

Miro Haverinen

Kauhun tematiikka videopeleissä

Tapaus Fear & Hunger

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

21.4.2017

Tekijä(t) Otsikko	Miro Haverinen Kauhun tematiikka videopeleissä
Sivumäärä Aika	41 sivua + 2 liitettä 21.4.2017
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Lauri Huikuri
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia videopelien kauhun tematiikkaa ja näiden tietojen pohjalta kehittää videopeli mahdollisimman ahdistavalla ja pelottavalla ilmapiirillä. Tavoitteena on pohtia mitkä elementit muodostavat pelaajissa kauhua ja miten näitä voidaan parhaiten tuoda esille pelin eri osa-alueissa.</p> <p>Teoriaosuudessa käydään läpi kauhugenre videopelien kautta, jossa lajityyppi on saanut muodon "selviytymiskauhu." Aiheeseen syvennytään neljän osa-alueen kautta: narratiivi, grafiikka, äänisuunnittelu ja pelimekaniikat. Osa-alueita tarkastellaan semioottista analyysiä hyödyntäen. Kahu muodostuu usein näiden kaikkien yhteisvaikutuksella, mutta eri elementeillä voi olla eri painoarvot projektista riippuen.</p> <p>Toiminnallisena osuutena toimii videopeli Fear & Hunger, joka sisältää vahvan kauhuteeman, sekä roolipelielementtejä. Opinnäytetyön aikarajoissa pelistä tehtiin lyhytmuotoinen kokeiluversio, jolla testattiin pelin ilmapiirin vaikutusta pelaajiin, sekä pelimekaniikoiden toimivuutta. Toiminnallisen osuuden tarkastelussa käydään läpi teoriaosuuden tuloksia ja niiden hyödyntämistä käytännössä, sekä palautetta, jota pelin kokeiluversiosta saatiin pelaajilta. Tavoitteena tässä osuudessa on saada parempi käsitys siitä, mitkä pelin osa-alueet toimivat, eli aiheuttivat ahdistusta ja pelkoa pelaajissa, ja hyödyntää tätä tietoa pelin tulevilla versioilla.</p> <p>Tutkielma auttoi minua tarkastelemaan kauhuelementtejä analyttisemmin ja toi uusia ajatuksia peliprojektia varten. Erityisesti narratiiviin liittyvät osuudet auttoivat selkeyttämään Fear & Hunger –peliin liittyvää tarinankerrontaa. Sain myös oikeutettua itselleni tarinan arveluttavammat teemat perehtymällä valmiisiin esimerkkeihin synkän maailmankuvan rakentamisessa.</p> <p>Uskon, että tutkielmassa on käyty tehokkaasti läpi kauhun tematiikan eri osa-alueet, vaikka aiheen raja onkin laaja. Toiminnallisesta osuudesta saatiin hyvää palautetta testipelaajilta ja päällimmäisenä asiana pelistä jäi monille mieleen sen painostava ja ahdistava tunnelma, joten uskon, että tutkielman sisältö voi auttaa myös muita pelinkehittäjiä pelottavan ilmapiirin muodostamisessa.</p>	
Avainsanat	Kahu, selviytymiskauhu, videopeli

Author(s) Title	Miro Haverinen Thematics of horror in video games
Number of Pages Date	41 pages + 2 appendices 21 April 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Lauri Huikuri, Senior Lecturer
<p>The aim of this thesis is to study horror thematics in video games and use this information to develop a game that is as oppressive and scary as possible. One of the goals is to gain better understanding regarding what elements are necessary in order to evoke fear in the players. A further goal is to find out how to further use these elements in different fields of game development.</p> <p>The theoretical part of the thesis is there to study the horror genre from the video game perspective. In the video game industry, the genre is known as "survival horror." In order to better understand the subject, the study has been divided into four separate categories: narrative, graphics, sounds and game mechanics. These categories are then investigated with means of semiotic analysis. Horror is often formed with the synergy of all these categories, but depending on the project, different areas might be focused on more.</p> <p>The practical part of the thesis is a small video game called Fear & Hunger. The game has a theme of horror and includes some role-playing elements. For this study, a brief teaser demo was developed to acquire feedback on the atmosphere and what kind of an effect it had on the players. The practical part studies how to use the information learned in the theoretical part and how to apply it to the game mechanics in practice. The text also analyzes the feedback retrieved from players that played the teaser demo. The aim of the practical part is to see what elements worked in creating horror and how to further expand these features in future versions of the game.</p> <p>The making of this thesis helped me analyze horror elements more in depth and it helped me come up with new ways to scare the players. Especially the chapters about narrative gave new tools for the storytelling of Fear & Hunger. Examining some of the existing examples on how to deal with dark themes, helped me come in terms with the way the oppressive game world should be created and how macabre themes should be handled.</p> <p>I believe this thesis successfully covers the many elements that comprise horror in video games. Most of the feedback received from Fear & Hunger was positive and many of the players felt the game succeeded in creating a scary atmosphere. I believe this study can be used by other game developers as well, to produce ideas on how to create a horror experience.</p>	
Keywords	Horror, survival horror, video games

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kauhu ja selviytymiskauhu	2
3	Selviytymiskauhun historia	4
4	Ahdistavan pelikokemuksen muodostaminen	6
4.1	Narratiivi	7
4.1.1	Tarinankerronta	7
4.1.2	Teemat	8
4.2	Grafiikka	12
4.2.1	Hahmosuunnittelu	12
4.2.2	Kenttäsuunnittelu	14
4.3	Äänisuunnittelu	15
4.4	Pelimekaniikat	17
4.4.1	Pelaaja alakynnessä	18
4.4.2	Lineaarinen vai avoin maailma?	19
4.4.3	Jumpscares	20
5	Tapaus Fear & Hunger	21
5.1	Pelimekaniikoiden suunnittelu	22
5.1.1	Pelinkehitysalusta	22
5.1.2	Genre	23
5.1.3	Pelikokemus anti-gameplayn kautta	24
5.2	Graafinen ilme	26
5.2.1	2D-grafiikoilla kauhua	26
5.2.2	Hirviösuunnittelu	29
5.3	Ahdistava äänimaailma	32
5.4	Synkkä tarinankerronta	33
5.4.1	Shokkikohtaukset	34
5.4.2	Pelimaailman perimätieto	36
6	Yhteenveto	37
	Lähteet	40
	Liite 1. Fear & Hunger - Teaser Demo + devlog	

1 Johdanto

Tutkimuksia videopeleistä on tehty enenemässä määrin kuluneiden vuosikymmenten aikana. Ala on jatkuvassa muutoksessa ja sen asema valtavirtamediana vasta vakiintunut. Videopelien eri suuntaukset ovat luoneet omia genre määritelmiään ja alalajityyppejä vuosien varrella, mutta yksi vahviten esille noussut lajityyppi, joka on leimaantunut juuri videopelien keskuuteen on selviytymiskauhu. Eli videopelien vastine perinteiselle kauhugenrelle. Sen suosio nousi 90-luvun loppua kohden ja viime aikoina Youtube-kulttuuri ja pelien suoratoisto internetin välityksellä ovat jälleen nostaneet kauhupelit erityiseen suosioon. Juuri kauhugenrestä on kantautunut suurimmat Youtube-menestykset, kuten vaikkapa kauhupelit Five Nights at Freddie's ja SCP-Containment Breach. Tutkimuskohteena kauhugenre pelien keskuudessa on siis varsin ajankohtainen ja elementit, joista pelottava pelikokemus muodostetaan ovat enemmän tai vähemmän ajattomia.

Isoin tekijä, joka erottaa kauhupelit muista kauhumedioista on immersion tuntu. Ohjaamalla pelin hahmoja, pelaajat asettavat itsensä helpommin uhrin asemaan. Kuolema ei ole enää jotain, joka tapahtuu jollekin muulle, vaan kohteena on pelaaja itse. Jos pelaaja mielii pelastua vaaroilta, tulee hänen kohdata kuolema silmästä silmään. Peleissä kuolemalla on myös suorat seuraamukset, kun siitä rangaistaan usein joutumalla palaamaan pelissä taaksepäin tai menettämällä joitain muita etuuksia. Panoksien kasvaessa, kasvaa myös ahdistus ja paineet onnistua. Ei olekaan ihme että kauhugenre on löytänyt uuden kotinsa videopelien parista, kun tavoitteet videopeleissä ja tavoitteet kauhussa kulkevat näin limittäin.

Tutkielman teoreettinen osio keskittyy kauhupelien suunnitteluun ja konsertointiin, eikä käytännön tekemistä käydä juurikaan läpi tässä osiossa. Eri osa-alueita, joista lopullinen pelikokemus muodostuu, käydään läpi kauhuun pohjautuvan teorian ja videopeli-esimerkkien kautta. Jotta teoriaan olisi helpompi syventyä, on osio jaettu neljään pienempään kokonaisuuteensa: narratiiviin, grafiikkaan, äänisuunnitteluun ja pelimekaniikoihin. Koska kauhu on subjektiivista, on haastavaa saada selkeää konsensusta siitä, mikä on pelottavaa. Tämän takia tässä tutkielmassa on pyritty tarkastelemaan pelejä, jotka ovat yleisesti arvioitu pelottaviksi ison yleisön keskuudessa, tai pelejä, joiden vaikutus on jättänyt jälkensä genren historiaan. Kirjallisuuslähteinä on käytetty pelialan kirjallisuutta, psykologiaan pohjautuvia teoksia, sekä internetistä löytyviä blogeja ja

artikkeleita. Teoreettisen osuuden tarkoituksena on saada kasaan tietopohja, jonka perusteella tutkielman toiminnallinen osuus tehdään.

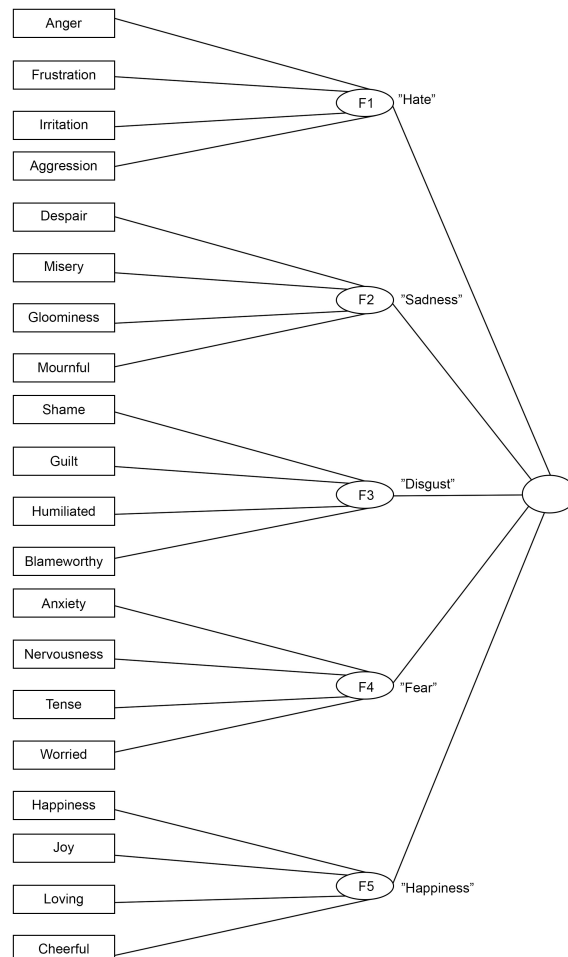
Toiminnallisena osuutena tutkielman rinnalla kehitettiin kauhupeli Fear & Hunger. Peli oli ollut kehityksen alla jo ennen opinnäytetyön aloittamista, mutta tutkielma antoi hyvät puitteet projektin jatkamiselle, sekä sen ideoiden jatkojalostamiselle. Pelin kaikissa osa-alueissa pyrittiin hyödyntämään teoriaosion oppeja ja niiden avulla saavuttamaan mahdollisimman ahdistava ja pelottava tunnelma. Opinnäytetyön aikarajoissa pelistä kehitettiin lyhytmuotoinen kokeiluversio, jolla testattiin pelin ilmapiirin vaikutusta pelaajiin. Toiminnallisen osuuden teksteissä käydään läpi pelin sisältöön vaikuttaneet ratkaisut ja ajatustyö, sekä analysoidaan näiden onnistumista testiversiosta saadun palautteen kautta. Osion tarkoitus onkin saada parempi käsitys siitä, mitkä pelin osa-alueet toimivat parhaiten ja miten näitä voitaisiin hyödyntää lisää pelin tulevilla versioilla.

Käytännöntyöstä johtuen tutkielma on indie-peli keskeinen. Indie-pelillä tarkoitetaan itsenäisesti tuotettua ja kehitettyä peliä ilman rahoittavaa tahoa. Mutta tekstin sisältöä voidaan hyödyntää myös muissa yhteyksissä ja iso osa teoriasisällöstä pohjaakin isompien yhtiöiden kauhupelisiin. Tekstin ei ole tarkoitus olla kattava pelinkehittäjän opas esituotannollisiin vaiheisiin, vaan pääpaino on elementeissä, jotka luovat ahdistuneisuutta, levottomuutta ja kauhua pelaajissa. Tutkielman kohdeyleisö on tästä syystä pelisuunnittelijat, jotka ovat jo perehtyneet videopelien kehitykseen ainakin alustavalla tasolla aikaisemmin.

2 Kauhu ja selviytymiskauhu

Pelko syntyy tilanteista, joissa henkilö kokee että oma selviytyminen tai hänen henkilökohtaiset tavoitteet ovat uhattuina. Uhka voi olla joko fyysinen, tai psykologinen olo- muodoltaan. Fyysinen uhka on usein suoraviivaisempi, joka liittyy selviytymiseen tai se voi olla konkreettinen este tavoitteiden saavuttamiselle. Psykologinen pelko liittyy usein sosiaalisiin rooleihin: henkilö voi pelätä konfliktia, sosiaalisen aseman heikentymistä tai eristystä muusta yhteisöstä. (Power & Dalgleish 2008, 199–156.) Kauhussa pelkoa muodostetaan usein joko fyysisillä tai psykologisilla vastemielisyyden tuntemuksilla. Ihmiset kokevat eri asioita vastenmielisinä, mutta pohjimmiltaan ihmisen psykologiassa pelko saastumisesta aiheuttaa vastenmielisyyttä. Saastumisella voidaan tarkoittaa asioita, jotka ovat esimerkiksi pilaantuneita, mädäntyneitä tai psykologisella tasolla asioita,

jotka vaikuttavat yllä mainittuihin sosiaalisiin uhkiin, eli moraalisesti saastuttavia aiheita. Asioita, jotka ovat uhka joko fyysiselle tai psykologiselle puhtaudelle ja koskemattomuudelle. Saastumisen pelon ei tarvitse tulla aidosta uhasta, vaan se voi tulla taustalla olevasta kuvotuksesta ja pyrkimyksistä vältellä kontaktia saastuneen kohteen kanssa (Ekman & Lankoski 2009, 188.)



Kuvio 1. Ihmisten 5 perustuntemusta. (Power & Dalgleish, 2008) Kuva on uudelleen kuvitettu.

Tutkielman kantava teema on kauhu, joten käsitettä pyritään ensin avaamaan, jotta sen erillisiä elementtejä voidaan käsitellä myöhemmin, mutta tarkoitus ei ole sukeltaa tämän syvemmälle ihmisen psykologiaan. Kuten kuviossa 1. näkyy, niin pelko ja vastenmielisyys ovat Powerin ja Dalgleishin mukaan kaksi viidestä ihmisen perustuntemuksesta, joihin kuuluu viha, suru, vastenmielisyys, pelko ja ilo. Koska ne ovat perustuntemuksiamme, ne aiheuttavat meissä vahvoja reaktioita. Ei siis olekaan ihme että eri mediat ovat pyrkineet saavuttamaan nämä tuntemukset vuosisatojen saatossa.

