

Taide leppoisissa videopeleissä

Mistä visuaalisista elementeistä rakentuu leppoisa videopeli?

LAB-ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK) Mediasisällön suunnittelu

2025

Minttu Katajarinne

Tiivistelmä

Tekijä(t)	Julkaisun laji	Valmistumisaika
Minttu Katajarinne	Opinnäytetö, AMK	2025
	Sivumäärä	
	23	
Työn nimi		
Taide leppoisisissa videopeleissä		
Mistä visuaalisista elementeistä rakentuu leppoisa videopeli?		
Tutkinto ja koulutusala		
Medianomi (AMK), Mediasisällön suunnittelu		
Toimeksiantajaorganisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja)		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyön aiheena oli tutkia leppoisien videopelien visuaalisia elementtejä ja tutkimuksen perusteella selvittää, mistä niistä leppoiset pelit rakentuvat. Leppoiset pelit ovat uusi käsite videopelien maailmassa, ja tarkoituksena oli tuottaa uutta tietoa niistä kiinnostuneille.</p> <p>Opinnäytetyössä käytiin läpi konseptitaiteen tehtävää pelien suunnittelussa, ja visuaalisen tyylin merkitystä videopeleille. Leppoisia videopelejä katsasteltiin ilmiönä ja genrenä. Työssä analysoitavia pelejä ovat Animal Crossing: New Horizons, Stardew Valley ja Palia. Tutkimuksen tuloksena leppoisia videopelejä yhdistävät visuaaliset tekijät ovat nostalginen tyyli, eloiset värit ja tyylitelty taide.</p>		
Asiasanat		
Konseptitaide, videopelit, leppoiset videopelit, pelisuunnittelu		

Abstract

Author(s)	Type of Publication	Published
Minttu Katajarinne	Thesis, UAS	2025
	Number of Pages	
23		
Title of Publication		
Art in cozy video games		
Which visual elements make a cozy game?		
Degree, Field of Study		
Bachelor of culture and arts (UAS), Media content design		
Organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party)		
Abstract		
<p>The subject of the thesis is to study the visual elements in cozy games and based on the research figure out which of them make a cozy game. Cozy games are a new concept in the world of video games and the purpose was to produce new information to anyone interested in them.</p> <p>The thesis examined the role of concept art in game design and the importance of visual style for video games. Cozy games were looked at as a phenomenon and a genre. The games analyzed in this piece are Animal Crossing: New Horizons, Stardew Valley and Palia. As a result of the research, the visual elements that unite cozy games are nostalgic style, vibrant colors and stylized art.</p>		
Keywords		
Concept art, video games, cozy games, game design		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Lähtökohdat ja tavoitteet	1
1.2	Rajaus.....	1
2	Visuaalisuus videopeleissä	3
2.1	Videopeleistä	3
2.2	Konseptitaide	3
3	Leppoiset videopelit.....	5
3.1	Leppoiset videopelit ilmiönä	5
3.2	Leppoiset videopelit genrenä	6
3.3	Esteettisyys leppoisisissa peleissä	7
4	Pelien analyysi	9
4.1	Animal Crossing: New Horizons	9
4.2	Stardew Valley	12
4.3	Palia	15
4.4	Johtopäätöksiä analyysistä	18
5	Yhteenveto ja pohdinta	20
	Lähteet	22

1 Johdanto

1.1 Lähtökohdat ja tavoitteet

Miettiessäni opinnäytetyön tekemistä, tiesin, että haluan käsitellä jotain videopelisiin liittyvää. Se on minulle tärkeä harrastus ja mielenkiinnon kohde. Se on myös ala, jolle haluaisin tulevaisuudessa työllistyä. Cozy games eli suomeksi leppoiset videopelit on ollut suosikki genreni videopelissä, ennen kuin edes tiesin sen olemassaolosta. Lapsena pidin kovasti Minecraftista ja myöhemmin rakkaita pelejä ovat olleet Stardew Valley ja Animal Crossing: New Leaf. Kaikki sopivat leppoisien pelien kategoriaan, vaikka ne on julkaistu ennen sen yleistymistä. Siksi on ollut erityistä nähdä leppoisten pelien nousu omin silmin. Niiden suosio kasvoi valtavasti koronan aikana, kun ihmiset viettivät aikaa kotona ja halusivat rentoutua stressin keskellä. Siksi se on myös ajankohtainen aihe, josta olisi mielestäni kiinnostavaa saada uutta tietoa.

Visuaalisuus on tärkeä osa videopelissä. Pelintekijät käyttävät siihen paljon aikaa ja vaivaa, sillä se voi kommunikoida pelin ostajalle jopa enemmän kuin teksti. Tavoitteena on tutkia valittujen leppoisien pelien visuaalisia ominaispiirteitä ja selvittää, onko niissä yhteisiä asioita, jotka luovat tunnelmaa. Toivon voivani tuottaa referenssimateriaalia pelintekijöille ja uutta tietoa aiheesta kiinnostuneille.

1.2 Rajaus

Videopelissä ensimmäinen asia, jonka huomaan, on pelin grafiikat. Saatan jopa valita pelaamani pelit niiden taidetyylin perusteella. Kauniit grafiikat ovat minulle henkilökohtaisesti yksi tärkein osa videopelien vetovoimaa. Siksi haluan keskittyä nimenomaan pelien visuaaliseen puoleen pelimekaniikoiden sijaan.

Leppoiset pelit ovat suosittuna genrenä uusi ja sen rajat ovat häilyvät, joten haluan valita analysoitavat pelit mahdollisimman tarkasti. Opinnäytetyössä tutkittavat videopelit ovat elämysimulaatiopelejä. Suuri osa leppoisista peleistä kuuluu elämysimulaatio kategoriaan, joten se on selkein vaihtoehto. Elämysimulaatiopeleissä pelaaja kontrolloi yhtä tai useampaa hahmoa, ja tavoitteena on kasvattaa ja ylläpitää virtuaalista elämää. Keskiössä on usein maanviljely, ympäristön rakentaminen ja koristelu, oman hahmon kustomointi ja NPC:iden (non-playable character) kanssa suhteiden luominen ja ylläpito. Tarkasteltavat elämysimulaatiopelit valikoin niiden suosion sekä oman pelikokemuksen perusteella. Steam ohjelmisto on yksi tietokonepelien suurimmista ja suosituimmista kauppapaikoista (Kramarzewski & Nucci 2023, 1). Valitsin Steamissa elämysimulaatio kategorian, jonka sisällä voi suodattaa teeman ja tunnelman mukaan. Valitsin teemaksi ja tunnelmaksi rentoututtavan. Näihin

suodattimiin sopivat pelit voi vielä järjestää menestyneisyyden mukaan. Tästä listasta valitsin pelit, joista olen kuullut paljon ja minulla itselläni on kokemusta. Halusin myös valita muitakin kuin PC pelejä. Nintendo Switch on suosittu pelikonsoli leppoisien pelien pelaajien kesken ja Nintendon nettisivuilla on cozy games sekä digital best sellers -kategoriat, joita selaamalla valitsin sopivan suosituksen pelin.

