

# Musiikki nostalgisena ja kerronnallisena tekijänä Hotline Miami -videopelissä

14.12.2016

[80-luku Hotline Miami pelimusiikki synthwave äänimaisema](#)

## Olli Lehtonen

olaale[a]utu.fi

HuK

Musiikkitiede

Turun yliopisto

## Janne Virtanen

janne.m.virtanen[a]tut.fi

Projektitutkija

Tietotekniikan laitos

Tampereen teknillinen yliopisto

*Useimpien elokuvien tapaan myös videopeleissä käytetään musiikkia, ääniefektejä ja ylipäätään äänimaisemaa tietynlaisen tunnelman luomisessa. Esimerkiksi nostalgiaa tavoitellessa käytetään tietyn aikakauden musiikkia tai vaihtoehtoisesti tiettyä aikakautta jäljittelevää musiikkia.*

*Katsauksessa tarkastellaan tapaustutkimuksena nopeasykkeistä Hotline Miami -videopeliä (2012), jonka musiikkiraitaa hallitsee 2000-luvun puolivälissä syntynyt, 80-luvun musiikkiraitoja jäljittelevä synthwave-genre. Lisäksi tarkastelun alla ovat pelin ääniefektit sekä musiikki- ja ääniraidan nivoutuminen pelin visuaaliseen toteutukseen.*

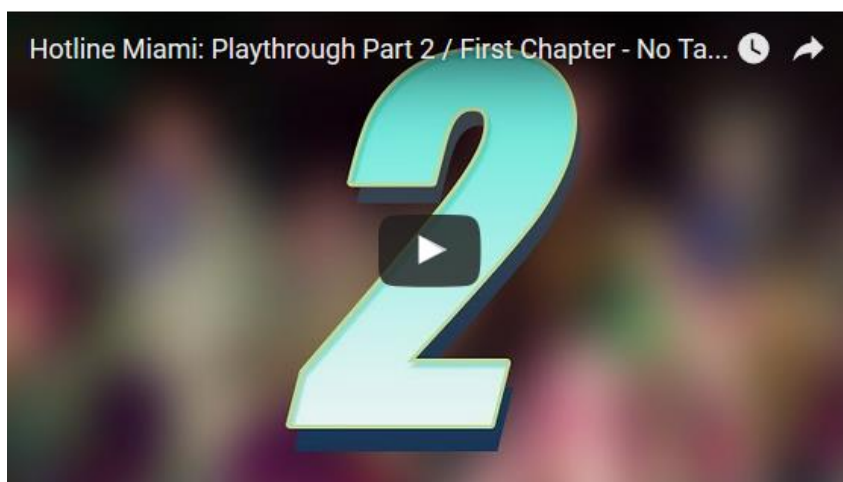
2000-luvulla elokuvien ja videopelien erikoistehosteet ja muu tekniikka ovat kehittyneet merkittävästi, mutta tästä huolimatta monet artistit katsovat taaksepäin menneeseen aikaan: ilman tietokoneita tehtyihin erikoistehosteisiin, neonpastellisävyyhin sekä analogisyntetisaattoreilla sävellettyyn musiikkiin. Esimerkiksi postapokalyptiseen miljööseen sijoittuvan, orpopojasta nimeltä Kid (Munro Chambers) kertovan *Turbo Kid* -elokuvan (2015) [soundtrack](#) koostuu nostalgissävyyteistä synthwave-musiikista, jonka avulla luodaan vaikutelmaa 1980-luvun toimintaelokuvista.

Synthwave on 2000-luvun puolivälissä muodostunut musiikin tyyllilaji, joka yhdistelee nykyaikaisia konemusiikkisävellyksiä 1980-luvun nostalgisiin saundeihin. Tyyllilajin keskeisiä artisteja ovat muun muassa Perturbator, Les Matos ja Powerglove. Käytössä on Roland Jupiter V8:n ja Yamaha Junon kaltaisia analogisyntetisaattorisaundeja, jumputtavia bassokiertoja, sekvenssejä sekä kasarille

ominaisia konerumpusaundeja, jossa kaiutetun pikkurummun häntä leikataan noise gaten avulla, jolloin syntyy leviävä virvelisaundi (tekniikan teki tunnetuksi erityisesti Phil Collins 1980-luvun alussa). Lisäksi se ottaa vaikutteita 1980-luvun postapokalyptisten tieteiselokuvien, kuten John Carpenterin *Escape From New Yorkin* (1981) tai *They Liven* (1988) dystopisesta kuvastosta sekä Vangeliksen ja Giorgio Moroderin säveltämästä elokuvamusiikista.

Katsauksessa tarkastellaan Dennaton Gamesin kehittämää ja Devolver Digitalin julkaisemaa videopeli *Hotline Miami* (2012) keskittymällä musiikin nostalgisiin ja kerronnallisiin piirteisiin. Peli on sijoitettu vuoteen 1989 ja tapahtumapaikkana on Yhdysvaltain Floridan osavaltion suurkaupunki Miami. Toimintapeli seuraa sekä päähenkilönä että tärkeimpänä pelihahmona toimivan Jacket-nimisen ammattitappajan veristä ristiretkeä kaupungin alamaailmaa vastaan. Pelaajalla on käytössään suuri valikoima erilaisia ampuma- ja lyömäaseita, joilla kaikilla on erilaiset ääniefektit. Rakenteeltaan peli on jakautunut lukuihin, joiden tyypillistä sisältöä havainnollistetaan Videossa 1. *Hotline Miami* sai ilmestyessään hyvän vastaanoton. Se oli kaupallinen menestys ja muun muassa Eurogamer antoi pelille täydet kymmenen pistettä ja Giant Bomb viisi pistettä viidestä. Lisäksi se oli ilmestymisvuotenaan ehdolla IGN-sivuston vuoden peliksi. Menestyksen siivittämänä sille tehtiin jatko-osa, *Hotline Miami 2: Wrong Number* (2015).

