



Folktales

*Visuaalisen ilmeen luominen
mobiilipelille*

Ekku Meronen

Folktales

*Visuaalisen ilmeen luominen
mobiilipelille*

Ekku Meronen

*Ekku Meronen
Opinnäytetyö
153 sivua
LAB-ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Medianomi (AMK)
Visuaalinen viestintä
Graafinen suunnittelu
Kevät 2022*

Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena on selvittää, millainen visuaalinen ilme toimii kansansatuihin pohjautuvassa kauhuteemaisessa *puzzle*-mobiilipelissä. Työssä toteutettiin visuaalinen kokonaisuus *Folktales*-mobiilipelin *Game design* -dokumenttia varten, pohjautuen pelin ensimmäiseen lukuun ja hyödyntäen kansansatuihin liittyviä elementtejä. Tavoitteena oli tutkia, millaista ajattelutyötä ja taustatutkimusta visuaalisesti kiinnostavan ja mielekkään visuaalisen ilmeen kehittäminen vaatii kauhuteemaista tarinamobiilipeliä suunnitellessa. Työssä pohdittiin pelin luonnetta ja avattiin sille sopivan visuaalisen ilmeen suunnittelua. *Folktalesin* ilme kiteytettiin soveltamalla sitä pelin näyttötyypeissä, eli alustavassa käyttöliittymäsuunnittelussa.

Tietoa haettiin painetuista ja sähköisistä lähteistä sekä tutkimalla muita kansansatuihin pohjautuvia mobiilipelejä selaamalla julkaisualustoita *Google Play* ja *Apple Store*. Teososassa tärkeänä tiedonlähteenä olivat myös referenssikuvat, jotka edistivät pelin ilmeen ja ensimmäisen luvun kuvitusten autenttisuutta. Erilaiset peliin käytettävät visuaaliset elementit piirrettiin ja muokattiin digitaalisesti Adobe Photoshop -ohjelmalla.

Prosessissa ilmeni, että pelin kulttuurisidonnaisuus, kauhuteema sekä kansantarinoiden tunnelman välittäminen olivat suurimmat vaikuttajat visuaalisen ilmeen rakentamisessa. Pelin ilme tukee *Folktalesille* asetettuja tavoitteita ja tunnelmaa, sekä loi näyttävän visuaalisen kokonaisuuden.

Avainsanat: visuaalinen ilme, kansansadut, kauhu
Tutkimuskysymys: Millainen visuaalinen ilme sopii kansansatuja esittelevään kauhumobiilipeliin *Folktales*?

Abstract

The topic of the thesis was to find out which visual style fits a mobile game with puzzle mechanics and folktale and horror themes. The production consists of a visual style design for the game *Folktales*' Game design document using elements from folkstories. The design was based on the game's first chapter. The goal of the thesis was to create a visually interesting and meaningful style for *Folktales*. In practise the game's visual style was defined in different game screens which work as preliminary UI-design.

Both online and printed publications as well as reference game comparisons on platforms *Google Play* and *Apple Store* were used as the research material for the thesis. On the production part reference pictures were an important information source and were used to add authenticity to the game graphics. The game's visual elements were made digitally with *Adobe Photoshop*.

The game's cultural ties, the horror theme and emitting the image of folktales were found to be the key parts in the design process. The visual look of *Folktales* works well with the given goals and the game's purpose therefore creating a concise and unique visual style.

Keywords: visual style, folktales, horror

Research Question: Which visual style fits the mobile folk-horror game *Folktales*?

Sanasto

Assetti viittaa kaikkiin pelin ruudulla näkyviin elementteihin interaktiivisista osista aina kuvituksiin asti.

Game design -dokumentti on pelin kiteytetty konsepti, joka toimii joustavana pohjapiirrustuksena peliä kehitettäessä.

Key-art on päämarkkinointikuva, joka antaa pelaajalle ensivaikutelman pelistä ja houkuttelee puoleensa uusia käyttäjiä.

Kasuaali ja kasuaalisuus kuvaavat sitä, että peli on helpos-
ti omaksuttava ja käytettävä, ja että se on suunniteltu sopi-
maan satunnaisesti pelaaville tai kokemattomille käyttäjille.

Mockup on malli tuotteesta, teoksesta tai taitosta, joka on
tuotettu havainnollistamaan sen lopullista muotoa.

Monetisoinnilla tarkoitetaan erilaisia tapoja, joilla peli tuot-
taa rahaa kehittäjilleen.

Pelimekaniikat ovat sääntöjen ja metodien kokonaisuuk-
sia, jotka muodostavat pelin toiminnallisuuden.

Pelitalo on peliyritys tai ryhmä pelinkehittäjiä.

Puzzle on pelimekaniikka, jossa pelaajan tulee ratkaista jon-
kinlainen tehtävä tai arvoitus edetäkseen pelissä.

Sisällys

1. Johdanto	11
2. Pelikonsepti	13
2.1 Kehittämiskohteen kuvaus	13
2.2 <i>Chapter 1: Three-eyes, Two-eyes and One-eye</i>	16
3. Folktales-mobiilipelin tausta ja tavoitteet	19
3.1 Kansankertomusten kiehtova synkkyys	19
3.2 Kansansatujen vanhoillisuudesta	23
3.3 Sadut mobiilipeleissä	25
4. Pelin visuaalinen suunnittelu	33
4.1 Kuvitustyylin kehittyminen	33
4.2 Typografia	45
4.3 Hahmosuunnittelu	51
4.3.1 Syöjätär, tyttäret ja karjalalainen sankaritar	51
4.3.2 Paholainen vuohennahassa	62
4.3.3 Ritari	70
4.4 Logo ja <i>key-art</i>	80
4.5 Mockuppeja pelinäytöistä	86
5. Päätelmät ja lopputulos	113
5.1 Yhteenveto	113
5.2 Pelin visuaalinen ilme	116
Lähteet	144

1. Johdanto

Opinnäytetyöni teoksena suunnittelin visuaalisen ilmeen omalle mobiilipelikonseptilleni, joka lähti rakkaudestani suomalaisiin, karjalalaisiin ja slaavikansansatuihin. Opinnäytetyössäni tutkin, millainen visuaalinen ilme palvelee parhaiten *Folktales*-tarinamobiilipelin tarkoitusta ja teemoja. Työssä pohdin, millaisin visuaalisin keinoin kansantarinat voidaan tuoda digitaaliselle alustalle, ja millaisia asioita minun on kuvittajana otettava huomioon luodakseni uskottavan ilmeen kauhupelille. Opinnäytetyössä ei ole tarkoitus purkaa yksityiskohtaisesti erilaisten peliruutujen ja kuvitusten toteuttamisen tekniikoita vaan pikemminkin tutkia, miten pelille asetetut tavoitteet ja tunnelma vaikuttavat valintoihini pelin visuaalisen ilmeen rakentuessa.

Suunnitteluprosessi sisältää siis *Folktalesin* kokonaisvaltaisen visuaalisen ilmeen *game design* -dokumenttia varten. *Game design* -dokumentti (GDD) on pelin yhteen koottu konsepti, joka toimii joustavana pohjapiirrustuksena peliä kehittäessä ja ensisijaisesti kiteyttää projektin suunnan ja laajuuden kaikille pelin rakennukseen osallistuville (Nuclino). *Game design* -dokumentin graafisen osan rooli on hyvin samankaltainen kuin yritykselle tehdyn brändikirjan: se toimii helposti seurattavana visuaalisuuden ohjenuorana pelin lopullisissa suunnittelu- ja tuotantovaiheissa. *Game design* -dokumenttiin tarvitsemiani visuaalisia elementtejä ovat kuvitustyyli, typografia, hahmosuunnittelu, näyttömockupit ja luvun 1 *key-art* sekä pelin logo. *Key-artilla* tarkoitetaan päämarkkinointikuvaa, joka luo käyttäjälle ensivaikutelman pelistä ja sen visuaalisuudesta (Murrin 2017).

Suunnittelin pelin visuaalisen ilmeen ensimmäisen luvun perusteella, ja sama ilme eri hahmoin ja tarinoin toistuu

myös tulevaisuudessa. Voin siis olettaa, että samanlainen ajatustyö toistuu myös tulevien lukujen hahmojen kuvittamisessa, ja siksi halusinkin käsitellä kuvitustyylin kehittymisen lisäksi myös hahmosuunnittelua opinnäytetyössäni.

Opinnäytetyön kirjallinen osa purkaa *Folktalesin* pelikonseptia ja sen teemoja sekä taustoittaa ja dokumentoi kunkin suunnitteluvaiheen kehitysvaiheita. Pelin mekaaninen sisältö kehittyy opinnäytetyön ohella, muttei saa lopullista muotoaan, sillä keskityn pelin visuaaliseen ilmeeseen pelin esituotantovaiheessa. Tässä työssä en siis käsittele syvällisesti pelimekaniikkojen toteuttamista, vaan ainoastaan niitä asioita, joita hyödynsin pohtiessani pelin visuaalista ilmettä ja sen toteuttamista. Myös tiettyjen kansansatujen ominaispiirteiden ja pelin ensimmäisen luvun kulttuurillisen alkuperän tutkiminen kuuluu kuvitustyylin ja hahmojen muovautumiseen. Kirjallinen osa keskittyykin taustoittamaan näitä asioita sekä avaamaan mobiilia kansansatuihin perustuvan pelin julkaisualustana.

Määritin pelille avainsanat paitsi pelin todennäköistä julkaisualustaa *Google Play:tä*, mutta myös tavoittelevani tunnelmaa ajatellen: *suomalaiset ja karjalalaiset kansansadut*, *kasuaalisuus* sekä *jännitys* tai *kauhu*. Tarkastelenkin pelin ilmeen kehittämisen prosessia näiden avainsanojen kautta. Keräsin tietoa pelin eri teemoihin liittyvästä kirjallisuudesta ja sähköisistä lähteistä taustoittaakseni omia motiivejani pelin ilmeen suunnittelussa. Etsin lähteitä, jotka tutkivat kauhua kansansatuihin perustuvassa mediassa sekä analysoin pelejä, jotka toimivat esikuvina *Folktalesin* suunnittelussa. Lisäksi käsitelen kansansatujen maskuliinista painotusta sekä luvun 1 kulttuurisidonnaisuutta Karjalaan ja tarkastelen markkinoiden muita kansantarinoita hyödyntäviä mobiilipelejä. Analysoin myös muiden satukuvittajien töitä määrittääkseni, mistä asioista kansansatujen mielikuva rakentuu.

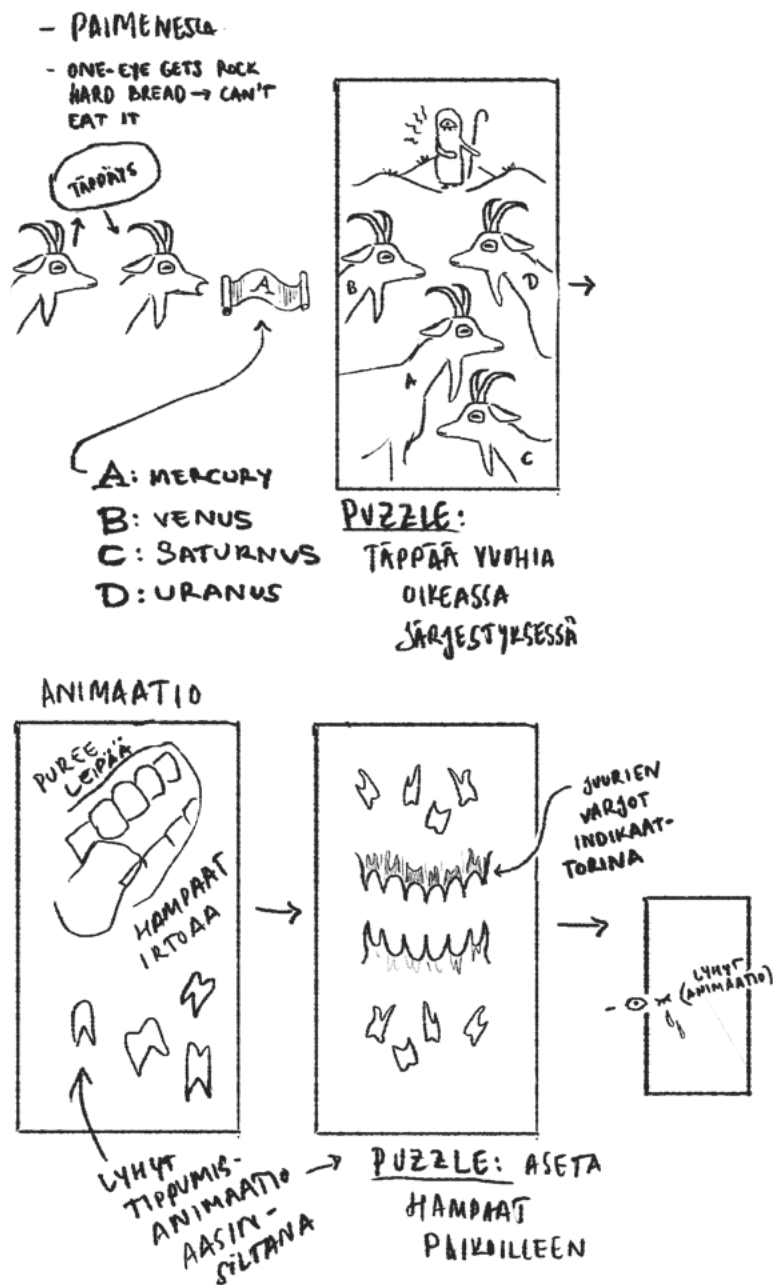
Visuaalinen toteutus on tehty digitaalisesti *Adobe Photoshop* -ohjelmalla ja piirtopöydällä. Kuvitusten toteuttamiseen käytin inspiraatio- ja referenssikuvia sekä etsin tietoa kuvituksiin liittyvistä aiheista luodakseni *Folktalesille* toimivan ilmeen.

2. Pelikonsepti

2.1 Kehittämiskohteen kuvaus

Annoin pelikonseptini työnimeksi *Folktales*, sillä nimi on kuvaava ja ytimekäs, ja siksi myös helposti löydettävä julkaisualustoilta. Peli julkaistaan ensisijaisesti englanniksi, joten olen nimennyt muitakin pelin osia valmiiksi julkaisukielellä. *Folktales* on tarinapohjainen mobiilipeli, joka sisältää kasuaaleja *puzzle*-elementtejä. Kasuaalisuudella viitataan siihen, että peli on helposti omaksuttava ja käytettävä, ja se on suunniteltu sopimaan satunnaisesti pelaaville käyttäjille. Peli muodostuu luvuista, joista kunkin juoni perustuu slaavilaiseen tai suomalaiseen kansansatuun, ja ne sen sijaan rakentuvat erilaisista *puzzle*-kohtauksista (**Kuva 1**) sekä juonta edistävistä animaatioista. *Puzzleilla* tarkoitan pelattavia tehtäviä, joissa pelaajan on ratkaistava pulma tai arvoitus edetäkseen juonessa. Kyseessä on siis eräänlainen pelillistetty satukokoelma.

Tietty luvut sisältävät myös tarinapeleille tyypillistä *Choose Your Own Adventure* -mekaniikkaa. *Choose Your Own Adventure* -kategorian synnytti Edward Packard kirjasarjallaan *Adventures of You* 1970-luvun lopussa (Sooney 2013). Kirjat alkoivat aina lauseella: *“Tämä kirja ei ole kuin muut kirjat”*, ja esittivät sitten säännöt siihen, miten teosta tuli lukea. Kirjaa ei kuulunut lukea suoraan läpi, vaan jokaisen sivun lopussa lukijalle esiteltiin vaihtoehtoja. Lukijan oma valinta määrittä, mille sivulle tuli siirtyä, jotta tarina jatkuisi. (Sooney 2013.) Pelimaailmassa *Choose Your Own Adventure* toimii samalla tavalla kuin kirjallisuudessa: mekaniikka edistää ja muovaa pelin tarinaa haaraautuen aina, kun pelaaja valitsee jonkin annetuista vaihtoehdoista.



Halusin kehittää tarinapelin, joka olisi mahdollista toteuttaa käytettävissäni olevilla resursseilla. Nämä tekijät vaikuttavat pelin visuaalisuuteen ja toiminnallisuuksiin: mobiilipeli toteutetaan Unity-pelimootorilla ja kuvitetaan 2D-grafikoilla pääasiallisesti sivuperspektiivistä. 2D-grafiikat ovat paitsi myös vahvuuteni, myös auttavat tuomaan peliin kirjasta luetun iltasadun ulkonäköä.

Pelin teeman ollessa kauhu ja jännitys, tiesin jo suunnittelun alussa, että kohderyhmäni olisi oltava nuoret aikuiset ja heitä vanhemmat pelaajat. Sen sijaan, että teen satupelin lapsille, mobiilipelini ensisijaiseksi kohderyhmäksi valikoituivat 18–35-vuotiaat aikuiset. Jesse Schell kirjassaan *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2008) kuvailee 18–35-vuotiaita pelaajina: nuoret aikuiset pelaavat lapsia ja teini-ikäisiä vähemmän, mutta tarkoituksellisesti (Bowring 2018). Heidän makunsa peleihin ja viihteeseen ovat vakiintuneet ja ikähaitarin loppupuolella pelaaminen vaihtuu aktiivisesta kasuaalimmaksi ja yhtäjaksoiset pelikerrat muuttuvat lyhyemmiksi (Bowring 2018). Pelin kasuaalisuus on siis tärkeä ominaisuus kohderyhmän kannalta.

Tarkoitukseni on koota pelikonseptista rikas ja kiinnostusta herättävä visuaalinen kokonaisuus, jonka halusin olevan muihin saman alustan peleihin verrattuna omaperäinen. Visuaalisuuden tulisi paitsi ohjata pelaajan mielenkiintoa satuihin, myös tukea kansansadun itsensä maailmaa ja tuntua. Yksi pelin tärkeimmistä tavoitteista onkin tuoda pelaajia vanhojen kansansatujen äärelle. Peliin valitsemani tarinat kuuluvat folkloristiseen kategoriaan ihmesadut, jonka piirteitä ovat muun muassa konventionaalinen avaus ja tapahtumapaikan ja -ajan epämääräisyys (Apo 1986, 17).

Kuva 1. Esimerkkejä Folktalesin puzzle-kohtauksista.

2.2 Chapter 1: *Three-eyes, Two-eyes and One-eye*

Folktalesin ensimmäinen luku perustuu Raul Roineen *Suomen kansan suuren satukirjan* (1976) tarinaan *Kolme sisarusta*. Pelissä tarina kuitenkin saa nimen *Chapter 1: Three-eyes, Two-eyes and One-eye*, ja olen muokannut muun muassa sen loppua, muuttanut päähenkilön Kaksisilmästä Yksisilmään sekä tehnyt muita muutoksia, jotta tarina heijastaisi paremmin omia arvojani sekä kauhuteemaa.

Peli alkaa esittelemällä pelaajalle nelihenkisen perheen: vaimon ja hänen kolme tyttärtään. Vanhimmalla tyttärellä on kolme silmää, joten hän on saanut nimen Kolmisilmä. Keskimmäisellä silmiä on kaksi, joten hänen nimensä on Kaksisilmä, ja nuorimmainen sisko on saanut nimensä tämän yhdestä ainoasta silmästä. Perheen sisäinen hierarkia perustuu jäsenten silmien määrään, joten siinä missä perheen pää, äiti, kohtelee kahta vanhempaa tyttärtään hyvin, Yksisilmä on enemmänkin perheensä orja kuin sen jäsen. Hän saa kaikkein raskaimmat työt tehtäväkseen ja syödäkseen vain toisten tähteet.

Eräänä päivänä vaimo lähettää Yksisilmän paimeneen ja antaa tälle vain pienen, kivikovaksi kovettuneen leipäpalan koko päivän ruuaksi. Kun Yksisilmä yrittää purra leipää, hänen hampaansa eivät pysty siihen ja niin hän purskahdtaa nälkäisenä itkuun. Lauman musta vuohi kuulee naisen itkun ja tämän yllätykseksi alkaa puhua. Vuohi kysyy Yksisilmältä kysymyksiä, ja kun tämä viimein vastaa oikein sen arvoituksiin, eläimen suuri suu avautuu, ja se syökee kidastaan laitumelle korean pöydän täynnä erilaisia herkkuja. Yksisilmä saa syödäkseen ja palaa illan saapuessa tyytyväisenä kotiin. Sama toistuu monena päivänä: Yksisilmä ajetaan paimeneen heikoilla eväillä, mutta vuohen avulla tämä saakin syödäkseen ja palaa energisenä kotiin.

Pian vaimo kuitenkin alkaa epäillä jotakin huomatessaan, etteivät hänen antamansa tähteet enää kelpaakaan Yksisilmälle, vaan ne löytyvät tämän laukusta vielä illallakin. Myös sen sijaan, että nainen laihtuisi ja heikentyisi, tämä voikin paremmin kuin koskaan ennen. Niinpä vaimo lähettää kes-

kimmäisen tyttärensä Yksisilmän mukaan paimeneen selvittämään, mitä laitumella tapahtuu. Mutta ruoka-ajan lähestyessä Yksisilmä kehottaa Kaksisilmää laskemaan itsensä ruoholle lepuuttamaan silmiään. Yksisilmä laulaa sisarensa syvään uneen ja syö taikapöydän antimia tämän nukkuessa. Kun Kaksisilmällä ei olekaan raportoitavaa äidilleen päivän lopuksi, lähettää tämä seuraavana aamuna vanhimman tyttärensä samaan tehtävään. Yksisilmä saa kuitenkin myös Kolmisilmän nukahtamaan paimenessa, eikä tämäkään osaa sanoa, miksi nuorin tytär ei heikennyt.

Viimeisenä keinonaan vaimo itse lähtee tyttärensä mukaan ja taas tämä yrittää laulullaan tuodittaa seuralaisensa uneen. Yksi vaimon silmistä kuitenkin jää auki tämän nukkuessa ja näkee kaiken, mitä tapahtuu, aina vuohesta korean ruokapöytään. Seuraavana päivänä, kun Yksisilmä on valmistutumassa lähtöön laitumelle, huomaa hän vuohen teurastetun ruumiin asetettuna etupihalle häntä odottamaan. Yksisilmä joutuukin paimeneen jälleen nälissään ja jää epätoivoisena miettimään, kuinka hän selviää seuraavat päivät ja viikot vähäisellä ruualla.

Seuraavana yönä vuohi kuitenkin ilmestyy Yksisilmän uneen ja kehottaa tätä hautaamaan sen teurastetun ruhon perheen kodin pihalle. Nainen tekee, mitä häneltä on pyydetty ja pian vuohen pään paikalle kasvaa omenapuu, jonka lehdet kimmeltävät hopeisina, ja jonka hedelmät ovat puhdasta kultaa. Kolmisilmä ja Kaksisilmä välittömästi puun nähtyään alkavat hamuta sen lehtiä ja omenoita, mutta aina heidän yrittäessään puun oksat väistyvät kosketukselta. Myös vaimo yrittää aikansa, mutta tuloksetta.

Myös ohi kulkeva ritari huomaa sädehtivän omenapuun etäältä ja päättää ratsastaa katsomaan sitä lähempää. Kavioiden äänen kuullessaan vaimo käskee Yksisilmän piiloutumaan pihalla seisovaan tynnyriin ja sulkee kannen. Ritarin astuttua alas hevoseltaan puun juureen tämä kysyy, kenen puu on ja vaimo vastaa sen olevan hänen. Ritari sitten pyytää vaimoa todistamaan omistajuutensa poimimalla omenan puusta, ja kun vaimo tai kaksi vanhinta tyttärtä eivät siihen pystykään, alkaa Yksisilmä tynnyristä huutaa, että puu on

hänen. Ritari käskee tynnyrin avattavan, ja vaimon vastalauseista huolimatta Yksisilmä ryömii ulos ja ilman vaikeuksia kerää omenoita sylinsä täydeltä. Ritari kuuntelee Yksisilmän koko tarinan ja päättää tarjota tälle täyden ylläpidon paikan hänen hovistaan. Yksisilmä ottaa tarjouksen vastaan ja pääsee viimein pois perheensä luota. Taikapuu siirtyy naisen mukana ritarin maille ja tekee Yksisilmästä rikkaan palvelusväkeläisen, joka saa viimein elää itsenäistä elämää.

3. Folktales-mobiilipelin tausta ja tavoitteet

3.1 Kansankertomusten kiehtova synkkyys

Visuaalinen mielikuva kansansaduista on monilta osin yksilöllinen kokemus. Minulle tuttu mielikuva saduista ei välttämättä yletä muihin ja siksi oman mobiilipelin visuaalisuuden kokoaminen onkin niin herkkua. Voin luoda näkyväksi kaiken sen, jonka olen omaan suhteeseeni kansantarinoihin muodostanut ja tarjota sen aikuiselle yleisölle räätälöitynä pelin muodossa.

Minulle kansansatujen vetonauloja ovat nuoresta asti olleet niissä toisinnatut myyttiset olennot ja opetusten väkivaltaisuus. Muistankin kaikkein parhaiten sekä suomalais-sukuisista että keskieurooppalaisista tarinoista erityisesti kohtaukset, joissa antagonisteja rangaistaan, tai joissa käsitellään kuolemateemoja. Esimerkiksi kansansadussa *Kruunun mies* (Roine 1976, 88—98) tarinan neljännellä sivulla päähenkilö surmataa. Pian hän tuonpuoleista nousseena mies makaa hautausmaalla ja kuuntelee kolmen vainajan riitelevän taikaesineistä. Kauhuelementit ja synkkyys ovatkin läsnä monissa kansansaduissa, vaikkakin vain viitteellisesti tai ohimennen mainittuina.

Kauhufiktio, kuten pelit, elokuvamaailma ja kirjallisuus, on hyödyntänyt kansantarinoita ja pakanallisia myyttejä koko niiden historian ajan (Hännikäinen 2018, 49). Kauhuhuomantittisella ajalla tuotetut teokset, kuten vampyyritarinat, ovat peräisin vanhoista balkanilaisista myyteistä, ja kummitukset, ihmissudet ja räyhähenget ovat kansanuskon perusaineistoa ympäri Euroopan. Modernissa maailmassa pakanalliset kansankulttuurin elementit ovat alkuperäisistä uskomuksista ja perinteistä irrotettuja ja toistuvat usein

laimennettuina versioina lapsille tarkoitettussa mediassa. (Hännikäinen 2018, 49—57)

Hännikäinen kirjassaan *Meduusan kasvot. Kirjoituksia kauhusta* (2018, 46) esittää termin *Folk horror*, jolla viitataan 1960—1970-lukujen välin kansankertomuksista polveutuneisiin kauhuelokuviin, mutta joka loppujen lopuksi on vaikea täsmälleen määritellä. Hän kuvailee luvussa *Kansa ja kauhu* sitä, miten kansansatuihin liitettävät kauhun ja pahaenteisyyden tunteet johtuvat pakanuuden kontrastista keskiajan kristillisyyteen ja uuden ajan tieteelliseen ajatteluun. (Hännikäinen 2018, 51—52.) Ehkä juuri siksi kansansaduissa esiintyvät tavat, olennot ja tapahtumat kiehtovat ja kammoksuttavat — ne erottuvat niin vahvasti monelle länsimaiselle ihmiselle tutusta kristillisestä ja myöhemmin sekulaarisesta kulttuuriperinteestä. Kuten uraa uurtanut, joskin monilta aatteiltaan halveksuttava kauhukirjailija H.P. Lovecraft totesi julkaisussaan *Supernatural Horror in Literature* (1921): ”Ihmiskunnan vanhin ja väkevin tunne on pelko, ja vanhin ja väkevin pelon muoto on pelko tuntemattomasta.”