Ensin käyn läpi työhön liittyvää historiaa, teoriaa ja muuta aiheeseen liittyvää taustatietoa. Sitten esittelen valitsemani pelit yksi kerrallaan ja analysoin niiden yleistä tyyliä, miljöötä ja hahmoja visuaaliselta näkökannalta käyttäen aikaisemmin läpikäytyä teoriaa. Lopuksi ko-koan löytämäni havainnot ja pohdin niiden merkityksellisyyttä.

2 Visuaalisuus videopeleissä

2.1 Videopeleistä

Videopelit ovat elektronisia pelejä, joiden toiminta vaatii käyttöliittymän ja näytön. Videopelejä pelataan erilaisilla pelikonsoleilla, puhelimilla tai tietokoneilla. Videopeli alustasta ja pelin genrestä huolimatta visuaalinen ilme on tärkeä osa pelikokemusta. Monet ikoniset pelit voi tunnistaa pelkästään niiden muodoista ja väreistä. Pac-Manin tunnistaa keltaisesta ympyrästä, jolla on kolmion muotoinen suu. Minecraftin tunnistaa kuutiomaisista grafiikoista ja kirkkaista väreistä. Super Marion punainen hattu on helposti tunnistettavissa, vaikka pelin grafiikat ovat muuttuneet vuosien varrella. Egenfeldt-Nielsen ym. (2013, 80–81) puhuvat kirjassaan videopelejä kautta historian yhdistävistä tekijöistä. Videopelit antavat meidän leikkiä sattuman ja todennäköisyyksien kanssa ja osallistua monimutkaiseen strategiseen vuorovaikutukseen. Videopeleissä sallitaan simuloita asioita, jotka eivät voi (ja joita emme halua nähdä) tapahtuvan oikeassa elämässä. Ne tekevät sen tarttumalla speaktaakkelin kokemisen intoon ja halukkuuteen alistua oudoille ja sattumanvaraisille säännöille viihteen vuoksi.

Taide on visuaalista tarinankerrontaa. Videopelit kertovat tarinoita ja pelaaja on vuorovaikutuksessa tarinan kanssa. Jotkut pelit ovat tarinapainotteisempia, jolloin juoni johdattelee pelaajaa eteenpäin (Kramarzewski & Nucci 2023, 166). Joissain peleissä taas tarina ei ole keskiössä, vaan se on ripoteltu pelin maailmaan esineinä tai rakenteina, jolloin pelaaja saa itse päättää kuinka paljon ottaa tarinasta selville (Kramarzewski & Nucci 2023, 171). Molemmissa tapauksissa pelaajaa johdatellaan visuaalisilla vihjeillä. Tämä voi tapahtua esimerkiksi pelin maailmaan asetetuilla esineillä, joiden koskettaminen kertoo pelaajalle informaatiota tai saa aikaan tapahtumia.

Videopelin visuaaliset ratkaisut kommunikoivat kiinnostuneelle henkilölle pelin genrestä, pelin maailmasta ja hahmoista, pelin tunnelmasta ja jopa peliä tekevän studion arvoista. Visuaalisten ratkaisujen tärkeydestä kertoo etenkin mobiilipelien mainoksissa havaitsemani ilmiö, jossa mainoksessa näytetty materiaali ei vastaa pelin sisältöä lainkaan. Ihmisiä houkutellaan lataamaan peli kauniilla, mutta harhaanjohtavalla pelitaiteella. Todellisuus ei kuitenkaan vastaa mainoksen asettamia odotuksia, jolloin pelaaja pettyy, vaikka itse pelimekaniikoissa ei olisi mitään vikaa.

2.2 Konseptitaide

Konseptitaide on tapa visualisoida idea ennen lopullisen tuotteen kehittelyä. Se auttaa esittelemään tuotetta mahdollisille rahoittajille (Egenfeldt-Nielsen ym. 2013, 39).

Konseptitaiteen avulla varmistetaan, että tuotetta kehittävä tiimi on samalla sivulla luovan suunnan kanssa. Sitä käytetään erilaisilla tavoilla eri luovilla aloilla. Tämän opinnäytetyön aihe on videopelit, joten keskityn puhumaan konseptitaiteesta videopeleissä.

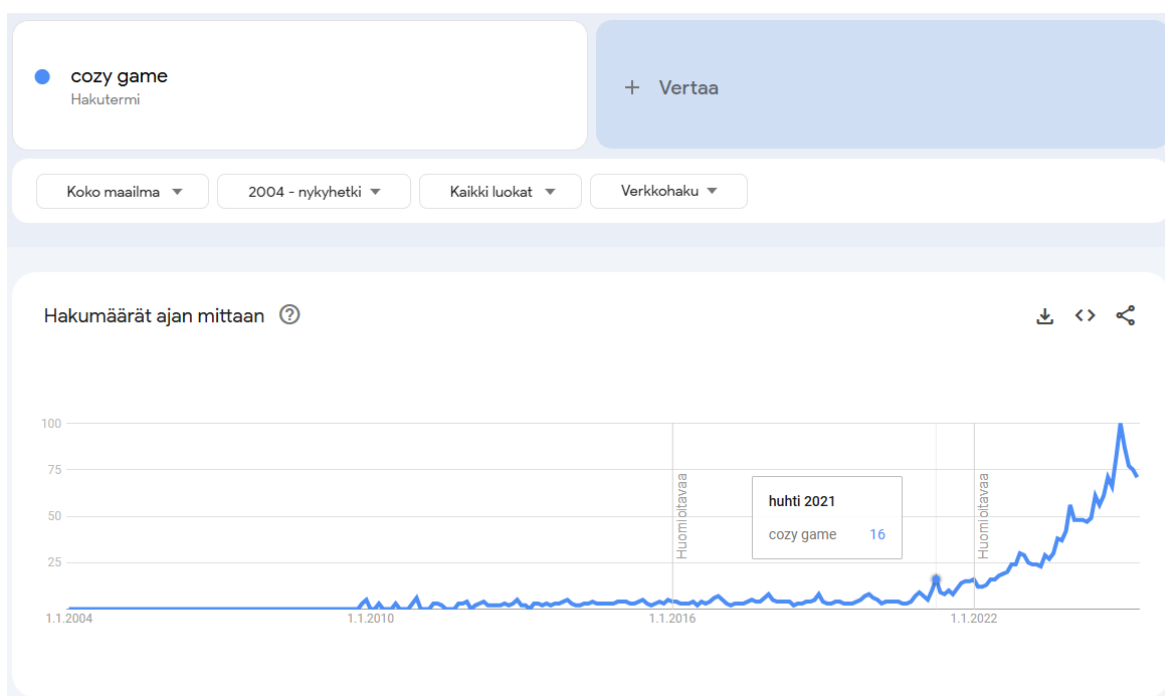
Konseptitaiteen avulla sanallisista tai kirjallisista peli-ideoista tehdään konkreettisia kuvia. Pelin alkuvaiheessa sanallinen kuvaus harvemmin herättää ihmisten mielenkiinnon yhtä paljon, kuin kiehtovat kuvat. Ne ovat visuaalinen representaatio projektin lopputuloksesta ennen sen valmistumista (Kramarzewski & Nucci 2023, 18). Konseptitaide on yksi ensimmäisistä vaiheista pelisuunnittelussa, ja luotuja kuvia muokataan jatkuvasti saadun palautteen mukaan. Se pitää pelin tyylin yhtenäisenä luontivaiheessa ja toimii referenssinä, mikäli peliin lisätään sisältöä julkaisun jälkeen. Konseptikuvissa voi huomata ja korjata mahdolliset epäkohdat ajoissa, ennen kuin lopullisiin tuotoksiin on käytetty paljon aikaa ja rahaa. Siksi konseptitaide ei ole täysin viimeisteltyä, eikä sitä ole suunniteltu käyttämään sellaisenaan. Joskus pelaajat kuitenkin kiintyvät konseptikuviin ja ovat pettyneitä, kun lopullinen tuote näyttää erilaiselta.

