

Niina Kaarnaaja

Elementaaliset hirviöt videopeleissä

Fantasiaolennon suunnittelu selainpeliin

Tekijä(t) Otsikko	Niina Kaarnaaja Elementaaliset hirviöt videopeleissä
Sivumäärä Aika	24 sivua + 1 liitettä 11.11.2016
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Yliopettaja Pasi kaarto
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia, kuinka elementarismi näkyy hirviöhahmojen suunnittelussa ja sitä kuinka visuaalinen hahmosuunnittelu ja sen keinot voivat auttaa pelaajaa voittamaan tälle peleissä vastaan tulevia hirviöitä. Tutkin lähtökohtana sitä, kuinka hirviöhahmoja käytetään tasoloikka- ja strategiapeleissä ja mitkä ovat näissä peleissä hirviöiden tarkoitus ja miten niiden ominaisuudet näkyvät hahmoissa. Esitän luonnon elementeistä esimerkkejä uskonnoista ja tutkin tapaa jolla visualisoida monipuolisesti erilaisia elementtejä. Esimerkkitutkimus käsittää tulen elementin koirahahmossa. Toiminnallisessa osuudessa suunnittelin kaksi elementaalista eläinhybridihirviötä vielä tekeillä olevaan, selaimessa pelattavaan virtuaaliseen lemmikkipeliin nimeltä Dianthia.</p> <p>Opinnäytteessä pohdin kuinka peleissä hahmosuunnittelu ja elementarismi on toteutettu ja yritän kartoittaa omaa luomisprosessiani ja tapaan visualisoida elementtejä. Suurin osa opinnäytetyöstä on erilaisten esimerkkien tutkintaa, joiden välissä pohdin niiden vaikutusta peleihin ja pelattavuuteen. Loppua kohden esimerkit ovat enemmän itse tuotettuja ja viimeinen kappale on täysin hahmojen suunnitteluprosessin läpikäyntiä.</p> <p>Opinnäytetyössä minulle selvisi, kuinka hahmon toiminnallisuus on kaikkein tärkeintä hirviön suunnittelussa ja että teeman, hahmon ominaisuuksien ja elementin tasapainotus ovat samanarvoisia keskenään eikä niitä kannata laittaa erityiseen järjestykseen suunnitteluprosessissa. Elementtejä kannattaa myös kuvata muutenkin kuin tavalla jolla ne kaikista yleisimmin assosioidaan, jotta saadaan monipuolisempia hahmoja.</p>	
Avainsanat	pelihahmo, hirviöt, elementaali, hahmosuunnittelu, 2D

Author(s) Title	Niina Kaarnaaja Elemental monsters in videogames
Number of Pages Date	24 pages + 1 appendices 11 November 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3d Animation and Visualization
Instructor(s)	Pasi Kaarto, Principal Lecturer
<p>The purpose of the thesis is to explore how elementalism can be seen in the design of monster characters and how visual character design and its means can help the player overcome the monsters that they encounter in games. I look at how monsters are used in platformer and strategy games, what purpose they serve in these games and how their features are displayed in their design. I present examples of the elements of nature and how they've been presented in religion and explore the way of visualizing different elements. An exemplary study includes a fire elemental in a dog shape. In the project section I designed two elemental hybrid animals for a browser based virtual pet game Dianthia.</p> <p>In the thesis, I explore how games design and elementalism come together and I try to map my own creation process and how I visualize the elements. Most of the thesis is a study of different examples from existing sources, and I consider what are their impact on games and playability. By the end, the examples are more own works and the last part is a walkthrough of the design process of the Dianthia characters.</p> <p>In my thesis, I found out how the function of the character is most important in the design of a monster and that the balance of the theme, character and element as the building blocks of the design are likely of the same value and should not be done in special order. It is also worth depicting the elemental forces in a way that they aren't usually associated with to get more varied characters</p>	
Keywords	character design, monsters, elemental, video game, 2D

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Hirviöhahmot	2
2.1	Hirviöiden rooli videopeleissä	2
2.2	Hirviöiden visuaalinen suunnittelu	3
2.2.1	Designin pohja	5
2.2.2	Vahva siluetti	6
2.2.3	Värit ja mekaniikka	7
3	Elementalismi	7
3.1	Uskonnolliset elementit	8
3.2	Elementaaliset hirviöt	9
3.3	Eri elementtien visualisointi	10
3.4	Saman elementin variointi	12
4	Hahmojen luonti	13
4.1	Hahmon suunnittelun pohjaaminen	14
4.2	Visuaalinen toteutus	17
4.2.1	Ominaisuudet ja kyvyt	18
4.2.2	Luonnostelu	18
4.2.3	Värit ja elementit	20
5	Yhteenveto	22
	Lähteet	24
	Liitteet	
	Liite 1. Dianthia Game Area Document	

1 Johdanto

Opinnäytetyöhöni halusin ottaa aiheeksi elementaalisten hirviöiden visuaalisen hahmosuunnittelun ja konseptoinnin ja käsitellä näitä aiheita tavalla, joka voi avata itselleni omaa luomisprosessiani ja auttaa myös samalla muita tämän tyyllisessä hahmonluonnissa. Haluan tutkia millaisilla keinoilla elementtejä voi liittää hahmoihin ja millaisia keinoja suunnittelijalla olisi luoda samasta elementistä monipuolisia hirviöitä ilman liikaa toistoa. Tavat ja menetelmät ovat pitkälti itse harjoitettuja ja tutkittuja, sillä elementtien visualisoinnista ei tutkimusmateriaalia videopelien ulkopuolella suuremmin ole. Havaintojani haluan hyödyntää Dianthia-lemmikkipeliin suunniteltavan hahmoparin luontiin.

Opinnäytteeni on pitkälti tutkiskelevaa pohdintaa siitä, mitä hirviöt tekevät peleissä ja miten elementaalinen magian elementti on pelaamissani peleissä näkynyt hirviöhahmoissa. Tutkin mistä elementit ovat mahdollisesti peräisin ja kuinka niitä voitaisiin käyttää hahmoluonnin työkaluna. En käsittele itse pelimekaniikkaa tai tutki kuinka se toimii, koska haluan keskittyä vain visuaaliseen toteutukseen. Opinnäytteeni toiminnallisessa osuudessa käyn läpi päätöksiäni ja työvaiheitani kahden videopelihirviön suunnitteluprosessissa. Dianthia on vielä hyvin keskeneräinen virtuaalilemmikkipeli. Se toimii selaimessa ja grafiikat ovat stabiilia 2D grafiikkaa, joten en etene projektissa hahmoluontia pidemmälle.

Käyn opinnäytetyössä läpi, mitä ovat hirviöt videopeleissä ja mikä niiden tehtävä on, mitä elementit ovat ja kuinka niitä on käytetty ja voitaisiin hahmosuunnittelussa käyttää, sekä lopuksi oma prosessini elementaalisten hirviöhahmojen luonnista.

