauhupelit ja niiden viehäytys..... | 5 |
| 4 | Hirviöt peleissä | 7 |
| | 4.1 Ihmismäiset hirviöt..... | 8 |
| | 4.2 Eläimelliset hirviöt..... | 8 |
| | 4.3 Muut..... | 9 |
| 5 | Pelkoreaktioiden aiheuttajat | 12 |
| | 5.1 Esimerkkejä peleistä..... | 12 |
| | 5.2 Symboliikka..... | 14 |
| | 5.3 Muut pelottavuuteen vaikuttavat tekijät..... | 15 |
| 6 | Hirviön luominen | 16 |
| | 6.1 Hirviön graafinen suunnittelu | 16 |
| | 6.2 Pelimekaniikka..... | 18 |
| 7 | Oman kauhupelihahmon luominen..... | 21 |
| | 7.1 Suunnittelu | 21 |
| | 7.2 Konseptointi | 25 |
| | 7.3 Lopputulos..... | 27 |
| 8 | Pohdinta | 30 |
| 9 | Yhteenveto | 31 |
| | Lähteet | 32 |

1 Johdanto

Kauhupeleissä tarvitaan aina jotain, mikä aiheuttaa pelaajalle jännityksen tunteen. Ilman vaaran tunnetta pelottavimpaankin ilmapiiriin alkaa vähitellen tottua. Tähän tarkoitukseen luodaan usein hirviöitä, jotka toimivat vaarana pelaajille ja ylläpitävät pelin ahdistavaa tunnelmaa.

Tämän opinnäytetyön aiheena ovat pelihirviöt ja miten ihmisten pelkoja on käytetty hyväksi niiden luomisessa. Opinnäyte koostuu kahdesta osasta: kirjallisesta ja käytännön puolesta. Kirjallisessa puolessa käydään läpi tietoa pelosta yleisesti, peleistä löytyvistä hirviöistä ja pelihirviön luomisesta. Käytännön puolessa suunnitellaan pelihirviö kuvitteelliseen peliin käyttäen hyväksi opinnäytetyössä läpi käytyjä johtopäätöksiä. Tämä opinnäytetyö keskittyy erityisesti kauhupeleihin ja niistä löytyviin hirviöihin, mutta muidenkin pelilajien hirviöitä tutkitaan ja käytetään esimerkkeinä.

Työn tarkoituksena on saada lukija miettimään, mitä inspiraatioita peleistä löytyville hirviöille on voitu käyttää keskittyen erityisesti ihmisten pelkoihin. Tämän lisäksi etsitään ja esitetään keinoja, joiden avulla lukija voi kehittää omia taitojaan hirviö- ja yleisen hahmosuunnitelman luomisessa.

2 Pelko

Pelko on tunne, jota sekä ihmiset että eläimet tuntevat. Pelkoreaktio ja jännitys auttavat ihmisiä tunnistamaan tilanteet, joista voi olla heille tai muille ihmisille vaaraa ja tämän takia pelko on tärkeä osa ihmisten selviytymistä sekä menneisyydessä että nykypäivän maailmassa. Varsinkin lapsena tuntemattomien asioiden pelko auttaa lapsia pysymään kaukana asioista ja tilanteista, jotka saattavat olla heille vaarallisia.

Pelko myös auttaa ihmisiä suojaamaan itseään muullakin tavalla kuin välttämällä pelon kohdetta. Sen sijaan että henkilön välttäisi autolla ajamista onnettomuuden ja itsensä satuttamisen pelossa, hän käyttää turvavyötä ja ajaa varovasti. Pelottomuus sen sijaan voi johtaa uhkarohkeuteen ja varomattomuuteen. Toisaalta pelko voi myös lamaannuttaa ihmisen tai saada ihmisen välttämään pelkoa aiheuttavia asioita, vaikka se haittaisi heidän elämäänsä. (Koikkalainen & Julkunen, 2018.)

Reaktiot pelkoon vaihtelevat ihmisestä toiseen. Joskus ihminen jähmettyy paikoilleen pelottavan asian edessä tai juoksee sitä pakoon. Toisissa tapauksissa henkilö voi taistella pelkoa aiheuttavaa asiaa vastaan. Tämä tunnetaan yleensä taistele tai pakene -reaktiona, joskus myös taistele, pakene tai jähmety -reaktiona. (Venho, 2018.)

2.1 Pelon alkuperä

Pelko on lähtöisin aivojen manteliumakkeesta. Pelkoreaktio syntyy, kun näkö- ja kuuloärsykkeet kulkeutuvat hermoärsykkeinä aivolisäkkeeseen, josta nämä ärsykkeet lähetetään edelleen oikeisiin keskuksiin. Näissä näkö- ja kuulokeskuksissa ärsykkeet käsitellään ja siirretään manteliumakkeeseen.

Mikäli manteliumake löytää aistimuksesta vaaraa, se aktivoi otsalohkon, joka arvioi tilanteen. Jos tilanne todetaan vaaralliseksi, manteliumake hälyttää hypotalamuksen, otsalohkon ja aivorungon, jolloin elimistö virittyy pelkotilaan. (Tieteen kuvalehti, 2019). Mikäli ihmisen manteliumake ei toimi kunnolla tai on tuhoutunut, pelkoreaktiota ei tapahdu. Tällöin ihminen saattaa joutua vaarallisiin tilanteisiin useammin, koska hänen täytyy tunnistaa vaara itsenäisesti. (Feinstein, Adolphs, Damasio & Tranel, 2011.)

Pelot herättävät tämän pelkoreaktion ihmisessä ja kohdistuvat yleensä johonkin tiettyyn asiaan tai tilanteeseen. Ne voivat saada alkunsa traumaattisista kokemuksista, muilta ihmisiltä opituista käsityksistä tai omista johtopäätöksistä. Pelko opitaan usein vanhemmilta: lapsi näkee aikuisen karttavan jotakin ja alkaa tehdä samaa, vaikka eivät osaisi selittää omaa pelkoaan.

Mikäli pelko on kohteeseen tai tilanteeseen nähden liiallinen ja kohdistuu johonkin tiettyyn asiaan tai tilanteeseen, puhutaan fobiasta. Altistuminen fobian kohteelle aiheuttaa välittömän ahdistusreaktion, joka joskus voi ilmentyä esimerkiksi paniikkikohtauksena. Fobiat ovat joskus niin pahoja, että ne hankaloittavat niistä kärsivien ihmisten jokapäiväistä elämää huomattavasti.

Peloille ei ole yksinkertaista parannuskeinoa ja erityisten voimakkaiden pelkojen kanssa on syytä kääntyä psykologin tai psykiatrin puoleen. Pelon helpottamisessa käytetään vähittäistä pelon kohteeseen totuttautumista. Esimerkiksi koirien pelon helpottaminen voidaan aloittaa katsoamalla kuvia tai videoita koirista ja tämän jälkeen vähitellen siirtyä katselemaan koiria oikeassa elämässä lähempää ja lähempää. (Huttunen, 'Määräkohteinen pelko (fobia) - Terveyskirjasto', 2018.)

Tämän on todettu toimivan esimerkiksi käärmeiden pelon kanssa. The Orianne Society järjestää viikon pituisia tilaisuuksia, jossa ihmiset pääsevät tutustumaan käärmeisiin. Kiley Briggs totesi kirjoituksessaan Orianne Societyn sivuilla, että monet ihmiset, joilla oli vaikeakin käärmeiden pelko, alkoivat tuntea olonsa rauhallisemmaksi käärmeiden seurassa nähtyään muiden ihmisten käsittelevän niitä rauhallisesti viikon ajan. (Briggs, 2021.)

2.2 Erilaiset pelot

Sekä aikuiset että lapset voivat pelätä monia eri asioita, mutta lasten pelot ovat usein vähemmän realistisia ja enemmän tuntemattomiin asioihin kohdistuvia. Mannerheimin lastensuojeluliiton mukaan lasten pelkojen kohteet muuttuvat kasvaessa: alle vuoden ikäiset lapset pelkäävät esimerkiksi vieraita ihmisiä ja kovia, äkillisiä ääniä. Taaperoiässä sen sijaan yksin oleminen ja pimeä pelottavat, ja leikki-iässä pelot muuttuvat usein mielikuvitusoloihin tai eläimiin. Lapsen kasvaessa vanhemmaksi pelot alkavat muuttua realistisemmiksi. ('Lapsi pelkää' - Mannerheimin Lastensuojeluliitto, 2019.)

Pelon kohteena voi kuitenkin olla lähes mikä tahansa asia tai ilmiö: sosiaalisista tilanteista eläimiin ja mielen sisäisiin tunteisiin. Kaikki pelot liittyvät kuitenkin pohjiltaan ihmisen omaan itsesuojeluvaistoon. Asiat, jotka voivat aiheuttaa fyysistä tai henkistä kipua pelottavat, vaikkakin joskus pelon kohteet voivat vaikuttaa muille ihmisille täysin harmittomilta. Vaikka henkilö on tietoinen siitä, että pelon kohde on harmiton, pelkoreaktio voi tapahtua siitä huolimatta.