Videopeleissä konseptin rooli on suuri ja siihen kuuluu taiteen lisäksi muutakin. Sen avulla kerrotaan, millaista pelikokemusta haetaan ja kuka on pelin kohdeyleisöä. Sen avulla voidaan aloittaa pelin markkinointi ja tarvittaessa kehitykseen tarvittavan rahan keräys kiinnostuneilta ihmisiltä. Parhaimmillaan se avaa jo pelin tarinaa ja vetää lukijan pelin maailmaan. Hyvin suunniteltu konsepti kertoo lukijalle, miksi peli kannattaa tehdä. (Kramarzewski & Nucci 2023, 17–22.)

3 Leppoiset videopelit

3.1 Leppoiset videopelit ilmiönä

Leppoisa videopeli -termin käyttö on viime vuosina kasvanut valtavasti. Google Trendsin mukaan sen laaja käyttö alkaa noin vuodesta 2021 (Kuva 1). Vuonna 2019 alkaneen koronaviruspandemian seurauksena tehtyjen sulkutoimien takia ihmiset olivat eristyksissä sisätiloissa. Moni kaipasi rentouttavaa tekemistä ja ihmiskontakteja. Viihteellä on ratkaisevan tärkeä rooli nyky-yhteiskunnassa ja sen usein katsotaan vastaavan eskapismia, josta tulee negatiivinen kuva, sillä se liitetään epäterveeseen todellisuuden välttelyyn esimerkiksi huumeita käyttämällä (Egenfeldt-Nielsen ym. 2013, 179). Monipelit olivat pandemian sulkutoimien ajan hyvä tapa sosialisoida ilman tartunnan riskiä ja rauhalliset pelit antoivat muuta ajateltavaa ahdistavassa maailmantilanteessa. Egenfeldt-Nielsen ym. (2013, 179) ehdottavatkin, että voimme myös ajatella eskapismia sisältävän kaiken ihmisen toiminnan, joka ei ole suoraan suunnattu selviytymistä varten. Silloin ajan, joka on jäänyt yli selviytymisestä, voi täyttää toisella todellisuudella. Todellisuudella, joka on miellyttävä ja tarjoaa helpotusta elämisen haasteisiin.



Kuva 1. Cozy game termin Google hakumäärä. (Google Trends 2025)

Käsite cozy game yleistyi nopeasti sosiaalisessa mediassa. Mahdollisesti kuvailemaan pelaajien miellyttäviä kokemuksia pelatessa tai pyrkimystä löytää muita vastaavanlaisia

pelejä. Englannin kielen sanalla cozy on suomeksi monta käännöstä, esimerkiksi kodikas, rauhallinen, viihtyisä, miellyttävä ja leppoisa. Videopelien kauppapaikka Steam suomentaa sanan cozy leppoiseksi. Tämän takia se valikoitui tässä opinnäytetyössä käytetyksi käännökseksi. Olosta tai tunnelmasta puhuttaessa sanan leppoisa merkitys on rauhallinen, viihtyisä, miellyttävä, levollinen ja juohea (Kielitoimiston sanakirja). Leppoisiin peleihin on yksinkertaisten pelimekaniikkojen sekä rauhallisen etenemistahdin vuoksi helppo päästä alkuun, vaikka ei olisi aikaisempaa pelikokemusta.

Käsitteen suosion uutuuden takia siitä kertovaa tieteellistä tekstiä on rajallisesti. On haastavaa määritellä tarkasti mitkä pelit ovat, ja mitkä eivät ole leppoisia. Kaikkein suosituimmat esimerkit eivät ole laajalti kiisteltäviä. On kuitenkin pelejä, joiden kuuluminen kategoriaan riippuu siitä, keneltä kysyy. Leppoiseksi kutsuttuja pelejä on laidasta laitaan eri genreissä. Mielipiteet pelaajien välillä eroavat siinä, mitkä pelimekaniikat ja teemat ovat kenenkin mielestä rentouttavia tai stressaavia (Morton 2024). Resurssien hallinta voi tuntua stressaavalta esimerkiksi Raft pelissä. Minecraftin vihollisoliot ovat joillekin hauskoja, mutta toisille liian pelottavia. Tarkoitukseni ei ole luoda rajoja termille, tai päättää mitkä pelit siihen sisältyvät. Pyrin tarkastelemaan pelejä, jotka ovat suosittuja kategoriassa, ja joita mainostetaan termin avulla ja etsimään niistä visuaalisia yhtäläisyyksiä ja tutkimaan termiä sitä kautta.

3.2 Leppoiset videopelit genrenä

Leppoiset pelit ovat oma peligenrensä, mutta usein siihen kuuluvat pelit voi luokitella myös muihin genreihin. Leppoisista peleistä puhuttaessa moni varmasti ajattelee elämysimulaatiopelisiä. Niissä pelaaja kasvattaa ja ylläpitää virtuaalista elämää esimerkiksi farmia. Myös rauhalliset pulmapelit, kuten Unpacking ja A Little to the Left, ovat tunnettuja leppoisuudestaan. Myös seikkailupelit A Short Hike ja Spiritfarer mainostavat itseään leppoisine peleinä. The Walking Dead on myös seikkailupeli, mutta harva sanoisi zombien mäiskintää leppoiseksi. Eri genren peleillä on siis yhdistäviä tekijöitä, jotka tekevät niistä leppoisia.

Pelaamissani leppoisisissa peleissä ei ole pahista, joka täytyy tappaa, tai ennätyspisteitä, jotka tulee saavuttaa. Jos selkeää päämäärää on, se on avoin ja sille on harvemmin aikarajoitusta. Pelaaja itse valitsee missä tahdissa haluaa edetä ja miten haluaa toimia. Tämä erottaa leppoiset pelit toimintapeleistä, jotka vaativat pelaajalta keskittymistä ja nopeita refleksejä. Useista seikkailu ja strategiapeleistä erottava tekijä on kilpailun ja väkivallan puute. Leppoisten pelien teemana onkin monesti esimerkiksi ihmissuhteet, luonto, tavaroiden järjestely, ympäristön muokkaaminen, maanviljely tai ruoanvalmistus. Tärkeintä vaikuttaa olevan se, että pelissä ei ole väkivaltaa, uhkaa, eikä se aiheuta pelaajalle stressiä (Waszkiewicz 2023).