2 Hirviöhahmot

Erilaiset hirviöt ovat nykyajan viihteessä ja tarinoissa yhä läsnä, eikä niiden suuri suosio näytä hiipuvan. Hirviöitä ja muita kummajaisia kirjoitetaan jatkuvasti niin kirjoihin, televisiosarjoihin ja videopeleihin, ja niiden joukossa on niin pelättäviä kauheuksia, myyttisiä petoja kuin myös ystävällisiä olentoja. Videopeleissä hirviöt ovat useimmiten erilaisia vastustajia, joiden on tarkoitus tuoda pelaajalle haasteita ja pelisisältöä. Nämä viholishahmot vaihtelevat pelien teeman mukaisesti ihmisistä eläimiin, taruolentoista koneisiin ja erilaisiin suuriin ja mitä mielikuvituksellisimpiin fantasiaolentoihin. Paneudun luvussa juuri videopelien hirviöhahmoihin ja tutkin mitä ne peleissä tekevät, ja mitä voi ottaa huomioon peliin tarkoitettun hirviöhahmon suunnittelussa.

2.1 Hirviöiden rooli videopeleissä

Hirviöt ja muut kummajaiset videopeleissä ovat yhteydessä pelattavuuteen, ja niiden tehtävänä on useimmiten tarjota pelaajille haasteita sekä syventää pelin tarinaa ja maailmaa. Hirviöitä löytyy kaiken tyyppisistä peleistä tasoloikista roolipeliseikkailuihin. Tasoloikkapelit kuten Nintendon Super Mario Bros 3 sijoittavat hirviöitä vaikeuttamaan pelaajan kulkua kentän alusta kentän päähän. Kentän lopussa voi olla pomohirviö, joka on vaikeampi voittaa kuin muut kentän aikana kohdatut hirviöt.



Kuvio 1. Hirviöitä videopeleistä. Vasemmalta oikealle: Super Mario Bros. 3: Goomba ja Koopa, Persona 4, Pokemon FireRed & LeafGreen.

Roolipelillisissä strategiapeleissä käytetään laumoja hirviöitä, joita pelaaja kohtaa satunnaisin väliajoin. Hirviökohtaamisten tehtävänä on sekä opettaa pelin käytännöt, haastaa

pelaaja, palkita tätä voitoista erilaisin aartein ja resurssein ja luoda pelin maailmaan monipuolisuutta, joka lisää todellisuuden tuntua. Atlus peliyhtiön Shin megami tensei -pelisarjan peleissä pelaaja käyttää erilaisia demoniolentoja päihittääkseen toisia samanlaisia demoneja, kun taas Nintendon Pokemon -pelisarjan peleissä pelaaja nappaa ja taistelee pelin maailman eläinolennoilla, joita kutsutaan Pokemoneiksi.

2.2 Hirviöiden visuaalinen suunnittelu

Kun ottaa huomioon, kuinka suuri rooli hirviöillä voi olla peleissä, nousee vahva visuaalisuus ja tunnistettavuus hahmon tärkeimmäksi piirteeksi. Riippuen pelityypistä on erittäin tärkeää, että pelaaja voi mahdollisimman nopeasti tunnistaa vastassa olevan hahmon ja toimia sen mukaisesti pelissä. Jos hahmojen muodot ja väriteemat ovat liian samanlaisia, tapahtuu pelaajalle tarpeettomia virheitä ja pelikokemus kärsii. Koska hirviöt tarjoavat dynaamisia haasteita sekä niiden näyttävyys on hyvin tärkeää, voivat ne nousta helposti kaikkein muistettavammaksi osaksi peliä ja määritellä myös sen, mistä peli tullaan muistamaan (Weindstock 2014, 566). Kun kyseessä on hahmo, jonka tulee kieliä jotain tiettyä roolia ja toimintoa, on kyseisten seikkojen hyvä olla suunnittelijalla selvillä ennen suunnitteluprosessin aloittamista. Koon, muotojen ja värimaailman avulla voi pelaaja saada tapaamastaan hirviöstä suuntaa antavia vihjeitä jo ensinäkemältä, mutta riippuen pelin tyylistä tämänlainen huomiointi designissa ei ole välttämättömän tärkeää. Muun muassa vuoropohjaiset strategiapelit, joissa hahmot eivät liiku reaaliajassa, ovat usein poikkeus. Jos pelaajalla on rajattomasti aikaa miettiä mitä tehdä, voidaan keskittyä hahmojen eriyttämiseen toisistaan ja designin hiomiseen.



Kuvio 2. Shin Megami Tensei: Devil survivor -pelin demonit ovat hyvin taiteellisesti ja yksityiskohtaisesti piirrettyjä ikoneita ja hahmojen ei tarvitse taistelussa liikkua lainkaan.

Itse jakaisin pelien hirviöt kolmeen eri kategoriaan; lemmikki, eläin ja monsteri. Lemmikit ovat hyvin ystävällisen ja söpön näköisiä ja useimmiten pyöreähköjä muodoltaan. Ne ilmenevät pelin alkupuolella opettamassa pelaajalle perusmekaniikkaa ollen kovin harmittomia ja siten helppoja päihittää. Pelissä jossa hirviöitä käytetään taistelussa, kuten Pokemon -sarjassa, pelaaja aloittaa pelin tällaisilla pienillä ja suloisilla hirviöillä. Kun peli etenee, alkavat tällaiset somat hirviöt vähentyä uusilta alueilta. Niitä tulevat korvaamaan suurikokoisemmat ja voimakkaammat eläintyyppin otukset, jotka tarjoavat enemmän haasteita kuin aiemmat lemmikit. Eläin ei viittaa termissä siihen, että nämä hirviöt perustuisivat pelkästään eläimiin, vaan niiden yleisyyteen pelimaailmassa. Ne ovat visuaalisesti paljon monimuotoisempia kuin alkutason lemmikkihirviöt ja niiden koot vaihtelevat usein pienestä keskisuureen. Tasoloikkapeleissä ei suoranaisesti ole lemmikkihirviöitä, vaan viholliset ovat joko eläin- tai monstertyyppisiä. Monsteri on suurikokoinen hirviö, joka löytyy pomohirviönä kentän päässä tai jonka pelaaja on lopulta voinut kasvattaa kumppanikseen. Monsterit ovat usein hyvin visuaalisesti rikkaita ja ne ovat pelien voimakkaimpia hirviöitä.

2.2.1 Designin pohja

Peleissä toiminnallisuus on hahmon tärkein tehtävä. Kun hahmoa suunnitellaan peliin, täytyy sen toiminnallisuus ja pelimekaniikka ottaa huomioon, oli sitten kyseessä pelaajahahmo taikka vastustaja. Videopelivihollisen suunnittelussa kuitenkin sen toiminnallisuus pelaajan kannalta tulisi korostua hyvässä designissa. Jos toimintapelin pelaajahahmo osaa litistää vihollisia esimerkiksi hyppäämällä näiden päälle, olisi hyvä, että pelaaja näkee selvästi jostakin vastustajasta, että näin ei tule toimia sen kohdalla. Hahmo joka ampuu projektiileja saisi myös näyttää siltä, että se kykenee tekemään niin. Esimerkiksi vaaleanpunainen ja pörheä leijona ei valitettavasti näytä siltä, että se laukaisee mini-torpedoja turkkinsa syövereistä, mutta hämmennykseltä voi välttyä, jos sen selässä on raketinheitin.

