

Viivi Wright

**VAATEHISTORIAN  
TODENMUKAISUUS  
ASSASSIN'S CREED  
– PELIMAAILMASSA**  
Asusteiden tutkimista ja suunnittelua

Opinnäytetyö

Medianomi

Joulukuu 2016



**KYAMK**  
University of Applied Sciences

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Viivi Wright	Medianomi	Marraskuu 2016
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Vaatehistorian todenmukaisuus Assassin's Creed – pelimaailmassa Asusteiden tutkimista ja suunnittelua		32 sivua 1 Liitesivu
<b>Toimeksiantaja</b>		
<b>Ohjaaja</b>		
Suvi Pylvänen		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia Assassin's Creed-tietokonepelin vaatehistoriallista todenmukaisuutta hahmojen vaatetuksen pohjalta. Opinnäytetyössä analysoidaan hahmojen alkuperäisiä asujaan, jotka heillä on pelin alkaessa. Pelissä hahmot vaihtavat vaatetustaan paremman selviytymisen takia. Ensimmäisistä vaatteista on helpompi tehdä oma analyysi ja tutkia sen ajan muotia. Jos henkilöiden puvuissa ilmenee historiasta poikkeavaa, suunnitellaan hahmoille siihen aikakauteen sopivat vaatteet. Samalla liitteinä käytetään vaatehistorian kuvastoa esimerkkeinä ja perusteluina vaatemallin muutoksessa.</p> <p>Opinnäytetyössä ei perehdytä pelin mekaniikkaan tai sen tarinaan vaan asujen tärkeyteen siinä maailmassa, johon videopeli vie pelaajan. Näin päästään näkemään, miten vaatteet tekevät hahmosta erityisen ja erottuvan massasta. Tarkoituksena on tutkia, ovatko pelihahmojen vaatteet historiallisesti sopivia. Tämä tutkimus on rajattu pelin päähahmoihin. Valituissa hahmoissa on yksi nainen, joka antaa tasapainoa vaatehistorian tutkimiseen miespainotteisessa pelissä. Hahmot edustavat eri aikakausia, joten suunnittelussa huomioidaan heidän iätkin.</p> <p>Työssä käytetään kuvallisia esimerkkejä, jotka auttavat tutkimisessa ja esittelyssä. Osa kuvista on käsin piirrettyjä. Hahmojen asujen esittelyssä käytetään pelistä otettuja kuvankaappauksia. Vaatehistorian ja hahmojen uudelleen suunnitellut asut ovat käsin piirrettyjä. Hahmojen vaatteet esitetään kolmesta eri suunnasta ja tutkitaan heidän asujen leikkauksia ja materiaalia.</p> <p>Opinnäytetyön aikana opin uutta tietoa valitsemasta pelistäni ja kuinka vaatehistoria on osa itse pelin maailmaa. Työn aikana käytin omaa taitoani suunnitella asut hahmoille. Asut muuttuivat toisenlaisen näköiseksi verrattuna alkuperäisestä mallista. Kyseisestä työstä varten olin löytynyt vähäisesti tietoa vaatteiden tärkeydestä pelihahmoissa.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
dokumentointi, tietokonepeli, opinnäytetyö, raportointi, vaatehistoria		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Viivi Wright	Bachelor of Digital Media	November 2016
<b>Thesis Title</b>		
Accuracy of history of clothing in Assassin's Creed game world Clothing inspection and re-design		32 pages 1 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
<b>Supervisor</b>		
Suvi Pylvänen, Senior Lecturer		
<b>Abstract</b>		
<p>This thesis purpose is to document the truthfulness of clothing history of characters' clothes in Assassin's Creed videogame. Thesis overanalyze characters' original clothing's, which they have when the game begins. In this game characters change their clothes for better survival. It is easier to make my own overanalyze on first clothes and research during that eras fashion. If there's some prehistorically abnormality in characters clothing, it will be re-designed to fit characters' era. For that will be using clothing histories catalogues as example and justification for the clothing change.</p> <p>In this thesis will not be focusing on game mechanics or in its story rather importance of clothing in its game world which takes the player. That way we can see, how the clothing makes the character special and separable in the crowd. For this purpose, it will be overanalyzing that the characters clothing is historically proper. This study is definite to main characters. In this chosen characters there's one woman, which brings balance to search for clothing history in male dominated game. Characters present different time periods, which their age is noticed in designing.</p> <p>In this work will be used picture examples, which help in documentation and introduction. Half of the pictures are draw by hand and introducing characters clothing will be used games screen cap. Clothing history and characters clothing re-design are draw by hand. Characters clothing is showed in three different points of view and analysed their clothing's cut and material.</p> <p>During this thesis learned new information of chosen game and how clothing history is part of the game world itself. In this work it was used own skills to design characters clothing and how did they became different looking compared to original ones. For this work there was found only slightly information about importance of clothing in game characters.</p>		
<b>Keywords</b>		
documentation, videogame, thesis, report writing, clothing history		

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	ASSASSIN'S CREED PELISARJA.....	7
3	ASSASSIN'S CREED -PELIHAHMOJEN ASUT JA NIIDEN ANALYSOINTI.....	9
3.1	Ezio Auditore .....	10
3.2	Arno Dorian .....	12
3.3	Jacob & Evie Fry.....	14
4	VAATEHISTORIA PELIHAHMOJEN AIKAKAUSILLA.....	17
4.1	Italian vaatehistoria 1500-luvulla.....	18
4.2	Ranskan vaatehistoria 1791-luvulla .....	19
4.3	Englannin vaatehistoria 1868-luvulla .....	21
5	UUSIEN VAATTEIDEN SUUNNITTELU PELIHAHMOILLE AIKAKAUSIEN PERUSTEELLA .....	23
5.1	Alkuperäisen ja uuden kohtaaminen.....	28
5.2	Hahmojen vaatteiden käytännöllisyys ja erovaisuus.....	29
6	LOPUKSI .....	29
	LÄHTEET.....	31
	LIITTEET	
	Liite 1. Kuvaluettelo	

## 1 JOHDANTO

Tässä dokumentoivassa opinnäytetyössä tutkitaan Assassin's Creed-pelimaailman päähahmojen vaateista. Työssä tutkitaan hahmojen pukujen sopivuutta vaatehistoriallisessa kontekstissa. Pelimaailma sijoittuu eri vuosisadoille, mikä ilmenee myös hahmojen vaatetuksessa. Lisäksi työ tutkii, onko hahmojen, jotka tulevat eri maanosista ja yhteiskuntaluokista, asema ja kansalaisuus otettu vaatetuksessa huomioon. Vaatetuksesta näkyy, miten muoti on muuttunut: asut ovat ulkonäöltä erilaisia. On monia tapoja näyttää yksilöiden ainutlaisuutta oikeassa maailmassa, mutta sisällä rajoitetussa pelimaailmassa vaate on yksi kaikkein tärkeimmistä elementeistä, joka ilmaisee ja määrittää hahmon yksilöllisyyttä (Bhasin 2016).

Assassin's Creed -sarja vie pelaajan Syyriasta Turkkiin, jopa Ranskan vallankumoukseen ja Britannian teollistumiseen. Jokaisessa eri pelissä tutustutaan erilaisiin tunnettuihin historian henkilöihin. He ovat tavalla tai toisella hahmolle joko avuksi tai salamurhaamisen kohteita. Vihollisina ovat Temppeleiherrat, jotka etsivät valtaa hallitsevia arvoesineitä. Temppeleiherrat ovat julmempia kuin salamurhaajat.

Valitsin Assassin's Creed -pelisarjan opinnäytetyöni aiheeksi, koska siinä on laaja maailma videopelillisesti. Asujen kokonaisuus ja niiden satojen vuosien historia antavat kiinnostusta analysoida pelisarjaa syvemmin. Tunnetut historian henkilötkin on lisätty antamaan pelaajalle kiinnostusta tehtäviin.

Analysoinnin kohteeksi on valittu kolme Assassin's Creed-peliä, josta analysoidaan neljää päähahmoa. Tutkiminen alkaa Assassin's Creed: Revelations (2011) pelin päähahmosta nimeltä Ezio Auditore. Siinä eletään vuotta 1511 Konstantinopolissa, jonne päähahmo matkustaa ja tapaa siellä muitakin Assassin-ryhmän jäseniä. "Konstantinopolissa Ezio jahtaa Marco Polon isän Niccolò Polon kätkeviä mystisiä avaimia, jotka avaavat pääsyn assasiinien Masyaf-linnakkeen salaiseen kirjastoon. Avaimilla on myös toinen kiehtova ominaisuus, sillä ne antavat Eziole mahdollisuuden elää uudelleen sarjan ensimmäisestä pelistä tutun Altairin elämän käännekohtia" (Sillanpää 2011, 16). Seuraava peli on Assassin's Creed: Unity (2014). Tämä peli sijoittuu Ranskaan, jossa tutkittavana päähahmona on ranskalainen Arno Dorian. Peli vie vuoden 1791 aikoihin, jolloin alkaa historiallinen vallankumous. Kolmantena

pelinä on *Assassin's Creed: Syndicate*, josta analysoitavaksi otetaan kaksoset. Peli sijoittuu Iso-Britanniaan vuoteen 1868. Kaksoset ovat englantilaisia, heistä toinen on nainen ja toinen mies. Päähahmo on monissa tarinoissa sankari tai hyvä tyyppi. Päähahmon ei tarvitse olla isomuskelinen supertähti, ikuinen voittaja, puolijumala tai huippumalli, mutta hahmossa täytyy olla tietynlaisia piirteitä ja luonnetta, joka tekee hänet tunnistettavaksi sankarina jokaisessa tilanteessa. (Serjent-Tipping 2015, 55.)

