

# Pelihahmosuunnittelun periaatteita

Neljä hahmosuunnitelmaa Grion-  
pelikonseptiin

LAHDEN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
Muotoiluinstituutti  
Viestinnän koulutusohjelma  
TUPPURAINEN, JENNA  
Multimediatuotannon  
opinnäytetyö

Kevät 2017

Lahden ammattikorkeakoulu  
Multimediatuotanto (Medianomi)

SUKUNIMI, ETUNIMI: Opinnäytetyön otsikko  
Tuppurainen, Jenna Pelihahmosuunnittelun periaatteita

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 43 sivua, 6 liitesivua

Kevät 2017

TIIVISTELMÄ

---

Opinnäytetyöni käsittelee pelihahmosuunnittelun periaatteita ja teorioita. Suunnittelen itsekehittämääni pelikonsepttiin neljän pelihahmon tarinat ja visuaaliset ilmeet, joiden tekoprosessin aikana esittelen peliteollisuuden hahmosuunnittelun prosessia ja käytänteitä. Opinnäytetyöni keskittyy pääsiasiallisesti hahmosuunnittelun visuaaliseen puoleen ja kuinka visuaalisilla valinnoilla vaikutetaan hahmon luettavuuteen.

Asiasanat: Hahmosuunnittelu, visuaalinen ilme, pelihahmo

Lahti University of Applied Sciences  
Degree Programme in Multimedia production

LAST NAME, FIRST NAME:	Title
Tuppurainen, Jenna	Principles of game character design

Bachelor's Thesis in Multimedia production 43 pages, 6 pages of  
appendices

Spring 2017

ABSTRACT

---

My bachelor's thesis will address the principles and practices of the game character design. I will design four character's visual concepts and backstories for my own game and in the process, I will introduce the game industry's character design process and practices. The thesis will focus on character design's visual side and how the visual choices will effect on the readability of the characters.

Key words: Character design, visual style, game character

# SISÄLLYSLUETTELO

## TIIVISTELMÄ JA ABSTRAKTI

1	JOHDANTO	3
2	HAHMOSUUNNITELUN TEORIAA	4
2.1	Hahmosuunnittelija lyhyesti	4
2.2.	Anatomia, mittasuhteet ja kehonmuoto	4
2.2.1	Anatomia ja mittasuhteet	5
2.2.2	Kehonmuoto eli bodyshape	6
2.2.2	Siluetti	8
2.2.3	Muoto ja viiva	11
2.2.3	Visuaalinen ilme ja tyyli	13
2.2.4	Ryhti ja kehonkieli	14
2.3	Narratiivinen konteksti	15
3	NELJÄ HAHMOSUUNNITELMAA GRION-PELIKONSEPTIIN	17
3.1	Käsikirjoitus ja pelikonseptin luominen	17
3.2.	Hahmojen luonnosteluvaihe	19
3.2.1	Tank-hahmon luonnosteluvaihe	19
3.2.2.	Offensive-hahmon luonnosteluvaihe	21
3.2.3.	Healer – hahmon luonnosteluvaihe	22
3.2.4	Defensive - hahmon luonnosteluvaihe	23
3.3	Hahmojen muotojen selkeyttäminen	25
3.3.1	Tank-hahmo	25
3.3.2.	Offensive-hahmo	26
3.3.3	Healer -hahmo	28
3.3.4	Defensive – hahmo	29
3.4	Hahmojen viimeistely	30
3.5	Siluetti	35
4	YHTEENVETO	36
	LÄHTEET	37
	LIITTEET	39

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee pelihahmosuunnittelun periaatteita ja teorioita. Koska minulla ei ole tässä projektissa asiakasta, luon itse hyvin kevyen pelikonseptin ja tarinan, jotka antavat hahmo suunnitelmille tarvittavan kontekstin. Opinnäytetyöni aikana tulen tekemään neljä visuaalista hahmosuunnitelmaa, joiden avulla esittelen peliteollisuuden hahmosuunnittelun prosessia ja pohjaan päätöksiäni yleisiin hahmo suunnitteluun kuuluviin teorioihin ja käytäntöihin, joita opinnäytetyöni kirjallinen osuus käsittelee. Opinnäytetyöni keskittyy pääasiallisesti hahmosuunnittelun visuaaliseen puoleen ja kuinka visuaalisilla valinnoilla vaikutetaan hahmon luettavuuteen, mikä rajaa tästä opinnäytetyöstä pois muun muassa pelihahmosuunnitteluun kuuluvan äänisuunnittelu, animoinnin ja hahmojen 3D-mallintamisen.

Valitsin tämän aiheen opinnäytetyökseni siksi, että olen hyvin kiinnostunut hahmosuunnittelusta ja sen teoriasta. Olen suunnitellut hahmoja omiin kehittämiini tarinoin jo pidemmän aikaa, minkä vuoksi aihe ei ole minulle täysin tuntematon ja tietyt käsitteet ovat minulle jo entuudestaan tuttuja. Opinnäytetyöni tavoitteeksi otan neljän hahmon visuaalisten ilmeisen konseptoinnin ja mahdollisimman pitkälle viemisen opinnäytetyöni aikana. Katson opinnäytetyön tärkeäksi lähtökohdaksi myös minun henkilökohtaisen oppimiseni ja hahmosuunnittelusta tietämäni teoreettisen osuuden syventämisen projektin aikana.

## 2 Hahmosuunnittelun teoriaa

### 2.1 Hahmosuunnittelijan määritelmä lyhyesti

Hahmosuunnittelija on henkilö, jonka tehtävänkuvaan kuuluu suunnitella miltä hahmo näyttää ja tuntuu. Hahmosuunnittelijoita työskentelee muun muassa animaation, tv-sarjojen ja pelien visuaalisten ja käsikirjoitettujen hahmojen suunnittelu- ja konseptointiprosessissa. Hahmosuunnittelijan tärkeimpiin työvälineisiin kuuluu tietenkin suunnittelijan visuaaliset taidot ja kyvyt, mutta tällä olisi myös hyvä olla ymmärrys konseptitaiteen, animaation ja pelisuunnittelun periaatteista.

Pelialla hahmosuunnittelijoiden työnkuva vaihtelee hieman sen mukaan missä roolissa he työskentelevät: konseptitaiteilijana hahmosuunnittelija suunnittelee alkuvaiheessa olevaan pelikonseptiin visuaalista sisältöä ja suunnittelee hahmojen ulkonäköä värin, muodon ja siluetin kannalta. Usein hahmosuunnittelijat saavat prosessin aikana hahmoista design dokumentin, jossa usein kerrotaan hahmon roolista, kerrotaan pelin visuaalisesta ilmeestä ja tavoitteista kuin myös hahmon yleisestä luonteesta ja "fiiliksestä".

Character Artist sen sijaan viittaa peliteollisuudessa henkilöön, joka tekee konseptitaiteilijoiden tekemien konseptien pohjalta hahmoista 3D-mallin ja joissakin tapauksissa myös tekee tekstuurit ja muut visuaaliset viimeistelyt hahmoon niin, että se voidaan liittää peliin.