Hirviöitä voidaan sijoittaa kaikenlaisiin ympäristöihin tiedelaboratoriosta trooppiseen metsään. Jotta hirviö sopii ympäristöönsä, tulee sille olla joko ympäristöllinen tai tarinallinen selitys, miksi se löytyy juuri sieltä. Jos hirviö kuuluu luontaisesti ympäristöön, on hyvä, jos se näyttäisi omaavan selkeitä ominaisuuksia, joilla se selviää kyseisellä alueella. Hahmosuunnittelijalle oivallinen apu tässä vaiheessa on etsiä esimerkkejä luonnosta. Kun hahmo jää vain viholliseksi josta ei kerrota suuremmin mitään pelin sisällä, auttaa oikean maailman eläinten mallinnus luomaan illuusion siitä, että tämä otus kuuluu juuri tähän biologiseen ympäristöön.

Siinä missä oikeiden eläinten tutkiminen ja uudelleen luominen voi tuottaa tulosta, voidaan myös ammentaa inspiraatiota jo aiemmin luoduista, tunnetuista lähteistä. Eri maiden kansalliset tarut ja eepokset pursuavat erilaisia olentoja, joiden käyttö designin pohjana voi sekä nopeuttaa suunnittelijan työtä, että luoda intertekstuaalista sisältöä. Jos intertekstuaalisuus huomioidaan myös pelimekaanisesti, voi mytologisen hahmon tarinan tunteva pelaaja itse keksiä pelissä sen vahvat ja heikot kohdat ja reagoida näihin. Olettaisinkin että tällaisessa tapauksessa pelaajan oikea arvaus johtaisi positiiviseen pelikokemukseen, syventäisi pelattavuutta ja voisi opettaa uusia asioita muun muassa toisesta kulttuurista.



Kuvio 3. Pokémon Jynx. Humanoidi jää- ja psyyketyypin Pokémon.

Esimerkkinä intertekstuaalisuudesta hahmodesignissa otan esimerkiksi Pokémonin Jynx. Alkuperäinen hahmodesign peleistä Pokémon Green ja Pokémon Red kuvaa Jynxin punaiseen leninkiin pukeutuneena, vaaleatukkaisena naisena, jonka iho on täysin musta. Hahmo mitä luultavimmin lainaa japanilaisesta demonista, Yama-ubasta. Ote Yama-uban wikipedia –artikkelista:

[Jynx](#) from the media franchise [Pokémon](#) is said to be a reference to Yama-uba, with the same golden-white hair, red kimono, and prominent mouth. The dark skin could be attributed to the tendency in [Noh](#) theater to play the Yama-uba character in blackface. Jynx's unusual Ice/Psychic [type](#) may reference Yama-uba's typical location in icy mountains, as well as her supernatural powers and her consideration by some to be a spirit affecting the weather, namely winter weather. Also, Yama-uba is known to seduce her victims by dancing, which is often referenced by Jynx's [Pokedex](#) entries within Pokémon games. (Wikipedia – Yama-uba 1.5.2016)

Hahmoa on kritisoitu mauttomana karrikaationa afrikansukuisista henkilöistä. Jynxin ihonväri muutettiin myöhempiin peleihin ja taiteisiin violetiksi (Bulbapedia: Jynx 1.5.2016). Yama-uba ja Jynx jakavat hyvin paljon samankaltaisia ominaisuuksia ja Pokémonin jäätyypisyys olisi kummallinen asia myös yhdistää stereotypiaan, josta sen hahmodesignia syytetään.

2.2.2 Vahva siluetti

Pelityypistä riippuen on tärkeää, että pelaaja voi tunnistaa vihollishahmon silmän räpäyksessä. Jos pelimekaniikka vaatii pelaajaa tekemään nopeita päätöksiä reaaliaikaisessa

ympäristössä, on vihollisten oltava mahdollisimman helposti tunnistettavissa toisistaan. Muutoin pelattavuus voi kärsiä pelaajasta riippumattomista syistä.

Vuoropohjaisissa strategiapeleissä silueteilla voidaan nopeasti kertoa pelaajalle mitä tämä voi viholliselta odottaa. Virtaviivaiset figuurit voivat ovat nopeita, jyrkät ja/tai lihaksikkaat hahmot iskevät kovaa tai ne ovat kestävämpiä pelaajan iskuja vastaan ja hyvin hennot hahmot voivat olla tukihahmoja, jotka osaavat parantaa taistelutovereitaan tai taikoa voimakkaita taikoja.

2.2.3 Värit ja mekaniikka

Värit voivat joko olla täysin taiteellinen loppusilaus hirviöhahmoon, tai sillä voidaan välittää pelaajalle hyödyllistä informaatiota. Väripaletti voi viestiä pelaajalle hirviön elementistä tai erottaa sen samanlaisesta aiemmin nähdystä vihollisesta. Pelissä Etrian Odyssey 4 vihollishirviöitä kierrätetään uusille alueille vain muuttamalla 3d mallin tekstuurien värejä. Pelaaja tietää hirviön ennestään, mutta taistelussa uuden otuksen kanssa selviää, että tämä on aiemmilla tasoilla kohdattua otusta voimakkaampi. Hieman samalla lailla Mario Bros pelissä viholliset nimeltä Shellcreeper tulevat kolmessa eri värissä. Vihollisessa ei muutu visuaalisesti muu kuin väri, mutta värin perusteella pelaaja tietää kuinka nopeasti Shellcreeper liikkuu. Vihreä on hitain, purppura tätä nopeampi ja punainen kaikkein nopein versio tästä hirviöstä (Mariowiki: Shellcreeper 6.11.2017).

Elementaaliset hirviöt usein omaavat väripaletin, joka viittaa niiden tyyppiin. Tulihirviöt ovat keltaisia, punaisia ja oransseja kun taas vesi- tai jäähirviöt erilaisia sinisen sävyjä. Poikkeus tähän usein on intertekstuaalinen lähde, joka määrittää käytettävän väripaletin, kuten [kappaleessa 2.2.1](#) kuvio 3 tai jokin muu elementtiin viittaava designelementti kuten [kappaleessa 3.4](#) kuvio 8.

3 Elementalismi

Kappale käsittelee elementalismia pelisuunnittelun kannalta ja pyrkii selittämään mitkä ovat elementtien alkuperä ja kuinka niitä sovellettu ja käytetty erilaisissa peleissä strategielementtinä aiemmin ja kuinka elementtien käyttö hahmosuunnittelussa voi auttaa hahmosuunnittelijaa työssään ja viestiä hyödyllistä tietoa pelaajalle pelissä.

3.1 Uskonnolliset elementit

Ennen kuin tiede löysi ja alkoi koota alkuaineiden taulukkoa, näkivät ihmiset maailman rakentuvan elämälle tärkeimmistä elementeistä kuten vesi, tuli, maa ja ilma. Nämä elementit rakensivat näkemystä maailmasta ja sen toiminnasta ja niitä käytettiin myös kuvaamaan ihmiskehoa ja mieltä. Esittelen lyhyesti filosofisia elementtejä ja jumalia, joita voimme assosoida voimiensa elementteihin.



Kuvio 4. Kuvitus viidestä buddhalaisuuden elementistä jotka tunnetaan chakroina. (Kelley, 2002)
Ylhäältä alas: Aether, ilma, tuli, vesi, maa

Buddhalaisessa filosofiassa esiintyvät viisi elementtiä: aether, ilma, tuli, vesi ja maa. Aether voi tarkoittaa tyhjää taivasta, tyhjiötä tai tyhjiyttä. Elementeillä on toisiinsa verrattuna erilaisia assosiaatioita muun muassa ruumiinosaan, muotoihin, väreihin ja erilaisiin arvometalleihin ja korukiviin. Buddhalaisuudessa elementteihin liitetyt kuvat ilmenevät muun muassa arkkitehtuurissa. (Kelley 2002) Eri uskonnoissa ja kulttuureissa erilaiset elementtien assosiaatiot vaihtelevat ja tarkempi lähdemateriaalin tutkimus intertekstuaalisuuden puolesta on tärkeää.