Näissä asusteissa ei katsota itse pelin taistelumeکانikka, koska opinnäyte-työssä halutaan keskittyä tutkimaan itse vaateen historiallista todenmukaisuutta. Huomioidaan kaikkien vaatehistorian tietojen mukaisesti hahmoille suunnitellut asut. Jotkut kirjalliset tiedot voivat vaihdella eri lähteiden kautta ja täten on tärkeää saada vuosilukujen vaatehistorian tiedot mahdollisemman tarkkaan. On tärkeää huomioida pelimaailman vuosiluku, koska sen aikoihin vaatteet ovat erilaiset kuin kymmenen tai parinkymmenen vuoden päästä. Vaatehistoriassa muoti muuttuu hyvin nopeasti vuosien aikana. On tarkkaa huomioida, mitä asuideoita ottaa hahmon vaatteeseen tai mistä ajasta lähde on otettu. Kuvalliset esimerkit auttavat vaatteiden suunnittelussa, mutta niiden mukaiset vuosiluvut ovat vaihtelevia ja voivat olla 1400-luvun loppupuolelta tai 1500-luvun puolesta välistä. Kyseiset eroavuudet ovat tärkeää huomioida, koska väärä tieto muuttaa alkuperäisen vaateen todenmukaisuutta.

Neljän hahmon valinnassa oli huomioitu, että historiallisista viitekehyksistä löytyy tarpeeksi pukuhistoriaan liittyvää lähdemateriaalia analysoinnin tueksi. Lähteiden etsinnän helpottamiseksi jouduttiin poistamaan Altair Ibn-La'Ahad listasta, joka sijoittuisi 1190-luvulle. Hahmo on yksi *Assassin's Creed*-pelimaailman historian merkittävistä henkilöistä. Altair Ibn-La'Ahad poisjättäminen antaa samalla mahdollisuutta analysoida uusia hahmoja. Altairin aikakaudesta ja maantieteellisestä paikasta olisi vaatehistoriallisesti vähäisesti tietoa.

Huomioidaan myös hahmojen ikäluokat, joiden pohjalta suunnitellaan vaatteet heidän päälleen. *Assassin's Creed: Revelations* italialainen Ezio Auditore on valituista hahmoista vanhin mieshenkilö, jonka muoti on myöhäisestä vuosiluvusta. Englantilaiset Evie ja Jacob Fry ovat nuoremmista päästä vaatehistorian vuosiluvussa, mutta ovat saman ikäisiä ranskalaisen Arno Dorianin kanssa.

Tutkimuksia ja kirjallisuutta pelihahmojen vaatetuksesta löytyy hyvin vähän. Vaikka asut ovat tärkeä osa pelihahmoja, keskittyy suurempi osa kirjallisuudesta hahmosuunnittelun osa-alueisiin. Videopeleissä muoti on enemmän keskittynyt joihinkin tunnetuimpiin peleihin tyttöjen keskuudessa. Kuten Barbie Muotisuunnittelija, jossa pelin tuottajat yrittävät mennä yhteen tunnetuimmista naisten ajanviettoihin, jotta pääsevät naisten markkinoiden segmenttiin. Nämä tuotteet ovat halveksuttuja ”oikeiden pelaajien” keskuudessa (yleensä miehet), koska niitä ei voi kutsua peleiksi (Klastrup & Tosca. 2009, 6).

Hahmojen vaatteita esitellään kuvankaappauksilla, jotka on otettu Assassins Creed -pelistä. Osa kuvista on otettu pelin omasta Wikipedia-sivustosta ja Arno Dorianin kohdalla kuvankaappaus on itse otettu omasta ostetusta pelistä.

## 2 ASSASSIN'S CREED PELISARJA

Assassin's Creed antaa mielikuvan, joka liittyy salamurhaamiseen ja mahdolliseen toiminnalliseen pelailuun. Pelin on tuottanut Ubisoft-niminen pelifirma. Pelit on tehty konsoleille ja pöytäkoneelle. Pelisarjassa tapahtuu raakaa tappelua ja sen takia peleille on laitettu ikäraajaksi yli 18-vuotiaille. Assassin's Creed on tunnettu sen erilaisten arkkitehtuurisien rakennusten kiipeämisestä ja vapaa juoksun tapaisesta liikkumisesta. Ne ovat hyödyksi, jos hahmo joutuu pakenemaan tilanteesta ja hänen pitää kadota mahdollisemman nopeasti. Nopea reagoiminen juoksemisessa auttaa pelin etenemistä ja tilanteissa voi tapahtua yllättäviä tappelutilanteita.

Peli on kuvattu kolmannen persoonan näkökulmasta. Kolmannessa persoonassa pelaaja näkee hahmon näytössä. Tämä antaa pelaajalle mielikuvan hahmosta, mutta se ei anna todellista tunnetta elää hahmon vartalossa ja nähdä maailmaa hahmon silmien kautta. Taito nähdä hahmo koko ajan, voi laittaa pelaajan enemmän katselijan rooliin kuin pelattavana hahmona. Kuitenkin pelaajat antavat itsensä sitoutua näytössä olevan hahmon kanssa pelin jatkuessa. (Novak 2008, 163.)

Pelin päätavoitteena on salamurhata vihollisia eri tekniikoilla, riippuen pelaajan omasta tavasta lähestyä kohdetta. Pelaajan on helpompaa ja luonnollisempaa ymmärtää pelin toimintamalleja ja lainalaisuuksia, mikäli graafinen

tyyli ja esitystapa puhuvat samaa kieltä toiminnallisuuden kanssa (Manninen 2007, 171). Peli antaa monenlaisia vaihtoehtoja, joita pystyy toteuttamaan käytettävissä olevilla tavaroilla tai aseilla. Yleisin tapa murhata kohde salaisesti on piilotettu terä, joka sijaitsee hahmon rannekesuojuksessa. Hahmo voi omistaa kaksi terää ja tehdä tuplatapon vihollisen kätyreille. Peli opettaa pelaajan taistelutekniikoihin. Hahmo oppii tarinan edetessä ja antaa mahdollisuuden harjoittaa taistelutekniikoita harjoittelualueella. Tarinan edetessä tehtävät vaikeutuvat pelaajalle asteittain ja hahmo kohtaa loppua kohti hankalampia vihollisia. Yksi isoimmista elementeistä, joka auttaa pelaajaa paremmin kuvittelemaan hahmon persoonallisuus tai taustatarina on muoti (Bhasin 2016).

Assassin's Creed -asujen tunnuksenomainen osa on huppu, jonka keskeltä menee nokan tapainen uloke. Huppu on kiinnitetty takin kaulukseen tai se on irrallisena osana vaateen kanssa. Yleisesti mestarilla hupun nokka-osa on kuvioitunut ja se näyttää hänen korkean asemansa ja arvostuksensa. Aloittelijat eli noviisit, omistavat yksinkertaisemman mallin. Myös asu on yksivärinen, ja se muuttuu arvon noustessa.

Uusien pelien päähahmojen asut ovat poistuneet ensimmäisen Assassin's Creed -pelin alkuperäisestä puhtaan valkoisesta asusta. Pelihahmoilla vaateus on ommeltu tummista kankaista, ja niissä on isokokoista kirjailtua kuviointia. Kirjailu viestii pelaajalle hahmon tärkeydestä ja vauraudesta. Koska hahmot ovat usein vaaratilanteissa ja joutuvat ottamaan iskuja vastaan, on asut suunnittelussa huomioitu, että ne suojaavat iskuilta ja että niissä on helpompi liikkua. Osalla hahmoista asuissa ilmenee moderneja vivahduksia tai viitteitä aikakautta edeltävään muotiin.

Punainen liina, joka on kiedottu hahmojen vyötärön ympärille, on myös yhtä tunnettu hupun kanssa. Se on pysynyt ensimmäisestä pelisarjasta lähtien kaikkien päähahmojen asusteena ja aseiden kantovyönä. Liinan tarkoituksena on merkata hahmo salamurhaajaksi. Tämä liina on pysynyt yhdistävänä tekijänä koko pelisarjan ajan, kuten pelihahmojen liittolaisten kohdalla. Yleensä hahmojen ryhmässä on liittolaisia, jotka pitävät liinaa merkinä heidän uskollisuudestaan kyseistä veljeskuntaa kohtaan.



### 3 ASSASSIN'S CREED -PELIHAHMOJEN ASUT JA NIIDEN ANALYSOINTI

Pelin alkaessa hahmoilla on yllään heidän ensimmäiset asunsa, jotka ovat myös esillä median mainostuksessa ja videoissa. Pelihahmot pystyvät vaihtamaan asua pelaajan edetessä tarinassa, jolloin hän voi ostaa hahmolle tai avata lukitun asun tehtävien jälkeen. Hahmoille löytyy montakin kappaletta vaatteita, jotka lisäävät hahmon kestävyyttä tai sen vahvuutta. Työn analysointi on kuitenkin rajattu asuun, jolla hahmo aloittaa. Analysoin samalla, onko asussa otettu huomioon sen ajan vaatehistoria vai onko siihen lisätty nykyai-kaista tyyliä. Tästä periaatteesta poiketen Assassin's Creed Syndicate -peli- hahmon Jacob Fryen vaate, jonka valitsin tutkittavaksi, ei ole henkilön ensim- mäinen asu. Kyseinen vaate on nimeltään "Outdoorsman"-asuste, jonka saa ostettua pelin omilla rahoilla tai lukittua tarinan edetessä. Asukokonaisuutta on esitelty hyvin paljon videopelin trailereissa ja mainostettu erilaisissa lehdissä. Tämän takia valitsin kyseisen asun tutkittavaksi. Huomioin, kuinka median mainoksissa tai elokuvallisessa trailerissa vaateen oma materiaali muuttuu erilaiseksi verrattuna itse pelin grafiikkaan. Konseptitaitelijat vaatteiden takana ovat ammatillisesti opetettu kommunikoimaan näin: heidän tehtävänä on luoda hahmot ja ympäristö, joka puhuu heidän puolestaan, näyttää historiaa ja on osa rikasta taustatarinaa (Serjent-Tipping, Smith, Williams, Lewis, Pishneshin & Clee. 2015, 104).