### 2.2 Anatomia, mittasuhteet ja kehonmuoto

Hahmosuunnittelijalla kuten monilla muillakin visuaalisten konseptien parissa työskentelevillä ammattilaisilla on hyvä olla vahva käsitys kuvataiteiden periaatteista ja käytännteistä. Hahmosuunnittelijoiden tärkeisiin työkaluihin kuuluu heidän piirustus- ja maalaustaidot ja vahva käsitys kuvataiteiden ja suunnitteluprosessien perusteista. Tämän vuoksi perinteisten kuvataiteilijoiden tapaan myös hahmosuunnittelijoilla pidetään tärkeänä ominaisuutena kykyä tehdä havaintoa ympärillä olevasta luonnosta ja elämästä ja kykyä analysoida ja imitoida ihmisen anatomiaa. Tästä johtuen usein hahmosuunnittelijoita kehoitetaan tutkimaan ja opiskelemaan ihmisen anatomiaa ja liikkeitä, jotta hahmoista tulisi luontevia ja luonnollisia.

*“The premise is simple; Original character design and distinctive styles can only be achieved once the artist thoroughly understands how humans look and move in nature.” (J.S.Sloan 2015, 4)*

## 2.2.1 Anatomia ja mittasuhteet

Anatomian ja mittasuhteiden opiskeleminen ja hallitseminen ovat olennainen osa perinteistä kuvataiteen koulutusta ja perinteitä. Hallitsemalla anatomian ja mittasuhteiden säännöstön voidaan niitä myös perinteisesti rikkoa visuaalisten valintojen ja mielikuvien saavuttamiseksi. Hahmon anatomian ja mittasuhteiden avulla hahmosta voidaan kertoa hahmon ikä, fyysinen olemus ja joskus jopa hahmon luonteenominaisuuksia. Taiteilijat usein kehottavat erilaisissa kuvataiteen oppikirjoissa käyttämään "nyrkkisääntöä", jonka mukaan ihmishahmon anatomiaa ja pituutta mitatessa tulisi mittana käyttää hahmon pään kokoa. Pää mitataan tässä ohjeessa hahmon pääläestä hahmon leukaan, minkä jälkeen tätä mittaa käytetään määrittelemään hahmon yleistä ja raajojen pituutta.

Tämän ohjeistuksen mukaan aikuiset hahmot ovat pituudeltaan 6,5-8 kertaa päänmitan korkuisia, mutta tämä voi vaihdella esimerkiksi hahmon fyysinen sukupuolen mukaan. Naisilla on ruumiin kokoon verrattuna usein isompi pää kuin miehillä, minkä vuoksi heidän pituus määräytyy yleensä 6,5-7,5 päänmitan mukaisesti (*Fehér 2006, 364*). Tällä ohjeella voidaan määrittellä hahmon pituutta ja sisäisiä, kuten raajojen, mittasuhteiden oikeellisuutta myös muissa ikäryhmissä; teini-ikäinen hahmo on pituudeltaan noin 7 päänmittaa, nuori lapsi on 6 kertaa päänmitta ja taapero noin 4 päänmittaa.

Mittakaavan ohjenuoraa käyttäen voidaan myös visuaalisia ja pelihahmoja analysoida; onko hahmon mittasuhteet luonnonmukaisia vai onko näiden mittasuhteita liioiteltu jonkinlaisen visuaalisen ilmeen ja mielikuvan saavuttamiseksi? Nintendon *Super Mario* -pelissä seikkailevan päähahmon Marion mittasuhteet ovat ohjenuoran mukaan lähempänä taaperon tai nuoren lapsen mittasuhteita kuin aikuisen miehen, mikä antaa hahmosta lapsekkaan, iloisen ja leikkisän vaikutelman. *Super Mario* -pelit ovat ikäraja suosituksen mukaan yli 6-vuotiaille tarkoitettuja, jonka vuoksi tukee Mario-hahmossa käytetty mittakaavaa ja pyöreistä muodoista muodostuva visuaalinen ilme on suunniteltu kohderyhmää silmällä pitäen.

Platium Gamesin julkaisemassa Bayonetta-pelisarjassa seikkailevan Bayonetta-hahmon pituutta ja keskivartalon ja jalkojen mittasuhteita toisiinsa on liioiteltu niin, että hahmolla on pidemmät jalat muuhun vartaloon nähden. Robin J.S.Sloanin mukaan tällä mittakaavan muutoksella voidaan pyrkiä vahvistamaan pelaajan käsitystä hahmon dominoivasta luonteesta ja korostamaan tämän atleettisuutta.

Hahmojen anatomian määrittely ja tutkiminen ovat tärkeää myös siinä vaiheessa, kun suunnitellaan ei-humanoideja hahmoja. Hirviöiden ja erilaisten olento suunnitteluprosessissa hahmosuunnittelijan olisi hyvä pohtia kuinka olento rakentuu anatomisesti ja kuinka se vaikuttaa hahmon liikkuvuuteen ja ulkomuotoon. Anatomian ja luuston suunnittelu auttaa myös prosessissa myöhemmässä vaiheessa työskenteleviä 3D-mallintajia mallintamaan ja ymmärtämään hahmoa paremmin, kun siitä on luotu tarpeeksi kattavat blueprintit eli "pohjapiirrokset" ja suunnitelmat.



*Kuva 1 ja 2 Super Mario- ja Bayonetta pelisarjojen päähenkilöiden mittasuhteiden muutoksilla voidaan viestittää hahmoista erilaisia ominaisuuksia, kohderyhmää tai luonteenpiirteitä.*

Kasvojen mittasuhteilla voidaan korostaa hahmon ominaisuuksia ja tuoda erilaisia viitteitä hahmosta. Esimerkiksi suuria silmiä muihin kasvojen mittasuhteisiin verrattuna voidaan pitää lapsenominaisina ja suloisena piirteenä. Kasvojen muodoilla kuten kulmikkuudella ja pyöreydellä voidaan tehdä viittauksia hahmon maskuliinisuudesta ja feminiinisydestä. Maskuliinisina kasvon piirteinä usein pidetään kulmikkuutta ja vahvaa leukaa, kun taas feminiinisinä kasvon piirteinä pidetään siroa leukaa ja pyöreämpää leukalinjaa.

### **2.2.2 Kehon muoto eli bodyshape**

Hahmosuunnittelussa voidaan hyödyntää anatomian ja mittasuhteiden lisäksi hahmojen kehonmuotoa eli bodyshapea ja niihin liittyviä mielikuvia ja teorioita. Vaikka nykyään ihmisen kehonmuodon ja luonteenpiirteiden välisiin yhteyksiin suhtaudutaan skeptisesti ja kriittisesti, voi kuitenkin katsoja heijastaa hahmoon osittain omia tai median luomia oletuksia ja käsityksiä hahmon kehomuotoon liittyen. Tässä kappaleessa ei ole



tarkoitus mennä sen syvemmin biologisiin yksityiskohtiin vaan tarkoituksena on esitellä somatotyypimalli, jonka piirteitä hahmosuunnittelijat voivat käyttää tiedostaen tai tiedostamattaan työssään. Somatotyyppeiksi kutsutaan järjestelmää, joka jaottelee laajasti ihmisen kehontyypit kolmeen kategoriaan sen perusteella, miten kehotyypit varastoivat rasvaa ja rakentavat lihasta. Nämä kolme kategoriaa ovat Ektomorfi (ectomorphs), Endomorfi (endomorphs) ja Mesomorfi (mesomorphs).