Leppoiset pelit kategorisoidaan mediassa usein harhaanjohtavasti ”tyttöjen peleiksi”. Oletus syntyy luultavasti siitä, että niissä on vähemmän nopeaa toimintaa ja ne priorisoivat esteettisyyttä. Media myös tarkoituksella sivuuttaa naispelaajat ja vanhemmat pelaajat vahvistaakseen sosiaalisten normien mukaista negatiivista kuvaa pelaajista epäsosiaalisina teini-poikina (Egenfeldt-Nielsen ym. 2013, 185). Vaikka leppoiset pelit ovat tempoltaan rauhallisempia, tämä ei tarkoita, että ne eivät voi käsitellä vakavampia aiheita. Pelistudio Thunder Lotus Games kuvailee kehittämäänsä Spiritfarer nimistä peliä näin:

Spiritfarer on kotoisa hallinnointipeli, jonka aiheena on kuoleminen. Pelin sankari on kuolleiden lautturi ja sielunkaitsija Stella. Tehtäväsi on rakentaa vene ja tutkia pelin maailmaa sekä ystävystyä henkien kanssa, jotta voit vapauttaa ne tuonpuoleiseen. Viljele, kaivele, kalasta, kerää, kokkaa ja nikkaroi tiesi läpi mystisten merien. (Thunder Lotus Games 2020)

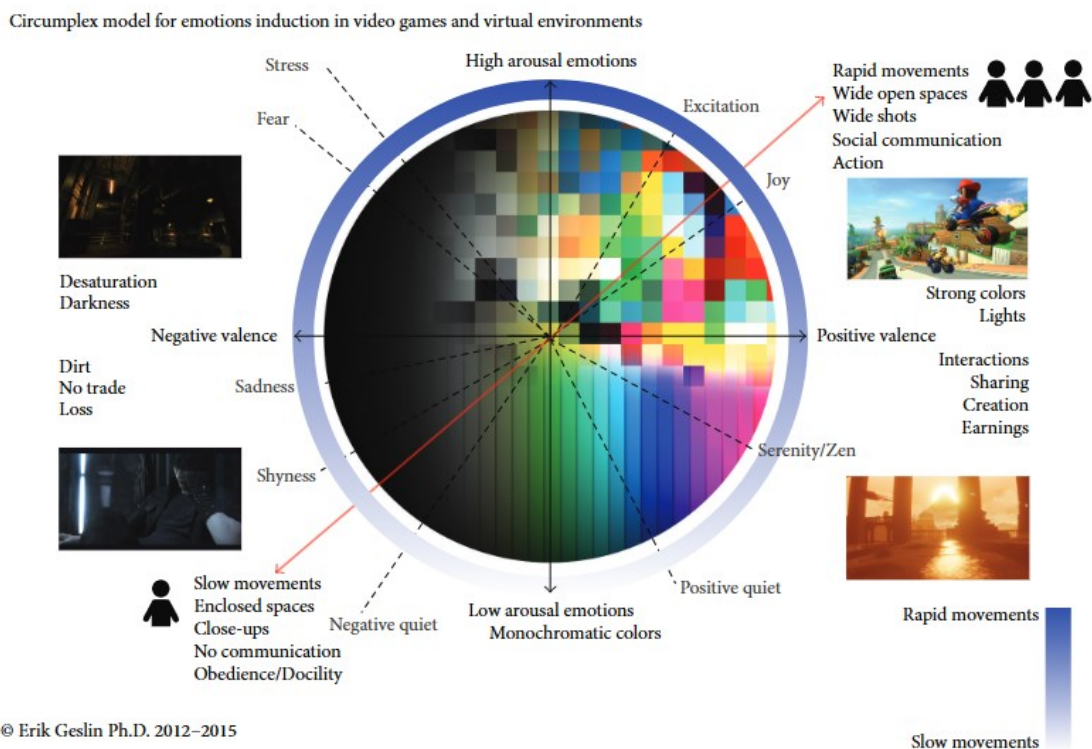
Melankolisesta aiheesta huolimatta studio mainostaa peliä leppoisana ja siinä onkin kuvauksen mukaan leppoisan pelin teemoja, kuten ihmissuhteet, viljely ja ympäristön muokkaaminen.

Vaikka leppoiset pelit ovat vielä uusi aihe, eikä sillä käsitteenä ole tarkkoja rajoja, on se silti vakiintunut pelaajien kesken tarkoittamaan tietynlaisia pelejä (Morton 2024). On mielenkiintoista, että leppoisia pelejä kategoriana yhdistää teemojen lisäksi se, mitä ne saavat pelaajan tuntemaan.

3.3 Esteettisyys leppoisissa peleissä

Kauniit grafiikat ovat tärkeä osa leppoisien pelien viehätystä. Rentouttavassa pelikokemuksessa on tärkeää, että myös silmä lepää. Vauhdikkaissa toimintapeleissä pelaaja keskittyy suuremmalla todennäköisyydellä pelimekaniikkoihin ympäristön sijaan. Esimerkiksi siihen, että painaa oikeita nappeja juuri oikealla hetkellä pysyäkseen elossa. Leppoisissa peleissä pelaaja etenee omaan tahtiinsa, ja ympäristön katseleminen tai ikuistaminen voi olla tapa, jolla pelissä pääsee eteenpäin. Jos pelaaja haluaa rauhoittua, olisi epäintuitiivista tehdä ympäristöstä stressaava tai negatiivisia tunteita herättävä.

Värit vaikuttavat tunteisiin, joita pelaaja kokee pelatessaan (Kuva 2) ja siksi niiden tarkka valinta on leppoisan tunnelman luomisessa tärkeää. Värisävyjen määrä vaikuttaa tunteiden voimakkuuteen. Kuvan 2 ympyrän yläosassa on paljon eri sävyjä, minkä voi yhdistää kiihdytysiini tunteisiin. Kuvan 2 ympyrän alaosassa värisävyt ovat lähellä toisiaan ja pienempi määrä värejä alentaa virittyneisyyden tasoa. Saturoidut värit saavat aikaan positiivisia tunteita, kuten innostumista ja iloa, kun taas de-saturoidut värit negatiivisia, kuten pelkoa ja surua (Kuva 2).



Kuva 2. Värien vaikutus tunteiden syntymiseen videopeleissä (Erik Geslin 2012-2015)

Pelihahmon kodin sekä ympäristön somistaminen on etenkin elämysimulaatio peleissä tärkeä osa pelin kulkua. Usein pelaaja etsii, kerää ja luo itse tarvittavat esineet, ja siten samalla valitsee niiden ulkonäön oman maun mukaan. Myös pelaajan hahmon ulkonäön kustomointi on osa pelikokemusta. Elämysimulaatiopeleissä pelaaja saattaa haluta tehdä hahmostaan itsensä näköisen. Erilaiset vaatteet ja asusteet, sekä hiustyylit ja ihonvärit ovat tärkeitä, jotta peli on monimuotoinen. Jos pelaaja haluaa kuvitella olevansa pelihahmonsa elämysimulaatiopelissä, oman ihonvärin tai hiustyylin puute tuottaisi pettymyksen, eikä se olisi inklusiivista.