Ennen kuin aloittaa itse suunnittelua, tutkitaan historiaa ja tarkastellaan hah- mojen ulkonäköä. Analysoidaan heidän asujen pohjaväriä ja yksityiskohtia ky- seisissä asuissa. Tässä aloitetaan itse vaatteellisen historian tutkimista ja sen vertaamista hahmojen asujen kanssa. Opinnäytetyöhön on valittu kolme miestä ja yksi naishahmo. Assassin's Creed pelissä on hyvin vähän naispää- hahmoja ja monissa muissa videopeleissä naiset ovat hyvin vähäisissä vaat- teissa. Monia naishahmoja on yliseksuaalisoitua ja naishahmo, joka tuhoaa tämän käytännön, on piristävä ja jää mieleen (Solarski & Donovan 2012, 184). Näiden pelihahmojen pohjalta tutkitaan heidän vaatetusta ja verrataan sitä sen aikakauden pukeutumismuotiin. Samalla katsotaan, sopivatko hahmot sen pe- limaailman omaan muotiin ja ympäristöön.

### 3.1 Ezio Auditore

Ezio on italialainen mestarisalamurhaaja, joka on kotoisin Italiasta. Revelations-pelissä vuonna 1511 hän on keski-ikäinen mies, joka matkustaa Masyafiin tutkimaan suljettua kirjastoa. Hänen tiensä vie Syyrian kolkoille seuduille, jossa ryhmä varkaita ja ryöväreitä ovat vallanneet pienen kylän. Sieltä päästyään hänen tiensä vie lopulta Konstantinopoliin, jossa pelin tehtävät sijaitsevat.

Analysoinnin kohteeksi Revelations-pelin Ezio on eriskummallinen valinta; pelisarjassa on nuorempaa hahmokaartia ja hänen asunsa on vanhempaa vuosilukua. 1500-luvun vaatehistoriasta löytyy tietoa ja analysoidaan sen ajan asusteita. Italian vaikutus muotiin, jota se on hallinnut Euroopan alueilla jo 1200-luvun loppupuolelta lähtien, oli tullut heikoksi 1400-luvun puolessa välissä näyttäen idän monarkialle sen ahneuden ylellisyyteen (Boucher & Deslanders 1987, 222). Näin keskitytään Italian muotiin, josta hahmo lähti matkalleen etsimään tietoa ja asussa näkyy hänen eri kulttuurien omaksuminen. Asussa huomioidaan, ovatko hahmosuunnittelijat omaksuneet Bysantin alueen muotia ja sen eksoottisia kankaita.

Eziolla on päällään miesten pitkä mekkopuku, jota pidetään oppineilla arvoa korostavana asuna, yksilöllisyyttä korostettiin persoonallisin asuin tai nimikkovärein (Koskimies 1983, 74-75). Hahmon asussa näkyy samankaltaisuutta ensimmäisen Assassin's Creed -pelisarjan päähahmon kanssa, johon kuuluivat pitkät helmat ja nahkaiset suojuukset. Asun väri on harmahtava ja siinä näkyy metallin väristä koristelua. Asun materiaali ei tule suoraan esille, vaikka se näyttäisi olevan puuvillan tapaista kuitua. Vaatetuksen helmat yltävät polviin saakka. Helmat on leikattu moniin erimuotoisiin kappaleisiin. Kappaleisiin on kirjailtu erilaisia kiekuroita ja korostettu paksuilla reunoilla. Hahmon rintakehän kohdalla on kirjailtu Assassin's Creed -pelisarjan tunnus ja se näyttää, mihin hahmo kuuluu. Käsivarsiin on myös lisätty metallista kuviointia, joka esittelee sen kauniita yksityiskohtia (kuva 1).



Kuva 1. Kuvankaappaus Ezio Auditoren alkuperäisestä asusta. Ubisoft 2012

Punaisen liinan päällä on nahkainen vyö, jossa on pieniä ja isoja aseita. Nahkavyössä on pari neliömallista pussia, jossa on hahmon rahat ja pienemmät aseet. Vyö menee vartalon keskikohdassa epäsymmetrisesti vinottain ja tekee asusta erikoisen. Liina on sidottu kerroksittain ja sen loppuosa laskeutuu hahmon selän takana. Yleisesti liina on ollut edessä, joka menee keskeltä.

Ezion kengät näyttävät materiaaliltaan nahalta, ja ne ulottuvat polviin asti. Kengät ovat samalla tavalla koottu erikokoisista paloista ja reunoissa on metallista kuviointia. Kengän kärki menee tavallisesti ovaalin malliseksi. Jalkineisakin näkyy kerroksittain laitettua nahkapaloja, ja kengät on sidottu nahkanauhoilla kiinni.

Hahmon kuviollisten nahkarannekkeiden alta pilkistää turkin tapaista hapsua ja ovat kyynärvarren pituisia. Näissä taisteluhansikoissa ovat piilotetut veitset, joilla hahmo pystyy salaa tappamaan kaksi henkilöä yhtä aikaa.

### 3.2 Arno Dorian

Päähahmon nuori elämä ei alkanut heti salamurhaajana, hän oli adoptoitu viihollisen rikkaaseen perheeseen oman isänsä murhan jälkeen. Kyseinen murha tapahtui silloin, kun hahmo oli vielä lapsi. Murha oli entisen salamurhaajan tekemä, joka kuuluu temppeleherrojen joukkoon. Arno lavastettiin syylliseksi vanhempana adoptioisänsä murhasta ja hänet vietiin vankilaan. Siellä hän tutustui toiseen salamurhaajaan, joka opetti hänelle miekkailua ja taistelutekniikoita. Sama opettaja auttoi hänet pois vankilasta, ja sen jälkeen Arno liittyi salamurhaajien seuraan.

Ranskan vallankumouksen aikakaudella on tyypillistä puuteroidut peruukit, kuviolliset takit ja pitsitrimmatut paidat. Nämä olivat kuitenkin joidenkin kunnioitettujen luokkien nuorten miesten hylkäämiä; he ottivat likaisen vaatetuksen käyttöön, joka kuvasi vallankumoushenkeen nojaavan aggressiivisen käytöksen (Hart 1998, 35). Arno ei kuitenkaan ole luonteeltaan aggressiivinen, joten asukin on muodista poikkeava yksinkertaiselta väritykseltään. Arno Dorian on levoton sielu, joka ei siedä epäoikeudenmukaisuutta. Nuorena kapinallisessa on paljon samaa kuin Eziossa, vaikka Arno on välillä pyöristyttävän naiivi (Lukkarinen 2014, 28).

Hahmon asu on sinertävän värinen kaapumainen takki, joka jää edestä auki. Napituksesta päätellen takki on tarkoitettu avoimeksi. Vaatteen etuosassa ovat kauluksen kulmikkaat nahkakappaleet ja niissä ovat metalliset napit. Vaatteeseen on laitettu tunnusomainen huppu, joka on kiinnitettynä metallisilla napeilla. Olkavarren kohdalla näkyy viistomainen pieni kappale, joka on kiinni metallin tapaisella pidikkeellä. Hahmon selästä menevät takin kulmikkaat leikkaukset lapojen kohdista. Palat ovat myös keskeltä leikkautuvat ja näyttävät jatkuvan olkapäihinkin ja ylettyvät vain lapojen kohdille. Vaatteen takaosan helmassa ei ole keskeltä menevää leikkausta. Takin sisäosassa ovat kerman väriset nahkaliivit, joka ovat kiinnitetty yhdellä napituksella. Liivin alta pilkistää toinen punainen vaatekappale, joka ei näytä paitapuserolta (kuva 2).



Kuva 2. Kuvankaappaus Arno Dorian alkuperäisestä asusta. (Ubisoft 2014.)

Kyseisellä vaatteella kaulukset on nostettu pystyyn ja sen alta pilkistää valkoisen värinen puvun paitapusero. Punainen vaatekappale voi olla alusliivi paidalle. Paidan kauluksen kohdalle on kiedottu tummemman punainen liina, joka on jätetty rennoksi asun kanssa. Housut näyttävät pelin omassa valotuksessa materiaaliltaan puuvillalta, jossa haarojen sauma on tehty näkyväksi. Hahmon vyötärölle on kiedottu nahkainen vyö, jossa on kiinnitetty pitkä miekka. Jalkineissa on ratsastuskenkien näköiset nahkasaappaat, jotka ulottuvat polviin asti. Hahmon kummassakin käsissä on nahkahanskat, josta toinen on pidempi. Oikeaan käsivarren päälle on laitettu nahkainen ranneke, jossa on piilotettu veitsi.

### 3.3 Jacob & Evie Fry

Vaikka Jacob ja Evie ovat uudet Assassin's Creed -pelimaailmassa, niin löytyy aihetta tutkia heidän asuja tarkemmin. Monissa peleissä ei löydy kaksosia tai tasapainoisesti naishahmoa, joka on yhtä hyvä taisteluissa mieshahmon kanssa. Tällöin on kiinnostava tarkkailla, kuinka naisen ja miehen muoti eroaa sen vaatehistoriallisessa asussa. Noina aikoina miehen ja naisen arvot olivat erilaiset, jolloin myös ihanteet olivat toisenlaiset. Hahmot ovat saman ikäisiä, joten siinä on helppoa tutkia heidän tyyliään ja vaurauden näkymistä asuissa. Kapinallishenkiset Fryen kaksoset saapuvat Lontooseen aikeinaan vapauttaa kaupunki temppeleihin ikeestä. Teollisuus pohatta ja temppeleihin Crawford Starrick hallitsee kaupunkia rautaisella otteella (Lukkarinen 2015, 25).