**Ektomorfista** eli laihaa kehontyyppiä käytetään usein ihmisistä, joita pidetään kevyt rakenteisina pienten luiden ja hoikan lihaksiston vuoksi. Heillä usein katsotaan olevan pieni kehon rasvaprosentti, kapeat olkapäät ja nopea aineenvaihdunta. He voivat myös olla keskipituutta pidempiä ja omistaa pitkät raajat.

**Mesomorfista** eli lihaksikasta kehontyyppiä käytetään usein ihmisistä, jotka ovat kehon rakenteeltaan vankka rakenteisia ja heillä on isompi luunrakenne. Heillä on usein luonnostaan atleettinen kehonmuoto ja heillä on usein selvemmin piirtyvät ja suuremmat lihakset, vaikka heidän kehossaan onkin hieman rasvakudosta.

**Endomorfista** eli tanakkaa kehontyyppiä käytetään usein henkilöistä, joilla on enemmän kehon rasvakudosta verrattuna heidän lihasmassaan. Heillä voi olla vaikeampaa pudottaa painoa verrattuna ektomorfiseen ja mesomorfiseen kehontyyppiin verrattuna. He ovat usein pituudeltaan lyhyempiä ja kehon rakenteeltaan pyöreämpiä ja tanakampia. Heillä voi olla myös vahvat kädet ja jalat.

Tosielämässä ihmisten kehontyypit harvemmin kuitenkaan sijoittuvat täysin tiettyyn yllä mainituista kategorioista vaan yleisesti ne ovat kahden kategorian yhdistelmiä. Esimerkiksi usein yhdistelmät muodostuvat ektomorfisen ja mesomorfisen kehontyyppin tai mesomorfisen ja endomorfisen kehontyyppien yhdistelmästä. Näiltä yhdistelmiä käyttäen pelihahmojen suunnittelussa voidaan pyrkiä muokkaamaan pelaajan käsitystä tai tuoda jonkinlaisia ennako oletuksia hahmosta.



*Kuva 3: Blizzard Entertainmentin Overwatch- pelisarjan Tracer ja Valveen Team Fortress- pelisarjan Scout hahmojen edustavat ektomorfisen ja mesoformisen kehotyyppin sekoitusta. Kummallakin hahmolla on laiha vartalonmalli, pitkät jalat verrattuna näiden torson pituuteen ja leveätköt olkapäät. Molemmat hahmot ovat pelisarjoissaan nopea liikkeisiä ja vikkeliä hahmoja, joka korostuu kehotyyppien avulla*

Robin J.S.Sloanin mukaan ektomorfisen kehotyyppin omaava hahmo voidaan nähdä nopeana ja hyväkuntoisena näiden kevyen kehon rakenteen vuoksi. Ektomorfinen kehotyyppi voi yhdessä muiden visuaalisten elementtien avulla tuoda hahmosta mielikuvia ajattelevaisuudesta, sisäänpäin kääntyvyydestä, tunteiden hallitsemisesta ja luovuudesta.

Mesomorfinen kehotyyppi sen sijaan kuvastaa voimaa ja fyysisiä kykyjä, mutta myös kuvastaa hahmossa rohkeutta, seikkailunhaluisuutta, dominointia, kilpailuhalua ja taipumusta ottaa riskejä. Tämän vuoksi tätä kehontyyppiä käytetään usein korostetusti pelien ja muiden visuaalisten tarinoiden päähenkilöissä, jotta näiden sankarillisuus korostuisi.

Edomorfiininen kehotyyppi sen sijaan voi tuoda mielikuvan taipumuksesta suosia enemmän ruokaa urheilun sijaan, vaikka tämä ei olisikaan oikeasti totta. Riippuen siitä, miten endomorfiininen kehon tyyppi kuvataan, voi tämä antaa myös viitteitä hahmon olevan huumorintajuinen, hauskuudesta pitävä, sosiaalinen, suvaitseva, rakastettava tai vahva

### **2.2.3 Siluetti**

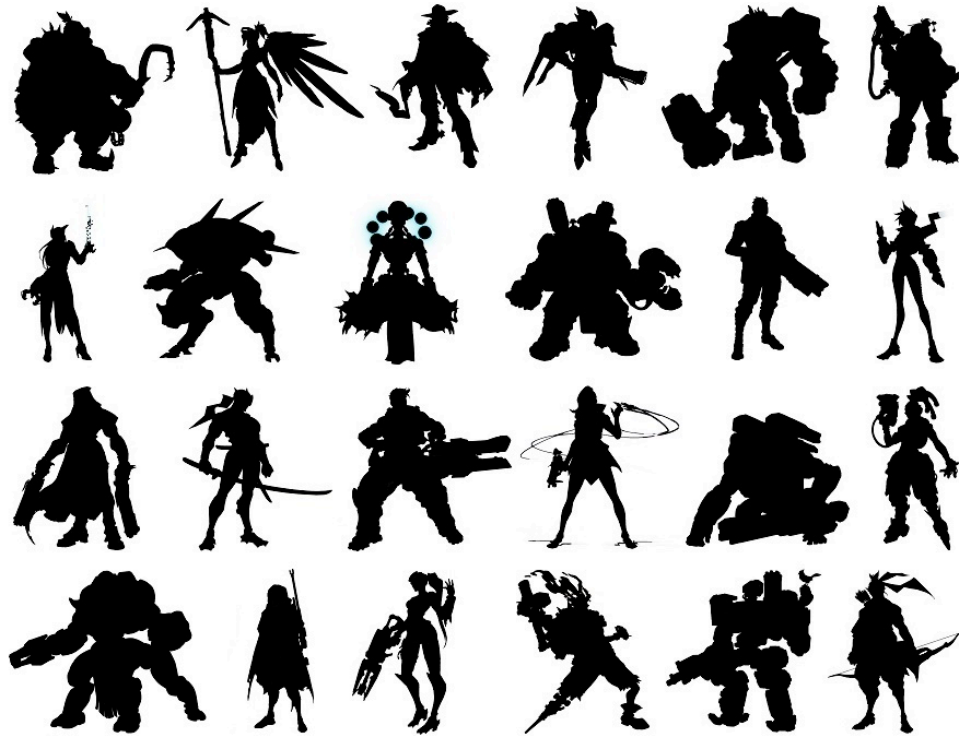
Siluetti on yksi tärkeä osa pelihahmon suunnitteluprosessia. Siluettia suunniteltaessa pelihahmosta poistetaan (ellei kokonaan niin osittain) yksityiskohdat ja värit, jolloin voidaan keskittyä paremmin tutkimaan hahmon ääriviivoja ja niiden muotoa. Hahmon siluettia suunniteltaessa tärkeimpinä ominaisuuksina on pohtia hahmon tunnistettavuutta verrattuna

muihin hahmoihin, pelin elementteihin ja taustaan nähden. Hahmon tulisi olla myös nopeasti tunnistettavissa erilaisista asennoista ja kuvakulmista riippumatta.