Erityyppiset pelot voivat myös nivoutua toisiinsa ja luoda näin uusia pelkoja. Esimerkiksi lentopelossa ihminen voi pelätä yhtä aikaa kuolemaa, suljettuja ja korkeita paikkoja sekä tunnetta siitä, ettei lentokonetta voi itse mitenkään kontrolloida. (Antero, 1997, s.26.) Ihmisten tunteita on vaikea mitata, ja peloista voi päästä yli ajan kuluessa, joten on vaikea sanoa, mikä kaikista yleisin pelko on.

Joitain tutkitusti yleisimpiä pelkoja ovat kuitenkin korkeiden paikkojen, sairauden, loukkaantumisen, kuoleman ja luonnonilmiöiden pelot. Nämä pelot liittyvät kaikki asioihin, joista voi olla ihmiselle haittaa tavalla tai toisella. (Antero, 1997, s.46.)

Pelkoja, jotka eivät vaikuta ihmiselle vaarallisilta, mutta ovat silti yleisiä, ovat muun muassa avo-
naisten tai suljettujen paikkojen pelot, yksinmatkustamisen ja yksinolemisen pelot sekä hammaslääkärin pelko. (Antero, 1997, s.46.) Vaikka näissä peloissa ei ole ihmisille fyysistä vaaraa, ne voivat siitä huolimatta herättää ihmisessä pelkoreaktion.

Eläimien peloista, jotka jo itsessään ovat yleisiä, korkealle nousee erityisesti koirien pelko. Eläinten pelko voi saada alkunsa ajatuksesta, että eläin voi olla aggressiivinen tai levittää sairauksia. Monet eläimet, esimerkiksi kissat, kantavat vaarallisia bakteereja suussa, mitkä voivat johtaa pureman saatuaan vakavaan tulehdukseen. Isompien eläimien kohtaamisessa on sen sijaan aina suuremman vahingon vaara. Koska koirat ovat yleisiä lemmikkieläimiä, on todennäköisempää, että ihminen käy läpi pahan kokemuksen koiran kanssa ainakin kerran elämässään. Erityisesti lapsuusiässä nämä pahat kokemukset voivat jäädä muistiin, ja pelko voi juurtua syväälle.

3 Kauhupelit ja niiden viehäytys

Kauhupeli on videopelilaji, jonka tarkoituksena on pelottaa, jännittää tai säikäyttää sen pelaajia. Kauhupeleillä on monia alalajeja psykologisesta kauhusta, jossa keskitytään enemmän jännityksen nostamiseen, väkivaltaisempaan slasheriin, josta löytyy enemmän verta ja muuta mahdollisesti kuvottavaa materiaalia.

Kauhupeleissä käytetyt mekaniikat pelaajan pelottamiseen riippuvat paljon pelin alalajista. Nopeatempoisissa peleissä saatetaan käyttää yllättäen ruudulle hyppääviä vihollisia tai tapahtumia, joiden tarkoitus on aiheuttaa äkillinen säikäytys. Hitaammissa kauhupeleissä tunnelmaa luodaan vähitellen ja pelaaja tuntee vähemmän jännitystä kauemman aikaa. Kauhupeleissä yleisesti usein käytetään heikkoa näkyvyyttä, ahdistavaa musiikkia ja uhkaavia tilanteita luomaan peliin sopiva ilmapiiri.

Yksi ensimmäisistä peleistä, jota on kutsuttu kauhupeliksi, "Haunted House" löytyi Magnavox Odyssey -laitteelta, joka ilmestyi vuonna 1977 Yhdysvalloissa. Tässä pelissä pelaajan kuului etsiä talosta esineitä ja vältellä esineitä, joita toinen pelaaja "kummittelee". Tarvittavat esineet ovat esitetty pelin ulkopuolella kortteina, joita pelaaja kerää aina kosketettuaan vastaavaa esinettä pelissä. (Garcia, 'The Haunted House' - CHM, 2012)

Joitain tänä päivänä tunnetumpiin kauhupelisiin kuuluvat Silent Hill 2 (Konami, 2001) ja Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010), jotka kummatkin kuuluvat kauhupelien selviytymiskauhun alalajiin. Erityisesti Silent Hill 2:sta kehuttiin aikoinaan sen tarinasta, symboliikasta ja ilmapiiristä, ja sitä on kutsuttu yhdeksi kaikkien aikojen parhaimmista kauhupeleistä.

Ihmiset pelaavat pelejä monista eri syistä, mutta mitä tulee kauhupelisiin, niistä etsitään yleensä jännitystä. Kauhupelien ja muun pelottavan median nauttiminen on verrattavissa huvipuistolaitteista saatavaan jännitykseen. Kauhupeliä pelatessa ihminen voi kokea pelkoa ilman oikeaa fyysistä vaaraa. (Coyle, 2020.) Näissä tilanteissa ihminen on myös tietoinen siitä, että hän on tässä tilanteessa omasta tahdostaan, mikä auttaa stressin käsittelyssä. (Vitelli, 2019).

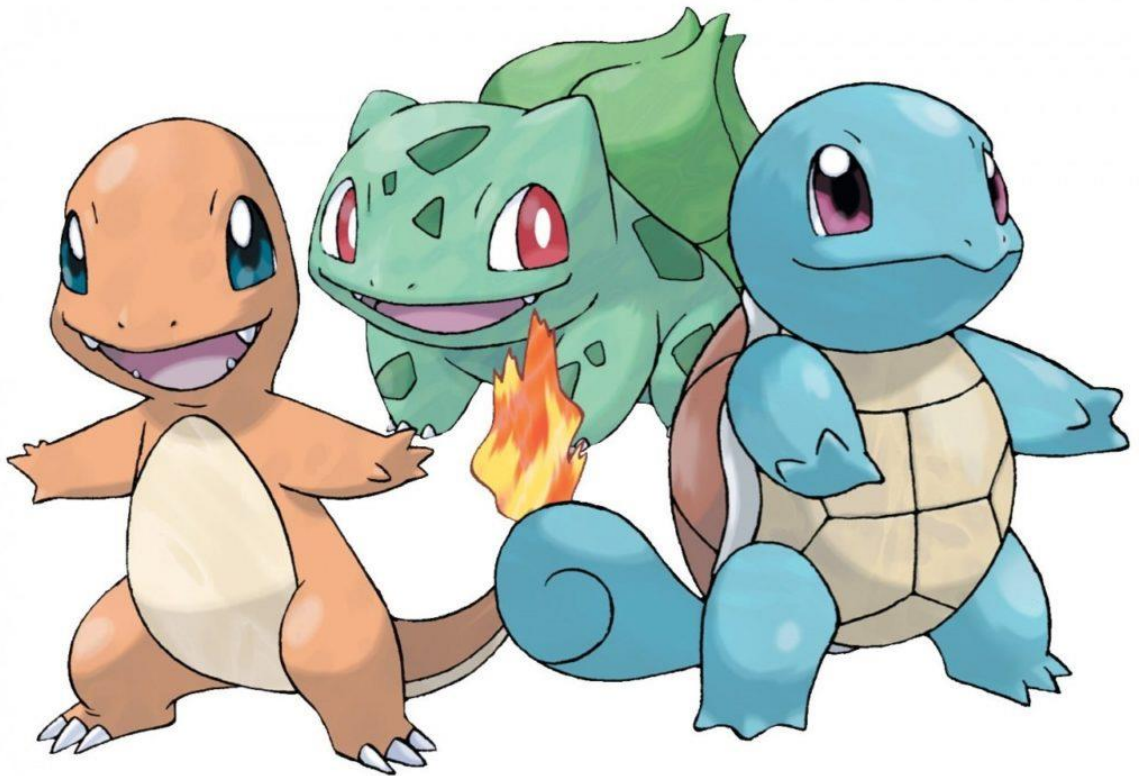
Kauhupelien sanotaan pelottavan ihmisiä enemmän kuin muu kauhumedia, kuten kirjat ja elokuvat. Tämä voi johtua siitä, että ihminen tuntee pystyvänsä kontrolloimaan tilannetta, tai tässä tapauksessa pelaajahahmoa, ja tämän takia tuntee pelien vaarojen kohdistuvan itseensä. (Madsen, 2016.) Sen sijaan elokuvissa ja kirjoissa seurataan, kuinka pelottavat asiat tapahtuvat muille ihmisille, ja katsojan tai lukijan on helpompi erottaa itsensä pelottavasta tilanteesta.

Pelin aikana saadun jännityksen jälkeen seuraa usein helpotus, kun pelaaja tuntee vaaran väistyneen. Pelin sisältä löytyvät turvapaikat antavat myös samanlaisen helpotuksen tunteen kuin ihminen olisi selviytynyt oikeasta stressaavasta tilanteesta. Tämä tunne on myös syy, minkä takia ihmiset nauttivat esimerkiksi extreme-urheilusta ja muista vaarallisista harrastuksista.

4 Hirviöt peleissä

Hirviö on pelottava, hirveä olento, joka poikkeaa tavallisista elävistä olennoista kauhistuttavan ulkomuotonsa, voimiensa tai pahuutensa vuoksi. Se on myös yleisnimitys monille taruolennoille, joita pidettiin aikoinaan vaarallisina. (Kielitoimiston sanakirja, n.d.)