Hahmon takki vaikuttaa erikoisen nykyaikaiselta, eikä sen malli näytä 1860-luvun tyyliä. Takki on polveen asti ulottuva ja perusmallinen. Ensimmäinen nappi ulottuu hahmon navan yläpuolelle. Takissa korostetaan sen isoja kauluksia, jotka on tehty nahasta ja puuvillasta. Vaatetuksessa huomaa, että nahkaa ja puuvillaa on käytetty takin eri kohdissa. Nahkan materiaalin huomaa sen kiillon ja jäykkyyden perusteella. Hahmon olkapään ja rintakehän kohdalla jatkuu nahkan käyttö. Se menee koko käsivartta pitkin napitettuihin rannekeisiin. Takin selkäpuolella on keskeltä menevä salmiakkikuviolla oleva nahkasuikale, joka jatkuu helmaan asti. Se halkeaa keskeltä, jossa se menee halkiona vyötärön kohdalta helman reunaan asti. Takin vyölenkeissä on nahkavyö, jossa on pieni säilytyskukkaro. Asun pystysi napittamaan kiinni, mikä olisi piilottanut hahmon asukokonaisuuden. Moderni nahkatakki ei ollut pelkästään epämuodikas viktoriaaniselle miehelle, vaan se oli *mahdotonta tuottaa* (Jackson 2015).

Hahmon silmiä peittävä huppu näyttää olevan materiaaliltaan puuvillalta. Jos vertaa sitä nahkaan, niin kyseinen kangas ei kiillä ja se on pehmeämmän näköinen. Huppu näyttää olevan piilotettu takin sisään, koska se ei ole kiinni vaateen ulkoisessa kauluksessa. Voi olla mahdollista, että huppu on kiinnitetty takin vuoreen, jolloin se on helpompi ottaa pois silmiltä tai vetää takaisin piilottamaan kasvot. Vihertävän kirjava liivi on tehty toisenlaisesta materiaalista, koska sen kuviointi on kirkas ja paksumman oloinen verrattuna hupun kankaaseen. Liivin toisen napituksen kohdalta pilkistää taskukellon tyyppinen



ketju. Liivin alta näkyy ohut valkoinen kauluspaita, joka on napitettu avo-  
naisiksi ja hahmon kaulan alueelta pilkistää kaulakoru. Hahmon vyötärössä  
pilkistää punainen liina, jonka päälle on sidottu kaksi nahkavyötä. Nahka-  
vyöhön kiinnitettyssä messinkisessä soljessa näkyy tunnusomainen Assassin's  
Creed -merkki.

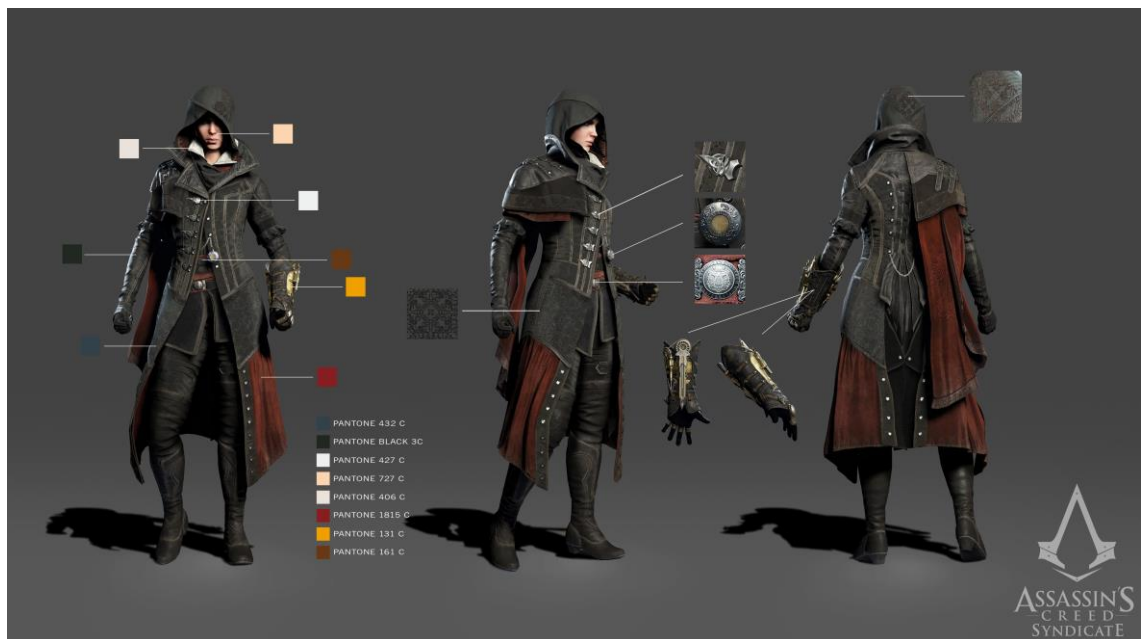
Jacobin nahkainen rautakäsine ei ole peitettynä, se on asetettu hihan päälle.  
Se on soljilla kiinnitetty ja sieltä pilkistää hansikas, joka on kiinni sormien koh-  
dalla. Vaikka käsine on mustan värinen niin sen kultaiset yksityiskohdat var-  
ressa ja nyrkissä antavat tietoa sen toisesta käyttötavasta (kuva 3).



Kuva 3. Kuvankaappaus Jacob Fry alkuperäisestä ja yleisestä asusta. (Ubisoft 2015.)

Seuraavaksi on edellisen hahmon, Jacobin, sisko Evie Fry. Hänen asunsa ei  
ehkä ole yhtä nykyaikaisen näköinen, mutta siinä leikkaukset ovat vielä yksi-  
tyiskohtaisempia. Takissa on myös yhdistetty montaa eri kangasta nahan  
kanssa. Vaatteen etuosasta huomaa, miten leikkaussaumat menevät korsetti-  
maisesti antaen asuun ryhtiä. Toinen kangas näyttää kiilloiltaan toisenlaiselta  
kuin puuvillalla ja on yhtä jäykän näköinen nahan kanssa. Etuosassa on sui-  
kale kuviollista kangasta napituksen vieressä. Tämä vaate taas on ensimmäi-  
sellä napituksella kiinni, mutta on jätetty auki, antaen tilaa liikkumiseen. Vaat-  
teen vasemman puoleisessa etuosassa on isommat metallinapit, jotka näyttä-  
vät koristeilta. Vaatteessa kaulus on myös nostettu ja se on kokonaan nahkai-  
nen. Siinä on käytetty samanlaista salmiakkikuviointia kuin Jacobin takissa.

Vaatteen hihojen olkavarren kohdalle on laitettu naisellista röyhelöä, joka vaikuttaa olevan tehty paksusta kiiltävästä kankaasta. Käsissä on pitkät nahkahanskat, jotka jatkuvat röyhelön jälkeen. Etukuvan vasemmalle puolelle on asetettu isokokoinen nahkainen olkapääsuojus, josta laskeutuu iso punainen kangaspala hahmon selän taakse. Kankaassa on kuvioituna Assassin's Creed -pelisarjan näköinen Brotherhood tunnus. Takki on palasina laitettu yhteen ja siihen on sekaisesti yhdistetty montaa erilaista materiaalia. Tutkien vaatteen takaosaa, siellä huomaa selän kohdassa olevan ristikkäin menevän nauhan nyöriksen. Selässä löytyy myös toinen nappirivi, jotka näyttävät olevan koristeina ja alimmassa kohdassa menee ketju kaareutuvasti yhdistyen toiseen nappiin. Nauhojen alapuolella tulee poimitus, joka menee toiseen kankaan alle. Toiset kankaat ovat napeilla kiinni ja siinä menevät palaset, joiden reunoissa on lisätty napin näköiset koristeet (kuva 4).



Kuva 4. Kuvankaappaus Evie Fryn alkuperäisestä asusta. (Ubisoft. 2015.)

Huppu on tehty harmaasta puuvillan näköisestä materiaalista ja sen sisällä näkyy olevat toisenlaista punaruskean väristä kangasta. Malliltaan huppu on samanlainen Jacobin kanssa, mutta hieman yksinkertaisempi ilman tunnusomaista nokkaa. Hupun päällinen osa on kuviollinen ja se kietoutuu hahmon pään ympärille.

Assassin's Creed: Brotherhood (2010) päähahmon Ezion asussa on samankaltaisuutta naispäähahmon vaatteen kanssa. Kaikki salamurhaajien vaatteet



ovat keskenään samankaltaisia, vaikka Ezion viittaa ei ole käytetty muissa Assassin's Creed -pelin hahmoissa kuin Evien kohdalla. Kyseisen asun yksityiskohdissa näemme, miten Ezion vaatteesta on poimittu samanlaisia ideoita (Kuva 4) Syndicate naispäähahmon asuun. Huomioiden vyötärön kohdalla olevan tunnuksen, jossa on samanlainen tunnus kuin Evie Fryen viitassa. Viitta on asetettu peilikuvana Evielle, mutta se ei ole kiinnitetty nahkasoljilla kuten Ezion viitassa näkyy (kuva 5).



Kuva 5. Kuvankaappaus Ezio Auditoren asusta Brotherhood-pelissä. (Ubisoft 2010.)

#### 4 VAATEHISTORIA PELIHAHMOJEN AIKAKAUSILLA

Vaatteiden leikkaus ja materiaali voi vaihdella maanosasta toiseen mikä tekee hahmojen asusteiden suunnittelusta oikeaan historialliseen viitekehykseensä haasteellista (kuva 5, 6, 7). On tärkeää saada lähteet mahdollisemman tar-

koiksi ja suunnitella vaate tutkittujen tietojen pohjalta. Tässä on apuna vaatehistorian kuvalliset kirjat ja tekstit, jotka antavat tietoa hahmojen oman aikakauden muodista. Suunnittelussa huomioidaan myös tarkat vuosiluvut, joihin peli sijoittuu joissa hahmot seikkailevat. Vaatehistorian kuvalliset lähteet antavat yleisen käsityksen myös sen ajan tunnelmasta. On tärkeää aloittaa etsimällä kuvallisia esimerkkejä – ei pelkästään muotoilun takia, vaan etsiä tietynlaista tunnetta sen teemasta (Serjent-Tipping, Smith, Williams, Lewis, Pishneshin & Clee. 2015, 150).