Haluankin *Folktalesin* korostavan kansansatujen tuntemattoman pelkoa ja synkkiä elementtejä. Pelin visuaalisuuden on tarkoitus luoda pelaajalle rauhattoman olon, saada hänet aavistamaan paha, vaikkei tarinassa tai mekaniikassa itsessään olekaan kauhuelementtejä. Sen sijaan, että pelaaja säikäytetään tai ahdetaan vaikeaan taistelutilanteeseen hirviöiden kanssa, *Folktalesin* on tarkoitus saavuttaa epämurkava tunnelma kuvitustyylin, äänisuunnittelun, pelin rytmituksen ja animaatioiden keinoin.

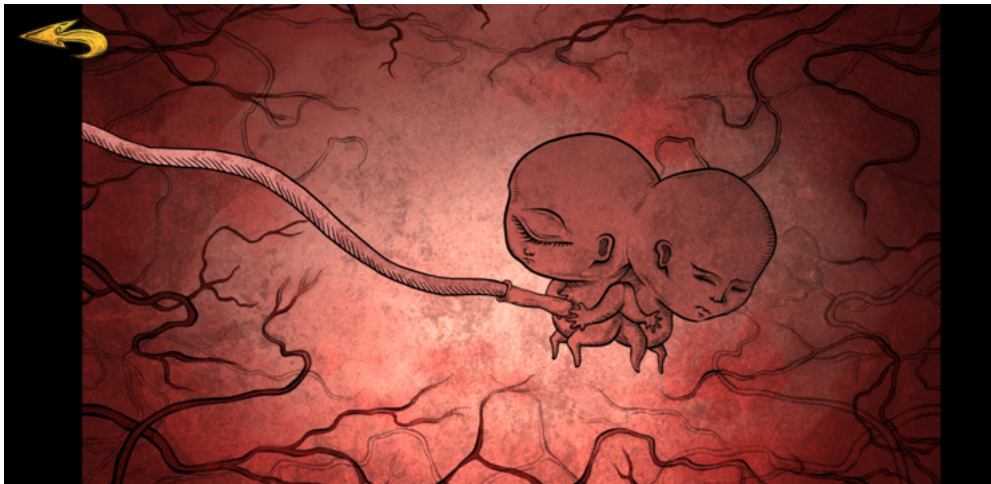
Tällaista ”hiljaista kauhua” hyödyntää erinomaisesti puolalainen indiekauhupeli *Darkwood*. Ragnar Rox analysoi videoesnessään *Darkwood: A Love Letter to Slavic Horror* (2020), kuinka slaavilainen kauhu kulminoituu *Darkwoodin* metsässä: se on kuvitettu huokumaan pahuutta ja tuntuu kaiken nielevältä ja tuhoutumattomalta (Kuva 2). Se on kuin tietoinen yliluonnollinen olento, joka heittää alleen liikkuvia varjoja ja hitaasti yrittää syödä kaiken sen sisällä. Pelaaja ei koskaan näe metsän kasvavan; näytöllä ei esitellä suureellisia animaatioita, mutta kaikki pelin

suunnittelussa ja kuvituksissa antaa ymmärtää, että ympäristö on todellinen uhka (Rox 2020). Uhkaavuus ja pahaenteisyys ovat vain läsnä, rauhallisena taustalla myös silloin, kun pelaaja lajittelee tavaroitaan inventaariossa tai kävelee paikasta toiseen.

Hiljaista kauhua käyttää myös taidolla toteutettu taiwanilainen indiemobiilipeli *Life Gallery*. Se sekoittaa juuri *Folktalesin* tavalla tarinaa ja *puzzle*-mekaniikkaa ja toimikin suurimpana inspiraationani pelinkonseptin kehityksessä. Peli kertoo kaksoispojista, jotka sautuivat syntymään ”yksinäisyyden, epätasa-arvon, katumuksen, syyllisyydentunteen ja pelon” perheeseen, kuten pelin alkutarina kertoo. Peli on kuvitettu yli 50 surrealistisella maalauksella täynnä omituisia hahmoja, mikä äänimaailman kanssa luo ruudulle samanaikaisesti kauniin ja kieroutuneen tunnelman (Kuva 3). *Life Gallery* laskee itsensä kuuluvaksi kauhugenreen, vaikkei se sisällä juurikaan sellaisia ominaisuuksia, jota Sam Raimin *Evil Deadin* (1981) ja Stephen Kingin *Hohdon* (1977) kanssa kasvaneet määrittelisivät kauhuksi. Tällaista samanlaista tunnelmaa haen *Folktalesin*: hiljaisen kauhun on tarkoitus tuntua taustalla, näkyvän pelin värityksestä maailmasta ja synkistä kuvituksista.



Kuva 2. Kuvakaappaus pelistä *Darkwood* (Acid Wizard Studio 2017)



Kuva 3. Kuvakaappauspari pelistä *Life Gallery* (mukaillen 751Games Co. 2021)

3.2 Kansansatujen vanhoillisuudesta

Kansansatu alkuperäismuodossaan oli suullinen tarina, joka erosi paikallisesta mytologiasta tai tavoista sillä, ettei siihen niinkään uskottu samoin kuin kansanuskomuksiin ja -mytologiaan. Tämä kertomusmuoto antoi kertojalle vapauden muokata ja luoda tarinoita sellaisiksi kuin halusi, kunhan tarina oli tarpeeksi kulttuuriinsa integroitunut, että sen uskottavuus säilyi. Suullinen tarina levisi helposti tarinankertojalta toiselle ja muovautui matkallaan. (Thompson 2005.) Myös Raul Roine, jonka satukokoelmasta pelin ensimmäisen luvun tarina on inspiroitunut, valikoi sadut Suomalaisen Kirjallisuuden seuran arkistoista oman mieltymyksensä mukaan ja teosta kootessaan yhdisteli satujen toisintoja keskenään luodakseen uusia, omasta näkökulmastaan selväpiirteisempiä ja värikkäämpiä satuja (Haavio 1976, 8).

Haluan käyttää kansansatujen muuntuvuuden perinnettä hyväkseni mobiilipeliä kehittäessäni: valitsen pelin luvuiksi paljon tarinoita, jotka sisältävät kiinnostavia ja monipuolisia nais- ja muunsukupuolisia hahmoja, sekä muutan satujen juonta poispäin monille ihmesaduille tyyppisestä seksismistä ja klassismista.

Kansan ihmesaduissa on nähtävissä vahva maskuliininen painotus. Läntisen kulttuurin historiassa, aina antiikin oppineiden ajoista romantiikan ajalle asti, kansansatuja on halveksuttu siksi, että niitä kertoivat pääasiallisesti vanhat naiset, imettäjät ja palvelijat. Kertomukset leimattiin ”akkojen juutuiksi”, ja niitä pidettiin typerinä, taikauskoisina ja keskiajalla myös jumalaapilkaavina kuvitelmina, jotka elivät ajan kirjallisuuskulttuurin ulkopuolella. Ne eivät niin sanotusti olleet ylös kirjoittamisen arvoisia. Silloinkin, kun 1800-luvulla kansansatujen keräämisestä tuli suosittua, keräilijät, kuten Grimmin veljekset ja Elias Lönnrot, kokosivat tarinoita pääasiallisesti mieskertojilta, jotka suosivat miehistä ja pojista kertovia juonia. Suurin osa Suomesta ja Karjalasta kerätyistä tarinoista, joihin keskityn pelissäni, ovatkin miesten jakamia. Tämä johtuu luultavasti siitä, että kyläyhteisöissä tärkeinä nähdyt esiintymistilaisuudet varattiin yhteisön arvokkaimmille jäsenille, miehille. (Apo 2018, 18—19.)

Myös pelin ensimmäisen luvun kulttuurillinen sijoittamisesta Karjalaan tuli minulle tärkeää. Puhuttaessa Karjalasta kerätyistä ja karjalaisen kulttuurin vaikuttamista tarinoista on huomioitava se, etteivät karjalaiset ole sama asia kuin suomalaiset tai venäläiset vaan täysin oma kansansa. Kielitieteen professori Anneli Sarhimaa määrittää kirjassaan *Vaietut ja vaiennetut: Karjalankieliset karjalaiset Suomessa* (2017) karjalankieliset kotoperäiseksi kieli- ja kulttuuri-vähemmistöksi, sillä Karjalan kieltä on puhuttu Suomessa yhtä pitkään kuin suomea (Stepanova 2018, 216).

Heikki Kirkinen kirjassaan *Karjala idän kulttuuripiirissä. Bysantin ja Venäjän yhteyksistä keskiajan Karjalaan* (1963) kertoo eri historian vaiheita, joiden aikana sekä suomalaiset että venäläiset ovat väkivaltaisesti yrittäneet liittää Karjalaa osaksi valtakuntiansa. Vuosisatojen aikainen kahtia jakaminen ja karjalaisten perinteen omiminen ovat jättäneet karjalaiset miltei näkymättömäksi vähemmistöksi, jolla ei edelleenkään Suomessa tai Venäjällä ole esimerkiksi kielellisiä oikeuksia. Joskin vuosina 2021–2022 Opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi 200 000 euron valtionavustuksen Itä-Suomen yliopistolle karjalan kielen elvyttämishankkeeseen (Vanhala 2021).

Sarhimaa esittää Kalevalan hyvänä esimerkkinä kulttuuriperinteen omimisesta, sillä Lönnrot kanonisoi sen Suomen kansalliseepokseksi ja asetti karjalaiset edustamaan ihannoitua muinaissuomalaisuutta. Karjala pelkistettiin myyttiseksi suomalaisuuden alkukodiksi ja karjalaiset suomalaisten myyttien ja kulttuurin säilyttäjiksi venäläisen vaikutuksen alla. Jatkosodan jälkeen evakkojen yleinen syrjintä vieraan kielen, kulttuurin tai uskonnon takia edisti karjalaisten assimilaatiota suomenkieliseen yhteisöön. Tämä pakotti monet, erityisesti lapset ja nuoret, luopumaan omasta kielestään ja kulttuuristaan. (Stepanova 2018, 217–218.)

Tämä on syy myös oman Kannakselta evakkona Länsi-Uudellemaalle muuttaneen isoisäni suomenkielisyyteen. Isoisäni vanhemmat puhuivat karjalaa, mutta rohkaisivat lapsiaan suomalaistumaan syrjinnän pelossa. Oma yhteyteni Karjalaiseen kulttuuriin on siis katkennut edesmenneen

isoiisäni, tai ehkä jo isoisovanhempieni kohdalla. Kulttuurillisesti suomalaiseksi kasvaneena en edes tajunnut tutustua isoisäni perimään lähemmin ennen kuin isoisääni ei ollut enää vastaamassa kysymyksiini. Valitsin pelin ensimmäisen luvun tietoisena siitä, että halusin alleviivata sadun karjalaista alkuperää ja samanaikaisesti kuroa yhteyttäni karjalaisuuteen takaisin kokoon.

Satuja, joita tähän mennessä olen suunnitellut peliini ensimmäisen luvun tarinan lisäksi, ovat esimerkiksi *Kaunis Vaselise*, *Imanti*, *Vetehisen vangit* ja *Tuhkimus*. Tarinoiden yksilöllistä, tarkkaa alkuperää on vaikea löytää. Kaikki Roineen satukokoelman tarinat ovat muokattuja versioita ympäri Suomea ja Karjalaa kerätyistä satutoisinnoista, ja silti ne kaikki leimataan saman tittelin alle suomalaisiksi. Yhtäkään täysin ”kotimaisista” aineksista koottua suomalaista tai karjalalaista satua ei ole löydetty, vaan sadut on seipitetty vierasperäisin vaikuttein (Apo 2018, 44). Tästä syystä tuntuu luonnolliselta suunnitella luvut heijastelemaan satujen erilaisia mahdollisia alkuperiä.

Tyydyn tarkastelemaan kunkin tarinan elementtejä, joiden perusteella ne voi arvioida joskus sijoittuneen tietyn kansan asuttamalle alueelle. *Folktalesin* ensimmäisen luvun kohdalla esitän tarinan selkeästi Karjala pohjanani, sillä sadun voi sijoittaa Karjalaan. Keskitynkin paljon opinnäytetyön teososan kuvailussa hahmosuunnitteluun, hahmojen ulkonäköön ja vaatetukseen, sillä erityisesti vaatetuksen avulla voin korostaa sadun kulttuuritaustaa. Vaikka kaikilla hahmoilla ei olekaan vahvaa läsnäoloa pelimekaanisesti, haluan kuvitusten olevan perusteltuja ja mahdollisimman autenttisia, jotta hahmot kulttuuritaustoineen korostuvat visuaalisesti.

3.3 Sadut mobiilipeleissä

Kuten jo luvussa 3.1 mainitsin, kansansatuja tai niissä esiintyviä hahmoja ja hirviöitä on käytetty peleissä kautta aikain. Tarkastelen tässä kappaleessa, millaisia kansantariinoin perustuvia pelejä vuoden 2022 mobiilimarkkinoilla on, selvittääkseni ymmärrystäni siitä, mistä *Folktalesin* vi-

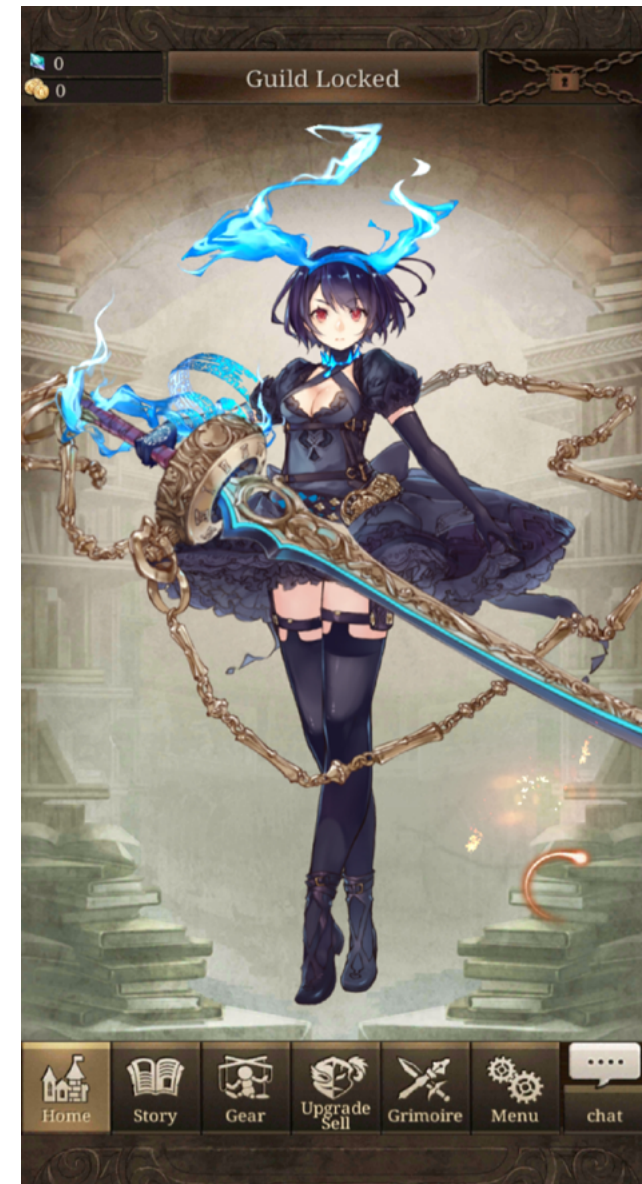
suaalisen ilmeen tulisi erottua. Osaa löytämistäni peleistä testasin itse ja osasta tyydyin lukemaan kuvauksia ja arvosteluja sekä silmäilemään pelien visuaalista ilmettä.

Keskityin etsimään mobiilipelejä sovelluskaupoista *Google Play* ja Applen *App Store*, jotka toimisivat myös *Folktalesin* tulevina julkaisualustoina. Kummankin alustan hakutulokset olivat kuitenkin hyvin samanlaisia, joten näin turhaksi eritellä pelit julkaisukanavansa mukaan. Aloitin *Folktalesin* kanssa mahdollisesti kilpailevien pelien etsimisen hakusanoilla *folktale game* (kansansatupeli), *fairytale game* (ihmesatupeli), *adventure-puzzle game* (seikkailupuzzlepeli), *horror story game* (kauhutarinapeli) ja *visual story game* (visuaalinen tarinapeli). Kokeilin myös hakutermejä *folktale* ja *fairytale* ilman *game* -sanaa, mikä listasi erityisesti lapsille suunnattuja audiokirjoja ja kuunnelmia ensisijaisesti länsimaalaisista, keskieurooppalaisista kansantarinoista. Hauilla löytyi myös aikuisille suunnattuja kansankertomuksia eri maista ja alueilta kuunnelmina, joista osa oli kategorisoitu kauhuksi.

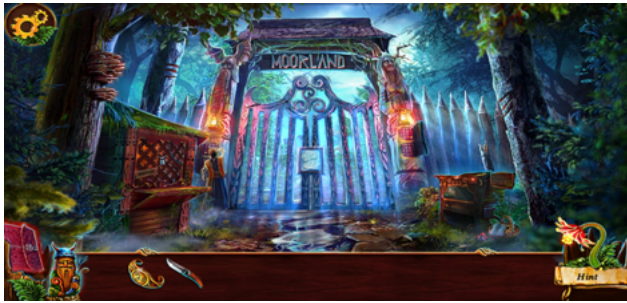
Pelikategoriassa kansansatuja oli vaikea löytää kokonaisten tarinoiden muodossa, mutta erilaisia kansantarinoiden elementtejä löytyi monesta pelistä. Joko peleissä oli hyödynnetty monelle tuttuja satuhahmoja, kuten roolitarnapelissä *SINoALICE*, jossa esiintyy muun muassa Lumikki ja Pinokkio, tai niissä oli käytetty erilaisia kansanuskomuksista poimittuja olentoja, kuten *puzzle*-pelin *Eventide: Slavic Fable* monet slaavilaisten tarujen hahmot ja hirviöt.

Selailessani erilaisten *puzzle*-painoitteisten tarinapeliin ulkonäköä, opin, että ne nojaavat paljon kuvitustensa varaan. Kuvituksille annetaan paljon tilaa ruudulla ja pelin kulkuun kuuluu paljon visuaalisesti rikkaita siirtymiä. Tätä traditiota haluan jatkaa myös *Folktalesin* visuaalista ilmettä suunnitellessani.

Selaamieni tarinapeliin ilmeet myös heijastelivat paljon toisiaan, ja ne voi karkeasti jakaa kahteen kategoriaan: vahvasti japanilaista anime- ja mangatyylä mukaileviin ilmeisiin (**Kuva 4**) sekä länsimaistyyliin sarjakuvan ja digitaalauksen yhdistelmää hyödyntäviin ilmeisiin (**Kuva 5**), joista jälkimmäistä tyyliä esiintyi enemmän. Kummassakin



Kuva 4. Kuvakaappaus pelistä *SINoALICE* (mukaillen Pokelabo Inc. ja Square Enix 2019)



Kuva 5. Kuvakaappaus pelistä *Eventide: Slavic Fable* (mukaillen Artifex Mundi 2019)

kategoriassa monipuolista ja osassa myös hyvin kirkasta, ja niiden tunnelmaa voisi kutsua energiseksi. Visuaalisesti näistä kahdesta pääryhmästä eroavia pelejä oli etsittävä monilla erilaisilla hakusanoilla, jolloin ne usein olivat kaukana kansantarinoiden maailmasta, tai niiden äärelle päätyi sattumalta julkaisualustoja selatessa. Haluan *Folktalesin* värimaailman olevan hillitympi sekä yleisen tunnelman melankolisempi kuin edellä mainituissa verrokeissa.

Yksi kuvituksiltaan ja tunnelmaltaan erottuvimmista peleistä oli itäaasialaisiin kansanuskomuksiin perustuva peli *Detention* taiwanilaiselta pelitalolta Red Candle Games. *Detention* on tunnelmainen kauhuteemainen selviytymispeli, joka sijoittuu 1960-luvun sotatilalain alaiseen Taiwaniin (Sailor_Catara 2019). Pelaaja navigoi päähenkilöä raa haamalla ja naputtamalla ruutua. *Detentionin* juoni alkaa taiwanilaisessa yläkoulussa, josta pelaaja aloittaa pelin salaisuuksien paljastamisen 1960- ja 70-luvun taiwanilaisten musiikin, elokuvien ja kirjallisuuden inspiroiman äänimaailman ja visuaalisuuden ympäröimänä. (Sailor_Catara 2019.) Peli erottuu muista hakutulosten peleistä ensivilkailulta sen synkän kuvitustyylin takia, mutta myös kauhuelementtien ja ahdistusta herättävän tarinan tähden.

Detention on kuvitettu murretuin värein ja tietyllä tavalla ryhdikkäällä, mutta herkällä kädellä, joka toimii erinomaisesti 2D-sivuperspektiivissä ja pelin vakavan tarinan kontekstissa (**Kuva 6**). *Detention* onkin juuri sellainen mobiilipeli, jonka vierellä toivoisin *Folktalesin* voivan seisoa.

Pelin kansantarinaelementtien ja synkän teeman lisäksi minua viehätti kasuaalisuus, joka on myös *Folktalesin* yksi pääpiirteistä. *Detentionin* navigointi on yksinkertaista ja pelin ensimmäinen luku tuntui kasuaalilta kokemukselta: pelaajalle ei aseteta aikarajoja ja luvun kaksi *puzzlea* olivat helppoja, mutta tehokkaasti toteutettuja.

Kasuaalisuuteen, tai erityisesti hyvään pelattavuuteen, vaikuttaa myös se, kuinka ”rehellistä” pelin monetisointi on. Monetisoinnilla viitataan siihen, millä erilaisilla tavoilla peli ansaitsee rahaa kehittäjilleen. Tällaisia tapoja ovat esimerkiksi mainosten sisällyttäminen pelattavien näyttöjen sivualueille ja mainosvideoiden näyttäminen eri pelin vaiheiden välissä. Testaamieni mobiilipelien suurin yhdistävä ongelma olikin aggressiivisesti yhtäkkiä esiin pompahtavat tai jatkuvasti ruudulla näkyvät mainokset sekä *pay to play*-mekaniikat. *Pay to playllä* tarkoitetaan erilaisia mekaniikoita, joissa joko pelin kulku, tai eteneminen kokonaan, riippuu pelaajan rahallisesta panoksesta. Mobiilipelejä selatessa julkaisualustasta huolimatta käyttäjä törmää valtavaan määrään lupaavilta vaikuttavia pelejä, jotka ovatkin täynnä epämiellyttäviä mikrotehtäviä (Figuroa 2019). Mainokset ja rahanpumppaus rikkovat pelien tunnelman, vaikka se olisi kuinka visuaalisesti näyttävä ja uniikki.

Detention, samoin kuin luvussa 3.2 mainitsemani mobiilitarinarapeli *Life Gallery*, ovat asettaneet pelin ensimmäisen luvun ilmaiseksi ja pyytävät sitten pelaajaa ostamaan pelin, jos tämä haluaa jatkaa seuraaviin lukuihin. Tällainen monetisoinnin rehellisyys erityisesti kauhu- tai jännityspeleissä on minusta tärkeää tunnelman kannalta, sillä pelaajaa yritetään pitää jännityksessä.

Hiljaisen kauhun tuntu rikkoutuisi helposti, jos jättäisin *Folktalesin* lukuihin tilaa mainoksille. Myös pelin kuvitukset joutuisivat vierekkäin tai peräkkäin usein räikeiden ja elä-

väisesti animoitujen mainoksien kanssa, mikä pienentäisi kuvitusten vaikuttavuutta. Eli monetisointi vaikuttaa myös pelin kokonaisilmeeseen: voinko edes tehdä pelille synkän ilmeen, saati luoda hiljaisen kauhun tunnelmaa, jos pelikokemus keskeytyy jatkuvasti mainoksiin?

Koko pelin ostaminen on toki selkein vaihtoehto välttää ongelma, mutta joskus se ei riitä rahallisesti pelin ylläpitämiseen, uusien lukujen lisäämiseen ja jatkokehittämiseen. Mikäli mainoksilla monetisointi olisi välttämätöntä, pelin credits-näytössä voisi näkyä mainosnappi. Ensimmäisen luku olisi ilmainen ja mainokseton, ja aina uuden luvun alussa peli pyytäisi pelaajaa ostamaan pelin. Tahdon kuitenkin lisätä peliin mahdollisuuden katsoa mainoksia vapaaehtoisesti, jos käyttäjä haluaa tukea kehittäjiä pelin ostamisen lisäksi. Vapaaehtoinen katsominen mahdollistaisi kehittäjien tukemisen kasuaalilla tavalla, jos pelaaja ei tahdo lahjoittaa projektiin rahaa erilaisissa muissa alustoissa, kuten *Patreonissa* tai *Ko-fissa*.





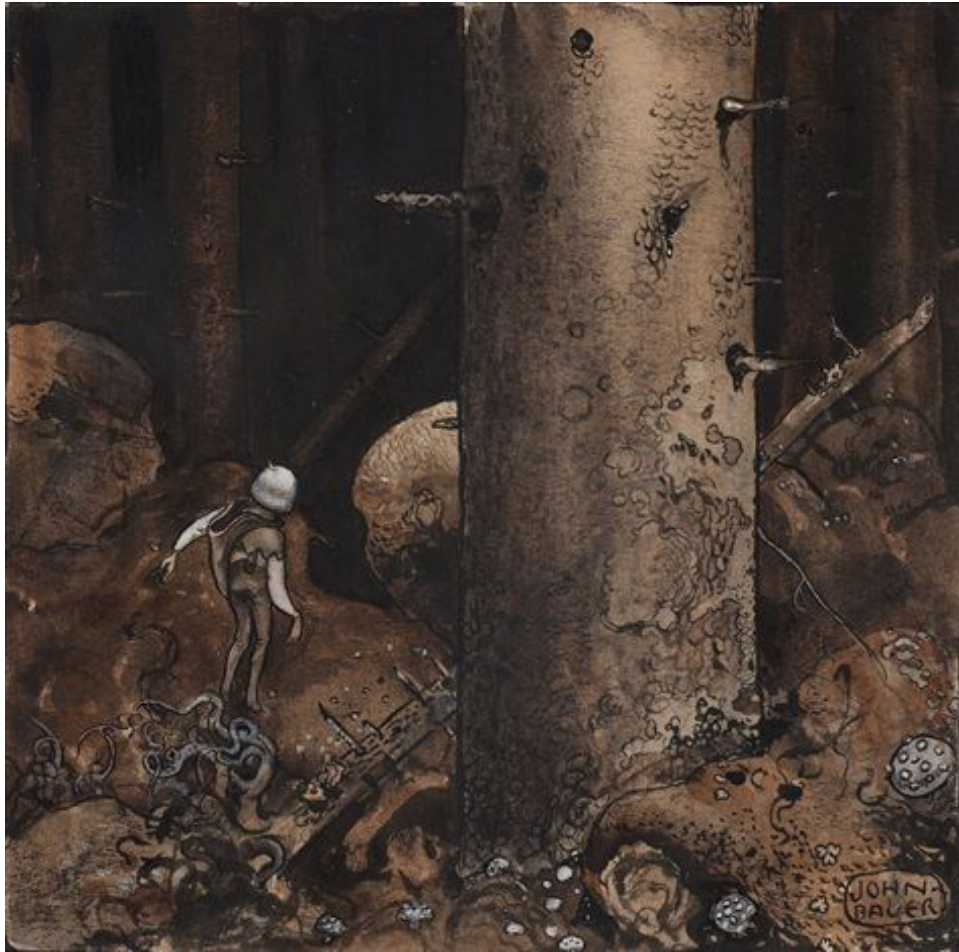
4. *Pelin visuaalinen suunnittelu*

4.1 *Kuvitustyylin kehittyminen*

Folktalesin visuaalisen ilmeen tulee siis olla muista mobiilisatupeleistä erottuva, ja sen on korostettava kansankertomusten synkkiä piirteitä. Tavoitteenani oli myös tehdä kuvituksista yksityiskohtaisia ja visuaalisesti kiinnostavia.