Katsauksen aineistona käytämme digitaalisesta Steam-palvelusta ostettua peliä. Analyysimme suoritettiin Steamin suoratoisto-ominaisuuden avulla: katsoimme pelisessiota etäyhteyden kautta ja teimme samalla muistiinpanoja havainnoista.



Video 1. Lyhyt, mutta tyypillinen luku pelissä *Hotline Miami*. Lähde: <https://youtu.be/fl7JUzpcVY>.

## Videopelien musiikin ja äänen funktioista

2000-luvun digitaalisia pelejä tahdittavat välianimaatiot eli cutscene-jaksot ovat usein elokuvallisesti ohjattuja ja niiden tarkoituksena onkin luoda elokuvamaista katselukokemusta. Pelien juonikaavat sekä miljööt ovat elokuvista tuttuja, vaikkei kysymyksessä olisikaan adaptaatio. Interaktiivisuus on tärkein asia, joka erottaa videopelit elokuvista. Pelin äänimaailma reagoi ja mukautuu pelaajan pelaamistyylin mukaisesti, jolloin yksikään pelikerta ei ole täysin samanlainen. Tämän vuoksi pelien yhteydessä on tarkempaa puhua äänimaisemasta ääniraidan sijaan.

Esimerkiksi avoimeen Villin Lännen ympäristöön sijoittuvassa *Red Dead Redemption* -pelissä (2011) pelaaja ei pysty vaikuttamaan siihen, milloin häntä uhkaa vaara aavoilla preerioilla ratsastaessa (lisää lännenpeleistä esimerkiksi artikkelissa [Once Upon a Time on Screen – Wild West in Computer and Video Games](#)). Vaaran vaanimista kuvataan uhkaavalla gunplay-teemalla, jonka kahdeksasosa bassokierron, vääristyneiden vaskihyökkäysten ja säröisten kitaroiden kautta pelaaja tunnistaa tulevan taistelun ja muun vaaran. Näitä ovat yleensä tulitaistelu, lainsuojattomien hyökkäys postivaunun kimppuun tai muu odottamaton tilanne. Teema käynnistyy myös pelaajan aloittaessa tappelun, ja häipyä pois hänen karistettuaan lainvalvojat kannoiltaan tai surmattuaan vainolaisensa. Gunplay-teema toimii siis suorana reaktiona pelaajan toimintaan sekä pelitapahtumasta ilmoittavana ja ennakoivana musiikkina.

Vaikka pelimusiikin voisi helposti kuvitella olevan vain pelitapahtumille alisteinen tehokeino, musiikilla on videopelimaailmassa useita tehtäviä. Tunnelman luomisen lisäksi se rakentaa immersiota eli uppoutumista pelitarinaan (Riikonen 2015, 20). Immersio on yksi pelimusiikin erityisominaisuuksia, joka erottaa sen elokuvista. Musiikin avulla pelaaja saa myös tietoja erilaisista pelitapahtumista ja ympäristöistä. Esimerkiksi eri alueilla ja paikoissa tavallisesti kuullaan erilaista musiikkia.

Musiikkityylin valinta vaikuttaa myös siihen, millaista pelikokemusta halutaan luoda. *Hotline Miamissa* pelaaja viedään stereotyyppiseen 1980-luvun suurkaupunkimiljööseen, johon liittyvää nostalgiaa vahvistetaan synthwave-musiikin avulla. Koska synthwave ottaa vaikutteita 1980-luvun elokuvista ja televisiosarjoista, pelaaja laitetaan keskelle ajan interaktiivista elokuvaa. Näiltä osin *Hotline Miami* toimii hieman samalla tavalla kuin vuonna 2002 julkaistu videopeli *Grand Theft Auto: Vice City*, jossa niin ikään käytettiin kasarihiteistä koostuvaa [soundtrackia](#). Toisena esimerkkinä mainittakoon 1980-luvun postapokalyptisiä elokuvia parodioiva, ensimmäisen persoonan toimintapeli *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013). Peli hyödyntää Powergloven

syntetisaattorivetoista, John Carpenter -tyylistä [musiikkia](#). Lisäksi pelin traileri muistuttaa tyyliltään 1980-luvun piirrossarjoja.

Henna-Juulia Riikonen soveltaa ja täydentää artikkelissaan Karen Collinsin pelimaailman äänimaiseman jakoa: Collins jakaa pelien äänimaiseman tapahtumaa ennakoiviin ja varoittaviin ääniin. Pelien äänet vahvistavat myös pelitapahtumaa, ilmoittavat hahmon statuksesta, antavat suuntaa etenemiselle sekä toimivat palkitsevina ja rankaisevina tilanteesta riippuen. Tyypillisiä esimerkkejä vahvistavista äänistä ovat pelitason tai tavoitteen läpäisemistä korostavat voitokkaat ja harmoniset ja kuolemasta tai epäonnistumisesta ilmoittavat riitasointuiset äänet. Palkitsevat ja rankaisevat äänet ilmenevät useimmiten voittoa ja häviöitä ilmaisevissa tilanteissa, joissa ilmoitetaan tekstin, musiikin ja ääniefektin avulla pelistatuksesta. Esimerkiksi game over -ruuduissa soi synkkä musiikki. Pelihahmon kuollessa *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* -pelissä (2001) radion toisessa päässä oleva henkilö yrittää ottaa yhteyttä. Kun kukaan ei vastaa, hän huutaa: ”No!” Tällöin myös toiminnallinen orkesterimusiikki loppuu yllättäen. Riikonen erittelee vielä pelaajan toimintaa vahvistavat äänet sekä pelimaailman sisäisiä tapahtumia vahvistavat äänet. (Riikonen 2015, 22.) Musiikilla tehdään myös ero turvallisen ja vaarallisen alueen välille siten, että musiikki reagoi esimerkiksi vihollisen läsnäoloon ja rauhoittuu, kun pelaaja etäännyy vaara-alueelta.