Hahmon siluettia voidaan pohtia niin esteettisestä kuin käytännöllisistä lähtökohdista käsin. Esteettisessä lähtökohdassa pohditaan, onko hahmo tunnistettava (omalaatuinen), siluutiltaan mielenkiintoinen ja miellyttävä katsoa. Hahmon mittasuhteet, sisäiset valööriarvot ja hahmossa oleva painontunne voi ratkaista sen pidetäänkö hahmoa miellyttävänä vai epämiellyttävänä katsoa. Usein symmetriset hahmot koetaan miellyttävinä, kun taas epäsymmetrisiä hahmoja pidetään epämiellyttävinä ja outoina. Tämä johtuu siitä, että ihmiset usein pitävät luonteisesti symmetrisiä asioita kauniina ja miellyttävinä, kun taas epäsymmetriset asiat voivat tuntua heistä pelottavilta tai rumilta.

Käytännöllinen lähtökohta sen sijaan tutkii hahmon kokonaissiluettia siitä näkökulmasta, kuinka hyvin siluetti erottuu suhteessa muuhun pelinvisuaalisiin elementteihin nähden. Esimerkiksi jos pelaajan on vaikea tunnistaa tai erottaa pelin hahmoa pelin taustoista, voi se vaikuttaa negatiivisesti pelikokemukseen ja pelissä navigointiin.

Hierarkkisessa siluetissa tutkitaan hahmon visuaalisten elementtien avulla hahmon tärkeyttä suhteessa muihin pelinhahmoihin tai tutkitaan pelinhahmojen suhdetta toisiinsa. Hierarkkista siluettia pohtiessa voidaan katsoa kolmea erilaista lähtökohtaa: kontrasti (esimerkiksi hahmon koon suurempi kontrasti muihin hahmoihin voi vahvistaa olettamusta dominoivasta asemasta muihin hahmoihin nähden), toistuvuus (esimerkiksi tietynlaisten visuaalisten elementtien toistuminen usealla hahmolla voi viitata hahmojen väliseen yhteyteen ja luoda yhtenäisen visuaalisen teeman) ja ryhmittäminen (visuaalisten elementtien yhtenäinen rakenne hahmoissa voi tuoda vahvan tunteen järjestyksestä ja vähentää hahmojen individuaalista olemusta).



*Kuva 4: Overwatch on Blizzard Entertainmentin vuonna 2016 julkaisema character based first person shooter -peli, jossa pelihahmojen siluetit ovat tärkeässä osassa nopeatempoista peliä. Siluetit on suunniteltu niin, että pelaajan olisi helppo nopeasti tunnistaa vastassa olevat hahmot ja toimia sen mukaisesti. Hahmoissa näkyy myös hierarkkinen siluetti suunnittelu: tankki hahmot ovat silueteiltaan suurempi kokoisia, joka tukee hahmojen taistelun etulinjassa toimivaa roolia.*

Funktionaalinen siluetti tutkii hahmon toimivuutta loogisesti ja epäloogisesti pelinmaailman asetelmaan nähden. Esimerkiksi hahmon suuri haarniska voi realistista tyyliä noudattavassa pelissä tuoda pelaajalle tunteen hahmon mahdollisuudesta liikkua haarniskan painon vuoksi. Peligenreissä kuten komediassa, fantasiassa ja science fictionissa täydellinen loogisuus ei kuitenkaan aina päde vaan pelingenre antaa suunnittelussa vapaamman mahdollisuuden pelimekaanisille ja visuaalisille ratkaisuille. Suuri ja painavalta näyttävä haarniska voi tuntua fantasiatyyllisessä pelissä luontevalta muiden visuaalisten elementtien tukiessa valittua tyyliä.

Metaforinen siluetti hahmossa sen sijaan voi antaa pelaajalle viitteitä luontoon, taideteokseen tai kulttuuriseen ikoniin. Esimerkiksi hahmo, jonka siluetti muistuttaa kukkaa voi antaa pelaajalle mielikuvan luonnosta, hedelmällisyydestä, hauraasta olemuksesta ja kauneudesta.

Dynaaminen eli muuttuva siluetti voi muuttua sen mukaan, miten pelaaja ohjaa hahmoa tai valitsee erilaisia kykyjä hahmolle. Dynaamista siluettia voidaan käyttää hyväksi esimerkiksi peleissä, joissa hahmoilla on hahmokehitykseen kuuluva järjestelmä; jos pelaaja päättää järjestelmän

mukaan lisätä hahmolleen lisää voimaa, voi hahmon ulkoinen olemus muuttua lihaksikkaammaksi ja vahvemmaksi. Robin J.S.Sloanin mukaan dynaamista siluettia käytetään muun muassa hyväksi Rocksteadyn Batman-pelisarjan peleissä, joissa Batmanin siluetti on paikoillaan ollessa hyvin neliömäinen, mutta kun pelaaja ohjaa Batmania liitämällä kaupungissa muuttuu hahmon siluetti enemmän kolmiomaiseksi tämän viitan vuoksi.



*Kuva 5: Rocksteadin Batman-pelisarjassa hyödynnetään dynaamista siluettia hahmon liitäessä Gotham'n kaupungin yllä. Paikoillaan ollessa Batmanin muoto on enemmän neliömäinen, kun taas liitäessä hahmon siluetti on kolmiomainen.*

#### **2.2.4 Muoto ja viiva**

Muotojen ja viivojen merkityksestä hahmosuunnittelussa puhutaan paljon, sillä ihmisellä on luontainen tapa pyrkiä etsimään ja näkemään erilaisia kuvioita ja muotoja kuvista. Hahmosuunnittelussa viivan suunnalla, paksuudella ja viivan paikoilla hahmon visuaalisessa ilmeessä voidaan tahtoen tai tahtomatta viestittää tietynlaisia asioita hahmosta. Viivan paksuus vaikuttaa visuaalisten elementtien vaikuttavuuteen ja näkyvyyteen: paksumpi äärioviiva on huomattavasti ohutta äärioviivaa dominoivampi elementti, minkä vuoksi sitä voidaan käyttää elementtien nostamiseen tai päinvastoin laskemiseen hahmossa.

Viivalla ei kuitenkaan aina tarkoiteta vain ja ainoastaan hahmon äärioviivoja vaan myös hahmon sisällä olevista viivoista, jotka voivat muodostua esimerkiksi tämän vaatetuksen aiheuttamista rajoista. Viivan suunnalla ja kulmalla voidaan johdatella pelaajan katsetta hahmossa ja tuoda näin katsojan huomio hahmossa oleviin tärkeisiin elementteihin kuten varusteisiin tai ominaisuuksiin ja tuoda yhteyksiä erilaisten elementtien kanssa.

**Horisontaalit eli vaakaviivat** hahmossa voivat antaa vaikutelman levollisuudesta ja paikoillaan pysyvyydestä, sillä horisontaalit viivat usein yhdistetään universaalisti kuvataiteessa maahan ja paikallaan pysyvään horisonttiin.

