

LOW POLY KAUHUN TUKENA

Laadullinen tapaustutkimus low poly-grafiikoiden vaikutuksesta kauhupeleissä

Anniina Kortet
Opinnäytetyö (AMK)
Kevät 2026
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Anniina Kortet

Opinnäytetyön otsikko: Low poly kauhun tukena – Laadullinen tapaustutkimus low poly-grafiikoiden vaikutuksesta kauhupeleissä

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: kevät 2026

Sivumäärä: 30

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten low poly-videopeligrfiikat tukevat kauhun tunnelmaa moderneissa 3D-kauhupeleissä. Työssä käsitellään kauhun psykologisia- ja visuaalisia periaatteita, sekä avataan low poly-peligrfiikkoihin liittyviä käsitteitä. Opinnäytetyössä kauhun psykologisten vaikutusten teorioita sovellettiin selvittäessä yhteyksiä low poly-visuaalien ja perinteisten kauhun visuaalien välillä. Analysoinnissa otettiin huomioon myös aineistossa esiintyvä tarinallisuus ja sen vaikutukset visuaalien tehokkuuteen.

Opinnäytetyön aineistona toimi vuonna 2024 julkaistu kauhupeli Mouthwashing. Aineiston low poly-peligrfiikoita analysoitiin ja niistä tehtyjä havainnoiteja verrattiin opinnäytetyön tietoperustan lähteistä löytyvään informaatioon. Tietoperustana toimivat erilaiset internet-lähteet, joissa keskityttiin pääosin kauhun psykologisiin vaikutuksiin ja low poly-peligrfiikan rooliin videopeleissä. Low poly-peligrfiikoista on vain vähän tutkimusta suomen kielellä, jonka vuoksi opinnäytetyön lähteinä toimi pääosin englanninkieliset artikkelit. Tutkimusmenetelminä käytettiin semioottista analyysitapaa ja ikonologiaa. Opinnäytetyössä hyödynnettiin yhden aineiston analysointia luomaan havainnollistavia yleistyksiä laajemmasta kokonaisuudesta.

Tutkimustulokset osoittivat low poly-videopeligrfiikoilla olevan positiivisia vaikutuksia kauhun tunnelman rakentamisessa. Low polyn kulmikkaat muodot mukailivat perinteisesti kauhussa nähtävää muotokieltä ja sen yksinkertaiset valaistus- tavat ovat yhteneväisiä tyypillisten kauhun valaistuskeinojen kanssa.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Program in Communication
Option of Visual Design

Author: Anniina Kortet

Title of thesis: Low poly's support in horror – a qualitative case study of the impact of low poly game graphics in horror games

Term and year when the thesis was submitted: spring 2026

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Number of pages: 30

The aim of this thesis was to find out how the use of low poly game graphics supports horror's atmosphere in modern 3D horror games. This thesis examines horror's psychological and visual principles while also expanding on the concept of low poly game graphics. The classic horror visual elements were compared to low poly graphics in an attempt to find connections between the two.

The material for this thesis was a horror game named Mouthwashing, which was released in 2024. It served as a point of analysis and comparison because of its low poly game graphics, making it possible to conduct broad generalizations about low poly's impact on horror. The thesis' source material was collected from different sources on the internet. The intent was to focus on the psychological effects of horror and the role of low poly graphics in videogames.

Research results for this thesis showed that low poly game graphics had a positive impact on the structures of horror games. The sharp visuals of low poly mimic the shape language commonly used in horror media, and the use of simple lighting techniques in low poly games support horror's atmosphere.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 AINEISTO JA MENETELMÄT	7
3 3D-VIDEOPELIGRAFIikka	9
3.1 3D-peligrfiikan historia.....	9
3.2 Polygonimäärät.....	10
3.2.1 Low poly	10
3.2.2 High poly	12
4 KAUHUN PSYKOLOGIAA	13
4.1 Ympäristö	13
4.2 Ihmiset ja muut olennot.....	16
4.3 Värit ja valaistus	19
5 LOW POLY-GRAFIikka KAUHUN TUKENA.....	21
5.1 Low poly-grafiikoiden ja kauhun visuaalinen yhteys	21
5.2 Low poly kauhupelin tarinan tukena.....	22
6 POHDINTA	24
LÄHTEET	27
KUVALÄHTEET	30

SANASTO

3D-peli	Interaktiivinen videopeli, jossa pelaaja voi liikkua vapaasti kolmiulotteisessa maailmassa. (Makarov 22.11.2023)
peligrafiikka	Videopelien visuaalinen ilme. Esimerkkejä ovat ympäristön ja käyttöliittymän visuaalisuus, hahmojen ulkonäkö, symbolit sekä pelin logo. (Kiinnoste 16.1.2020)
polygoni	Yleensä kolmion muotoisia 2D-muotoja, jotka yhdessä muodostavat 3D-objektin. (Adobe s.a.)
teksturointi	Värien ja tekstuurien kuvittamista tai kuvien lisäämistä 3D-objektin pinnalle. (Makarov 22.11.2023)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aineistona toimii Wrong Organ -peliyhtiön kehittämä kauhupeli nimeltä Mouthwashing, joka julkaistiin vuonna 2024. Mouthwashing käsittelee tarinassaan seksuaalista väkivaltaa ja valta-asemassa olevien passiivisuutta, sekä pienemmässä osassa korruptiota kapitalismin ja työn automatisaation keskellä.

Tutkimuskysymykseni on, miten low poly-grafiikat tukevat kauhun tunnelmaa moderneissa kauhupeleissä. Päämääräni on tutkia low poly-grafiikoiden vaikutusta kauhupelien tunnelmaan ja löytää yhteyksiä low polyn ja tunnettujen kauhun visuaalien välillä, vertaillen niitä psykologisesta näkökulmasta. Valitsin analyysin aiheeni omien mielenkiinnon kohteiden ja harrastuneisuuden takia, sillä olen seurannut kauhupelien kehitystä jo nuoresta saakka ja useimmat lempipelini ovat kauhupelejä. Olen viime aikoina havainnut low poly-grafiikoiden käytön yleistyvän etenkin kauhupelien keskuudessa ja mielestäni low poly sopii luontevasti kauhun yhteyteen. Haluan selvittää, miksi low poly ja kauhu toimivat niin hyvin yhdessä.

Keskityn opinnäytetyössäni tietokoneelle tehtyyn videopeliin, eli videopeleistä puhuessani tarkoitan yleisesti tietokonepelejä. Videopeli-käsitteen alle kuuluvat myös mobiilipelit, mutta en ole havainnut useiden mobiilipelien käyttävän low poly-grafiikoita samalla laajuudella kuin tietokonepelit. Ne mobiilipelit, jotka käyttävät low polya, ovat usein luotu alun perin tietokoneille ja myöhemmin adaptoitu mobiilipeleiksi. Siksi on mielestäni luonnollista rajata aihe tietokonepelien alle.

Ennakko-oletukseni on, että pystyn löytämään yhteyksiä low poly-grafiikkojen käytön ja kauhun tunnelman luomisen välillä. Uskon low polyn kulmikuudella ja sen rosoisilla tekstuureilla olevan positiivisia vaikutuksia pelin immersioon ja kauhun laatuun. Toivoin löytäväni myös yllättäviä kauhun tunnelmaa tukevia tekijöitä, joita ei saattaisi Mouthwashingia tai muita low poly-kauhupelejä pelatessa huomata.