Fiktiossa kauhu on vakiinnuttanut asemansa jo kansantaruista lähtien ja erityisesti 1700-luvulla yleistynyt gotiikka, eli kirjallisuuden kauhuromantiikka, yleisti lajityypin. Kauhu on fiktion genre, jonka tarkoitus on säilyttää, aiheuttaa pelkoa tai vastenmielisyyden tuntemuksia yleisössään. Kauhu pyrkii luomaan aavemaisen ja pelottavan ilmapiirin, usein yliluonnollisten hahmoja ja tapahtumien avulla. Kauhun ei tosin aina tarvitse olla yliluonnollista. Kauhussa keskeinen uhka toimii usein kielikuvana jollekin isommalle yhteiskunnalliselle pelolle. (Wikipedia, 2017b) Kauhusta on muodostunut suosittu lajityyppi myös videopelien parissa. Se on saanut alkunsa kauhuelokuvien ja kauhuromantiikan jatkumona, mutta samalla tavalla kuin esimerkiksi kauhuelokuvat ovat ajan saatossa kehittyneet omaan suuntaansa, luoden tietyn ”säännöstön” lajityypin alle – ovat myös kauhuvideopelit erottautuneet muista kauhuedian muodoista. Videopelien parissa kauhugenrelle on muodostunut oma käsitteensä selviytymiskauhu (survival horror.) Selviytymiskauhu kertoo jo nimellään sekä pelimekaniikalliset että temaattiset taipumuksensa. Genren nimi viittaa interaktiiviseen puoleen, kun pelaaja itse on vastuussa pelihahmojen selviytymisestä. Pelimekaniikoiltaan selviytymiskauhu on usein kömpelömpää kuin toimintapelit. Pelaaja asetetaan haavoittuvaan asemaan antamalla hänelle rajatusti ammuksia, elämää tai pelimaailman näkyvyyttä. Pelit usein sisältävät ongelmanratkaisu elementtejä, labyrinttimäisiä ympäristöjä ja taistelua erilaisia vastustajia vastaan. (Wikipedia, 2017c.) Kun selviytymiskauhun yllä mainittuja yleisimpiä pelillisiä ominaisuuksia tarkastellaan, niin niistä ei itsessään löydy mitään erityisesti kauhuun viittaavaa. Mutta kontekstin, narratiivin ja representaation kautta peli saa tarkoituksen ja pelaaja motiivin, joka luo myös puitteet genren määritelmälle. (Kirkland 2009, 61.) Selviytymiskauhun kuvasto ottaa usein vahvasti viitteitä gotiikasta ja klassisista kauhuelokuvista. Narratiivissa käsitellään usein makaaberimpia aiheita ja tunnelmasta pyritään luomaan audio-visuaalisin keinoin mahdollisimman painosta.

3 Selviytymiskauhun historia

Haunted House (Atari, 1981) voidaan pitää yhtenä ensimmäisistä peleistä, jotka pyrkivät tuomaan kauhugenren videopelien pariin. Peli suosi hirviöiden välttelyä taistelun sijaan, pelissä hyödynnettiin tavarainventaarion hallitsemista ja peli sisälsi stereotyyppisiä hirviöitä klassisista kauhuteoksista.

Myöhemmin muun muassa Castlevania (Konami, 1986), The Lurking Horror (Infocom, 1987) ja Friday the 13th (Atlus, 1988) käyttivät kauhukuvastoa hyväkseen erottautuakseen muista sen aikakauden peleistä. (Wikipedia, 2017c.) Pelimekaniikallisesti pelit tosin eivät eronneet oleellisella tavalla muista aikalaisistaan, joten kauhu luotiin lähes täysin pinnallisilla audio-visuaalisilla keinoilla.

Vasta Sweet Home (Capcom, 1989) loi kauhua sekä Haunted Housen tapaan pelimekaniikoidensa avulla, mutta myös pelin narratiivi toimi vahvana elementtinä tunnelman luonnissa. Monet selviytymiskauhun pääpiirteet ovat havaittavissa pelistä. Rajattu inventaario tavaroille, ympäristöön levitetyt dokumentit ja erilaiset ongelmanratkaisupulmat löytyivät jo Sweet Homesta. Peli on tosin jäänyt historian varjoihin, koska sitä ei ikinä julkaistu Japanin ulkopuolella, mutta se toimi vahvana innoittajana Capcomin seuraavalle kauhupelille, Resident Evilille. (Tieryas 2017.) Vuonna 1996 julkaistu Resident Evil lanseerasi termin selviytymiskauhu ensimmäistä kertaa, kun pelin aloitusvideoissa luki teksti: ”Welcome to the world of survival horror.” Resident Evil toimii selviytymiskauhun merkkipaaluna, sillä se innoitti sitä seuranneita kauhupeliejä aina nykypäivään saakka ja se käynnisti innostuksen kauhua kohtaan myös videopelien parissa. Resident Evil lainasi useita selviytymiskauhun ikonisimpia ominaisuuksia Alone in the Dark -peliltä (Infogrames, 1992), jonka rakenne ja rytmitys vastasivat Resident Eviliiä, sekä esimerkiksi lukitut kuvakulmat juontavat juurensa Alone in the Darkista. Resident Eviliiä seurasi Silent Hill (Konami, 1999), joka toi selviytymiskauhuun psykologisen puolen vahvemmin ja vei genreä pois tyypillisestä B-luokan kauhuelokuvakuvastosta. Peli nojasi enemmän pelottavan ilmapiirin luomiseen, sen sijaan että olisi mässäillyt verellä. (video game horror s.30-31) Tämän jälkeen seurasi aalto vastaavanlaisia selviytymiskauhupeliejä, kuten Dino Crisis (Capcom, 1999), Fatal Frame (Tecmo, 2001), Eternal Darkness: Sanity’s Requiem (Silicon Knights, 2002) ja Forbidden Siren (SCE Japan Studio, 2003.).

Resident Evil 4 julkaistiin vuonna 2005 ja se määräsi selviytymiskauhun uuden suuntauksen, joka oli tosin nähtävissä jo muistakin sen aikakauden kauhupelieistä, kuten aikaisempina vuonna julkaistusta Doom 3:sta (id Software, 2004.) Selviytymiskauhussa yleistyi toimintapainotteisemmat pelimekaniikat ja samalla genrelle ominaiset elementit, kuten ongelmanratkaisu, rajatut hyötyesineet ja hitaampi rytmitys jäivät pienemmälle huomiolle. F.E.A.R. (Monolith Production, 2005), Dead Space (EA Redwood Shores, 2008) ja Left 4 Dead (Turtle Rock Studios, 2008) veivät selviytymiskauhua edelleen enemmän toiminnan suuntaan. (Wikipedia, 2017c.)

Kauhupelit ja indie-pelit ovat kulkeneet käsi kädessä viime vuodet, kun harrastelijapohjalta on kehitetty useita genreä mullistaneita pelejä, kuten *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Slender: The Eight Pages* (Mark J. Hadley, 2012) ja *Outlast* (Red Barrels, 2013). Nämä indie-pelit ovat muuttaneet kauhupelien kenttää radikaalisti viemällä genreä takaisin suuntaan, jossa pelaaja on avuton pelimaailmasta löytyviä kauhuja vastaan. *Amnesia* yleisti kauhupelit, joissa pelaaja on täysin riisuttu aseista ja joissa taistelun sijaan suositetaan hiiviskelyä ja piiloutumista. Myös isommat yhtiöt ovat palanneet lähemmäs selviytymiskauhun juuria, kuten tuoreimmat pelit *Resident Evil* - ja *Silent Hill* -sarjoista: *Resident Evil 7* (Capcom, 2017) ja *P.T.* (Konami, 2014).

4 Ahdistavan pelikokemuksen muodostaminen

Aiheesta on teetätetty lukuisia tutkimuksia, joiden mukaan kauhua arvostavat tietyn tyyppiset henkilöt. Persoonat, jotka hakevat muutenkin äärikokemuksia ja säväytyksiä erinäisin keinoin – ihmiset, jotka hakeutuvat laskuvarjohyppäämään ja haihäkkiin sukellemaan. Jamie Madigan kertoo oman näkemyksensä artikkelissaan, jossa hän pohtii psykologiaa kauhupelien taustalla. Hän uskoo että kauhun viehäytys johtuu pitkälti siitä, miten se auttaa meitä pääsemään pelottavien aiheiden yli. Kauhupelien pelaaminen tai elokuvien katsominen on turvallinen tapa kohdata emotionaaliset sävähdykset ja havaita minkälaisen vaikutuksen tällaiset teemat saavat meissä aikaan. Kaikessa viihdemateriaalissa tiedämme kuitenkin että se tulee loppumaan ja me itse selviämme elokuvan yli – vaikka kukaan tarinan päähenkilöistä ei näkisikään seuraavaa aamunkoittoa. Tätä teoriaa tukee elokuvanäytökset, joissa on testattu ihmisten sietokykyä kauhulle erilaisin groteskein videoin. Ihmiset kestävät kauhua ja suolenpätkiä niin kauan kun tietävät niiden olevan keinotekoisia. Testeissä on näytetty oikeaa kuvamateriaalia, jossa apinoiden aivot kuovitaan ulos pääkopasta ja kuvaa palaneesta ihosta, joka kuoritaan lapsen kädestä – osallistujat kieltäytyivät katsomasta kyseisiä testinauhoja loppuun asti, vaikka viereisessä elokuvateatterissa oli massoittain ihmisiä katsomassa tuoretta kauhuelokuvaa, jossa näkyi paljon graafisempia kohtauksia. (Madigan 2011.)

Pelkoa ja pahoinvointia voidaan luoda peleihin monin eri keinoin. Kauhupeleillä on pitkä historia videopelien saralla ja tässä luvussa tutustutaan keinoihin, joita erityisesti graafinen suunnittelija ja pelin kehittäjä voivat hyödyntää. Luku on jaettu omiin osaluokkiinsa: narratiivi, grafiikka, äänisuunnittelu ja pelimekaniikat. Narratiivilla tarkoite-

taan kertomusta ja pelin kirjoitettua sisältöä, johon sisältyy myös erinäiset teemat, joita käsitellään pelin edetessä. Grafiikkaosiossa tarkastellaan peleille ominaisia tapoja kuvata kauhua, sekä hahmosuunnittelun että ympäristöjen kannalta. Äänisuunnittelulla on merkittävä osa tunnelman luontia. Luvussa tutustutaan erilaisiin tapoihin käyttää taustääniä, eli ambient-äänimaailmaa, sekä musiikin rooliin tunteiden luomisessa. Viimeiseksi tarkastellaan miten pelimekaniikoilla voidaan saada pelaaja ahdistuneeksi – kuitenkin niin, että hän on motivoitunut jatkamaan pelin parissa. Pelin tunnelma luodaan kaikkien näiden osa-alueiden yhteisvaikutuksella, mutta tässä tutkielmassa ne on eroteltu toisistaan, jotta aiheisiin voitaisiin syventyä helpommin.

4.1 Narratiivi

4.1.1 Tarinankerronta

Kauhupelien tarinankerronnassa hyödynnetään usein monia eri perinteisiä narratiivin keinoja rinnakkain. Genrelle tyypilliseen tapaan juonta kuljetetaan eteenpäin välianimaatioiden kautta. Välianimaatioilla tarkoitetaan elokuvallisia kohtauksia pelien interaktiivisen sisällön välissä. Näillä kohtauksilla on usein tarkoitus kuljettaa juonta eteenpäin. Jotta peli ei jäisi ainoastaan mekaaniseksi ongelmien ratkomiseksi ja vihollisten tappamiseksi, tarvitsee pelin päähenkilöt syyn selviytyä vastaantulevilta kauhuilta. Motivaatio yleensä iskostetaan pelin alkuosioissa, mutta sitä ylläpidetään läpi pelin erinäisin välianimaatioin. Välianimaatiot muistuttavat läheisesti kauhuelokuvien narratiivia ja useat pelit emuloivatkin elokuvamaista tunnelmaa esimerkiksi letterboxing-efektin avulla, eli elokuvista tutuilla mustilla palkeilla ruudun ylä- ja alalaidoissa. Joissain peleissä saatetaan välianimaatioihin lisätä myös filmirullien naarmuja ja epätäydellisyyksiä suodatettuna kuvan päälle. Näillä efekteillä on kaksi tarkoitusta: ne luovat pelaajalle miellelyhtymää kauhuelokuvien narratiiviin ja ne myös erottavat välianimaatiot selkeästi pelin pelattavista osuuksista. (Kirkland 2009, 63–67.)

Toinen hyvin tyypillinen narratiivin keino, jonka selviytymiskauhu on yleistänyt, on pelien kirjoitettu sisältö. Näissä elementeissä narratiivi noudattaa perinteisen printtimedian sääntöjä. Kauhupeleissä vaikuttaa siltä, että jokainen laboratorio assistentti, poliisipäällikkö ja kulttisti pitää päiväkirjaa tai muita muistiinpanoja mukanaan, jotka pelaaja voi pelimaailmasta löytää ja tarkastella. Siinä missä välianimaatiot yleensä vievät reaaliajassa tapahtuvaa tarinaa eteenpäin, niin kirjoitettu sisältö, kuten kirjeet, päiväkirjat ja

tietokoneiden tietokannat pohjustavat taustatarinaa. Pelimaailmalle luodaan syvyyttä ja oikean paikan historian tuntua erinäisin pelistä löytyvin dokumentein. Henkilöhahmojen taustatarinaa valotetaan näillä keinoilla ja usein dokumentit voivat enteillä tulevasta. Taustalla kulkeva tarina saattaa kulminoitua johonkin pelimaailman lokapatioon, joka muodostaa pelaajaan vahvemman siteen, jos tämä on seurannut pelin taustatarinaa myös tekstien muodossa. (Kirkland 2009, 63–67.)

Taustatarinaa ja pelimaailman historiaa rakennetaan usein myös ympäristöihin piiloteuilla vihjeillä. Hylätyn poliisiaseman laudoitetut ikkunat ja kamppailun jäljet kertovat ympäristöjen lähimenneisyydestä, Silent Hillin abstraktit helvettimäiset vaihtoehtotodellisuudet heijastelevat suoraan päähenkilöiden mielentiloja ja historiaa ja Forbidden Siren –pelisarjan vanhat japanilaiset kylät vaikuttavat lähes koskemattomilta, joka taas antaa ymmärtää nykyhetken kauheuksien olevan varsin tuore ilmiö.

Koska peleissä pelaaja itse voi tutkia ympäröivää maailmaa, puhua eri hahmoille, lukea kirjoja ja havainnoida muita tarinankerronnallisia nyansseja, joita on upotettu ympäristöön – voidaan tarinaan saada syvyyttä ilman pakotettuja välianimaatioita ja elokuvallisia kohtauksia. Tällainen tarinankerronta jättää pelaajalle vastuun täyttää tarinan tyhjät kohdat ja kysymykset itse. Myös useat klassiset kauhuteokset, kuten vaikka H.P. Lovecraftin ja Edgar Allan Poen kirjoitukset jättävät tarkoituksella tarinan avoimeksi ja uhkaavat kauhut mysteereiksi, jolloin lukijan mielikuvitus täyttää tarinan puuttuvat osat. Yleisön mielikuvitus on usein paljon pelottavampi, kuin mikään mitä kauhukirjailijat kykenisivät luomaan. (Kirkland 2009, 69–70; Rouse III 2009, 14.)

4.1.2 Teemat

Tietyt emotionaaliset tuntemukset ovat hyväksytympiä kuin toiset nyky-yhteiskunnassa. Näihin lukeutuvat tunteet, jotka ylläpitävät yhteiskunnan status quoa, kuten rakkaus, ystävyys, lojaalius ja ystävällisyys. Kun näitä tunteita välitetään ympäröivään maailmaan saamme positiivista vahvistusta. Lapsille opetetaan pienestä pitäen hyviä tapoja ja miten kohdella ympäröiviä ihmisiä. Silti useilla lapsilla on tapana myös rikkoa näitä säännöstöjä tasaisin väliajoin, testatakseen rajoja tai muuten purkaen pahaa oloaan. Stephen Kingin mukaan ongelma on se, että nämä epäyhteiskunnalliset tuntemukset eivät katoa ihmisistä ajan kanssa, vaikka niitä koitetaankin tukahduttaa ympäröivän ilmapiirin avulla. Tästä syystä meillä on ”sairaita” vitsejä, kuten ”Mitä eroa on rekkalastillisella keilapalloja ja rekkalastillisella kuolleita vauvoja? Keilapallolastia ei voi purkaa

heinähangolla.” Tällaiset vitsit saavat useimmissa aikaa hymyn tai naurahduksen, vaikka kavahtaisimmekin niitä alkuun. Tämä antaa tukea väitteelle, että vaikka omaammekin ihmisrakkaita tuntemuksia, löytyy meistä myös puoli, joka arvostaa parhaiden kauhuelokuvien taantumuksellisia, anarkistisia ja vallankumouksellisia puolia. (King 1984, 1–2.)