Taulukko 1. Ote tiibetiläisen kuolleiden kirjan elementtitaulusta. (Kelley 2002)

Elementit	Aether	Vesi	Maa	Tuli	Ilma
Korut	Safiiri	Timantti	Kulta	Rubiini	Smaragdi
Kirkkaat värit	Valkea/Sininen	Sininen/Valkea	keltainen	punainen	vihreä
muoto	manteli	pallo	neliö	kolmio	puolikuu
ruumiinosa	päälaki	napa	polvi	rinta-kehä	kulmakarvat

En käyttäisi näitä elementtien assosiaatioita suoraan omassa työssäni, koska aiheeni on hyvin suomalainen, mutta niistä voi kuitenkin olla hyötyä hahmojen ideoinnissa ja suunnittelussa. Osa elementtien symboliikasta on niin yleismaailmallista, että vähintään epäsuoria viittauksia voidaan luoda välittämättä siitä, mistä elementti ja sen symbolismin alkuperä ovat lähtöisin. Jos hahmoon on tarkoitus saada luotua tarkka kytkös alkuperäiseen näkemykseen elementistä tai kulttuurista, suosittelisin, että hahmon designissa korostettaisiin lähdemateriaalin symboliikkaa reilusti.

Haluan vielä nostaa Suomen kansanuskosta muutaman elementalismiin rinnastettavan esimerkin, koska jumaluudet ja muut henkiolennot ovat usein tarinoissa kykeneviä luonnon hallintaan. Jumalia ja henkiä pelättiin ja palvottiin ja näille uhrattiin lahjoja, jotta saataisiin suotuisia satoja ja välttyttäisiin onnettomuuksilta (Krohn 2008, 13). Ukko ylijumala on suomenuskon sään, sadon ja ukkosen jumala ja tätä juhlittiin sateiden toivossa keväisin. Tuhoisan ukoniskun uskottiin olevan Ukon vihan ilmaus ja sateet osoitus hänen suopeudestaan (Wikipedia: Ukko 6.11.2017). Ukkoa siis voisi sanoa ilman, veden ja sähkön elementtiä hallitsevaksi jumalaksi.

3.2 Elementtaaliset hirviöt

Useissa japanilaisissa roolipeleissä elementtejä esiintyy pelimekaniikassa kolmesta kuuheen kappaletta. Square Enixin Final Fantasy IX pelissä taikojen pääelementit ovat tuli, jää ja sähkö, kun taas Shin Megami Tensei Devil Survivor pelin elementit ovat maa, tuli, tuuli, sähkö, jää, pyhyys ja pimeys. Elementit ovat näissä kahdessa esimerkissä eri tasoisia taikaloitsuja, joita käyttävät niin pelaajan hallinnassa olevat ihmismäiset hahmot

kuin vihollisetkin. Pelaaja voi päihittää tuntemansa viholliset helposti voimakkaalla taialla jolle vihollinen on heikko, mutta pelaajan ihmismäiset hahmot harvoin ovat heikkoja näille elementaalisille taidoille.

Satoshi Tajirin kehittämässä ja vuonna 1996 ensimmäistä kertaa Game Boy -käsikonsolille julkaistussa Pokemon -pelisarjassa erilaiset luonnolliset ja ei niin luonnolliset elementit näkyvät pelin mekaniikassa ja hahmoissa hyvin selkeästi. Vuoteen 2017 mennessä erilaisia elementaalisia taskuhirviöitä on runsaat 805 kappaletta (Wikipedia: Pokemon 6.11.2017). Pelin taistelumekaniikka pohjautuu kivi-paperi-sakset tyyppiseen pelattavuuteen, jossa jokaisella elementillä on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Mekaniikalla pyritään tasapainottamaan jokainen elementti, ettei synny mahdottomia voimasuhteita ja variaatio pelin sisäisten hirviöiden välillä pysyy monipuolisena ja mielenkiintoisena. Erilaisia elementaalisia tyyppisiä Pokemon peleissä on 18. Pokemonilla on yhdestä kahteen elementaalista tyyppiä ja mahdollisia uniikkeja yhdistelmiä pelissä on 171, joista loppuvuodesta 2016 peleissä on käytetty 146 erilaista. (Bulbapedia: Type 6.11.2017).



Kuvio 5. Kaikki Pokemon -pelien 18 Pokemontyyppiä vuonna 2017. Ylhäältä vasemmalta: Hyönteinen, pimeys, lohikäärme, sähkö, keiju, taistelu, tuli, lento, kummitus, ruoho, maa, jää, normaali, myrky, psyykinen, kivi, teräs ja vesi.

Osalla näistä elementeistä on hyvin tunnistettavia piirteitä jotka ilmenevät kyseisen elementin tyyppisissä Pokemoneissa. Lentotyyppin Pokemon osaa lentää, joten sillä on siivet tai se hallitsee tuulta, hyönteis Pokemon on hyönteismäinen, tulityypin otus voi olla ilmieliekeissä ja vesityyppi on kala, merinisäkäs tai sillä on sellaisia ominaisuuksia, joilla selvitä vedessä, kuten pyrstö tai evät. Ero aiemmin mainittuihin peleihin on se että ihmishahmot eivät käytä taikoja, vaan komentavat näitä hirviöitä taisteluissa. Hirviöt itse osaavat käyttää elementtinsä voimia ja taistelevat kouluttajansa puolesta.

3.3 Eri elementtien visualisointi

Elementeillä on toisistaan eroavia ominaisuuksia ja niiden löytäminen ja tunnistaminen

ovat mielestäni suurin visualisoinnin työkalu. Vesi elementtinä on hyvin mukautuvainen ollessaan neste ja sille ominaisia värejä ovat sinisen sävyt. Sitä usein kuvataan rauhallisena kuin tyyni järvi, mutta vaihtoehtoisia temperamentteja voisivat olla myös pienen puron vikkelyys, tai myrskyn aaltojen raivo. Tullelle ominaisia värejä ovat punaiset, keltaiset ja oranssit. Elementtiin liitetään räiskyvä liekin temperamentti, mutta vaihtoehtoja voivat olla myös rauhallinen hiillos tai nopea, tuhoisa räjähdys.

Pokemon Eevee perustuu ideaan siitä, että meillä on Pokemon, joka voi kehittyessään muuttua täysin eri tyyppiseksi. Eevee on hyvin suosittu Pokemon fanien keskuudessa sen soman ulkonäön, kuin myös useiden vaihtoehtoisten muotojen vuoksi. Normaalityypin Eevee on soma, töppöjalkainen ja pörröinen, muttei omaa muulla tavalla mitään erityispiirteitä. Se on selvästi nisäkäs, hyvin koiraeläinmäinen. Sillä on pörheä turkki, neljä jalkaa, häntä ja suuret korvat. Kun se kehittyy joksikin muodoistaan, nämä päämääräiset piirteet pysyvät samoina, mutta muuttavat ominaisuuksiaan tai saavat uusia muotoja.