### **Hotline Miamin äänimaisema**

Hotline Miamissa ei ole äänitettyä dialogia, vaan vuoropuhelu on tekstipohjaista. Pelin äänimaisema koostuu sekä äänitehosteista että taustamusiikista. Äänitehosteet jakaantuvat puolestaan ympäristön ääniin ja aseiden ääniin. Ympäristön ääniä ovat muun muassa lasien särkyminen, ovien pauke sekä moottorin hurina. Kun pelaajahahmo astuu autoonsa, kuullaan lyhyt moottorin käynnistymistä kuvaava hurina. Sitä seuraa välianimaatio, jossa palmut tai beigensävyiset, suorakaiteen muotoiset kerrostalot liikkuvat näkökentän mukana kuin autolla ajettaessa (ks. esimerkiksi Video 1 kohdassa 0:28). Tämä siirtymäanimaatio hurinoineen toistuu aina, kun pelaaja siirtyy ympäristöstä toiseen, jolloin myös musiikkiraita siirtyy temasta toiseen.

Eri aseilla on omat isku- ja osumiseffektinsä, jotka ovat elokuvista tuttuja, jälkikäsitellyssä luotujen, foley-äänien kaltaisia (Välimäki 2008, 37). Pesäpallomailan, lekan, biljardikepin tai nyrkin kaltaisten tylppien esineiden huitaisua seuraa ilmoja halkova suhina, teräaseiden heiluttamista korostaa korkeampi, veitsimäinen sihinä. Siinä missä tylpän esineen iskua kuvataan kuivalla ”tömähdyksellä”, teräaseilla viiltäminen luo määrän viiltoäänien. Kiinnostavaa on myös maahan selätetyn vastustajan pään hakkaaminen lattiaan, jolloin kolmea kuivaa tömähdystä seuraa kuoliniskun märkä ”lätsähdy”, joka viestii kallon halkeamisesta. Samankaltainen

kamppailuelokuvista omaksuttu efekti esiintyy luvun *Vengeance* lopussa, jossa Jacket tönäisee rikollispomon lattialle ja kirjaimellisesti hakkaa hänen päänsä muusiksi (ks. Video 2). Tällöin toistuvien iskujen “mätkähdysefekti” muuttuu kuivemmasta märemmäksi, kallon antaessa periksi. Tämä on tavallisesti tehty hakkaamalla lihakimpaletta studiossa niin kauan, kunnes liha on hajoamispisteessä (Välimäki 2008, 39).



Video 2. Rikollispomon pää hakataan muusiksi. Lähde: <https://youtu.be/7JRfi6-1U5E>.

Vaikka pelissä useimmiten paras lähestymistapa on käyttää huomion välttämiseksi lyömäaseita, ampuma-aseet ovat myös keskeisiä apuvälineitä, jotka tulevat elementtiinsä tietynlaisissa tilanteissa. Esimerkiksi luvussa *Decadence*, jossa Jacket pelastaa henkitorissaan olevan tytön ”aikuisviihdetuottaja” The Producerin kynsistä, tuon ison mustan miehen surmaamiseen vaaditaan useampi laukaus tehokkaasta tuliaseesta, kuten pumppuhaulikosta ([Hotline Miami Wiki](#)). Lyömäaseiden tavoin erilaisilla tuliaseilla on omaleimaiset äänensä: haulikoista tulee iso pamaus, kun taas äänenvaimentimella varustettu pistooli päästää vaimean ”tussahduksen”. Taas konetuliaseiden sarjatuli luo korkeaa nakutusta. Lisäksi aseita voi heittää, jolloin kuullaan lentoa kuvaava suhina sekä osumista korostava “mätkähdytys”.

*Hotline Miamissa* nostalgista tunnelmaa on haettu lintuperspektiivistä piirretyllä, tahallisen pikselöityneellä grafiikalla ja neonpastellisävyisen värimaailmalla (ks. Kuva 1), jota syntetisaattorivetoinen musiikki täydentää. 22-raitainen soundtrack on erilaisten synthwave-artistien, kuten Pertubatorin, Sun Araw:n ja Scattlen käsialaa ([Hotline Miami Wiki](#)). Pelissä on muutama keskeinen teema, jotka toistuvat pitkin peliä. Lisäksi musiikki ei käytännössä katkea, vaan musiikkiraita siirtyy eri ympäristöistä ja näkymistä siirryttäessä teemasta toiseen. Tämä ei-diegeettinen musiikki luo elokuvamusiikin tavoin sekä yhtenäisyyttä että jatkuvuutta ([Kolehmainen 2011](#)).



Kuva 1. Havainnollistus Hotline Miamin grafiikasta.

Kuten Taulukossa 1 havainnollistetaan, erilaiset teemat yhdistyvät aina tiettyyn tilanteeseen. Esimerkiksi Sun Araw:n rauhallinen [Deep Cover](#) (2010) soi aina Jacketin asunnossa, joka on pelissä määritelty turva-alueeksi, kun taas tehtävissä soi useimmiten intensiivisempi musiikki. Tehtävien jälkeen olevassa pisteytyksessä taas kuullaan Jasper Byrnen [Miami](#)-kappaletta kaupungin näkyessä taustalla (Kuva 2). *Miami* käynnistyy heleällä sekvenssillä, johon pelkistettyä beat-rytmiä soittavat konerummut ja kahdeksasosakuvioita jumpttava toisteinen looppi liittyy. Erilaiset, jousisektiota muistuttavat syntistaattoripyhkäisyt soittavat puolestaan melodiana. Kappaleen sointiväri on siis hyvin stereotyyppistä, televisiosarjoista ja elokuvista tuttua kasaria. Se tuo elävästi mieleen esimerkiksi Jan Hammerin säveltämän televisiosarja *Miami Vicen* (1984–1989) johtoaiheen [Crockett's Themen](#), joka assosioituu sarjan päähenkilö Sonny Crockettiin. Lisäksi kappale kuullaan ikään kuin palkintona luvun läpäisemisestä, joten se on hyvä esimerkki videopelien palkitsevasta musiikista.



Kuva 2. Pistelistaus, jossa kaupunki näkyy taustalla siluettina.