Minkälaisia teemoja ja sisältöä media – tai tässä tapauksessa erityisesti videopelit voivat sitten sisältää? Videopeleillä ja eri sensuroivilla tahoilla on pitkä historia. Vuonna 1992 julkaistu *Mortal Kombat* -peli raivasi tietä pioneerina muulle väkivaltaviihhteelle videopelien parissa. Peli sisälsi paljon mässäilevää graafista väkivaltaa, suolenpätkiä ja verta, joka teki pelistä kiistanalaisen ja sen moraalista vaikutusta nuoriin arvosteltiin kovin sanoin. Lopulta tämä kiista edesauttoi ikäluokitusjärjestelmän muodostumista videopeleille ja muulle viihdeteollisuudelle. Sittemmin aihe on noussut esille aina tasaisin väliajoin ja asiasta ollaankin montaa mieltä.

Viime vuosikymmenten ajan on suoritettu lukuisia psykologisia tutkimuksia kysymyksellä: onko fiktiivisillä tarinoilla vaikutusta ajatteluun? Tutkimukset vaikuttavat antavan johdonmukaisen ja vankkumattoman kuvan siitä, että fiktio todellakin muovaa käsityksiämme. Tarinat toimivat vahvoina vaikuttajina siihen, miten näemme maailman, millaisia moraalisia valintoja teemme, mitä pelkäämme, toivomme ja mistä ahdistumme. Fiktiiviset tarinat muovaavat käsityksiämme jatkuvasti ilman suostumustamme, tai ilman että havaitsemme sitä. Mitä isompi immersio tarinalla on meihin, sitä isompi vaikutus sillä on alitajuntaamme. (Gottschall 2012, 132.)

Psykologi Joanne Cantor teetätti tutkimuksen vuosina 1997-2000 juuri kauhun parissa, jossa hän tuli siihen lopputulokseen että suurin osa meistä on ainakin jollain tasolla traumatisoitunut kauhufiktiosta. 75 % hänen tutkimuskohteistaan kertoi kauhuelokuvien aiheuttaneen heille vahvaa ahdistuneisuutta ja häiritseviä ajatuksia varsinkin tilanteissa, jotka muistuttivat tutun kauhuelokuvan kohtauksista. 46 % kertoi tarinoiden aiheuttaneen unettomuutta. Kolmasosa kohteista kertoi vaikutuksien olleen pitkäkestoisia ja ajatusten jatkavan kohteiden mielissä vielä vuosien jälkeenkin. Kiinnostava seikka hänen tutkimuksissaan oli se, ettei tutkimus rajoittunut ainoastaan kauhuelokuviin, vaan se sisälsi kaiken massamedian. Eli tapahtumat, joita kohteet näkivät uutisista ja dokumenteista eivät jättäneet yhtä pysyvää jälkeä tutkimuskohteiden mieliin, kuin paranormaalit kauhuelokuvat ja fiktiiviset sarjamurhaajat. (Cantor 2004, 1; 4.)

Jonathan Gottschallin päätyy kirjassaan siihen lopputulemaan, että kun luemme tositahtumisiin perustuvia tarinoita, pidämme tietyn varauksen päällä. Olemme helpommin kriittisiä ja skeptisiä tarinan käännteistä, mutta kun luemme fiktiivistä tarinaa, laskemme helposti suojakilpemme. Vaikuttaa siltä että mielemme on haavoittuvaisempi ja avoimempi uusille ajatuksille silloin kun liikutemme juonenkäännteistä, samaistumme hahmoihin tai saamme muuten emotionaalisen kosketuspinnan tarinaan. Olisikin naiivia ajatella, että voisimme eristää kaiken viihdemateriaalin omaan lokeroonsa aivoissa, ilman että sillä olisi vaikutusta isommassa mittakaavassa tapaamme ajatella. (Gottschall 2012, 152.)

Vaikka groteskeilla teemoilla ja väkivallan kyllästäväällä kuvastolla onkin vahvat vastustajansa, niin kauhugenre jatkaa kehittymistään vieden erilaisia tabu-aiheita aina vain pidemmälle. Videopelien grafiikat kehittyvät myös jatkuvaa tahtia ja nykypäivänä ne tuovat kauhut hyvin realistisina pelaajien ruuduille. Myös VR-lasien, eli virtuaalitodellisuuden, myötä immersio pelimaailmaan on vahvempi kuin koskaan. Voidaan pohtia yleisesti miten pitkälle shokkiarvoja voidaan vielä venyttää, vai onko jo saavutettu saturaatio ihmisten mielissä? Usein kauhupelien ja väkivaltaa peleissä puolustetaan ilmaisunvapauden nimissä ja erilaiset teemat perustellaan taiteellisilla näkemyksillä. Ongelmana toimii se, että vielä on jossain määrin valloillaan käsite siitä, miten videopelien kohderyhmä on suurimmaksi osaksi lapset ja nuoret. Videopelien ei oteta vakavasti varsinkaan taiteenmuotona tai alustana, jolla käsitellä arkaluontoisempia aiheita. Taiteessa on hyväksyttyä kertoa aiheesta kuin aiheesta, joten miksei myös videopelissä? Oma tulkintani onkin: jotta videopelit pääsisivät lapsensaappaistaan ja jotta niitä kohdeltaisiin tasavertaisesti muiden taiteenmuotojen kanssa, tulee pelien rikkoa joitain muureja rohkeammin.

Varsinkin kauhupelit ovat, ehkä osittain juuri shokkiarvoon pohjaten, käsitelleet jo pidemmän aikaa uskaliaampia aiheita ja nyky-yhteiskunnan tabuja. Esimerkiksi *The Suffering* -pelissä kaikki hirviöhahmot on suunniteltu erilaisten teloitusmenetelmien mukaan. Pelinkehittäjät perustelevat tätä valintaa sillä, että kuolemantuomio on itsessään monien mielestä karmiva ja ahdistusta aiheuttava aihealue, joten se toimii teemana kauhupelissä erinomaisesti. Vaikka pelaaja olisikin kuolemantuomioiden puolestapuhuja, hän todennäköisesti halua ajatella sen toteutukseen liittyviä yksityiskohtia. Korostamalla tätä tabu-aihetta pelaajat pakotetaan kohtaamaan aihe, ilman että joutuvat itse olemaan osa sellaisen toteutusta. (Rouse III 2009, 18–20.)

Hyvän maun raja voi tosin olla koetuksella useiden pelien kohdalla. Väkivaltaisten ja makaaberien aiheiden liiallinen viljely voi helposti tuoda peliin koomisen vivahteen, eikä sitä oteta enää vakavasti. Nykypäivän meemi- ja Youtube-kulttuurissa on valloillaan shokkihumori, jossa luotetaan kuluttajan ymmärtävän loukkaavan materiaalin olevan vitsi. Tätä samaa kaavaa on todistettu videopeleissä myös pitkän aikaan. Aikaisemmin mainittu Mortal Kombat vie väkivallan niin absurdille tasolle, että sillä ei enää ole oikean maailman vastinetta, joten siitä on helpompi tehdä huumoria. Oikea tasapaino teemojen vakavan ja humoristisen otteen välillä voi olla haastava löytää. Kauhupelien kannalta vakavasti otettava materiaali todennäköisemmin pelottaa pelaajia, mutta hetkittäistä helpotusta voidaan toki tuoda ylilyönneillä.

Oikeutusta väkivallalle ja makaabereille aiheille tuo omasta mielestäni pelimaailman uskottavuuden tai synkkyyden rakennus. Kauhukuvasto voi toimia olennaisena osana tunnelman luontia ja sillä voi olla merkittävä rooli tarinankerronnassa. Hyvinä esimerkeinä tästä voidaan pitää indie-kauhupeli Outlastia ja sen jatko-osaa. Peli kertoo tarinaa siitä, miten yksittäinen tavallinen ihminen joutuu käymään läpi kuvainnollisen helvetin, jossa jokaisen nurkan takana voi odottaa kuolema. Pelissä rakennetaan kuva lohduttomasta maailmasta, jossa mitataan päähenkilön sietokyvyt. Pelin tunnelma ei välittyisi yhtä voimakkaasti tai samalla painoarvolla, ellei se sisältäisi äärimmäisyyksiin vietyjä kohtauksia. Ahdistava kuvasto ei vedä erityisesti huomiota itseensä, eikä sillä mässäillä, mutta se on silti läsnä jatkuvasti pelaajia muistuttamassa millainen kohtalo voi päähenkilöäkin odottaa. Jos pelimaailman teemoihin halutaan vakavuutta, voidaan tärkeänä ohjenuorana pitää kysymystä: mitä tarkoitusta kukin kohtaus, kuvasto tai juonen käänne ajaa kokonaisuuden kannalta?

Tiettyjä teemoja voidaan käsitellä myös hienovaraisemmin. Resident Evil 7, joka muuten on hyvin tyypillinen kauhupeli, käsittelee monen huomaamatta länsimaissa hyvin arkipäiväisempää, joskin kauheaa aihetta. Pelissä paetaan Teksasin moottorisahamurhaaja -elokuvan hengessä mielipuolista perhettä läpi näiden pihapiirin ja kartanon. Peli muodostaa varhaisessa vaiheessa asetelman, jossa pelaajan ohjastama hahmo otetaan vastaan perheeseen. Perheen uutena jäsenenä pelaaja joutuu kohtaamaan perheväkivaltaa ja peli leikitteleekin teemalla saadakseen lisäulottuvuuden kauhulle. Pelissä pakoillaan erityisesti perheen isää joka välissä, samalla kun tämä kiroaa ja rikkoo paikkoja. Väheksyvään sävyyn perheen isä komentaa pelaajaa tulemaan esiin piilostaan.

Perheen hierarkia ja siitä muodostuva uhka tehdään pelaajalle selväksi, kun isä pahoinpitelee poikansa ja läksyttää vaimoaan. Lisäämällä tällaisen maanläheisen vivahteen peliin, tulee siitä heti samaistuttavampi ja intiimimpi kokemus. (RagnarRox 2017.)

4.2 Grafiikka

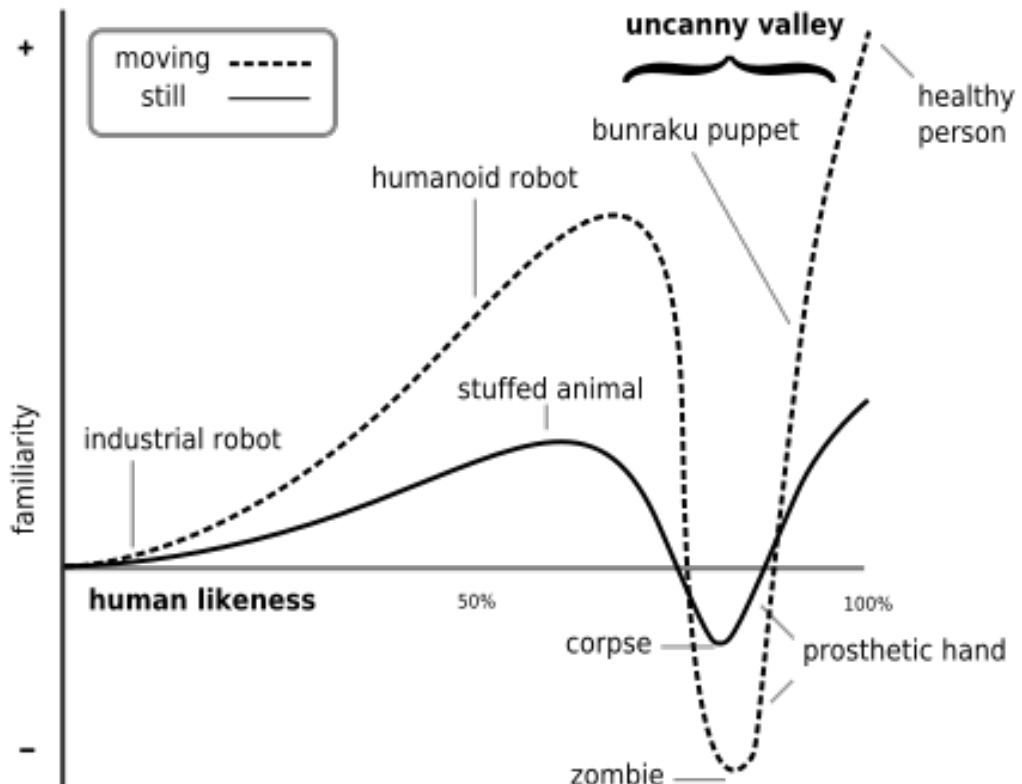
4.2.1 Hahmosuunnittelu

Usein kauhupeleissä luotetaan jo ennalta vakiintuneeseen (ja hyväksi havaittuun?) kuvastoon hahmo- ja hirviösuunnittelussa. Nykysukupolvet ovat tosin jo kasvaneet tällaisen kuvaston parissa koko ikänsä, joten puhdas groteskiudella mässäily ei välttämättä säväytä enää kaikkia. Yksi perustavanlaatuisimmista elementeistä ahdistavan tunnelman luomisessa on ennalta arvaamattomuus ja epätietoisuus. Tähän nojaten onkin ihmeellistä, miten hahmosuunnittelijat vielä tänä päivänäkin luottavat pitkälti samoihin kuluneisiin hirviöpiirteisiin. Tutkimalla ikonisimpia hirviöitä kauhun saralla, voikin huomata että usein kestävimmän vaikutuksen ovat jättäneet otukset, jotka pohjaavat johonkin alkukantaisempaan psykologiseen pelkoon tai hirviöt, jotka on jätetty varjoihin katsojien itsensä muodostaessa kuvaa näistä omissa mielikuvituksissaan. Asiasta on tehty paljon tutkimuksia ja kerätty faktoja sen puolesta, että pelaajan mieli on tehokkain kanvaasi kauhun luomiselle. (RagnarRox 2015a.)

Kauhussa vähemmän on enemmän usein. Tämä seikka on kehittäjänkin kannalta ihan teellinen ratkaisu, jos ajattelee jo pelkästään käytännön näkökulmasta – elokuvat turhaan panostavat isoja budjetteja CGI-hirviöihin, eli tietokone animaatiolla luotuihin otuksiin, jotka paljastetaan katsojille kaikessa yksityiskohtaisuudessaan. Ne todennäköisesti jäisivät tehokkaammin ihmisten mieliin, jos ne jätettäisiin varjoihin lymyilemään.

Kauhugenrejä on tietysti monia erilaisia, eikä psykologinen kauhu ole missään nimessä ainoa pohja, jonka mukaan suunnitella hirviöitä. Vastakkainen ääripää puhtaasti psykologiselle kauhulle on body horror. Vlogissaan kauhuanalyytikko RagnarRox selittää body horror käsitettä: Hänen mukaansa body horror aiheuttaa meissä levottomuutta abstraktimmalla ja epäselvemmällä tasolla. Se leikittelee konseptilla objektista tai hahmosta, jossa biologisen ihmiskehon käsitettä viedään groteskimpaan ja vastenmieliseen suuntaan, kohti perversioita yhteiskunnallisesti halveksituista piirteistä.