Kuvio 6. Eeveen elementaaliset kehitysmuodot. Ylhäältä Vaporeon(vesi), Jolteon(sähkö), Flareon(tuli). Keskeltä: Espeon(psykykinen), Eevee(normaali), Umbreon(pimeys). Alhaalta Glaceon(jää), Sylveon(keiju), Leafeon(lehti)

Jokainen tyyppimuunnos muuttaa Pokemonin ominaisuuksia elementilleen ominaisempaan muotoon. Vaporeonin korvat muuttuivat eviksi ja hännästä tuli kalan pyrstö. Leafeonin korvat sekä häntä muuttuivat lehdiksi ja sen kehosta ja jaloista puskee versoja. Eeveen muodoissa on myös havaittavissa, kuinka jokainen eri tyyppin evoluutio väripaletiltaan viittaa pelin sisällä olevaan elementtityypin UI grafiikkaan (Kuvio 5).

3.4 Saman elementin variointi

Jos otuksia on paljon jotka ovat samankaltaisia, voi olla viisasta eriyttää hahmojen designia joko muokkaamalla näiden pohjadesignia tai varioida elementin visuaalista toteutusta.

Tulen elementti on hyvin moninainen sen luonnossa esiintyvien muotojen, kuin myös ihmisen luoman teknologian ansiosta. Tulen elementtiä voidaan ilmentää liekkeinä tai magmana tai se voi olla jonkin olennon voimanlähde kuin höyrykoneessa. Yksi tapa elementille on ilmetä ulkoisena osana hahmoa; Jonkin ruumiinosan korvaaminen elementillä, kuvioden muuttaminen elementiksi tai elementaalinen haarniska. Artisti voi käyttää esimerkiksi mytologiaa tällaisten visuaalisten ominaisuuksien vaikutteena, tai vapaasti soveltaa ja käyttää mielikuvitustaan luodakseen täysin uusia ulottuvuuksia designiin.



Kuvio 7. Tulielementti on lisätty koiran pohjadesigniin. Vasemmalta: Koiran pohjadesign, tuli-vuori -koira ja hiillos -koira.

Näissä hahmoissa elementti on osana hahmoa, mutta koira on silti hyvin tunnistettavissa samaksi koiraksi rakenteesta ja turkin väristä. Kun mietin millä lailla nämä hahmot käytäytyisivät pelissä, ne voisivat hyvin olla eläin- tai jopa lemmikkihirviöitä. Ne olisivat hyvin koiramaisia ja käyttäisivät enemmän fyysisiä hyökkäyksiä, kuten pureminen ja taklaus.

Jos samankaltaista eläintä käytettäisiin useaan designiin, olisi väripaletteja eriytettävä hieman, että hahmot eivät sekoittuisi toisiinsa.

Toisena keinona luoda elementaalista variaatiota on lähteä työstämään hahmoa aloittamalla elementistä teemana. Esimerkkinä elementaali joka viestii, että tulen elementti on ottanut koirahahmon muodon. Voimme yrittää luoda kyseisen vaikutelman jättämällä suuren osan koiran alkuperäisistä ominaisuuksista rakennetta lukuun ottamatta pois.

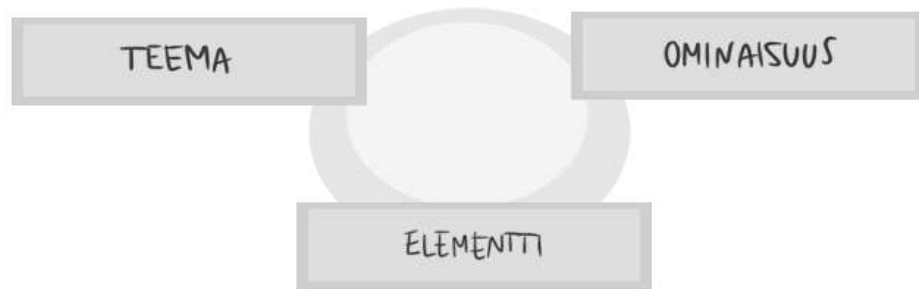


Kuvio 8. Koiran anatomiaan pohjaavat tulielementaalit. Vasemmalta: Koiran muotoon rakennettu pätsi/höyrykone, Tulihengen possessoima palava koiran luuranko.

Abstraktimmat designit voivat viitata voimakkaampaan elementaaliseen hyökkäyspotentiaaliin. Metallinen koira voisi olla kestävämpi ja hyökätä enemmän fyysisillä iskuilla kuin hauraampi luuranko, joka taistelisi magialla joka ei vaadi fyysistä kontaktia. Metallinen uunikoira on myös väritykseltään poikkeuksellisempi, koska sen design viittaa pitkälti juuri pätsiin/kaminaan.

4 Hahmojen luonti

Ryhtyessäni hahmon luontiin, tulee minulla olla jonkinlainen ohjenuora siitä, mihin tarkoitukseen hahmoa suunnittelen. Kun tiedän, mikä hirviön tarkoitus pelissä on ja mitä tiettyjä ominaisuuksia siltä vaaditaan, luomistyö nopeutuu ja voin keskittyä sellaisiin ominaisuuksiin hahmossa jotka tulevat tukemaan hahmon designia.



Kuvio 9. Osaset joilla suunnittelen hahmon. Kaavio olettaa, että hirviöhahmon toiminto pelissä tiedetään.

Hahmon teema voi olla jokin mytologinen olento, eläin tai abstraktimpi idea. Elementti voi olla riippuvainen teemasta tai se voi olla pelin tasapainotuksen määrittelemä pohja hahmolle. Ominaisuudet on hyvä suunnitella niin, että ne palvelevat pelimekaniikkaa. Aiemmin ajattelin, että voisin laittaa nämä kolme suunnittelun työkaluani jonkinlaiseen arvojärjestykseen, mutta ymmärsin mietittyäni, että kankeus ei välttämättä palvele design prosessia, etenkin näin hajanaisessa pelissä kuin mitä Dianthia vielä on. Teema tosin nousee hyvänä ohjenuorana näiden kahden yli, jos pelimekaniikka vielä puuttuu, joten se lienee itselleni turvallisim lähtökohta jatkossa, kun suunnittelen hahmoja.

4.1 Hahmon suunnittelun pohjaaminen

Aion toteuttaa kaksi toisiinsa liittyvää, ympäristöönsä sidottua elementaalista eläinhahmoa tekeillä olevaan Dianthia lemmikkipeliin, jonka hahmojen alueen pelisuunnittelu dokumentti löytyy liitteistä.

Dianthia –lemmikkipelillä on jo ennestään luotuja hahmoja, joten tulen noudattamaan pelin visuaalista tyyliä uusia hahmoja luodessani. Pelin hahmojen ilmeikkyys vaihtelee söpöstä hieman häiritsevään, mutta pyrkii tekemään niin ilman että hahmot näyttäisivät liikaa olevansa aivan eri pelistä. Hahmoilla ei ole suuria määriä yksityiskohtia tai tekstureita, koska ne suunnitellaan toimimaan niin että pelaaja voi jalostaa olentoja ja saada näille uusia värikombinaatioita ja erilaisia merkintöjä.