Peleissä hirviöt usein löytyvät vihollisina, joita vastaan kuuluu taistella tai joita kuuluu paeta. Riippuen pelin genrestä nämä viholliset voivat olla mitä tahansa suloisen ja kauhistuttavan väliltä. Action-peleissä ja kauhupeleissä hirviöt ovat usein vaarallisempia ja villimmän näköisiä. Sen sijaan roolipeleissä, jotka on tarkoitettu nuoremmalle yleisölle, hirviöt ovat yleensä yksinkertaisempia ja suloisempia, kuten Pokémon-sarjasta (Nintendo, 1996) löytyvät hirviöt. (Kuva 1)



Kuva 1: Pokémon-sarjasta löytyviä hirviöitä (Nintendo, 1996)

Hirviöitä on lukemattomia ja niiden ulkonäkö vaihtelee huomasti pelin mukaan, joten niitä ei voida kaikkia lajitella samaan luokkaan. Tässä opinnäytetyössä keskitytään erityisesti kauhupeleistä löytyviin hirviöihin, jotka ovat tarkoituksella tehty herättämään pelkoa tai inhoa pelaajassa.

4.1 Ihmismäiset hirviöt

Kun kuvaillaan hirviöitä, ihmismäinen muoto ei yleensä ole ensimmäinen asia, joka tulee mieleen. Monet kauhuelokuvat, kirjat ja pelit todistavat kuitenkin, että vaikka jokin näyttää ihmismäiseltä, se voidaan silti luokitella hirviöksi joko kauhistuttavien voimien tai pahuuden pohjalta. Muun muassa vampyyreja ja zombeja voi kutsua ihmismäisiksi hirviöiksi.

Ihmismäisissä hirviöissä voidaan sanoa yhdistettävän ihmisen älykkyys ja hirviön voima, mikä voi tehdä näistä hirviöistä erityisen vaarallisia verrattuna eläinmäisiin hirviöihin. Usein peleissä ihmismäisemmät hirviöt esitetäänkin vaikeampina vastuksina juuri tästä syystä.

Aina älykkyyttä ei kuitenkaan tarvita. Kuolleesta herätetyt ruumiit, zombit, ovat huippusuosittuja erityisesti peleissä ja elokuvissa. Näillä ihmismäisillä hirviöillä on harvoin enemmän älykkyyttä kuin eläimillä, mutta tieto siitä, miten pelaaja itse voisi päätyä samankaltaiseksi hirviöksi antaa syytä varovaisuudelle. Myös ajatus siitä, miten ihmismäiset hirviöt voivat sulautua tavallisten ihmisten joukkoon voi herättää jännitystä pelaajassa.

Näiden hirviöiden ulkomuoto on suurimmilta osin ihmisen näköinen. Kehon osat; pää, kädet ja jalat, ovat yleensä suunnilleen samoissa pakoissa kuin ihmisellä, mutta koko ja pituus saattaa vaihdella. Joskus hirviö saadaan luotua vain muuttamalla ihmisen kehon osia tarpeeksi, että lopputulos näyttää ihmissilmään epätavalliselta. Tämä aiheuttaa efektin, joka tunnetaan nimellä outouden laakso, jossa ihminen tunnistaa jonkin olevan hieman vialla, mutta ei välttämättä osaa sanoa mikä aiheuttaa tämän efektin. (Mori, 'The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori', 2012).

4.2 Eläimelliset hirviöt

Eläimellisellä hirviöllä tarkoitetaan tässä tapauksessa sekä hirviöitä, jotka selkeästi pohjautuvat johonkin eläimeen, että niitä hirviöitä, joilla on eläimellisiä piirteitä. Cerberus pelistä Resident Evil (Capcom, 1996) on esimerkki hirviöstä, joka perustuu eläimeen, tässä tapauksessa koiraan. (Kuva 2)



Kuva 2: Cerberus (CAPCOM, 1996)

Näitä hirviöitä nähdään useammin muissa genreissä kuin kauhupeleissä. Ne ovat erityisen suosittuja roolipeleissä, erityisesti fantasiagenressä, tosin näissä peleissä hirviöt ovat vähemmän pelottavia vihollisia ja enemmän eläimien vastikkeena. Myös taruolentoihin perustuvat hirviöt voi lajitella näin, mikäli ne muistuttavat eläimiä. Näiden hirviöiden luomisessa käytetään kuitenkin samanlaisia ajatuksia: niissä käytetään yhtä eläintä pohjana tai yhdistellään useiden eläimien piirteitä, jotta voidaan luoda jotain uutta.

4.3 Muut

Mitä tulee hirviöiden ulkonäköön, niiden jakaminen vain muutamaan kategoriaan ilman ”sekalaisista” on mahdotonta. Suurin osa pelihirviöistä ei varsinaisesti esitä mitään pelkoa, vaan ne on luotu yleisesti joko vaarallisen ja uhkaavan näköisiksi, tai ulkonäöltään ihmistä häiritseviksi ja inhotusta herättäviksi. On myös hirviöitä, jotka voivat pelin aikana muuttaa muotoaan, sekä hirviöitä, jotka ovat sekoituksia eri kategoriaista. Ihmissudet voitaisiin esimerkiksi lajitella sekä ihmis- mäisiin että eläimellisiin hirviöihin.

Mekaaniset hirviöt ovat esimerkkejä elottomista hirviöistä – sellaisia vihollisia, joiden ei välttämättä kuuluisi olla tietoisia ihmisistä ympärillään. Aikanaan hyvin suosituksi noussut Five Night’s

at Freddie's (Scott Cawthon, 2014) ja sen jatko-osat sisältävät useita mekaanisia viihdyttäjärobotteja, jotka tunnetaan yleensä englanninkielisellä nimellään animatronic. Näiden robottien kuuluisi vain esiintyä lapsille eikä uhata ihmisiä laisinkaan. (Kuva 3)



Kuva 3: Five Night's at Freddie's viihdyttäjärobotteja (Scott Cawthon, 2014)

Nämä hirviöt perustuvat oikeisiin viihdyttäjärobotteihin, joita löytyy esimerkiksi joissain Amerikan pikaruokaravintoloista ja jotka usein näyttävät varsin luonnottomilta. Amerikkalainen Chuck E. Cheese on tunnettu robottibändistä, joka esiintyy vierailijoiden syödessä. (Kuva 4)



Kuva 4: Chuck E. Cheese bändin-viihdyttäjärobotit Chuck E. Cheese -ravintolassa

Joskus peleistä voi löytyä myös hirviöitä, joita ei pelin aikana nähdä ollenkaan. Näissä tapauksissa hirviön läsnäolo tuodaan esille eri tavoin. Esimerkiksi Amnesia: The Dark Descent-pelistä löytyy hirviö, joka liikkuu ainoastaan vedessä ja jonka liikettä voi seurata ainoastaan veden läiskähdysten ja siitä johtuvan äänen perusteella. Näiden vastusten ulkomuoto ei ole niiden pelottava seikka, vaan juuri se, että hirviö voi hyökätä mistä tahansa, ellei siihen kiinnitä paljon huomiota.

5 Pelkoreaktioiden aiheuttajat

Koska pelko pohjimmiltaan liittyy ihmisen vaistoon suojella itseään, helpoin tapa eritellä pelottavat osat pelosta on pohtia, mikä saa ne vaikuttamaan vaaralliselta ihmiselle. Kaikista peloista ei voi saada elementtejä hahmosuunnitteluun – esimerkiksi korkeiden paikkojen pelkoa on vaikea esittää fyysisenä olentona.

Kun puhutaan peloista, monelle tulee ensimmäisenä mieleen hyvin yleinen hämähäkkien pelko. Suurin osa hämähäkkilajista ovat vaarattomia ihmisille, mutta niiden ulkonäkö, monijalkaisuus ja kyky päästä melkein mihin tahansa, aiheuttavat epämiellyttäviä tunteita joissain ihmisissä. Yhdessä tutkimuksessa on todettu, että erityisesti hämähäkin takaruumiin ja sen kelikeerien eli leukakoukkujen suuri koko herättävät pelkoa ihmisissä. (Zvaríková, 2021).

Koirien ja muiden eläinten pelko johtuu yleisimmin aikaisemmista kokemuksista koirien kanssa. Erityisesti pelko on voinut jäädä lapsuudessa koetuista säikähdyksistä, kun koira on innostuneena hyppinyt henkilöä vasten tai murissut tälle. (Fritscher, 2020.) Hirviö voi muistuttaa koiraa esimerkiksi kehonsa muodolta (liikkuu neljällä jalalla, juoksee nopeasti), mutta myös puremisvaara voidaan ottaa tästä pelosta. Hirviö, jolla on selkeästi terävät hampaat, huulet vedettynä irvistyksen antaa kuvan aggressiivisesta olennot, joka voi purra, jos sitä lähestyy huolimattomasti.

Koska monia vaaroja on hankalampi erottaa pimeässä, ihminen luonnostaan pelkää sitä, mitä ei näe. (Emmanuel, 2018). Pimeän pelko on yksi yleisimmistä lasten peloista, mutta suurin osa ihmisistä pääsee tästä pelosta yli aikuisuuteen mennessä. Tästä huolimatta pelkoreaktio voi tapahtua, jos yöllä näkee tumman hahmon omassa kodissaan, vaikka se olisikin vain kasa vaatteita.