2 AINEISTO JA MENETELMÄT

Wrong Organin kehittämä ja CRITICAL REFLEXin julkaisema Mouthwashing-niminen kauhupeli toimii opinnäytetyöni aineistona. Mouthwashing julkaistiin Steam-myyntialustalle vuonna 2024 ja nousi nopeasti suureen suosioon sekä kauhumedian fanien että pelaajien keskuudessa. Pelin tarinan ytimessä on Pony Express-nimisen yhtiön miehistö, jonka työtehtävänä on rahdata tuotteita yrityksensä asiakkaille Tulpar-nimisellä avaruusaluksella. Alus kuitenkin päätty matkansa varrella törmäykseen asteroidin kanssa, mikä johtaa miehistön hitaasti kaaoksen partaalle. Pelaaja pyrkii selvittämään, kuka törmäyksen aiheutti ja mitkä motiivit johtivat kyseiseen lopputulokseen.

Mouthwashingin teemoina ovat seksuaalinen väkivalta, passiivisuus ja vastuunotto. Pelin tarinan tapahtumatsijoittuvat Tulpar-avaruusaluksen sisälle, mutta miljöö vaihtuu aika-ajoin myös pelattavan hahmon mielen uumeniin. Mouthwashing on psykologinen kauhupeli, jonka takia pelin teemat ja tarinan hahmojen mielen-terveys toimivat isona osana kauhun rakennetta.

Aineistoni valintaan vaikutti sen julkaisuajankohta ja grafiikoiden tyylittely. Opinnäytetyöni päämäärä on pohtia, miten nykyajan 3D-kauhupelien low poly-grafiikat tukevat kauhun tunnelmaa. Koska aineistonani toimii vain yksi kauhupeli, on tutkielmani laadullinen tapaustutkimus, joka pyrkii yhtä aineistoa analysoimalla esittämään havaintoja laajemmasta ilmiöstä (Vuori 2021). Opinnäytetyössäni analysoin, miten low poly-grafiikoiden tyypilliset ominaisuudet ovat yhteydessä kauhun tunnelmaan ja pohdin syytä sille, miksi kyseiset ominaisuudet tukevat kauhua.

Videopelien grafiikoiden ja visuaalisuuden analysointi on varsin uutta, jonka takia niiden analysointiin ei vielä löydy yksiselitteisesti valikoitunutta analyysitapaa. Semioottinen analyysi vaikuttaa olevan yleisin peligrafiikoiden analyysitapa (Lankoski & Björk s.a.), mutta mielestäni myös ikonologia ja sen alla esiintyvä kuvantropologia sopivat hyvin niiden analysointiin.

Semioottinen analyysitapa etsii merkkejä ja niiden merkityksiä, ja pyrkii tulkitsemaan tutkittavaa aineistoa sitä ympäröivän kulttuurin ja aikakauden kontekstien

avulla (Bauters 2021). Merkkien syvempi analysointi tutkii niiden sisältöä ja muotoa, jotka puolestaan jaetaan denotaatioihin ja konnotaatioihin. Denotaatiot ovat yksiselitteisiä merkityksiä, kun taas konnotaatiot ovat monimerkityksellisiä ja omaavat yleensä kulttuuriin sidonnaisia konteksteja (Bauters 2021). Esimerkiksi piirretty kuva silmästä on denotaatio ihmisen silmästä, mutta sen konnotaatio voi edustaa tarkkailua tai tuomitsemista.

Ikonologiassa tutkitaan, mitä kuva esittää, miten kuvan tarina ja allegoriat näyttyvät ja miten kyseisiä tekijöitä analysoimalla saadaan tulkittua kuvan laajempi merkitys. Ikonologiassa kuvien analyysillä pyritään pohtimaan niiden merkityksiä ihmismielen ja yhteiskunnan tasolla (Lehmuskallio 2021). Kuva-antropologia on yksi uuden ikonologian teorioista, joka pyrkii analysoimaan kuvia ottaen niiden käyttökontekstit huomioon. Sen tavoitteena on tarkkailla kuvien käyttötarkoitusta, niiden käyttötilanteita sekä niiden käytön vaikutusta ihmiseen ja laajempaan yhteiskuntaan (Lehmuskallio 2021). Hyödynnän opinnäytetyössäni laajalti semiootista analyysitapaa, mutta käytän myös joitain ikonologian ja kuva-antropologian analyysikeinoja saadakseni kattavamman käsityksen low polyn roolista kauhussa.

3 3D-VIDEOPELIGRAFIikka

Low poly on osa 3D-mallinnuksen sanastoa. 3D-mallinnusta hyödynnetään monilla eri aloilla, mutta opinnäytetyössäni keskityn etenkin pelialan 3D-mallinnuksen käsitteisiin. Low poly-grafiikkoja ymmärtääkseen pitää ensimmäiseksi tietää, mistä 3D-pelit ja niiden grafiikat ovat lähtöisin ja millaisina ne näyttävät nykyäänä.

3.1 3D-peligrafiikan historia

Ensimmäisiä 3D-videopelejä olivat Atarin peliautomaateille julkaisema Battlezone (1981) ja kotikoneilla pelattava 3D Monster Maze (1982) J.K. Greye Softwaren julkaisemana. Molemmat pelit olivat vielä varsin primitiivisiä ja käyttivät yksinkertaistettuja grafiikoita hyväkseen 3D-tilan illuusion luomisessa. (Makarov 22.11.2023).

Suurin 3D-pelien murros tapahtui lähes kymmenen vuotta myöhemmin, kun id Software julkaisi Wolfenstein-nimisen pelin vuonna 1992. Pelin grafiikat koostuivat yksinkertaisista 3D-objekteista, ja pelin objekteissa oli käytetty ensimmäistä kertaa teksturointia eri pintamateriaalien illuusion antamiseksi. Objektien pinnalle oli piirretty pikselilyllä muun muassa tiiliseinää muistuttavaa kuviota sekä varjostusta antamaan tekstuurille kolmiulotteisemman ilmeen. (Makarov 22.11.2023).

3D-peligrafiikoiden kehitys jatkoi etenemistään 1990-luvulla. Polygonimäärä pystyttiin tasaisesti nostamaan ja 3D-objekteista saatiin yksityiskohtaisempia. 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa kehitys alkoi kiihtymään entisestään: Killscreenin julkaiseman artikkelin mukaan vuoden 1996 Quake-pelissä pelaajan hahmon polygonimäärä oli noin 200, ja vuoden 2009 Uncharted 2:n pelattava hahmo koostui jo noin 37 000 polygonista. 3D-grafiikoissa oli tapahtumassa uusi murros: suuren polygonimäärän synty antoi syyn jaotella 3D-mallinnuksen high polyksi ja low polyksi. (Killscreen 15.9.2014).

3.2 Polygonimäärät

3D-grafiikoiden yhteydessä puhutaan yleisesti suuresta tai vähäisestä polygonimäärästä, lyhennettynä ”high poly” ja ”low poly”. 3D-objektit muodostuvat yleensä kolmion muotoisista 2D-pinnoista eli polygoneista, joita yhdistämällä saadaan luotua kolmiulotteista objektia muistuttava rakennelma (JoshFTL 15.3.2015). Esimerkiksi pyramidin mallintamiseen tarvitsen neljä kolmion muotoista pintaa ja yhden neliön muotoisen pinnan. Nämä pinnat ovat pyramidin polygoneja.