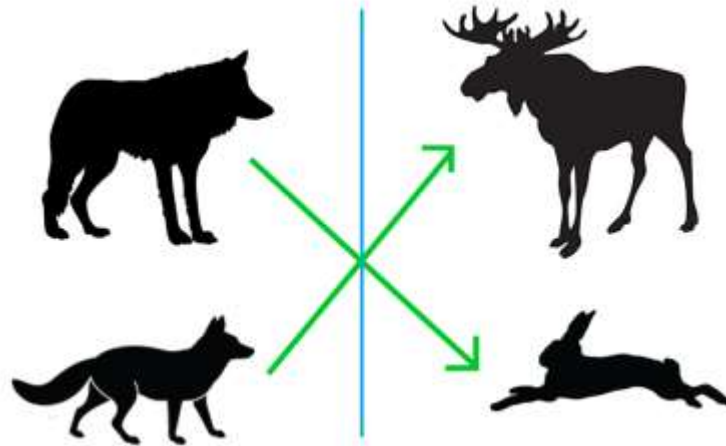


Kuvio 10. Dianthia –lemmikki-pelin hahmoja. Vasemmalta: Moogon(Ilma), Kallohonka(Kasvi), Ahven(Vesi).

Peli pohjaa hyvin paljon maailmaansa suomalaisuuteen ja Suomen luontoon, mutta se ei rajoita Suomen ulkopuolisia vaikutteita. Tähän annetuista esimerkeistä Kallohonka -hahmo on hyvin suomalaisvaikutteinen ollessaan inspiroitunut karhupeijajien perinteestä, mutta Ahven on Loch Nessin hirviömäinen ahven ja Moogon lentävä lohikäärmelehmä. Nämä hahmot on luotu pelin hyvin aikaisessa vaiheessa jolloin alueita ei ole vielä mietitty ja luontityö on ollut päämääräisesti konseptointia ja hahmojen sijainti pelissä on mietitty jälkikäteen. Tässä opinnäytetyössä pääsen luomaan hahmoja suoraan jollekin alueelle mille löytyy jo tarina, joten se tulee vaikuttamaan luomistyöhöni.

Tulen ottamaan vaikutteita luonnosta ja sen tarjoamasta kirjosta lähtiessäni suunnittelemaan hahmoja pelin alueelle. Dianthian maailma perustuu hyvin vahvasti Suomeen, joten haluan ottaa suomalaisia metsän eläimiä ja niiden luontaisia valtasuhteita huomioon designissa. Ympäristö johon hahmot tulevat on laakeaa, lumista tasankoa sekä talvista metsää. Näissä olosuhteissa elävistä eläimistä tulivat mieleeni ensimmäisenä saaliseläimet; hirvi ja jänis ja näiden saalistajat; susi ja kettu.

Neljässä hahmossa olisi liikaa työtä, mutta jos yrittäisin yhdistää näiden eläinten kykyjä toisiinsa, voisin saada aikaan vinkeät hahmot jotka tarjoavat mahdollisuuden erilaiseen pelielämykseen kuin myös eriskummallisen fantasialemmikin.



Kuvio 11. Vasemmalla saalistajat ja oikealla saaliit, Hirvälle lisätään ketun piirteet ja jäniksestä tulee verenhimoinen saalistava laumaeläin

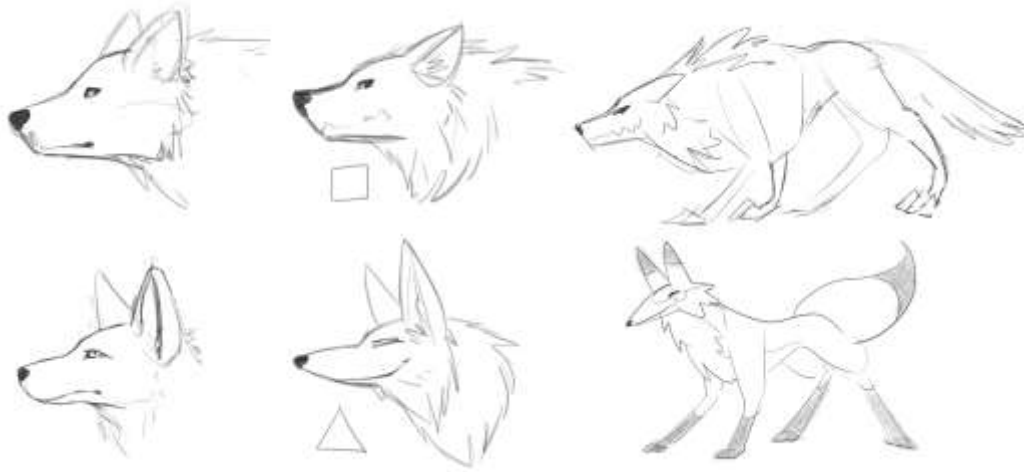
Pohjana nämä kaikki neljä eläintä, haluan luoda hybridihirviö -parin, jonka osapuolet viittaavat jollakin tavalla toisiinsa ja sisältävät selkeät viittaukset kaikkiin neljään (kaksi eläintä per hirviö) ja jakavat keskenään jonkinlaisen luonnollisen dynamiikan. Valitsin nämä neljä eläintä, sillä ne ovat hyvin yleiset suomen luonnossa ja joissa on kaksi saalista kuin myös saalistajaa.

Kettu	Hirvi	Susi	Jänis
Viekas	Suuret sarvet	Rohkea	Pitkät korvat
Solakka	Jykevä	Sosiaalinen	Vikkellä
Mystinen	Uljas	Apex predator	Pieni

Kuvio 12. Eläinten ominaisuuksia kaaviossa. Eniten määrittävät ominaisuudet, eläimen luonne ja olemukseen liittyvät havainnot hyviä apukeinoja designin ruodintaan.

Lähdemateriaalin tunteminen, tässä tapauksessa kyseisten eläinten anatomia ja piirteet, on hyvä tutkia kyllin tarkasti, jotta ne ilmenevät selkeästi lopullisessa työssä. Itse miettiessäni hybridien luontia mietin millaisista osista kyseiset eläimet koostuvat. Mitkä ovat niiden selkeimmät piirteet ja mikä erottaa ne muista samankaltaisista eläimistä. Jänis ja hirvi ovat hyvin erilaiset toisistaan ja kummatkin erottuvat selkeästi myös sudesta ja ketusta, mutta susi ja kettu ovat eläiminä hyvin samankaltaisia kuuluessaan koira-eläinten lahkoon. Liian yksinkertaistettuina, ilman että niiden tunnistettavia piirteitä toisi kylliksi esiin, ne näyttäisivät hyvin samanlaisilta. Pelkkä anatomia ei kuitenkaan välttämättä riitä

siihen, että viittaus on kyllin selvä ja silloin voi hakea myös kulttuurillisia vaikutteita. Kettu nähdään viekkaana ja ketteränä kun susi voi useimmiten olla mielikuvissa jalo, voimakas tai aggressiivinen.



Kuvio 13. Susi ja kettu realistisempina ja karrikoituina. Ylärivillä susi ja alarivillä kettu.