5.1 Esimerkkejä peleistä

Marguerite Baker pelistä Resident Evil 7: Biohazard (Capcom, 2017) on yksi esimerkki hirviöstä, jonka luomisessa käytettiin hyväksi yleistä hyönteisten pelkoa. Pelin maksullisessa lisäosasta löytyvien konseptitaiteen ja kommenttien mukaan ensimmäisissä suunnitelmissa Marguerite oli ”äiti, joka oli tehty ötököistä” ja tämä teema pidettiin lopulliseen peliin asti (Kuva 5). Konseptitaiteista näkee, miten hyönteisteemaa lähestyttiin eri tavoin. Margueriten kädet ovat liian pitkät

hänen vartaloonsa verrattuna, ja hän myös kykenee liikkumaan seinillä. Viimeisessä hahmodesignissa hänen alavartalossaan on myös kasvu, joka jokseenkin muistuttaa joidenkin hyönteisten kantamaa munasäkkiä. (Kuva 6)



Kuva 5: Marguerite Baker konseptitaidetta (CAPCOM, 2017)



Kuva 6: Marguerite Baker lopullisessa pelissä Resident Evil 7: Biohazard (CAPCOM, 2017)

Vastaavasti voidaan katsoa hirviöiden ulkonäköä ja päätellä niistä, mikä tekee niistä pelottavia ja miten ne liittyvät tiettyihin pelkoihin. Pelissä Amnesia: The Dark Descent esiintyy useita vihollisia,

joista ei välttämättä ensinäkemällä saa kuvaa mistään tietystä pelosta. Kun katsoo näiden hirviöiden ulkonäköä tarkemmin, voi kuitenkin huomata joitain asioita, jotka edistävät niiden pelottavuutta.

Pelistä tunnetuimmat hirviöt ovat ihmismäisiä kehoiltaan, mutta ovat vääristyneitä ja haavoittuneen näköisiä. Kummallakin hirviöllä on oma aseistuksensa, Gruntilla pitkät veitsimäiset kynnet, ja Brutella käteen naulattu miekka. Gruntin suu on revennyt auki rintaan asti, ja sen iho roikkuu kuin se olisi liian suuri hirviön kehoon nähden. Vaarallisemmalta hirviöltä, Brutelta, kasvot puuttuvat kokonaan ja niiden tilalla on vain aukko. (Kuva 7)



Kuva 7: Brute konseptitaidetta (Frictional Games, 2011)

5.2 Symboliikka

Kaikkia pelkoja ei voi helposti esittää hirviön ulkonäöllä. Pelot, joilla ei ole fyysistä muotoa, kuten sosiaalisten tilanteiden tai korkeiden paikkojen pelko toimivat paremmin, kun ne esitetään pelissä toisilla tavoilla – ympäristönä tai symboliikkana.

Sosiaalisten tilanteiden pelosta voi silti ottaa inspiraatiota. Usein sosiaalisissa tilanteissa ihmisiä jännittää, jos heidän tekemisiään katsotaan. Näin ollen pelihirviön silmät voisivat olla huomattavan isot ja aina kohdistuneet pelaajaan tai pelaajahahmoon, antaen tuijotetuksi tulleen tunteen. Tämä ei välttämättä aiheuta samaa pelkoreaktiota kuin oikea sosiaalinen tilanne, vaan toimii enemmän symboliikkana.

Silent Hill 2 (Konami, 2001) on tunnettu peli siitä, että sen hirviöt ovat usein tavalla toisella symbolisia liittyen päähenkilön elämäntapahtumiin ja pelkoihin. Pelin sijoittumispaikka, Silent Hill, on henkilön kuvaus omista sisäistä ongelmistaan, ja sieltä löytyvien hirviöiden arvellaan kuvaavan Silent Hillissä olevien henkilöiden pelkoja ja tunteita. Tästä esimerkkinä toimivat päähenkilön Jamesin näkemä ympäristö, joka muistuttaa sairaalaa, jossa hänen vaimonsa oli ja sieltä löytyvä hirviö Pyramid Head, joka saattaa kuvata Jamesin syyllisyyttä vaimonsa kuolemaan. (Lexzie, 2015.)

5.3 Muut pelottavuuteen vaikuttavat tekijät

Hirviön pelottavuuteen vaikuttavat sen ulkonäön lisäksi myös pelin sisäiset mekaniikat, äänimaailma ja ilmapiiri. Valoisassa ja avoimessa ympäristössä nähty hirviö on vähemmän pelottava kuin jos saman näkisi hämärässä ja ahtaassa paikassa. Äänet vaikuttavat myös paljon hirviön pelottavuuteen. Hirviön kuuleminen pelissä ilman, että näkee sitä voi saada pelaajan tuntemaan olonsa uhatuksi.

Liiallinen altistaminen hirviölle taasen vähentää sen tehokkuutta. Five Night's at Freddy's -pelissä pelaaja tulee säikäytetyksi monta kertaa, varsinkin alussa, kun pelimekaniikkaa vielä opetellaan. Pelin loppua kohti esiin hyppäävät hirviöt eivät enää edes hetkauta, koska aivot osaavat jo odottaa tätä. Sama voi tapahtua myös hirviön ulkonäön kanssa: mitä enemmän pelaaja näkee hirviötä, sitä enemmän aikaa heidän aivoillaan on aikaa tottua näkemäänsä. Tämän takia valaistus on tärkeä osa peliä – pimeässä hahmosta erottaa vähemmän.

6 Hirviön luominen

Maailmasta löytyy lukemattomia muistettavia hirviöitä kirjoista, peleistä ja elokuvista. Tarvitaan paljon taitoa ja panostusta, jos halutaan luoda kauhupelihirviö, joka erottuu joukosta ja pysyy pelaajien mielessä pitemmänkin aikaa. Pelkkä pelottavuus ei riitä, vaan jo luontivaiheessa pitää miettiä, millä tavoin hirviö tulee itse pelissä esiin.

Pelihirviön luomiseen ei ole yhtä oikeaa keinoa, vaan luontiprosessin voi toteuttaa monella eri tavalla. Suunnittelu voidaan aloittaa hirviön roolista pelissä, sen ulkonäöstä tai ideasta, miten se on vastus pelaajalle. Kysymyksiä esittämällä voidaan valita tarvittavia piirteitä hirviölle ja niiden pohjalta lähteä luomaan tämän ulkonäköä ja käyttäytymistä. Mihin ympäristöön se kuuluu, miksi se on siellä ja mitä se tekee?

6.1 Hirviön graafinen suunnittelu

On mahdollista aloittaa hirviön suunnittelu sen ulkonäöstä, jos sille ei ole vielä suunniteltua osaa pelissä. Tässä tapauksessa saadaan paljon ideoita paperille lyhyessä ajassa, joista voidaan poimia kiinnostavimmat ja pelimaailmaan sopivimmat vaihtoehdot.

Siluetti eli varjokuva tai ääriiviokuva on tärkeä osa hahmon ulkonäköä ja samalla myös hyvä tapa tutkia hahmon muotoa. On tärkeää, että hahmo on tunnistettavissa pelkästä varjokuvasta ja lisäksi siluetti voi paljastaa, mikäli hahmo on liian yksinkertainen tai yksityiskohtainen. Mikäli hahmosta halutaan luoda muistettava, se on oltava helposti tunnistettavissa pelkästä siluetista. (Anatomy For Sculptors, n.d.)

Mikäli hirviön on tarkoitus olla pelottava, pitää kiinnittää erityistä huomiota siihen, mikä tekee hirviöstä vaarallisen. Tämä yleensä liittyy paljon siihen, miten hirviö hyökkää pelaajan kimppuun. Onko vaarana se, että hirviö puree tai lyö? Estääkö se pelaajaa liikkumasta? Voisivatko sen tuottama vahinko olla hengenvaarallista?

Seikkailu- ja selviytymispelissä *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018) löytyy paljon vedenalaisia olentoja, joista suurin osa ovat passiivisia pelaajaa kohtaan. Tämän takia syvemmistä vesistä löytyvä *Reaper Leviathan*, joka ui kohti pelaajaa ja tarttuu tämän alukseen leuoillaan tekee

suuren vaikutuksen. Tämä hirviö on verrattain yksinkertainen, mutta sen ulkonäöstä on helppo tunnistaa, että suurin vaara siinä ovat sen suu ja leuat. (Kuva 9)



Kuva 9: Reaper Leviathan (Unknown Worlds Entertainment, 2018)

Myös hirviön koko ja määrä ovat pohdittavia aiheita. Usein pienikokoiset ja runsasmääräiset hirviöt nähdään vähemmän vaarallisina. Sen sijaan suuret ja uniikit hirviöt koetaan vaarallisempina ja muistettavampina, kuten aikaisemmin mainittu Reaper Leviathan. Näitä olentoja löytyy pelistä vain 25 kappaletta.