Low poly-objekteista puhuttaessa tarkoitetaan 3D-objektia, jonka polygonit pysytään näkemään selkeästi niiden vähäisen määrän takia. Yleisimmät mielikuvat low poly-objekteista löytyvät useimmiten 1990- ja 2000-luvun alun tietokone- ja konsolipeleistä. High poly-objektit sen sijaan omaavat niin suuren määrän polygoneja, ettei yksittäisiä polygoneja pysty suoraan erottamaan objektin pinnalta. Suuren polygonimäärän ansiosta esimerkiksi pallon muotoinen objekti pystyy näyttämään täysin sileältä muodolta, vaikka se koostuukin kymmenistä tuhansista kolmion muotoisista pinnoista.

Varsinainen määritelmä high- ja low polyn välillä on kuitenkin hämärä, eikä niille ole annettu tiettyä polygonimäärää erottamaan toisiaan. Termeille on kuitenkin yleisesti hyväksytyjä eritteleviä piirteitä.

3.2.1 Low poly

Low polyn määritelmä on muuttunut ajan myötä. 3D-pelien alkuaikoina vähäisetkin polygonimäärät luokiteltiin high polyksi teknologian rajoitteisuuden takia, sillä korkeampaan polygonitasoon ei ollut mahdollisuutta tietokoneiden kapasiteettia ylittämättä tai riskeeraamatta videopelien pelattavuutta. 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa teknologian kehitys jätti low poly-grafiikan elämään suurimalta osin vain tyylikeinona. (Killscreen 15.9.2014).

Nykyajanakin low poly-termi on hieman harhaanjohtava. Voidaan puhua modernista low polysta, jonka käyttö on tarkoituksellista ja harkittua, kun taas alkuperäinen low poly oli teknologisten rajoitteiden kanssa soveltamista. Modernien

videopelien grafiikat voivat näyttää low polyta, vaikka todellisuudessa objektit koostuvat tuhansista tai kymmenistä tuhansista polygoneista. Kuten alla oleva kuva 1 hahmottaa, nykyaikaisen määritelmän low polysta voikin käsittää enemmän tyylikeinona kuin vähäisenä polygonimääränä: sen yhdistäviä piirteitä ovat kulmikkaus ja geometriset muodot, vahva värien käyttö sekä kontrastien hyödyntäminen. (Killscreen 15.9.2014).



KUVA 1. Low poly puu (vas.) ja high poly puu. (Triplano 28.6.2023).

Playstation-pelikonsoli, myöhemmin PlayStation 1, luotiin 1990-luvun puolivälissä ja se keräsi suurta suosiota maailmanlaajuisesti (Cantees 6.12.2019). 3D-peligrafiikkojen yleistymisen oli samanaikaisesti käynnissä, jonka takia low poly-grafiikoita usein kutsutaan myös PlayStation 1, eli PS1, grafiikoiksi (Wen 30.12.2024). Kuten jokaiset kyseisen ajankohdan 3D-pelien grafiikat, myös 3D-kauhupelien grafiikat olivat low poly-tyylillä tehtyjä. Suurin osa nykyajan low poly-kauhupeleistä pyrkii emuloimaan PS1-ajan grafiikkoja. Low polyn kulmikkauden lisäksi PS1-tyylisten grafiikoiden ominaispiirteisiin kuuluu muun muassa tekstuurien pikselimäisyys ja värien hyödyntäminen teksturoinnissa kolmiulotteisuuden illuusion luomiseksi (Dan 15.4.2024). PS1-ajan grafiikoita voi kutsua niin sanottu alkuperäisiksi low poly-grafiikoiksi, ja niitä myös Mouthwashing pyrkii emuloimaan. Siinä, missä high poly objektit yrittävät piilottaa polygonit näkyvistä muodostamalla niistä suuren kokonaisuuden, low poly objektit leikittelevät

rajallisuudella ja antavat tarkoituksen mukaisesti näkyvyyttä polygoneille ja niiden geometrisille muodoille (Killscreen 15.9.2014).

3.2.2 High poly

Suurimman osan nykyajan 3D-peligrafiikoista voi luokitella high polyksi. Pelintekijöiden ja pelien kuluttajien omaamat tietokoneet ja pelikonsolit kykenevät pyörittämään todella yksityiskohtaisia grafiikkoja häiritsemättä pelin pelattavuutta, jonka ansiosta videopelien objekteista pystytään tekemään paljon yksityiskohtaisempia kokonaisuudessaan.

Yleisesti high poly-grafiikat tarkoittavat sitä, että pelin objekteilla on korkea polygonimäärä. High poly-tyyli on kuitenkin vielä vaikeammin rajattavissa kuin low poly. High poly-objektit tunnistaa parhaiten niiden yksityiskohtaisuuden avulla (Tiigimägi s.a.). Objekteissa on niin suuri määrä polygoneja, ettei ihmissilmä pysty erottamaan objektin pinnalta yksittäistä polygonia. Etenkin suurten julkaisijoiden peleissä nähdään usein realismia hipovia 3D-objekteja.

4 KAUHUN PSYKOLOGIAA

Mouthwashing on psykologinen kauhupeli. Psykologisetkauhupeliteivät yleensä omaa niin sanottuja hyppypelätteitä, vaan luovat enemmän tarinan, tilojen ja tunnelman kautta kauhun tuntua. Koska aineistonani toimii psykologinen kauhupeli, aion avata hieman kauhuun liittyviä teorioita psykologisesta näkökulmasta katsoen. Samoja havaintoja voidaan käyttää myös muiden kauhupelien analysointiin niiden genrestä riippumatta, sillä useimmista kauhupelieistä löytyy päällekkäisyyksiä esimerkiksi "body horror"-genren, "uncanny valley"-ilmiön sekä ympäristöpsykologian suhteen.

4.1 Ympäristö

Ympäristöpsykologia pohtii ihmisten ja heidän elinympäristöjensä vuorovaikutusta keskenään. Ympäristöjen värit, valaistus, muodot ja koko sekä useat muut tekijät vaikuttavat ihmisen elintilan turvallisuudentunteeseen (Harrouk 20.3.2020). Esimerkiksi valoisa, lämpimän oloinen ja avara olohuone tuntuu turvallisemmalta verrattuna pimeisiin ja ahtaisiin tiloihin, joissa ei pysty havainnoimaan ympäristöään ja siellä lymyäviä vaaroja. Mouthwashingin miljöö sijoittuu avaruusaluksen sisälle. Miljööön sijoittaminen avaruuteen pienen aluksen sisälle on pelin ensimmäinen kauhun porras: pelaaja tietää avaruuden olevan laaja, pimeä ja kylmä ulottuvuus, jossa pelin hahmot ovat täysin eristäytyneenä muusta yhteiskunnasta (Espinosa 23.2.2023). Mitä isompi ulottuvuus on kyseessä, sitä enemmän löytyy mahdollisuuksia pimeydessä lymyäville vaaroille, olkoot ne sitten karuun ympäristöön tai vieraisiin olentoihin liittyviä. Avaruusaluksesta ei pääse hirviöitä pakoon, eikä kukaan ole tulossa auttamaan hädän sattuessa, kuten pelaaja saa pelin aloitettuaan pian huomata.

Mouthwashing alkaa avaruusaluksen ohjaamosta. Pelaaja näkee ohjaamon ruudulla olevan varoitussignaaleja lähestyvistä asteroidista ja hänen tehtävänä on ohjata alus eri suuntaan. Pelaajan hahmo päättää kuitenkin ohjata aluksen suoraan asteroidia kohti, aiheuttaen törmäyksen. Tilanne on täydellinen

painajaiskenaario, jossa pelaaja ja hänen miehistönsä ovat nyt yksin avaruudessa rikkinäisen aluksen armoilla.