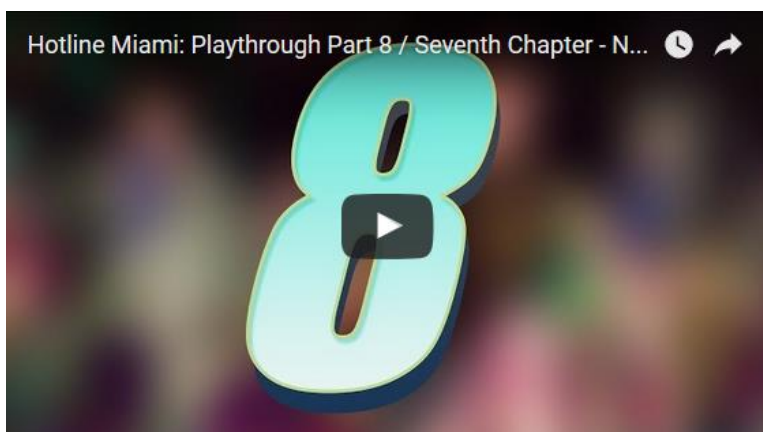
Taulukko 1. Osat Hotline Miamin ääniraidasta, sekä niiden ilmentyminen ja tehtävä (Hotline Miami Wikia).

Kappale	Esittäjä	Ilmentyminen	Tehtävä
<a href="#">Horse Stepping</a>	Sun Araw	Päävalikko	Taustamusiikki
<a href="#">Deep Cover</a>	Sun Araw	Jacketin asunto	Tunnelman luominen, turva-alue
<a href="#">Silver Lights</a>	Coconuts	Painajaisjaksot	Pahaenteinen tunnelma
<a href="#">Miami</a>	Jasper Byrne	Pisteytys	Palkitseva
<a href="#">Release</a>	M.O.O.N.	Päävastukset jne.	Taistelusta ilmoittaminen
<a href="#">Daisuke</a>	El Huervo ft. Shelby Cinca	Kauppa	Turva-alue
<a href="#">Turf</a>	El Huervo	Asunto murhan jälkeen	Jännitys, poikkeus
<a href="#">Crush</a>	El Huervo	Luvun lopussa	Onnistumisesta ilmoittava
<a href="#">Flatline</a>	Scattle	Luku <i>Trauma</i>	Unenomainen tunnelma
<a href="#">Miami Disco</a>	Perturbator	Luku <i>Push it</i>	Intensiivisyys
<a href="#">Electric Dreams</a>	Perturbator	Lopputekstit	Palkitseva

Yksi keskeisistä teemoista on myös Coconutsin säveltämä hämyinen, säröisellä fuzztone-efektillä varustettuun bassokiertoon, toisteiseen tom tom -komppiin sekä vääristyneeseen feedbackiin eli



kiertoefektiin perustuva *Silver Lights* (2010), joka kuullaan päähenkilön painajaisjaksoissa (Video 3). Nämä samalla aggressiiviset ja hämyiset sointivärit ilmentävät päähenkilön epätodellista mielentilaa. Teema on mielenkiintoinen, koska se kuullaan ainoastaan välianimaatioissa. Painajaisjaksoissa Jacket astuu hämärästi valaistuun huoneeseen, jossa kolme erilaisiin elännaamareihin sonnustautunutta henkilöä istuu nojatuoleissa ja kuulustelee päähenkilöä hänen tekemisistään. Pelin muusta graafisesta tyylistä poikkeava hämyinen valaistus (ks. esimerkiksi Kuva 2) ja säröinen musiikki viestivät siis erilaisesta pelitilanteesta, jossa pelaajahahmo joutuu hallitsemattomien voimien armoille.



Video 3. Painajaisjakso, jossa päähenkilön päänsisäiset hahmot käyvät monologia hänen kanssaan. Lähde: <https://youtu.be/m1rK96QCwkc>.

### **Äänimaiseman kerronnalliset ulottuvuudet**

Koska *Hotline Miamissa* ei ole äänitettyä dialogia, musiikilla ja äänellä on tärkeä kerronnallinen merkitys. Ääniefektit ja musiikki viestivät ja ennakoivat erilaisia pelitilanteita, reagoivat pelaajan toimintaan ja antavat tietoa ympäristöstä. Eräässä luvussa musiikkiraitaan sekoittuvat poliisiautojen sireenit ennakoivat SWAT-tiimin hyökkäystä. Sireenit alkavat soida, kun pelaaja on tappanut vähintään neljä vastustajaa, ja surmattuaan tarpeeksi poliisin erikoisjoukko ryntää sisään, jolloin jäljelle jääneet vastustajat laskeutuvat polvilleen kätet pään päällä. Pelaajan tulee päästä takaisin autolleen käyttämällä oveluutta, koska poliiseilla on luodinkestävät liivit yllään ([Hotline Miami Wikia](#)). On kiinnostavaa, miten arcade-tyylinen peli käyttää myös ympäristön ääniä hyväkseen pelkkien ääniefektien ja taustamusiikin lisäksi. Toisaalta ympäristön äänet ovat tavallisesti yhteydessä pelitapahtumiin.

Tätä erityistä tilannetta korostetaan myös synthwave-artisti M.O.O.N.:n teemalla [Release](#) (2011), joka kuullaan aina päävastustajan tai muun jännittävän tilanteen yhteydessä. *Release* käynnistyy intensiivisellä, pahaenteisellä syntetisaattorin kahdeksasosasekvenssillä, joka paikoin voimistuu

dramaattisesti. Teema vihjaa aina jännittävästä tilanteesta tai tulevasta tappelusta. Tämän kaltaiset boss-teemat ovat olleet läpi pelihistorian keskeisiä konventioita, jotka valtaavat tiukan paikan tullessa ääniraidan tavalliselta taustamusiikilta. Tämä on hyvä esimerkki siitä, miten musiikki ja ääniefektit yhdessä luovat tunnelmaa ja antavat tietoa pelitapahtumista.