Hirviön täytyy ulkonäöllään sopia itse pelimaailmaan, jotta se olisi uskottava. Jos pelin tapahtumapaikka on avaruudessa, hirviöiden voi olettaa näyttävän hyvin erilaiselta maapallon elämään verrattuna ja ihmismäiset hirviöt tutuvat vähemmän todennäköisiltä. Mikäli peli sijoittuu maapallolle tai vastaavalle planeetalle, hirviön voi olettaa liittyvän johonkin, mitä planeetalta löytyy ennuudestaan. Tämä voi kuitenkin toimia myös tehokeinona, sillä kaikesta muusta erottuva hirviö voi lisätä sen pelottavuutta juuri sillä, ettei se tunnu kuuluvan pelimaailmaan.

Esimerkki tästä löytyy vuonna 2015 julkaisusta roolipelistä Undertale (Toby Fox, 2015). Peli on suurimmilta osin pikselimäistä, yksinkertaista grafiikkaa ja tasaisia värejä ilman suuria varjostuksia. Pelin yksi vastuksista, Flowey, kuitenkin muuttuu taistelussa täysin peligrafiikasta poikkeavaksi olennoiksi, jonka osat ovat paljon realistisempia ja yksityiskohtaisempia kuin mikään pelissä. Tämä ero yleensä itsessään yllättää pelaajat, ja hahmon epämiellyttävä ulkonäkö vain lisää sen vaikutusta. (kuva 10)



Kuva 10: Omega Flowey (Toby Fox, 2015)

6.2 Pelimekaniikka

Hirviötä luodessa täytyy ulkonäön lisäksi myös ajatella, miten se toimii itse pelissä. Tähän kuuluvat esimerkiksi hirviön anatomia, sen liikkuminen, miten se päihitetään ja miten se hyökkää pelaajan kimppuun. Vaikka hirviöiden ei tarvitse olla täysin realistisia, on silti hyvä pohjustaa hirviön anatomia johonkin olemassa olevaan eläimeen tai asiaan. Tämä helpottaa hirviön liikkumisen animoimisprosessia, koska on jotain, mistä ottaa mallia. Kokonaan ennennäkemättömän hirviön luominen sen sijaan vie paljon enemmän aikaa.

Liikkumisessa pitää myös ajatella, kuinka nopea hirviö on. Nopeampi hirviö voi tuntua usein uhkaavammalta kuin hidas, koska sen pakeneminen on vaikeampaa. Mutta hidas hirviö voi tehdä suuremman vaikutuksen, mikäli peli sijoittuu ahtaaseen tai suljettuun tilaan, missä pelaaja ei voi vain juosta hirviötä karkuun, vaan joutuu taistelemaan tätä vastaan.

Suurin osa hirviöistä päihitetään yksinkertaisesti vain lyömällä sitä tarpeeksi monta kertaa, mutta joskus peleissä tulee vastaan hirviöitä, joilta löytyy jokin tietty heikko kohta, johon pelaajan tulee

tähdätä päihittääkseen vihollisen. Nämä kohdat voivat olla yleisesti tunnistettavia helposti haavoittuvia kohtia, kuten silmät tai vatsa, mutta hirviöillä ne saattavat olla myös jotain odottamattomampaa, kuten hohtava kohta hirviön kehossa.

Pelistä Yo-kai Watch (Nintendo, 2013) löytyy vihollinen Slimamander, jonka kolmesta päästä pitää etsiä se, johon hirviön silmä on sattumanvaraisesti asettunut. (Kuva 11) Koska silmät ovat erittäin herkkiä elimiä, pelaaja tunnistaa helposti, että hänen kuuluu tähdätä siihen hirviöiden suiden sijaan.



Kuva 11: Slimamander. (Nintendo, 2013) Silmä on sen heikko kohta, joka pelaajan pitää löytää.

Samalla kun hirviötä vastaan taistellaan, hirviö myös yleensä tappelee vastaan. Luontivaiheessa pitää miettiä, miten hirviö hyökkää pelaajan kimppuun ja miten sen hyökkäyksiä väistellään. Hirviön ulkonäkö antaa yleensä vihjeitä pelaajalle siitä, mihin heidän kuuluu varautua. Tähän voi vaikuttaa tekemällä tietyt osat hirviön kehossa huomattavammaksi: isot kynnet esimerkiksi vihjaavat siitä, että hirviön eturaajoja kannattaa varoa.

Jos pelistä löytyy useampia hirviöitä, on niille parasta antaa jotain uniikkia. Mikäli kaikki hirviöt hyökkäävät ja voidaan päihittää samalla tavalla, peli voi alkaa tuntua toistuvalla ja hirviöt tylsiltä.

Kun hirviöt hyökkäävät ja reagoivat erilaisiin hyökkäyksiin eri tavoilla, se antaa pelaajalle mahdollisuuden oppia, miten päihittää jokaisen vihollisen omalla tavallaan. Tämä auttaa pitämään pelaajan innostusta yllä ja luomaan kiinnostavamman pelin. (Smith, 1999.)

7 Oman kauhupelihahmon luominen

Koska ei ole peliä, jolle tätä opinnäytetyötä ollaan tekemässä, piti itse asettaa rajat. Kuvitteellisen pelin tapahtumapaikka on maapallolla tulevaisuudessa. Meteoriitti on pudonnut avaruudesta ja vihamielisiä olentoja on alkanut ilmestyä ympäri maailmaa. Pelaaja kulkee läpi hirviöiden asuttaman maan yrittäen päästä turvapaikkaan. Hirviöitä joko paetaan tai niitä vastaan taistellaan.

Kuvittelussa pelissä liikutaan lähinnä maalla, mutta vedessä liikkuminen on myös mahdollista uuden tai veneellä. Suunniteltu hirviö tulee pelin kohtaan, jossa tarinassa joudutaan ylittämään saastunut järvi tai vastaava vesialue pienellä veneellä. Samoja hirviöitä voi löytyä silloin tällöin muistakin saastuneista vesistöistä.

7.1 Suunnittelu

Ennen pelin suunnittelua pohdittiin hirviön inspiraatioksi jotain yleistä pelkoa, kuten koirien tai hämähäkkien pelkoa. Tämä päädyttiin kuitenkin vaihtamaan hukkumisen pelkoon, koska se vaikutti uniikimmalta ja kiinnostavalta vaihtoehdolta.

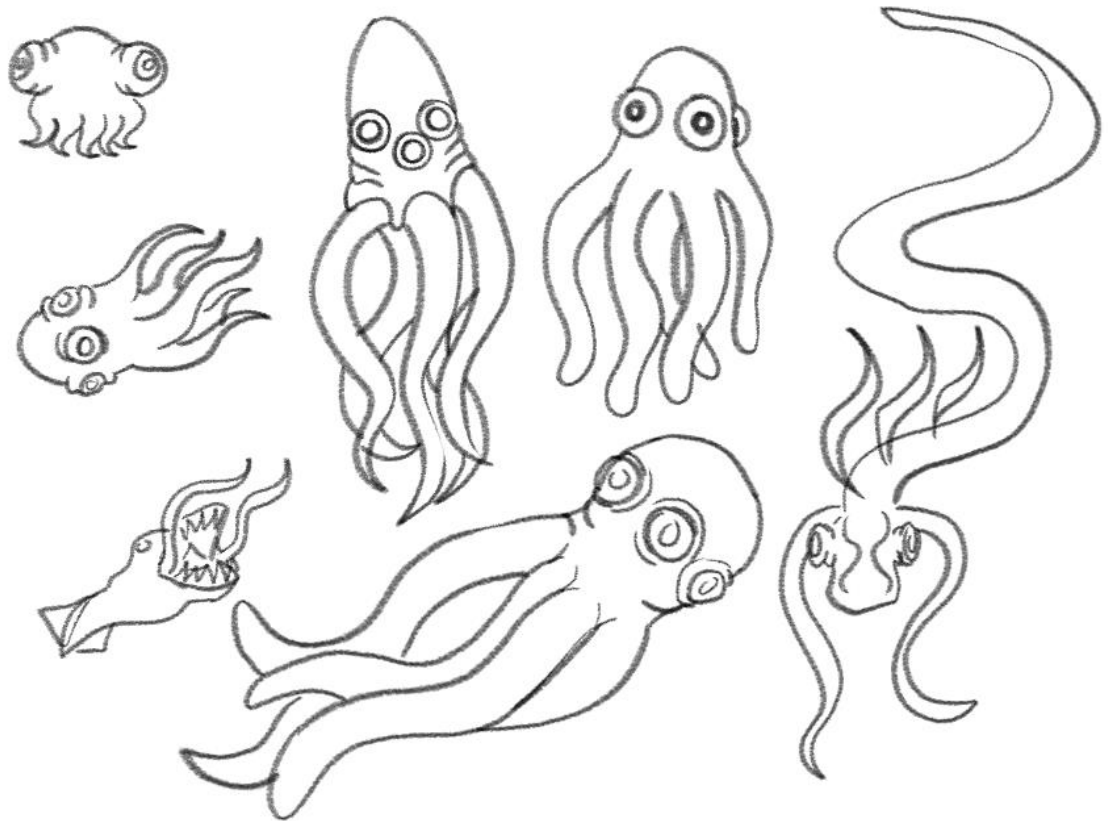
Koska hirviö tulee liikkumaan vesialueilla, sen täytyy olla ympäristöönsä sopiva. Inspiraatiota lähdettiin etsimään eri kaloista, vesikasveista ja muista meren elävistä. Uudessa eniten huolestuttavat vedessä liikkuvat kalat tai iilimadot, ja ihmiset usein tuntevat inhotusta, jos he uidesaan tuntevat jonkin koskevan heidän jalkojaan. Monet myös pelkäävät takertuvansa merilevään tai vastaavaan ja hukkuvansa tämän takia.