Kuvat ovat käsin piirrettyjä ja mustavalkoisia, jolloin tulee paremmin esille vaatteiden mallit ja leikkaukset. Näihin esimerkkeihin on otettu mahdollisimman sopivat vaate-vaihtoehdot hahmoille ja yleiset kuvaukset sen ajan muodista. On huomioitu aikakauden hiustyylit ja kaikki mahdolliset vaateen omat yksityiskohdat, kuten vyöt ja laukut.

#### 4.1 Italian vaatehistoria 1500-luvulla

Ezion vuosiluvun aikoihin vaatteet olivat vielä tiukemmat ja yläosa oli hyvin massiivinen. Aikakaudella tunnetuiksi tulivat jalkojen suojat. Ne olivat yleisesti tehty villasta, jotka ovat koottu kahdesta palasesta sopimaan paremmin puettavaksi (Leventon 2008, 296). Miesten muodissa oli yleisesti tullut käyttöön myös nivusien kohdalla suojapaikat, jossa saatettiin pitää rahatkin. Tämä kyseinen muoti kuitenkin tuli ennen 1500-lukua, joten se ei mene hahmon muodin mukaan. Nivusien suojapaikat oli myös halveksuttu, koska siinä esiteltiin miehen alaosaa. Hatutkin olivat suuressa muodissa vanhempien miesten kohdalla, myös pukeutuminen pitkään mekkopukuun (kuva 6).



Kuva 6. Italian vaatehistoria 1510-luvulla.

Parta kuvasti viisautta ja arvokkuutta vanhemmilla mieshenkilöillä. Yleisesti tiukat jalkojen suojat olivat nuorempien miehen käytössä ja pitkät vaatteet olivat vanhempien ihmisten suosimia. Valitsemani ehdotukset olivat päähahmolle sopivimpia vaihtoehtoja, koska kyseisissä asuissa on arvokkuutta ja yksinkertaisuutta. Miehillä tarkoitettu haarojen suojaus ei olisi sopiva hahmolle ja halusin löytää muitakin asun vaihtoehtoja.

#### 4.2 Ranskan vaatehistoria 1791-luvulla

Ranskassa vaatteet olivat enimmäkseen polveen asti olevia housuja ja puute-roituja peruukkeja. Ranskan muoti ennen vallankumouksen alkamista oli vielä hieman muhkeaa, mutta vallankumouksen jälkeen vaatimattomat asut tulivat muotiin (kuva 7).



Kuva 7. Ranskan vaatehistoria 1790-luvulla.

Ranskalaispuku oli peruspiirteiltään koristeellinen rokokoottylin mukainen, mutta yhä hienostuneita eivät olleet itse kankaiden väritys ja kuviointi. (Koskimies 1983, 108.) Kankaat olivat sileitä ja kestäviä villakankaita. Värit olivat tummansävyiset ja takit olivat vapaasti vartaloa myötäilevät korkeilla taitetuilla kauluksilla. Kirkkaita värejä oli vielä käytetty takeissa, mutta liivit olivat mahdollisemman huomaamattomat tai raidalliset kontrastoimaan värejä tai kuviointia. Värien kontrasti oli tärkeä rooli miesten puvuissa ennen vallankumousta, joka laittoi pysähdyksen kaikille näyttävälle tai huomioitavalle. (Brooke 2003, 125.)

### 4.3 Englannin vaatehistoria 1868-luvulla

1868-luvulla takit muuttuivat laatikkomaisiksi ja helmat yltivät polveen asti (kuva 8).



Kuva 8. Englannin vaatehistoria 1860 -luvulla, miesten muoti.

1800-luvun jälkipuoliskolla syntyi kuva tummanpukuisista valkokauluksista miehistä, jotka tulivat tutuiksi ja myös maaseuduilla sunnuntaisin miesväen pukeuduttua pyhätamineisiinsa (Kopisto 1991, 96). Vartaloihanne muuttui korostamaan ruumista ja sen voimaa; päinvastaisessa perinteisessä ihanteessa, jossa painotettiin henkeä, älyä ja kypsyyttä. Uusi miesihanne muutti takin mallin urheiluharrastukseen sopivammaksi ja 1860-luvulla se oli yksinkertainen arkipuku. (Franck 1997, 170.)

Naisen muoti 1868-luvulla ei ollut housujen käytön aikaa, mikä näkyy pelissä. Krinoliinien, eli vannehameen, käytön aikana myös alushousujen käyttäminen lisääntyi, kun noustessa portaita tai vaunuihin yritettiin vältellä jalkojen näkymistä. Housut olivat käytännön syystä joskus umpinaisia ja puolissäären ulottuvat, joissa lahje oli poimutettu. Tämä hosumalli tunnetaan nimellä bloomer,



amerikkalaisen Amalia Bloomerin mukaan, joka halusi housujen kuuluvan osaksi naisen pukua vuonna 1849. Parin vuoden jälkeen ne kuljetettiin Lontoon maailmannäyttelyyn. Bloomerpuvussa muodinmukaisesti yläosa oli tiukka, polven alapuolelle ulottuva leveä hame ja nilkkoihin asti ulottuvat samasta kankaasta tehdyt poimutetut housut. Asu sai kannatusta, mutta sitä ei hyväksytty. Englannin muotilehdissä sitä ei koskaan esitelty ja pilapiirtäjät saivat siitä mieluista aihetta. Asu kuitenkin kirjattiin naisasianliikkeen ja historiaan ja se jäi elämään bloomer-nimisenä poimulahkeisena housumallina. (Kopisto 1991, 94-95.) (kuva 9).

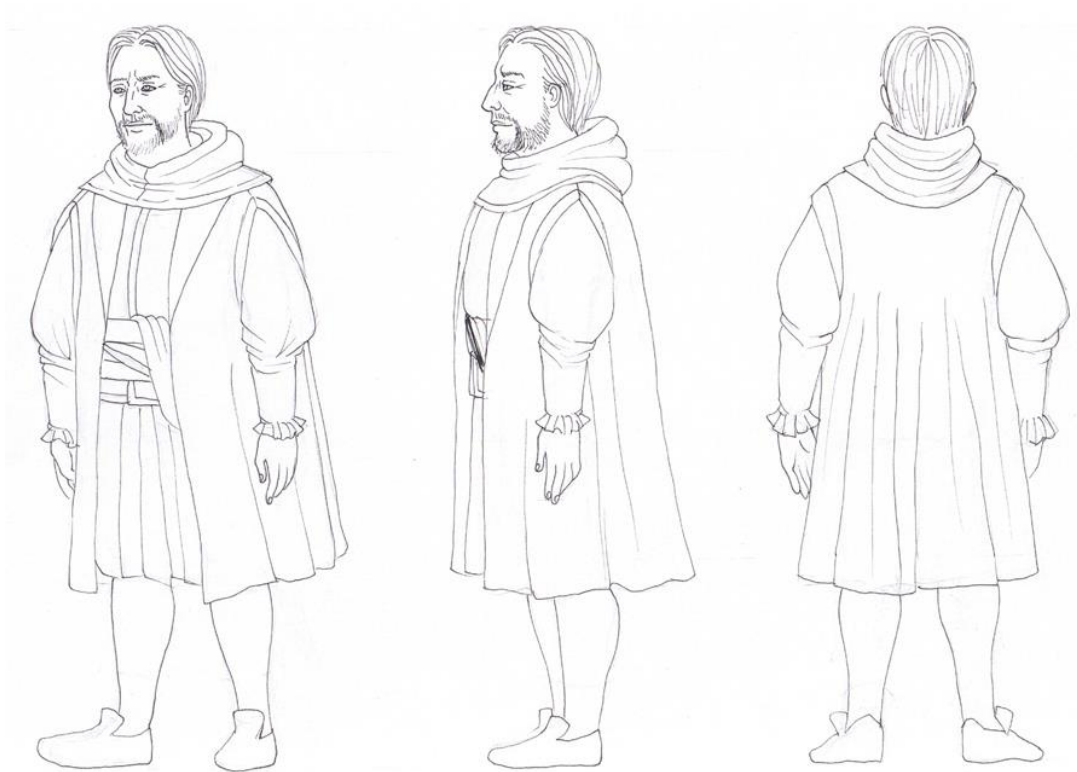


Kuva 9. Vaatehistoria 1860 -luvulla, naisten muoti.

## 5 UUSIEN VAATTEIDEN SUUNNITTELU PELIHAHMOILLE AIKAKAUSIEN PERUSTEELLA

Pelihahmoille on suunniteltu sen ajan mukaiset vaatteet, jotka on katsottu myös heidän iän mukaiseksi. Asuissa ei katsota heidän salaista ammattia, jota hahmot tekevät työkseen tai aseiden pitämistä asun kanssa. Taisteluvälineet pysyvät kokonaan poissa, vaikka pelimaailma on keskitetty tappeluun ja erilaisiin aseisiin. Näiden esimerkkien (kuvat 9, 8, 10, 11, 12) kannalta katsotaan uudelleen suunniteltuja vaatteita ja sitä, kuinka ne eroavat hahmojen alkuperäisistä asusteista. Näissä asusteissa ei laiteta huppuja tai punaisia vöitä, jotka ovat yleisiä hahmoissa. Tutkitaan hahmojen uusien vaatteiden vaatehistoriallista puolta ja hahmojen muuttumista erilaiseksi. Analysoidaan alkuperäisen vaatteen yleiskuvaa päähahmossa, joka erottaa hahmon pelimaailman väkijoukosta. Nämä kuvat on piirretty mustavalkoisella pohjalla, koska tällöin vaatteiden muodot tulevat paremmin esille. Hahmot on kuvattu kolmesta eri suunnasta.