4 Pelien analyysi

4.1 Animal Crossing: New Horizons

Animal Crossing: New Horizons on Nintendon kehittämä Nintendo Switch konsolille vuonna 2020 julkaistu elämysimulaatio videopeli, joka on uusi osa Animal Crossing pelisarjaa. Se on toiseksi myydyin peli Nintendo Switch konsolilla (Nintendo 2025). Pelin ideana on se, että pelaaja saapuu autiolle saarelle lomalle ja voi halutessaan alkaa kehittämään siitä loma-kohdetta ja ystävystymään uusien asukkaiden kanssa. Siinä ei kuitenkaan ole selkeää päämäärää tai loppua, vaan pelaaja päättää mitä haluaa tehdä ja missä tahdissa. Pelaaja voi rakentaa kotiaan, koristella ympäristöä, sosialisoida eläinasukkaiden kanssa, pyydystää ötököitä, kalastaa, kerätä fossiileja ja osallistua saaren tapahtumiin.

Animal Crossing: New Horizonsin ominaisuus, jota itse rakastan, on se, että kellonaika, päiväys, vuodenajat ja juhlapyhät kulkevat pelissä oikean maailman kanssa samaan aikaan. Kello ja päivämäärä näkyvät kuvan 3 vasemmassa alareunassa. Pelimaailmassa on yö ja kaupat menevät kiinni silloin kun oikeassakin maailmassa on yö. Pelin puut muuttuvat oransseiksi syksyllä ja talvella sataa lunta. Pelissä on myös tapahtumia eri juhlien aikaan, esimerkiksi jouluna ja pääsiäisenä. Niistä saa juhliin liittyviä esineitä, kun suorittaa aiheeseen liittyviä tehtäviä.



Kuva 3. Ruutukaappaus Animal Crossing: New Horizons videopelistä (Nintendo 2025)

Animal Crossing: New Horizonsin visuaalinen tyyli on värikäs, ystävällinen, pyöreä ja söpö. Pelin fontti on pyöristettyä, joka sopii hyvin muihin elementteihin. Pelin musiikki on Nintendolle tuttua hauskaa elektronista musiikkia. Hahmot ja maailma ovat muovailuvahamaista 3D-grafiikkaa (Kuvat 3, 4 ja 5). Pehmeä 3D-grafiikka on mielestäni yksi tärkein ja tunnistettavin osa Animal Crossing: New Horizonsin visuaalista ilmettä. Se tekee pelistä söpön ja kutsuvan näköisen, mikä sopii hyvin leppoisalle pelille. Värimaailma on toinen tärkeä elementti, kun puhutaan leppoisien pelien grafiikoista, sillä ne vaikuttavat pelaajan tunteisiin (Kuva 2). Animal Crossing: New Horizonsissa on heleät ja eloisat värit. Ne sopivat trooppiselle saarelle ja tekevät pelistä esteettisen.

Sekä hahmot, että ympäristö ovat sarjakuvamaisesti tyyliteltyjä, eikä peli yritä tavoitella fotorealismia. Tyylitelty ympäristö ja hahmot muistuttavat lapsille suunnattua mediaa, mikä on varmasti monelle aikuiselle pelaajalle nostalgista. Uskon, että söpöt ja sarjakuvamaiset grafiikat ovat siksi niin suosittuja leppoisissa peleissä. Nostalgia lohduttaa omalla tavallaan ja muistuttaa huolettomasta ja rennosta lapsuudesta.



Kuva 4. Ruutukaappaus Animal Crossing: New Horizons pelin miljööstä (Nintendo 2025)

Animal Crossingin maailma on fiktiivinen, joten tarkkaa aikakautta pelille on vaikea määrittää. Juhlapyhistä ja tietyistä pelin esineistä voidaan kuitenkin päätellä, että se sijoittuu nykyaikaan. Pelaajan hahmolla on älypuhelin ja pelistä löytyy sisustusesineenä Nintendo

Switch –konsoli, jonka ensimmäinen versio on julkaistu vuonna 2017. Myös rakennukset ja vaatteet ovat visuaaliselta tyyliiltä nykyaikaisia (Kuva 4).

Peli sijoittuu saarelle, joten ainakin alussa se sisältää enemmän luontoa, kuin rakennuksia (Kuva 4). Ympäristö on vihreää ja saarta ympäröi hiekkaranta. Pastellivärit ja rauhoittava luonto tekevät ympäristöstä houkuttelevan ja innostavat pelaajaa tutkimaan. Värit muuttuvat päivänajan ja vuodenajan mukaan. Talvi ja syksy ovat silti eloisan värisiä ja yölläkään ei ole täysin pimeää, mikä pitää pelissä seesteistä tunnelmaa yllä.

Miljöön ulkonäkö riippuu kuitenkin täysin pelaajasta, sillä saari on melkein kokonaan kustomoitava. Olen nähnyt jopa kauhuteemaisia saaria. Peli on suunniteltu kaiken ikäisille, joten kauhuteemaisetkin saaret ovat omalla tavallaan söpöjä. Kustomointi on kuitenkin iso osa leppoisia pelejä, joten vaikka pelaaja haluaisi tehdä saarestaan suurkaupungin, en näe sen vievän siltä leppoisuutta pois, vaikka pelin miljöö ei olisikaan niin stereotyyppisesti leppoisa. Tärkeämpää on se, että saa toteuttaa omaa luovuuttaan. Kalusteita sekä muita sisustus-esineitä voi rakentaa itse, jolloin niiden värit voi valita niin, että ne sopivat pelaajan halumaan tyyliin.

Saaren asukkaat ovat isopäisiä antropomorfisia eläinhahmoja, joilla on erilaisia persoonallisuuksia. Hahmot ovat tyylieltyjä realistisen sijaan ja vaikka osa on selkeästi tunnistettavia eläimiä, mukana on myös mystisiä olentoja. Eläimiä on monissa väreissä, joista osa on luonnollisempia ja osa täysin epäluonnollisia. Esimerkiksi Tom Nook, joka näkyy keskellä kuvassa 5, on tanuki, jotka ovat ruskeita myös oikeassa elämässä. Epäluonnollisempi on Tom Nookin vasemmalla puolella kuvassa 5 oleva Mabel, joka on sininen siili. Hahmoilla on kehoon nähden suuri pyöreähkö pää ja isot silmät, mikä tekee niistä lelumaisen söpöjä. Ympyröitä käytetään, kun halutaan hahmon tuntuvan ystävälliseltä (Rogers 2014, 99). Kuvassa 5 näkyy osa hahmoista sekä pelaaja vaaleanpunaisilla hiuksilla. Pelaajan hahmo on ainoa ihmishahmo pelissä, sillä muut ovat eläimiä. Tämä erottaa pelaajan hahmon ei pelattavista hahmoista.



Kuva 5. Kuvakaappaus Animal Crossing: New Horizons pelin hahmoista (Nintendo 2025)

Söpöt hahmot ovat iso osa Animal Crossing: New Horizonsin vetovoimaa. Eri pelaajat pitävät eri hahmoista ja jotkut pelaajat käyttävät merkittävän määrän aikaa siihen, että saavat suosikkiahmonsa saarelleen asumaan. Söpöt ystävällisen näköiset hahmot voivat piristää ja etenkin koronan aikana toivat monelle lohtua. Hahmojen piirteet, kuten suuri pää ja silmät, muistuttavat vauvoja, jotka saavat ajattelemaan viattomuutta ja söpöyttä (Wu 2012, 59).