Pelin alkukohtauksen jälkeen tarinassa hypätään ajassa eteenpäin. Miehistö sai pidettyä aluksen koossa sen sisäisen hätäsystemin avulla. Alukseen syntyneet aukot täyttyivät automaattisesti aktivoituvalla vaahdolla, joka kovettui sekunneissa tiiviiksi massaksi. Tilanne vaikuttaa absurdilta: ainoa pelastus selviytymisen ja täystuhon välillä on epämääräinen, heikon oloinen vaahto. Kyseinen pelastus aiheuttaa kuitenkin miehistölle myös ongelmia, sillä pahiten vahinkoa ottanut ohjaamo on nyt täysin vaahdon peitossa, estäen aluksen ohjattavuuden. Myös alukselta löytyvät hätäkapselit ovat syvällä vaahdon alla. Kaikki hätätiet ovat suljettu ja tilannetta valtaa täydellinen kontrollin puute. Alus, joka toi miehistölle turvaa, on muuttunut heidät sisällään pitäväksi loukuksi.

Mouthwashingin avaruusalus on täynnä liminaalituloja. Liminaalitilat ovat läpikulkupaikkoja, joihin kuuluvat esimerkiksi portaat, käytävät, juna-asemat ja lentokentät (Barrón 16.8.2022). Kyseiset tilat koetaan usein epämukaviksi etenkin hiljaisina tai pimeinä ajankohtina, sillä tilat ilmenevät kolkkoina ilman normaalia läpikulkuliikennettä. Liminaalituloilla voidaan myös merkitä henkistä välitilaa, jolloin ihminen on muutoksen keskellä. Liminaalitulojen kammottavan vaikutuksen syyllä on teorisoitu olevan ihmismielen tapa kokea asiat äärilaitojen kautta: paikkojen kuuluu olla siellä tai täällä, ylhäällä tai alhaalla (Barrón 16.8.2022). Käytävät ja muut läpikulkupaikat eivät vastaa ääripäitä, ja ovat sen lisäksi kolkon tuntuisia esimerkiksi oleskelukaluston ja kasviston puutteen takia, sillä läpikulkutiloja ei myöskään suunnitella oleskelua varten.

Mouthwashingin avaruusalus koostuu suurimmaksi osaksi metallisista, osin vaahdon peitossa olevista käytävistä ja pienistä huoneista. Suurten tilojen käyttö on varattu tietyille tarinan hetkille ja pelin tärkeimmille huoneille, kuten esimerkiksi miehistön varsinaiselle oleskelu- ja keittiötilalle sekä rahdattavien tuotteiden säilytystilalle. Miehistö ei ole tietoinen rahdattavasta tuotteestaan, jolloin heidän yläläytyksen tunteensa korostuu massiiviseen säilytystilaan päästyään. Hallimainen säilytystila toimii myöhemmin myös yhtenä tarinan henkisistä liminaalituloista. Mouthwashingin miljööllä on kaksi vaihtelevaa olomuotoa: vaahtoiset, punaisen

valon sävyyn väritetyt tilat nykyhetkessä, tai kylmät metallinvihreän värin omaavat tilat menneisyydessä, kuten kuva 2 esittää.



KUVA 2. Aluksen käytävän aiempi olomuoto (Zoddronite, kuvakaappaus kohdasta 01:20:17).

Mouthwashing käyttää liminaaltilojen psykologisia vaikutuksia ja merkityksiä hyväkseen sekä tarinankerronnassaan että tunnetilojen ilmaisussa visuaalisella tasolla. Liminaaltilat eivät ole vain fyysisiä aluksen käytäviä, vaan myös representaatioita aluksen epämääräisestä, päättymättömästä matkasta ja miehistön henkisestä tilasta kriisin keskellä. Hahmojen mielentilan epävarmuus peilautuu osittain pelin fyysiseen maailmaan, vääristäen aluksen tiloja ja aiheuttaen siten ennakoimattomia tilanteita. Pelaajan hahmo alkaa etenkin pelin loppuvaiheessa hallusinoimaan erilaisia kehonosia, kuten silmiä ja suolistolta näyttäviä massoja, aluksen seinille ja käytäviin. Pony Express-yhtiön maskotti, joka nähdään pelin sisällä sekä alukselta löydettävissä julisteissa että fyysisenä patsaana miehistön oleskelutiloista, alkaa kummittelemaan pelaajan mieltä. Maskotti kasvattaa lisäraajoja, ilmestyy outoihin paikkoihin ja pelin loppuvaiheessa alkaa myös kommunikoidaan pelaajan hahmon kanssa.

Mouthwashingin tarinan epälineaarisen aikajanan lisäksi miljöö vaihtuu ajoittain kuvaamaan pelattavan hahmon mielentilaa abstrakteilla ulottuvuuksilla vailla päämäärää. Mielentilojen sisällä nähdään usein aluksen varoitusruutuja sekä

tyhjyyteen johtavia tikkaita punaisen meren keskellä, kuten kuva 3 havainnollistaa. Kyseiset ulottuvuudet ovat representaatioita hahmon sortuvasta mielentilasta, sekä lisäksi sanonnasta ”climbing the corporate ladder”, käännettynä tarkoittaen yritysten hierarkiallisten tikapuiden kiipeämistä.



KUVA 3. Abstrakti ulottuvuus hahmon mielenmaisemissa (Zoddronite, kuvakaappaus kohdasta 25:40).

4.2 Ihmiset ja muut olennot

Jokainen polygoni on hyödynnettävä low poly-hahmoja luodessa. Hahmojen ulkomuodot on yksinkertaistettava niiden peruspiirteisiin menettämättä niiden tunnistettavuutta toisistaan. Vahvat siluetit ja persoonaa luovat piirteet, kuten hiustyyli ja erilaiset väripaletit antavat hahmoille uniikkeja, tunnusomaisia visuaalisia elementtejä. Vaikka Mouthwashingin visuaalinen tyyli on silmiinpistävä, näyttävät sen hahmot varsin normaaleilta. Miehistö koostuu viidestä hahmosta, jolla jokaisella eroaa hiusten väri ja tyyli, ja kaikilla on itselleen sopivalla tavalla puettut työvaatteet päällä. Yhdellä hahmolla saattaa olla työpaikan haalari päällä, kun taas toinen on päättänyt pukea farkut ja työpaikan logolla varustetun t-paidan yllensä. Jo erilaisilla työvaatteilla voidaan vihjata hahmojen persooniin, esimerkiksi laittamalla tunnollisille työntekijöille haalarit päälle, ja hieman rennommin työnsä ottaville logolla varustetut t-paidat omavalintaisten housujen kera. Työvaatteiden

yhteyteen hahmoille on luotu personoivia piirteitä, kuten haalareiden alta pilkkaileva raitapaita tai työpaidan päälle lisätty kauluspaita, kuten alla oleva kuva 4 demonstroi.