On myös muutamia taruolentoja, joista ottaa inspiraatiota, lähinnä näkki, kelpie ja Iku-Turso. Myös H.P. Lovecraftin Cthulhu, norjalaisten merimiestarinoiden Kraken ja vanhan testamentin Leviathan ovat hirviöitä, joilla on yhteyksiä syviin vesiin ja joista ottaa mallia. (kuva 12)



Kuva 12: Inspiraation kohteita/moodboard

Ensimmäiset ajatukset hirviöstä nojasivat mustekaloihin päin, sillä niiden lonkerot sopivat hyvin ihmisten jalkoihin tarttumiseen ja syvyyksiin vetämiseen. Mustekalan käyttäminen pohjana osoittautui kuitenkin hankalaksi, koska sen ruumiin muoto on niin tunnistettavissa. Ensimmäisissä piirroksissa (Kuva 13) kaikki hirviöt muistuttavat joko mustekaloja tai muita mereneläviä ilman, että niissä oli mitään hirviömäistä.



Kuva 13: Ensimmäisiä ajatuksia hirviöstä

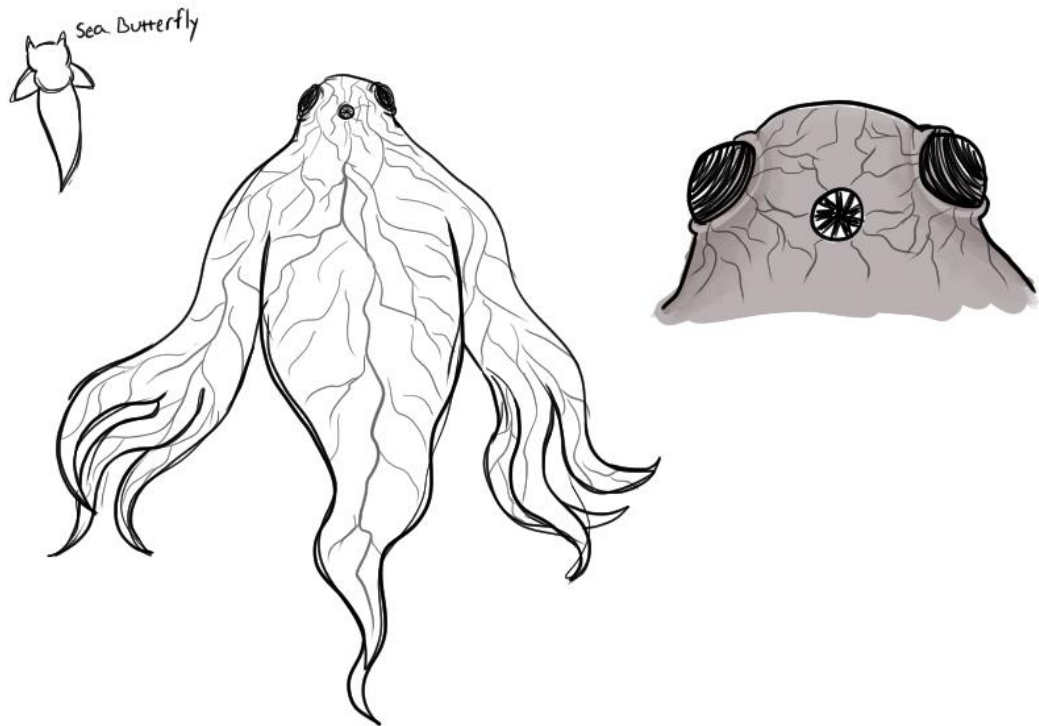
Ensimmäisten piirrosten jälkeen luotiin listaa siitä, mitä piirteitä hirviöllä pitää olla: koska hirviö elää vedessä, sen pitää pystyä liikkumaan vedessä käyttäen eviä, lonkeroita tai jotain muita ruumiinosia uidakseen. Sen täytyy myös pystyä tarttumaan pelaajahahmoon kiinni jotenkin, mieluiten tavalla, joka muistuttaa jalan ympärille kietoutuvasta levästä. Tähän käyvät esimerkiksi lonkerot tai jonkin sortin kädet. Hirviön ulkonäön ei myöskään tarvitse olla realistinen.

Näiden ajatusten pohjalta koitettiin luoda ensiluonnoksia hirviöstä, jonka kasvoja ympäröivät lonkerot. Inspiraationa toimivat muun muassa kuvitelmat H.P. Lovecraftin Cthulhusta, manaatit sekä ajatus hukkuneen ihmisen kehosta, joka veden takia on paisunut. Hahmolle mietittiin myös pyrstöä yhdessä vaiheessa. Tämä hahmon anatomia ja kehon sovittaminen osoittautui kuitenkin hankalaksi, ja päätettiin kokeilla toisenlaista lähtökohtaa. (Kuva 14)



Kuva 14: Luonnostelua hirviöstä, jonka kasvoja ympäröivät lonkerot

Seuraava hirviödesign tuli sattumalta, kun pohdittiin tapaa, jolla hirviö tarttuu uhriinsa kiinni. Ohuemmat lonkerot, jotka kietoutuvat jalan ympärille kuin merilevä ja jotka tulevat hirviön käsistä sen kasvojen sijaan. Tämä viittaa juuri pelkoon siitä, että hukkuu koska jalka sitoutuu vahingossa johonkin vedenalaiseen kasviin. Hirviön suu muistuttaa etäisesti iilimadoista, jotka herättävät inhotusta monissa ihmisissä. (Kuva 15)

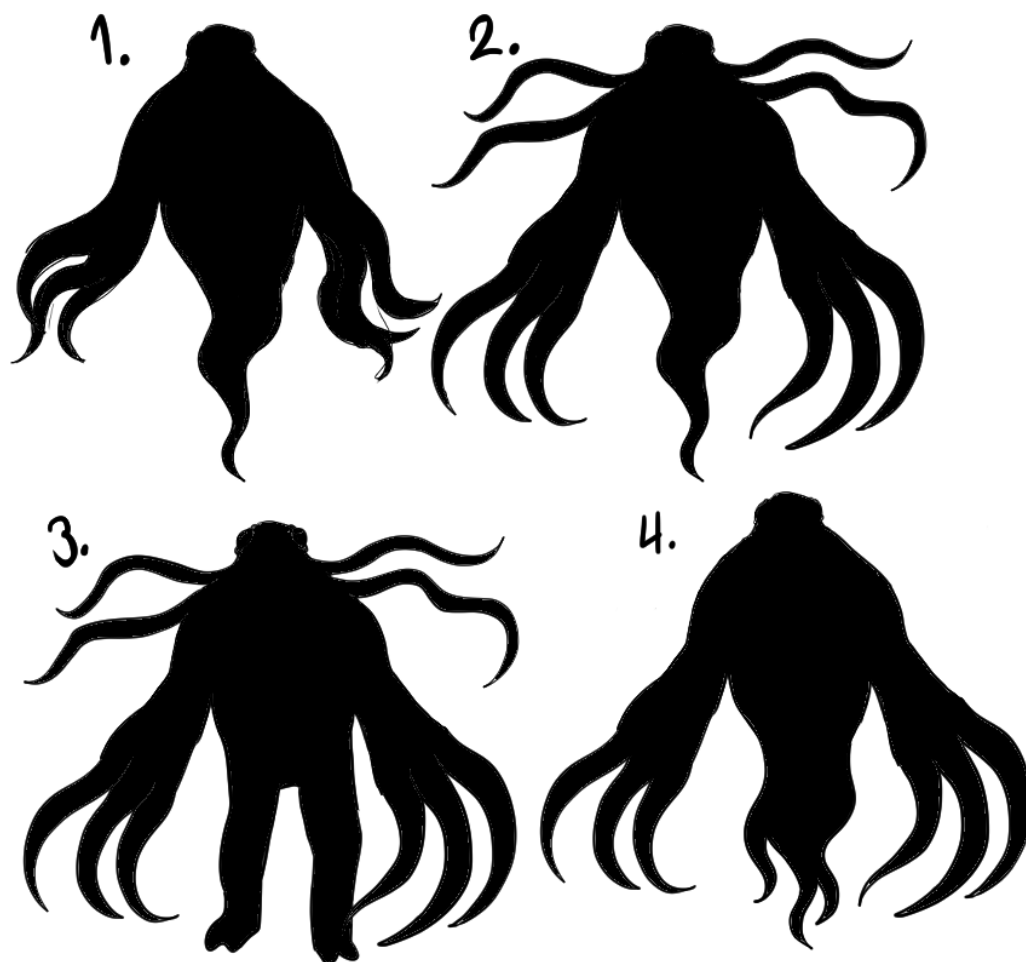


Kuva 15: Suunnittelua hirviöstä, joka muistuttaa etäisesti Sea Angel -etanaa

Tämä hirviösuunnitelma tuntui paremmalta edellisiin verrattuna. Erityisesti suonimaiset kuviot ja pullottavat silmät tuottavat epämiellyttävän tunteen.