Suunnitteluprosessini alkoi visuaalisen aineiston keräämisellä, saadakseni konkretisoitua oman mielikuvani kansansaduista. Analysoin sitä, mitä itse pidän perinteisenä satukuvituksena, ja mitä elementtejä näistä perinteistä haluan säilyttää opinnäytetyössäni. Visuaalinen mielikuva ni kansantarinoista pohjautuu melko rajatusti neljän satukuvittajan, Rudolf Koivun, Helga Sjöstedtin, Ivan Bilibinin ja John Bauerin teoksiin (**Kuvat 7—9**), sillä he ovat kuvittaneet lapsuudestani tutut satukirjakokoelmat. Kuvittajien teoksia yhdistää erityisesti rikkaat taustat ja satujen sijoittaminen monille eri aikakausille yhtäaikaaisesti.

Ihmesatujen yksi perusominaisuuksista on se, että tarinoiden aikakausi on hämärä (Apo 1986, 17). Listaamieni kuvittajien eri maalauksissa rakennuksista ja hahmojen puvustuksesta voi nähdä viittauksia eri ajanjaksoihin ja paikkoihin. Esimerkiksi **kuvan 10** kuvituksessa Helga Sjöstedt on piirtänyt prinsessan siluetin muistuttamaan Keski-Eurooppalaista naisten pukua 1100—1200-luvulta. Mieshahmo muistuttaa kuitenkin enemmän 1800-luvun pohjoismaalaista torpparia kuin keskiaikaista rahvasta. Jo 5300 vuotta sitten eläneellä Ötzilla oli mukanaan tuohesta tehtyjä esineitä (South Tyrol Museum of Archaeology 2016), joten emme voi myöskään yksin tuohivirsujen perusteella ajoittaa Sjöstedtin mieshahmoa tiettyyn vuosisataan.



Kuva 8. John Bauerin I villande skogen (Bauer noin 1906)

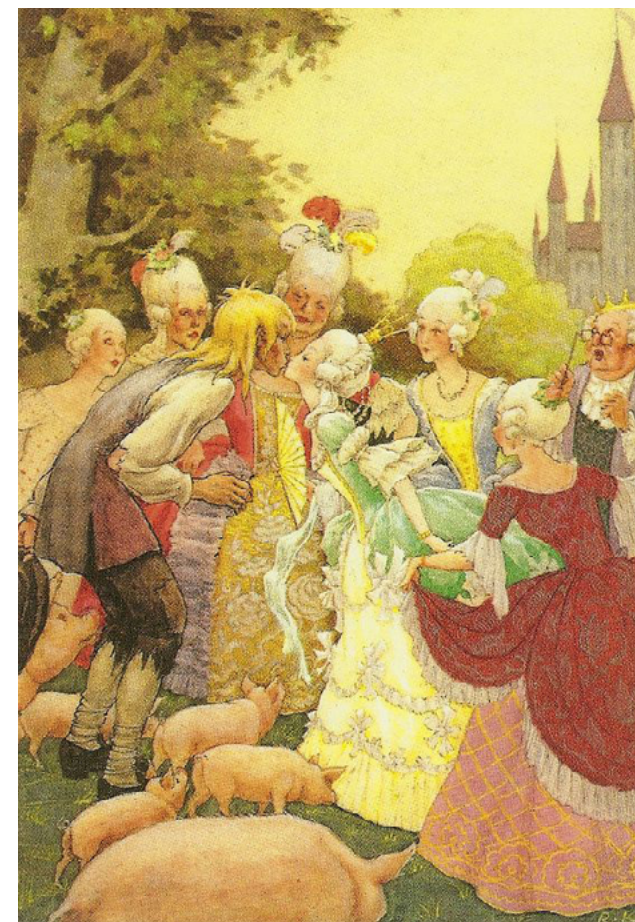


Kuva 9. Ivan Biblin Vasilisa (Biblin 1899)



Kuva 10. Sjöstedtin kuvitus Suomen Kansan Suureen Satukirjaan (Sjöstedt 1947)

Rudolf Koivu sen sijaan on käyttänyt 1700-lukua inspiraationaan Hans Christian Andersenin ihmesatuun *Prinsessa ja sikopaimen* tehdyssä maalauksessa. Prinsessan puku näyttää ranskalaiselta 1700-luvun loppupuolen *robe à la française* (Kuva 11) ja hahmojen peruukit sopivat myös samaan aikakuteen. Haluan itsekkin osallistua ihmesatujen ajattomuuden perinteeseen omissa kuvituksissani sekoittamalla niihin elementtejä eri vuosisadoilta. Tämä täytyy kuitenkin tehdä maltillisesti, jottei ensimmäisen luvun tarinan kulttuurisidonnaisuus katoa.



Kuva 11. Rudolf Koivun maalaus tarinaan *Prinsessa ja sikopaimen* (Koivu)

Tyyllisesti minulla oli jo pelin ideoinnin varhaisessa vaiheessa ajatus musteesta; tunnelmasta, jossa kaikki kuvitukset olisi piirretty mustekynällä vaalealle pergamentille. Omaa kuvitustyyliäni yhdistää mustavalkoisuus ja synkät teemat, ja halusinkin kehittää pelin, jossa voin hyödyntää itselleni mieluisinta tapaa kuvittaa. Tyylini on jo valmiiksi vahvasti inspiroitunut mainitsemistani kansansatukuvitajista, mutta myös puupiirrosten jäljestä ja keskiaikaisista kuvituksista (**Kuvat 12–13**).

Halusin soveltaa pelissä erityisesti piirrosteni viivavarjostusta ja vahvoja kontrasteja, sekä paljon teksturoitua, kuin mustekynällä raavittua mustaa pintaa. Pohdittuani *Foltalesin* kuvitustyyliä tulin tulokseen, että sopiva tyyli olisi vahvasti yksityiskohtainen olematta kuitenkaan pröystäilevä sekä konkreettinen ja kuvaava olematta täysin realistinen. Esimerkiksi hahmojen kohdalla en halua mukailla täydellistä realismia varjostuksissa tai tilan syvyydessä, vaan piirtää jotakin itselleni tuttuja ihmesatukuvitusten, realismin ja sarjakuvamaisen viivan yhdistelmää.

Kansantarinan tunnun luomiseen kuului kuitenkin myös niiden ensisijainen alusta omasta lapsuudestani: kirjat. Vaikka ihmesadut ovatkin olleet alkuperäisesti kertojansa uudelleen muovaamia suullisia kertomuksia, minulle, kuten varmasti monelle muullekin modernille ihmiselle, ne ovat aina esiintyneet satukirjoissa. Ensimmäinen ajatus, joka mieleeni tuli miettiessäni ratkaisua siihen, miten toisin satukirjan tunnun digitaaliselle alustalle, oli satukirjan kuva alkuruudussa. Ehkä tunnetuimpia teoksia, joissa tätä ratkaisua käytetään, ovat monet Disneyn animaatioelokuvat, joiden alkukohtauksissa katsoja kutsutaan sisälle tarinaan joko animoidun tai elävän elämän satukirjan avautumisella. Tämä ratkaisu tuntui kuitenkin liian kuluneelta, joten siirsin idean sivuun.

Sen sijaan päätin käyttää inspiraationani lapsille tarkoitettuja paperiteattereita ja paperinukketaloja, jotka olivat suosittuja 1800-luvun alussa (**Kuva 14**) sekä paperista tehtyjä dioraamoja (**Kuva 15**). Paperiteattereissa ja -dioraamoissa perinteisesti kaksiulotteisella medially luodaan



I think I might hate it here



Kuva 13. *Only the Heavens* 2022

tilan tuntua eri paperitasojen langettamien varjojen avulla. Pystyin näkemään, miten saman efektin pystyisi toteuttamaan myös *Folktalesissa*: kuvituksen voisi jakaa digitaalisesti ”kerrokseen” matkimaan paperitasoja.

Tämä idea taustalla testasin paperiteatterimaisuutta kuvittamalla peliin siirtymäanimaation pilvet. Siirtymäanimaatio nimensä mukaan ilmestyy pelissä aina, kun siirrytään eri näyttötäyppiltä toiselle, esimerkiksi pelaajan painaessa päävalikon *play*-nappia, pilvet lipuvat valikon päälle ja peittävät sen hetkellisesti, jonka jälkeen ne avautuvat ruudulle ladatun pelattavan kohtauksen tieltä. Koristeellisuuden lisäksi animaatio antaa pelille myös aikaa ladata seuraava näyttö näkyviin.

Pilvet ovat siis kuin paperiteatterin estradiverhot, liikuen yhteen ja erilleen sivusuunnassa. Pelissä jokainen

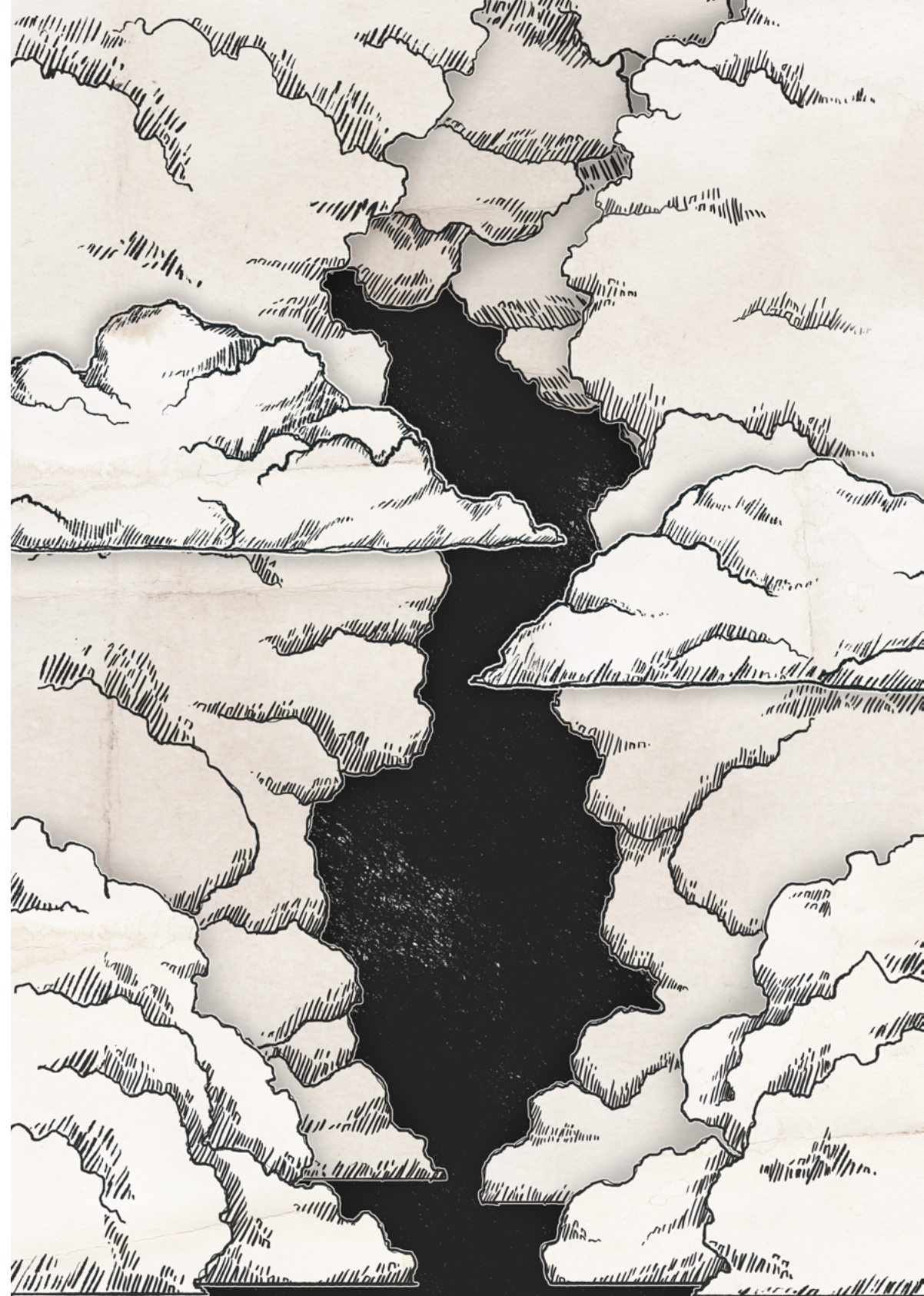


Kuva 14. Paperinen leluteatteri (*Ephemera*)



Kuva 15. Paperista tehty dioraama *L'attaque de la diligence* vuodelta 1905 (Paper modelers)

hattara liikkui aavistuksen eri tahtiin, jolloin animaatiosta tulee vielä dynaamisempi. Kuvittaessani piirsin liikkuvat osat, pilven eri hattarat, erillisiksi layereiksi ja lisäsin niihin heittovarjon, ja säädin etu- ja taka-alan kirkkautta luodakseni illuusion eri paperitasoista (**Kuva 16**). Pelin tuotantovaiheessa tasot luotaisiin pelimoottorissa esimerkiksi viemällä 2D-grafiikat 3D-avaruuteen, jolloin tilan tunnusta tulisi vielä aidompi elementtien liikkuess ruudulla.



Paperiteatteri-ilmeen yksi merkittävimmistä piirteistä on tietenkin materiaali itse. Jotta paperiteatterin analogisuus toistuisi sähköisessä mediassa, luonnollinen ratkaisu oli lisätä kaikkiin pelin kuvituksiin paperitekstuuri. Tein tekstuurit itse, jotta minun ei tarvitsisi käyttää aikaa verkosta haettujen valmiiden tekstuurien tekijänoikeuslisenssien tutkimiseen. Tavoitteenani oli luoda 2—3 erilaista, mutta yhdenmukaista tekstuuria, joita voisin käyttää keskenään vaihtokelpoisesti kaikissa peliin tulevissa kuvituksissa ja taustoissa. Koska pelin kuvitustyylillä on keskiaikaisten mustepiirrosten ja lapsuuteni kuluneiden satukirjojen vaikuttamaa, tahdoin tehdä paperitekstuureistani vanhan ja käytetyn näköisiä, jotta pelin kuvitukset kielisivät ajatusta, että *Folktalesin* tarinat ovat vuosien ajan levänneet unohtuneena jonkin pölyisen kirjan sivuilla. Valitsin eri painoisia ja tekstuurisia papereita kokelmastani ja värjäsin niitä kahvilla ja kellertävällä vesiväriä matkiakseni vanhan, kuluneen pergamentin ulkonäköä (Kuva 17). Käytin näitä paperitekstuureita myös luodessani siitymänimaation kuvitusta.



Kuva 17. Paperitekstuurit

4.2 Typografia

Kun pelin kuvitusten tyyli oli selkeä mielessäni, oli aika keskittyä siihen sopivaan tekstityyliin. Halusin typografian välittävän vanhan kirjan ja satujen tuntua, mutta myös edesauttavan pelin kasuaalisuutta. Tyyllillisesti ihastuin Jacques Rohaultin *Traité de physiquen* (1671) fonttiin ja keskitettyyn sommitteluun (Kuva 18). Pidin myös kirjan koristeellisuudesta ja kirjainten vahvasta välistyksestä. Toisena inspiraation lähteenä oli 1450-luvulle ajoitettu tanskalainen tekstikokoelma (Kuva 19), joka innoitti minua etsimään käsin kirjoitetun oloista blackletteriä yhdistettäväksi pelin perusfontin kanssa. Perusfontilla tarkoitan fonttia, jota käytetään valtaosassa pelin tekstejä. Tavoitteenani oli löytää pelin perusfontiksi *Traité de physiquen* kirjaimia muistuttava fontti, jossa olisi paljon erilaisia, joskin helposti skaalautuvia ja luettavia leikkauksia.



Kuva 18. Kuvakaappaus *Traité de physique* Volume 2:sta, sivut x—xi (mukaillen Jacques Rohault, Google Play 2022)



Fontin oli siis palveltava pelin ilmeen lisäksi julkaisualustaa. Mobiililaitteilta tarkkailtavan tekstin luettavuuteen vaikuttaa näytöille kuuluvien yleisten ominaisuuksien, kuten näytön kirkkauden ja tarkkuuden lisäksi myös ihmisen fyysinen tapa käyttää laitetta. Ulkoasu- ja UI/UX-suunnittelija Nurit Bahatin mukaan ihmisillä on paljon läheisempi suhde mobiililaitteisiin verrattuna pöytätietokoneisiin — mobiililaitteita käytetään noin kolmenkymmenen senttimetrin päässä kasvoista, siinä missä pöytätietokonetta tarkastellaan lähes kaksinkertaisen välimatkan päästä (Creative Bloq 2015). Koska mobiililaitteissa käytettävä teksti on pienempi, laitetta täytyy pitää lähempänä kasvoja, jotta näytöllä olevaa sisältöä voi lukea tehokkaasti. Muita fyysisiä luettavuuteen vaikuttavia tekijöitä ovat esimerkiksi navigointi mobiilinäytöllä sekä laitteen fyysinen liike käyttäjän pidellessä sitä kädessä. Mobiililaitteen liike ilmenee kaikkialla: junassa, kävellessä ja sängyllä kääntyessä. Ihmisen kädet luovat jo tietynlaista liikettä itsessään laitetta pidellessä, mutta myös peittävät osan ruudulla navigoidessaan. (Creative Bloq 2015.)

Fontit, jotka ovat ohuita tai yksityiskohtaisia eivät ole pelkästään erityisesti lukihäiriöisille tai näkövammaisille vaikeita lukea, mutta myös muuttuvat pienikokoisina epäselvemmiksi. Välttääkseen tämän ongelman, monet suunnittelijat valitsevat päätteettömiä kirjasintyyppejä nettisivuille ja mobiilisovelluksille. (Creative Bloq 2015.) Ennen teräväpiirtonäyttöjä ja kirjaimien *ditheriä*, eli tekniikkaa, jolla kirjain ei piirtynyt vain sävyttöminä pikseleinä vaan sävyllisinä, pienikokoiset päätteelliset kirjaimet toistuivat näytöillä pikselisinä ja osa niistä jäi kokonaan piirtymättä, jolloin niiden luettavuus kärsi (Hoffmann 2017, How-To Geek). Kuitenkin nykyään laitteiden resoluutiot ovat suurempia kuin koskaan ennen: esimerkiksi jo iPhone4:n näyttö on niin tarkka, että yksittäistä pikseliä on lähes mahdotonta nähdä ihmissilmin (Falconer 2011).

Minulle oli mahdollisista luettavuusongelmista huolimatta selvää, ettei päätteetön fontti palvelisi tunnelmaa, jota yritän pelillä välittää. Pelissä silloin tällöin esiintyvät

Kuva 19. Illuminated manuscript, Book of Hours in Dutch, Presentation in the temple (Pinterest)

tekstit ovat hyvin lyhyitä, mikä mahdollistaa joustavamman fonttikoon käytön: tekstien kokoa voi kasvattaa ilman, että näyttöä täytyy vierittää, jotta koko teksti olisi näkyvässä. Perusfontin etsinnässä keskityinkin siis siihen, että muotokielä toimisi pelin kontekstissa, mutta teksti myös skaalautuisi helposti. Perusfontin pohjaksi valikoitui *Crimson Pro*, jonka *italic* -leikkaus on helppolukuinen. *Crimson Pro* yksin kuitenkin vaikutti liian silotetulta istuakseen hyvin pelin kuvitusten kanssa. Kaipasin teksteihin liikkuvuutta ja kädenjälkeä, joten päätin testata fontin piirtämistä uudestaan.

Loinkin pelin perusfontin *Crimson Pro*-fontin *italic*-leikkauksen perusteella käyttäen verkkotyökalua *Calligraphr*, jolla sain luotua ilmaiseksi 72 merkkiä. Nimesin fontin sen alkuperää kunnioittavaksi *Handwritten Crimson Pro italiciksi* (Kuva 20). Valitsin mallikseni juuri *italicin*, sillä näin siinä samanlaista persoonallisuutta kuin vanhoissa painotuotteissa kuten Rohaultin *Traité de physiquessa*. Pelin tuotantovaiheessa suunnittelin ajavani loputkin merkit ohjelman läpi, jolloin kirjasintyyppistä tulee kokonainen. Vanhojen kirjojen tekstin epätasaisuus on osa varhaisten painotuotteiden viehätystä, joten fonttia luodessani liikuttelin kirjaimia muutamia pikseleitä eri ilmansuuntiin, jotta sanat asettuisivat visuaalisesti epäsymmetrisesti. Muokkasin myös yksittäisten kirjainten paksuutta toisintaakseni vanhan painokoneen jälkeä. Lopputuloksesta tuli ryhdikäs, mutta selvästi jäljeltään epätäydellinen, mikä sopi suunnitelmaani täydellisesti.

Toiseksi pelin fontiksi halusin jonkin näyttävän *blackletterin*, joka toisi peliin paitsi käsin huolella piirrettyjen keskiaikasten tekstien tuntua, mutta myös sitoisi pelin kauhugenreen. Päädyin valitsemaan *Friendolinin*, jota käytetään otsikoissa ja erityistilanteissa (Kuva 21). Halusin ripotella peliin viittauksia keskiaikaan ja tämä fontti muistuttaa minua erilaisista käsin kirjoitetuista keskiaikaisista teksteistä ja Raamatuista. *Friendolin* on minulle jo ennestään tuttu fontti, sillä olen käyttänyt sitä paljon omissa projekteissani ja pidän sen muotokielestä paljon. Itse näen *Friendolinin* on *blackletter*-fontiksi helppolukuisena, vaikka sen versaalikirjaimet voivat olla monelle ny-

*And so the goat
opened its mouth,
gargled and
vomited.*

*Out came a table
and a feast fit
for a king.*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789.,”?!:()-*

And so the goat opened its
mouth, gargled and
vomited.

Out came a table and a
feast fit for a king.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789.,'?!:()-

Kuva 21. Friendolin

kylukijalle epäselviä. Suunnittelin kuitenkin *Friendolinin* esiintyvän pelissä pääasiassa pienillä kirjaimilla. Kuitenkin myös jotkin gemenamerkit, kuten x (x) ja k (k), voivat joillekin näyttää vierailta, mutta ovat silti mahdollisia ymmärtää kontekstissa. Päätin siis ottaa riskin, että osa tekstistä saattaa olla epäselvää, sillä fontti sopi peliin hyvin. Havainnoin lähemmin kummankin fontin soveltamista kuvitusten rinnalla eri näyttötyypeillä luvussa 4.4.

4.3 Hahmosuunnittelu

4.3.1 Syöjätär, tyttäret ja karjalalainen sankaritar

Ensimmäisen luvun hahmojen ja ympäristöjen suunnittelun pohjaksi päädyin karjalaiseen perinteeseen, sillä suomalaisiksi luokitellun kansantarinan *Kolme sisarusta* ensimmäinen lause liittyy sadun epäsuorasti Karjalaan:

”Olipa kerran vaimo, jolla lieene ollut Syöjättären verta suonisansa, sillä hänen tyttärensä olivat hieman erilaisia kuin muut ihmiset (Roine 1976, 161).”

Kolmisilmän, Kaksisilmän ja Yksisilmän perhe on siis Syöjättärien sukua, mikä viittaa siihen, että ainakin osa sadun alkuperäisistä toisinoista ovat olleet karjalaisia. Tämä paitsi rajaa sadun ympäristöä alueellisesti sekä auttoi minua polkaisemaan hahmojen vaatetuksen ja ulkonäön suunnitteluun käyntiin.

Syöjätär on kansanrunokokoelmissa esiintyvä myyttinen naisolento, joka tunnetaan erityisesti karjalaisessa perinteessä. Syöjätär ja hahmotyyppin toinen muoto, Akka, on tulkittu lähisukulaisena venäläiselle noitamyytille, Baba Jagalle. Siinä, missä Venäjällä tietyn sadun paha vanha noitanainen on Baba Jaga, Itä-Suomen ja Karjalan alueiden toisinoissa roolin saa Syöjätär ja aavistuksen harvemmin Akka. Hahmolajit nähdään saaneen vaikutteita toisistaan. (Johns 2004, 80–81.)

Baba Jaga -myytti toimikin suurena vaikuttajana suunnittellessani äitihahmoa, jota *Kolme sisarusta*-sadussa kutsutaan yksinkertaisesti vaimoksi. Ensimmäiset merkinnät Baba Jagasta on löydetty 1600- ja 1700-luvuille ajoitetuissa *lubkissa* (yksikkö *lubok*), eli venäläisissä puupalavedoksissa, joista osassa hänet kuvataan taistelemassa liskomaista olentoa vastaan (Johns 2004, 15). Kyseisissä *lubkissa* Baba Jaga on tulkittu pukeutuneen suomalaisen vaatetukseen ja olevan vertauskuva Venäjän Valtakunnan hallitsijan Pietari Suuren vaimoon, Katariina I:een (1684–1727), jota aikalaiset pilkkasivat termillä *tšuhonka* (чухонка) (Johns 2004, 15). *Tšuhonka* tai *tšuhonets* on venäläisten suomalai-

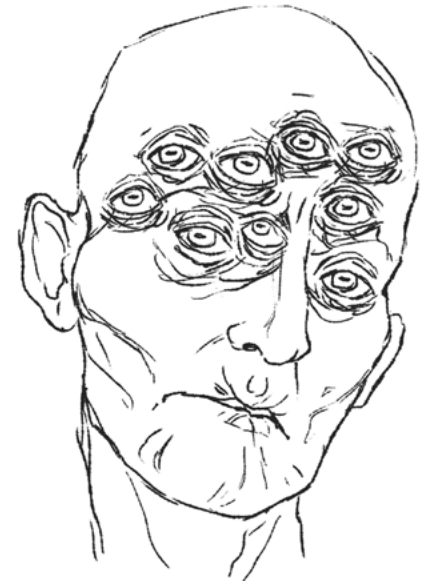
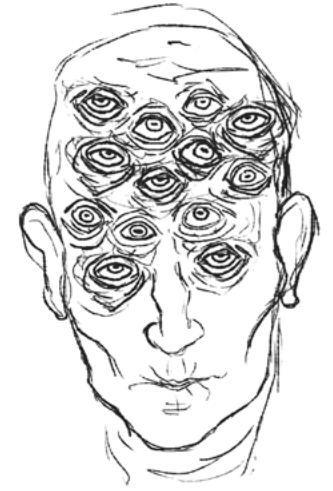
sista ja muista suomalaisugrilaisista kansoista käyttämä herjasana (Vuorinen 2004, 71).

Lubkissa näkyvä suomalaiseksi mielletty vaatetus on syy, miksi päätin, että vaimo on pelin ensimmäisen luvun ainut suomensukuinen hahmo, siinä missä kaikessa muussa haluan viitata karjalaisuuteen. Lisäksi se, että tarinan pääpaholainen on yhden karjalaisia sortaneen kansan jäsen, toimii myös poliittisessa kontekstissa.

Koska yksin kasvonpiirteillä tätä eroa on vaikea toteuttaa, valitsin vaimon vaatteiksi länsisuomalaisen muinaispuvun erottamaan kansat todella toisistaan. Muinaispuvun mallina käytin toisintoa Euran emännän puvusta, joka löydettiin Luistarin kalmistosta vuonna 1969 (Kalevalaisten Naisten Liitto). Puku on ajoitettu viikinkiajan viimeisiin vuosikymmeniin 1000-luvun alkupuolelle (Kalevalaisten Naisten Liitto), eli se on yli 800 vuotta vanhempaa tyyliä kuin tytärten vaatteet. Puku toimii siis myös symbolina syöjätärten noituudesta ja heidän monia sukupolvia kestävästä iästään.