Kuvasto vääristelee fyysisiä ihanteitamme ja purkaa käsitystämme siitä, mitä on kehon sisällä ja mitä ulkona, mikä on ihminen ja mikä hirviö, mikä on elävä ja mikä kuollut. (RagnarRox 2015b.) Body horroria ja psykologista kauhua ei voi täysin erottaa toisistaan, koska body horror myös luottaa ihmisten alkukantaisempiin vaistoihin. Sillä pyritään luomaan saastunutta kuvaa ihmisen anatomiasta, jota pelaajat haluavat vältellä viimeiseen asti. Body horror nojaakin vahvasti uncanny valley -efektiin.



Kuvio 2. Taulukko, joka kuvaa uncanny valley -efektiä. (Wikipedia, 2017a)

Uncanny valley, jolle ei ole vakiintunut vielä suomenkielistä vastinetta, on hypoteesi, joka muodostettiin 70-luvun Japanissa robotiikan yhteydessä. Hypoteesin mukaan ihmiset suhtautuvat myönteisemmin ja kokevat enemmän empatiaa hahmoihin ja robotteihin, jotka omaavat joitain inhimillisiä piirteitä. Mutta kun yhdennäköisyys ihmiseen kasvaa tietyn pisteen yli, saavat ne aikaan ihmisissä epämiellyttäviä tuntemuksia ja inhotusta. Kuviossa 2. Näkyy tämä suvantoalue suhtautumisessa, jota kutsutaan nimellä uncanny valley. (Wikipedia, 2017a)

Yhdistelemällä psykologista kauhua ja body horroria on saatu aikaan useat elokuva- ja pelihistorian muistettavimmat hahmot. Alien-sarjan Xenomorph-hirviö on esimerkkitapaus groteskista body horror -hirviöstä, joka on kuitenkin jätetty ainakin ensimmäisessä elokuvassa lähes täysin pimentoon ja varjoihin. Alienin hahmosuunnittelussa käytetään myös teemoja, jotka aiheuttavat luontaisesti ihmisissä ahdistusta, kuten Facehugger-hirviön raiskausta muistuttava tapa istuttaa Chestbuster-hirviön siemenet uhrinsa, joka sitten synnytyksestä muistuttaen pureutuu uhrin rintakehästä ulos.

Silent Hill 2, joka on yksi ikonisimmista kauhupeleistä, toimii vastaavanlaisena esimerkkinä body horrorin ja psykologisen kauhun yhdistämisestä videopelien puolella. Silent Hill 2:n hirviöt eivät ole tyypillisimpiä kliseitä, jotka olisi kyllästetty lonkeroilla, kynsillä ja yliluonnollisilla voimilla, vaan ne muistuttavat enemmänkin epämuodostuneita ihmismäisiä hahmoja. Pelin hahmosuunnittelija Ito Masahiro kertoo että tausta-ajatus kaikkien hirviösuunnitelmien takana oli antaa niille inhimillinen aspekti. Pelin alussa pelaaja on epätietoinen vastustajien alkuperästä tai niiden olemuksesta, kun nämä hoipertelevat usvan seassa. Mutta mitä pidemmälle pelaaja etenee, sitä enemmän body horror -elementtejä alkaa hirviöistä ilmenemään. Uncanny valley -efektiä hirviöihin saatiin hakemalla referenssejä niiden liikkumiseen juopuneista ihmisistä ja pikkulapsista. Silent Hill 2:n kaikki hirviöt myös tukevat narratiivia, kun jokainen näistä symboloi taustatarinallisia teemoja tai päähenkilöiden omia traumoja. Näin psykologista kauhua on siis tuotu varsin konkreettisesti esille peliin. (Fun TV 2001.)

4.2.2 Kenttäsuunnittelu

Kauhupelien ympäristöt perustuvat usein tuttuihin maisemiin ja oikean maailman lokaitoihin, vaikka muuten kauhu saattaisi liikkua täysin omissa maailmoissa tarinansa, hahmojensa ja teemojensa tiimoilta. Ympäristön kautta pelaaja löytää yhteisen maaperän pelimaailman kanssa. On helpompi samaistua tarinaan, jos se tapahtuu hylätyn kaupungin kaduilla, pimeissä metsissä tai maailmanlopun sairaalassa. (horror video games) Mitä samaistuttavampi pelimaailma on, sitä suurempi on immersion tuntu heti pelaajan astuessa ensi kertaa pelin näyttämölle. Vieraita ja epävarmuutta aiheuttavia elementtejä voidaan sitten pikkuhiljaa lisätä maailmaan luomaan kauhua. Tätä tutun ympäristön tuomaa turvallisuuden tuntua voidaan myös hyväksikäyttää pelaajan ahdistelussa.

Useissa kauhupeleissä saattaa olla erilaisia turvahuoneita, joista luodaan turvallisen ja rauhallisen oloisia pelin edetessä – kunnes tämä valheellinen helpotuksen tunne sitten murretaan, viemällä pelaajalta pois tämä viimeinenkin valon häivähdys pimeässä.

Silent Hill 2:n ympäristösuunnittelu perustuu samanaikaisesti kuvotuksen ja viehätyksen tunteisiin. Taustat näyttäytyvät häiriintyneinä ja groteskeina, mutta samalla niissä on oma charminsa. Pelin art director Masahi Tsuboyama pyrki luomaan ympäristöön mystisen auran, josta olisi vaikea pitää katse poissa. Pelin konseptointi vaiheessa Tsuboyama kävi valokuvaamassa referenssikuvia ränsistyneistä ja ruosteisista kolkista ympäri Tokiota. Näiden kuvien pohjalta luodut ensimmäiset koevedokset saastaisesta ja makaaberista vessasta määräsivät pelin taiteellisen suunnan. Pelin ulkotiloissa haluttiin keskittyä enemmän yksinäisyyden ja eristyneisyyden tuntemuksiin, joten Silent Hill -kaupungista pyrittiin tekemään tyhjän tuntuinen ja isommalta vaikuttava tila, kuin mitä se todellisuudessa oli. Vaikka pelin ulko- ja sisätilat ovatkin kuin eri maailmoista, saatiin yhteneväisyyden tunnetta aikaiseksi käyttämällä rakeista suodatinta kuvan päällä. Myös pelaajan näkökenttä on molemmissa tiloissa yhtä rajattu, johtuen sisätilojen pimeydestä ja ulkotilojen sumuisuudesta. (Fun TV 2001.)

Yksi ihmisten alkukantaisimmista peloista onkin juuri pimeys. Pimeyttä hyödynnetään usein kauhupeleissä monipuolisesti, sekä tunnelman luonnissa että teknisten rajoitteiden piilottelussa. Mitä pimeämmät ympäristöt, sitä vähemmän pelin tarvitsee renderöidä kaukana häämöttäviä maisemia. Pelaajan näkökentän rajaaminen ja ympäristöjen jättö varjoihin luo tunnelmaa ja mahdollistaa hirviöiden hiipimisen pelaajan ohjastaman hahmon luokse tämän aavistamatta mitään. (Rouse III 2009, 16.)

4.3 Äänisuunnittelu

Äänisuunnittelun roolia ei voi vähätellä tunnelman luonnissa, olipa kyse elokuvista tai videopeleistä. Erityisesti kauhupeleissä äänet luovat maailman ja niillä voidaan tehdä rauhallisen oloisesta ympäristöstä ahdistava ja luotaantyöntävä. Videopeleissä äänet on yleensä jaettu kahteen kategoriaan: on ääniä, jotka ajavat käytännön tarkoitusta ja ääniä, joiden painotus on olla narratiivin tukena. Käytännölliset äänet ovat usein linkitettyinä pelimekaniikkoihin ja antavat informaatiota pelaajalle pelin toiminnoista. Narratiivin tukena oleva äänimaailma auttaa tarinankerrontaa ja pyrkii vaikuttamaan pelaajaan emotionaalisella tasolla.

Ei ole poissuljettua etteikö voi olla ääniä, jotka kuuluvat molempiin kategorioihin, mutta yleensä tämä on harvinaisempaa. (Ekman & Lankoski 2009, 183–184.)

Tutkimusten mukaan visuaaliset ärsykkeet saavat enemmän tiedostettua huomiota aivoissamme, mutta äänillä vahvempi vaikutus tiedostamattomaan osaan ja tästä syystä se vaikuttaa vahvemmin meihin emotionaalisella tasolla. Ekmanin ja Lankosken mukaan syy tähän on se, miten visuaalinen informaatio peleissä rajoittuu televisio- tai tietokoneruudulle, kun taas ääni resonoi samassa tilassa pelaajan kanssa. Ääni luo vahvan yhteyden peliin ja sekoittaa fiktion ja todellisuuden rajoja. (Ekman & Lankoski 2009, 185–186.) Juuri immersion luonnissa äänit ovat ratkaisevassa roolissa. Kun pelaaja tekee jotain pelimaailman sisällä, saa hän tästä varmistuksen äänen kautta. Esimerkiksi oven avaus tuottaa saranoiden narinaa ja aseiden laukaus pamauksen. Toiminta ja siitä tuleva vastakaiku luo alitajunnan tasolla vahvaa tuntemusta siitä, että pelaaja tosiaan vaikuttaa pelimaailman sisällä tehtyihin toimiin ja että hänellä on presenssi siellä.

Maailman suhteellinen realismi vaikuttaa myös immersion ja tätä myöten myös pelin mahdollisuuksiin kauhistuttaa pelaaja. Äänisuunnittelulla voidaan tuoda uskottavuutta pelimaailmaan. Esimerkiksi kahden kappaleen törmäyksestä syntyvä ääni antaa kappaleille fyysiset ominaisuudet. Arvioimme kappaleiden massan ja materiaalin äänen perusteella. Huomion arvoista on, että realismiin ei tarvita realistisia ääniä, vaan tärkeintä on se että ääni sopii narratiiviin. Tämän takia sci-fi elokuvissa avaruudessa räjähdyksillä on äänit, vaikka todellisuudessa tyhjiössä ei kuuluisikaan mitään. (Ekman & Lankoski 2009, 182.)

Selviytymiskauhussa äänellä voidaan luoda pelottavaa ilmapiiriä useilla eri tavoilla. Esimerkiksi Fatal Frame –pelisarjassa pahantahtoisten aaveiden lähestyessä pelaajaa, peli antaa pelaajalle tiedon näistä metallisten instrumenttien ja laahaavien äänien tahdittamana. Tämä tekee pelaajasta valppaan, mutta se myös aiheuttaa huolta, koska aaveista ei koskaan tiedä mistä ne ilmestyvät. Pelimaailmasta kuuluu muutoinkin jatkuvasti ambient-ääniä, eli ympäristöstä kantautuvia taustääniä, joiden tarkoitus on vain luoda tunnelmaa. Pelaaja joutuu uppoutumaan peliin, jotta voi erottaa nämä ambient-äänit aidoista vaaroista muodostuvista äänistä.

Vaaroista ja uhista on viestitty pelaajille selviytymiskauhussa genren alkuajoista lähtien ruudun ulkopuolisilla äänillä, eli acousmatic-äänin. (Roux-Girard 2009, 150–155.)

Acousmatic-äänit ovat ääniä, joiden alkuperä ei ole kuulijalle tiedossa. Acousmatic-ääniä voi olla kahdenlaisia elokuva- ja peliteollisuudessa: On ääniä, joiden lähde tehdään ensin selväksi yleisölle, mikä sitten "acousmatisoidaan" myöhemmissä kohtauksissa, jolloin yleisö tietää mitä odottaa, vaikka ei näkisikään kohdetta. Tai sitten on ääniä, joiden alkuperä on dramaattisen jännitteen ylläpitämiseksi mysteeri yleisölle pidemmän aikaa, mutta mikä myöhemmin paljastetaan. (Wikipedia, 2016.) Silent Hill -peleissä ympäröivästä maailmasta kuuluu jatkuvasti pauketta, raapimisen ääniä ja kirs-kuntaa ilman että pelaaja saa mitään visuaalista vahvistusta äänien tulolähteistä. Tämä luo tunnetta, että pelimaailma on elävä, tiedostava ja mahdollisesti uhka pelaajalle. Pelin tuottaja Imamura Akihiron mukaan se mitä pelaaja ei näe, luo kauhua. Jos pelaaja kuulee että hänen ympärillään on jotain, mutta ei näe sitä, luo pelon tuntemuksia syvällä sisimmissä. (Fun TV 2001.)

Musiikki on usein minimaalista selviytymiskauhussa ja sillä pyritään luomaan draamaa kohtauksiin ja herättämään tiettyjä tuntemuksia pelaajissa. Ambient-musiikki ja -äänit luovat ahdistavaa tunnelmaa tehokkaasti, mutta myös hiljaisuus voi olla osa äänisuunnittelua. Kauhufiktiossa hiljaisuus luo pikemminkin huolta, kuin että se tynnyttäisi pelaajan. Jos pelimaailmassa ei ole suoranaista vaaraa nähtävillä, luo hiljaisuus odottavan tunnelman, jossa pelaaja vain odottaa tunkeutuvan kauhun ilmestymistä. (Roux-Girard 2009, 150; Fun TV 2001.)

4.4 Pelimekaniikat

Toisin kuin kauhuelokuvissa, joissa katsoja voi vain sulkea silmänsä kauheuksilta, niin videopeleissä pelaaja joutuu kohtamaan kaikki kauhut ja vielä toimimaan tilanteen ratkaisemiseksi. Television ja elokuvien katsominen on passiivista toimintaa ja kaikki etenee lineaarisesti alusta loppuun. Katsoja tiedostaa aina että tilanne tulee ratkeamaan ilman että hän itse joutuu osallistumaan tapahtumien kulkuun. Ainoastaan jos katselija saa vahvemman empaattisen yhteyden elokuvan hahmoihin, voi hän myötäelää näiden kokemat kauhut. Videopelien aktivoiva ja osallistava luonne tekee kokemuksesta yleensä vahvemman, koska myös immersio on vahvempi. Tämä tekee jo valmiiksi kauhistuttavista kohtauksista entistä pelottavampia. Isommalta osin kauhun yleiset lainalaisuudet pätevät myös videopeleihin, mutta kun pelejä verrataan muihin medioihin, niin juuri pelimekaniikat ovat erottava tekijä.

4.4.1 Pelaaja alakynnessä

Kauhun tunteen luonnissa on tärkeää tuoda esille pelaajan haavoittuvaisuus. Useat pelit tekevät pelaajasta yhden hengen sotakoneiston lukuisilla aseilla ja taikavoimilla. Pelaajasta tehdään koko pelimaailman varteenotettavin voima. Ongelma tässä on se, että tämä luo pelaajalle itsevarmuuden ja voimaantumisen tuntemuksia. Pelaajalle ei ole syytä pelätä mitään aidosti, koska tietää aina olevansa valmis mitä ikinä pelimaailma heittääkään hänen tielleen. Uudemmat kauhupelit ovat muuttaneet tätä asetelmaa, kuten esimerkiksi *Amnesia: The Dark Descent*, jossa pelaajalla ei ole mitään valmiuksia taistella pimeydessä vaeltavia otuksia vastaan. Pelaajan tuleekin hiipiä ja piileksiä luolaston vaaroja – tai jos mikään muu ei auta, niin juosta karkuun. Tällainen pelimekaniikka ei pelkästään luo vaaran tuntua ja pelkoa, vaan se myös lisää pelaajan immersiota pelimaailmaan, koska tämän on pakko huomioida ympäristö paremmin selviytyäkseen. Tätä vaikutusta lisätään *Amnesiassa* vielä tekemällä ympäristöstä pimeä ja klaustrofobinen, jolloin piilopaikkoihin ja mahdollisiin vaaroihin joutuu keskittymään entistä enemmän. (Hartup 2013.) Selviytymiskauhussa tyypillisimpiä tapoja tuoda esille pelaajan haavoittuvaisuus on rajattu juuri näkyvyys. Luvussa 4.2.2 jo mainittiin, miten sumulla ja pimeydellä leikitellään usein kauhupeleissä, mutta selviytymiskauhun alkuaikoina rajattua näkyvyyttä luotiin kiinteillä staattisilla kamerakulmilla. *Alone in the Dark* ja myöhemmin *Resident Evil* yleistivät peleissä elokuvalliset kamerakulmat, joihin pelaajalla ei ole mitään vaikutusvaltaa. Kamerakulmat saattavat usein olla vaikka pimeän käytävän päässä, jota kohden pelaajat joutuvat juoksemaan ilman että näkevät mitä edessään odottaa. Tämä rajaa vahvasti näkyvyyttä ja mahdollistaa pelaajien yllättämisen hirviöiden yllättävillä tulokulmilla. Kiinteät kamerakulmat myös asettavat ympäristöille isomman painoarvon, kun pelin virtuaalikamera ei seuraakaan pelihahmoja, vaan tarkkailee ympäristöä.