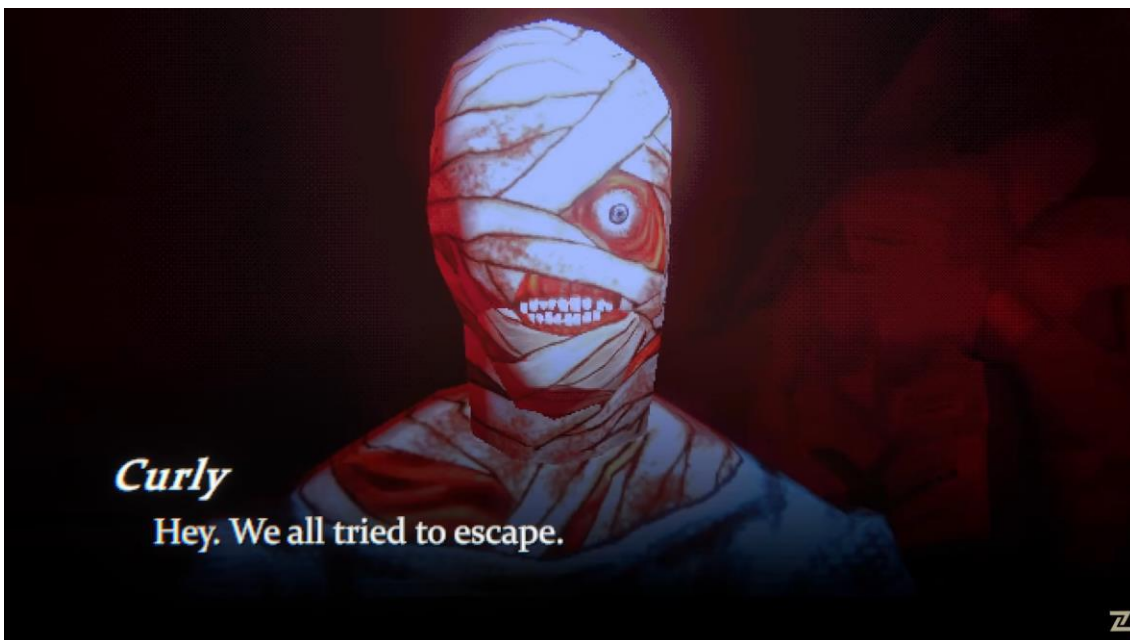
KUVA 4. Hahmojen työasujen ero (Zoddronite, kuvakaappaus kohdasta 34:14).

Low poly-tyylin rajoitteisuuden takia pelin hahmojen kasvoja ei pystytä erikseen animoimaan, jolloin kasvot piirretään 3D-objektin tekstuureihin. Koska PS1-ajan peleissä tekstuureita oli vaikea vaihdella riippuen pelin eri tilanteista, reflektoitiin hahmojen persoonaa vain yhden ilmeen avulla. Mouthwashing on jatkanut samaa periaatetta, vaikka nykyajan teknologialla ilmeiden muuttaminen olisikin helpompaa kuin ennen. Mouthwashingin hahmoin kuuluu vain viisi henkilöahmoa. Useammalla heistä on kuitenkin varsin neutraalit ilmeet, viestien muuan muassa rauhallisuutta tai välinpitämättömyyttä. Helpoiten analyysin kohteeksi sopivat luonnollisesti ne hahmot, joiden kasvot ovat kaikista ekspressiivisimmät. Esimerkiksi Anya, Mouthwashingin ainoa naishahmo ja aluksen sairaanhoitaja, nähdään käyttäytyvän varautuneesti ja välttelevän konflikteja. Hänelle luotu ilme on alakuloinen, omaten alaspäin kaartuvat kulmakarvat ja apean näköiset silmät. Hän on myös pelin toinen hahmo, jolla on yllään työpaikkansa haalarit, merkiten omistautumista työhönsä. Swansea puolestaan toimii aluksen mekaanikkona. Kuva 5 hahmottaa hänen olemustaan: Swansea on kärtyinen, työhönsä tyytymätön ja elämäänsä kyllästynyt hahmo, jonka asenteet heijastuvat hänen käyttäytymisessään ja siten myös ilmeessään.



KUVA 5. Swansea ja Anya (Zoddronite, kuvakaappaus kohdasta 38:04).

Kuitenkin yksi hahmo on muista huomattavasti poikkeava, ja kyseinen hahmo on päätynytkin Mouthwashingin keulakuvaksi mieleenpainuvan ulkonäkönsä takia. Curly on avaruusaluksen miehistön kapteeni, joka loukkaantui hengenvaarallisesti aluksen törmäyksessä, kuten kuva 6 osoittaa.



KUVA 6. Curlyn ulkonäkö (Zoddronite, kuvakaappaus kohdasta 46:06).

Curly on lähes täydellinen esimerkki uncanny valley-ilmiöstä. Hän on ihmisen muotoinen ja inhimillistä muistuttava, mutta häntä peittävät sideharsot sekä

aukuisena ammottava silmä ja paljaat hampaat aiheuttavat pelaajalle ahdistusta. Uncanny valley-ilmiö kuvaa tunnetta, kun jokin muistuttaa hyvin läheisesti ihmistä, mutta ei yllä täysin realistisen ihmisen tasolle. Kyseinen ihmismäisyys aiheuttaa katsojassa kammoksuvuutta objektia kohtaan (Perera 10.10.2023).

Mouthwashing käyttää biologista kauhua edistämään tarinankerrontaa. Englanniksi "body horror"-genre nimensä mukaisesti keskittyy ihmiskehon fyysisen mutilaation, rappion tai vammautumisen aiheuttamaan kauhun tunteeseen (IMDb s.a.). Biologinen kauhu on temaattisesti pelin keskiosassa, sillä se käsittelee seksuaalista väkivaltaa ja seksuaalisesta rikoksesta syntyviä sosiaalisia seurauksia. Curly on fyysinen, hengittävä muistutus aluksen tapahtumista ja niiden aiheuttamasta tuskasta.

4.3 Värit ja valaistus

Pimeät tilat ovat yleinen näky kauhamediassa. Mouthwashing hyödyntää tilanteen mukaan pimeyttä, mutta suurin osa pelin tapahtumista sijoittuu yllättävänkin valoisiin tiloihin. Pimeyden käytössä pyritään usein herättämään ihmismielen tuntemattoman pelkoa ja rajoittamaan aistihavaintoja. Mouthwashing ei kuitenkaan omaa perinteisiä hirviöitä tai vihollisia, jotka voisivat väijyä pimeydessä, vaan se keskittyy tarinalliseen kontekstiin ja siihen sopivaan valaistukseen. Tulpar-alukselta ei löydy ollenkaan ikkunoita ulkomaailmaan. Ikkunoiden puute lisää klaustrofobian eli ahtaanpaikankammon tunnetta pelaajassa, ja aluksessa vallitseva hämärä valaistus antaa käytävistä vielä tiiviimmän tunnelman. Ahtaanpaikankammo tarkoittaa voimakasta pelon tai ahdistuksen tuntemista muun muassa pienissä huoneissa, käytävissä tai esimerkiksi tungoksen keskellä. Pelon tunteminen ahtaiden paikkojen sisällä johtuu usein siitä, ettei tiloista vaikuta olevan helppoa ulospääsyä (Lehto 16.2.2021). Ikkunoiden pois jättäminen on ollut tietoinen päätös pelin tekijöiltä juuri ahtaanpaikankammon hyödyntämisen takia (Wrong Organ 8.11.2024).

Low poly-grafiikoiden kanssa ei yleensä käytetä useita valonlähteitä, sillä ne tukeutuvat enemmän suunnattuihin valonlähteisiin ja tasaiseen valaistukseen (Razinkova 3.6.2025). Valaistusta käytetään muotojen selkeyttämisessä,

tilavuuden tunteen antamisessa ja tunnelman luomisessa. Litteät valot ja yksinkertaiset valonlähteet auttavat tuomaan low poly-objektin kulmikkouden esiin luomalla selkeät valo- ja varjokohdat objektin pinnalle. Kontrasti valon ja varjon välillä auttaa tuomaan takaisin kolmiulotteisuuden tunnetta, jonka 3D-objekti saattaa osin menettää low poly-tyylin omatessaan.