Silmien määrän ollessa suuri vaikuttaja sisarusten rooliin perheessä, mietin vaimon kasvoja pitkään: olisiko monisilmäisten lasten äidillä lainkaan silmiä vai useita? Halusin hahmon näyttävän arvokkaalta sekä uhkaavalta, joten päädyin suunnittelemaan hänet monisilmäiseksi, sillä se teki hahmosta pahanilliskemmän näköisen (**Kuva 22**). Monet silmät sopivat myös ajatukseen siitä, että perheen sisäisen hierarkia perustuu kunkin jäsenen silmien määrään.

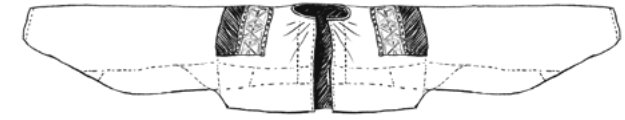
Kaikkien tyttären hahmosuunnittelussa olen keskittynyt kasvoihin, sillä ne toimivat selkeimpinä heidät toisistaan erottelevana tekijänä. Kolmi- ja Kaksisilmä (pelissä *Three-eyes* ja *Two-eyes*) ovat tarinassa melko passiivia hahmoja: kuten on monissa kansansaduissa Syöjättären tyttärille tavanomaista, he elävät äitinsä vallan alla, tottelevaisina asiantoimittajina. Siskojen mekot suunnittelin heijastelemaan karjalalaisia 1800-luvun loppupuolen kuolinkostoja (**Kuva 23**), sillä halusin tuoda heidän kuvituksiinsa jotakin hienovaraisesti pahaenteistä.



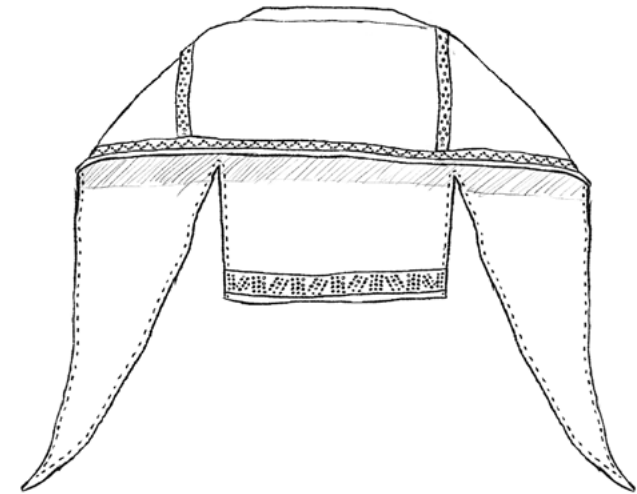


Kuva 23. Maura kuolinkostossaan, joka on kotikutoisesta hurstista neulottu (Inha 1921, 30)

Vienan Karjalaa 1894 kiertäneen I. K. Inhan mukaan siitä pelosta, että ihminen tekee syntiä, eli karjalaksi *reähkää*, kaikkien oli ommeltava itselleen kuolinkoston, eli kuolinvaatteina toimivan asun (Suomela, Vajanto, Räisänen 2020). Vanhemmat sukupolvet myös säästivät vanhat *rätsinän hiemansa* (Kuva 24), eli *rätsinä*-nimisen karjalaisen pai-



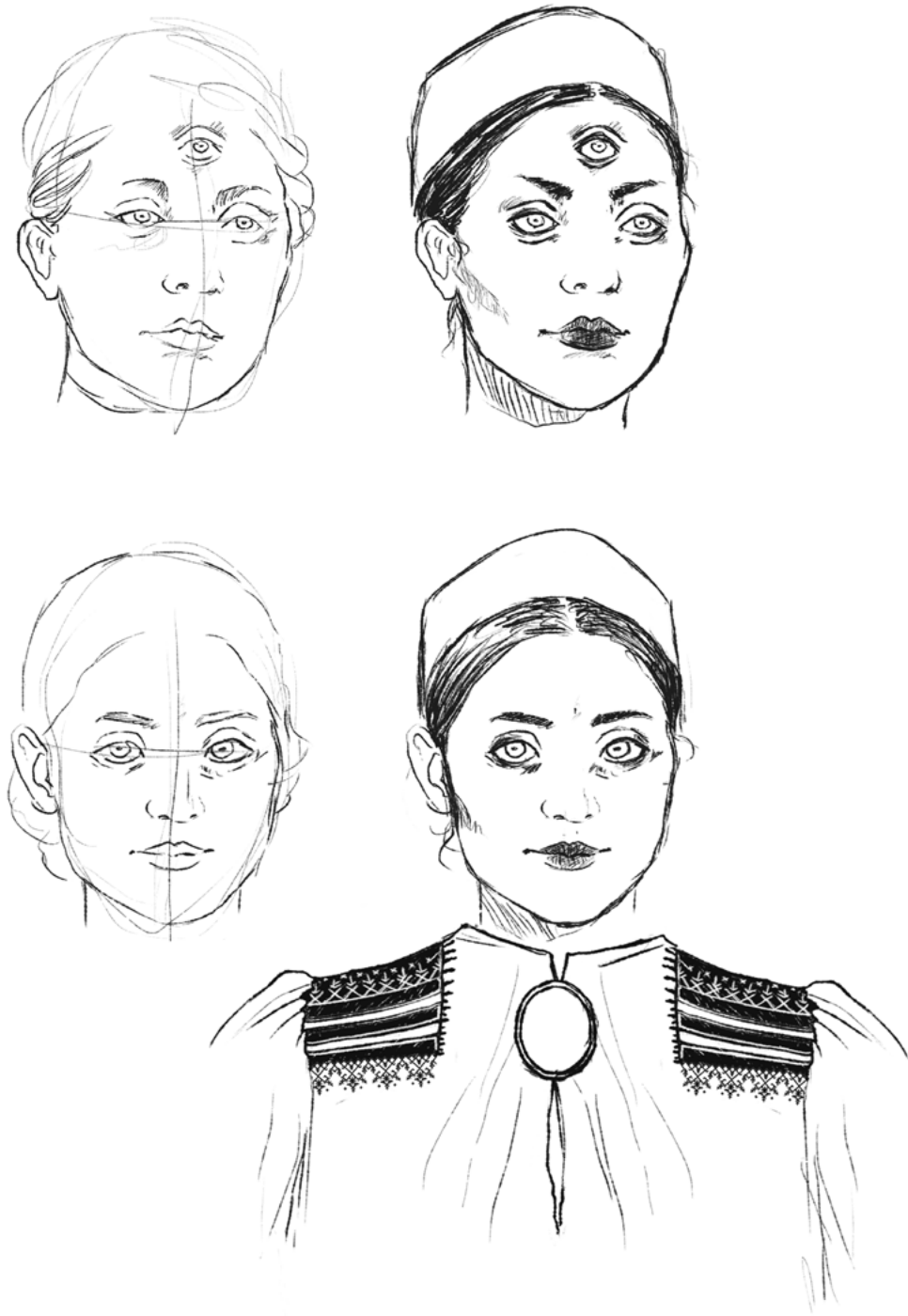
Kuva 24. Rätsinän hiemat. Oma piirros (mukaillen Suomela, ym 2020)



Kuva 25. Sorokka. Oma piirros (mukaillen Suomela, ym 2020)

dan yläosan, osaksi kuolinvaatteitaan (Suomela, Vajanto, Räisänen 2020). Kolmisilmälle lisäinkin rätsinän hiemat osaksi hänen vaateustaan.

Kolmisilmän ja Kaksisilmän hiukset ovat mustat ja piilotettu huivin, tai Kolmisilmän tapauksessa, 1800-luvun kolvasjärveläisen *sorokan* (Kuva 25), eli erään karjalaisen päähineen, alle. Siskojen vaatteisiin lisäsin myös kirjontaa koristeeksi (Kuvat 26—27).



Kuva 26. Kaksisilmä ja Kolmisilmä luonnoksineen



Kuva 27. Kokovartalokuva Kaksisilmästä ja Kolmisilmästä

Yksisilmä, joka on tarinan päähenkilö, olisi helppo kuvata idyllisenä vaaleahiuksisena Suomi-neitona. Pohjoismaisille saduille on perinteistä kuvata sankaritar rumuuden ympäröimänä, kauniina ja hentona neitona (**Kuva 28**). Millainen olisi siis sadun karjalainen sankaritar? Halusin liikkua pois päin vaaleuden ihannoimisen perinteestä ja pitää nuorimman vanhempia sisariaan muistuttavana. Se, että kaikki sisarukset ovat läheisesti toistensa näköisiä hiusväriltään ja kasvonpiireiltään painottaa myös sitä, kuinka vain yksi, niin mielivaltaisesti valittu ominaisuus kuin silmien määrä, on määrittänyt heidän asemansa perheessä. *Kolme sisarusta* -tarinassa Yksisilmästä sanotaan, että tytön yksi ja ainut silmä oli keskellä otsaa (Roine 1976), mikä tuntui minusta ihastuttavan karmivalta. Jätinkin siksi naisen kalloon ihmiselle tavalliset silmänkuopat tyhjiksi, aivan kuin lapsen kehittyessä niihin ei vain jostain syystä kasvanutkaan silmiä (**Kuvat 29–30**). Yksisilmälle lisäsin myös hienoisia viikskarvoja ja myös hänen käsivartensa ovat karvaiset yksin siksi, että karvoitus tuo hahmon ulkonäköön kiinnostavaa terää. Kasvot yritin saada näyttämään myös kahteen muuhun siskoon verrattuna aavistuksen vanhemmilta, sillä Yksisilmä on joutunut tekemään paljon heitä enemmän töitä ja saanut vähemmän ravinteita, eikä siksi näytä niin nuorekkaalta kuin hänen kuuluisi.

Yksisilmän vaatteeseen otin inspiraatiota on sakkolalaisesta *rekkopaidasta* (Roman 2012), jonka muokkasin kokopitkäksi mekoksi. *Rekko* on paidan etuosan kauluksessa oleva kirjailtu elementti, joka suljettiin metallisella rintakorulla (Roman 2012). Rintakorun jätin pois, sillä ajatuksena on, ettei nuorin sisko ei omista kuin yhden kuluneen vaatekappaleen ilman minkäänlaisia asusteita, pirtanauhaa lukuun ottamatta. Siskoistaan poiketen hahmon hiukset ovat auki. Modernissa maailmassa sekaiset, vapaana liehuvat hiukset luovat mielikuvan vapaudesta ja villiyydestä, mutta 1800-luvun kontekstissa aukinaiset hiukset aikuisella naisella olisivat pikemminkin viitanneet huolimattomuudesta tai jopa haureudesta.



Kuva 28. *Sagan om äldtjuren Skutt och lilla prinsessan Tuvstarr* (Bauer 1913)



Kuva 25. Yksisilmä



Kuva 26. Kokovartalokuva Yksisilmästä

4.3.2 Paholainen vuohennahassa

Vuohihahmo ilmestyy Yksisilmälle tämän ollessa paime-nessa ja tarjoaa apuaan tytön nälkään. Myöhemmin tarinas-
sa vuohen apu huomataan, se päättyy teuraaksi ja Yksisilmä
hautaa sen pään kasvattaakseen hopeaisen omenapuun.
Vuohi on siis ensimmäinen tarinan kahdesta auttajasta,
mutta on sitä hyvin erikoisella tavalla: sen sijaan, että olen-
to avustaisi Yksisilmää pakenemaan tilanteestaan tai tar-
joaisi lohtua, se päättää antaa tytölle vain aterian, joskin
ylenpalttisen sellaisen. Ratkaisu on hyvin pinnallinen, kun
ajattelee sitä perspektiivissä Yksisilmän muihin ongelmiin.
Eteenkin kun apu pysyy samanlaisenaan silloinkin, kun Yk-
sisilmä ei ole enää nälkäkuoleman partaalla ja avun muoto
muuttuu vasta, kun vuohi on itse kuollut. Tämä tietoisesti
vajavainen avunanto muistuttaa minusta suomalaisten ja
karjalaisten ihmesatujen paholaisen luonnetta.

Suomalais-ugrialaisten kansojen uskomusperinteessä kristillisestä mytologiasta lainattu piruhahmo esiin-
tyy melko myöhään, juurtuen erityisesti Savoon yhdeksi
alueen uskomustarinoiden suosikkiahmoksi. Kansanus-
komusperinteessä paholainen irtautuu roolistaan kristilli-
sen opin kulmakivenä, ja sen sijaan näyttäytyy enemmän
ihmisiä ja tiluksia piinaavana räyhähenkenä. (Klemettinen
2018, 21—24.) Itäsuomalaisessa perinteessä viitataan myös
kumppanuuteen pirun kanssa ja paholaisen huijaamista
suosivaan luonteeseen (Klemettinen 2018, 34). Tyypillinen
selitys tietyllä alueella mellastavalle räyhähengelle oli se,
että jotakin paikallisyhteisön sääntöä oli rikottu: olento tuli
rankaisemaan talonväkeä heidän heikosta moraalisistaan
(Klemettinen 2018, 11). Ehkäpä tarinan vuohi ilmestyykin
Yksisilmälle vain kiusatakseen tämän perhettä, ja siksi apu
hyödyttää sen kohdetta vain väliaikaisesti, mutta aiheut-
taa paljon ahdistusta talon muulle väelle. Perheen rikos on
kaltoinkohtelu, ja vuohi kieroutuneella tavallaan rankaisee
heitä Yksisilmän onnella.

Vuohen suunnittelussa aloitin luonnostelemalla puk-
kia suomenvuohi (*Capra aegagrus hircus*) mallinani (Kuva
31), kunnes tarkasteltuani piirroksia ja mietittyäni vuohen



Kuva 31. Luonnoksia vuohesta

roolia tarinassa halusinkin hahmosta visuaalisesti jotakin
muuta kuin vain puhuvan eläimen. Toinen iteraatio vuo-
hesta muuttuikin lähemmäs ihmisenkaltaista olentoa kuin
vuohta. Aiemmin vuonna 2021 olin vapaa-ajallani piirtä-
nyt yhdestä Lohjan Pyhän Laurin kirkon seinämaalauk-
sesta oman versioni (Kuva 32), jossa tein pirusta suuren
tummanpuhuvan humanoidin. Pirun korvat ja sarvet ovat
peikkomaiset ja terävät, mikä luo hahmolle hyvin kansan-
tarinoille perinteisen keskiurooppalaisen paholaiskuvan.
Sarvet myös muistuttavat suomenvuohen sarvia.

Paholaista on kuvattu monenlaisilla tavoilla pitkin histo-
rian. Kuitenkin itseäni on eniten kiehtonut keskiajan piru-
kuvitukset, joissa usein olennon perinteisten hirviömäisten
piirteiden kuten sarvien ja irtivityksen lisäksi tälle on lisätty
toiset kasvot alavatsaan, polviin, genitaalialueelle tai ta-
kapuoleen (Kuvat 33—34). Pyhimys Bernard of Clairvaux
(1090—1153) kirjoitti, että ihminen seisoo pystysuunnassa
kasvot Jumalaa kohti ja pois päin langenneesta maailmas-
ta, siinä missä syntisten kasvot osoittavat alaspäin (Kirti
2020). Paholaisiksi hän määrittä kaikki syntiset, jotka toi-
mivat Jumalaa vastaan. Niinpä keskiaikaiset taiteilijat al-



Kuva 32. Para 2021



Kuva 33. Kuvaus Saatanasta Hans Memlingin teoksesta
Earthly Vanity and Divine Salvation (Arthur.io)



Kuva 34. Paholainen kasvot genitaalialueellaan (*Medium*)

koivat kuvata paholaisten kehot vääristettyinä ja lisäsivät kasvot niiden kehon alaosaan. Tarot-korteissa taas ylimääräiset kasvot vatsassa symbolisoivat pirun himoa ja yltäkylläisyyden aiheuttamaa vankeutta. (Kirti 2020.) Tarotin symbolismi sopii *Folktalesin* vuohelle hyvin, sillä mitä muutakaan kuin yliammuttua yltäkylläisyyttä herkkuja notkuva juhlapöytä on? Lisäksi tätä tapaa kuvata paholainen ei näe enää kovin paljon, mikä auttaa omalla pienellä tavallaan erottamaan *Folktalesin* muista markkinoiden satupeleistä.

Käytin siis oman teokseni paholaista pohjanani *Folktalesin* vuohelle lisäten tälle sorkat sekä toiset kasvot alavatsaan (**Kuvat 35—36**). Osa minusta halusi tehdä vuohesta vielä groteskimman muistuttamaan goottikirkkojen gargoileja ja keskiaikaisia pirukuvia, mutten halunnut irtaantua liikaa pelin yleisestä ilmeestä ja yhteydestä kansankertomuksiin.



Kuva 35. Luonnoksia vuohesta



Kuva 36. Vuohi

4.3.3 Ritari

Sadun viimeisenä esiintyvä hahmo on ohikulkeva ritari, jonka avulla Yksisilmä pääsee pois pahoinpitelevän perheensä luota. Ritari pysähtyy taikapuun luokse ohikulkumatkallaan ja vaatii saada tietää, mitä perhe piilottelee tynnyrissä sen juurella. Näin Yksisilmä saa kertoa ritarille tarinansa ja tämä tarjoaa naiselle työn tiluksiltaan. Tarina ei siis juurikaan avaa ritarin luonnetta. Siinä missä muiden hahmojen kohdalla tiesin melko alussa suunnittelun suunnan, ritarin kohdalla hahmo kääntyi päälaelleen alkuperäisestä suunnitelmastani.

Ritarin ensimmäisen muodon pani alulle John Bauerin maalaus *Till Sagolandet*, jossa päähahmon yllä on kultaisena hohtava kruunu ja keskiaikaiseksi tulkittava haarniska (Kuva 37). Keskiaikaiset piirteet tuntuivat luonnollisilta lisätä hahmoon, sillä satukuvittajat, kuten juuri John Bauer, käyttivät paljon sellaista kuvamaailmaa.

Löysinkin ruotsalaisen *Livrustkammaren*-museon arkistosta 1550-luvulle ajoitetun, alun perin Puolan kuninkaalle Sigismund II:lle tuotetun haarniskan, joka myöhemmin siirtyi Juhana III:n omistukseen. Sekä hevosen että ihmisen haarniskat ovat yksityiskohtaisesti kirjailtu ja kullalla somistettu (Kuva 38), ja erityisesti hevosen kypärän pukinsarvet olivat minusta vaikuttavat. Ulkomaalaisuus ja eri aikakauden vaatetus toimivat ensin tarinassa erottavina tekijöinä: hahmo on tarinan vertauskuva rikkaasta muukalaisesta, joka antaa Yksisilmällä konkreettisen mahdollisuuden jättää perheensä taakseen ja aloittaa uusi, mukavampi elämä. Koristeltu metallinen haarniskan oli tarkoitus symbolisoida hahmon varakkuutta ja vaikutusvaltaa. Nämä piirteet puolestaan viittasivat siihen, että hänellä on resursseja palkata Yksisilmä työhön, josta on mahdollista tienata elantonsa. Toisin kuin vuohelta, ritarilta Yksisilmä saa todellisen ratkaisun taloudelliselle esteelleen poistua lapsuudenkodistaan.

Koko vartalon peittävään sotisovan kuului estää Ritarin sukupuolen tunnistamisen, minkä tein tarkoituksellisesti: kokohaarniskassa tai hahmon roolissa tarinassa ei lopulta ole sukupuoleen viittaavia piirteitä. Halusinkin ritarin pysyvän kasvottomana ja sukupuolettomana sen sijaan, että



Kuva 37. John Bauerin *Till Sagolandet* (Bauer)

painottaisin pelastavan miehen narratiivia. Koska ritarit usein kuitenkin mielletään miehiksi, näin tarpeelliseksi lisätä haarniskaan joitain feminiinisiksi liitettäviä ominaisuuksia, kuten hameeksi yltävän rautapaidan ja ylemmäs rintaan nousevan rintapanssarin kuperuuden (Kuva 39).

Luonnostani tutkittuani mietin kuitenkin, onko tämä riittävä rikkookseni mielikuvaa miehestä haarniskan sisällä, vai sukupuolittavatko pelaajat hahmon siitä huolimatta. Kysymykseni sukupuolittamisesta levisi pian myös



Kuva 38. Kunz Konrad Lochnerin valmistama haarniskakoordinaatio Sigismund II:lle (Livrustkammaren -arkistot 2014)



Kuva 39. Luonnos ritarista haarniskassa

hahmon ulkomaalaisuuden kyseenalaistamiseen. Millaisen viestin välitän tarinalla, jossa karjalaisen pelastaa kokonaan kulttuurista ulkopuolinen? Levitäkö silloin kolonialistista ajatusta siitä, että vähemmistökansan jäsen voi paremmin länsimaalaisessa kulttuurissa kuin omassaan? Vaikka kykenisin jollakin tavalla välttämään tämän vaikutelman, en myöskään halunnut, että karjalaiseksi ristimässäni kansansadussa kaksi viidestä ihmishahmosta olisivat muita kuin karjalaisia. Heti kun nämä ajatukset nousivat mieleeni, ritarin hahmosuunnittelu teki u-käännöksen.

Halusin säilyttää ajatuksen siitä, että hahmossa sekoituvan maskuliinisia ja feminiinisiä piirteitä niin, ettei ritarin sukupuoli ole selkeä. Hahmosta oli tultava myös tunnistettavasti karjalainen ja hänen kasvonsa oli näyttävä, jotta hahmo vaikuttaisi lähestyttävältä. Tietty elintason korkeus oli myös viestittävä hänen pukeutumisellaan.

Ritarin vaatetuksen referenssinä käytin I. K. Inhan kuvaamaan metsästäjän asua kuvassa *Vienan Karjala, metsästys, karhunloukku* vuodelta 1894 (Kuva 40), sekä Karjalan Siivisysseuran kuvausta karjalaisten miesten vaatetuksesta.



Kuva 40. *Vienan Karjala, metsästys, karhunloukku* (Finna)

Filosofian tohtori ja kansatieteilijä Ildikó Lehtisen mukaan karjalaisiin miesten pukuihin kuului kotikutoisesta kankaasta ommeltu pitkä paita, jonka pääntiessä oli lyhyt pystykaulus. Rintahalkio sijoittui paidan vasemmalle puolelle ja raskaissa töissä paidan päälle vedettiin rohdinkankaasta ommeltu päällyspaita. 1800-luvun loppupuolella Suomen ja Venäjän kaupunkimuodin vaikuttamina miehet alkoivat pitää myös liiviä, lyhyttä takkia ja huivia. (Lehtinen.)

Perinteisen päällyspaidan tai takin sijaan kuitenkin lisäksi hahmolle feminiinisyttä tummalla rätsinän hiemoja muistuttavalla päällysvaateella, jonka nappasin I. K. Inhan kuvasta *Maura, Jyväskylän kylän paras itkijänainen* (Kuva 41). Silkkihuivin lisäksi kuitenkin ritarin kaulan ympärille, kertomaan siitä, että hahmo on maailmaa nähnyt. Ritari on pukeutunut myös pitkävartisiin pieksuihin ja villasukkiin. Hienoksi laittautuvat karjalaiset nuoret miehet pukivat villasukat jalkoihin niin, että niiden kirjoneulottu yläosa jäi näkyviin (Lehtinen). Koska ritarin kuuluu näyttää muita rikkaammalta, lisäksi tämän hahmon yksityiskohdan myös hänen pukuunsa. Lisäksi kirjontaa myös hänen muihin vaatteisiinsa.

Kulttuurisidonnaisen vaatetuksen ohkeen hahmolle oli lisättävä jotakin, joka muistuttaa katsojaa hänen asemastaan ritarina. Yksi selkeimmistä viittauksista ritariuteen on tietenkin haarniska, miekka ja ratsu. Ratsu oli näistä viitteistä helpoin toteuttaa: käytin sen mallikuvana suomenhevosta ja piirsin sille kuolaimettomat, koristeelliset suitset. Lisäksi myös yksinkertaisen keskiaikaistyyllisen kahdenkäden miekan ritarin pirtanauhaan roikkumaan. Haarniskan kuitenkin olin jo todennut toimimattomaksi vaihtoehdoksi. Vaikka suunnittelisin tyhjistä myyttisen karjalaisen sotisovan, se olisi vaikea tehdä ilman vahvoja viittauksia keski- ja länsieurooppalaisiin haarniskoihin. Tästä syystä päätin tyytyä vain viittaamaan hahmon asemaan, sen sijaan, että pukisin hänet teräkseen. Ritari esiintyy tarinassa hyvin lyhyen aikaa ja senkin hän tekee siivilinä, joten myöskään siksi todellista taistelupuvustusta ei ole tarvetta suunnitella.



Kuva 41. Maura, Jyväskylän kylän paras itkijänainen (Finna)

Piirsin ritarille kypärän alusvuoren, jonka inspiraationa käytin **kuvan 42** 1600-luvulle ajoitettua kypärävuorta. Kiinnostuin juuri tämän vuoren muodosta, sillä en ole nähnyt samanlaista aiemmin: sen kartiomaiseen hattuosaan on ommeltu neljä korva- ja niskaläppää, jotka on tikattu kalantuotokuvioksi ja joiden päät ovat hienoisesti kolmiomaiset. Ritarin versioon pidensin korvaläppiä, mutta muuten pidin muodon samankaltaisena. Kypärävuori saattaa olla monelle vähemmän haarniskoista tai ja niiden historiallisista



Kuva 42. Kypärävuori 1600-luvulta (Pinterest)

alusasuista tietäville tuntematon vaatekappale, mutta minusta se lisää hahmolle paljon tarvittavan yksityiskohdan.

Tahdoin ritarin erottuvan tarinan pääperheestä, joten piirsin hänestä vaaleahiuksisen ja leveäharteisen (**Kuva 43**). Vaatetuksen lisäksi hiusten pituus ja kasvopiirteet vahvistavat hahmon sukupuolettomuutta.



Kuva 43. Ritari luonnoksineen

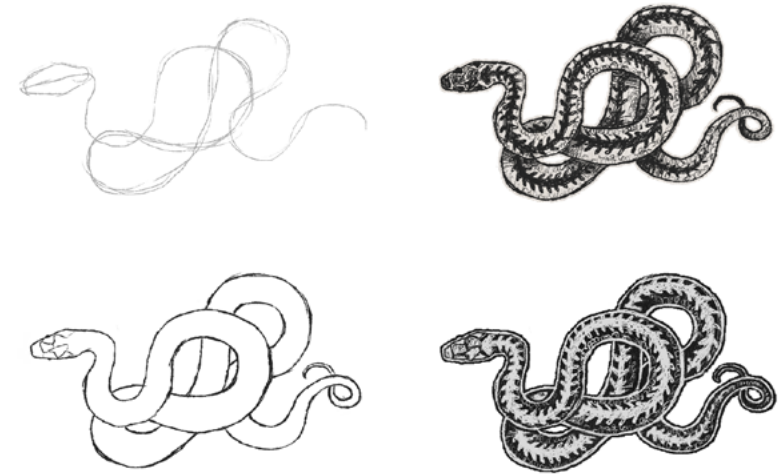
4.4 Logo ja key-art

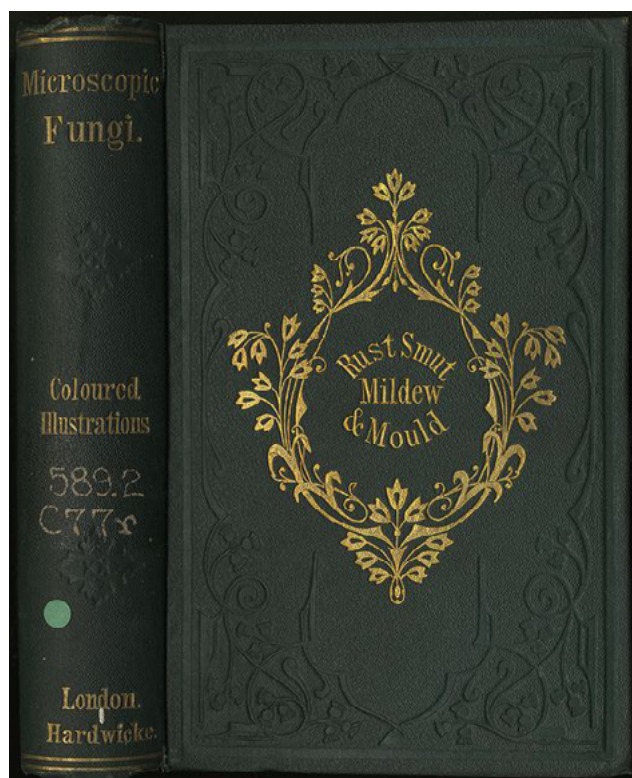
Sekä logo että key-art kehittyivät samanaikaisesti kuvitustyylin suunnittelun ja eri näyttötyyppien rakentamisen kanssa. Testasin logon eri versiota ja pelin yleistä kuvamaailmaa ensimmäisen luvun kuvitusten ohessa, jotta yleisilmeestä tulisi koheesiivinen. Pelin ensimmäisen luvun valmiita kuvituksia ja niiden luonnoksia käsitellään lähemmin luvussa 4.5.