Genren varhaisemmissa peleissä on usein rajatusti mahdollisuuksia tallentaa peli. Tallennuspaikat saattavat olla kaukana toisistaan, jolloin matka näiden välillä luo aitoa dramaattista painetta pelaajille, mikä toimii hyvin kuolemanpelkoa tavoiteltaessa. (Roux-Girard 2009, 157.) *Resident Evil* ja muutamat muut kauhupelit rajaavat tallennusmahdollisuudet vielä rajatulla määrällä tallennusesineitä. *Resident Evilin* kohdalla tallennus tapahtuu kirjoituskoneiden äärellä, jossa jokainen pelin tallennus vaatii yhden uuden mustekasetin. Näin pelaaja pakotetaan turvattomuuden tunteeseen, kun kuolemasta hän joutuu pelaamaan uudestaan isommankin osuuden pelistä. Tuoreempi *Dead Space* -pelisarja sisältää vaikeampia vaikeusasteita, joissa pelin kuolema tarkoit-

taa lopullista kuolemaa, eli pelaaja joutuu aloittamaan koko pelin alusta. Panokset kasvavat isoiksi, kun pelaaja on uhrannut useamman kymmenen tuntia pelin kampanjaan. Kyseinen pelimuoto tasapainoilee jo vahvasti pelaajan turhautumisen kanssa, mistä syystä siitä on tehty vapaavalintainen vaikeusaste.

Jotta pelaajat pysyisivät haavoittuvaisina läpi pelin, joutuu heitä pitämään varpaillaan eri keinoin. Pelit usein pohjautuvat tiettyyn sisäiseen logiikkaan, jonka pelaajat oppivat pelin alkuosioissa. Kuva pelimaailmasta ja siellä odottavista vaaroista luodaan alkumetreillä. Osa pelaamisen mielekkyyttä on juuri näiden mekaniikoiden oppimisesta tulevat voiton tunteet. Mutta kauhupeleissä ”tuttu ja turvallinen” ei todennäköisesti tuota haettuja ahdistuneisuuden tuntemuksia. Kauhupeliohjaaja Shinji Mikami kertoo pelinsä Resident Evilin kehityksestä: Pelin ollessa vielä kehitysasteella oli hänen näkemyksensä, ettei Resident Evilistä tulisi tehdä jatkuvaa pelisarjaa. Koska kauhu nojautuu vahvasti erilaisiin kaavoihin ja kaavoihin tottuu helposti, jolloin ne menettävät tehonsa. (Ragnar-Rox 2017.) Tästä syystä useat kauhupelit rikkovat opittuja pelimekaniikoita kesken pelin kulun ja sysäävät pelaajan tuntemattomaan yhä uudestaan ja uudestaan. Pelaajan odotuksilla voidaan jopa leikkiä ja murtaa nämä kriittisimmillä hetkillä. Toki tasapaino epämuikavuuden ja voitontunteiden kanssa pitää löytää, jos pelaajat halutaan pitää motivoituneina jatkamaan.

4.4.2 Lineaarinen vai avoin maailma?

Selviytymiskauhu usein nojaa vahvasti siihen käsitykseen että pelaajalla ei ole valtaa muokata ympäristöään tai vastaan tulevia tapahtumia. Pelaajan tehtäväksi jää kulkea valmiiksi suunniteltu polku, jolta keräillä tarinan sirpaleita kirjeiden, päiväkirjojen ja muiden tarinallisten työkalujen muodossa. Pelirakenteelta selviytymiskauhu on usein siis lineaarinen. Tätä voidaan käyttää tärkeänä tarinankerronnallisena elementtinä, koska se luo pelaajalle avuttomuuden ja loukussa olon tuntemuksia, kun hän oivaltaa että ei voi vaikuttaa pelimaailman kulkuun olennaisella tavalla. (Kirkland 2009, 62–63.)

Linearisissa kauhupeleissä on mahdollista kontrolloida enemmän sitä, mitä pelaaja näkee ja kokee. Tällöin voidaan hyödyntää vuosisatoja vanhoja kauhun keinoja, joilla luoda pelaajalle elokuvamainen kauhukokemus. Tunnelmaa voidaan hiljalleen kasvat-
taa Hitchcock-tyyliseen tapaan, kunnes pelaaja viimein astuu tilaan, jossa tunnelma laukaistaan ja pelaaja säikytetään. Tällaiset säikytykset todennäköisesti toimivatkin useisiin pelaajiin – ainakin ensimmäisellä peluukerralla. Mutta niin kauan kuin pelimaa-

ilma kulkee selkeästi paikasta A paikkaan B, voi pelaaja luottaa siihen että pelinkehittäjät ovat varmistaneet hänen selviytymisensä. Jotta peli on läpäistävässä, tulee lineaarisessa maailmassa olla tarpeeksi luoteja, aseita ja terveyslaukkuja vaarojen torjumiseen. Jos selviytyminen ei ole vaakalaudalla, on vaikea tuottaa ahdistavaa tunnelmaa.

Hyvänä esimerkkinä epälineaarista avoimen maailman kauhusta voidaan pitää S.T.A.L.K.E.R.-pelisarjaa. S.T.A.L.K.E.R.-peleissä pelaaja jätetään vaille selkeää polkua, jota seurata. Tästä pelaajalle muodostuu kysymyksiä ja epävarmuuksia. Pelin rakenne on suunniteltu niin, että pelaaja voi suurimman osan ajasta viettää ulkona auringonvalossa, näennäisessä turvassa vaaroilta, mutta on myös vaihtoehto – tutkia pimeät kellarit talojen raunioista, joista ei voi ikinä tietää mitä odottaa. Pelaaja voi löytää sieltä hyödyllisiä tavaroita tai hän voi kohdata kuolemansa erilaisten pimeydessä asustavien hirviöiden kynsissä. Tämä valinnan vapaus ja vaihtoehto nimenomaan luovat pelaajalle epäilyksen kannattaako pimeyteen ikinä edes laskeutua, Muodostuu tunne siitä, että pelaaja kulkee luvatta alueella, jossa ei saisi. (Hartup 2013.)

Lopulta pelinkehittäjien valinta lineaarisen ja avoimen maailman välillä riippuu siitä, kuinka tarinavetoisen kokemuksen pelistä halutaan tehdä. Epävarmuuden tunteen luomiseksi on tosin hyvä rikkoa isoimpia kaavamaisuuksia pelirakenteessa, jotta pelaaja ei täysin pääse totuttautumaan pelimaailmaan missään vaiheessa.

4.4.3 Jumpscares

Kauhupelien mekaniikoita ei voida nykypäivänä analysoida, ilman että mainitaan mielipiteitä jakava jumpscare-ilmiö, eli pelaajan äkkinäiset säikytykset. Dennis Fischer selittää käsitettä ja sen historiaa käyttäen esimerkkinä yhtä elokuvamaailman ensimmäisistä säikytyskohtauksista elokuvassa *Cat People*, joka julkaistiin vuonna 1942:

Tämän tyylisiä kohtauksia, joissa tunnelma kasvatetaan hitaasti ja sitten vapautetaan yllättäen, alettiin kutsua ”bussi-kohtauksiksi.” Ne yleistyivätkin nopeasti kauhuelokuvissa sittemmin. Tarkoitus on saada yleisö odottamaan jotain ja sitten yllättää heidät pahaa-aavistamattomina toisesta suunnasta.” (Baird 2000, 4.)

Säikytyskohtaukset ovat yleistyneet indie-kauhupelien parissa erityisesti viime vuosina. Yksi syy niiden yleistymiseen on todennäköisesti se, miten pelaajasta saadaan helposti ja pienellä vaivalla vahva reaktio.

Erityisesti Five Nights at Freddie's -pelisarja ja sen yleistämä kauhupelien ala-genre ovat hyödyntäneet säikytyskohtauksia monien pelaajien kyllästymiseen saakka. Säikytyksien liiallinen käyttö on saanut useat arvostelemaan niitä raskain sanoin.

Shokkiefekti luodaan liian usein yllätyksellä, jossa hyökkääjä voisi yhtälailla olla verenhimoinen hirviö, kuin lakanaan pukeutunut kummitusta esittävä lapsi. Tästä syystä kauhufiktiota ei voida arvioida sen säikytyksien mukaan, ellei näitä kohtauksia ole sidottu isompaan kokonaisuuteen merkittävällä tavalla, joka edesauttaa kauhun tuntemuksien muodostumista. Pelkkä sensaation tavoittelu usein sivuuttaa kauhun taiteenmuotona tai vesittää fiktion sanomaa muuten. (Baird 2000, 5.) Ongelmana toimii se, että isossa osassa säikytyskohtauksia, joihin törmää indie-peleissä, ei nähdä vaivaa tunnelman rakentamiseen. Jumpscare on vakiintunut käsite kauhufiktiossa, samoin kuin mitä tahansa muutakin kauhussa hyödynnettyä menetelmää, niin myös sitä voidaan käyttää harkitummin ja laskelmoidummin.

Rytmitys toimii yhtenä tärkeimmistä elementeistä säikytyksien kohdalla. Psykologisen teorian mukaan alitajuntamme kehittyi ennustamaan tulevaa lukemalla ympäristöstä pieniä viitteitä mahdollisista skenaarioista. Tätä voidaan hyödyntää pelaajien säikytyksissä. Pelaajille voidaan pikkuhiljaa antaa informaatiota mahdollisesta tulevasta vaarasta eri signaalein, äänin ja visuaalisin ärsykkein. Robert Bairdin mukaan elokuvien säikytykset rakentuvat kolmesta pääelementistä: (1) hahmon sijainti ympäristössä tehdään selväksi, (2) annetaan informaatiota ruudun ulkopuolisesta uhasta ja (3) jokin tunkeutuu yllättäen hahmon lähietäisyydelle. Jos yksi näistä elementeistä puuttuu, on vaara että säikytyksestä tulee merkityksetön. Esimerkiksi toimintaelokuvissa saattaa usein olla äänekkäitä ja yllättäviä audio-visuaalisia elementtejä, mutta koska ruudun ulkopuolista uhkaa ei hyödynnetä kauhuelokuvien tapaan, jää niistä pois pelottavuus. (Baird 2000, 5.)

5 Tapaus Fear & Hunger

Fear & Hunger on tietokone- ja mobiilialustoille suunniteltu indie-videopeli, joka yhdistelee eri peligenrejä. Alkuperäinen idea pelille muodostui muutama vuosi sitten erään pöytäroolipelin pohjalta, joka sai alkunsa spontaanisti kesken koulutuntien. Pöytäroolipelillä tarkoitetaan roolipeliä, jossa osallistujat määrittelevät toimensa puheen avulla. Pöytäroolipelissä pelataan hahmoa. Joka on luotu varta vasten peliä varten. Pelin ai-

kana eläydytään hahmon mukaan ja erinäiset haasteet otetaan vastaan tämän roolin kautta. Toimien onnistuminen määräytyy pelin sisäisen logiikan mukaan, tosin useimmiten käytetään arpakuutioita. Pöytäroolipeleissä on iso rooli improvisoinnilla, sekä pelinvetäjän että pelaajien omalla mielikuvituksella. (Wikipedia, 2017d.)

Fear & Hunger asettaa pelaajan synkkään maailmaan, jossa vastaan tulee moraalisesti arveluttavia valintoja, joilla on omat seurauksensa tarinan edetessä. Eteneminen pelissä tapahtuu tutkimalla ympäristöjä ja etsimällä sieltä hyötytarvikkeita, joilla suojautua pimeydessä odottavia hirviöitä vastaan. Taistelu on vuoropohjaista, jossa pelaaja voi valita eri hahmojen toimet samalla kun hirviöt valmistautuvat seuraaviin hyökkäyksiinsä. Peliympäristönä toimii luolasto, joka jatkuu aina vain syvemmälle vankityrmiin, maanalaisiin kaupunkeihin ja helvettimäisiin ympäristöihin.

Pelin kantavana teemana on synkkä, ahdistava ja hetytämätön tunnelma, jota tuodaan esille narratiivissa, pelimekaniikoissa ja audio-visuaalisin keinoin. Koska peli on indie-peli vailla taloudellisia riskejä tai sensuroivaa tahoja, ovat myös sen sisältämät teemat ja käsiteltävät aiheet tinkimättömiä ja lähdemateriaalin mukaisia. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että peli sisältää monia aiheita, joita voidaan pitää groteskeina ja inhoitavina, kuten verta, lapsiin kohdistuvaa väkivaltaa, seksuaalista väkivaltaa ja kuolemaa.

5.1 Pelimekaniikoiden suunnittelu

5.1.1 Pelinkehitysalusta

Pelimekaniikoiden suunnittelu ohjautui paljolti pelimoottorin ja pelin edustamien genrejen mukaan. Fear & Hunger on tehty RPG Maker MV -ohjelmalla. RPG Maker MV on tuorein moottori RPG Maker -tuotesarjassa. Se on japanilaisen KADOKAWA-yrityksen kehittämä ja Degican julkaisema alusta tietokoneroolipelien kehitykseen. Kyseinen videopelien lajityyppi esitellään seuraavassa luvussa paremmin. Erityisesti pääpaino ohjelmalla on japanilaisten roolipelien (lyhennettynä jRPG) kehittämisessä. Japanilaiset roolipelit eroavat länsimaalaisista vastineistaan lähinnä vuoropohjaisuutensa, lineaarisemman etenemisen ja graafisen tyylinsä kautta. Tosin RPG Maker MV toimii myös länsimaalaisten roolipelien kehitykseen mainiosti. Ohjelmalla on helppo tuottaa kaksikulotteisia pelejä ilman että tarvitsee tietämystä koodauksesta. Ohjelma toimii koodauslogiikalla, mutta pelin tekeminen tapahtuu pitkälti valmiita moduuleita ja painikkeita

hyödyntäen. On myös mahdollista kirjoittaa puhdasta koodia aina lähdekoodia myöten, sillä moottori käyttää yleistä koodauskieltä Javascriptä ja on täten helposti muokattavissa. Tämä mahdollistaa pelin kustomoinnin eri tarpeiden mukaan. Alustalla on aktiivinen seuraajakuntansa internetissä, josta on helppo pyytää apua tarvittaessa, tai kun tarvitsee räätälöityä koodia erityistarpeisiin.

Suurimpia syitä miksi valitsin juuri tämän alustan pelin kehittämiseen on sen tukemat käyttöjärjestelmät. RPG Maker MV:n tukemat alustat ovat Windows, MacOSX, Android, iOS ja HTML 5. Tämä mahdollistaa saman pelin kehittämisen sekä tietokoneelle, älypuhelimille tai vaikka verkkoon. Minulla on myös kokemusta tuotesarjan aikaisemmista RPG Maker -ohjelmista, joten oppimiskäyrä oli pienempi, kuin kokonaan uuden moottorin opettelussa. Tällöin pystyin keskittymään enemmän omiin vahvuusalueisiini graafisella puolella.