Vaihtoehtoina erilaisista hahmodynamiikoista ovat muun muassa saaliseläinpari, metsästäjäpari tai saalis ja metsästäjä -pari. Saaliseläinparin toteutus olisi jäniksellä ja hirvellä hahmojen designin painotus. Lisäisin elementtejä sudesta ja ketusta, mutta pitäisin designin sellaisena, että se olisi hellyttävä tai neutraali. Saalistajapari olisi enemmän suden ja ketun piirteisiin ja luonteeseen viittaava designiltaan, mutta käyttäisi hyväkseen jäniksen ja hirven vahvimpia piirteitä; kuten esimerkiksi sarvet, vikkelyys tai koko. Metsästäjä ja saalis -parin toteutukseen voidaan soveltaa kumpaakin aiemmista, mutta myös luoda saaliseläimeen pohjaavasta hahmosta verenhimoinen metsästäjä tai suuresta metsästäjästä hellyttävä lemmikkikandidaatti. Päädyin itse työssäni saalistaja ja saalis -kombinaatioon, jossa tulen käyttämään jänistä suden piirteillä ja hirveä ketun piirteillä. Jänishahmosta tulee saalistaja ja hirvestä saalis. Tästä eteenpäin opinnäytetyössäni tulen kutsumaan hahmoja nimillä Susijänis ja Kettuhirvi.

4.2 Visuaalinen toteutus

Hahmoparin teemana on saalistaja ja saalis. Haluan toisesta pienen ja toisesta suuren hirviön. Susijänis on hirmuinen ja pieni laumaeläin ja Kettuhirvi mahtava ja mystinen ilmestys.

4.2.1 Ominaisuudet ja kyvyt

Koska alue, jolle hahmot suunnitellaan, on kylmä ja luminen, tulee näiden eläinhahmojen edes vaikuttaa siltä, että ne kuuluvat elinympäristöönsä. Molemmilla tulee olla tuuhea turkki ja värien on sovittava ympäristöön. Koska Susijänis on saalistaja, haluan että sen ulkomuoto viestii fyysistä voimaa ja aggressiivisuutta. Kettuhirven hahmo sen sijaan käyttää loitsumaisia hyökkäyksiä, joten haluan saada siitä ketterän ja hennon ja jollain tavalla velhon tai shamaanin kaltaisen olennon.

Elementeiltään Kettuhirvi on jää ja ilma –elementaali ja Susijänis tuli –elementaali. Kettuhirven taistelukeinoja voisivat olla esimerkiksi lumimyrskyjen tai revontulien kutsuminen ja Susijäniksen taisteluvallit tulinen puraisu, eturaajoilla raapiminen ja kirkuminen tai ulvonta. Kettuhirviä ilmestyisi kerrallaan taisteluihin yksi kappale, kun Susijäniksiä olisi kerralla vastassa monta.

4.2.2 Luonnostelu

Ensiluonnoksessa lähdin hakemaan perusmuotoja ja työstämään suden piirteitä jänikseen ja kettumaisia piirteitä hirvelle. Hirven muoto alkoi muuttua paljon tavanomaista pörröisemmäksi hakiessani ketun turkiksen tuuheutta ja häntä kasvoi tuuhean karrikoiduksi ketun hännäksi. Linjat ovat hyvin kaarevia ja rauhallisia koska haluan että hahmossa korostuu ketun viekkaus ja hirven majesteettisuus. Kettuhirven pyöreät muodot saavat luotua siitä jykevän ja rauhallisen suojelijan. Jänistä työstäessäni halusin kuvata karkeaa ja pörröistä suden turkkia sekä saada hahmon ilmeestä sellainen, että se viestii leikkisästi sen pahankurisuudesta.



Kuvio 14. Ensimmäinen luonnos Susijäniksestä sekä Kettuhirvestä.

Ensimmäisten siluettiluonnoksien jäljiltä olen tyytyväinen hahmojen perusilmeeseen, joten lähdin työstämään niitä eteenpäin. Hakiessani hahmojen piirteitä ja yksityiskohtia tein muutoksia myös siluetteihin, mutta ne eivät muuta hahmoja tai niiden luonnetta suuremmin. Päädyin asettamaan Susijäniksen seisomaan hieman korkeammalle maasta, koska se vaikutti liian passiiviselta. Suurensin myös hahmon etutassuja, jotta ne näyttäsivät siltä, että niillä voi myös raapia.



Kuvio 15. Kuvassa ääriiviivapiirros Susijäniksestä (vasen) ja Kettuhirvestä (oikea). Designiin liitetyt riimut: Tuli (tassujen panssarit) ja hirvi (Sarvet).

Ääri viivoja luonnostellessani lisäsin visuaalisia piirteitä hahmoille, joita niillä ei vielä siluetteina ollut. Kettuhirven sorkista tein moniosaisemmat kuin hirven sorkat, jotta ne muistuttaisivat enemmän ketun tassuja. En ollut tyytyväinen hahmon sarviin, joten päädyin tutkimaan pohjoismaalaisia riimuja. Kettuhirven riimu merkitsee hirveä, suojelua ja turvaa ja riimun ulkomuoto liitetään muun muassa hirven sarvien muotoon. Tästä riimusta tein Kettuhirvellen sarvet. Kettuhirven sarvista, parrasta ja sorkista tuli jäiset elementit hahmoon ja lisäsin sen selkään ja häntään revontulen symboliikkaa halussani korostaa sen kykyä hallita tätä luonnonilmiötä. Susijänikselle valitsin riimun, joka liittyy tuleen ja merkitsee kiehumista, keittämistä, soihtua ja valoa. Tuli on suuri osa raudan takomista, joten lisäsin hahmoon rautaisia haarniskaelementtejä tukemaan sen pätsimäistä designia. Näissä hahmoissa niiden designielementit nojaavat pitkälti hahmojen tulevaan väripalettiin.

4.2.3 Värit ja elementit

Hahmojen ääri viivat valmiina, siirryn elementtien värittämiseen designissa. Lisäämällä designiin osia tai muuttamalla hahmojen ruumiinosia elementtejä vastaavaan muotoon voi saavuttaa assosiaation haluttuun elementtiin, mutta vasta väreillä elementti realisoituu. On hyvä huomioida, kuinka paljon kyseistä visuaalista tekniikkaa tarvitaan väripaletin lisäksi, sillä pelkällä värityksellä voi luoda kylliksi vahvan viitteen.



Kuvio 16. Susijäniksen ja kettuhirven väripalettien lähteet. Susijäniksellä kuuma rautateema ja kettuhirvellä revontulinen yötaivas.



Kuvio 17. Lopulliset hahmodesignit pohjaväreineen.

Olin tyytyväinen ensimmäiseen väripalettiin enkä lähtenyt enää tutkimaan muita vaihtoehtoja näille elementeille. Susijänis ja Kettuhirvi ovat tarkoitettu alueelle jolla niiden tulee olla jäätä ja tulta, joten minulla ei ollut alkuperäisen suunnitelman puolesta varaa lähteä muuttamaan niiden elementaalista tyyppiä. Värejä voisi ehkä vaalentaa, mutta sen voisi tehdä sen jälkeen, kun hahmot saisi laitettua pelimoottoriin ja huomaisin, että ne vaativat hiomista.

Samasta designista voisi myös saada aivan eri elementtityypin aikaiseksi vain vaihtamalla hahmojen väripaletin, jos tarve vaatii. Muun muassa kettuhirveen suunnitelluista jääosista voidaan saada väriä vaihtamalla kiveä tai hiiltä ja revontulista muuttuu liekki.



Kuvio 1. Hahmojen elementit on käännetty vastakkaisiksi väripalettia muuttamalla.