4.2 Stardew Valley

Stardew Valley on ConcernedApen kehittämä elämysimulaatio videopeli, joka on julkaistu vuonna 2016. Vuoden 2024 joulukuuhun mennessä peli on myynyt yli 41 miljoonaa kappaletta (ConcernedApe). ConcernedApe on oikealta nimeltään Eric Barone ja hän teki Stardew Valleytä yksin vuoteen 2018 asti. Pelin tarinassa pelaaja on perinyt isoisänsä vanhan maatilan Stardew Valley nimisessä kaupungissa ja ideana on kasvattaa farmia ja tulla osaksi paikallista yhteisöä. Tarkkoja raameja ei kuitenkaan ole, vaan pelaaja voi keskittyä siihen, mikä eniten kiinnostaa. Pelissä voi viljellä maata, sisustaa taloa ja farmia, kasvattaa eläimiä, kalastaa, seikkailla luolissa ja perustaa perheen. Kiireellisuuden puute antaa pelaajan elää hetkessä, nauttia pelistä ja rentoutua.

Stardew Valley on tyyliltään pikselitaidetta ja grafiikat jäljittelevät retropelejä (Kuva 6). ConcernedApe on ottanut inspiraatiota esimerkiksi vanhasta maatalous-simulaatiopelistä Harvest Moon. Vaikka pikselitaitteen resoluutio ei ole niin korkea, pelin ympäristössä on

yksityiskohtia, kuten pieniä kukkia ja ötököitä. Samoin kuin Animal Crossing: New Horizonissa vuodenaika sekä päivänaika muuttuvat. Stardew Valleyssä aika ei kuitenkaan kulje oikean maailman tahtiin, vaan yksi päivä pelissä kestää 14 minuuttia oikeassa elämässä. Stardew Valleyssä vuodenajoilla on suuri merkitys, sillä eri vuodenaikoina voi kasvattaa eri kasveja, kalastaa eri kaloja ja keräillä luonnosta eri kasveja. Pelimaailman väripaletti muuttuu vuodenaikojen mukana, mutta saturaatio pysyy kirkkaana, myös yöllä, vaikka valaistus muuttuu tummemmaksi. Vaihtuva värimaailma kommunikoi ajan kulkua pelaajalle ja luo tunnelmaa.



Kuva 6. Ruutukaappaus pelin Stardew Valley ympäristöstä (ConcernedApe 2025)

Stardew Valleyn maailma sijoittuu nykyaikaan, minkä voi päätellä esimerkiksi siitä, että pelaajan hahmo teki toimistotöitä tietokoneella ennen farmille saapumista. Stardew Valley kaupunkina on kuitenkin pieni, joten pelaajan farmi ja kaupunki ovat luonnon ympäröimiä (Kuva 7). Ympäristö on vehreää ja kaunista (Kuva 6). Pelin kartan eri alueilla on erilaiset väripaletit, esimerkiksi aavikon ruskeat ja maanläheisemmät värit verrattuna metsän vihreyteen. Erilaiset ympäristöt muovaavat meidän ymmärrystämme pelin tarinasta (Wu 2012, 67). Siksi on tärkeää, että ne on rakennettu hyvin. Stardew Valleyssä pelaajalla on mahdollisuus johdatella tarinaa valinnoillaan, joka myös muuttaa tiettyjen paikkojen ulkonäköä pelissä.



Kuva 7. Ruutukaappaus pelin Stardew Valley farmista (ConcernedApe 2025)

Pelin taiteessa käytetyt värit ovat saturaatioltaan vahvoja ja kirkkaita. Mitä vahvempi värin saturaatio on, sitä positiivisemmän tunnereaktion ihminen saa (Geslin ym. 2016, 7). Kirkkaat värit saavat myös kasvit ja muut tärkeät elementit irtoamaan taustasta. Värilämpötila muuttuu sään mukaan, jolloin esimerkiksi sateisella säällä on hämärää ja värit ovat kylmempiä. Väripaletin muutos auttaa pelaajaa uppoutumaan pelin maailmaan. Väriyksessä on käytetty gradientteja, joten pikselitaiteen rosoisuudesta huolimatta värit, valaistus ja varjot ovat pehmeän näköisiä. Esineiden ja taustan elementtien reunoja on pyöristetty, joten kovia linjoja ei ole paljon. Pehmeät muodot ja luontoteema tuntuvat ystävällisiltä, mistä syystä moni leppoisia peli käyttää niitä.



Kuva 8. Ruutukaappaus Stardew Valley moninpeli pelisesssiosta (ConcernedApe 2025)

Stardew Valleystä hahmoilla on pienet kehot ja isot pää, kuten Animal Crossing: New Horizonsin hahmoilla, mutta erottava tekijä on taiteenlaji. Molemmat ovat digitaalista taidetta, mutta Animal Crossing: New Horizons on 3D-tyylinen ja Stardew Valley on pikselitaidetta. Hahmot ovat vain muutaman pikselin korkuisia, mutta kaikki pelin henkilöt ovat silti helposti tunnistettavissa vaatteista ja hiustyyleistä. Visuaaliset vihjeet auttavat pelaajaa muistamaan millä hahmolla on mitäkin informaatiota (Rogers 2014, 114). Kuvan 8 oikeassa yläreunassa on hahmo nimeltä Clint. Hänen asuunsa kuuluu nahkainen essu, sillä hän on seppä, jonka luona pelaaja voi käydä parantamassa työkalujaan. Väripaletti on tärkeä osa hahmosuunnittelua (Deguzman 2021). Värivalinnat kertovat eri hahmojen tarinaa, esimerkiksi kuvan 8 vasemmassa reunassa olevan Abigailin liljat hiukset viittaavat hänen kapinoivaan luonteeseensa. Pelaajan oma hahmo on laajasti kustomoitavissa. Kuva 8 on Stardew Valley moninpelistä ja rivissä olevat hahmot ovat kaikki pelaajien luomia, ja niistä näkyy hyvin vaihtoehtojen suuri määrä.

4.3 Palia

Palia on Singularity 6 Corporationin kehittämä fantasia elämysimulaatio MMO (massiivimoninpeli), joka on julkaistu vuonna 2024. Palia on tässä opinnäytetyössä tarkasteltavista peleistä uusin ja minulla on siitä vähiten pelikokemusta. Palian maailmassa ihmiset ovat kadonneet maailmasta tuhansia vuosia sitten ja kukaan ei tiedä syytä. Yhtäkkiä ihmisiä alkaa ilmestymään ympäri maailmaa ja pelaaja on yksi heistä. Ideana pelissä on seikkailla, tutustua tarinaan ja hahmoihin ja rakentaa kotia.