Punainen on Mouthwashingin käytetyin aksenttiväri, ja sen käyttöä hyödynnetään etenkin valaistuksen yhteydessä. Pelin tarinan surrealistisemmissa kohtauksissa punaista valaistusta käytetään ilmaisemaan pelon tunteita ja kohdistamaan huomiota hahmoihin kuvan 7 mukaisesti. Väripsykologian mukaan punainen väri merkitsee muun muassa voimaa, vaaraa ja intohimoa. Punaisen värin käyttö voi nostattaa ihmisen metabolismia ja verenpainetta, tehden siitä oivan aksenttivärin kauhupelien vaaratilanteisiin (Color Psychology s.a.).



KUVA 7. Punaisen valaistuksen käyttö Mouthwashingissa (Zoddronite, kuva-kaappaus kohdasta 45:50).

5 LOW POLY-GRAFIikka KAUHUN TUKENA

Mouthwashingin grafiikat ovat kietoutuneet vahvasti sen tarinan ympärille. Kaikki low poly-kauhupelit eivät kuitenkaan tukeudu yhtä vahvasti tarinalliseen puoleensa, jonka vuoksi pyrin tässä kappaleessa analysoimaan grafiikkojen yhteyttä kauhuun ja niiden tarinallista merkittävyyttä erikseen. Käytän kuitenkin grafiikoiden analysoinnissa Mouthwashingin grafiikkoja ja 3D-elementtejä esimerkkeinä laajemmasta kokonaisuudesta.

5.1 Low poly-grafiikoiden ja kauhun visuaalinen yhteys

Low poly-grafiikat tukevat kauhun tunnelmaa muotokielen psykologian kautta. Muotokielen psykologian mukaan eri muodoilla, kuten ympyrällä, neliöllä ja kolmiolla on erilaisia emotionaalisia konnotaatioita. Eri konnotaatioiden avulla voidaan herättää narratiivisia mielikuvia katsojassa (Dupré 2025). Low polyn kannalta olennaisimmat muodot ovat neliöt ja kolmiot. Neliöt useimmiten viestivät voimaa ja vakautta, mutta ne voidaan nähdä myös itsepäisyyden ja lujakätisyyden merkkeinä. Kolmiot puolestaan koetaan vaaran ja ennakoimattomuuden muotoina (Dupré 2025). Vaikka Mouthwashingissa ei pyritä suoraan viestimään vaaraa hahmojen tai ympäristön kulmikkouden kautta, auttavat terävät kulmat ja suorat linjat luomaan hermostuttavan tunnelman pelaajalle.

Low poly-grafiikat vaativat harkittua värien valintaa ja selkeää tekstuurien käyttöä. Rajallisen tyylittelyn vuoksi low poly hyödyntää värien käyttöä ja valaistusta selkeyttämään 3D-objektien muotoja sekä teksturointia luomaan pienempiä, immersivisiä yksityiskohtia. Esimerkiksi Curlyn väripalettiin kuuluu kolme pääväriä: valkoinen, punainen ja sininen. Hänelle suunnitellut päävärit auttavat erottamaan hahmon ulkomuodon elementit selkeästi toisistaan. Hänen päällään on sininen sairaalakaapu, hänet on kääritty valkoisiin sideharsoihin ja niiden alta pilkehti vaurioitunut, punainen ihokerros. Yksityiskohdat Curlyn olomuotoon on tehty teksturoinnin avulla, antaen sairaalakaavulle toistuvan kuvion, erottaen sideharsot toisistaan ja luomaan kolmiulotteisempaa illuusiota piirrettyjen varjojen avulla. Hahmon väripaletti on tunnistettava, huomiota kiinnittävä ja tunteita herättävä.

Mouthwashing käyttää dramaattista valaistusta sekä vahvoja kontrasteja viestimään tilanteiden emotionaalista vaikutusta ja erottamaan mielensisäiset hetket fyysisistä tilanteista aluksen sisällä. Mouthwashing hyödyntää värejä myös pelin sujuvuuden kannalta, vihjaillen pelaajaa oikeaan suuntaan kiinnittämällä räikeillä väreillä tämän huomion. Värien käyttö on kuitenkin luontevaa, sillä räikeät värit esiintyvät muun muassa avaruusaluksen tietokoneruuduilla, joissa saturoidut värit ovat yleisiä. Samoilla ruuduilla nähdään usein erilaisia varoitussignaaleja, jotka ovat toistuva visuaalinen elementti koko tarinan ajan.

Pelin värit, kontrasti ja valaistus toimivat yhdessä suurena kokonaisuutena. Aluksen läpi kuljettaessa valaistus on hämärä ja lämminsävyinen, luoden rauhallisen mutta myös ahdistavan tunnelman. Hahmot asettuvat luonnollisesti aluksen tiloihin, ja hahmojen ja ympäristön värit tukevat toisiaan. Tarinan konfliktitilanteissa valaistus dramatisoituu, väreistä tulee saturoidumpia ja kontrasti kasvaa hahmojen ja ympäristön välillä.

5.2 Low poly kauhupelin tarinan tukena

Low poly-grafiikat pakottavat pelintekijät hahmojen ja ympäristön pelkistämiseen. Kun pelin grafiikat ovat pelkistettyjä, jäljelle jää vain kaikista tärkeimmät muodot ja yksityiskohdat, jolloin tarinan pääpiirteet saavat tilaa korostua. Lisättyjen, ylimääräisten yksityiskohtien tulee olla tarkoituksenmukaisia ja harkittuja.

Psykologinen kauhu keskittyy genrenä inhimillisiin pelkoihin. Tämän takia Mouthwashingin tarina painottuu huomattavasti sen hahmojen välisiin suhteisiin, konflikteihin ja tunnetiloihin. Peli käsittelee hahmojen tunnetiloja ja mielenmaise-
mia varsin abstraktisti, usein heittämillä pelaajan unenomaiseen tai normaalista poikkeavaan ympäristöön. Low poly-grafiikat auttavat tekemään Mouthwashingin miljööstä ja hahmoista uskottavia. Epämääräinen vaahto käytävillä, äkkinäisesti pitenevät portaitot ja erilaiset mielenmaisemat avaruudesta silmien peittämiin tiloihin vaikuttavat uskottavilta pelaajalle low poly-grafiikoiden ansiosta. Peligrafiikojen tekeminen tyylytellysti tukee tarinan absurdeja tilanteita, fyysisten tilojen abstrakteja muutoksia ja hahmojen erilaisia tunnetiloja. Tarina kulkee niiden avulla luontevasti ja tyylyttely mahdollistaa mielikuvituksellisen visualisoinnin

erikoisimmillekin hetkille. Hahmojen mielenmaailmat ovat tulkinnanvaraisia ja sisältävät useaan otteeseen kontekstin omaavia vertauskuvia.