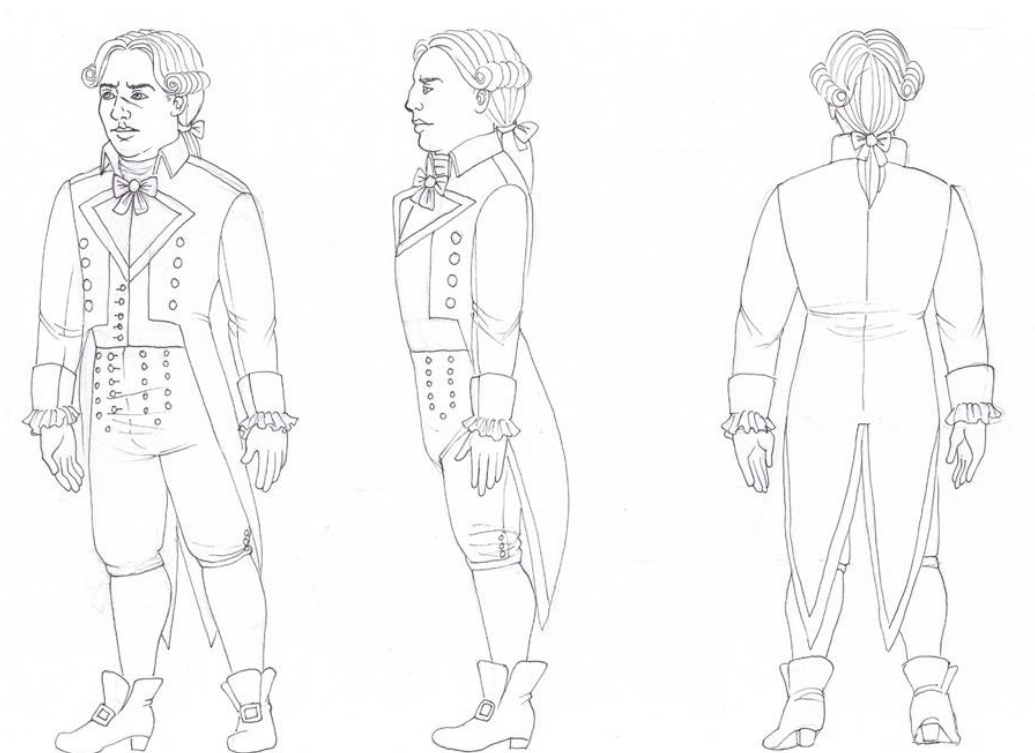
Esimerkissä näkee, miten hahmo itse muuttuu asun kanssa ja kuinka se ei näytä enää vaaralliselta. Asu on raskaan näköinen ja kerroksellinen. Eziolla on takin tapainen viitta, joka ulottuu polviin asti peittäen hahmon vartalomallin. Viitan sivuissa on aukot, josta tulee hahmon pussimaiset hihat. Ne kapenevat käsivarren kohdalta ja hihojen ranteisiin on lisätty hapsumaisuutta. Takin sisällä oleva vaate piiloutuu, ja sieltä pilkistää paksu kankaan tapainen vyö. Housuina ovat tiukat villaiset sukkahousut, jotka olivat yleisiä kyseisen vuosiluvun aikoihin. Hahmon jaloissa ovat perusmalliset nahkakengät, jotka olivat yksinkertaiset tehdä. Ne ovat helpompi pukea jalkaan ja ovat hahmolle käytännöllisemmät. Yleisesti asuun olisi tullut kankainen päässä pidettävä hattu, joka oli aktiivisten miesten pitämä ja sitä kutsuttiin *giormeaksi* (Buruma & Ribeiro 1999, 92). Enemmän tässä tutkitaan asua, siksi päätin jättää hatun pois. Tässä tutkitaan enemmänkin hahmon vaatetta ja hatut ovat suunnittelun ulkopuolella. Hahmo seikkailee erilaisessa ympäristössä ja asussa on enemmänkin Italian vaikutteita kuin Byzantin vaatetta. Valitettavasti kuvallisten lähteiden etsinnässä ei löytynyt paljon tietoa Byzantin omasta vaatehistoriasta, jota olisi käyttänyt tässä asussa. Monet sen ajan maalaukset olivat keskittyneet Euroopan alueille. Byzantin muodista oli vain tekstillistä tietoa, joka ei antanut suurta kuvaa vaatteista. Vaikka se olisi osa vaatehistoriaa, halusin hahmon olevan ilman sitä ja pysyä alkuperäisessä pelimaailman ideassa. (kuva 10).



Kuva 10. Ezio Auditore 1500-luvun alkupuolen asussa.

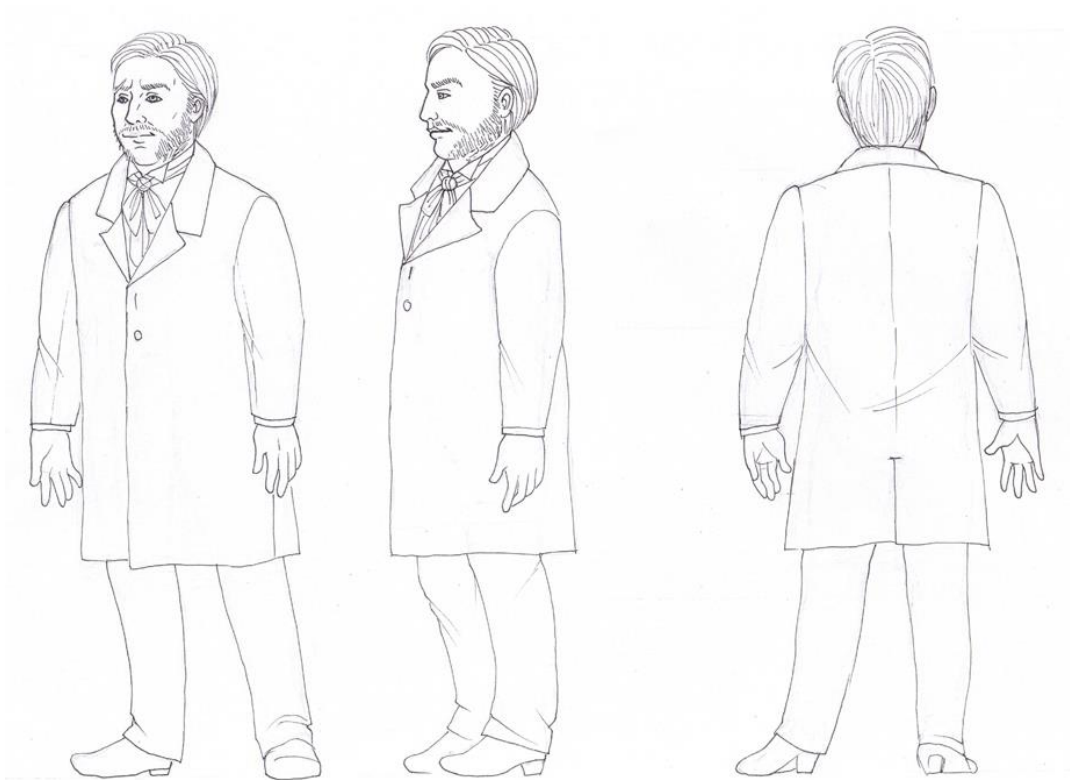
Arnon asuun on lisätty Ranskan kopeaa tyyliä ja puuteroitu peruukki. Suunniteltu vaate ei eroa yksityiskohdiltaan hahmon alkuperäisestä asusta, mutta tässä on lisätty muutamia asioita. Hiustyyli oli vielä osa vaatehistoriaa ennen vallankumouksen aikaa. Kyseinen takki ei ole muuttunut alkuperäisestä mallistaan suuresti, mutta siinä on otettu lisäksi muita yksityiskohtia. Takki on hyvin vähäisesti auki, joka katsottiin vaatehistoriallisesti sopivaksi ja hihoissa on lisätty röyhelömäistä yksityiskohtaa. Takin takaosassa helmat menevät yli polven v-muotoisina paloina. Kaulukset ovat pystymäiset ja kaulan kohdalla on peittävä irtokaulus rusetilla. Takin sisältä pilkistää liivi, jossa on isot kaulukset. Tämän aikakauden muotiin kuului korkeavyötäröiset housut, jotka ulottuvat polviin asti. Sen kanssa ovat pitkät valkoiset sukat. Jaloissa on nilkkaan asti olevat mustat nahkakengät, joissa on soljet koristeena. Kengät eivät ole korkeilla koroilla, koska vaatehistorian kuvissa 1790-luvun aikoihin korkojen käyttö oli vähäistä. Päädyin suunnittelussa kyseiseen vaatteeseen, koska esimerkeissä mallit eivät poikenneet suuresti alkuperäisestä ja vaatteessa oli vain pieniä puuttuvia yksityiskohtia. Hahmon vaatteeseen on lisätty enemmän ranskalaista koreutta ja tällä asulla on hieman vaikeampi kiivetä rakennuksia tai liikkua katoilla. Vaatteessa näkyy kopeutta, joka perustuu hahmon rikkaaseen arvoon (kuva 11).