**Vertikaaliset eli pystyviivat** sen sijaan voivat antaa hahmosta vaikutelman pituudesta, korkeudesta ja tasapainosta, sillä ne ovat kohti suoraa maata ja horisonttia kohti.

**Diagonaaliset ja kaltevat viivat** koetaan dynaamisiksi ja liikkeessä oleviksi viivoiksi, sillä niiden koetaan tippuvan tai nousevan vertikaaliin muotoon. Diagonaalisia ja kaltevia viivoja käytetään usein hahmokuivissa tuomaan dynamiikkaa ja liikkeen tuntua hahmon asennossa. Kuten viivoilla myös erilaisilla muodoilla voidaan hahmosta viestittää erilaisia mielikuvia ja hyödyntää erilaisia assosiaatioita eli miellelyhtymiä.

**Pyöreät** muodot yhdistetään hyvin usein hyvyyteen, nuoruuteen, leikkisyyteen, lapsenomaisuuteen ja energisyyteen. Tämän vuoksi esimerkiksi nuorimmille lapsille tarkoitetuissa animaatioissa ja peleissä käytetään hyväksi pyöreitä muotoja tyylliteltyjen mittasuhteiden kanssa.

**Kolmio** on yksi perusmuodoista, jonka kärjen suunta ja sijainti muodostavat erilaisia mielikuvia. Kolmion kärjen ollessa ylöspäin, koetaan kolmiomaisten muotojen kuvaavan paikallaan pysyvyyttä, lepoa, vahvuutta ja tasapainoisuutta. Kun taas kolmion kärjen osoittaessa alaspäin, koetaan muoto epävakaaaksi ja jännittyneeksi. Kolmion muotoa voidaan tarkastella myös sen kuvataiteissa puhutun energian ja temperamentin näkökulmista: kolmion muotoon yhdistetään usein sanat "dynaaminen", "nopea" ja "liikkuvuus", mutta myös temperamenttisuutta kuten "aggressio", "vihamielisyys", "petollisuus" ja "into himo".

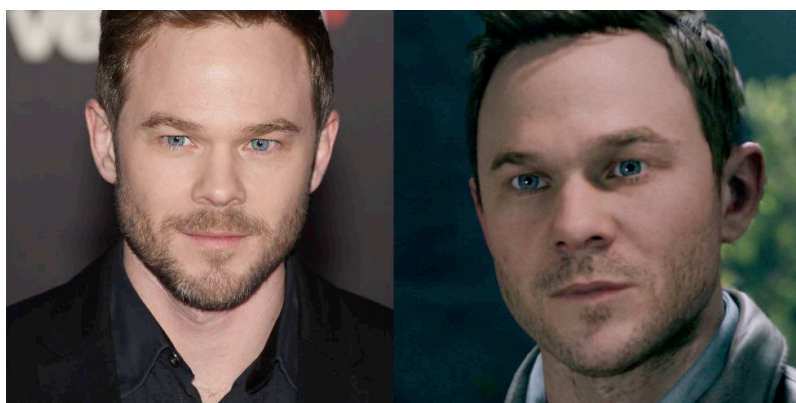
**Neliöt** ja suorakulmaiset muodot koetaan usein vahvoina ja vakaana kuviona. Neliömäisiä muotoja pidetään myös luonteeltaan maskuliinisina, turvallisina, rationaalisina ja oikeaoppisuutta kuvaavina. Hahmot, joissa käytetään neliömäisiä muotoja, voidaan pitää mielipiteistään kiinnipitävinä ja jäykkinä.

Hahmosuunnittelussa nykyään useimmiten käytetään kuitenkin useamman perusmuodon yhdistelmää sen sijaan, että hahmot perustuisivat yhden muodon ympärille. Videopelien historian alkuvaiheessa hahmot olivat huomattavasti yksinkertaisempia ja perustuivat lähinnä yhden perusmuodon ympärille, mikä johtui tuon ajan teknologisista rajoitteista ja mahdollisuuksista. Tämän vuoksi esimerkiksi vuonna 1980 julkaistun Pacman-pelin päähenkilö Pacman on muodoltaan ympyrän muotoinen, sillä monimutkaisemman hahmon tekeminen ei vielä tuolloin ollut mahdollista.

## 2.2.5 Visuaalinen ilme ja tyyli

Visuaalinen ilme ja tyyli ovat hyvin laaja-alainen ja vaikeasti määriteltävissä oleva aihe ja konsepti. Yleisesti visuaalisesta ilmeestä tai tyylistä puhuttaessa usein verrataan visuaalisia elementtejä jo tunnettuihin taidesuuntauksiin, taideaikakausiin, kulttuurisidonnaiseen visuaaliseen ilmaisuun tai taiteilijoiden tuotantoihin. Yksinkertaisimmillaan visuaalinen ilme muodostuu värien, viivojen ja muotojen yhdistelmästä ja variaatioista. Peli- ja virtuaalihahmon ulkoista olemusta voidaan pohtia myös sitä kautta kuinka realistinen, symbolinen tai abstrakti hahmo on visuaalisesti. Nykyteknologian avulla pelihahmot voivat muistuttaa kuvan tarkasti olemassa olevia ihmisiä kuten näyttelijöitä, kun taas 1980-luvulla teknologia rajoitti hahmot perusmuotoihin kuten ympyröihin ja kolmioihin.

Peli- ja virtuaalihahmojen visuaaliseen ilmeeseen vaikuttaa hahmosuunnittelijan ja taiteilijan henkilökohtainen taideilmaisu ja tyyli. Joissakin tapauksissa myös pelistudioilla voi olla tunnistettava visuaalinen ilme, joka muodostuu johdonmukaisesta visuaalisesta ilmaisusta ja tyyli valinnoista. Esimerkiksi Angry Birds- peleistä tunnettu Rovio käyttää peleissään hyvin vahvaa värien käyttöä, paksua ääriviivaa ja leikittelee pelattavissa hahmoissa perusmuodoilla, kuten kolmioilla ja ympyröillä. Rovion brändi ja visuaalinen ilme muodostuu hyvin pitkälle näistä elementeistä, minkä vuoksi pelien visuaalisen ilmeen oletetaan jatkuvan myös toisessa heidän pelissä Fruit Nibblersissä. Suomalainen pelistudio Remedy sen sijaan nojaa peliensä visuaalisessa ilmaisussa realistiseen lähtökohtaan, minkä vuoksi esimerkiksi heidän vuonna 2016 julkaisemassa Quantum Break-pelin päähenkilö on mallinnettu näyttelijän Jack Joycen mukaan.