Low poly-grafiikat auttavat pitämään osia Mouthwashingin tarinasta tulkinnanvaraisina. Ihminen luontaisesti pelkää tuntematonta (Robson 26.10.2021), jolloin tulkinnanvaraisuus ja abstraktit tilanteet auttavat kauhun ilmapiirin luomisessa. Tuntemattoman pelko laittaa ihmisen kuvittelemaan asioita, jotka hän itse kokee kaikista pelottavimpana mahdollisuutena pimeydessä tai vieraisissa tiloissa. Tuntematonta on mahdotonta ennakoida tai kontrolloida, joka aiheuttaa stressiä ja ahdistuksen tunteita (Robson 26.10.2021). Kontrollin puute on isossa osassa Mouthwashingin tarinaa seksuaalisen väkivallan, passiivisuuden ja onnettomuuden muodossa. Seksuaalisen väkivallan teema toistuu etenkin silloin, kun pelattavan hahmon mielenterveys heikkenee ja hän hallusinoi epämääräisiä kehonosia aluksen eri tiloihin.

3D-objektien kulmikkaus tai pyöreys, värikkyys tai värttömyys, ympäristön valonmäärä, kontrastin käyttö ja monet muut tekijät vaikuttavat suuresti siihen, millaisen tunnelman peli luo pelaajalleen. Terävät kulmat, vahvat aksenttivärit ja hämärät miljööt tukevat luontevasti Mouthwashingin konfliktirikasta tarinankerrontaa. Jos Mouthwashing olisi tyylitelty esimerkiksi Animal Crossing-pelisarjan mukaisesti, leikitellen pehmeiden muotojen kanssa ja pyöristäen jokaisen objektin nurkat, sen vaikutus pelaajaan kauhupelinä heikentyisi. Esimerkiksi Curlyn olomuoto ei vaikuttaisi pelottavalle ja saattaisi menettää uncanny valley-ilmiön tehokkuutensa. Mouthwashingin low poly-grafiikat ovat selkeästi valittu tietoisesti ja tarkoituksenmukaisesti sekä tunnelman luontia että tarinankulkua ajatellen.

6 POHDINTA

Löysin onnistuneesti positiivisia vaikutuksia low poly-grafiikoiden käytöllä kauhun tunnelmaa luodessa. Löydökseni vastasivat ennakko-oletuksiani low polyn käytöstä kauhussa, ja toiveeni mukaan sain myös positiivisesti yllättyä siitä, kuinka kattavasti low poly-grafiikat omaavat yhtäläisyyksiä kauhun visuaalisten elementtien ja psykologisten vaikutuksien kanssa. Opinnäytetyötä kirjoittaessani yritin löytää myös selityksiä low polyn suosiolle ja sen käyttösyille, mutta yllätyksekseni aiheesta ei ole tehty lähes ollenkaan tutkimuksia.

Low poly-grafiikoiden valitsemiseen on monia eri syitä, joita en erityisemmin avannut analyysissäni. Tietoisena tyylikeinona käyttäminen on varmasti iso osasy syy low polyn valintaan, mutta taustalla syynä voi olla muun muassa nostalgia, pelaajien saavutettavuus ja grafiikoiden nopea luomistahti. En löytänyt kovin montaa lähdettä low poly-grafiikoiden käyttämisen syihin, vaikka useammassa löytämässäni artikkelissa puhuttiin low polyn uudesta suosion noususta. Joissain lähteissäni viitattiin nostalgiaan, toisissa saavutettavuuteen, mutta yksikään artikkeli ei koonnut kaikkia mahdollisia syitä yhdeksi kokonaisuudeksi. Aiheesta voisi tehdä tulevaisuudessa jatkotutkimusta, mutta aion tässä kohtaa esittää joi-tain teorioitani löytämieni lähteiden ja oman mututuntumani perusteella.

Taustatutkimusta tehdessäni yleisimmät syyt low polyn käytölle vaikuttivat olevan saavutettavuus ja nostalgian tunne. Saavutettavuuden suhteen kyse on monesta eri osa-alueesta. Pelaajien kannalta saavutettavuudesta puhuttaessa mainittiin yleensä esimerkiksi tietokoneiden kapasiteettirajoitukset, eli kuinka hyvin tietokoneet pystyivät pyörittämään videopelejä. Suurin osa pelaajista omistaa hieman vanhemman tietokoneen tai esimerkiksi kannettavan tietokoneen, joiden on vaikeampaa pyörittää raskaita videopelejä. Myös tallennustila on tärkeä osa saavutettavuutta, sillä ylimääräinen tallennustila on kallisarvoista etenkin nykyaikana. Low poly-grafiikat ovat kevyitä useimmille tietokoneille, eikä tyylitellyt pelit vie yhtä paljon tallennustilaa verrattuna suurikokoisiin, realistisilla grafiikoilla varustettuihin peleihin.

Pelintekijöiden on videopelejä tehdessään otettava huomioon se, ettei kaikilla pelaajilla ole mahdollisuutta upouuteen tietokoneeseen, joka jaksaa pyörittää raskaimpiakin ohjelmia täysin ongelmitta. Pelaajat eivät kuitenkaan ole ainoita, joille tietokoneiden kapasiteetit saattavat koitua ongelmaksi. Varsinkin pienille peliyhtiöille niin sanotut huonompilaatuiset grafiikat ovat hyödyksi. Pienemmillä peliyhtiöillä ei saata olla varaa useampaan hyvälaatuiseen tietokoneeseen, jolloin heidän pitää kompensoida mahdollisia kapasiteettiongelmia esimerkiksi grafiikoiden tyyllityllä. Low polyn käyttö eliminoi kapasiteetti- ja tallennustilaongelmat sekä pelintekijöiden että pelaajien kannalta.

Low poly-peligrafiikoiden tekeminen ei vaadi yhtä hyvälaatuisia koneita kuin realististen grafiikoiden tekeminen tarvitsee. Sen lisäksi low poly-grafiikoiden tekeminen on nopeampaa, sillä peligrafiikoiden ei tarvitse keskittyä yhtä paljon jokaisen objektin yksityiskohtiin. Peliyhtiöt siis säästävät kuluja kalusteissa ja työn teko on sujuvampaa low poly grafiikoilla. Tällöin low poly-videopelien hinnoittelu saadaan saavutettavammaksi myös ostajien osalta, joka vuorostaan houkuttelee lisää ihmisiä puoleensa.

Nostalgian tunne on mielestäni painavin syy low poly-grafiikoiden käytölle, etenkin kauhupelien 1990-luvun grafiikoiden tyyllityn kontekstissa. 1990-luvun loppupuoli ja 2000-luvun alku nähdään usein tietokone- ja konsolipelien kulta-aikana. Suurin osa nykyajan klassisista pelisarjoista sai tuolloin alkunsa, eikä pelialaa vielä saturoinut pelien sisäiset mikromaksut, mitkä nähdään nykyään yhtenä pelialan suurimpana ongelmana. Viime aikoina julkaistut low poly-kauhupelit ovat tulleet indie-peliyhtiöiltä, jotka kertovat pelaajalle tarinansa vaikuttavilla juonenkäännöksillä ja mielenkiintoisilla grafiikoilla vaatimatta ylimääräisiä maksukertoja.

Yksi syy low poly-grafiikoiden äkkinäiselle suosion nousulle on varmasti aiempina vuosikymmeninä tapahtunut videopeligrafiikoiden kehitys. 2000- ja 2010-luvulla etenkin suurten julkaisijoiden julkaisemat videopelit pyrkivät usein imitoimaan grafiikoillaan oikeaa elämää mahdollisimman realistisesti, ikään kuin teknologian edistystä merkkasi se, kuinka todenmukaisiin ja -tuntuisiin grafiikkoihin videopelit pääsevät. Tyyllitellyistä 3D-peleistä iso osa puolestaan keskittyi pyöreisiin ja pehmeään näköisiin muotoihin, antaen grafiikoillensa sarjakuvamaisen ja

houkuttelevan vaikutelman. 2020-luvulle tultaessa realistisista grafiikoista oli tullut jo arkipäiväisiä, joten ei ole ihme, että low poly nousi taas suosioon kaksi vuosikymmentä vallassa olleen realismin vastakauksi.