Logon suunnittelin aluksi käärmeen muotoon (**Kuva 44**). Käärme kuului kansankertojien myytteihin: sitä pidettiin voimaeläimenä, sekä suojelijana että vahingoittajana, joka pystyi liikkumaan ymmärretyn maailman kerrostumissa ja jolla oli yhteys tuonpuoleiseen (Apo 2018, 87). Lisäksi se tuntui tarpeeksi neutraalilta symbolilta sopiakseen kaikkiin pelin tuleviin lukuihin. Käärme osoittautui kuitenkin liian raskaaksi elementiksi testatessani sitä eri näytöille ja yritäessäni sovittaa sitä yhteen pelin nimen kanssa. Kokeilin myös sovittaa pelin logoksi vanhojen kirjojen koristeellisia etukansien asetteluja, käyttäen referenssinäni mm. vuonna 1886 julkaistun M. C. Cooken kirjan kantta (**Kuva 45**).

Tiedostin pian kuitenkin tarvitsevani paljon yksinkertaisemman logon, jossa pelin nimi on kuvamaailman sijaan etusijalla. Ryhdyin hahmottelemaan uusia versioita samanaikaisesti piirtäessäni pelin *key-artia*. Lopulta logo muotoutui lippumaisen pergamentinpalan hahmoon, välittäen tahtomaani paperin tuntua (**Kuva 46**). Käytin logoon *Handwritten Crimson Pro* -fonttia ja pidin pergamentin viivat rouheina ja eläväisinä tehdäkseen logosta yhdenmukaisen kuvitusten kanssa. Logo sai neljä muotoa, joista pääasiallinen on vaalea, paperilla teksturoitu versio, mutta taustasta ja kontekstista riippuen muut versiot voivat toimia paremmin. Teksturoimattomia versioita on tarkoitus käyttää, kun logo esitetään tilassa, jossa sitä ei saa erehtyä luulemaan navigointinapiksi. Esimerkki tästä tavasta käyttää logoa näkyy päävalikossa, joka esitellään luvussa 4.5.

Keskityn piirtämään vain koko pelin *key-artin*, mutta todellisuudessa jokainen luku tarvitsee myös omansa. Nämä lukukohtaiset *key-artit* näkyisivät pelin sisällysluettelossa (pelissä: *Chapters*), ja kun pelaaja siirtyy kyseiseen lukuun.





Kuva 45. M. C. Cooken *Rust, Smut, Mildew, & Mould*, 1886 (Flickr)

Koko pelin *key-artia* sen sijaan käytettäisiin kansikuvana ja mainonnassa, sekä osa siitä näkyisi pelin ikonissa julkaisualustalla. Se on siis pelin tunnistettavin visuaalinen osa ja monilla tavoin toimii suuremmassa roolissa eri julkaisualustoilla kuin pelin logo. *Key-art* on kuitenkin harvoin nykyään enää staattinen, vaan se voidaan myös vaihtaa toiseen peliä päivittäessä. Kuitenkin tämän pääkuvan on esiteltävä pelin tunnelma ja visuaalinen ilme sekä houkuttava uusia käyttäjiä lataamaan pelin.



Folktales





Key-artia miettiessäni minun oli kerättävä kokoon kuva-
maailmaa ja yksittäisiä elementtejä, joita yhdistän kan-
sansatuihin. Mietin myös, mitkä ovat niitä aiheita, jotka
toistuvat lähes kaikissa peliin valituissa tarinoissa. Päätin
tarinoita yhdistävien aiheiden toisintamisen sijaan kuiten-
kin keskittyä *Folktalesin* tunnelmaan. Sillä kyseessä on hil-
jaista kauhua välittävä kansansatupeli, halusin kuvan ole-
van väritykseltään synkkä, mutta myös tuoda siihen jotakin
visuaalisesti viihdyttävää.

Kehitin *key-artin* yhden logoluonnokseni perusteella,
jossa piiri rupikonnaa tanssii kuusimetsässä, ja yläpuolella
leijaillee pelin nimi. Sekä havumetsä että rupikonnat ovat
aiheita, jotka yhdistän kansankertomuksiin. Piiritanssi
taas herättää ajatuksia kansantansseista, lasten leikeistä ja
tanssi tulen ympärillä pakanallisista menoista, mikä sopii
pelin teemaan. Päädyinkin piirtämään kolme konnaa tans-
simassa villisti nuotion ääressä keskellä korpea (**Kuva 47**).
Metsässä toistin paperiteatterin ideaa: eri puiden tasot on
eroteltu heittovarjoilla syvyydentunteen luomiseksi ja kuu-
sien juurikummut ovat näkyvissä, mikä kertoo metsän kas-
vaneen turvemaahan. Sekä konnat että tuli olisi animoitu
pelissä ja alustoilla, joissa se on mahdollista.

4.5 Mockuppeja näyttötyypeistä

Folktalesin tarkoitus tuoda ihmisiä kansansatujen äärelle lisää pelin kasuaalisuuden painoarvoa. Halusin luoda matalan kynnyksen pelikokemuksen, ja yksi sitä edistävää ominaisuus on alusta, jonka pelille valitsin. Mobiili on alustoista kasuaalein, sillä yleisin mobiililaitte, puhelin, pysyy mukana helposti ja on monille jo valmiiksi aktiivisessa käytössä.

Vaikka opinnäytetyöni on luoda vain visuaalinen linjaus *Folktalesille*, raja graafisen suunnittelijan tai pelikuvittajan ja käyttöliittymä- ja käyttökokemussuunnittelijan välillä on hämärä, kun kyseessä on mobiilipeli. Esittelen suunnittelemani pelikohtaukset sekä suurpiirteisessä tabletti- että mobiilipuhelinmuodossa nähdäkseen, miten erilaiset näytöt asettuvat näille toisistaan erikokoisille laitteille. Referenssinä käytin omaa puhelintani, *Android 1080p* -näyttöä. Tekemäni mockupit tässä kappaleessa esittelemistäni näyttötyypeistä ovat kuitenkin vain suuntaa antavia, sillä lopullinen mobiilioptimointi ja perusteellisempi käyttäjäsuunnittelu erilaisille laitteille tehdään pelin tuotantovaiheessa (Kuva 48).

Eri näyttötyyppisiä suunnitellessa minun oli huomioitava se, mihin käyttäjän sormet ylettyvät näytöllä ja kuinka mobiililaitetta pidellään kädessä. Steven Hoobrin vuonna 2013 tekemän tutkimuksen mukaan 1 300 käyttäjästä 46 % käytti puhelinta yhdellä kädellä, 36 % piteli toisella kädellä kiinni puhelimesta ja näpytti toisella ja loput tutkituista käyttäjistä piti laitetta kahdella kädellä kiinni käyttäen peukaloitaan navigointiin (Clark 2016, 6). Tutkimuksessa huomattiin myös, että käyttäjät vaihtoivat käsien asentoa ja otetta usein, ja sama käyttäjä käytti eri otteita riippuen selattavasta sisällöstä. Vaikka vaihtelua oli havaittavissa laajalti, suuri osa testaajista suosi yhden käden otetta. (Clark 2016, 7) Tämän takia valitsin *Folktalesiin* pystypelinäytön, eli peliä pelataan kännykkä tai muu mobiililaitte pystysuunnassa vaakasuunnan sijaan. Tämä mahdollistaa juuri yhden käden pelaamisen, mikä tekee pelistä hyvin kasuaalisen.

Eri kokoisilla ja muotoisilla mobiililaitteilla käyttäjän käsien asento muuttuu ja samalla sormien ylettymisalueet vaihtuvat, mutta suunnitellessani alustavia pelikohtauksia

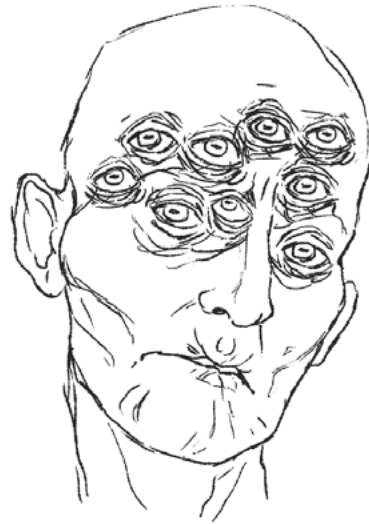
keskityin juuri puhelimeen alustana. Näyttötyyppisiä suunnitellessa minun oli huomioitava peukaloalueet, sillä kun puhelinta pidellään yhdellä kädellä, ainut navigointiin ja pelaamiseen liikenevä sormi on peukalo.

Kirjassaan *Designing for Touch* (2016) Josh Clark esittelee puhelimen oikeakätisen peukaloalueen, jossa vihreällä on merkattu alue, johon on helppo yltää, ja jolla navigointi on tarkinta. Tälle alueelle sijoitetaan kaikkein tärkeimmät ja useimmin käytetyt elementit valikkonäytöissä, ja pelinäytöissä alue on varattu puzzlen ratkaisemiseen tarvittaviin osiin. Punaiselle alueelle interaktiivisten elementtien sijoittamista on vältettävä tai kompensoitava vaikeutta tavallista suuremmilla napeilla. Vasenkätisille peukaloalue on sama, mutta peilikuvana. Mockuppien taittamisessa hyödynsin Clarkin kirjaan perustuvaa peukaloaluekaaviota tarkistaesani näyttötyyppien toimivuutta (Kuva 49).

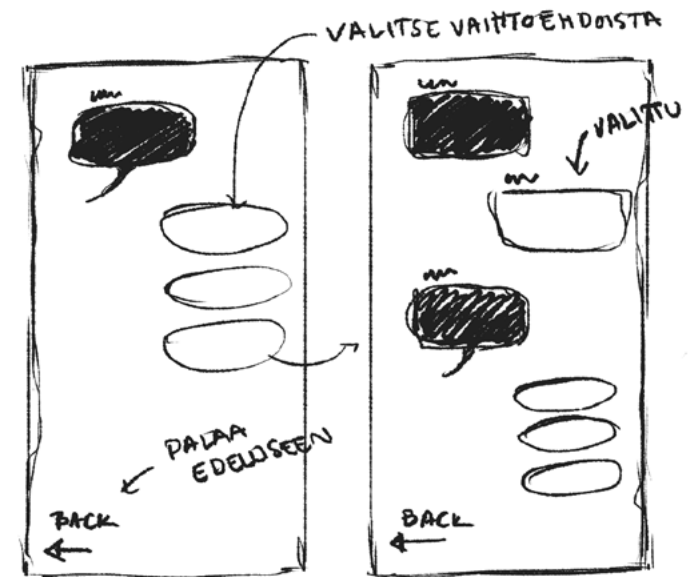
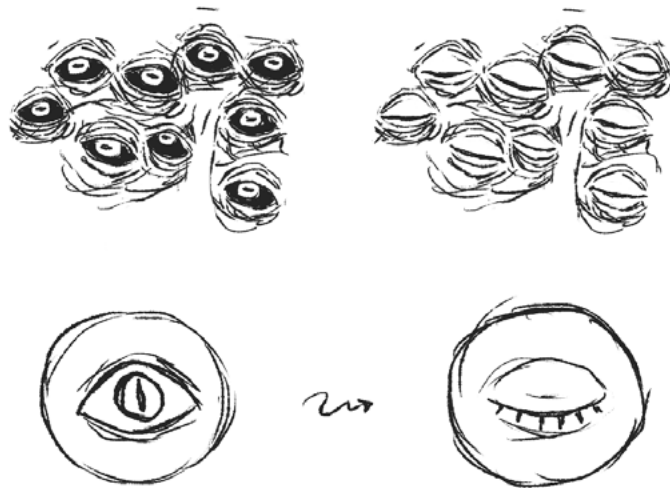
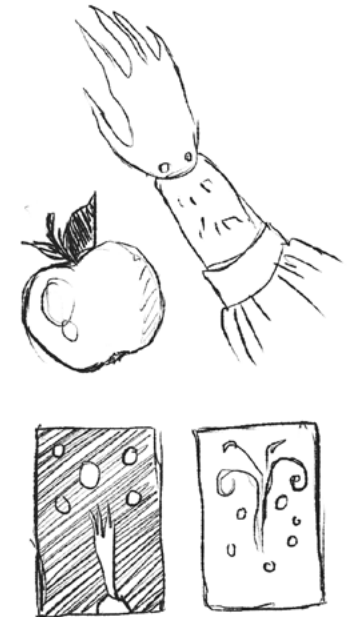
Piirsin graafista käyttöliittymää hioakseni neljä pelikohdasta ja päävalikkoruudun. Pelattavat näytöt nimesin omena-, silmä-, paimen- ja vuohikohtaukseksi. Omena-, paimen- ja silmäkohtaukset ovat yksinkertaisia *puzzleja* ja vuohikohtauksessa sovellan *Choose Your Own Adventure* -mekaniikkaa.



PUZZLE: SULJE SILMÄT



PUZZLE:
KERÄÄ KULTAISIA
OMENOITA

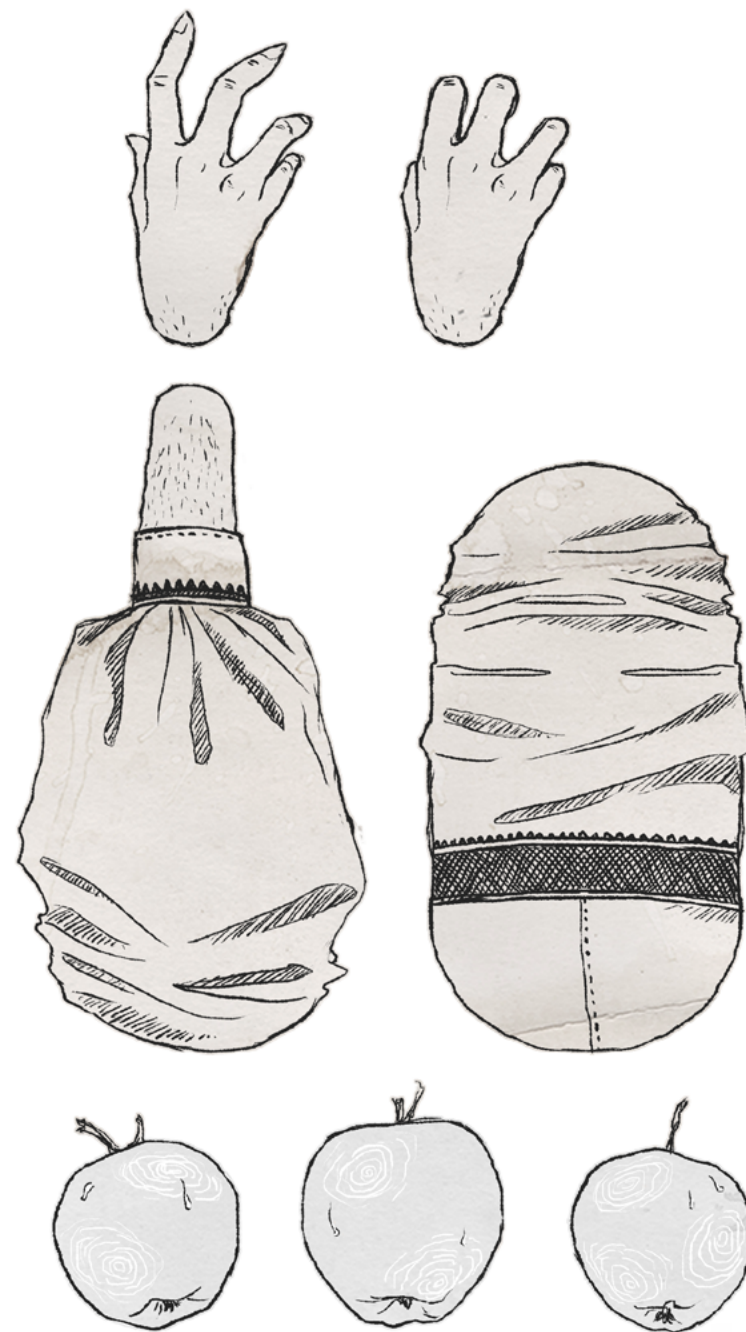


CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE

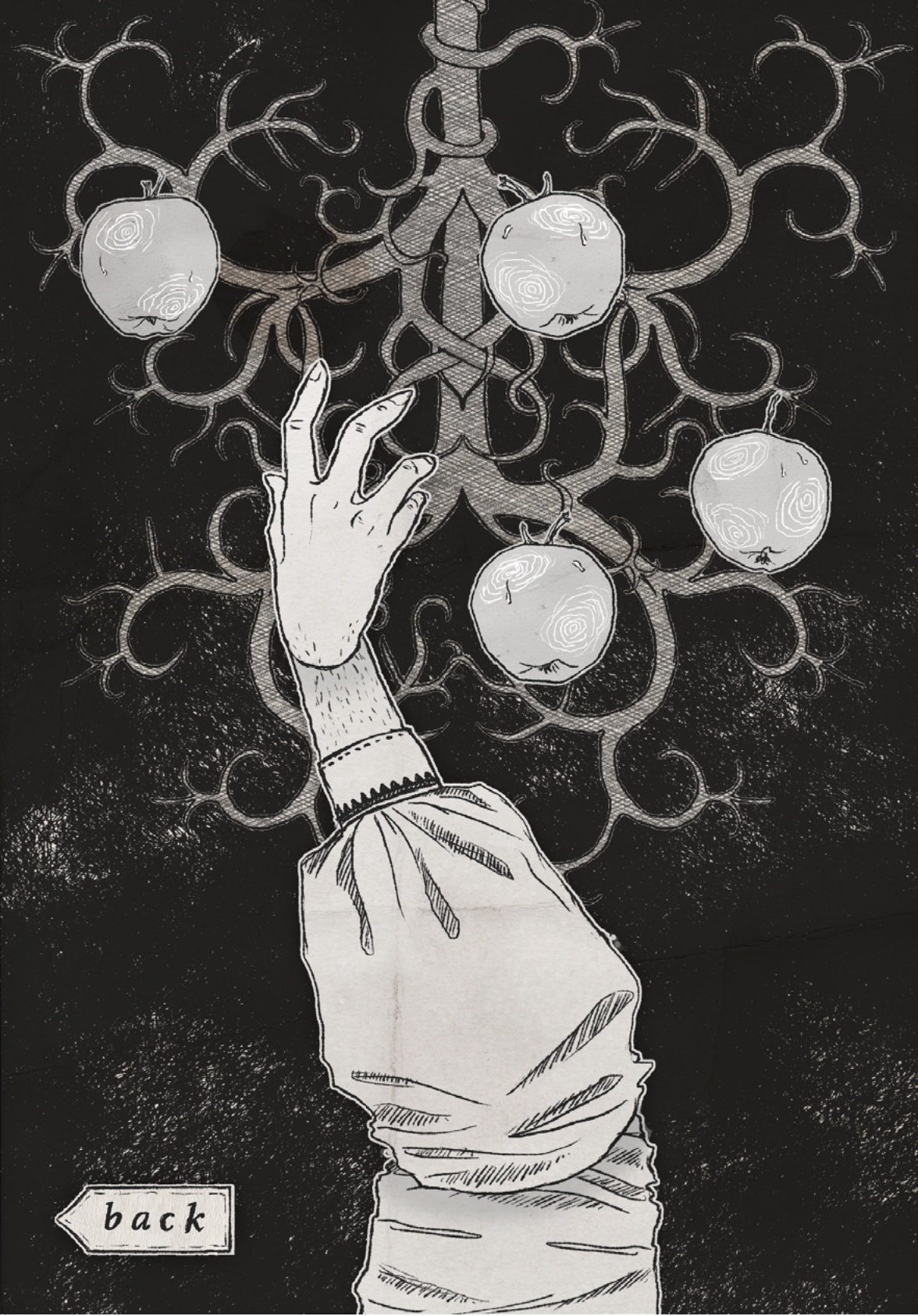


Kuva 49. Oikeakätinen peukaloalue Android 1080p -näytölle (mu-
kaillen Clark 2016) ja peukaloalue sovellettuna omenakohtaukseen

Aloitin suunnittelemalla omenakohtauksen, joka sijoittuu sadun juonen loppupuoliskoon, kun Yksisilmä ainoana perheestään onnistuu keräämään kultaiset omenat kasvattamastaan taikapuusta. *Asetteja*, eli pelin interaktiivisia tai liikkuvia osia, kuten painikkeita tai animaatioon tarvittavia osia, tässä näytössä oli vähän. Siksi se tuntui helpolta kohtaukselta aloittaa suunnittelu. Käden piirsin käyttäen Yksisilmän hahmosuunnittelua referenssinäni ja paloittelin sen kolmeen liikkuvaan osaan, jotta käsi taittuu paperinukkemaisesti nivelistä sitä liikuttaessa (**Kuva 50**). Omenakohtauksessa pelaajan on raahattava ruudun liikutettavaa kättä ja napattava omenat puusta (**Kuva 51**). Kun kämmen on raahattu omenan päälle, sen kuva vaihtuu, mikä toimii visuaalisena indikaattorina pelaajalle siitä, että omena tarttumisen on onnistunut.



Kuva 50. Omenakohtauksen käsi



Android 1080 p



Kuva 51. Omenakohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä

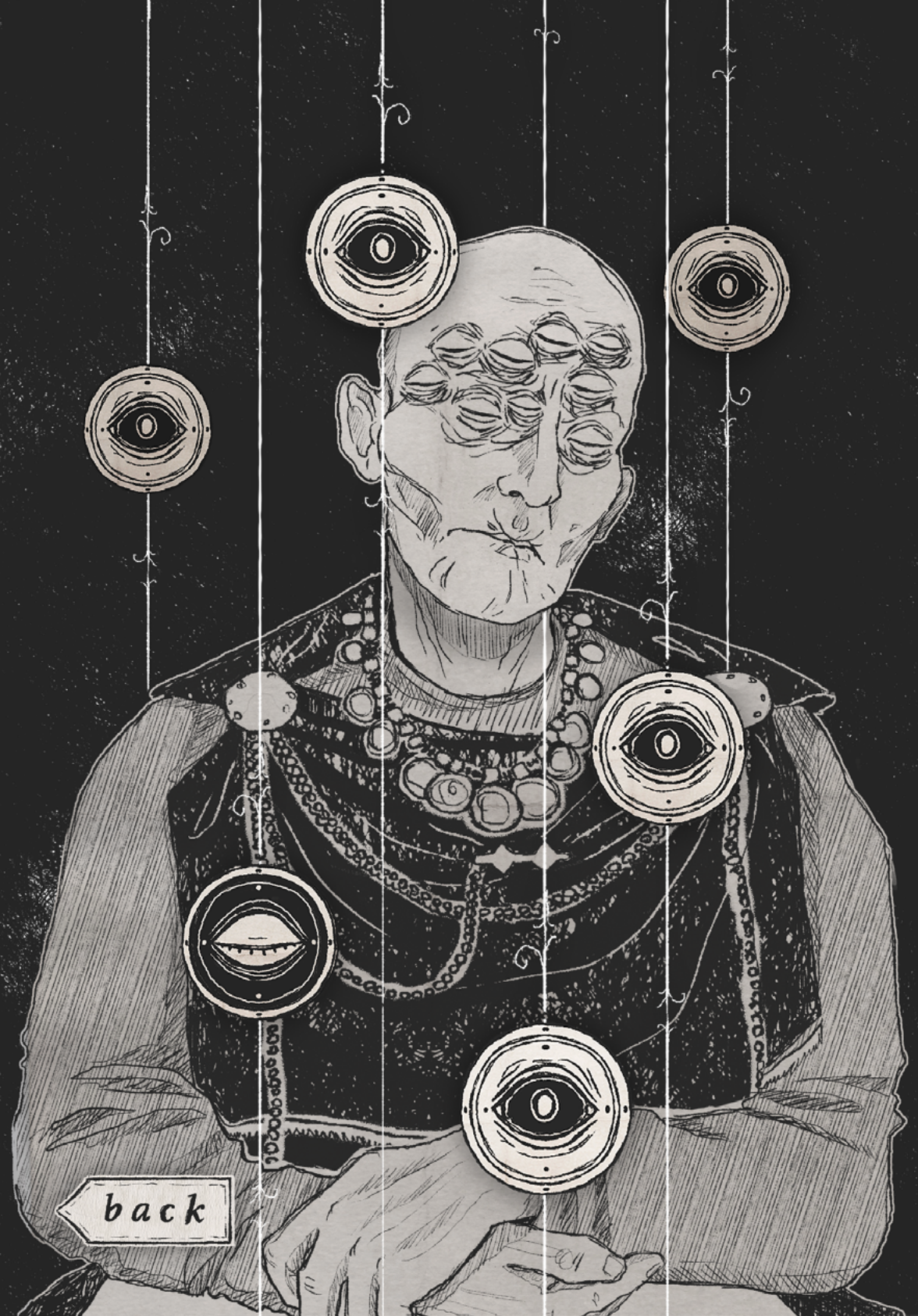
Omenapuuhun halusin keskiaikaista tunnelmaa ja käytinkin referenssinäni vuosille 1255—1265 sijoitetusta englantilaisesta tekstikokoelmasta löytyvää kuvaa *Peridexion*-puusta (Kuva 52). Oksat oli kuitenkin jätettävä lehdettömiksi, sillä muuten omenat eivät erottuneet tarpeeksi hyvin taustastaan.