Kiinnostavia ovat myös poikkeukset tavanomaisessa äänimaisemassa. Kun tiettyä peliä pelaa tarpeeksi kauan, pelaaja saattaa muistaa ulkoa eri tilanteissa ja ympäristöissä toistuvat teemat. Tällöin jonkinlainen poikkeus äänimaisemassa, kuten musiikkiraidassa, luo uusia merkityksiä ja toimii tehokkeinona odottamattoman tapahtuman kanssa. Esimerkiksi luvun lopussa alkaa soida osion läpäisemisestä ilmoittava El Huervon säveltämän [Crushin](#) suriseva urkupistemäinen taustahumu. Erään luvun lopussa, pelaajan kävellessä takaisin autolleen, pääaulan lasiovista kurvaa pakettiauto sisään renkaat kirskuen, jolloin *Crush* vaihtuu kappaleeseen *Release*. Pelaaja on tottunut El Huervon teeman sekä ruudun yläkulmaan ilmestyvän ”Chapter cleared” -tekstin ilmoittavan luvun loppumisesta, mutta näitä odotuksia rikotaan.

Äänisuunnittelun yksinkertaisuudesta huolimatta sen avulla on pyritty luomaan syvempää pelikokemusta menemällä pelaajahahmon päähän sisään ja samalla ilmentäen hänen psykofyysistä traumaansa. Pelin yhdestoista luku, *Deadline*, toimii tarinan käännekohtana, jolloin päähenkilö oivaltaa tullessa petetyksi ja herää myöhemmin sekavassa tilassa sairaalassa. Luku käynnistyy Jacketin asunnon ulkopuolelta (Video 4 kohdassa 8:14), jonne hän astelee sisään pahaenteisen 1980-luvun analogisyntetisaattoria muistuttavan syntetisaattoriurkupisteen säestämänä. Urkupisteet ovat yksi kauhuelokuvien keskeisiä konventioita, jonka avulla luodaan uhkaavaa ja aavemaista tunnelmaa. Ohjaaja John Carpenter on esimerkiksi käyttänyt kyseistä tehokeinoja useissa elokuvissaan, kuten kummitusmerimiehistä kertovassa *Usvassa* (*The Fog*, 1980) sekä sarjamurhaajasta kertovassa slasher-klassikossa *Halloween – naamioiden yö* (*Halloween*, 1978). Pelissä uhkaavuutta luo erilaisen musiikin ohella siis se, että tehtävä alkaa eri paikasta kuin tavallisesti, mikä viestii odottamattomasta pelitapahtumasta. Tavallisesti luvun intro alkaa asunnon sisältä, jossa Jacket kuuntelee puhelinvastaajaan jätetyn tehtävän ohjeistuksen ennen autoonsa siirtymistä.

Kun Jacket astuu asuntoonsa sisälle, hän huomaa tavaroiden olevan pitkin lattiaa ja naisystävänsä makaavan murhattuna kylpyhuoneen lattialla. Sohvalla istuva rottanaamioon sonnustautunut tappaja tokaisee tekstidialogissaan: ”Let’s get on with it”. Rottamies ampuu Jacketin äänenvaimentimella varustetulla automaattiasella, jonka vaimean tussahduksen myötä Jacket kaatuu, ja ruutuun ilmestyy pelaajan kuolemaa seuraava teksti: ”Press R to restart”. R-napin painallus ei kuitenkaan

aloita lukua alusta, vaan se käynnistää pelaajahahmon pääsisäisen painajaisjakson. Ennen jaksoa ruudun valtaa huonolla taajuudella toimivan analogitelevision kuvaa muistuttava kohina eli lumisade, joka ilmentää siirtymää todellisuudesta unenomaiseen ulottuvuuteen.

Painajaisjaksossa päähenkilö kokee pimeästi valaistussa asunnossaan ruumiista irtaantumiskokemuksen, katsellen omaa veristä ruumistaan (Video 4 kohdassa 8:35).

Eläinnaamariin pukeutunut mies istuu sohvalla, ja syyttää häntä itsensä saattamisesta kyseiseen tilaan. Lisäksi välillä kohina valtaa ääniraidan, mitä korostaa samaan aikaan ruudun valtaava analogitelevision valkoinen kohina. Tämä viittaa Jacketin epätodelliseen mielentilaan, mutta on myös nostalginen tehokeino.



Video 4. Luvun *Deadline* lopussa oleva tarinan käännekohta. Lähde: <https://youtu.be/1WPyI37nyH0>.

Kohinaa kuullaan ja nähdään myös muissa tilanteissa, joissa todellisuuden ja unen rajat hämärtyvät. Esimerkiksi erään luvun lopussa Jacket astuu kauppaan, jossa makaa verissään oleva mies lattialla. Kuva muuttuu rosoiseksi, kun parrakas pitkähiuksinen myyjä ilmoittaa, ettei mikään tapahtumista ole totta.

Toisaalta, kuten näkyy Kuvissa 1 ja 2, pelissä on jatkuvasti pientä kohinaa kuvassa. Tämän kohinan tehtävä on kuitenkin hieman erilainen. Se sopii nostalgiaa tavoittelevaan teemaan, mutta yhdessä valoefektien kanssa se pehmittää pelin grafiikkaa, jolloin värisävyt eivät ole niin päällekkäviä kuin normaalisti. Myös monissa 3D-grafiikkaa käyttävissä peleissä hyödynnetään tunnelman luomiseen keinotekoisesti lisättyä film grainia eli filmin rakeisuutta. Hyvänä esimerkkinä tästä on selviytymispeli *Sir, You Are Being Hunted* (2013), jossa pelaaja yrittää selviytyä viktoriaanistyyllisessä miljöössä. Vastaavanlaisia keinoja on käytetty myös menneiden aikojen

tunnelmaa tavoittelevissa elokuvissa, kuten 1980-lukua parodisoivassa *Kung Furyssa* (2015), johon on jälkikäteen lisätty videonauhan kulumisesta johtuvaa kohinaa.