5.1.2 Genre

Fear & Hungerin pelimoottorin runko muodostui pitkälti sen genre määritelmien mukaan. Peli edustaa useita eri videopeligenrejä, mutta määrittelevimmiksi muodostuivat roguelike-, kauhu- ja roolipeligenret. International Roguelike Development Conferencen mukaan roguelike-termillä tarkoitetaan yleisesti pelejä, jotka sisältävät seuraavanlaisia ominaisuuksia: sattumanvaraisesti luotuja elementtejä, peli loppuu kuolemasta, haasteisiin löytyy useita ratkaisuja, resurssien ja tavaroiden säästelyä, tuntemattoman tutkimista ja vastustajien kanssa kamppailua. (Giant Bomb 2016.) Useat näistä ominaisuuksista tukevat alkuperäistä visiota Fear & Hunger -pelistä, jossa pelaaja kohtaa joka kulman takaa uusia odottamattomia tilanteita. Juuri roguelike-pelien avoin maailma on omiaan luomaan epätietoisuuden tuntemuksia, kun jokaisella huoneella, hahmolla ja tavaralla voi olla oma yllätyksellinen tarkoituksensa. Roguelike-pelien haastavuus tuo myös aitoa uhan tuntua, kun peli voi loppua lopullisesti päähenkilön kuoltua missä vaiheessa tahansa. Pelinkehittäjän näkökulmasta roguelike-pelin tekemisestä muodostui yllättävän työlästä ja haastavaa. Näennäisesti roguelike-pelit ovat usein yksinkertaisia, mutta pinnan alta löytyy paljon pelimekaniikallista syvyyttä ja kaikkeen pelimaailmasta löytyvään on upotettu ajatustyötä ja suunnittelua. Jokaiseen tilanteeseen tulee luoda useampi selviytymisratkaisu, tavaroiden tulee omata erilaisia ominaisuuksia ja pelin sattumanvaraisuus vaatii enemmän sisällön luomista, kuin lineaarisesti etenevä peli.

Selviytymiskauhu määriteltiin jo luvussa 2. Tämän genren sisältä löytyykin paljon samoja ominaisuuksia roguelike-genren kanssa. Ehkä ominaisimpia piirteitä selviytymiskauhussa ovat resurssien ja hyötyesineiden vähyys. Tämä luo jatkuvaa stressiä pelaajalle siitä, onko hän varustautunut tarpeeksi hyvin tulevia koitoksia vastaan. Selviytymiskauhussa usein tarinankerronta on isommassa roolissa, kuin toimintapainotteisemmissa peleissä ja täten pelin rytmitys on myös hitaampaa. Fear & Hungerissa pelaajan on tarkoitus edetä rauhallisempaa tahtia, tutustuen pelimaailman tarustoon ja maailmaan.

Myös tietokoneroolipelit vaikuttivat pelin kehitykseen vahvasti. Videopelien parissa roolipelien pohjimmaiset lainalaisuudet ovat enemmän tai vähemmän samat kuin pöytäroolipeleissäkin, paitsi pelimekaniikoita on usein yksinkertaistettu, koska täysin improvisaation varaan tehdyt päätökset tai toimet olisivat liian monimutkaista toteuttaa videopelin muodossa. Roolipeleistä inspiraatiota otin hahmonkehityksestä ja eri hahmojen vuorovaikutuksesta toisiinsa. Pelin hahmoilla on useita eri keskustelupolkuja, joihin pelaaja pääsee vaikuttamaan ja jotka myöhemmin vaikuttavat juonen kulkuun. Valinnoista on tarkoitus tehdä painavia, jotta niiden vaikutukset voivat luoda isojaakin muutoksia pelimaailman kokonaiskuvaan. Valintojen tulisi usein olla moraalisia kysymyksiä, joissa eri hahmoille käy huonosti, riippuen vastauksista.

5.1.3 Pelikokemus anti-gameplayn kautta

Videopeleissä narratiivin ja pelimekaniikoiden välillä on usein ristiriitaa. Narratiivi ja pelattavuus ovat usein käsitelty omina kokonaisuuksinaan, jotka kehittyvät itsenäisesti pelin edetessä. Usein näiden välillä ei tapahdu kauheasti dialogia. Esimerkkinä toimii vuonna 2013 julkaistu Tomb Raider. Peli keskittyy siihen miten päähenkilö Lara Croft joutuu taistelemaan hengestään ja selviytymään altavastaajana läpi lukuisat koettelemukset. Pelin kantavana teemana toimii se miten tavallisesta, hieman hemmotellusta nuoresta naisesta muodostuu äärimmäinen selviytyjä pakon edessä. Tätä narratiivia sitten rikotaan täysin, kun ainoastaan yhden kohtauksen sisällä Lara saa käsiinsä aseensa ja pelimekaniikallisesti pelaajasta tehdään ylivoimainen tekijä pelimaailmassa. Tämän kohtauksen jälkeen pelin pääpaino siirtyy selkeästi pelillisiin ominaisuuksiin ja narratiivi jätetään taka-alalle. Pelimekaniikat luovat ristiriidan tarinan teemojen kanssa, koska pelillisesti kyse ole enää selviytymisestä, kun Lara voi vaivatta ampua alas komppaniiallisen vastustajia. (RagnarRox 2015c.)

Vastaava ilmiö on tuttu myös monista muista peleistä. Videopeleistä pyritään tekemään pelattavuudeltaan mahdollisimman miellyttäviä ja koukuttavia. Pelikokemuksesta pyritään muodostamaan sulava, jotta välttyttäisiin isoimmilta kompastuskiviltä, jotka saisivat pelaajan lopettamaan pelin pelaamisen – usein tämä tapahtuu narratiivin kustannuksella. Tämä trendi, on muodostanut oman käsitteen pelien parissa: ludonarrative dissonance. Termille ei ole tiettävästi suomennosta. Se on pelinkehittäjä Clint Hockeyyn luoma termi ilmiölle, jossa pelimekaniikat heikentävät tarinan temaattisia pyrkimyksiä. (Schrier & Gibson 2010, 98–99.)

Uskon että kauhupelien kohdalla mahdollisimman viihdyttävä pelikokemus ei tuota haettuja reaktioita pelaajista. Luvussa 4.4.1 käytiin jo läpi, miten pelimekaniikallisesti kauhupelit asettavat pelaajan usein haavoittuvaan asemaan. Myös Fear & Hunger pyrkii tähän rikkomalla useita pelimekaniikallisia tekstikirjaoppeja elementein, jotka eivät vastaa yleisesti käytössä olevia käsityksiä hyvästä videopelisuunnittelusta. Kutsun elementtejä tutkielman sisällä anti-gameplay –elementeiksi. Esimerkkeinä näistä elementeistä voidaan pitää seuraavia ominaisuuksia Fear & Hungerista: Pelissä ei selitetä mitään sen ominaisuuksia. Ainoastaan kokeilun ja erehdyksen kautta pelaaja voi löytää tarkoituksen esineille, jotka muuten vaikuttavat lähes hyödyttömiltä. Peli sisältää yksisuuntaisia umpikujia, jotka jättävät pelaajan vaille mahdollisuuksia jatkaa peliä normaaliin tapaan. Pelin hahmonkehitys toimii lähes päinvastaiseen tapaan kuin perinteisissä roolipeleissä, joissa pelaajan hahmot voimistuvat jokaisen taistelun myötä, kun taas Fear & Hungerissa hahmot menettävät raajoja ja lähestyvät pysyvää rampautumista jokaisen hirviökohtaamisen myötä. Vaikka anti-gameplay -ominaisuudet todennäköisesti aiheuttavat pelaajissa turhautumista ja ärsytystä ajoittain, ei tämä ole niiden päämääräinen tarkoitus, vaan niiden tarkoitus on vahvistaa narratiivisia teemoja. Pelon ja nälän luolastojen on tarkoitus olla ahdistavia ja toivottomia, jossa pelaajan hahmojen kohtalo on korkeampien voimien käsissä.

Anti-gameplay -ominaisuudet luovat vastakohtan ludonarrative dissonancelle, ne luovat ludonarrative resonancen. Pelimekaniikoista on tehty epämiellyttäviä tarkoituksella, jotta pelaaja välttelisi samoja vaaroja, kuin pelihahmokin. Anti-gameplay -elementtien tarkoitus on saada pelaaja vainoharhaiseksi jokaisesta valinnasta ja etsimään vaihtoehtoisia keinoja välttää luolaston vaarat. Ludonarrative resonancen avulla pyrin saavuttamaan korkeamman immersion, joka vuorostaan toisi oman lisän pelin pelottavaan ilmapiiriin.

Testiversion pohjalta saadusta palautteesta kävi ilmi, että usealla pelaajalla nämä kyseiset ominaisuudet aiheuttivat huomattavaa turhautumista. Pelistä löytyvät äkkikuolemat, joissa vastustajat voivat tappaa pelihahmot yhdellä iskulla ilman mitään varoitusta, koettiin erityisen epämiellyttävänä, mutta toisaalta monet pelaajat myös opettelivat nopeasti luovia keinoja vältellä näitä tapahtumia. Äkkikuolemat vahvistivat hyviä kokemuksia ominaisuuksista, jotka auttoivat pelaajat pulasta. Myös pelimekaniikoiden selittämättömyys aiheutti alkuun turhautumista, mutta samalle se lisäsi peliin mystiikkaa ja tuntemattoman pelkoa monille. Juuri toivottomuuden tunne vaikutti välittyvän vahvasti näistä anti-gameplay -elementeistä. Pelimekaniikoiden oivaltaminen loi myös onnistumisen tuntemuksia pelaajissa. Kaikki palautetta antaneet kertoivat että anti-gameplay -elementit eivät olleet epämiellyttävyydessään niin suuria, että olisivat saaneet pelaajat lopettamaan täysin pelaamisen. Jatkoa ajatellen, pelin anti-gameplay -ominaisuudet vaativat paljon tasapainottamista, mutta uskon että niillä on vahva vaikutus pelin yleiskuvaa luodessa ja ne auttavat saavuttamaan haluttuja toivottomuuden tunteita. Aihealue on myös varsin tutkimatonta seutua pelinkehityksen parissa, joten kokeellisempaan indie-pelinä Fear & Hunger toimii hyvänä kokeilualustana jatkotutkimukselle.

5.2 Graafinen ilme

5.2.1 2D-grafiikoilla kauhua

RPG Maker MV alustana tukee ainoastaan 2D-grafiikkaa ja joitain 3D:tä mukailevia efektejä, joten pelin graafisessa tyyliässä oli alusta asti selkeänä se, että se tullaan toteuttamaan kaksiulotteisena. Etuina 2D-grafiikoissa on sen tuttuus. Omalta osaltani se on selkeä vahvuusalue graafisessa suunnittelussa. 2D-grafiikoilla on myös pitkä historia roguelike-pelien parissa ja indie-pelit myös usein käyttävät sitä tyylikeinona, joten pelaaja löytää heti samaistuttavia tekijöitä genren sisällä.

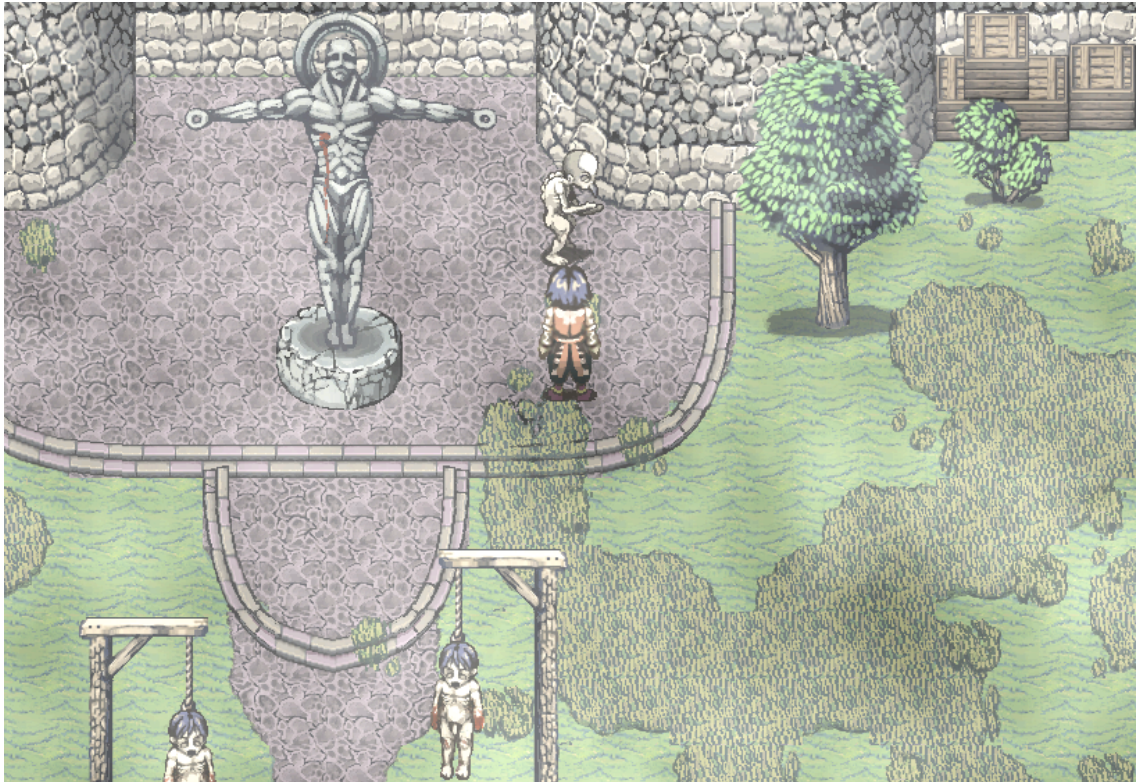


Kuvio 3. Havaintokuva graafisesta tyylistä. Oma kuvitus.

Heikkouksina voidaan pitää 2D:n sarjakuvamaisempaa ulosantia. Kauhussa yksi vahvimpiä tekijöitä vaikuttaa olevan immersion tuntu, joten haasteena kaksiulotteisten kuvakkeiden kanssa on saada pelaaja samaistumaan pelimaailmaan, joka ei edes pyri muistuttamaan fotorealistista ympäristöä. 2D:n puolella yksi vaihtoehto olisi hyödyntää valmiiksi renderöityä 3D-grafiikkaa, josta sitten tehdä hahmokuvakkeet ja muu grafiikka. Tällaista grafiikkaa kutsutaan nimellä 2.5D, sitä hyödynnettiin paljon 90- ja 2000-luvun taitteessa useissa PC-peleissä, kuten Fallout ja Diablo -sarjoissa ja näissä peleissä saatiinkin varsin uskottava maailma aikaiseksi. Työmäärältään 2.5D olisi kuitenkin vaatinut enemmän aikaa, kun samat grafiikat tulee ensin tehdä kolmiulotteisessa tilassa, sitten konvertoida ne kaksiulotteiseen muotoon, siistiä ja lopulta sovittaa RPG Makeriin. Henkilökohtaisesti uskon myös että kaksiulotteinen grafiikka on ilmeikkäämpää ja sillä on helpompi luoda pelille on persoonallisuutensa.

Lopulta päädyin maalatun ja pikseleistä muodostuvan tyylin yhdistelmään, josta esimerkki kuviossa 3. Koska Fear & Hunger sisältää runsaasti väkivaltaista kuvastoa ja muita arveluttavia teemoja, pehmittää esimerkin mukainen kaksiulotteinen ilme näiden aihealueiden kiistanalaisuutta. Tyyllittely muistuttaa 90- ja 2000-luvun JRPG-pelejä, jotka pitäytyivät käsin maalatuissa grafiikoissa läntisiä pelejä pidempään. Resoluutio on

pelissä sen verran alhainen, että yksittäisillä pikseleillä on vielä näkyvä vaikutus kokonaiskuvaan, joten vaikka kaikki grafiikka onkin maalattu digitaalisesti, niin tyyli on olennaisena osana vielä pikselitasolla työskentely. Tämä tekee kuvaterävyydestä tarkempaa ja yhdessä maalattujen pintojen kanssa, se luo rosoisemman yleisvaikutelman, joka sopii pelin maailmaan hyvin. Väripaletti suosii harmaaseen taituvia sävyjä vahvoilla varjostuksilla, joiden on tarkoitus toimia yhdessä pelin ainaisen pimeyden kanssa.



Kuvio 4. Havaintokuva turvallisista alueista. Oma kuvitus.