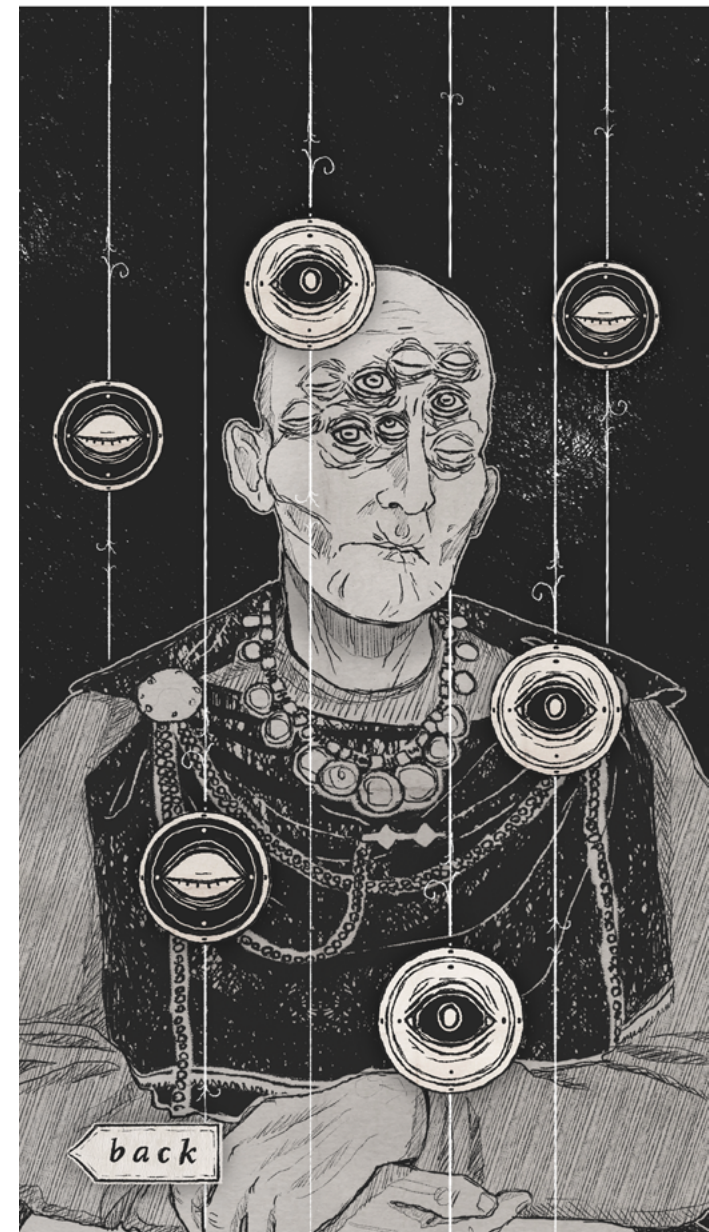
Kuva 52. *Peridexion* tree (Pinterest)

Aiemmin pelejä kuvittaneena tiedän, että on tärkeää miettiä taustan ja interaktiivisten osien välistä suhdetta. Liian yksityiskohtainen tausta ei tule toimimaan, eteenkään täysin mustavalkoisessa kuvitustyyliissä, sillä pelielementtejä on tuolloin vaikeampi erottaa taustasta. Interaktiivisten elementtien ei tarvitse tässä pelissä räikeästi hypätä silmille, sillä peliin kuuluu se, että pelaaja pysähtyy hetkeksi miettimään, miten *puzzle* ratkaistaan. Kuitenkin erottuvuus on saavutettava, jotta pelaaja tunnistaa, että kyseessä on interaktiivinen kohtaaus. Sekä omenanäytössä että muissa kohtauksissa asettien erottumista taustasta edistää vahvasti se, että lisäksi jokaisen elementin taakse heittovarjon. Lisäksi nostin katsojaa ”lähempänä” olevien asettien kirkkautta, jotta tilan tuntu vahvistuisi. Ero tasakirkkaan varjottoman ja kirkkausmuunnetun varjollisen version välillä on teknisesti hienovarainen, mutta merkittävä tilan illuusion muodostumisessa.

Omenakohtauksesta siirryin suunnittelemaan silmäkohtausta. Kohtaus sijoittuu tarinan keskiosaan, jossa vaimo tulee Yksisilmän mukaan paimeneen ja pelaajan on langoista riippuvia silmänappeja painamalla suljettava ilkeän äitihahmon silmät. Yksi nappi samanaikaisesti avaa ja sulkee aina tietyn määrän silmiä, joten niitä on osattava painaa oikeassa järjestyksessä, jotta vaimo nukahtaa (Kuva 53). Kun pelaaja on saanut kaikki silmät sulkeutumaan vaimon pää notkahtaa merkinä siitä, että *puzzle* on ratkaistu. Kohtausta on tarkoitus seurata animaatio, jossa yksi noista lukuisista silmistä kuitenkin avautuu ja vaimo näkee Yksisilmän nauttivan vuohen taikomasta runsaasta ateriasta.

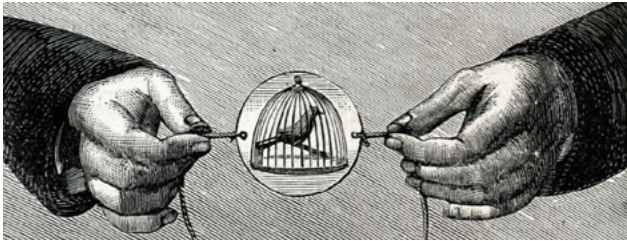


Android 1080 p



Kuva 53. Silmäkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä

Idea narussa killuvista pyöreistä silmänapeista tuli 1800-luvun taumatroopista, jonka toiselle puolelle on piirretty häkki ja toiselle lintu (**Kuva 54**). Kun narua pyörittää sormissa syntyy illuusio, jossa lintu näyttää olevan sisällä häkissä. Thaumatroopin toiminnallisuus ei toistu silmäkohtauksessa, mutta pidin ajatuksesta, että napit luovat mielikuvan optista illuusiota demonstroivasta esineestä. Pelissä nämä silmäthaumatroopit liikkuvat hienoisesti pystysuunnassa, jotta ne tuntuivat ilmailta, ohuulta paperinpaloilta, mutteivät liian nopeasti, että liike vaikeuttaisi niiden koskettamista näytöllä. Paperin tuntu välittyi siis myös tästä yksityiskohdasta.



Kuva 54. Thaumatrooppi (Fort Bend Museum)

Kolmas *puzzle*-näyttö on paimenkohtaus, jossa jokainen vuohi sanoo planeetan nimen kosketettaessa ja pelaajan on painettava vuohia aurinkokunnan järjestyksessä. Pukit animoituvat nostamalla päätään ja avaamalla suunsa, jolloin ruudulle ilmestyy puhekupla (**Kuva 55**). Jokaiselle vuohelle on siis määrätty oma planeettansa aurinkokunnasta, minä puhekuplat näyttävät. *Puzzle* on siis mekaanisesti hyvin sama kuin silmäkohtauksessa, mutta halusin kahden hyvin tumman näytön jälkeen nähdä, miltä vaalea, valoisampi ilme toimisi Folktalesin visuaalisessa ympäristössä. Jätin tähän näyttöön paljon tyhjää, koristelematonta paperiteksuuria tutkiakseni, kuinka se toimii taustana (**Kuva 56**). Lisäsin kohtauksen siis mockuppien listaan jälkeinpäin.



Kuva 55. Paimenkohtauksen animaatioita



Android 1080 p

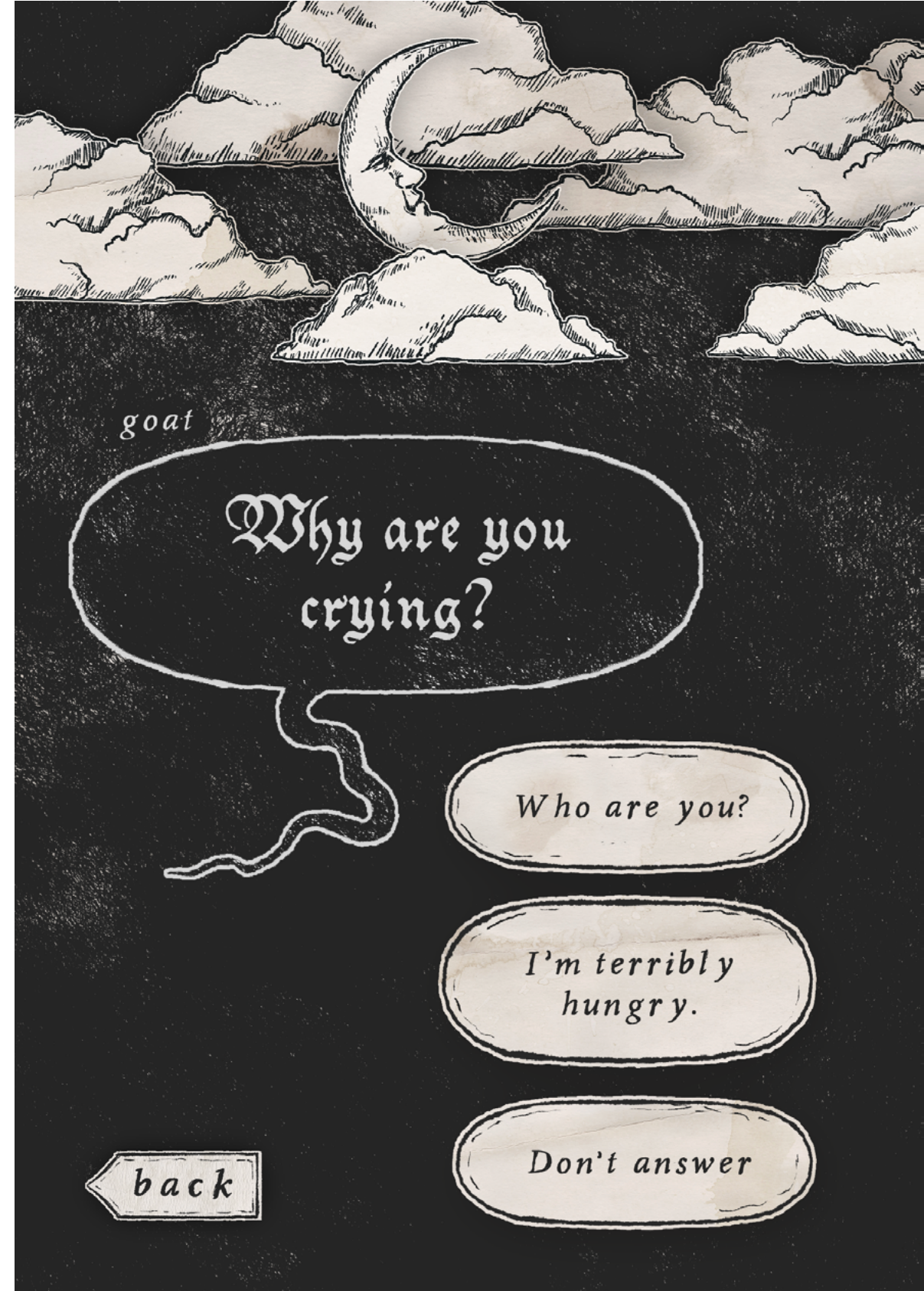


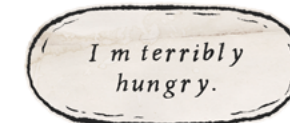
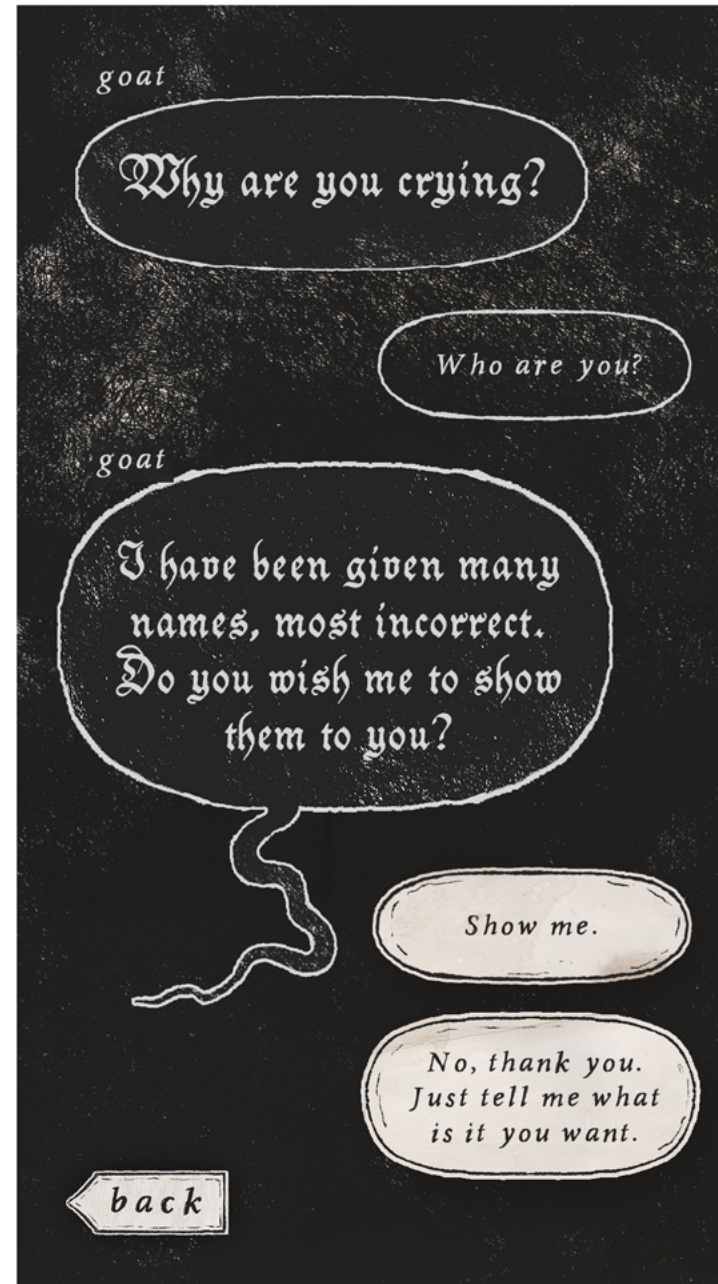
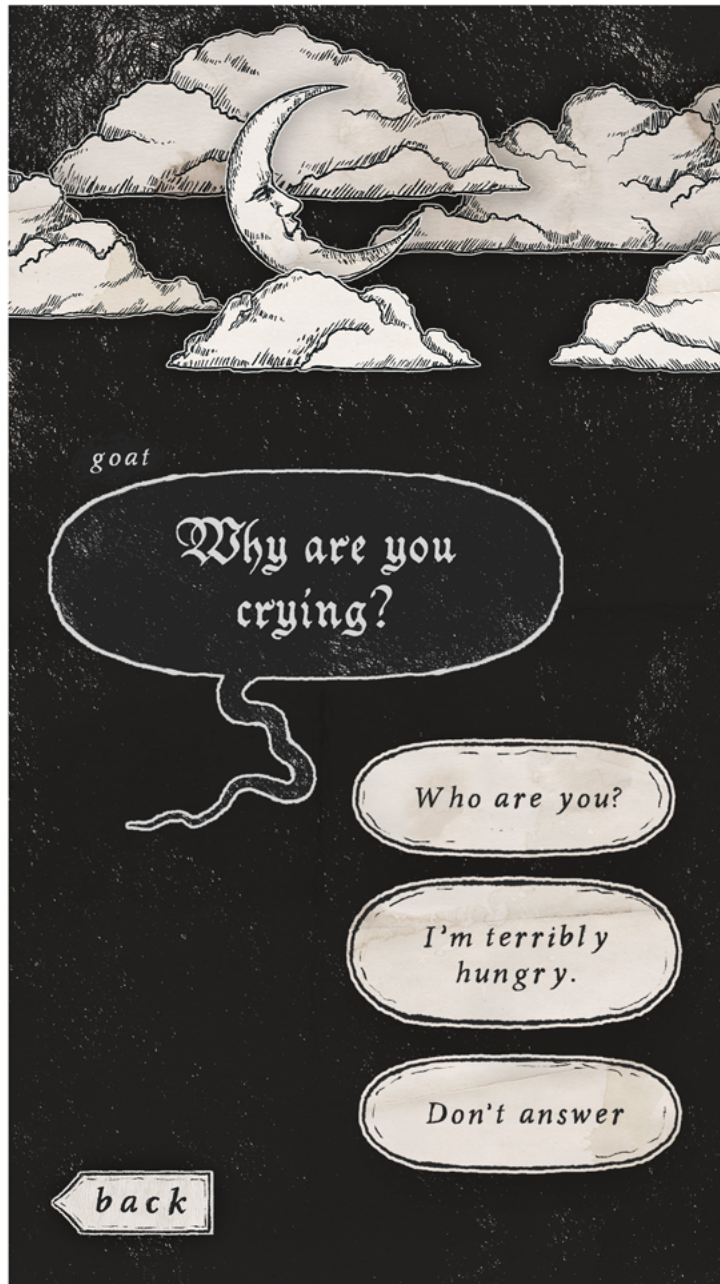
Kuva 56. Paimenkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä

Paimenkohtauksen voi sijoittaa tarinan johonkin kolmesta kerrasta, kun Yksisilmä viettää päivän paimenessa perheenjäseniensä tarkkailun alla.

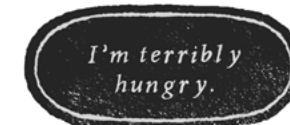
Neljännessä pelattavassa kohtauksessa pelaaja puhuu Yksisilmän roolissa vuohen kanssa. Vuohikohtaus sijoittuu lähelle sadun alkua, kun Yksisilmä paimenessa ensimmäistä kertaa tapaa vuohen ja tämä kysyy, miksi Yksisilmä itkee. Valitsin tämän näyttötyypin suunnittelulistalleni, sillä *Choose Your Own Adventure* vaatii *puzzle*-näyttöihin verrattuna erilaisen asettelun. Mietin, miten pelaaja voisi ohjailla keskustelua luonnolliselta tuntuvalta tavalla. Päätin käyttää mallinani tarinamobiilipeleissä kuten Everbyten *Duskwoodissa* (2021) ja Extraordinerdyn *A Void Societyssä* (2021) näkemääni viestittelytapaa. Kummatkin pelit ovat jännitystarinapelejä, joiden perusmekaniikka toimii siten, että pelaajalle annetaan viestiketjussa yhdestä neljään valmiita vastausvaihtoehtoja, joista pelaaja valitsee mieluisimman. Peli sitten reagoi pelaajan valintaan ja tarina etenee. Sekä *Duskwood* että *A Void Society* on suunniteltu kuin mitkä tahansa viestisovellukset lähetä-napein ja keskusteluryhmin, mutta nämä piirteet tuntuivat tarpeettomilta *Folktalesissa*. Sen sijaan käytin samaa ideaa pelkistetympin: ruudulle ilmestyy vuohen puhekupla, jonka alla näkyvät pelaajan vastausvaihtoehdot ilman erillistä lähetysnappia (Kuva 57). Keskityin hahmottelemaan vain kohtauksen alun, sillä lopullinen kohtaus vaatii monta erilaista näyttöä riippuen siitä, miten pelaaja vastaa vuohen ensimmäiseen kysymykseen. Kuva 47 näyttää lyhyesti, miten kohtauksen *Choose Your Own Adventure* toimisi (Kuva 58).

Koska tässä vaiheessa tarinaa vuohta ei ole vielä näytetty, minulle oli tärkeää, että vuohen ensimmäinen repliikki tuntuu yllättävästi ilmestyvältä vieraalta ääneltä, joka pysäyttää *puzzleihin* tottuneen pelaajan. Vuohen puhekuplissa *Friendolin*-fontti luo vuohen puheenvuoroihin aavemaisen tai uhkaavan sävyn, siinä missä Yksisilmän, eli pelaajan, puheenvuorot on ladottu pelin perusfontilla. Halusin myös puhekuplien väkästen muistuttavan luikertelevia käärmeitä. Vuohikohtauksessa Yksisilmä on ollut koko päivän pai-

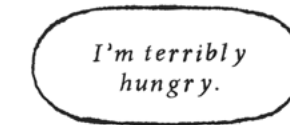




VALITSEMATON
VAIHTOENTO
- NAPPI



TÄPPÄYS-
ANIMAATIO



VALITTU
VAIHTOENTO
(EI TOIMI NAPPINA)

~> PUZZLE

~> DIALOGI JATKUU

menessa ja on tullut ilta, jota kuvaavat näytön yläosaan lisätyt pilvet ja kuu. Pilvet lipuisivat hiljalleen sivusuunnassa ja kuu keinoisi paikallaan, jolloin kohtausta näyttäisi elävältä. Kun viestiketju etenee, kuu ja pilvet vierivät ylös ja pois näkyvistä. Kuun kasvot on mallattu omistani, minkä lisäksi peliin mielivaltaisesti pieneksi hauskaksi yksityiskohdaksi.

Tarinan edetessä pelaajalle on annettava vaihtoehto siirtyä taikaisin edelliseen kohtaukseen. Jo omenakohtausta suunniteltaessa takaisin-nappi (pelissä: *Back*) alkoi kehittyä. Napin oli oltava tarpeeksi yksinkertainen ja selkeä, että se sopisi kaikkiin kohtauksiin kaikissa pelin luvuissa ja sen oli myös erotuttava taustasta kohtauksesta huolimatta. Käyttäjystävällisesti sijoitin takaisin-napin aina samaan kohtaan vasempaan alakulmaan, peukaloalueen sisälle. Se, kuten pääosa muistakin pelin napeista, animoituu niin, että täpäyttäessä se välähtää vastavärisenä versiona.

Valikkoruuduksi valitsin päävalikon ja sen sivussa latausruudun. Latausruutu (pelissä: *Loading screen*) on se näkymä, jonka pelaaja näkee aivan ensimmäisenä käynnistäessään pelisovelluksen. Näin paljon visuaalisia elementtejä sisältävä peli hyvin todennäköisesti vaatii parikymmentä sekuntia ladata pelin käynnistyessä, jolloin erillinen näyttävä latausruutu on hyödyllinen. Tässä näytössä käytin luonnollisesti pelin logoa ja *key-arttia*, jonka rupikonnat ja nuotio olisivat animoitu tanssimaan (Kuva 59—60).

Pelin ladattua ruutu vieriytyy alaspäin paljastaen pelin päävalikon (pelissä: *Main menu*) (Kuva 61). Päävalikon yläosa on jatketta latausruudun kuvituksesta, jotta näytön vieriytyessä alaspäin puiden juuret tulevat näkyviin. Juuris- sa käytin samaa keskiaikaista muotokieltä kuin omenakohtauksen omenapuussa. Päävalikon oli tarkoitus olla näyttävä, mutta tarpeeksi yksinkertainen, jotta navigointi tuntuisi pelaajasta selkeältä ja loogiselta. Päävalikko sisältää *play*, *credits* ja *chapters*-napit. *Credits*-nappi on sijoitettu vasemmalle ja se ohjaa näyttöön, jossa listataan pelin kehittäjien ja äänien tiedot sekä mahdollisuudet tukea pelintekijöitä monetaarisesti. *Chapters* taas ohjaa pelaajan selaamaan eri lukuja, joista *Three-eyes*, *Two-eyes* and *One-eye* on ensimmäinen. Kumman-



Android 1080p: Loading screen



Kuva 60. Loading screen Android 1080p -näytöllä

Android 1080p: Main menu



Kuva 61. Main menu Android 1080p -näytöllä

kin painikkeen ulkonäkö perustuu *back*-nappiin.

Näytön pääroolissa on kuitenkin *play*-nappi. Tahdoin tehdä napista huomiota herättävän, jotta se paitsi houkutelisi pelaajan painamaan sitä mutta myös erottuisi selkeästi vähemmän käytettävistä napeista. *Chapters*-nappi on sijoitettu alaoikealle, joka on monessa pelissä *play*- tai *next*painikkeen paikka. Vaikka myös käyttämäni keskietty sommittelu on suosittu, halusin minimoida mahdollisuuden, että pelaaja erehtyy siitä, mistä siirrytään suoraan peliin. *Play* -napista muodostuikin kokonaisuus kahden sitä pitelevän käden kanssa, mihin sain inspiraatiota Claude Paradinin vuodelle 1551 ajoitetussa tekstikokoelmassa *Devises heroïques* esiintyvistä kädestä (Kuva 62—63). Samankaltaisia kuvituksia jumalallisista käsistä ilmestymässä pilvistä löytyy monista ajan teksteistä, joten olin törmännyt niihin jo etsiessäni referenssejä pelin typografian suunnitteluun. Samanlaiset pilvet toistuvat myös pelin siirtymäanimaatioissa sekä vuohikohtauksen koristeluissa.



Kuva 62. *Play*-nappi



Kuva 63. Käsi heittämässä käärmettä tuleen
(*French Emblems At Glasgow*)

5. Päätelmät ja lopputulos

5.1 Yhteenveto

Opinnäytetyöni keskeisin tavoite oli toteuttaa erottuva ja näyttävä visuaalinen ilme omalle mobiilipelikonseptilleni *Folktalesille*. Tutkin, millaiset visuaaliset keinot ja elementit toimivat kansansatuja hyödyntävälle tarinakauhupelille, jossa pääasiallisena mekaniikkana toimii *puzzle*.

Tutkin kansantarinoita eri konteksteissa ja opin paljon uutta aiheesta, minkä avulla pystyin määrittelemään *Folktalesille* sen tarkoituksen ja arvot. Yksi työn mielekkäimmistä asioista olikin tutkia omia tavoitteitani ja toiveitani pelikonseptini toteutukselle. Opinnäytetyössä pääsin metodisesti sanoittamaan, millaista kansansatujen tunnelmaa haen *Folktalesilla*, ja mistä kansansatujen elementeistä haluan astua sivuun. Siinä, missä tavoitteeni tuoda itselleni tuttuja ja rakkaita kansantarinoita uudelle yleisölle interaktiivisessa mediassa oli minulle alusta asti selvä, toiset tavoitteet kasvoivat taustatutkimusta tehdessä. Haastoin siis itseni tutkimaan lisää kansantarinoiden merkityksestä paitsi itselleni, myös niiden sosiaalisia konnotaatioita sekä kiteyttämään itselleni, millaista kauhun alakategoriaa halusin pelin heijastavan.

Huomasin, että kulttuurisidonnaisuus Karjalaan vaikutti paljon aiettani vahvemmin pelin visuaalisuuden suunnitteluun. Vastuu autenttisuudesta ja oikeanlaisesta tavasta kuvata kulttuuriperimää, jota on vuosisatoja metodisesti pakkosuomalaistettu, tuntui osin pelottavaltakin ottaa kannettavaksi harteilleni. Tiedostan oman yhteyteni karjalaisuuteen, mutta prosessin edetessä mieleeni nousi silti kysymyksiä siitä, onko minulla, kulttuurillisesti suomalaisena kasvaneena karjalaisen jälkeläisenä, oikeutta tarttua

aiheeseen. Päädyin kuitenkin johtopäätökseen, että kansantarinat, kuten Kolme sisarusta, ansaitsevat tulla esitellyiksi isommalle yleisölle niin, että niissä ilmaistaan niiden alkuperäinen kulttuurikonteksti. Siksi yritin pitää huolen, että pelin ensimmäisessä luvussa olisi paljon karjalaisia elementtejä. Painotin karjalaisuutta erityisesti hahmojen suunnittelussa, hakien mahdollisimman moneen yksityiskohtaan historiallisia lähteitä.

Opin, että mobiilipelin kuvittamisessa myös monetisointitapa vaikuttaa pelin yleiseen ilmeeseen: jos pelikemus keskeytyy mainoksien takia, myös pelin kokonaisilme rikkoutuu. Yllätyksekseni ajauduinkin siis pohtimaan, millaisella monetisoinnilla voin asettaa lukujen kuvitukset ja animaatiot ensisijalle. Eli yksi pelin mekaaninen osa kehittyi ilmeen suunnittelun ohessa. Olen saanut myös uusia näkökulmia erilaisista kansansatuja hyödyntävistä mobiilipeleistä ja ymmärtänyt, kuinka valtava rooli visuaalisella ilmeellä on tarinapeleissä.

Opinnäytetyön teososassa tein yhteensä kuusi hahmosuunnitelmaa, seitsemän peliruutua sekä siirtymäkuvituksen ja pelin logon. Prosessi opetti minulle, millaisia asioita minun on kuvittajana otettava huomioon luodakseni uskottavan ilmeen kauhupelille. Kiinnostavinta visuaalisen ilmeen tuottamisessa olikin sisällyttää peliin erilaisia visuaalisia osoittimia, joiden avulla tavoitteeni pelin tunnelmasta rakentui. Nämä visuaaliset osoittimet päätyivät olemaan historiallista referensseistä poimittuja yksityiskohtia muun muassa hahmojen ja typografian suunnittelussa. Ratkaisuni sille, miten voin tuoda kansantarinoiden tuntua digitaaliselle alustalle, oli paitsi itselleni tuttujen satukuvittajien tyylin heijastaminen, mutta myös paperitekstuurin sisällyttäminen pelin ilmeeseen.