*Kuva 6: Remedy -pelistudion vuonna 2016 julkaistussa Quantum Break-pelissä on mallinnettu päähenkilön ulkonäkö näyttelijän Jack Joycen mukaan.*

Hahmosuunnittelijan ja pelistudion määrittelemien tyylisuuntien ja visuaalisten elementtien lisäksi pelihahmoihin vaikuttaa hyvin vahvasti

pelin genre eli tyylilaji. Pelien, television, elokuvien ja muiden medioiden määrittelyyn käytetään usein erilaisia genre-määrittelyjä, joiden visuaaliset ja tarinalliset elementit ovat muodostuneet normeiksi eli käytänteiksi tuottajien ja kuluttajien keskuudessa. Genre-määrittelyä käytetään usein myös pelien yhteydessä, jolloin pelaajan on helpompaa valita itseään kiinnostavan pelin ja tietää näin olettaa tietynlaisia asioita pelin visuaalisuudessa ja tarinallisissa lähtökohdissa.

Pelihakmojen visuaalisen ilmeen suunnittelussa olisi hyvä ottaa huomioon pelien kohderyhmä ja ikäsuositus. Esimerkiksi kun hahmoa suunnitellaan peliin, jonka kohderyhmänä on nuoret lapset, muutetaan usein hahmojen mittasuhteita enemmän lapsen omaiseksi, värit ovat usein kirkkaita ja muotokieli pyöreää. Aikuisille suunnitelluissa peleissä sen sijaan voidaan mennä hyvinkin realistisiin ja todenmukaisten mittasuhteisiin ja visuaalisiin elementteihin.

## 2.2.6 Ryhti ja kehonkieli

Ihmiset ja eläimet kommunikoivat puheen ja äänten lisäksi myös non-verbaalisesti kehon elekielillä, jota voidaan hyödyntää hahmosuunnittelussa ja hahmojen luonteen kuvauksessa. Hahmon elekielillä voidaan kommunikoida hahmon ajatuksia, tunteita ja persoonallisuutta selkeästi ja luontevasti myös kameran laajassa kuvakulmassa. Kasvoilla näiden elementtien kuvaaminen vaatisi hahmoista lähikuvaa, jotta pelaaja näkisi hahmon kasvoilta pienetkin eleet ja niiden vivahteet saman viestin välittämiseksi.

Ryhdyillä ja kehon asennoilla voidaan viestittää hahmon mielentilaa, emotionaalista tilaa ja mahdollisesti myös temperamenttia. Kehonkieltä voidaan arvioida sen mukaan, onko hahmon asento "avoin" vai "sulkeutunut". Avoimeksi kehonkieleksi kutsutaan hahmon asentoa, jossa hahmo ottaa suuren tilan käyttöön levittämällä käsiään, seisomalla jalat hieman erillään toisistaan ja seisoen suhteellisen ryhdikkäänä. Avoimella kehon kielellä viestitään yleensä ystävällisyyttä ja positiivisuutta. Suljetulla kehonkieli sen sijaan on puolustautuvampi ja vähemmän hahmon ympärillä olevaa tilaa vievää; hahmon kädet voivat olla tiiviisti kehoa vasten tai puuskassa ja jalat ovat lähellä toisiaan. Hahmon ryhti voi olla hieman kyyryssä ja usein sulkeutuneen kehonkielen katsotaan viestittävän vihamielisyyttä, vaikeasti lähestyttävyyttä ja poissaolevuutta.

Hahmon kehonkielellä voidaan korostaa hahmon energistä ja menevää luonnetta tekemällä hahmon liikkeistä nopeita ja lennokkaita ja asennoista dynaamisia. Päin vastaisesti hahmosta voidaan antaa mielikuva



vähäisestä energiasta tekemällä hahmon liikkeistä hitaita ja pitkäveteisiä ja muuttamalla näiden asentoa epäryhdikkääksi ja uneliaan oloiseksi.

Hahmojen asennoilla ja elekielillä voidaan arvioida hahmojen välisiä suhteita toisiinsa. Samankaltaiset liikkeet ja eleet voivat viestittää hahmojen yhteisestä mielipiteestä, empatian tunteesta toista hahmoa kohtaan, heidän välistä syvällisemmästä yhteydestä tai yksinkertaisimmillaan hahmojen keskustelemaan molemmille mielekkästä aiheesta. Sen sijaan kahden hahmon eriävät liikkeet ja eleet voivat viestittää hahmojen välistä erimielisyyttä, epämielekkyydestä toista hahmoa kohtaan, vihamielisyyttä ja vähäistä empatian tuntemusta toista hahmoa kohtaan. Hahmojen elekielen ja asentojen lisäksi on hyvä huomioida myös, kuinka lähellä hahmot seisovat toisiaan: läheisessä suhteessa olevat hahmot seisovat yleensä lähellä toisiaan, kun taas toisilleen tuntemattomat, yleisessä tilassa olevat, hahmot seisovat toisistaan verrattain kaukana toisistaan eivätkä välttämättä ole toistensa kanssa sosiaalisesti tekemisissä

### 2.2.7 Narratiivinen konteksti

*“When it comes to establishing the context for a virtual character, there is a need to consider the game’s setting early in the research and development process. It would be easy to overlook this part of the process in order to proceed directly to fleshing out the specific histories, predicaments, and personalities of a character, but the setting tells us a lot about how a character should look, speak, act, and even think.”* (Sloan 2015, 112)

Peli- ja virtuaalihahmojen uskottavuuteen ja luontevuuteen vaikuttaa kuinka hyvin ne toimivat suhteessa niiden narratiiviseen eli tarinan kerronnalliseen kontekstiin ja taustaan nähden. Kuten Robin J.S.Sloanin lainauksesta tulee ilmi, voi hahmon taustalla toimiva ympäristö vaikuttaa siihen miltä hahmon tulisi näyttää, kuinka näiden tulisi puhua, käyttäytyä ja jopa, kuinka näiden tulisi ajatella.

Hahmojen taustatarinaa ja asetelmaa tehdessä voidaankin kiinnittää huomiota seuraaviin asioihin:

**Sijainnin ja aikakauden** taustoittaminen voi antaa viitteitä siihen, kuinka hahmo voisi pukeutua, käyttäytyä ja puhua. Aikakausi voidaan määritellä vuoden, vuosikymmenen tai vuosituhatvuoden tai nykyhetken, tulevaisuuden tai menneisyyden mukaan. Sijaintia ja aikakautta pohtiessa olisi hyvä pohtia mitä tarinassa on tapahtunut aikaisemmin ja kuinka se voisi vaikuttaa hahmon ajatusmaailmaan ja käyttäytymiseen. Tulevaisuuteen ja scifi-genreen sijoittuvissa peleissä ja tarinoissa olisi syytä tehdä

pohjatutkimusta siitä, mihin tulevaisuudessa teknologian oletetaan kehittyvän ja millaiset teknologiset keksinnöt ovat tällä hetkellä mahdollisia. Aikakauden ja sijainnin taustatutkimuksen tekemisen periaatteena on luoda peli- ja virtuaalisille hahmoille realistinen tai ainakin uskottava ympäristö, jossa ne toimivat.

