Dead Space pelisarja :D

Dead Space on EA:n kauhupelisarja jonka ensimmäinen osa ilmestyi Lokakuussa 2008. Pelin väkivaltaisuuden vuoksi Dead Space 1:n myynti kiellettiin Kiinassa, Japanissa ja Saksassa.

Pelin päähenkilö on insinööri Isaac Clarke, joka taistelee necromorpheiksi kutsuttuja muukalaisia vastaan autioituneella avaruusaluksella. Pelin tarkoituksena on tuhota muukalaisartifakti Marker joka on aiheuttanut necromorphien syntymisen.

Dead Space 2 julkaistiin Tammikuussa 2011. Dead Space 2:ssa Isaac kärsii vakavista hallusinaatioista jotka johtuvat uudesta Markerista joka Isaac pakotettiin rakentamaan. Marker aiheuttaa uudelleen necromorphien syntymisen ja Isaacin on määrä tuhota Marker ja hävittää hallusinaatiot Isaacin kuolleesta tyttöystävästä joka menehtyi DS 1:ssä.

Dead Spaceissä fyysistä väkivaltaa on runsaasti ja se ilmenee peleissä moninaisena gore mättönä jossa raajat, päät ja suolenpätkät lentelevät ja verta roiskuu satojen litrojen verran kun Isaac talloo, lyö, räjäyttää tai ampuu necromorpheja. Vaikka luulisi että pelkkä pään irrottaminen toimisi, niin nopeasti huomaa että viholliset tulevat perääsi vaikka päättöminä, sillä niitä ohjaa Marker eivätkä vihollisten aivot.

Väkivalta on molemmissa peleissä olennainen osa pelien kokonaisuutta ja peliä voisi kuvailla “tapa tai tule tapetuksi”, koska kumpaakaan peliä ei pääse läpi tappamatta ainoatakaan necromorphia.

Väkivallan estetisointeja molemmista peleistä löytyy runsaasti hidastuksien, painostavien musiikkien ja kuvakulmien vaihteluiden muodossa ja niitä esiintyy yleensä tappo-animaatioiden yhteydessä oli se sitten necromorph tai Isaac joka kuolee.

Väkivallan tapa jota Dead Space:eissä toistetaan on ruumiin paloittelu sillä jotta vihollisia voi tappaa, täytyy niiltä katkaista raajoja tai muuten ne lähtevät perään joko juosten tai ryömien.

Isaacin käyttämä väkivalta oikeutetaan selviytymisenä tappavassa ympäristössä, kun taas necromorphien, joita ohjaa Marker, joka haluaa tappaa Isaacin, väkivaltaa kritisoidaan pahana sillä necromorphit yrittävät murhata pelin sankaria. Molemmissa peleissä Isaac harjoittaa väkivaltaa necromorpheihin ja vastaavasti necromorphit ja koko peliympäristö suuntaavat väkivaltansa Isaaciin.

Silloin kun Dead Space saapui markkinoille siihen suhtauduttiin positiivisesti mm. peliplaneetta.net:in arvostelussa jossa sanottiin: “Kauhuräiskintöjen ehdotonta eliittiä”. Pelisarjalla on tietysti tietty kohderyhmä joka suhtautuu peliin positiivisesti ja koostuu enimmäkseen nuorista, mutta vanhemmat ihmiset kokivat pelin tunnelman liian ahdistavana ja väkivaltaisena. Väkivalta toimii Dead Space:issa viihteenä ja monia siinä kiehtoo pelien raakuus ja realistisuus.

Dead Spaceissa väkivaltaa ei ole hirveästi rajoitettu, mutta yleisesti mm. mediassa väkivallan osuutta pitäisi rajoittaa sillä yltiömäisen väkivallan luulisi olevan pahaksi nuorisolle, mutta ei ole todistettu että sillä olisi mitään vakavampia vaikutuksia. Voi olla että liiallinen väkivalta saattaa olla laukaiseva tekijä jollekin mielen sairaudelle.

Vanhemmilla on suurin vastuu väkivallan rajoittamisessa jota nuoret näkevät. Myöskään mediassa ei voi näyttää väkivaltaa / muita kyseenalaisia materiaaleja tiettyinä kellonaikoina.