Kiteytin pelin visuaalisen ilmeen soveltamalla sitä pelin näyttötyypeissä, jotka toimivat myös alustavina käyttöliittymän esimerkkeinä. Onnistuneimmiksi pelinäytöiksi visuaalisen ilmeen keulakuvana valitsisin silmäkohtauksen ja omenakohtauksen, sillä niissä eri asettien kerrostuminen onnistui erityisen hyvin. Vaikka paperitekstuuri ei näy ruu-

duissa kovin selkeästi tumman kuvituksen takia, siitä huokuu juuri oikeanlainen hiljainen kauhu. Eniten mietintää sen sijaan aiheuttaa *key-art*, jota tutkittuani muiden pelin visuaalisten elementtien vieressä, pohdin ovatko sammakot tarpeeksi muiden hahmojen tyylin mukaisia. Tavoitteenani oli tehdä niistä oikullisia ja eläväisiä, ja tunnun onnistuneeni siinä, mutta sopivatko ne todella saumattomasti muiden kuvitusten ja hahmojen joukkoon?

Olen melko varma, että pelin tuotantovaiheessa opin lisää erilaisista teknisistä asioista, jotka rajaavat tai muuttavat kuvitusten muotoa tai niiden tuottamistapaa. Jos voisin aloittaa opinnäytetyöni uudestaan, yrittäisin sisällyttää siihen keskusteluja ammattipelikuvittajien kanssa pelin ilmeestä oppiakseni heidän neuvoistaan, jotta läpi käymästäni prosessista olisi hyötyä vielä suuremmassa määrin tulevaisuuden projekteissani. Jatkossa haluan testata *Folktalesin* visuaalista ilmettä välianimaatioissa ja kehittää uusia peliruutuja, erityisesti jonkin *puzzle*-kohtauksen, jossa esiintyisi inhorealismia. Näin pääsen näkemään, miten esimerkiksi veren ja väkivallan kuvaaminen asettuu pelin ilmeeseen.

Loppujen lopuksi näen onnistuneeni *Folktalesin* visuaalisen maailman suunnittelussa ja uskon sen olevan riittävän laaja kokonaisuus pelin *Game design* -dokumenttia varten. Haasteista huolimatta onnistuin luomaan ilmeen, joka eroaa vahvasti markkinoiden saman kategorian mobiilipeleistä. Eri ruutujen kuvitukset toimivat kokonaisuutena ja toimivat pelin kontekstissa. Jokaisen *puzzlen* ruutu on kuitenkin yksilöllinen sekä omalla ideallaan että tunnelmallaan, jottei pelistä tulisi visuaalisesti monotoninen. Voin sanoa saavuttaneeni tavoitteeni tuoda oman lapsuuteni satukuvittajien henkeä *Folktalesiin*, mutta samanlaisesti uskon tuoneeni jotakin uutta kansantarujen kuvitusten hakemistoon. Ilme on myös tarpeeksi kiinnostava ja erottuva mobiilipelille, jonka tarkoitus on esitellä suomalaisia, karjalaisia ja slaavikansansatuja uudelle yleisölle. Tummanharmaasta viivasta ei tullut niinkään mustainen, mutta piirretty ja tekstuuri tuntuu toistuu niin pelin kuvituksissa kuin logossakin. Eri peliruudut tuntu-

vat juuri oikealla tavalla synkiltä olematta suoranaista perinteistä kauhukuvitusta.

Opinnäytetyön aikana myös luottamus omaan taiteelliseen visioon ja visuaalisten kokonaisuuksien suunnitteluun vahvistuivat paljon. Tämä varmuus näkyi esimerkiksi siinä, miten kykenin nähdä, missä aloin kulkea väärään suuntaan ritarihahmon suunnittelussa, pysäyttää prosessin ja ohjata itseni rakentamaan omia ja pelin arvoja heijastavaa ratkaisua.

5.2 Pelin visuaalinen ilme

Tähän lukuun on koottu *Folktalesin* Game Design -dokumenttia varten tuotetut kuvitukset ja muut visuaaliset elementit (Kuvat 64—79). Lisäksi kuvissa 80—81 näkyy, millaiselta pelin ilme näyttäisi julkaisualustalla *Google Play*, sekä millaisilta peliruudut voisivat näyttää mobiililaitteilla.



Folktales



*And so the goat
opened its mouth,
gargled and
vomited.*

*Out came a table
and a feast fit
for a king.*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789.,"?!:()-

*And so the goat opened its
mouth, gargled and
vomited.*

*Out came a table and a
feast fit for a king.*

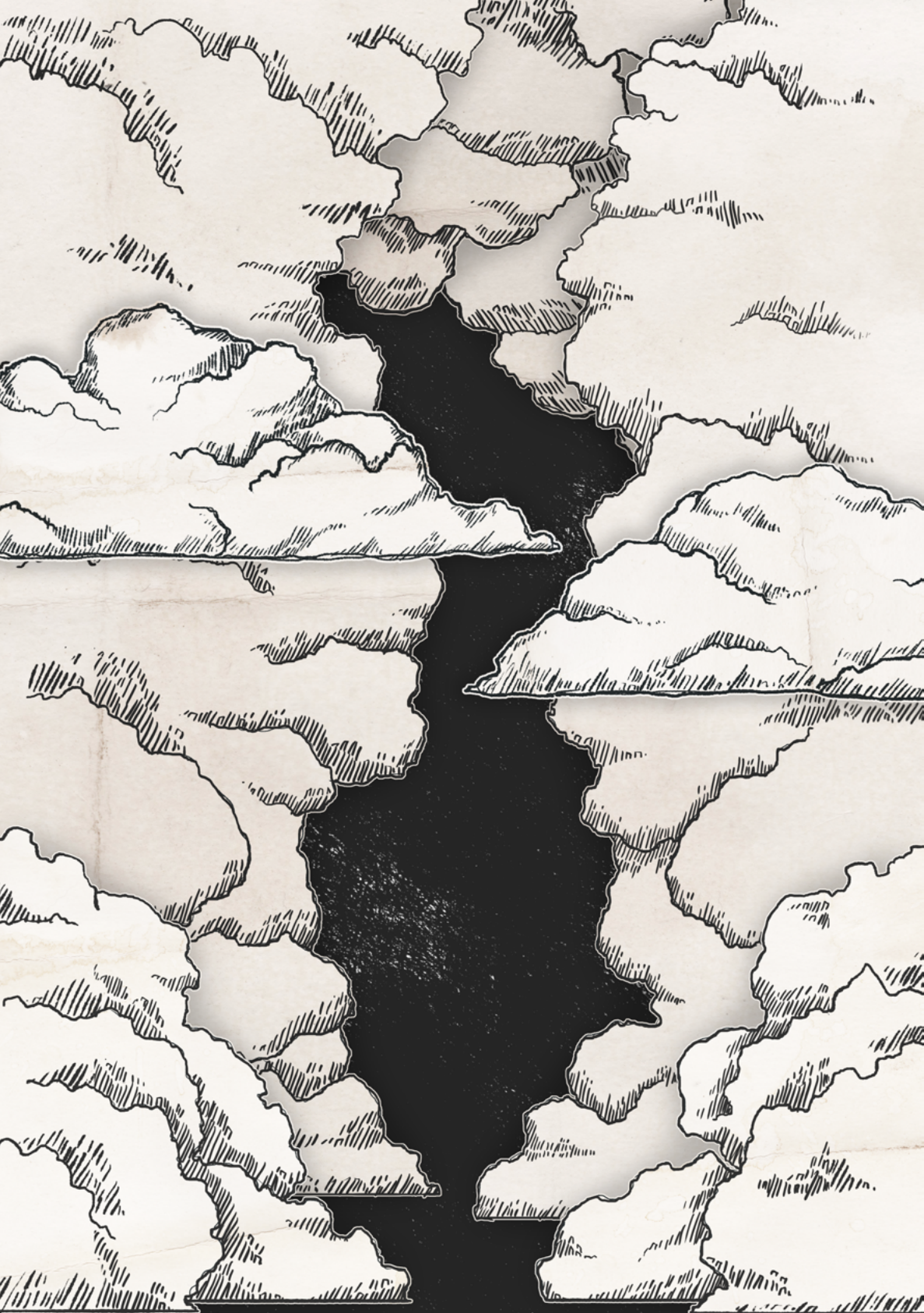
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789.,"?!:()-



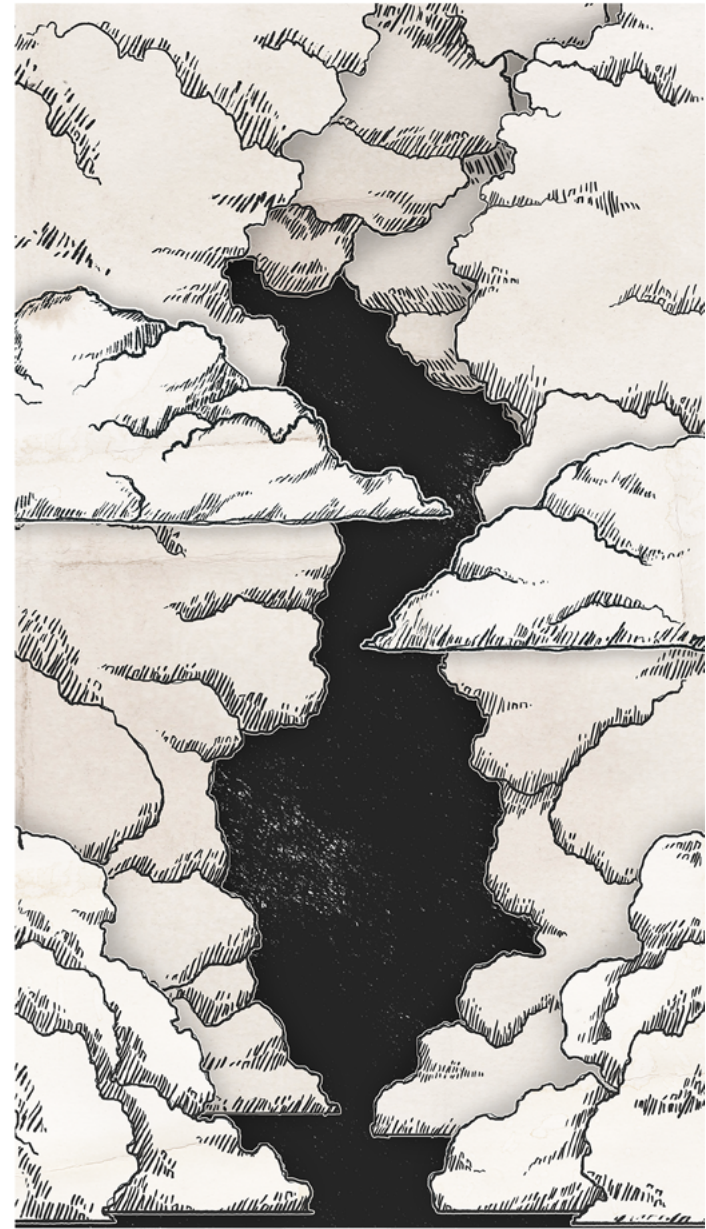
Android 1080p: Loading screen



Kuva 67. Loading screen, jossa käytetään pelin key-artia, tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



Android 1080 p



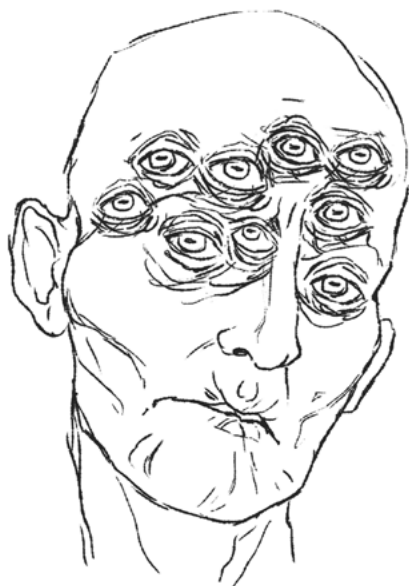
Kuva 68. Siirtymäanimaatio tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



Android 1080p: Main menu



Kuva 69. Main menu tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



Kuva 70. Vaimo



Kuva 71. Kaksisilmä ja Kolmisilmä

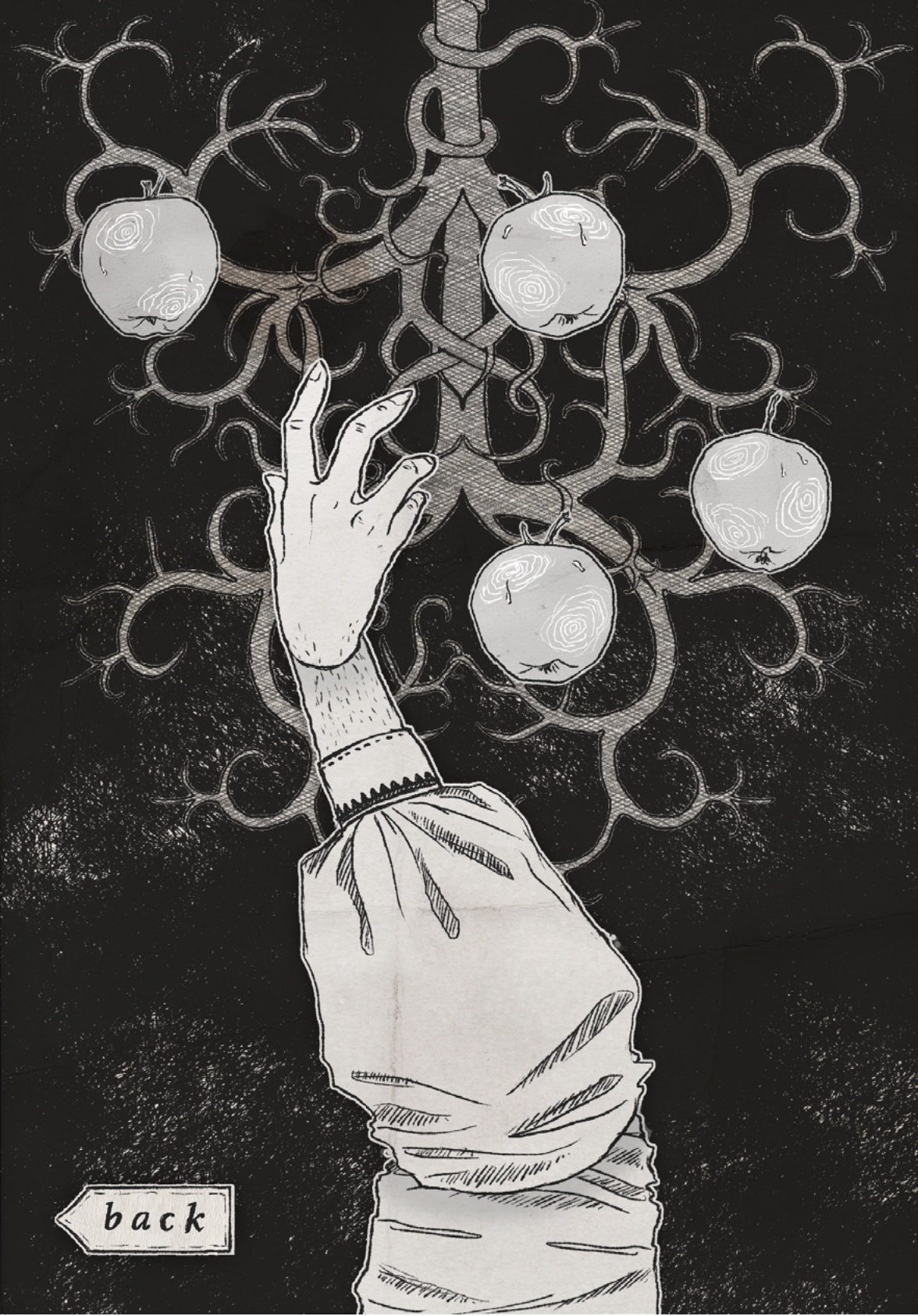


Kuva 72. Yksisilmä

Kuva 73. Kaksisilmän ja Kolmisilmän kasvot



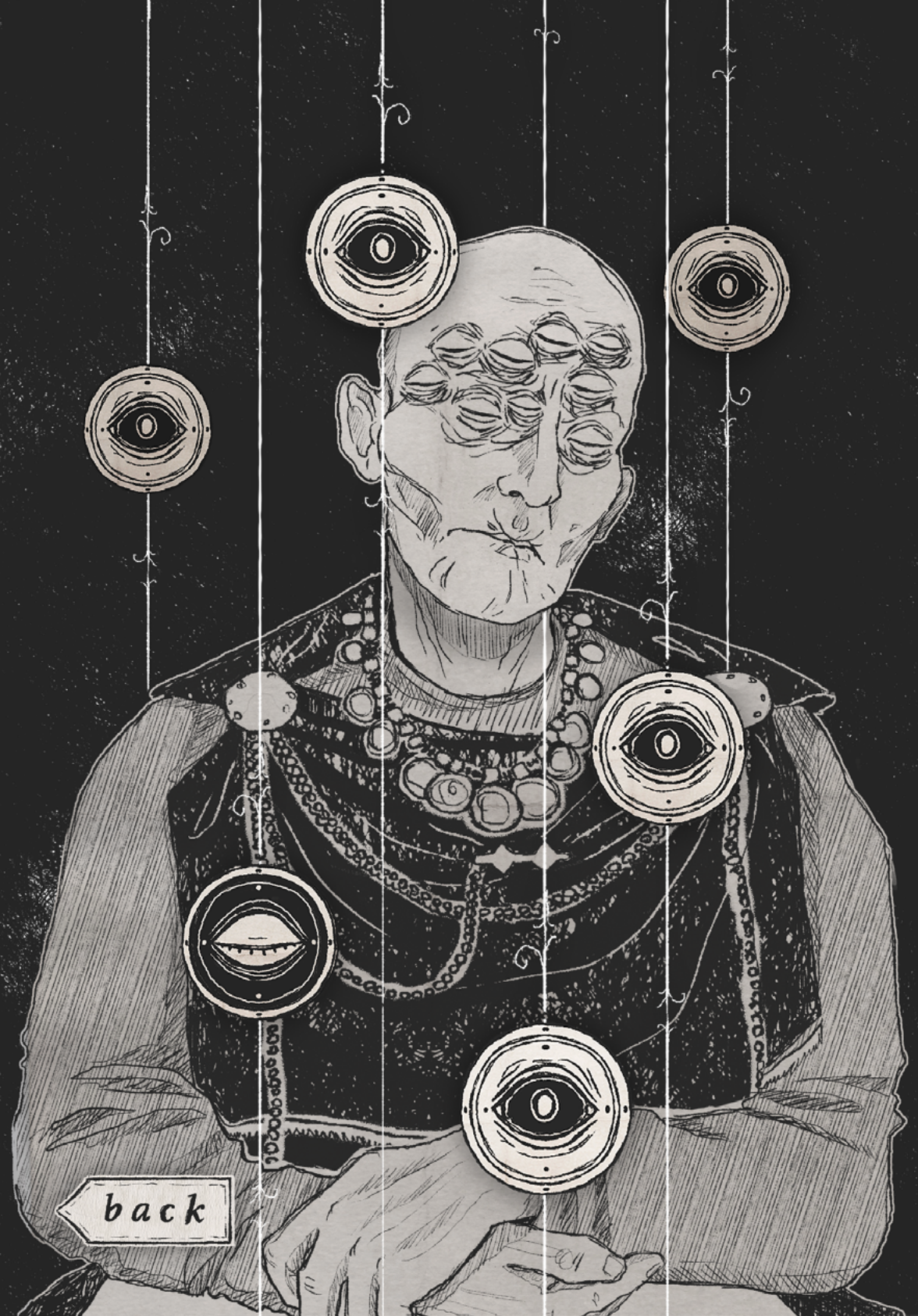
Kuva 74. Vuohi ja ritari



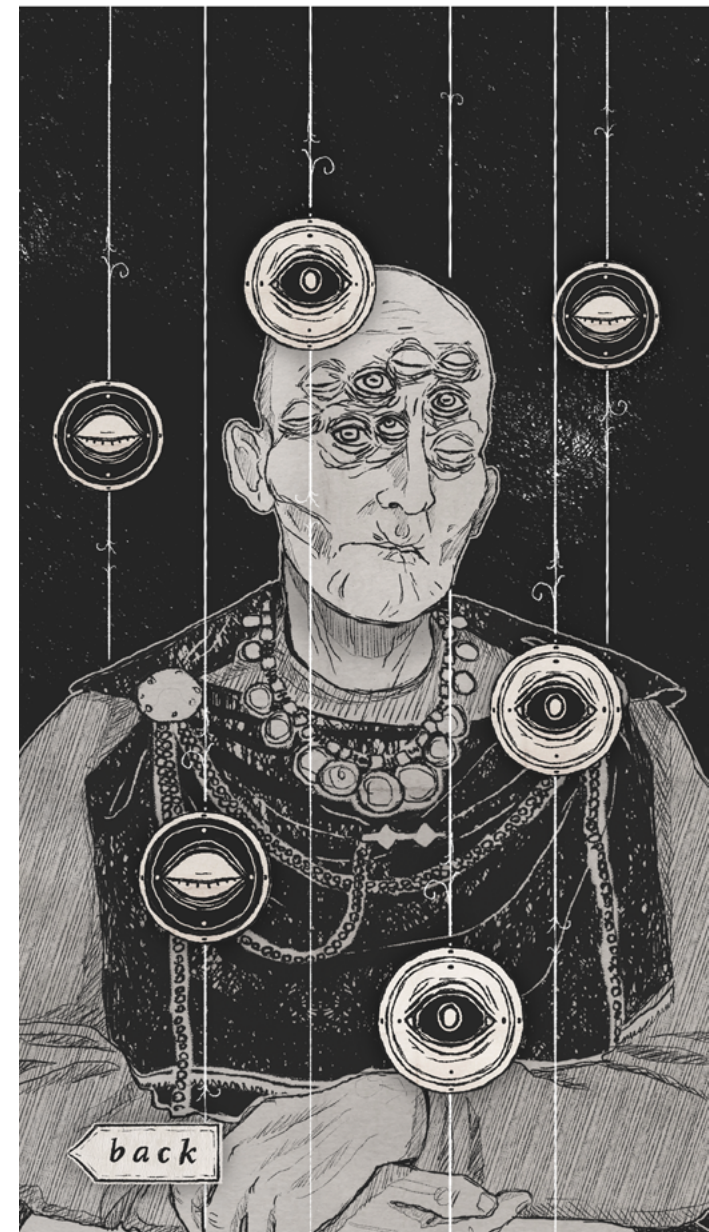
Android 1080 p



Kuva 75. Omenakohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



Android 1080 p



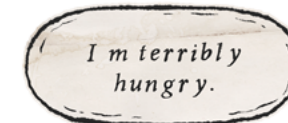
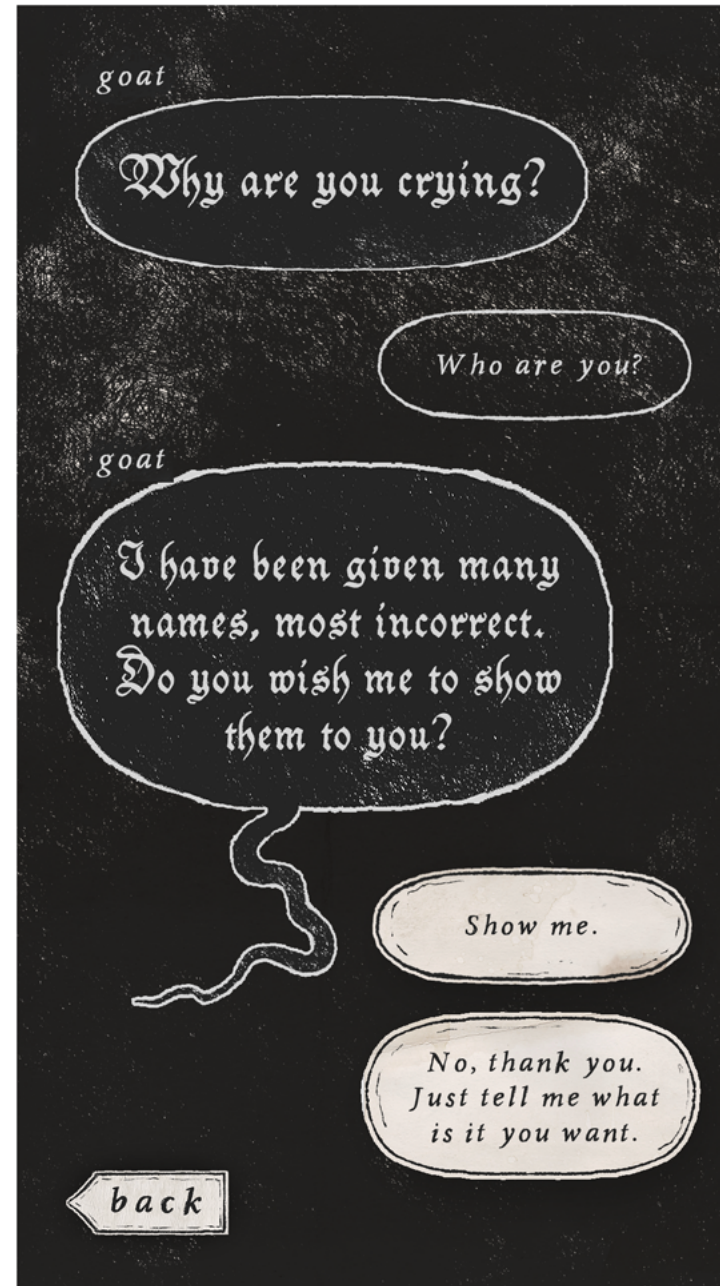
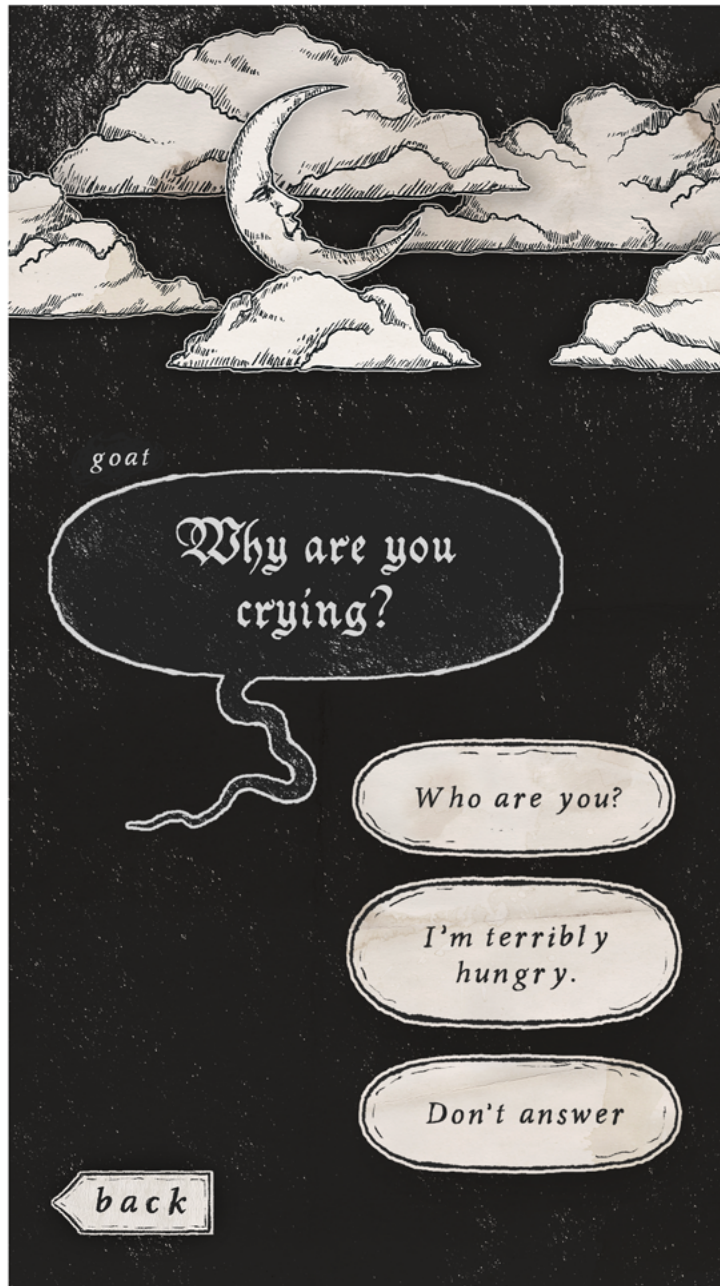
Kuva 76. Silmäkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