7.2 Konseptointi

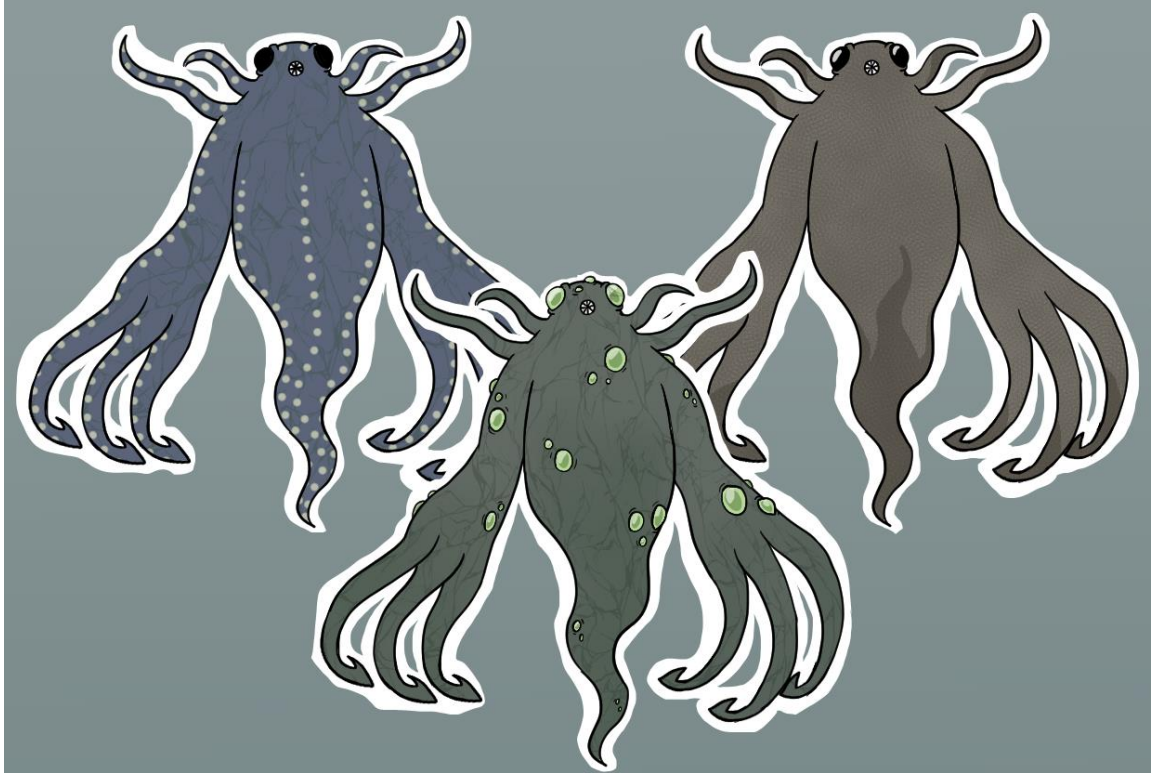
Kun hahmon peruspiirteet oli päätetty, siirryttiin tekemään siluettitutkimusta. Ensimmäinen versio hirviöstä näytti turhan yksinkertaiselta, ja sen lonkerot eivät olleet tarpeeksi selkeät. Kokeiltiin lisätä lonkeroita hirviön yläosaan, selkeyttää sen käsien tilalla olevia lonkeroita ja lisäksi kokeiltiin versiota, jolla olisi jalat. Hirviön suunnittelua päätettiin jatkaa käyttäen siluettia numero 2 pohjana. [Kuva 16]



Kuva 16: Siluettitutkimus, numero 2 ylhäällä oikealla valittiin pohjaksi

Siluettitutkimuksen jälkeen pohdittiin enemmän pelimekaniikkaa ja miten hirviö toimisi pelissä. Pelaaja soutaisi veden yli lautalla tai veneellä samalla kun hirviö yrittäisi tarttua kiinni pelaajahahmoon ja pelaajan pitäisi väistellä tai torjua hyökkäyksiä aseella. Hirviö itse pysyisi vedessä, ehkä nojaisi veneen laidan yli yrittäen tarttua pelaajahahmoon. Katsoen hirviön anatomiaa, se luultavasti uisi jokseenkin ankeriasmaisesti, liikkuen sivulta sivulle.

Hirviön väreiksi ajateltiin ensin tummia ja luonnonläheisiä sävyjä, kuten vihreää, ruskeaa ja sinistä. Näiden pohjalta kokeiltiin erilaisia vaihtoehtoja ja kuvioita. Viimeiseen versioon, joka kuvassa on keskellä, kokeiltiin myös lisätä jonkinlaisia paiseiden näköisiä kuhmuja, mikä antoi hirviölle hieman lisää yksityiskohtaisuutta. Myös silmät muutettiin samanvärisiksi. (Kuva 17)



Kuva 17: Väri- ja kuviovariaatioita. Kuvan keskimäinen versio valittiin

7.3 Lopputulos

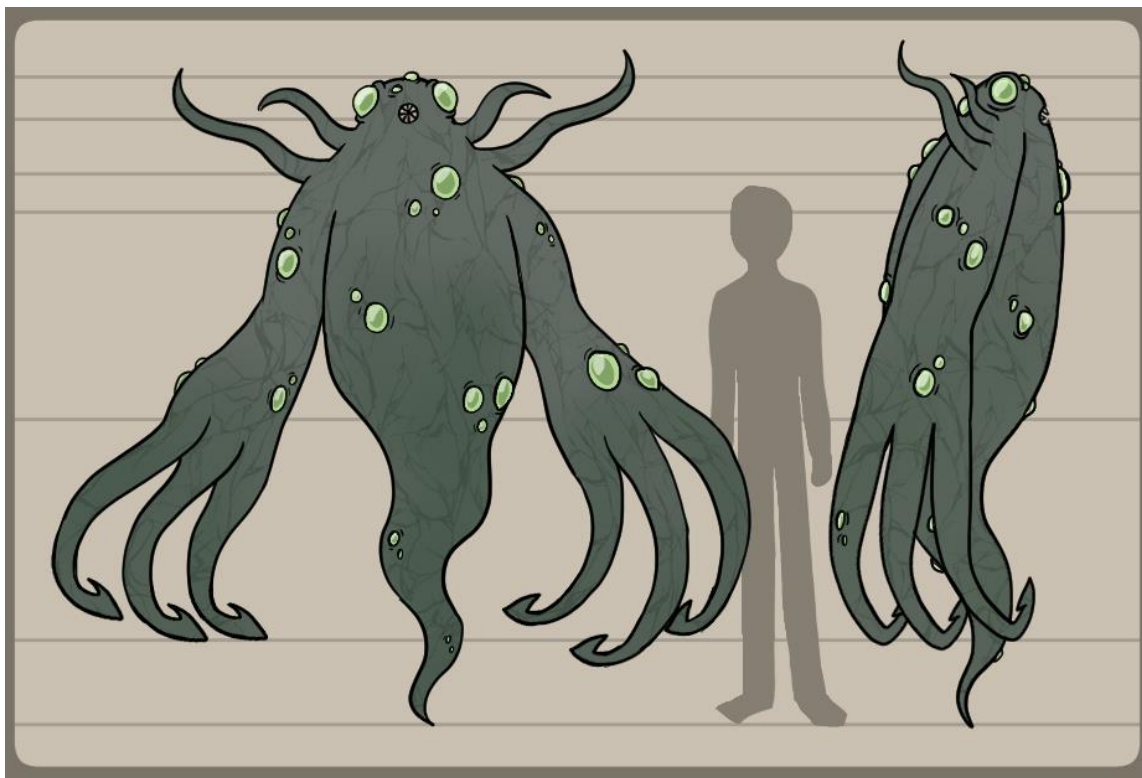
Viimeisestä hirviömallista tuli loppujen lopuksi enemmän symbolinen kuin oli aluksi tarkoitus. Hukkumisen pelkoa on vaikea esittää, sillä se on niin sanotusti materiaaliton pelko. Pelkoon liittyviä ja muita inhotusta herättäviä osia kuitenkin käytettiin seuraavasti.

Hirviön keho on paisunut kuin hukkumisen uhrin. Sen lonkerot muistuttavat merilevää tai vastaavaa kasvia, joka voi kietoutua jalan ympärille. Sen suu on avonainen ja täynnä teräviä hampaita, mikä antaa hirviölle lisää vaarallisuuden tunnetta, sillä se pystyy vahingoittamaan pelaajaa niillä. Lisäksi pyöreä suu voi muistuttaa pelaajaa iilimadoista, jotka ovat usein inhottuja. Lisäksi hirviöön tuli tekovaiheessa myös uusi inhottavuuden osa paiseiden muodossa, mikä antaa kuvan taudista tai myrkyllisyydestä, jostain sellaisesta, mihin ei halua koskea sillä uhalla, että se on tarttuvaa.