Palian maailma on Animal Crossing: New Horizonsin ja Stardew Valleyn lailla värikäs, tyylielty ja täynnä fantasiaelementtejä. Visuaalinen tyyli on 3D-grafiikkaa, mutta yksityiskoh-
taisempaa ja realistisempaa kuin Animal Crossing: New Horizonsin. Paliassa esimerkiksi
puiden muoto muistuttaa enemmän oikeita puita, ja hahmojen mittasuhteet muistuttavat
enemmän oikeita ihmisiä (Kuva 9). Värit eivät ole niin kylläisiä, kuin Animal Crossing: New
Horizonsissa ja Stardew Valleynsä, mutta mielestäni se sopii Palian realistisempaan tyyliin
(Kuvat 9 ja 10).



Kuva 9. Kuva Palia pelistä, jossa näkyy hahmoja ja taustaa (Singularity 6 Corporation 2025)

Palian miljö on täynnä fantasiaa ja luontoa. Kuvista 9 ja 10 voi nähdä, miten paljon ympä-
ristössä on vehreyttä. Kaikissa käsittelemissäni peleissä luonto on tärkeä elementti, ei pel-
kästään visuaalisesti, vaan myös tarkoitukseltaan. Palian maailmassa on erilaisia biomeja,
joilla on omat väripaletit ja tarinat. Esimerkiksi taianomainen metsä Elderwood, jonka väri-
maailma taittaa violettiin. Peli kannustaa pelaajaa elämään kestävästi ja ajattelemaan yh-
teyttä luontoon. Mielestäni Paliassa on solarpunk elementtejä. Solarpunk on liike spekula-
tiivisessa fiktiossa, taiteessa, muodissa ja aktivismissä, joka pyrkii ilmentämään sitä, miltä
kestävä sivilisaatio näyttäisi (Reina-Rozo 2021, 54). Siinä painotetaan ihmisen ja luonnon
harmoniaa ja uusiutuvaa energiaa. Solarpunkin estetiikka yhdistää pitkälle suunnitellun vih-
reyteen ja rehevään, sekä kirkkaan ja värikkään maanläheiseen ja vankkaan (Reina-Rozo
2021, 54). Kuvassa 9 hienot rakennukset ovat luonnon keskellä, kuvassa 10 näkyy

tuulimyly ja kuvassa 11 hahmojen mekaanisten asusteiden kontrastina on luonnollisia materiaaleja kuten turkkia ja nahkaa.



Kuva 10. Ruutukaappaus rakennuksista Palia pelissä (Singularity 6 Corporation 2025)

Koska Palian tarinassa ihmiset ovat mystisiä olentoja, muut ihmismäiset hahmot ovat haltijoita muistuttavia violetteja olentoja, joita kutsutaan Majireiksi (Kuva 11). Majirit ovat pelin mukaan vieraanvaraisia ja yhteisöllisiä, joten konfliktia ihmisten kanssa ei ole. Koska peliä markkinoidaan leppoisana, pelintekijät ovat keskittyneet siihen, että pelaaja voi luoda positiivisia suhteita. Mukana on myös antropomorfisia eläinhahmoja, fantasia eläimiä ja Galdureja, jotka ovat robottimaisia olentoja.



Kuva 11. Kuva pelin Palia hahmoista (Singularity 6 Corporation 2025)

Visuaalisesti Majirit ovat violettia ihoa ja suippoja korvia lukuun ottamatta melko ihmismäisiä. Tyyliä voisi sanoa semi-realistiseksi. Hahmot muistuttavat minua lasten animaatioelokuvista. Niiden 3D-grafiikka on pehmeää ja hahmojen vaatteet sopivat fantasiateemaan. Palian hahmoissa on selkeästi otettu huomioon representaatio, sillä ihonvärejä, kasvopiirteitä ja vartalotyyppejä on laajalti (Kuva 11). Kustomointi ja monimuotoisuus ovat leppoisten elämysimulaatiopelien tärkeä osa ja koen, että palia on onnistunut siinä.

4.4 Johtopäätöksiä analyysistä

Analyysini pohjalta löysin pelejä yhdistäviksi visuaalisiksi tekijöiksi seuraavat elementit:

- nostalginen tyyli
- eloisat värit
- tyylitelty taide.

Kaikissa peleissä oli jotain tuttua ja turvallista, joka vetoaa pelaajan tunteisiin. Stardew Valleyssä se on retropelien visuaalinen tyyli. Animal Crossing: New Horizonsissa ja Paliassa se on lasten medioille ominainen söpö 3D-tyyli. Niiden maailma on värikäs ja kirkkaan väriset ihmis- ja eläinhahmot ovat sarjakuvamaisen tyyliisiä. Nostalgisuus saa pelaajan muis-telemaan nuoruutta ja stressittömiä aikoja, mistä tulee lohdullinen olo. Lapsille suunnatussa mediassa ei myöskään ole väkivaltaa, mikä on yksi leppoisien pelien tärkeistä tunnuspiirteistä.

Värien merkitys peleissä tunnelman luojana on suuri. Värit myös vaikuttavat pelaajan tunteisiin, kuten kuvan 2 ympyrä osoitti. Kaikissa peleissä värit olivat eloisa ja kirkkaat, mikä herättää pelaajassa positiivisia tunteita. *Animal Crossing: New Horizons*issa ja *Stardew Valley*ssä värisävyjä on paljon, mistä voi päätellä niiden herättävän enemmän kiihtyneitä positiivisia tunteita, kuten innostusta. *Paliassa* värit ovat hieman lähempänä toisiaan, joten sen voi päätellä herättävän enemmän levollisempia tunteita. Leppoisien pelien ei kuulu aiheuttaa pelaajalle stressiä, joten värit on valittu siten, että ne saisivat aikaan mahdollisimman positiivisia tunteita. Väreillä myös tuodaan esiin hahmojen taustaa, mikä auttaa pelaajaa valitsemaan hahmot, joiden kanssa haluaa olla vuorovaikutuksessa.

Sarjakuvamainen tyyli on ajaton ja sopii kaiken ikäisille. Vaikka pelien taidetyylit ovat erilaisia, niitä yhdistää se, että kaikkien visuaalinen tyyli on fotorealistisen sijaan tyylliteltyä. *Stardew Valley*ssä on käytetty pikselitaidetta ja *Animal Crossing: New Horizons*issa ja *Paliassa* 3D-taidetta. Tyyllittely erottaa pelit oikeasta maailmasta, ja pelaaja voi heittäytyä pelin maailmaan ja kuvitella olevansa osa sitä ajattelematta oikean maailman stressitekijöitä. Pehmeän näköinen pelimaailma vahvistaa turvan tuntua ja leppoisissa peleissä on tärkeää, ettei pelaaja tunne olevansa uhattuna.

5 Yhteenveto ja pohdinta

Opinnäytetyön tavoite oli tutkia mistä visuaalisista elementeistä rakentuu leppoisa videopeli. Tarkoituksena oli analysoida suosittuja ja minulle tuttuja elämysimulaatio kategoriaan kuuluvia pelejä, sillä suurin osa leppoisista peleistä kuuluu siihen. Aloitin tutustumalla lyhyesti videopelien historiaan ja visuaalisen ilmeen merkitykseen peleissä. Perehdyin konseptitaiteen rooliin pelien kehityksessä. Tutkin leppoisia videopelejä suosioon nousseena ilmiönä ja peligenrenä. Analyysin pohjalta päädyin siihen, että leppoisten pelien yhdistäviä visuaalisia elementtejä ovat nostalgisuus, eloisat värit ja tyylitelty taide.