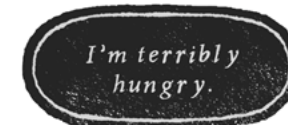
Android 1080 p



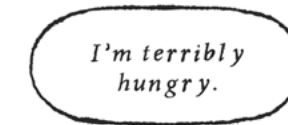
Kuva 77. Paimenkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä



VALITSEMATON
VAIHTOENTO
- NAPPI



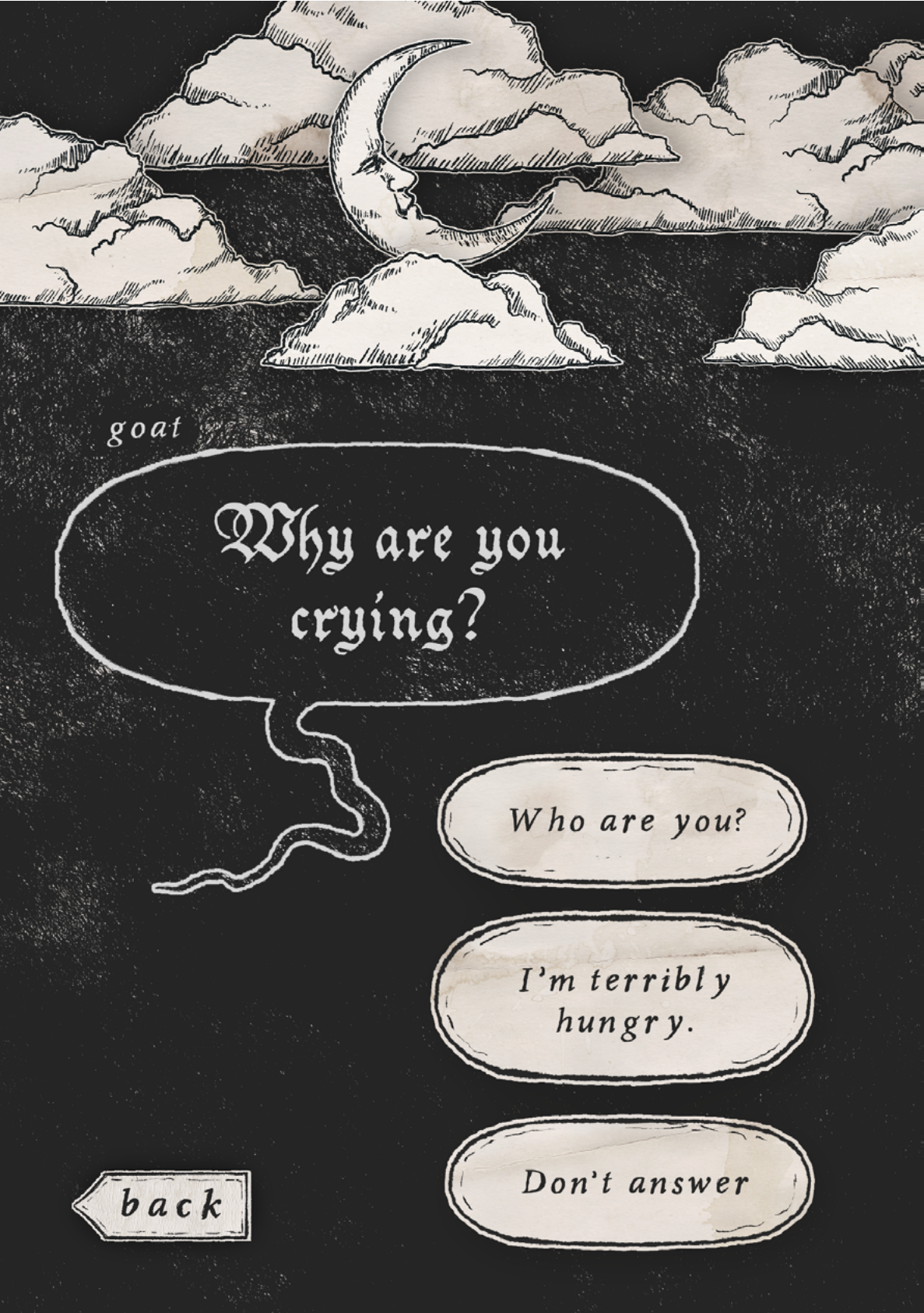
TÄPPÄYS-
ANIMAATIO



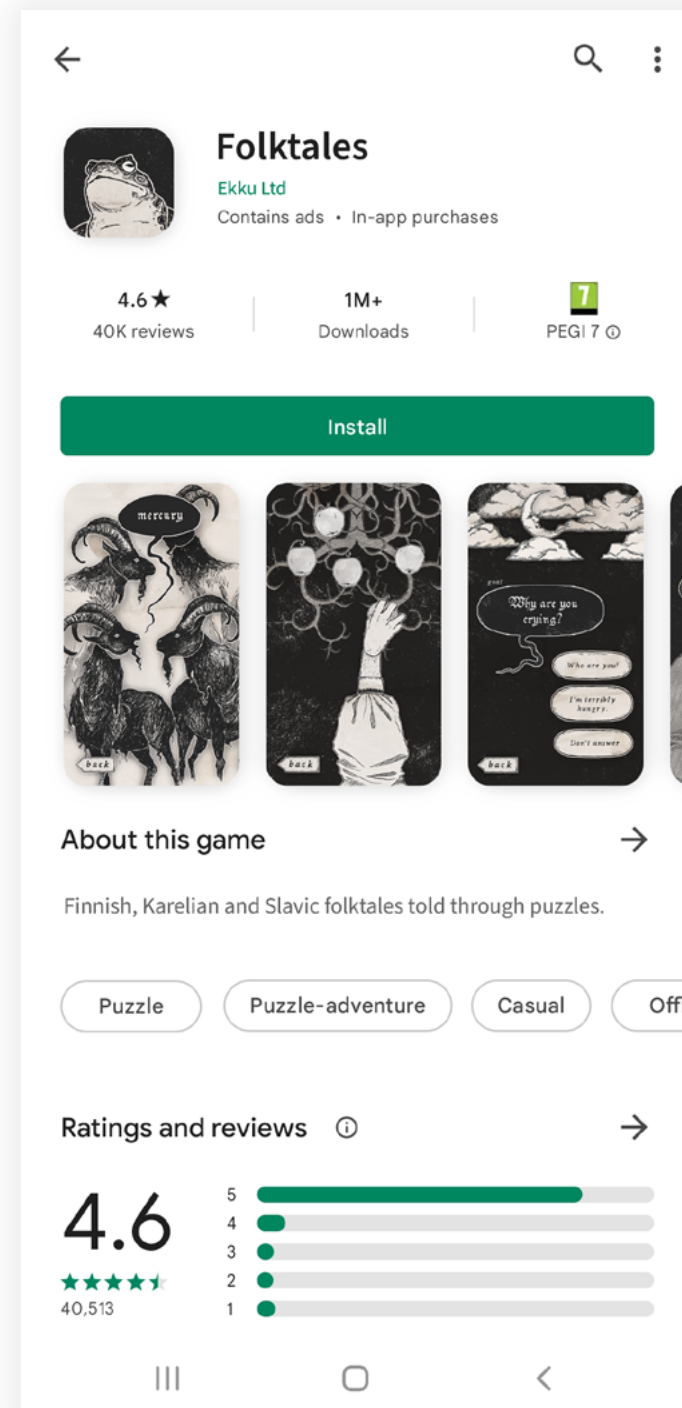
VALITTU
VAIHTOENTO
(EI TOIMI NAPPINA)

~> PUZZLE

~> DIALOGI JATKUU



Kuva 79. Vuohikohtaus tabletilla



Kuva 80. Mockup Folktalesista Google Play -julkaisualustalla



Kuva 81. Mockup Folktalesista tabletilla ja puhelimella

Lähteet

Kirjalliset lähteet

Apo, S. 1986. *Ihmesadun rakenne. Juonien tyypit, pääjaksot ja henkilöasetelmat satakuntalaisessa kansansatuaineistossa.* Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 446. Mikkeli: Länsi-Savo Oy.

Apo, S. 2018. *Ihmesatujen historia. Näkökulmia kirjailijoiden, kansankertojien ja tutkijoiden traditioon.* Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1434. Väitöskirja. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Haavio, M. 1976. *Alkusanat.* Teoksessa Roine, R. *Suomen kansan suuri satukirja.* Satukokoelma. Viides painos. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiön laakapaino.

Hännikäinen, T. 2018. *Meduusan kasvot. Kirjoituksia kauhusta.* Tampere: Hexen Press.

Inha, I. K. 1921. *Kalevalan laulumailta. Elias Lönnrotin poluilla Vienan Karjalassa.* Toinen painos. Helsinki: Tietosanankirja-Osakeyhtiön Kirjapaino.

Johns, A. 2004. *Baba Yaga: The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale.* New York: Peter Lang Publishing Inc.

Klemettinen, P. 2018. *Karjalan räyhähenget.* Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden Seura.

Roine, R. 1976. *Suomen kansan suuri satukirja.* Satukokoelma. Viides painos. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiön laakapaino.

Sähköiset lähteet

Bowring, C. 11.08.2018. *Who is the Target Audience for your Game?* Quiet Stories. Viitattu 04.03.2021. Saatavissa <https://quietstoriesblog.com/2018/08/11/who-is-the-target-audience-for-your-game/>

Clark, J. 2016. *Designing for Touch. A Book Apart.* E-kirja. Viitattu 01.04.2021. Saatavissa <https://www.oreilly.com/library/view/designing-for-touch/9781492017851/>

Creative Bloq 30.09.2015. *How to choose the right fonts for small screens.* Viitattu 04.03.2021. Saatavissa <https://www.creativebloq.com/web-design/how-choose-right-fonts-small-screens-91516966>

Falconer, J. 02.03.2011. *What's the most readable font for the screen?* The Next Web. Viitattu 04.08.2021. Saatavissa <https://thenextweb.com/news/whats-the-most-readable-font-for-the-screen>

Figuerola, J. 2019. *10 Mobile Games That Are Actually Good.* The Gamer. Viitattu 28.03.2022. Saatavissa <https://www.thegamer.com/mobile-games-that-are-actually-good/>

Hoffmann, J. 19.09.2017. *The History of the Web.* Viitattu 10.03.2022. Saatavissa <https://thehistoryoftheweb.com/web-fonts/>

How-To Geek. *What Is Dithering in Computer Graphics?* Viitattu 10.03.2022. Saatavissa <https://www.howtogeek.com/745906/what-is-dithering-in-computer-graphics/>

Kalevalaisten Naisten Liitto. *Euran muinaispuku.* Viitattu 30.03.2021. Saatavissa <https://www.kalevalaistennaistenliitto.fi/uran-muinaispuku/>

Kirkinen, H. 1963. *Karjala idän kulttuuripiirissä. Bysantin ja Venäjän yhteyksistä keskiajan Karjalaan.* E-kirja. Viitattu 15.07.2021. Saatavissa https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/167627/HTO67_opt.pdf;jsessionid=2DCBEC16F71F64282C7CF1C69C43267?sequence=1

Kirti, K. 08.10.2020. *Why Did Medieval Devils Have Faces on Their Groins, Knees, or Butts. The bizarre representation of devils in the Middle Ages.* Lessons from history. Medium. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://medium.com/lessons-from-history/why-did-medieval-devils-have-faces-on-their-groins-knees-or-butts-3a8b5d1bf978>

Livrustkammaren -arkistot. *Miehen ja hevosen haarniskat*.

Viitattu 01.04.2021. Saatavissa [http://emuseumplus.lsh.se/eMuseumPlus?service=direct/t/ResultLightboxView/result.tl.collection_lightbox.\\$TspTitleImageLink.link&sp=10&sp=Scollection&sp=SfieldValue&sp=0&sp=1&sp=3&sp=Slightbox_4x5&sp=40&sp=Sdetail&sp=0&sp=F&sp=T&sp=43](http://emuseumplus.lsh.se/eMuseumPlus?service=direct/t/ResultLightboxView/result.tl.collection_lightbox.$TspTitleImageLink.link&sp=10&sp=Scollection&sp=SfieldValue&sp=0&sp=1&sp=3&sp=Slightbox_4x5&sp=40&sp=Sdetail&sp=0&sp=F&sp=T&sp=43)

Lehtinen, I. *Karjalaisten puvut ja käsipaikat*. Karjalan Sivistysseura. Viitattu 10.01.2022. Saatavissa <https://www.karjalansivistysseura.fi/kulttuuri/kasityot/>

Lovecraft, H. P. 1921. *Supernatural Horror in Literature*. I. Introduction. H.P Lovecraft. Essee. Viitattu 06.03.2021. Saatavissa <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>

Murrin, S. 20.12.2017. *Amazing things you ought to know about video game key art*. Waypoint. Viitattu 15.07.2021. Saatavissa https://waypoint.la/graphic_design/amazing-things-you-ought-to-know-about-video-game-key-art/

Nuclino. *Game Design Document Template and Examples*. Nuclino. Artikkel. Viitattu 04.03.2021. Saatavissa <https://www.nuclino.com/articles/write-game-design-document>

RagnarRox 28.11.2020. *Darkwood: A Love Letter to Slavic Horror*. Videoessee. Viitattu 07.03.2021. Saatavissa <https://www.youtube.com/watch?v=5197BFqKrDE>

Rohault, J. 1671. *Traité de physique: Volume 2*. Google Play. E-kirja. Viitattu 22.07.2021. Saatavissa <https://play.google.com/books/reader?id=SP4PabQSAGYC&pg=GBS.PP10>

Roman, K. 24.08.2012. *Rekko costumes of the Karelian Isthmus and Ingria*. Folk Costume & Embroidery. Viitattu 30.03.2021. Saatavissa <http://folkcostume.blogspot.com/2012/08/rekko-costumes-of-karelian-isthmus-and.html>

Sooney, P. 06/2013. *Choose Your Own Adventure Books*. Viitattu 07.03.2021. Saatavissa <http://www.liketotally80s.com/2013/06/choose-your-own-adventure-books/>

South Tyrol Museum of Archaeology 2016. *Ötzi the Iceman*.

Equipment. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://www.iceman.it/en/equipment/>

Suomela, J., Vajanto, K., Räisänen, R. 2020. *Examining the White Karelian Textile Tradition of the Late Nineteenth Century—Focus on Plant Fibers*. TEXTILE Cloth and Culture. Taylor & Francis Online. Viitattu 05.03.2021. Saatavissa <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14759756.2019.1699365>

Sailor_Catara 2019. *Taiwanese horror game “Detention” is coming to mobile*. Gamerbraves. Viitattu 28.03.2022. Saatavissa <https://www.gamerbraves.com/taiwanese-horror-game-detention-is-coming-to-mobile/>

Stepanova, E. 2018. *Näkymätön vähemmistö: karjalankielisten karjalaisten nykytila Suomessa*. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry. Verkkolehti. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://journal.fi/elore/article/view/72982/34922>

Thompson, S. 06.06.2005. *Folk literature*. Encyclopaedia Britannica. Viitattu 04.03.2021. Saatavissa <https://www.britannica.com/art/folk-literature>

Vanhala, V. 16.05.2021. *Karjalan kieli ei saa kuolla – Helka Riionheimo elvyttää uhanalaista kieltä: ”Kielen mukana kulkee jopa tuhansien vuosien historia”*. Seura. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://seura.fi/ilmiot/tarinat/karjalan-kieli-takaisin-helka-riionheimo-elvyttaa-karjalan-kielta/>

Vuorinen, P. 2004. *Family in transition: Transnational family ties and identity negotiation*. Pro Ethnologia nro 15. PDF. Academia. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa https://www.academia.edu/3063391/Family_in_Transition_Transnational_Family_Ties_and_Identity_Negotiation?pop_sutd=false

Kuvalähteet

- Kuva 1.** Esimerkkejä *Folktalesin* puzzle -kohtauksista.
- Kuva 2.** Acid Wizard Studio 2017. Kuvakaappaus pelistä *Darkwood*. New Game Network. Viitattu 16.04.2022. Saatavissa https://www.newgamenetwork.com/images/uploads/gallery/Darkwood/Darkwood_06.jpg.
- Kuva 3.** 751Games Co. 2019. Kuvakaappauspari pelistä *Life Gallery*. Viitattu 27.01.2022.
- Kuva 4.** Pokelabo Inc., Square Enix 2019. Kuvakaappaus pelistä *SINoALICE*. Viitattu 27.01.2022.
- Kuva 5.** Artifex Mundi 2019. Kuvakaappaus pelistä *Eventide: Slavic Fable*. Viitattu 03.12.2021.
- Kuva 6.** Red Candle Games 2019. Kuvakaappauspari pelistä *Detention*. Viitattu 18.01.2022.
- Kuva 7.** Koivu, R. Pinterest. Viitattu 17.04.2022. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/310044755594549243/>.
- Kuva 8.** Bauer, J. Arvioitu 1906. *I villande skogen (Lyssnande och spejande genomströvade han skogen...)*. Artnet. Viitattu 17.04.2022. Saatavissa <http://www.artnet.com/artists/john-bauer/fi-villande-skogen-lyssnande-och-spejande-AjCpbOytL73WVZbM4DWbuQ2>.
- Kuva 9.** Biblin, I. 1899. *Vasilisa. Illustration for the fairy tale "Vasilisa the Beautiful"*. Wikimedia commons. Viitattu 17.04.2022. Saatavissa <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vasilisa.jpg>.
- Kuva 10.** Sjöstedt, H. 1947. Kuvitus *Suomen Kansan Suureen Satukirjaan* 1967. Makedonia & Moog. Moogin sarjakuva-arkisto. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa https://moog.antikvariaattimakedonia.fi/index.php?sivu=lehti&moog_lehti_id=38985.
- Kuva 11.** Koivu, R. Kuvitus Hans Christian Andersenin satuun *Prinsessa ja sikopaimen*. Pinterest. Viitattu 13.05.2021. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/345580971382362529/>.
- Kuva 12.** Meronen 2021. *Paavolan koivu*.
- Kuva 13.** Meronen 2022. *Only the Heavens*.
- Kuva 14.** *Paper Toy Theater*. Ephemera. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://ephemera.typepad.com/ephemera/2009/02/paper-toy-theat.html>.
- Kuva 15.** 1905. *L'attaque de la diligence*. Paper modelers. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <http://www.papermodelers.com/forum/vintage-models/8971-tatebanko-not.html>.

- Kuva 16.** Meronen 2021. *Siirtymäanimaatio*.
- Kuva 17.** Meronen 2021. *Paperitekstuurit*.
- Kuva 18.** Rohault, J. 2022. Kuvakaappaus *Traité de physique Volume 2:sta*, sivut x—xi. Google Play. Viitattu 15.06.2021. Saatavissa <https://play.google.com/books/reader?id=SP4PabQSAGYC&pg=GBS.PP10>.
- Kuva 19.** Walters Art Museum *Illuminated Manuscripts. Illuminated manuscript, Book of Hours in Dutch, Presentation in the temple W.188, fol. 117v*. Arvioitu 1450-luvulta. Pinterest. Viitattu 22.07.2021. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/152418768614136245/>.
- Kuva 20.** Meronen 2021. *Handwritten Crimson Pro Italic*.
- Kuva 21.** Meronen 2021. *Friendolin*.
- Kuva 22.** Meronen 2021. *Vaimo*.
- Kuva 23.** Inha, I.K. 1894. *Maura, itkijä, Jyväskylä, Vienan Karjala 1894*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura SKS, No. 124.
- Kuva 24.** Meronen 2021. *Rätsinän hiemat* (mukallen Suomela, ym 2020).
- Kuva 25.** Meronen 2021. *Sorokka* (mukaillen Suomela, ym 2020).
- Kuva 26.** Meronen 2021. *Kaksisilmä ja Kolmisilmä luonnoksineen*.
- Kuva 27.** Meronen 2022. *Kokovartalokuva Kaksisilmästä ja Kolmisilmästä*.
- Kuva 28.** Bauer, J. 1913. *Sagan om äldtjuren Skutt och lilla prinsessan Tuvstarr*. Wikimedia Commons. Viitattu 20.04.2021. Saatavissa <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John-Bauer-Elk-Cotton3.jpg>.
- Kuva 29.** Meronen 2021. *Yksisilmä*.
- Kuva 30.** Meronen 2021. *Kokovartalokuva Yksisilmästä*.
- Kuva 31.** Meronen 2021. *Luonnoksia vuohesta*.
- Kuva 32.** Meronen 2021. *Para*.
- Kuva 33.** Memling, H. 1485. *Kuva Saatanasta*. Teoksesta *Triptych of Earthly Vanity and Divine Salvation*. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://arthur.io/art/hans-memling/triptych-of-earthly-vanity-and-divine-salvation/2>.
- Kuva 34.** 2020. *Paholainen kasvot genitaalialueella*. Medium. Viitattu 23.07.2021. Saatavissa <https://medium.com/lessons-from-history/why-did-medieval-devils-have-faces-on-their-groins-knees-or-butts-3a8b5d1bf978>.
- Kuva 35.** Meronen 2021. *Luonnoksia vuohesta*.
- Kuva 36.** Meronen 2021. *Vuohi*.

- Kuva 37.** Bauer, J. *Till Sagolandet*. Pinterest. Viitattu 13.05.2021. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/245657354657675138/>
- Kuva 38.** Livrustkammaren 2014. *Sadel, ingående i Sigismund Augusts rustningsgarnityr för man och häst. Skänkt år 1574 av prinsessan Anna av Polen till Johan III. Tillverkad på 1550-talet av Kunz Lochner i Nürnberg*. Wikimedia Commons. Viitattu 13.05.2021. Saatavissa https://commons.wikimedia.org/wiki/File:H%C3%A4strustning_-_Livrustkammaren_-_72697.tif.
- Kuva 39.** *Meronen 2021. Luonnos ritarista haarniskassa.*
- Kuva 40.** Inha, I. K. 1894. *Vienan Karjala, metsästys, karhunloukku*. Finna. Viitattu 27.08.2021. Saatavissa <https://www.finna.fi/Record/kuhmu.AADA4567DFACEE9A5E1ACFF3415320B>
- Kuva 41.** Inha, I. K. *Maura, Jyvälahden kylän paras itkijänainen*. Finna. Viitattu 27.08.2021. Saatavissa <https://www.finna.fi/Record/museovirasto.CFCDC85B1D4E4F11ACD1EB17760B738E>
- Kuva 42.** *Helmet liner dating 1600s*. Pinterest. Viitattu 27.08.2021. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/7881368072461557/>
- Kuva 43.** Meronen 2021. *Ritari luonnoksineen.*
- Kuva 44.** Meronen 2021. *Luonnoksia logoista.*
- Kuva 45.** 15.06.2011. Cooke, M. C. *Rust, Smut, Mildew, & Mould*. London: Robert Hardwicke, 1865. Flickr. Viitattu 04.08.2021. Saatavissa <https://www.flickr.com/photos/mastatelibrary/5853177675/>
- Kuva 46.** Meronen 2021. *Folktalesin logo.*
- Kuva 47.** Meronen 2021. *Folktalesin key-art.*
- Kuva 48.** Meronen 2021. *Luonnoksia näyttötyypeistä.*
- Kuva 49.** Meronen 2021. *Oikeakätinen peukaloalue Android 1080p -näytölle (mukaillen Clark 2016) ja peukaloalue sovellettuna omenakohtaukseen.*
- Kuva 50.** Meronen 2021. *Omenakohtauksen käsi.*
- Kuva 51.** Meronen 2021. *Omenakohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 52.** British Library. Arvioitu 1255-1265. *Peridexion tree*. Teoksesta *Harley MS 3244. Folio 58v*. Pinterest. Viitattu 22.07.2021. Saatavissa <https://fi.pinterest.com/pin/827958712747100517/>

- Kuva 53.** Meronen 2021. *Silmäkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 54.** Fort Bend Museum. *Thaumatrooppi*. Viitattu 22.07.2021. Saatavissa <https://www.fortbendmuseum.org/blog/optic-wonder-make-your-own-thaumatrope>
- Kuva 55.** Meronen 2021. *Paimenkohtauksen animaatioita.*
- Kuva 56.** Meronen 2021. *Paimenkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 57.** Meronen 2021. *Vuohikohtaus tabletilla.*
- Kuva 58.** Meronen 2021. *Vuohikohtaus Android 1080p -näytöllä, kohtauksen eteneminen ja puhekuplat.*
- Kuva 59.** Meronen 2021. *Loading screen tabletilla.*
- Kuva 60.** Meronen 2021. *Loading screen Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 61.** Meronen 2021. *Main menu Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 62.** Meronen 2021. *Play -nappi.*
- Kuva 63.** Paradin, C. 1551. *Käsi heittämässä käärmettä tuleen*. Teoksesta *Devises heroïques*, Lyons, Jean de Tournes and Guillaume Gazeau. French Emblems At Glasgow. Viitattu 10.01.2022. Saatavissa <https://www.emblems.arts.gla.ac.uk/french/facsimile.php?id=sm815-h7r>
- Kuva 64.** Meronen 2021. *Folktalesin logo.*
- Kuva 65.** Meronen 2021. *Handwritten Crimson Pro italic, pelin ensisijainen fontti.*
- Kuva 66.** Meronen 2021. *Friendolin-fontti, pelin toinen fontti.*
- Kuva 67.** Meronen 2021. *Loading screen, jossa käytetään pelin key-artia, tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 68.** Meronen 2021. *Siirtymäanimaatio tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 69.** Meronen 2021. *Main menu tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 70.** Meronen 2021. *Vaimo.*
- Kuva 71.** Meronen 2021. *Kaksisilmä ja Kolmisilmä.*
- Kuva 72.** Meronen 2021. *Yksisilmä.*
- Kuva 73.** Meronen 2021. *Kaksisilmän ja Kolmisilmän kasvot.*
- Kuva 74.** Meronen 2021. *Vuohi ja ritari.*
- Kuva 75.** Meronen 2021. *Omenakohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*
- Kuva 76.** Meronen 2021. *Silmäkohtaus tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.*

- Kuva 77.** Meronen 2021. *Paimenkohtaus* tabletilla ja Android 1080p -näytöllä.
- Kuva 78.** Meronen 2021. *Vuohikohtaus* Android 1080p -näytöllä, kohtauksen eteneminen ja puhekuplat.
- Kuva 79.** Meronen 2021. *Vuohikohtaus* tabletilla.
- Kuva 80.** Meronen 2021. *Mockup Folktalesista* Google Play -julkaisualustalla.
- Kuva 81.** Meronen 2021. *Mockup Folktalesista* tabletilla ja puhelimella.

Ekku Meronen
2022