Kuvitellussa pelissä hirviö löytyy saastuneista vesistä. Se ui pinnan alla lähelle vedessä liikkuvaa kohdetta ja tarttuu siihen kiinni lonkeroillaan, joiden päädyissä on koukut parempaa otetta varten. Jos kohde on iso, hirviö voi yrittää kiivetä sen päälle etsimään saalista. Saatuaan hyvän otteen saalistaan, hirviö vetää sen veden alle ja hukuttaa sen.

Hirviön keho on paisuneen näköinen ja veden saasteiden takia se on erittäin myrkyllinen. Sen kehosta kasvaa useita kohonneita kohtia, jotka saattavat olla paiseita tai ylimääräisiä silmien kaltaisia aistintaelimiä. Hirviön suu on pyöreä ja täynnä neulanteräviä hampaita, joita se voi käyttää hyväkseen syödessään hukkuneen uhrinsa.

Hirviö liikkuu nopeammin vedessä kuin pinnan yläpuolella. Pelaajan täytyy katsoa ympärilleen usein siltä varalta, että hirviö nousee ylös vedestä. Se ei varsinaisesti itse vahingoita pelaajahahmoa, mutta jos se saa otteen jostain raajasta, hirviön myrkyllisyys aiheuttaa passiivisesti haittaa pelaajalle. Pelaajan täytyy tähdätä hirviön ”paiseisiin” hyökkäyksillään, jotta se päästää irti. Mikäli hirviön otetta ei saa irrotettua ajoissa, se vetää pelaajan veden alle, mikä johtaa pelin häviämiseen. (Kuva 18)



Kuva 18: Viimeinen versio hirviöstä

8 Pohdinta

Kokonaisuudessaan olen tyytyväinen lopputulokseen, johon pääsin opinnäytetyötä tehdessäni. Asian tutkiminen toi esiin monia asioita, jotka paransivat ymmärrystäni hahmosuunnittelusta yleisesti, sekä siitä, miten kauhupelihahmoista tehdään pelottavia. Erilaisten hirviöiden tutkiminen lisäsi kiinnostusta ja antoi inspiraatiota omiin hahmosuunnitelmiini. Saaduilla tuloksilla sain todeta oman ymmärrykseni asiaan parantuvan.

Työ keskittyi ajateltua enemmän yleisesti pelkoon, eikä yksittäisten pelkojen erittelyyn. Näitä olisi voitu käsitellä enemmän ja syvemmin. Olisin myös halunnut tutkia enemmän hahmosuunnittelua pelkojen lisäksi, mutta tämä jäi pienemmälle osalle työssä. Tehdystä materiaalista voi olla apua sellaiselle, joka on kiinnostunut oman pelihirviön luomisesta tai haluaa tutkia asiaa pidemmälle.

Oman hirviön luominen osoittautui yllättäväksi haasteeksi. Hirviön ulkomuodosta tuli haluttua yksinkertaisempi, mutta siitä huolimatta olen tyytyväinen siihen. Luomaani hahmoa voin käyttää portfolion osana, tai mahdollisesti parannella sitä myöhempään projektiin.

9 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli parantaa sekä kirjoittajan että lukijan ymmärrystä siitä, miten pelkoa käytetään hyväksi hirviömäisten hahmojen suunnittelussa ja miten tämä toteutetaan itse hahmon designissa. Työssä keskityttiin erityisesti kauhupeleistä löytyviin hirviöihin.

Saatiin todeta, että on monta syytä, miksi ihminen tuntee pelkoa, mutta kaikki pohjautuu lopulta itsesuojeluvaistoon. Yleisimmät pelot ovat jotain sellaista, mikä voi vahingoittaa ihmistä tai aiheuttaa tälle epämiellyttäviä tunteita, ja siksi niitä vältetään.

Samoin todettiin, että tärkeimpiin asioihin hirviön pelottavuudessa kuului sen vaarallisuus ja millä tavoin se voi aiheuttaa haittaa pelaajalle tai katsojalle. Tällä tavoin ihmisen pelko itsensä satuttamisesta ja hirviön pelottavuus liittyvät toisiinsa. Hirviön suunnittelussa tulee ottaa huomioon, mikä tietyissä peloissa herättää ihmisissä vaarallisuuden tunnetta ja käyttää sitä hahmon luomisessa hyväksi.

Hirviön suunnittelussa pitää ottaa huomioon ulkonäön lisäksi myös pelimekaniikka ja ilmapiiri, jotta saadaan luotua mahdollisimman pelottava kokemus pelaajalle. Tämän lisäksi hirviölle pitää päättää sen heikkous, ja jos sen voi päihittää jollain tavalla.

Opinnäytetyötä varten luotu hirviö toteutettiin vaiheittain alkaen pelimaailman konseptista ja hirviön olinpaikan päättämisestä. Ensimmäisistä konseptitaiteista päätettiin hirviön yleinen ulkonäkö, ja siitä lähdettiin hiomaan ja lisäämään erilaisia asioita, kunnes lopputulokseen oltiin tyytyväisiä. Välissä piti pohtia, mitkä asiat hirviöön käytetyssä pelossa voitiin esittää ulkoisesti, ja mitkä piti jättää enemmän pelimekaniikan puolelle.

Lähteet

- Anatomy for Sculptors. (n.d.). Character design: How to design a character? | by Anatomy For Sculptors. Saatavilla 14.10.2022, <https://anatomy4sculptors.com/article/character-design/>
- Briggs, K. (2021). Why Are We Afraid of Snakes and How Do We Overcome That Fear? - The Orianne Society. Saatavilla 9.5.2022, <https://www.oriannesociety.org/faces-of-the-forest/why-are-we-afraid-of-snakes-and-how-do-we-overcome-that-fear/?v=400b9db48e62>
- Coyle, N. (2020). The Psychology of Horror Games - Psychology and Video Games. Saatavilla 14.4.2022, <http://platinumparagon.info/psychology-of-horror-games/#Don't>
- Emmanuel, D. (2018). The psychology of black and why we're scared of the dark | CNN. Saatavilla 16.10.2022, <https://edition.cnn.com/2017/09/01/health/colors-cope-black-fear-of-darkness/index.html>
- Feinstein, J. S., Adolphs, R., Damasio, A., & Tranel, D. (2011). The human amygdala and the induction and experience of fear. *Current Biology : CB*, 21(1), 34. Saatavilla 1.5.2022 <https://doi.org/10.1016/J.CUB.2010.11.042>
- Fritscher, L. (2020). Coping With Cynophobia or the Fear of Dogs. Saatavilla 18.10.2022, <https://www.verywellmind.com/cynophobia-fear-of-dogs-is-cynophobia-2671854>
- Garcia, C. (2012). The Haunted House - CHM. Saatavilla 15.4.2022, <https://computerhistory.org/blog/the-haunted-house/>
- hirviö - Kielitoimiston sanakirja. (n.d.). Saatavilla 22.4.2022, <https://www.kielitoimiston-sanakirja.fi/#/hirvi%C3%B6>
- Huttunen, M. (2018). Määräkohteinen pelko (fobia) - Terveyskirjasto. Saatavilla 14.4.2022, <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00394>
- Koikkalainen, S. P., & Julkunen, M.-L. (2018). *Nyt iskee pelko: pelko tieto- ja kaunokirjallisuudessa ja suomalaisten kokemuksissa*. Viestintätoimisto Kirjakansi.
- Lapsi pelkää - Mannerheimin Lastensuojeluliitto. (2019). Saatavilla 28.5.2022, <https://www.mll.fi/vanhemmille/vinkkejä-lapsiperheen-arkeen/lapsi-pelkaa/>
- Lexzie. (2015). Silent Hill 2: A Pinnacle in Gaming Symbolism | The Artifice. Saatavilla 14.10.2022, <https://the-artifice.com/silent-hill-2-gaming-symbolism/>
- Madsen, K. E. (2016). The differential effects of agency on fear induction using a horror-themed video game. *Computers in Human Behavior*, 56, 142–146. Saatavilla 1.5.2022 <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.11.041>
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori. Saatavilla 22.4.2022, <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>

- Smith, H. (1999). Designing Enemies With Distinct Functions. Saatavilla 20.10.2022, <https://www.gamedeveloper.com/design/designing-enemies-with-distinct-functions>
- Tieteen Kuvalehti. (2019). Kauhun on joskus hengenvaarallista | tieku.fi. Saatavilla 15.4.2022, <https://tieku.fi/ihminen/elimisto/kauhu-on-joskus-hengenvaarallista>
- Toskala, A. (1997). *Pelot ja niiden voittaminen - kohti uudenlaista rohkeutta*. Writers' House.
- Venho, N. (2018). Pakene tai taistele -reaktio on elimistölle stressitila. Saatavilla 12.9.2022, <https://moodmetric.com/fi/taistele-tai-pakene-reaktio/>
- Vitelli, R. (2019). Why Do People Like to Be Scared? | Psychology Today. Saatavilla 15.4.2022, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/media-spotlight/201906/why-do-people-be-scared>
- Zvaríková, M., Prokop, P., Zvarík, M., Ježová, Z., Medina-Jerez, W., & Fedor, P. (2021). What Makes Spiders Frightening and Disgusting to People? *Frontiers in Ecology and Evolution*, 9, 424. Saatavilla 18.10.2022 <https://doi.org/10.3389/FEVO.2021.694569/BIBTEX>