Ubisoftin kehittämä *Assassin's Creed*-pelisarjan eri osat ottavat vahvasti vaikutteita eri historiallisista aikakausista, henkilöistä ja tapahtumista. Esimerkiksi *Assassin's Creed 2*- peli sijoittuu renessanssin aikaiseen Italiaan, jossa pelaaja pelaa Ezio-nimisellä salamurhaajalla vierailien ympäri Italian tunnetuissa kaupungeissa suorittaen erilaisia tehtäviä. Pelinkehittäjät pyrkivät luomaan uskottavan illuusion historiallisesta Italiasta tekemällä historiallista taustatutkimusta ja vierailemalla Italian tunnettujen maamerkkien luona. Tämän vuoksi pelissä pelaaja voi vierailla muun muassa Venetsiassa sijaitsevalla Pyhän Markuksen Tuomiokirkolla ja tavata pelissä taidehistorian piiristä tunnetun Leonardo Da Vincin, jonka keksintöjä hyödynnetään pelin tarinan kulussa. Pelin tarina ja kuvaukset historiallisista tapahtumista ja henkilöistä ovat tietenkin fiktionaalisia, mutta niiden ympärille on pyritty rakentamaan aikakauden mukainen ja pelaajalle uskottava ympäristö. Pelissä on myös otettu huomioon niin pelattavien kuin ei-pelattavien hahmojen visuaalisessa ilmeessä aikakauteen sopivaa pukeutumista ja käyttäytymistä.



*Kuva 7 ja 8: Ubisoftin Assassin's Creed 2-peliin on mallinnettu Venetsiassa sijaitseva Pyhän Markuksen Tuomiokirkko oikealla ja vasemmalla ei-pelattavien hahmojen pukeutumista. Oikeiden paikkojen ja historiaan perustuvien vaatteiden avulla pyritään pelissä luomaan narratiivisesti uskottava tausta ja konteksti pelin tarinalle.*

Sijainnin ja aikakauden lisäksi hahmon olemukseen ja käyttäytymiseen vaikuttaa tämän kulttuuri ja identiteetti. Kulttuuria ja identiteettiä pohtiessa voidaan pohtia näkökulmia kuten hahmon uskonnollisia ja poliittisia näkemyksiä, mitä hahmo on kokenut menneisyydessään ja millaiset asiat normeja eli käyttäytymismalleja kyseisessä kulttuurissa. Hahmon kuuluminen johonkin organisaatioon tai alakulttuuriin voi tuoda hahmoon lisää syvyyttä ja ilmentää tämän motivaatioita ja ideologiaa organisaation tai alakulttuurin luonteen mukaan.

Hahmosuunnittelijat voivat käyttää käsikirjoitusvaiheessa hyödykseen seuraavia kysymyksiä, joihin vastaamalla he voivat mahdollisesti määrittää millaisista asioista heidän kannattaisi tehdä taustatutkimusta, jotta hahmon visuaaliset elementit ja tarina olisivat suhteessa pelin taustatarinaan nähdessä loogisia ja uskottavia. Näitä kysymyksiä ovat muun muassa:

**Fyysiset kysymykset:** ikä, sukupuoli, etnisuus, pituus, paino, fyysiset rajoitteet jne.

**Sosiaaliset ja eettiset kysymykset:** koulutus, ammatti, harrastukset, sosiaalinen luokka, uskonnolliset ja poliittiset näkemykset, moraaliset arvot jne.

**Psykologiset ja emotionaaliset kysymykset:** mentaalinen sukupuoli, seksuaalisuus, kyvyt, älykyys, temperamentti, motivaatio, pelot, ihmissuhteet, jne.

Hahmon pohtiminen monesta erikulmasta tuo hahmolle enemmän syvyyttä ja voi helpottaa tarinankerronnallisia ongelmia, kuten mihin suuntaan hahmon henkinen kehitys tai mielipiteet mahdollisesti tarinan etenemisen aikana muuttuvat. Usein kaikkea näihin kysymyksiin vastattuja tietoja ei kerrota suoraan pelaajalle vaan ne toimivat ohjenuorana käsikirjoittajille ja hahmojen parissa työskenteleville.

### **3 Neljä hahmosuunnitelmaa Grion -pelikonseptiin**

#### **3.1 Käsikirjoitus ja pelikonseptin luominen**

Halusin tehdä opinnäytetyöni hahmosuunnittelusta, minkä vuoksi osasin jo varhaisessa vaiheessa määrittää neljän hahmoluokkaa, jotka tulisivat määrittelemään hahmojen pelillisiä elementtejä ja sitä kautta myös näiden visuaalista ilmettä.

Valitsin neljäksi hahmoluokakseni:

**Tankin**, jonka päätehtävänä olisi pelissä ottaa vastaan vahinko ja toimia muiden hahmojen suojana. Tank-hahmot ovat usein hp eli health pointeiltaan muita hahmoja suurempia ja näiden selviytyminen (survivability) pohjautuu tähän ja näiden yllä olevaan armoriin ja kestävyYTEEN.

**Offensive** -hahmoluokan tärkein ominaisuus on näiden kyky tehdä paljon vahinkoa eli damagea pienessä ajassa. Usein offensive -hahmoluokasta käytetään lyhennettä DPS eli damage per second. Tiesin, että halusin suunnitella hahmon, joka ilmentäisi visuaalisesti helppoa liikkuvuutta ja keveyttä.

**Defensive** eli puolustava hahmoluokka, jonka pääasiallisena tehtävänä olisi erilaisin keinoin vaikeuttaa vastustavien hahmojen liikkumisen ja taistelun vaikeuttaminen. Yleensä peleissä puhutaan debuffeista, jotka vievät tai vaikeuttavat vastustavien hahmojen toimintaa erilaisin keinoin - hidastamalla, myrkyttämällä jne.

**Healer** eli parantaja hahmo, jonka pääasiallinen tehtävä on pitää muut pelin hahmot hengissä ja elvyttää nämä, jos nämä kuolevat.

Alkuun minulla ei ollut siis selkeää pelikonseptia siitä, millaiseen peliin haluaisin nämä hahmoluokat toteuttavat, minkä vuoksi lähdin tekemään visuaalista tutkimusta ja etsimään referenssejä peleistä ja aihealueista, jotka minua kiinnostaisivat. Alkuun olinkin kiinnostunut hyvin pitkälti tekemään tasohyppelypelin, jossa olisi science fictionin tyyllisiä elementtejä ja hahmot muodostuisivat erilaisista roboteista ja niiden muodoista. Kuitenkin tehdessäni referenssitutkimusta käyttäen apunani Pinterest-sivustoa, tulin siihen tulokseen, ettei minulla ollut tarpeeksi kokemusta kyseisen genren visuaalisesta kirjastosta eli visuaalisista elementeistä ja niiden yhdistämisestä, joka tekisi pelistä ja sen hahmoista toiminnallisesti uskottavia.

Palasin näin takaisin pelingenren pohtimisen pariin, jonka aikana tein muutamia piirustuksia tankista tutkiakseni, millaista visuaalista tyyliä haluaisin projektissani toteuttaa. Ensimmäinen kuva, jonka tank-hahmosta luonnostelin ilman tämän haarniskaa, vaikutti minusta kuitenkin liian "realistiselta ja aikuismaiselta", minkä jälkeen kokeilin tehdä tästä versiointia hieman enemmän itselleni tutummalla tyyllillä. Näiden kahden kuvan ansiosta pääsin viimein tulokseen siitä millaisen maailman ja tarinan tulisin kirjoittamaan hahmojen ympärille; halusin toteuttaa hahmoni

fantasia genren peliin, jossa olisi mahdollista käyttää tyyliä ja hieman liioiteltuja hahmoja.