Kaikessa grafiikassa pyrittiin ylläpitämään kauhun tematiikkaa, joten ympäristöihin on upotettu luurankoja, ruumiita, verta ja okkultismiin viittaavia elementtejä. Helyttömän tunnelman luomiseksi, jopa näennäisesti rauhallisiin alueisiin on jätetty viitteitä pelimaailman julmuudesta. Esimerkiksi linnoituksen ulkotiloissa, jotka edustavat pelin turvallisimpia alueita, löytyy jäänteitä ruumiista, hirsipuita ja pimeyskin korvaantuu vain sumulla, jolloin näkökenttä pysyy edelleen rajoitettuna. Kuten kuviosta 4. voi nähdä - vaikka kauhukuvasto on näissäkin alueissa läsnä, niin kontrasti luolaston pimeyteen on sen verran suuri, että uskon alueiden mielletävän helposti turvallisemmiksi.

5.2.2 Hirviösuunnittelu

Fear & Hunger vaikuttaa päällisin puolin tyypilliseltä tummasävytteiseltä fantasiaroolipeliltä, jotka usein pohjaavat tarustonsa ja hahmonsä valmiiksi muodostettujen käsitteiden ympärille. Tunnetuimpia pöytäroolipelejä kautta aikain on Dungeons & Dragons, joka toimii monien pelien fantasiamaailmojen innoittajana. Dungeons & Dragons (lyhennettynä D&D) on vuonna 1974 julkaistu roolipeli, jonka kehittivät Gary Gygax ja Dave Arneson. Peliä pidetään yleisesti ensimmäisenä roolipelinä. (Wikipedia, 2017e.) Fear & Hungerin kohdalla pääsääntö hahmojen ja hirviöiden konseptoinnissa oli välttää Dungeons & Dragons -kuvastoa viimeiseen asti. Tämä tarkoitti tyypillisten fantasiaotusten, kuten örkkien, haltioiden, kääpiöiden ja muiden vastaavien pois jättämistä. Tämän päätöksen voi oikeuttaa jo kauhusuuntauksella, johon peli tähtää. Jos vastustajat ja hahmot olisivat käsitteinä jo ennestään tuttuja, söisi se heti niiden arvaamatonta ja tuntematonta luonnetta pois. Toki valmiita käsitteitä voisi myös käyttää hyväksi ja leikitellä pelaajien olettamuksilla, mutta tässä tapauksessa halusin pelin maailmasta täysin ennestään tuntemattoman, jonka säännöstöihin pelaajat joutuisivat itse tutustumaan.



Kuvio 5. Body horror hahmosuunnittelussa. Oma kuvitus.

Hahmosuunnittelussa pyrin yhdistämään psykologisen kauhun ja body horrorin, ja löytämään toimivan tasapainon näiden kahden välille. Iso osa karmeuksista tuodaan selkeästi pelaajien näkyville kuvan 5. mukaisin body horror -kuvastoin. Kaikki epämuodostuneet kolmannet jalat, veren tahrivat lihavoidit ja lonkerot luovat tunnelman, jossa mitään ei peitellä. Hirviösuunnittelussa Fear & Hunger käyttää myös vahvoja ja selkeitä teemoja, joihin hahmot pohjautuvat. Esimerkiksi kuviossa 5. keskimäinen hirviö, joka tavataan pelissä pelaajan tuhotessa tämän poikasia ja munia, on epämuodostunut yhdistelmä äitimäisiä piirteitä. Hirviön kasvanut vatsa, rinnat, sukupuolielimet sekä sees-

teinen ilme pyrkivät luomaan yhteyttä raskaana olevaan äitihahmoon. Uskoisin että tämä teema on monille tärkeä oikeassa elämässä, joten venyttämällä näitä piirteitä groteskiin suuntaan, voi se aiheuttaa pelaajissa vaistonvaraisia kuvotuksen tunteita. Vastaavanlaisena esimerkkinä toimii kuvion 5. oikeanpuoleinen vanginvartija. Tämän hirviön kantavana teemana toimi selkeä fyysinen ylivoimaisuus, sekä seksuaalinen väkivalta. Hahmon keskeisimpiä piirteitä onkin kolmantena jalkana toimiva pistin, jonka uskon tuovan monille selkeän miellelyhtymän johonkin aivan muuhun.

Näiden hahmojen shokkiarvo vähenee kuitenkin varmasti pelaajien silmissä, mitä pidemmälle he peliä jatkavat ja mitä enemmän he joutuvat totuttautumaan jatkuvaan teurastukseen. Tästä syystä hahmosuunnittelu on jakautunut kahteen selkeään omaan kokonaisuuteensa, joiden suunnitteluvalinnat eroavat toisistaan täysin. Iso osa pelin normaaleista vastustajista, eli hirviöistä joita pelaaja kohtaa kaiken aikaa, on suunniteltu body horrooriin pohjaten. Mutta pelin isoimmat kauhut, erilaiset jumalhahmot ja muinaiset pahuudet on taas jätetty lähes täysin pimentoon. Näiden hahmojen suunnittelussa noudatettiin luvussa 4.1.1 mainittua H.P. Lovecraftmaista tarinankerrontaa, jossa pelaaja itse muodostaa kuvan pimeydessä odottavista hirviöistä.



Kuvio 6. Esimerkki siitä, miten sama hirviö voi näyttää erilaiselta eri lähteistä. Oma kuvitus.

Osalla näistä jumalhahmoista ei ole selkeitä yhdenmukaisia piirteitä laisinkaan. Pelin edetessä pelaaja saattaa nähdä hahmoista patsaita, kirjoituksia ja kuvia kirjoissa, joissa kuvaus hahmosta vaihtelee aina tekijästä riippuen. Kuten kuviosta 6. voidaan nähdä, ainoastaan hahmoja määrittlevimmät piirteet pysyvät yhdenmukaisina, mutta loput on jätetty mysteeriksi ja jos pelaaja sattuuikin nämä kauheudet kohtaamaan, niin ne ainoastaan tarkkailevat päähenkilöä varjoista.

Jumalhahmojen suunnittelu pohjaa kuitenkin vähäisempien body horror -hirviöiden muotokieleeseen, koska pelaaja on nähnyt jo siihen mennessä tarpeeksi groteskeja ulkomuotoja ja makaaberia lihalla leikkimistä, että yhdistää tämän kuvaston myös niihin

karmeuksiin jotka jäävät pimentoon. Tavoitteena tosin, että pelaajat kuvittelevat nämä karmeudet vielä pelottavimmiksi kuin mitään, mitä ovat siihen pisteeseen mennessä nähneet.



Kuvio 7. Hahmot alkavat muistuttaa luolasta löytyviä kauhuja enemmän pelin edetessä. Oma kuvitus.

Body horror -kuvaston haluttiin olevan pelin kantava teema hahmosuunnittelussa. Pelaajille tehdään tutuksi minkälaisia epämuodostuneita hirvityksiä luolastosta löytyy ja millainen vaikutus siellä lymyilevällä pahuudella on ympäristöönsä, jotta siinä vaiheessa kun pelaajan ohjastamat hahmot alkavat pikkuhiljaa muistuttaa hirviöitä, on muodonmuutoksen taustalla oleva merkitys selvä: luolasto itsessään on suurin vastustaja ja sillä on vaikutus kaikkiin sen sisällä eläviin. Pelistä löytyy useita eri keinoja selviytyä hengissä ja vahvistaa hahmoja erilaisin kyvyin. Osa näistä muokkaa pelaajan hahmoja fyysisesti lähemmäs hirviöiden ulkonäköä kuten kuvio 7. näyttää. Pelaaja voi esimerkiksi sulauttaa kaksi hahmoa toisiinsa rakkauden jumalattarelle tehdyn rakkauden osoituksen voimasta, jolloin hahmoista tulee kahden hahmon epämuodostunut yhdistelmä. Pelaaja voi käyttää alkemiaa hahmoihinsa, jolloin näille kasvaa hirviömäisiä lisäkkeitä joilla suojautua luolaston vaaroilta, mutta samalla hahmojen fysiikasta karisee viimeisetkin inhimilliset piirteet pois. Body horrorilla luodaan siis Fear & Hungerin hahmosuunnittelun punainen lanka. Sillä aiheutetaan ahdistuneisuutta ja tuntemattoman uhan pelkoa, mutta sillä on myös juonen kannalta selkeä merkitys.

5.3 Ahdistava äänimaailma

Fear & Hungerin äänimaailma noudattaa kauhupelien yksinkertaista ja minimalistista ulosantia. Koska pelin visuaalinen ilme on kaukana realistisesta, pyrittiin äänien käytöllä lisäämään pääasiassa vaikutelmaa dynaamisemmasta maailmasta. Kuten luvussa 4.3 todettiin, niin oikean tilan tuntua voidaan lisätä äänisuunnittelulla, jossa jokaisesta toiminnosta lähtee informaatio pelaajalle äänen muodossa. Tämä luo suhteen pelaajan

ja pelimaailman välille ja korostaa illuusiota esineiden massasta ja ominaisuuksista. Ensimmäisessä pelin testiversiossa, joka julkaistiin tämän tutkielman yhteydessä, jätettiin askelten äänet kokonaan pois. Tarkoitus oli muodostaa täysi hiljaisuus, jossa ainoastaan kaukaisuudesta kantautuvat vesipisarat muodostavat äänimaailman. Jättämällä askelten äänet pois hahmoihin luotiin myös irtonainen ja epätodellinen vaikutelma, jonka uskon lisäävän pelin arvaamatonta ja mystistä luonnetta. Toisaalta negatiivisena puolena, se rikkoo immersiota pelihahmoihin. Askelten äänillä oltaisiin helposti saatu luotua vaikutelma hahmojen painosta ja lattian materiaalista. Tulevissa versioissa askelten äänet todennäköisesti tullaankin liittämään peliin.

Äänimaailma noudattaa perinteisiä kauhukliseitä vahvasti erilaisine hirviöiden karjumisineen, mutta musiikin puolella Fear & Hunger pyrki erottautumaan massoista. Musiikki pyrkii perinteisten videopelien musiikkien tavoin tuomaan persoonallisuutta eri alueisiin. Pelin eri alueet on eroteltu omilla ”tunnusmusiikeillaan”, samoin kuin esimerkiksi haastavammat kohtaamiset luolaston hirviöiden kanssa tuovat mukanaan oman painostavamman musiikin. Musiikissa on yhdistetty yksinkertaisia melodioita ja rytmikulkuja, sekä ambient-äänimaailma. Ambient-äänet muodostavat hiljalleen rytmikästä rummutusta, joka kantautuu jostain kauempaa. Tarkoitus ambient-musiikilla Fear & Hungerissa on vahvistaa käsitystä luolaston ja pelimaailman tiedostavasta puolesta ja ajatuksesta että ympäristö elää omaa elämäänsä. Rajatusta pelinkehitys ajasta johtuen, tämä ratkaisu myös ajoi useamman erillisten tunnelmanluonnin työkalun asemaa. Se yhdistelee ambient-äänet, perinteisen musiikin ja mahdolliset acousmatic-äänet. Suunnitteluratkaisu ei ole ihanteellinen, mutta ajaa asiansa lyhytkestoisessa testiversiossa. Palaute äänimaailmasta on ollut positiivista ja koska kauhupelit usein ovat musiikiltaan minimalistisia muutenkin, niin yleisö ei erityisesti kiinnittänyt huomiota kiireellisiin ratkaisuihin. Koen kuitenkin että äänimaailmaan tulee nähdä enemmän vaivaa pelin tulevissa versioissa.

5.4 Synkkä tarinankerronta

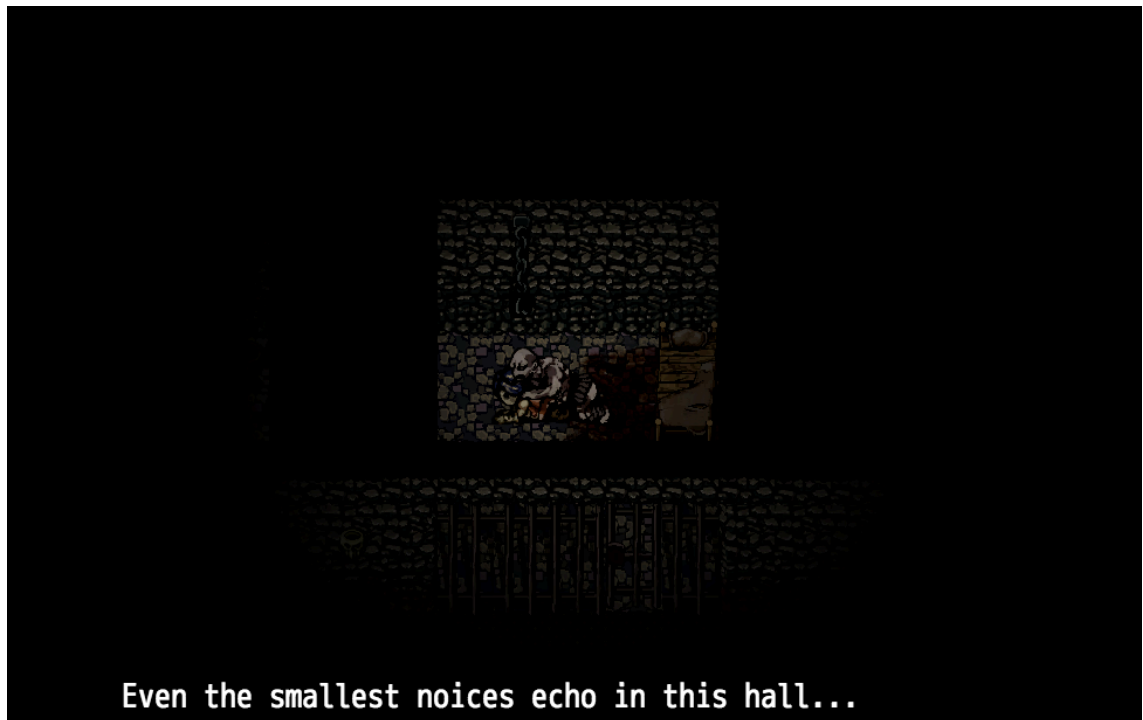
Tutkielman yhteydessä toteutettu käytännöntyö, eli varhainen pelattava versio Fear & Hungerista ei sisällä paljoa reaaliaikaista tarinankerrontaa. Pelaaja asetetaan luolaston alkuun ilman minkäänlaista syytä tai motivaatiota edetä eteenpäin kohtia pimeydessä odottavia kauheuksia. Peliin on suunnitteilla isompi tarinakokonaisuus, johon pelaaja pääsee vaikuttamaan dramaattisella tavalla, mutta kokeiluversio keskittyi enemmän tunnelman luontiin, sekä taustatarinan muodostamiseen. Pelistä löytyy muutama kohtaa-

minen pelimaailman hahmojen kanssa, jotka käydään läpi yksinkertaistettujen välianimaatioiden muodossa. Pääosan ajasta hahmot keskustelevat tekstin muodossa toisilleen. Pelaaja pääsee vaikuttamaan keskustelujen kulkuun erilaisin valmiin vastauksin. Myös taisteluissa on mahdollista keskustella vastustajien kanssa, joka saattaa saada aikaan reaktioita vastustajissa.

5.4.1 Shokkikohtaukset

Peliä suunnitellessa nousi jatkuvasti ilmoille kysymys, siitä miten pitkälle kauhukohtauksissa venyttäisiin. Useat tutkimukset tässäkin tutkielmassa ovat antaneet kuvan kauhupelien ja kauhukuvaston traumatisoivista vaikutuksista, joka loi kysymykselle vain lisää painoarvoa. Vaikka moraaliset valinnat vaivasivatkin pelin kehityksen aikana jatkuvasti, pysyy peli silti tinkimättömänä ja hyödyntää kuvastossa kaikkea, mitä oli alun perin suunniteltukin.