*Trauma*-luku käynnistyy samanlaisella siirtymäanimaatiolla kuin muutkin luvut, mutta musiikki on hämyisen rauhallista, jopa pysähtynyttä. Jo tässä vaiheessa pelaaja aavistaa musiikin kautta, että luvussa on jotain aikaisemmasta poikkeavaa. Scattlen kappale [Flatline](#) käynnistyy toisteisella syntetisaattorisekvenssillä, johon liittyy melodiaa soittava bassokitaraa muistuttava syntetisaattori. Kuulas, klavinettimainen, Wurlitzer-tyylinen sähköpiano soittaa taustalla sointukuvioita, luoden harmonista pohjaa. Oikeassa kanavassa kuuluvan tahdin toisella ja neljännellä iskulla piipitys muistuttaa sydänekäyrää, kun taas psykedeeliset kaikuisat lyömäsoitinefektit sekä urkupistemäiset pyyhkäisyt ilmentävät pelaajahahmon psykofyysistä traumaa. Lisäksi kappaleen bassomelodia muistuttaa John Carpenterin *Escape From New York* –elokuvan teemaa, josta löytyy samantyylinen nouseva aihe. Sointiväri analogisyntetisaattoreineen ja sähköpianoineen on muutenkin hyvin carpentermainen.

Kohtalaisen hidastempoisesta *Flatlinesta* puuttuu kokonaan useita tehtäviä säestävien kappaleiden voimakas basso ja hengästyttävä rytmipoljento, jotka luovat intensiivistä immersiota. Kappaleen rytmi on siis hitaampi, mikä vihjaa rauhallisemmasta, muista luvuista poikkeavasta pelikokemuksesta. Rytmii kuvastaa myös päähenkilö Jacketin oletettua hidasta pulssia, koska häntä on ammuttu. Kun hän herää sairaalasängystä sekavassa tilassa, hänen täytyy päästä takaisin autolleen lääkärin ja poliisien huomaamatta. Pelaajahahmon ei ole mahdollista käyttää väkivaltaa, joten hänen ainoa aseensa on oveluus.

Musiikin lisäksi myös kuva ja muu ääniraita ilmentävät erilaista pelikokemusta. Jacketin pitää edetä hitaasti huoneestaan ulos ja edelleen sairaalan käytäville vartijoita ja lääkäreitä vältellen, ettei huimaus ota valtaa. Jos pelaaja etenee liian nopeasti, ennestään rosoinen, analogitelevisiota muistuttava kuva muuttuu huonolaatuisemmaksi ja näkymä heiluu holtittomasti. Pelaajan tulee pysähtyä välillä, jotta kuvan heiluminen tasaantuu. Jos pelaaja ei tee niin, hahmo pysähtyy huonotaajuuksista radiota muistuttavan äänen voimasta. Ääni tulee pelaajahahmon kuulokulmasta, eivätkä muut pelihahmot kuule sitä, koska he eivät siihen reagoi samalla tavalla. Tämä kuulokulmaääni ilmentää Jacketin kokemaa traumaa, joka on samalla äänimaiseman suora reaktio pelaajan toimintaan. Ääniefekti ja rauhallisempi musiikki luovat myös erilaista pelikokemusta, koska muissa luvuissa ei astuta näin selkeästi pelaajahahmon pään sisälle.



Video 5. Huimaus luvussa *Trauma*. Lähde: <https://youtu.be/bh7nXVKRR0k>.

Samankaltaista äänisuunnittelua on käytetty muun muassa Steven Spielbergin sotaelokuvassa *Pelastakaa sotamies Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998). Elokuvasa maihinnousukohtauksessa Kapteeni Millerin (Tom Hanks) pois ja päälle kytkeytyvää kuuloa voi pitää ”niin ruumiillisen kuin henkisen vammautumisen oireena” (Välimäki 2008, 36). Tämän kaltainen kuulokulmaääni myös voimistaa samaistumista elokuvan tai videopelin tarinaan, kuten eräässä *Hotline Miamin* luvussa, jossa pommin räjähtämistä seuraa kimeä ja läpätunkeva tinnitusta muistuttava ääni, joka kuullaan kuin pelaajahahmon korvilla. Tinnitustehostetta on käytetty myös *Call of Duty*n (2003) kaltaisissa sotapeleissä, kun käsigranaatti räjähtää pelaajahahmon vieressä.

Video- ja tietokonepelien äänimaisemassa tarinan sisäinen diegeettinen ja ulkopuolinen ei-diegeettinen musiikki ja ääni ovat ongelmallisempia käsitteitä kuin esimerkiksi elokuvissa. Diegeettisellä musiikilla tai lähdemusiikilla tarkoitetaan musiikkia, jolla on kiinteä lähde tarinatilassa, kuten orkesteri, jukeboksi tai radio, kun taas ei-diegeettiseltä musiikilta puuttuu looginen lähde (Hickman 2005, 37, 485). Usein niitä ei pysty erottamaan, vaikka on olemassa myös selkeitä esimerkkejä kummastakin. Esimerkiksi Rockstar Gamesin vuoteen sijoittuvassa 1911 Villin Lännän videopeli *Red Dead Redemptionissa* Armadillon kaupungin saluunassa pianisti soittaa ragtime-tyylistä musiikkia, jolloin musiikilla on selkeä, näkyvä lähde. Toisaalta mykkäelokuvien esityksissä soi tyylin mukainen piano, jonka lähde ei ole näkyvässä. Entisaikoina pianisti soitti usein valkokankaan takana, jolloin kysymys on oletetusta lähteestä tai vaihtoehtoisesti ei-diegeettisestä musiikista. Kuitenkin näiden kahden välinen raja on hämärtynyt. Lisäksi eri ympäristöissä, kuten vuorilla, preerioilla ja metsissä kuultava sähkökitaran, huuliharpun ja viulun kaltaisten perinteisten western-soittimien sävyttämä taustamusiikki on selkeästi ei-diegeettistä, kun taas Ridgewoodin farmin pihalla iltaisin soittavan huuliharpistin voi luokitella lähdemusiikiksi.