Tulosten käytettävyys riippuu siitä, missä tarkoituksessa niitä haluaa käyttää. Uskon niiden pitävän paikkansa, jos niiden avulla tarkastellaan muita leppoisia pelejä, etenkin elämysimulaatiopelisiä. En kuitenkaan lähtisi luomaan niiden pohjalta uutta pelikonseptia, sillä siihen tarkoitukseen tulosten määrä on liian suppea ja pelin grafiikoiden tekeminen vaatii paljon muutakin informaatiota.

Suurimpana haasteena oli cozy game käsitteen uutuus. Aiheesta ei löytynyt paljoa tieteellisiä lähteitä ja suurin osa keskustelusta aiheen ympärillä tapahtuu sosiaalisessa mediassa videopelejä pelaavien ihmisten kesken. Vaikka aihe oli minulle harrastusten kautta tuttu, oli vaikeaa yhdistää sitä lähdemateriaaliin. Myös käsitteen löyhä määrittäminen toi haasteita, sillä eri lähteissä se oli rajattu eri tavoilla. Oli vaikeaa löytää suuntia, joista tarkastella pelejä, kun tutkimuksen lähtökohdat eivät olleet niin vakaalla pohjalla. Oli kuitenkin todella mielenkiintoista tutkia jotain uutta, ja uskon, että se pakotti minut poistumaan mukavuusalueeltani.

Olen tyytyväinen työn alkuosaan ja koen, että tietoperusta on kattava ja kerroin olennaisista asioista ymmärrettävästi. Analyysiosioon en ole yhtä tyytyväinen, sillä pelien rajaaminen tuntuu jälkepäin mietittynä jotenkin epätyytyväiseltä. En kuitenkaan ole vielä ihan varma, miten olisin rajannut sen paremmin. Jos olisin ottanut mukaan muidenkin kategorioiden leppoisia pelejä, esimerkiksi seikkailupelejä ja pulmapelejä, työn koko olisi paisunut liikaa käytettävissä olleeseen aikaan nähden. Olisi pitänyt ottaa enemmän huomioon myös muitakin elementtejä, jotka luovat tunnelmaa videopeleissä, kuten musiikki. Olisin myös halunnut syventyä vielä enemmän pelien visuaalisen puolen avaamiseen perinteisen kuva-analyysin keinoin.

Tulevaisuudessa olisi kiinnostavaa tutkia termin käyttöä laajemmin, esimerkiksi haastatella pelaajia ja leppoisien pelien kehittäjiä. Syventäisin analyysia sisältämään myös esimerkiksi pelien musiikin ja sisällyttäisin tutkimukseen enemmän pelejä eri genreistä, kuten leppoiset pulmapelit. Olisin myös kiinnostunut kirjoittamaan leppoisien pelien

poliittisuudesta, sillä mielestäni niiden monimuotoisuus on tärkeä osa keskustelua niiden ympärillä etenkin nykyisessä maailmantilanteessa.

Lähteet

ConcernedApe. Stardew Valley. Viitattu 10.5.2025. Saatavissa <https://www.stardewvalley.net/press/>

Deguzman, K. 2021. What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. StudioBinder. Artikkele. Viitattu 24.5.2025. Saatavissa <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>

Egenfeldt-Nielsen, S. & Smith, J. & Tosca, S. 2013. Understanding video games : the essential introduction. E-kirja. New York : Routledge. Primo.

Geslin, E. & Beaudoin, D. & Jégou, L. & Oliveira, Manuel, M. 2016. How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in Video Games. International journal of computer games technology, 2016-01, Vol.2016 (2016), p.1-9. Viitattu 18.5.2025. Saatavissa rajoitetusti <https://research-ebSCO-com.ezproxy.saimia.fi/c/mecfij/viewer/pdf/vewijo3r6r?route=details>

Kielitoimiston sanakirja. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone OY. Viitattu 13.4.2025. Saatavissa <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/leppoisa?searchMode=all>

Kramarzewski, A. & Nucci, E. 2023. Practical game design : a modern and comprehensive guide to video game design. E-kirja. Birmingham : Packt Publishing. Primo.

Morton, L. 2024. Even 'cozy' gaming's biggest fans can't decide on its definition, but they aren't worried: 'There's a whole lot of grey area, and that's what makes it interesting'. PC Gamer. Artikkele. Viitattu 11.5.2025. Saatavissa <https://www.pcgamer.com/games/life-sim/even-cozy-gamings-biggest-fans-cant-decide-on-its-definition-but-they-arent-worried-theres-a-whole-lot-of-grey-area-and-thats-what-makes-it-interesting/>

Nintendo. 2025. 主要タイトル販売実績 Viitattu 10.5.2025. Saatavissa <https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/software/index.html>

Reina-Rozo, J. 2021. Art, Energy and Technology: the Solarpunk Movement. International Journal of Engineering, Social Justice and Peace, Vol. 8 NO.1, p. 47-60. Viitattu 20.5.2025. Saatavissa DOI <https://doi.org/10.24908/ijesjp.v8i1.14292>

Rogers, S. 2014. Level up! : the guide to great video game design. E-kirja. Chichester, West Sussex : Wiley. Primo.

Thunder Lotus Games. 2020. Spiritfarer®: Farewell Edition. Thunder Lotus Games. Kauppasivu. Viitattu 15.4.2025. Saatavissa

https://store.steampowered.com/app/972660/Spiritfarer_Farewell_Edition/

Waszkiewicz, A. 2023. The Aesthetic of Cozy Games. Games Now!. Luento. Viitattu 7.5.2025. Saatavissa https://www.youtube.com/watch?v=C_UWo24Day8

Wu Y. 2012. The style of video games graphics: analyzing the functions of visual styles in storytelling and gameplay in video games. Simon Fraser University. Thesis (M.A.). Viitattu 10.4.2025. Saatavissa <https://summit.sfu.ca/item/12529>

Kuvalähteet

Kuva 1: Google. 2025. Viitattu 15.4.2025. Saatavissa

<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=cozy%20game&hl=fi>

Kuva 2: Geslin, E. 2012-2015. Circumplex model for emotions induction in video games and virtual environments. International journal of computer games technology, 2016-01, Vol.2016 (2016), 8. Viitattu 18.5.2025. Saatavissa rajoitetusti <https://research-ebSCO-com.ezproxy.saimia.fi/c/mecfjj/viewer/pdf/vewijo3r6r?route=details&auth-callid=cfa6c207-07db-41ae-bcdf-1ae8a5d6b064>

Kuva 3: Nintendo. 2025.

Kuva 4: Nintendo. 2025.

Kuva 5: Nintendo. 2025.

Kuva 6: ConcernedApe. 2025.

Kuva 7: ConcernedApe. 2025.

Kuva 8: ConcernedApe. 2025.

Kuva 9: Singularity 6 Corporation. 2025.

Kuva 10: Singularity 6 Corporation. 2025.

Kuva 11: Singularity 6 Corporation. 2025.