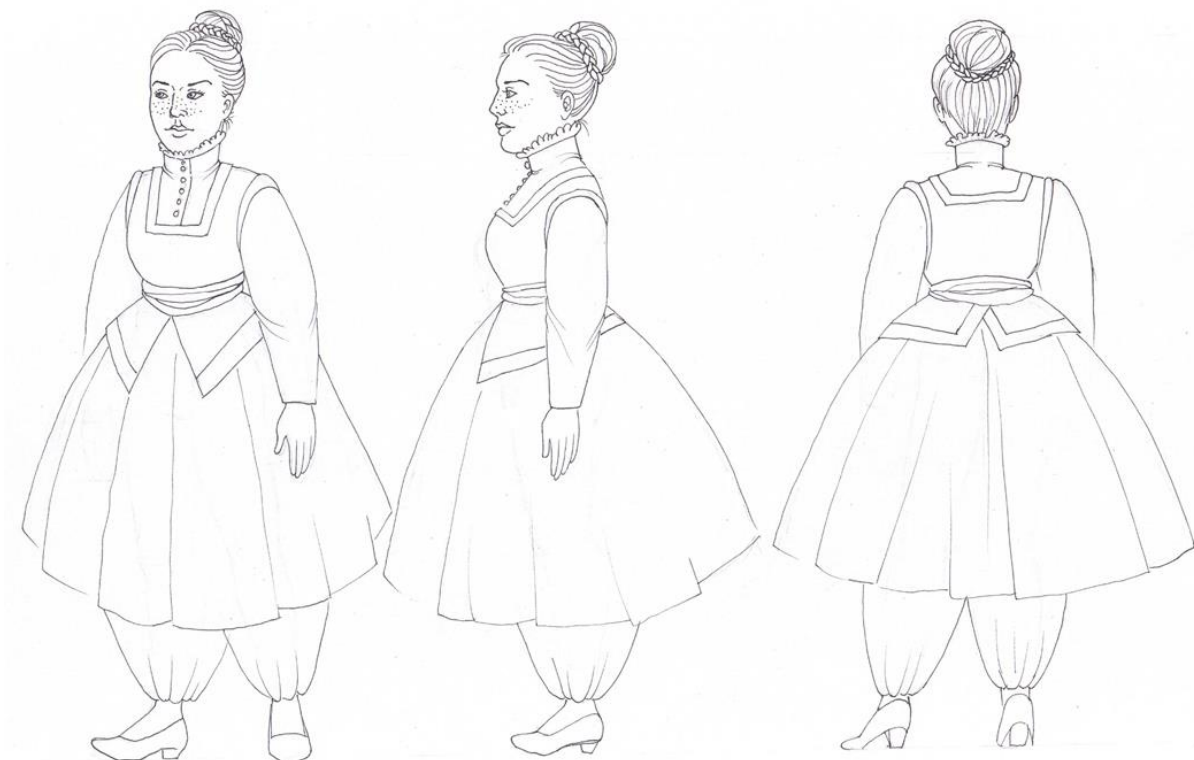
Kuva 11. Arno Dorian 1790-luvulla.

Jacobin asu muuttui hyvin paljon, koska kyseisen ajan asut olivat perusmallisia ja isokokoisia. Ei ollut hienoja leikkauksia tai kirjailuja, jotka korostaisivat vaateen materiaalia. 1860-luvun loppupuolella miesten muoti ei ollut koneellisen vallankumouksen aikoihin niin tyylikästä, mitä itse peli antaa mielikuvaksi. Niihin aikoihin tulivat vaatteiden teollinen valmistuottaminen ja räätälit menettivät töitä kyseisen vallankumouksen takia. Jacobilla on yllään isokokoinen villatakki, joka on yhdellä napilla kiinnitetty. Takin sisällä oleva paita on yksinkertaistettu ja sen kaulukseen on lisätty solmittu rusetin tapainen liina. Housut ovat pitkälahkeiset ja peittävät hahmon kengät. Kengät ovat perusmalliset ja helposti puettavat ja ne sopivat yleiseen käyttöön. Jacobin taustassa on otettu huomioon hänen luonne, joka on kuitenkin hyvin poikamainen. Jacob ja Evie ei tule rikkaasta perheestä, joten vaatteissa näkyy heidän varallisuutensa (kuva 12).



Kuva 12. Jacob Frye 1860-luvun loppupuolen asussa.

Evien asussa on yksinkertaisen näköinen leikkaus. Asun yläosa on napitettu korkeakauluksisella paitapuserolla. Hihat ovat leveät hauksen kohdalta ja kapevat ranteen kohdalle. Vyötäröä on korostettu kangasmaisella vyöllä. Hameen helma levenee yli polveen asti. Evien kengät ovat lyhytkorkoiset avokkaat. Kyseinen vaate antaa hahmolle liikkumavaraa ja on samalla vaatehistorian mukaisesti tehty, vaikka malli ei ole yleisesti käytetty naisten muodin aikana. Jacobin asusta eroten Evien asussa on enemmän otettu huomioon naisten omat housut, jotka eivät ole niin yleisiä niihin aikoihin. Eviessä on ilmennyt epämieluisuutta mekkoja tai hameita kohtaan, joten halusin suunnitella Evielle hänen luonteeseen sopivan asun (kuva 13).



Kuva 13. Evie Frye 1860-luvun loppupuolen asussa.

Tämän vaateen päämääränä on antaa hahmolle liikkumisen vapautta, vaikka kyseisessä asussa näkyy myös korsetin tapaista tiukkuutta. Huomioin myös, kuinka Evien alkuperäinen asu on malliltaan. Tästä otin ideaksi suunnitella hahmolle bloomer-housut.

Vaikka Assassin's Creed Syndicate-pelimaailmassa monet nais-sivuhahmot pitävät housuja, niin on katsottu vaatehistorian mukaisesti naisten muodin todenmukaisuus. Suurella osalla naisella on mekot ja sen ajan mukaiset hameet. Hahmojen liittolaisissa löytyy naisia, jotka pitävät myös samanlaista asua kuin miespuoliset henkilöt. Vaikka muissa Assassin's Creed -pelissä löytyy yleisesti kurtisaaneja, niin löytyy myös naisia, jotka ovat tappelemassa yhtä paljon kuin miespuoliset hahmot. Naispuoleisten vihollistenkin vaatteissa on tuotu samanlaista housuasua vähät välittäen vaatehistoriasta. Pelissä on huomioitu tasa-arvoisuutta naisten ja miesten välissä vaatteiden avulla, mutta huomioiden miten historiallisesti arvot eivät olleet samanlaiset. Huomioiden sen, että pitkävartisia nahkasaappaita on käytetty hyvin yleisesti Assassin's Creed -pelimaailman hahmoissa, katsomatta todenmukaisuutta vaatehistorian muodista.

## 5.1 Alkuperäisen ja uuden kohtaaminen

Assassin's Creed -hahmojen alkuperäiset vaatteet ovat hienon näköisiä ja tuovat salaperäisyyttä hahmoihin. Jokaisella hahmolla asukokonaisuus on erilainen leikkaukseltaan ja kankaaltaan. Myös kirjailu hupussa tai kuviointi takissa erottavat heidät samanlaisesta Assassin's Creed -teemasta, jota on käytetty useammassa eri hahmoissa. Kuitenkin hupun malli ja punainen liina on yhdistävä tekijä hahmoissa, vaikka vuosiluvut ovat erilaiset. Kaikki laukut ja tarvittavat materiaalit tappamiseen ovat erilaiset jokaisessa Assassin's Creed -peleissä, vaikka niissä on käytetty samanlaista ideaa jokaisella kerralla. Erilisten alueiden tai kauppojen ostaminen ei ole muuttunut peleissä. Vaikka ensimmäisessä Assassin's Creed -pelissä sitä ei voinut tehdä, koska siinä jokaisen tehtävän jälkeen sait oppia uuden taistelu-liikkeen ja lisää varusteita omaan asuun.

Uudelleen suunniteltujen vaatteiden mallit eroavat paljon alkuperäisistä asuista. Vaikka kyseisillä asuilla ei ole taisteluun sopivaa varustetta, silti näkee, miten historiallisesti vaatteet muuttavat hahmon yleisilmettä. Pelihahmot pystyvät piiloutumaan omaan maailmaansa väkijoukkoon ja eivät ole pelaajien silmissä pelimaailman päähahmo, jolla he pelaavat. Hahmojen uudet vaatteet eivät suojele heitä vaarallisilta tilanteilta, kuten nyrkiltä, puukoilta tai luoteja vastaan. Vaatteet mahdollistavat pakenemisen juosten, mutta tiettyjen hahmojen kengät eivät sovi joihinkin tilanteisiin. Esimerkiksi Arnon ja Evien kengät ovat korolliset ja vaikeuttavat nopeaa juoksemista. Ezion ja Jacobin kengät ovat matalapohjaiset, jolloin he pystyvät niiden avulla kiipeämään vaivattomasti. Myös asujen liikkumavapaus ei ole samanlainen kuin alkuperäisissä, jossa hahmot juoksevat ilman mitään ongelmia. Vaatehistorialliset asut ovat kevyemmät ja hahmot ovat tottuneet oman alkuperäisen asun kerroksellisuuteen. Hahmot ovat oppineet liikkumaan kyseisen asun kanssa ja heidän täytyy olla hyvässä kunnossa, jotta voivat juosta pitkiä matkoja tai tapella monia vastaan yhtä aikaa.

## 5.2 Hahmojen vaatteiden käytännöllisyys ja erovaisuus

Hahmojen asut ovat jokapäiväiseen käyttöön sopivia, mutta eivät siihen ammattiin, jota he tekevät työkseen. Vaatteet ovat hahmoille historiallisesti sopivia ja suunniteltu sen aikakauden vartaloihanteiden mukaisesti. Asusteiden ei ole tarkoitus muuttaa hahmon luonnetta vaan tuoda itse hahmon tärkeys esille. Kokonaan ovat pois muuttuneet pitkät nahkakengät, huppu ja vaateen kerroksellisuus. Nuo kaikki antavat hahmoille sitä mysteerisyyttä, mitä ihailaan ja kuinka he erottuvat pelimaailmassa. Uudelleen suunnitelluissa asuissa näkyy, kuinka alttiita he ovat kaikille iskuille. Kuten Ezion uudessa ja alkupe- räisessä asussa näkyvät isotkin erot. Kaikki aseet, joita Ezio kantaa, niiden puuttuminen muuttaa hahmon tavallisen näköiseksi ja vaarattomaksi. Asusteet eivät ole sen näköisiä, että niissä voisi olla aseita. Viittaaan voi oikein hyvin piilottaa miekan tai tikarin tapaisen aseeseen. Myös Arnon kohdalla aseiden puuttu- minen ei tarkoita avuttomuutta. Hahmot pystyvät piilottamaan heidän vaat- teidensa alle aseensa ja käyttämään niitä tarvittaessa. Jacobilla iso ja leveä takki peittää kokonaan vartalomallin ja siinä on mahdollista kuljettaa aseita. Myös Evien asussa leveä hame ja pussimaiset housut ovat sopivia piilopaik- koja käsiaseille.