*Hotline Miamin* musiikin voi suurilta osin luokitella vanhojen kolikkopelien eli arcade-pelien ja niiden konsolikäännösten kaltaisesti ei-diegeettiseksi taustamusiikiksi, joka on alisteista pelitapahtumille. Lähdemusiikki tuntuukin olevan erityisesti avoimeen ympäristöön sijoittuvien ”hiekkalaatikkopelien” tyylipiirre. Tosin voidaanko varmasti sanoa, että Jacketin asunnossa kuultavalla *Deep Cover* -kappaleella ei ole fyysistä lähdettä, kuten levysoitin tai radio? Ei-diegeettisyyttä toisaalta tukee se, ettei musiikin taso hiljene asunnosta poistuttaessa, kuten peleissä usein tapahtuu hahmon etääntyessä äänilähteestä.

Yksi kiinnostavimpia esimerkkejä diegeettisen ja ei-diegeettisen äänen hämärtämisessä on 1980-luvun stereotyyppiseen neonvalojen ja jumputtavan musiikin täyttämään discoon sijoittuva luku *Push it*. Tehtävää säestää Pertubatorin säveltämä 1980-luvun italo disco -musiikkia muistuttava [Miami Disco](#) (2012). Kappale alkaa neljäsosia potkivalla bassorumpurytmillä, jota ryydittää stereotyyppinen syntetisaattorisekvenssi. Muu tausta gate echo -efektillä varustettuine pikkurumpuineen, sähkörumpujen tom tom -rumpuineen, heleine sähköpianoineen ja syntetisaattoripyöhykäisyineen liittyy mukaan symbaalin suihinästä. Luvussa nostalgisuutta tehostaa sekä aikakauden musiikki että *Miami Vicen* tai *Scarfacen* (1984) kaltaisista televisiosarjoista ja elokuvista tuttu, liioiteltu stereotyyppinen miljö.

Kun pelaajahahmo on tyrmännyt ensimmäiset vastustajansa ja selvinnyt ensimmäisen kerroksen toiseen päähän, tiskijukan voi nähdä istuvan kopissaan kuulokkeet korvillaan. Tämä viittaa siihen, että intensiivisellä, jopa kovaäänisellä musiikilla on kiinteä lähde, koska musiikin alkuperä tehdään de-akusmaation kautta selväksi. Ranskalaisen Michel Chionin mukaan akusmaattisella äänellä tarkoitetaan ääntä tai musiikkia, jonka lähdettä ei nähdä tai tunneta, ja kun se tuodaan ilmi, se de-akusmoidaan (Välimäki 2008, 240). Samoin kuin Jacketin asunnossa, musiikki soi läpi luvun samalla voimakkuudella, eikä hiljene toiseen kerrokseen siirryttäessä. Vertailuna nykypäivän Los Angelesiin sijoittuvan, *Vampire: The Masquerade – Bloodlinesin* (2006) yökerho Asulumin voimakas elektroninen tanssimusiikki vaimenee, kun päähenkilö nousee hissillä toisen kerroksen toimistotilaan.

Luvun *Push it* läpäisemisen merkiksi *Miami Disco* vaihtuu normaaliin tapaan El Huervon *Crushin* ambientmaiseksi taustahumuksi. Diegeettinen musiikki siis vaihtuu ei-diegeettiseksi, vaikka volyymin säilyminen samanlaisena eri tilaan siirtyessä ja teeman äkillinen katkeaminen tukevat ei-diegeettisyyttä. Miksi tanssimusiikki lakkaisi, vaikka DJ on edelleen kopissaan? *Push it* on siis oivallinen esimerkki näiden kahden musiikin rajan hämärtämisestä.

## Lopuksi

Katsauksessa on tarkasteltu pelimusiikin ja äänisuunnittelun tehtäviä ja niiden ilmentymistä videopelissä *Hotline Miami*. Pelimusiikki luo tunnelman lisäksi immersiota eli uppoutumista pelitarinaan. Musiikin avulla pelaaja saa myös informaatiota eri ympäristöistä ja tilanteista sekä ilmentää rajaa turvallisen ja vaarallisen alueen välillä. *Hotline Miamissa* musiikkiin ja äänitehosteisiin jakautuvalla äänimaisemalla on tärkeä rooli niin tunnelman luomisessa, immersiossa kuin myös tarinankerronnassa. Riippuvuutta äänimaailmasta korostavat myös vähäinen dialogi sekä vaatimaton grafiikka. Musiikki ja ääni antavat tietoa myös poikkeuksellisista tilanteista, kuten luvun *Deadline* lopussa, jossa Jacketin asunnossa kuullaan pahaenteistä urkupistemäistä ääntä samassa miljöössä aiemmin kuullun kappaleen *Deep Cover* sijaan.

Syntetisaattorivoittoinen, retrohenkinen, synthwave-musiikki ilmoittaa erilaisista pelitilanteista, kuten pomotappeluista tai vastaavista tilanteista sekä ympäristöistä, joissa kaikissa soi tavallisesti eri teema. Yli 20 kappaleen musiikkiraidassa samat teemat toistuvat eri luvuissa, mutta osa teemoista on tiettyyn lukuun tai tilanteeseen assosioituja. Arvosteluissa kiitetyn pumppaavan musiikin avulla luodaan myös toiminnallisuutta, kun musiikki ikään kuin pitää pelaajan sydämen sykkeen tietyllä tasolla. Pelissä äänimaisema hyödyntää tavanomaisia elokuvallisia konventioita, kuten aseiden ja iskujen foley-ääniä, mutta menee syvemmälle pelihahmon sieluun heidän korvillaan kuultujen kuulokulmaäänien ansiosta. Kuulokulmaäänien, kuten räjähdystä seuraava tinnitustehoste sekä psykofyysistä traumaa ilmentävä ääni, osoittavat äänien merkitystä sekä ruumiillisen että henkisen vammautumisen merkinä.