Tällainen varioitu väripaletti voi toimia, jos halutaan helposti usea samankaltainen hirviöhahmo, joiden tulee olla eriävää elementtiä. Versioiden välistä ilmettä, jotain elementillistä osaa sekä siluettia olisi hyvä tällöin myös muuttaa, jotta vältetään halvalla näytävä kopiointi ja hahmot näyttäisivät kyllin erilaisilta, kun ne laitettaisiin vieretysten.

5 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli esitellä havaintojani elementalismista hirviöhahmoissa ja niiden toiminnallisuudesta ja visuaalisesta toteutuksesta videopeleissä. Halusin keskittyä erityisesti siihen, millaisia hirviöitä peleissä on ja kuinka niitä voidaan luoda, sekä mistä elementit ovat peleihin päätyneet ja kuinka elementtien lisäämisen tulisi vaikuttaa hahmoin visuaalisesti.

Videopelihahmon, on sitten kyseessä pelaajahahmo tai hirviö, tärkeimmäksi piirteeksi määrittyi tässäkin aiheessa sen toiminnallisuus. Mitä tulee ottaa huomioon, että visuaalisuus palvelee hahmossa sen tehtävää pelissä. Kuinka viestiä sen elementti, kyvyt ja heikkoudet pelaajalle yhdellä vilkaisulla. Tähän aiheeseen en mielestäni paneutunut niin vakavasti kuin ehkä halusin, mutta luulen että pohdinnoillani jokin arvo on. Vähintään joku voi viedä tämän tästä vielä pidemmälle minua paremmin. Videopelien elementaalisista mekaniikoista oli hankalaa löytää kylliksi materiaalia niiden ja jouduin hyvin pitkälti vain pohtimaan itse sitä, mikä elementtien osa on pelihirviöiden suunnittelussa. Elementismi tuskin useimmissa tapauksissa on suoraan jumaluskoista peräisin, vaan se on

kulkenut matkan populaarikulttuurissa velhojen taikoina ennen kuin on päätynyt peleihin. Toivon että pohdintani elementtien varioinnista visuaalisesti on jollekulle muulle hyödyksi, mutta olen kuitenkin tyytyväinen esimerkkeihin, jotka loin kuvaamaan näkemystäni. Dianthiaan luomani hahmot ovat omaa silmääni miellyttävät, mutta elementtejä sekä Kettuhirven mystiikkaa olisi voinut viedä designeissa vielä pidemmälle. Palaan todennäköisesti hahmoihin, kun saan enemmän alueen otuksia suunniteltua ja voin tasapainottaa hahmokaartia toisiinsa nähden.

Lähteet

Weinstock, Jeffrey Andrew 2014. The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters. Taylor & Francis

Krohn, Kaarle 2008. Suomalaisten runojen uskonto. Porvoo-Juva: WS Bookwell Oy

Bulbapedia artikkeli "Pokemon (Species)"
<[https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_\(species\)](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_(species))> (11.11.2017)

Bulbapedia artikkeli "Type"
<<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Type>> (6.11.2017)

Bulbapedia artikkeli "Jynx (Pokemon)"
<<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Jynx>> (1.5.2016)

Wikipedia artikkeli "Pokemon"
<<https://en.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>> (6.11.2017)

Wikipedia artikkeli "Ukko"
<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Ukko>> (6.11.2017)

Wikipedia artikkeli "Yama-uba"
<<https://en.wikipedia.org/wiki/Yama-uba>> (1.5.2016)

Kelley, Ross 2002. Greek, Indian and Chinese Elements
<<http://www.friesian.com/elements.htm>> (1.5.2016)

Mariowiki artikkeli "Shellcreeper"
<<https://www.mariowiki.com/Shellcreeper>> (6.11.2017)

Peliviittaukset:

Final Fantasy IX. 2000. Japani: Square Enix

Shin Megami Tensei: Devil Survivor. 2009. Japani. Atlus

Pokemon LeafGreen & FireRed. 2004. Japani: Nintendo

Super Mario Bros. 3. 1988. Japani: Nintendo

Kuvio 1:

Super Mario Bros. 3

<http://www.mariowiki.com/images/2/23/SMAS_1-1.PNG> 15.4.2016

Persona 4

<<http://www.kotowari.org/wp-content/uploads/2008/12/persona4battle.jpg>> 15.4.2016

Pokemon moFireRed & LeafGreen

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f0/Pok%C3%A9mon_FireRed_first_battle.png> 15.4.2016

Kuvio 2

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

<<https://gqtriple.files.wordpress.com/2013/03/shin-megami-tensei-devil-survivor-3ds-4.jpg>> (1.5.2016)

Kuvio 3. Jynx

<https://cdn.bulbagarden.net/upload/thumb/1/13/124Jynx_OS_anime.png/183px-124Jynx_OS_anime.png> (6.11.2017)

Kuvio 4. Buddhalaiset elementit

<<http://www.friesian.com/images/hiero/gorinisi.gif>> (1.5.2016)

Kuvio 5. Serebii.net sivu "Sun and Moon Pokedex"

<<https://www.serebii.net/pokedex-sm/>> (6.11.2017)

Kuvio 6 Eeveen evoluutiot

<http://blog-imgs-88.fc2.com/a/n/k/anko-sokuho/539474_291801734281860_1878300483_n1.jpg> (15.4.2016)

Kuvio 11.

Susi <https://cdn.pixabay.com/photo/2016/07/06/19/16/wolf-1501109_960_720.png> (6.11.2017)

Hirvi <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/419Je74GIUL_SX355.jpg> (6.11.2017)

Kettu <<https://www.spreadshirt.fi/image-server/v1/mp/designs/15683372,width=178,height=178/metsaestys-kettu.png>> (6.11.2017)

Jänis <https://thegraphicsfairy.com/wp-content/uploads/blogger/-d2m43A-a_sU/T00KJnyvPpI/AAAAAAAAQsw/1AIy-wl-J7c/s1600/silo-bunny-vintage-iimage-GraphicsFairy.jpg> (6.11.2017)

Kuvio 16

Susijäniksen paletti

<<http://www.dropforging.net/>> (11.5.2016)

Kettuhirven paletti

<<http://www.tour-smart.co.uk/images/dynamicImages/image/Finland/northern%20lights%201.jpg>> (11.5.2016)

Dianthia - Game design document - Area: Northern Colds

Deity: Louhi

Environment element: Ice

Deity champion element: Fire

Deity champion: Wolf creature

Environment description: Laakeita lumisia aroja, viimaisia tuntureita ja lumen peittämiä metsiä. Kylmä Pohjoinen on sekametelisoppa Lapin kaunista karuutta ja eteläisemmän suomen kotoisia metsiä.

Deity lore: Louhi, accused mainly for the destruction of Sampo, has been cast to rule the cold north. The Phoenix burns with anger for the wrong judgement that has befallen over her. She buries herself and her children deep into the rocky ridge to escape the cold winds. Her magic seeping through the stony walls of her isolated empire and is turning the flora and fauna into new forms.

Areas:

- Frozen Forest
- Lake Borealis
- Rocky Tundra

Animal creatures by area:

- **Frozen Forest**
 - Rabbit
 - Moose
 - Least weasel
- **Lake Borealis**
 - Pike
 - Seal
 - Fox
- **Rocky Tundra**
 - Reindeer
 - Wolverine
 - Norway lemming

Additional main elements: Dread, water, flora.

Other animals: Arctic fox, owls. Siberian jay