Pelistä löytyy joitain kohtauksia, jotka toimivat rankaisuina pelaajille huonosta suoriutumisesta. Silloin kun pelkkä pelissä kuoleminen ei tuo tarpeeksi painoarvoa epäonnistumiselle. Näissä kohtauksissa äärikuvasto on viety pelin normaalia, jo valmiiksi maakaaberia kuvastoa pidemmälle. Mutta kun pelimaailma on jo valmiiksi kyllästetty ruumiskasoilla, hirtetyillä ihmisillä, ja groteskeilla hirviöillä niin miten joillekin erityisen kammottaville kohtauksille saataisiin lisää shokeeraavuutta? Pelaajat saavuttavat varmasti saturaation kaiken veren ja kauheuksien edessä, joten ratkaisuna tähän käytin oppia, johon törmäsin useasti perehtyessäni kauhun psykologiaan: ”Näytä vähemmän.”



Kuvio 8. Esimerkki äärikohtauksesta, jossa tarkoitus on jättää tapahtumat pimentoon. Oma kuvitus.

Kuviossa 8 on esimerkki siitä, miten nämä kohtaukset on käsitelty pelissä. Shokkikohtaukset sykkivät alle sekunnin väläyksin pelaajien silmille, jolloin nämä ehtivät muodostamaan vain pääpiirteisimmät tapahtumat. Loppu jää tulkinnan ja mielikuvituksen varaan. Efekti luo kohtauksiin oman tunnelman ja pelaajalle tulee helposti käsitys että nyt tapahtuu jotain, mitä hänen ei kuuluisikaan nähdä. Shokkikohtaukset luovat peliin myös yhtenäisyyden tuntua ja kun pelaajat ovat muodostaneet miellelyhtymän tyyllittelyn ja shokkikohtausten välille, voidaan samaa efektiä hyödyntää myös graafisesti vähemmän shokeeraavien kohtauksien kanssa. Esimerkiksi pelissä tulee vastaan myöhemmin hahmo, jonka on tarkoitus toimia yhtenä kauheimmista vastustajista koko luolatasossa. Tämän hahmon kanssa käytetään samaa efektiä luomaan miellelyhtymä kaikkiin aikaisempiin kauheuksiin. Eli hyödynnetään aikaisemmin mainittuja kauhupeleistä muodostuneita traumoja jatkopelottelussa.

Kerätessä palautetta Fear & Hunger -kokeiluversiosta, nousi juuri kuvion 8. shokkikohtaus esille useammastakin pelikokemuksessa. Kohtaus sai aikaan vahvan tunnereaktion sen yllätyksellisyyden ja graafisen kuvaston vuoksi. Sattumanvaraisilla pelikerroilla pelaajan kohdatessa tappionsa vanginvartijaa vastaan, pelin päättymisen sijaan pelaajan hahmo herääkin tyrmästä vartija selässään.

henkilöitä ja hirviöitä, joihin pelaaja saattaa törmätä pelin edetessä. Taustatarinoilla hahmoin pyritään luomaan enemmän syvyyttä ja samalla niistä pyritään tekemään realistisempia kun ne omaavat historian ja omat motiivinsa luolastossa.

Fear & Hungerin keskeisin tarina keskittyy jumalolentojen valtataisteluun. Tämän konfliktin keskelle pelaajan ohjastamat pelihahmot päätyvät pahaan aavistamatta. Suurin osa tähän taistoon liittyvästä tarinasta löytyy juuri näistä perimätietoa käsittelevistä kirjoista. Pelin narratiivi on rikkonainen, koska pelaaja voi löytää kirjat missä järjestyksessä tahansa. Tarinankerronta luottaa pelaajan yhdistelevän palapelin palaset omatoimisesti yhdeksi kokonaisuudeksi. Narratiivista on tehty vielä astetta monimutkaisempi, koska kirjoitettu sisältö pyrkii jäljittelemään oikeaa maailmaa siinä, että kirjat tulevat useista eri lähteistä ja niillä on useita eri kuvitteellisia kirjoittajia. Osa kirjoituksista on ristiriidassa toisten kirjojen kanssa, eikä yksiselitteistä tarinaa ole edes mahdollista muodostaa. Kyseinen tarinankerronnan tapa on riskialtis, koska se vaatii pelaajilta enemmän omistautumista ja enemmän omaa ajattelua. On todennäköistä että useat pelaajat eivät ole kiinnostuneita lukemaan kirjoja, vaikka ne ovatkin sisällöltään kevyitä ja lyhyitä. Fear & Hungerin kohdalla kyseiseen ratkaisuun päädyttiin, koska peli on hyvin haastava ja on todennäköistä että pelaajat joutuvat aloittamaan luolaston tutkimisen useampaan kertaan alusta. Sattumanvaraisilla tarinankerronnallisilla jyväsillä on mahdollista että pelaajat saavat jokaisella pelikerralla jotain uutta tietoa pelimaailmasta ja täten pelikokemus pysyy edes tältä osin tuoreena.

6 Yhteenveto

Tutkielma kirjoitettiin varsin lyhyen ajan sisällä, mutta uskon silti että sisällöltään se on varsin kattava katsaus selviytymiskauhun tematiikkaan. Vaikka opinnäytetyö onkin jaettu kahteen selkeästi omaan kokonaisuuteensa, niin sekä teoriaosiossa, että toiminnallisessa osiossa kokonaiskuva kauhusta luotiin samoja osa-alueita hyödyntäen. Tutkielman rakenne molemmissa kokonaisuuksissa sisälsi narratiivin, grafiikat, äänimaailman ja pelimekaniikat.

Narratiivilla on ollut viime vuosikymmenen aikana aina vain isompi rooli videopeleissä, mutta silti useiden lajityyppien pelit kehitetään ensisijassa pelimekaniikat edellä. Selviytymiskauhu on alusta alkaen rakentunut tarinankerronnan ympärille ja pelimekaniikat ovat enemmänkin kehitetty tukemaan haluttua tunnelmaa. Tästä syystä narratiivilla on

erityisen tärkeä osa kauhun luomisessa peleissä. Selviytymiskauhu hyödyntää useita eri tarinankerronnallisia työkaluja luovasti ja ottaa viitteitä niiden käytöstä myös muista medioista, kuten elokuvista ja kirjallisuudesta. Voisi sanoa että kauhupelit hyödyntävät myös moderneja viestintäalustoja räätälöimällä pelejä Youtube-yleisölle ja pelien suoratoistoon, jossa monet internetin sisällöntuottajat ovat keskittyneet juuri kauhupelien ympärille. Pelinkehittäjän näkökulmasta makaaberit teemat aiheuttavat eettisiä kysymyksiä siitä, mitä voidaan pitää viihteenä, mutta uskon että kauhuelokuvien lailla, videopelien sisältö elää aina aikakausien mukaan. On tärkeää tiedostaa oma kohdeyleisö, mutta muuten en usko sensuurin olevan ratkaisu.

Grafiikka voi edistää kauhusta muodostuvia kuvotuksen tuntemuksia, tai liiallisesti käytettynä se voi heikentää erilaisten hirviöiden shokkiarvoa. Kaikessa grafiikkaan ja kauhukuvastoon liittyvässä tutkimusmateriaalissa tuli toistuvasti esille se, miten vähemmän on enemmän. Tuntematon uhka varjoissa on lähes aina pelottavampi, kuin se mitä pelaaja näkee. Vaikka selviytymiskauhussa onkin hyvä jättää asioita mielikuvituksen varaan, niin myös sillä mitä pelaaja näkee on suuri merkitys mielikuvien luomisessa. Hahmosuunnittelussa body horror –kuvasto on usein ensimmäinen asia mikä tulee mieleen kauhugenreä ajateltaessa, mutta myös sitä suuntausta noudattavat hahmot voidaan tuottaa niin, että ne eivät olisi entuudestaan tuttuja yleisölle. Yhdistämällä näihin hahmoihin psykologisen kauhun elementtejä, on saatu aikaan useita kauhun ikimuistoisimmista hirviöistä. Fear & Hunger -pelistä saatu palaute antoi ymmärtää että pelin grafiikka ja erityisesti sen graafiset shokkikohtaukset toimivat vahvoina tekijöinä ahdistavan ilmapiirin luomisessa, joten uskon että graafisena suunnittelijana tehdyt valinnat pelin parissa olivat suhteellisen onnistuneita.

Äänisuunnittelun merkitystä kauhupelien parissa ei voi tarpeeksi korostaa. Ambient-äänimaailma muodostaa kuvan pelimaailmasta ja sen vaaroista. Äänillä luodaan hahmoille ja objekteille selkeämpi presenssi ja niillä voidaan luoda mielikuva realistisemmasta maailmasta. Kuten luvussa 4.3 käytiin läpi, niin äänet ovat usein peleissä jaettu kahteen ryhmään: käytännön ääniin ja narratiivin tukena toimiviin ääniin. Käytännön äänet toimivat merkkeinä pelimekaniikallisista toiminnoista, kun taas narratiivin tukena olevat äänet luovat tunnelmaa ja draamaa eri kohtauksiin. Käytännöntyönä tehdyn Fear & Hungerin kohdalla äänisuunnittelulle ei valitettavasti varattu riittävästi aikaa. Pelin äänimaailma on testiversiossa vielä minimaalinen. Tarkoituksena on kehittää tätä osa-aluetta pidemmälle pelin tulevissa versioissa. Erityisesti acousmatic-äänien käytön avulla voidaan luoda pelaajaan vahvoja tuntemuksia luolastossa odottavista vaaroista.

Valitettavasti en omaa vahvaa musiikkitaustaa, joten se vaikutti Fear & Hungerin musiikkimaailman yksinkertaisiin ratkaisuihin, mutta uskon silti että ambient-äänistä ja yksinkertaisista melodioista muodostuva musiikki onnistui luomaan mielikuvan tuntemattomasta uhasta.

Fear & Hunger -peliä suunniteltaessa pelikehityksen oppikirjasääntöjä rikkovat anti-gameplay-elementit nousivat henkilökohtaisella tasolla mielenkiintoiseksi aihealueeksi. Epävarmuutta luotaessa se, että pelaaja ei voi luottaa aina siihen että pelinsuunnittelijat pelastavat hänet pulasta luo eri tilanteisiin uudenlaisen jännitteen. Ongelma näillä elementeillä on vaara pelaajien turhautumisesta, joten ne tulee tasapainottaa hienovaraisesti, tai sitten pelin tulee sisältää muuta materiaalia, joka on tarpeeksi puoleensavetävää, että pelaaja palaa pelin pariin vielä myöhemminkin. Lisätutkimusta aiheesta olisi mielenkiintoinen tehdä ja uskon että Fear & Hunger toimii hyvänä alustana tälle.

Olen tyytyväinen toiminnallisen osuuden sisällä kehitettyyn peliin ja uskon onnistuneeni perimmäisessä tarkoituksessa, eli ahdistavan ja pelottavan tunnelman luomisessa. Fear & Hunger on 2D-pelinä ollut haastava kohde kyseisten tuntemuksien herättelyssä, mutta oikeilla tutkielmasta opituilla työkaluilla saatiin Fear & Hungeriin oma persoonallinen kauhun tematiikka. Palaute pelistä on ollut kauttaaltaan positiivista ja pelille löytyy varmasti omat niche-markkinansa, joten tarkoitus onkin jatkaa pelin parissa vielä tämän tutkielman ulkopuolellakin ja jatkaa uusien työkalujen löytämistä pelaajien pelottelussa.

Kauhupelit ovat saaneet useita videopeleihin keskittyneitä tutkimuksia aikaan, ehkä osittain niiden sisältämän materiaalin ja arveluttavien teemojen johdosta. Itse uskon syyn olevan se, miten kauhupeleillä on mahdollisuus saavuttaa suuri immersion tuntu ja täten aiheuttaa pelaajissa vahvempia tuntemuksia, kuin perinteiset kauhugenren hyödyntämät mediat. Kauhupeleillä on vielä paljon tilaa kasvaa ja kehittää genreä uusiin suuntiin. Ei pelkästään emuloida kauhua muista medioista, vaan tutkia uusia kulkimia ihmisyyden pimeistä puolista, tavoilla joilla mikään muu media ei pysty.

Lähteet

Baird Robert 2000, The Startle Effect: Implications for Spectator Cognition and Media Theory. <http://publish.illinois.edu/arch576acb/files/2014/04/baird_startle_effect.pdf> (Luettu 21.4.2017)

Cantor Joanne 2004, "I'll Never Have a Clown in My House" – Why Movie Horror Lives On. University of Kentucky. <www.uky.edu/~dlowe2/documents/6.Cantor2004WhyMovieHorrorLivesOn.pdf> (Luettu 20.4.2017)

Ekman Inger & Lankoski Petri 2009, Hair Raising Entertainment: Emotions, Sound and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame. Perron Bernard (toim.): Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 179–197.

Fun TV 2001, The Making of Silent Hill 2 DVD. Konami.

Giant Bomb 2016, Roguelike. <<https://www.giantbomb.com/roguelike/3015-1065/>> (Luettu 21.4.2017)

Gottschall Jonathan 2012, The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Hartup Phil 2013, Getting the fear factor right: The secret of scary games. NewStatesman. <<http://www.newstatesman.com/culture/2013/06/getting-fear-factor-right-secret-scary-games>> (Luettu 20.4.2017)

King Stephen 1984, Why We Crave Horror Movies. New York: Playboy.

Kirkland Ewan 2009, Storytelling in survival horror video games. Perron Bernard (toim.): Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 60–77.

Madigan Jamie 2011, The Psychology of Fear in Video Games. The Psychology of Video Games. <<http://psychologyofgames.com/2011/01/the-psychology-of-fear-in-video-games/>> (Luettu 20.4.2017)

Power Mick & Dalgleish Tim 2008, Cognition and Emotion: From Order to Disorder. New York: Psychology Press.

Tieryas Peter 2017, The NES Game That Inspired Resident Evil. Kotaku. <kotaku.com/the-nes-game-that-inspired-resident-evil-1687040111> (Luettu 20.4.2017)

RagnarRox 2017, Resident Evil 7 is Brilliant (And Here's Why). <<https://www.youtube.com/watch?v=lnOuAt3-Bus&t=1369s>> (Katsottu 20.4.2017)

RagnarRox 2015a, 5 Annoying Things HORROR Games Need to STOP Doing <<https://www.youtube.com/watch?v=SlhX40VUujU>> (Katsottu 20.4.2017)

RagnarRox 2015b, Body Horror > Horror Trip #4 (Bloody Disgusting; RagnarRox)
<<https://www.youtube.com/watch?v=1Dh2mH3DYKM>> (Katsottu 20.4.2017)

RagnarRox 2015c, Silent Hill 4: The Room or (Horror ≠ Fun)<<https://www.youtube.com/watch?v=eaPNuBK4UNM>> (Katsottu 21.4.2017)

Rouse III Richard 2009, Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. Perron Bernard (toim.): Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 13–23.

Roux-Girard Guillaume 2009, Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series. Perron Bernard (toim.): Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 143–165.

Schrier Karen & Gibson David 2010, Ethics and game desing: teaching values through play. New York: Information Science Reference.

Wikipedia 2016, Acousmatic sound.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Acousmatic_sound#Film_sound> (Luettu 20.4.2017)

Wikipedia 2017a, Outo laakso.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Outo_laakso> (Luettu 20.4.2017)

Wikipedia 2017b, Horror fiction.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_fiction> (Luettu 20.4.2017)

Wikipedia 2017c, Survival horror.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror> (Luettu 20.4.2017)

Wikipedia 2017d, Tabletop role-playing game.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game> (Luettu 21.4.2017)

Wikipedia 2017e, Dungeons & Dragons.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons> (Luettu 21.4.2017)

Fear & Hunger - Devlog

rmn 2017 [Verkkosivu]

<<https://rpgmaker.net/games/9476/>> (Luettu 21.4.2017)

Fear & Hunger - Teaser demo

PC-versio [Zip-tiedosto]

<<https://mega.nz/#!FUIDkSQK!Dwim2R9tJvBSEf3U-iPvqXSdW6FaGAl1yOMXjt45Bc>>

Mac-versio [Zip-tiedosto]

<https://mega.nz/#!5RgBBD0Z!_hkqEP5DdbMiowrdNDg63vr181oJpl2z4Jp_1pTE0xg>