*Hotline Miami* todistaa myös, kuinka pelin kehittäneen Dennaton Gamesin kaltainen pieni pelifirma kykenee rajallisista resursseistaan huolimatta luomaan tyyliään vaatimattoman mutta toimivan pelin ja syvän pelikokemuksen. Toisaalta, rajalliset resurssit ovat selkeästi pakottaneet ytimekkääseen pelisuunnitteluun ja toteutukseen ilman turhia rönsyjä. Lisäksi taaksepäin katsova, retrohenkinen musiikki luo vaikutelmaa stereotyyppisestä 1980-luvun Miamin miljööstä ja aikakaudesta.

Pitää kuitenkin huomauttaa, että vaikka peli ottaa vaikutteita kasarikauden videopelien musiikista ja graafisesta tyylistä, se ei kuitenkaan pyri olemaan kaikilta osin autenttinen. Esimerkiksi pelin äänet eivät olisi toistuneet sellaisenaan 1980-luvun 8-bittisillä pelikonsoleilla tai sopuhintaisilla äänikorteilla (Video 6). Toisaalta yhtä hyvään äänenlaatuun päästiin aikakauden valtavirtamusikissa. Myös pelissä kuultava synthwave ottaa vaikutteensa 1980-luvun syntetisaattorimusiikista pyrkimättä olemaan täydellinen kopio aikalaisista, koska mennyttä aikaa

voi jäljitellä, mutta ei tavoittaa. Kaiken kaikkiaan *Hotline Miami* on siis väkivaltainen, pastellinsävytteinen ”nostalgia-trippi”, jossa musiikilla ja äänellä on keskeinen merkitys.



Video 6. Äänikorttien vertailu: AdLib (\$195.00) vs. Roland MT-32 (\$550.00) (Hinnat: [Nerdly Pleasures](#), 24.5.2013).

## Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 1.12.2016.

## Nettividiot

“AdLib vs. Roland MT-32: Police Quest 2” YouTube 18.3.2010.

<https://www.youtube.com/watch?v=bZXVqrSo7AA>.

“Far Cry 3: Blood Dragon (Original Game Soundtrack)”, YouTube

2.5.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=AnDutViIj-8>.

“GTA Vice City Soundtrack – My Favourite Music”, YouTube

13.8.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=3Ej3tFOFJm>.

“Hotline Miami: Playthrough Part 2 / First Chapter – No Talk | No Commentary”, YouTube

26.12.2012. <https://youtu.be/fl7JUzpcVY>.

“Hotline Miami: Playthrough Part 15 / Fourteenth Chapter – Vengeance | No Commentary”,

YouTube 24.3.2014. <https://youtu.be/7JRfi6-1U5E?t=5m19s>.



“Hotline Miami: Playthrough Part 8 / Seventh Chapter – Neighbors | No Commentary”, YouTube 23.3.2014. <https://youtu.be/m1rK96QCwkc?t=8m30s>.

“Hotline Miami: Playthrough Part 11 / Eleventh Chapter – Deadline | No Commentary”, YouTube 24.3.2014. <https://youtu.be/lWPyI37nyH0?t=8m14s>.

“Hotline Miami: Playthrough Part 13 / Twelveth Chapter – Trauma | No Commentary”, YouTube 24.3.2014. <https://youtu.be/bh7nXVKRR0k?t=40s>.

Hotline Miami -pelin kappaleet:

“Horse Stepping”, <https://www.youtube.com/watch?v=IvL3DWq43iQ>.

“Deep Cover”, <https://www.youtube.com/watch?v=xIQXmvtY9xo>.

“Silver Lights”, <https://www.youtube.com/watch?v=UFBmem35WJ0>.

“Miami”, <https://www.youtube.com/watch?v=EPFDD2mqCwY>.

“Release”, <https://www.youtube.com/watch?v=ZyKWuJB0Tw8>.

“Daisuke”, [https://www.youtube.com/watch?v=go6po2Za\\_18](https://www.youtube.com/watch?v=go6po2Za_18).

“Turf”, <https://www.youtube.com/watch?v=z9tcHYz02uw>.

“Crush”, <https://www.youtube.com/watch?v=jYjB-DKDrbs>.

“Flatline”, <https://www.youtube.com/watch?v=jYjB-DKDrbs>.

“Miami Disco”, <https://www.youtube.com/watch?v=xAM6mG6BWjw>.

“Electric Dreams”, [https://www.youtube.com/watch?v=uR2Eva\\_IROs](https://www.youtube.com/watch?v=uR2Eva_IROs).

“Miami Vice – Crockett’s theme HQ”, YouTube 5.5.2009. <https://www.youtube.com/watch?v=m8-ItRoHJM0>.

“Turbo Kid Soundtrack – Le Matos”, YouTube 24.1.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=KdbNc8QzXpo>.

## **Verkkosivut ja -palvelut**

Hotline Miami Wiki 1.7.2016. [http://hotlinemiami.wikia.com/wiki/Hotline\\_Miami\\_Wiki](http://hotlinemiami.wikia.com/wiki/Hotline_Miami_Wiki).

Nerdly Pleasures 24.5.2013. “The Price of PC Sound (and some other stuff)”  
<http://nerdlypleasures.blogspot.fi/2013/05/how-much-do-we-pay-for-sound-hardware.html>.

## Kirjallisuus

Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2015. "Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games." *WiderScreen* 1–2/2015. <http://widerscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>.

Hickman, Roger. 2006. *Reel Music: Exploring 100 Years of Film Music*. New York: W.W. Norton

Kolehmainen, Pekka. 2011. "Dynaamisen audion käyttö seikkailupelissä Grim Fandango." *WiderScreen* 3/2011. <http://widerscreen.fi/2011-3/dynaamisen-audion-kaytto-seikkailupelissa-grim-fandango/>.

Riikonen, Henna-Juulia. 2015. "Videopelien äänimaisema pelaajan apuna tarinallisissa videopeleissä." *Musiikin suunta* 2/2015: *Fantasia-, sci-fi- ja pelimusiikki*. Tampere: Suomen etnomusikologinen seura.

Välimäki, Susanna. 2008. *Miten sota soi? – Sotaelokuva, musiikki ja ääni*. Tampere: Tampere University Press