## 6 LOPUKSI

Tutkimuskysymyksenä oli mietitty, että millä tavalla Assassin's Creed -peli- maailma eroaa vaatehistoriallisesti. Samalla pohdittu, jos suunnittelussa on käytetty uudelleen samaa asun ideaa, niin missä hahmon vaatteessa. Kysy- mykset auttoivat opinnäytetyön tekemisessä ja pystyin keskittymään hahmon vaatteiden tutkimiseen. Projektissa huomioitiin pelihahmojen vaatteiden sa- mankaltaisuutta ja heidän välistä vaatehistoriallista erovaisuutta. Asuissa oli samanlaiset huppumallit, joita oli käytetty Assassin's Creed -pelimaailman hahmoissa. Vaatehistoriasta oli noukittu joitakin yksityiskohtia hahmojen asui- hin, jotka pysyivät siinä vuosiluvun muodin kanssa ja niissä oli käytetty joitakin nykyaikaisempia ideoita. Esimerkkinä pelihahmon Jacob Fryen vaate, joka on nykyaikaisen muodin tyylinen pitkä nahkatakki. Kuten Evien Fryen tiukkojen housujen käyttäminen, joka oli skandaali naisten kohdalla 1800-luvun aikana. Tämän opinnäytetyön päämääränä on tutkia vaatehistorian todenmukaisuus

pelihahmojen vaatteissa ja ei ole tarkoitus loukata Assassin's Creed pelin ideaa tai sen hahmoja.

Opinnäytetyössä käytetyt lähteet olivat laajalti vaatehistoriaan liittyvää kirjallisuutta, jota joutui rajaamaan hahmojen vuosilukujen mukaisesti. Oman ammattiin liittyvää kirjallisuutta oli löytynyt jonkin verran, jota pystyi käyttämään ja referoimaan liittyen pelihahmojen asuihin. Tietoa pelihahmojen vaatteista löytyi hyvin vähäistä tietoa ja tästä kuitenkin onnistui löytämään erilaisia nettiartikkeleita kuin kirjallista tietoa. Ohjaajan apu pelihahmon vaatetuksen tietojen etsimisessä auttoi lähteiden lisäämisessä ja etsimään tietoa erilaisella tavalla.

Projekti on antanut toisenlaisen näkökulman pelimaailmasta ja hahmoista, jotka ovat osa kokemusta pelaamisessa. Olin yllättynyt, miten ei löytynyt paljon analyttistä tietoa pelihahmojen vaatteista tai miten vaatteet ovat tärkeitä hahmojen persoonan kanssa. Etsiessäni tietoa huomasin, kuinka pelihahmojen vaatteiden suunnittelu on vähäteltyä ja miten muoti viitataan suuremmaksi osaksi naisten mielenkiintoon. Ja myös, miten vaatehistorialliset asusteiden yksityiskohtia on enemmänkin noukittu ja aseteltu pelihahmolle nykyaikaisempaan asuun. Vaatehistoria on yksi lempiaiheistani, jonka yhdistäminen pelin tutkimiseen antoi lisää kiinnostusta kirjoittaa tätä aihetta. Piirtäessäni vaatehistorian ja hahmojen asuja sain samalla harjoitettua omaa suunnittelutaitojani, jotka olen oppinut edellisen tutkintoni, vaatetusalan artesaanin kautta. Toisen alan osaamisella pystyin yhdistämään kaksi eri ammattialaa yhdeksi aiheeksi, joka on hyvin vähäisesti tutkittu ja tämä opinnäytetyö on ehkä ensimmäinen kirjoitettu aihe.

Opinnäytetyön kanssa on kulunut muutamia kuukausia ja tämä työ ei ole suunniteltu kenellekään toimeksiantajalle. Tämä työ on tarkoitettu kaikille henkilöille, jotka haluavat tutkia pelimaailmaa syvemmälle tai katsoa sitä toiselta näkökulmalta. Työ on osoitettu niille kiinnostuneille, jotka haluavat tutustua tähän kyseiseen peliin ja näkemään, miten se on muuta kuin väkivaltaa ja hiiviskelyä.

## LÄHTEET

Assassin's Creed: Brotherhood. Ubisoft Montreal 2010.

Assassin's Creed: Revelations. Ubisoft Montreal 2011.

Assassin's Creed: Unity. Ubisoft Montreal 2014.

Assassin's Creed: Syndicate. Ubisoft Quebec 2015.

Bhasin, K. 2016. How Final Fantasy Characters Infiltrated Fashion. BoF 2.2.2016. Saatavissa: <https://www.businessoffashion.com/articles/news-analysis/final-fantasy-louis-vuitton-fashion> [viitattu: 13.10.2016].

Boucher, F & Deslanders, Y. 1987. 20, 000 Years of Fashion. The History of Costume and Personal Adornment. Expanded Edition. New York: Harry N. Abrahams, Inc.

Brooke, I. 2003. Illustrated Handbook of Western European Costume. Thirteenth to Mid-Nineteenth Century. New York: Dover Publications, Inc.

Buruma, A. & Ribeiro. A. DR. 1999. Fashions of The Past. Historical guide to world costumes. London: Collins & Brown Limited.

Franck, M. 1997. Waatteen Wiesti ja Wiettelys. Eli pukeutumisen historiaa kivikaudelta nykyaikaan. Tampere: Nukke- ja pukumuseo.

Hart, A. 1998. Ties. New York: Costume & Fashion Press.

Jackson, G. 2015. Wardrobe Theory – The Anachronistic *Assassin's Creed: Syndicate*. Paste Magazine 10.6.2015. Saatavissa: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/wardrobe-theory-the-anachronistic-assassins-creed-s.html> [viitattu 10.9.2016].

Klastrup, L & Tosca, S. 2009. "Because it looks so cool!". Fashion as character performance: The Case of WoW. Journal of Virtual Worlds Research 2.2.2009. Saatavissa: <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/305/427> [viitattu 13.10.2016.]

Kopisto, S. 1991. Muodin Vuosikymmenet. Dress and Fashion 1810-1910. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy.

Koskimies, L. 1983. Pukeutumisen Historia. Kietaisuudesta Empiretyyliin. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Leventon, M. 2008. What people wore when. A Complete Illustrated History of Costumes from Ancient Times to the Nineteenth Century for Every Level of Society. East Sussex: Ivy Press.

Lukkarinen, M. 2014. Vapaus, veljeys ja tasa-arvo. Pelit 12/2014, 28.

Lukkarinen, M. 2015. London calling. Pelit 11/2015, 25.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan Käsikirja. Ideasta Eteenpäin. Rajalla.

Novak, J. 2008. Game Development Essentials. Second Edition. Clifton Park, USA: Delmar Cengage Learning.

Serjent-Tipping, J., Smith, M., Williams, I., Lewis, M., Pishneshin, A. & Clee, L. 2015. Beginners Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. United Kingdom: 3dtotal Publishing.

Sillanpää, M. 2011. Kaksipäisen kotkan varjossa. Pelit 12/2011, 16.

Solarski, C. & Donovan, T. Drawing Basics and Video Game Art. Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. United States: Watson-Guptill Publications.



## KUVALUETTELO

Kuva 1. Kuvankaappaus Ezio Auditoren alkuperäisestä asusta. Ubisoft. 2012. Saatavissa: <http://vignette4.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/c/c3/Ezio-plainrobes-revelations.png/revision/latest?cb=20111201180809> [viitattu 19.9.2016]

Kuva 2. Kuvankaappaus Arno Dorian alkuperäisestä asusta. Ubisoft 2014.

Kuva 3. Kuvankaappaus Jacob Fry alkuperäisestä ja yleisestä asusta. Ubisoft 2015. Saatavissa: [http://vignette3.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/c/c8/ACS\\_Jacob\\_Frye\\_Cosplay\\_Reference.jpg/revision/latest?cb=20150721181807](http://vignette3.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/c/c8/ACS_Jacob_Frye_Cosplay_Reference.jpg/revision/latest?cb=20150721181807) [viitattu 19.9.2016]

Kuva 4. Kuvankaappaus Evie Fryn alkuperäisestä asusta. Ubisoft. 2015. Saatavissa: [https://assassinscreedcollector.wordpress.com/2015/07/21/assassinscreed-cosplay-reference-materials/acs\\_character360\\_evie\\_212080/#main](https://assassinscreedcollector.wordpress.com/2015/07/21/assassinscreed-cosplay-reference-materials/acs_character360_evie_212080/#main) [viitattu 19.9.2016]

Kuva 5. Kuvankaappaus Ezio Auditoren asusta Brotherhood-pelissä. Ubisoft 2010. Saatavissa: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/File:Ezio-plainrobes-brotherhood.png> [viitattu 25.9.2016.]

Kuva 6. Italian vaatehistoria 1510-luvulla.

Kuva 7. Ranskan vaatehistoria 1790-luvulla.

Kuva 8. Englannin vaatehistoria 1860-luvun loppupuolella, miesten muoti.

Kuva 9. Englannin vaatehistoria 1868-luvun loppupuolella, naisten muoti.

Kuva 10. Ezio Auditore 1510-luvun asussa.

Kuva 11. Aron Dorian 1790-luvun asussa.

Kuva 12. Jacob Fry 1860-luvun loppupuolen asussa.

Kuva 13. Evie Fry 1868-luvun loppupuolen asussa.