Opinnäytetyötä tehdessäni minulle syntyi myös kysymys siitä, miksi juuri kauhupelit ovat kokeneet ryöpyn uusia low poly-videopelejä. Uskon, että vastaus löytyy etenkin modernin low polyn ja 1990-luvun low polyn emuloinnin välillä. Modernin low polyn tunnuspiirteitä ovat kirkkaat, karkkimaiset värit ja selkeät geometriset muodot, jonka vuoksi on luonnollista, ettei niiden käyttö kauhupelissä ole ensimmäisenä pelintekijöiden mielessä. Muita genrejä edustavat pelit voivat valita vapaasti useista erilaisista tyylitellyistä grafiikoista, mutta kauhupelillä tyyllittelyn mahdollisuudet rajautuvat väkisin hieman suppeammiksi. En usko modernin low polyn pistävän samalla tavoin pelintekijöiden silmään grafiikkatyötylien suuren saturation vuoksi esimerkiksi seikkailupeliä tehdessä. 1990-luvun low poly-tyyli on karkealla tavalla kulmikasta ja sen tekstuurit ovat rosoisia, jonka takia juuri sen kaltainen tyyli sopii kauhun rinnalle.

LÄHTEET

Adobe s.a. Mikä polygoni on 3D-mallinnuksessa? Luettavissa: <https://www.adobe.com/fi/products/substance3d/discover/3d-polygon-modeling.html>. Luettu: 2.11.2025.

Barrón, S. J. 16.8.2022. What are liminal spaces? Medium. Luettavissa: <https://medium.com/@sjbarron/what-are-liminal-spaces-a0c550aad63d>. Luettu: 31.3.2026.

Bauters, M. 2021. Semioottinen analyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvaliteettis-metodologiset-viitekehukset/semioottinen-analyysi/>. Luettu: 16.11.2025.

Cantees, J. 6.12.2019. What Made the PS1 Such a Huge Success? Luettavissa: <https://gamingbolt.com/what-made-the-ps1-such-a-huge-success>. Luettu: 2.11.2025.

Color Psychology s.a. Color Psychology: A Guide for Designers, Marketers & Students. Luettavissa: <https://www.colorpsychology.org/>. Luettu: 31.3.2026.

Dan. 15.4.2024. Why “Bad Graphics” Make You Feel Good... Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=9E0XPzB9wZU>. Katsottu: 2.11.2025.

Dupré, G. 2025. Character Shape Language (2026): Designing Personalities Through Geometry. CGWire. Luettavissa: <https://blog.cg-wire.com/character-shape-language/>. Luettu: 31.3.2026.

Espinosa, V. 23.2.2023. Why space is the best setting for horror. SPACE.com. Luettavissa: <https://www.space.com/why-space-is-the-best-setting-for-horror>. Luettu: 8.4.2026.

Harrouk, C. 20.3.2020. Psychology of Space: How Interiors Impact our Behavior? Archdaily. Luettavissa: <https://www.archdaily.com/936027/psychology-of-space-how-interiors-impact-our-behavior>. Luettu: 31.3.2026.

IMDb s.a. Body Horror. Luettavissa: <https://www.imdb.com/interest/in0000109/>.
Luettu: 31.3.2026.

JoshFTL. 15.3.2015. How are indie devs using low poly graphics? Video. Katsotavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=rbZJbSru7FA>. Katsottu: 2.11.2025.

Kiinnostet. 16.1.2020. Peligrafiikka. Luettavissa: <https://www.kiinnostet.fi/peligrfiikka/>. Luettu: 2.11.2025.

Killscreen. 15.9.2014. A comprehensive history of low-poly art, Pt. 1. Luettavissa: <https://www.killscreen.com/poly-generational/>. Luettu: 2.11.2025.

Lankoski, P. & Björk, S. s.a. 3. Formal analysis of gameplay. ACM Digital Library. Luettavissa: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/2812774.2812779>. Luettu: 16.11.2025.

Lehmuskallio, A. 2021. Visuaalisten aineistojen analyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/visuaalisten-aineistojen-analyysi/>. Luettu: 16.11.2025.

Lehto, P. 16.2.2021. Klaustrofobia eli ahtaan paikan kammo – syyt, oireet ja hoitokeinot. Evermind. Luettavissa: <https://www.evermind.fi/klaustrofobia-eli-ahtaan-paikan-kammo-syyt-oireet-ja-hoitokeinot/>. Luettu: 7.4.2026.

Makarov, P. 22.11.2023. The history of 3D games. Progkids. Luettavissa: <https://www.progkids.com/en/blog/istoriya-3d-igr>. Luettu: 2.11.2025.

Perera, A. 10.10.2023. Uncanny Valley: Examples, Effects, And Theory. SimplyPsychology. Luettavissa: <https://www.simplypsychology.org/uncanny-valley.html>. Luettu: 31.3.2026.

Razinkova, A. 3.6.2025. Low Poly Game Art: An Ultimate Guide. RetroStyle Games. Luettavissa: <https://retrostylegames.com/blog/low-poly-game-art-an-ultimate-guide/>. Luettu: 5.4.2026.

Robson, D. 26.10.2021. Why we're so terrified of the unknown. BBC. Luettavissa: <https://www.bbc.com/worklife/article/20211022-why-were-so-terrified-of-the-unknown>. Luettu: 7.4.2026.

Rossi, L. 2021. Visuaaliset ja audiovisuaaliset media-aineistot. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/visuaaliset-ja-audiovisuaaliset-media-aineistot/>. Luettu: 16.11.2025.

Tiigimägi, S. s.a. Mikä on Low Poly- ja High Poly-mallinnus? 3Dstudio.co. Luettavissa: <https://3dstudio.co/fi/low-and-high-poly-modeling/>. Luettu: 2.11.2025.

Vuori, J. 2021. Tapaustudkimus. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/tutkimusasetelma/tapaustudkimus/>. Luettu: 16.11.2025.

Wen, A. 30.12.2024. Indie devs discuss why low-poly works so well for horror: "I actually think those limitations encourage weird, unique compromises". Luettavissa: <https://www.gamesradar.com/games/survival-horror/indie-devs-discuss-why-low-poly-works-so-well-for-horror-i-actually-think-those-limitations-encourage-weird-unique-compromises/>. Luettu: 2.11.2025.

Wrong Organ 8.11.2024. MOUTHWASHING Q&A: PART III. Steam. Luettavissa: <https://store.steampowered.com/news/app/2475490/view/4485116032403374223>. Luettu: 7.4.2026.

KUVALÄHTEET

KUVA 1.

Triplano 28.6.2023. Kuva. Artikkelissa Ferrão, M. Low Poly vs High Poly in Game Art: Making the Right Choice for Your Project. Luettavissa: <https://triplano.games/low-poly-vs-high-poly-in-game-art-making-the-right-choice-for-your-project/>. Luettu: 2.11.2025.

KUVAT 2-7.

Zoddronite 27.9.2024. Videokaappaus Moutwashing-pelin pelaamisesta. MOUTHWASHING Gameplay Walkthrough FULL GAME - No Commentary. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=V-j3nRUTL0>. Katsottu: 9.4.2026.