Käsikirjoittamisen aloitin alkuun kirjoittamalla hahmojen pelilliset elementit ja aloin kirjoittaa hyvin yksinkertaista hyvän ja pahan taistelusta kertovaa tarinaa. Pysin dokumentissa vastaamaan kysymyksiin *mitä, millaista, kenelle ja miten*. Hahmosuunnittelijat työskentelevät usein pelifirmoissa ja studiossa niin, että he saavat luettavakseen pelin design dokumentin, joka sisältää pelin ja hahmojen tarinan, haetun visuaalisen ilmeen ja tietoa pelimekaanisista asioista. Tämän vuoksi myös minä pyrin kirjoittamaan selkeästi ja lyhyesti ylös millaisessa maailmassa hahmot eläisivät, millaista visuaalista ilmettä hakisin ja kuka tai mikä olisi pelin kohderyhmä.

Pelin konseptidokumentti ja hahmojen kirjoitetut tiedot löytyvät liitteistä 1-6.

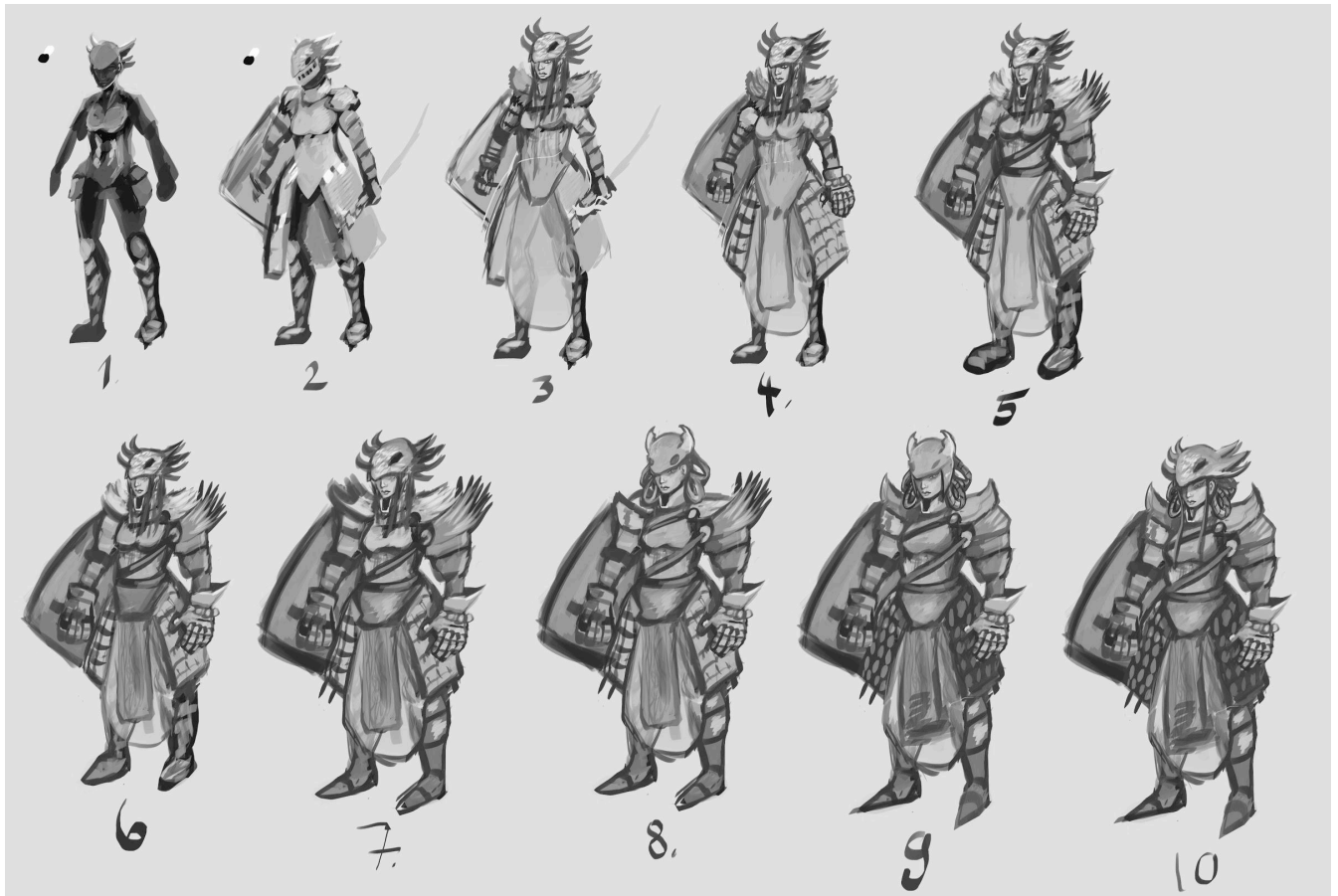
## **3.2 Luonnosteluvaihe**

Luonnosteluvaiheessa työskentelin hyvin sekalaisesti niin perinteisen paperin ja kynän kuin digitaalisen piirtopöydän ja näytön voimin. Luonnosteluvaiheessa pyrin kokeilemaan ja tutkimaan kunkin hahmon muotokieltä ja siluettia niin, että hahmot olisivat nopealla vilkaisulla tunnistettavissa toisistaan ja että hahmojen muotokieli viestisi näiden persoonallisuutta ja tarkoitusta. Peliteollisuudessa luonnosteluvaihetta voidaan kutsua myös "blob" eli möykkyvaiheeksi, missä hahmot muodostuvat epämääräisistä muodoista, joihin hahmosuunnittelijat lisäävät ja poistavat vähitellen erilaisia yksityiskohtia ja muotoja. Yleensä tässä vaiheessa suositellaan työskentelyä greyscalen eli harmaan sävyjen parissa, sillä värit voivat vaikeuttaa hahmon sisäisten valööriarvojen ja muotojen näkemistä, kun keskittyminen kohdistuu helposti väripaletin toimivuuden kanssa työskentelyyn.

### **3.2.1 TANK -HAHMON LUONNOSTELUVAIHE**

Tank hahmo oli hyvin pitkälle tässä projektissa tyylin ja tyyliuunnan osoittaja, sillä työskentelin kyseisen hahmon parissa ensimmäisenä näistä neljästä. Tank-hahmon inspiraatio löytyi alkuvaiheessa hahmon tarinasta, jonka mukaan hahmo työskentelee ritarina. Lähdin tämän vuoksi

tutkimaan alkuun japanilaisten samurai -haarniskoja ja niiden antamaa muotokieltä, jossa haarniskan osat näyttävät levenevät hieman kantajansa lantiolla sivuille päin antanen hyvin kellomaisen siluetin. Päätin kuitenkin myöhemmässä vaiheessa tutkia lisää myös länsimaalaisia ritarihaarniskoja löytääkseni niistä lisää mielenkiintoisia elementtejä hahmon ulkonäköön.

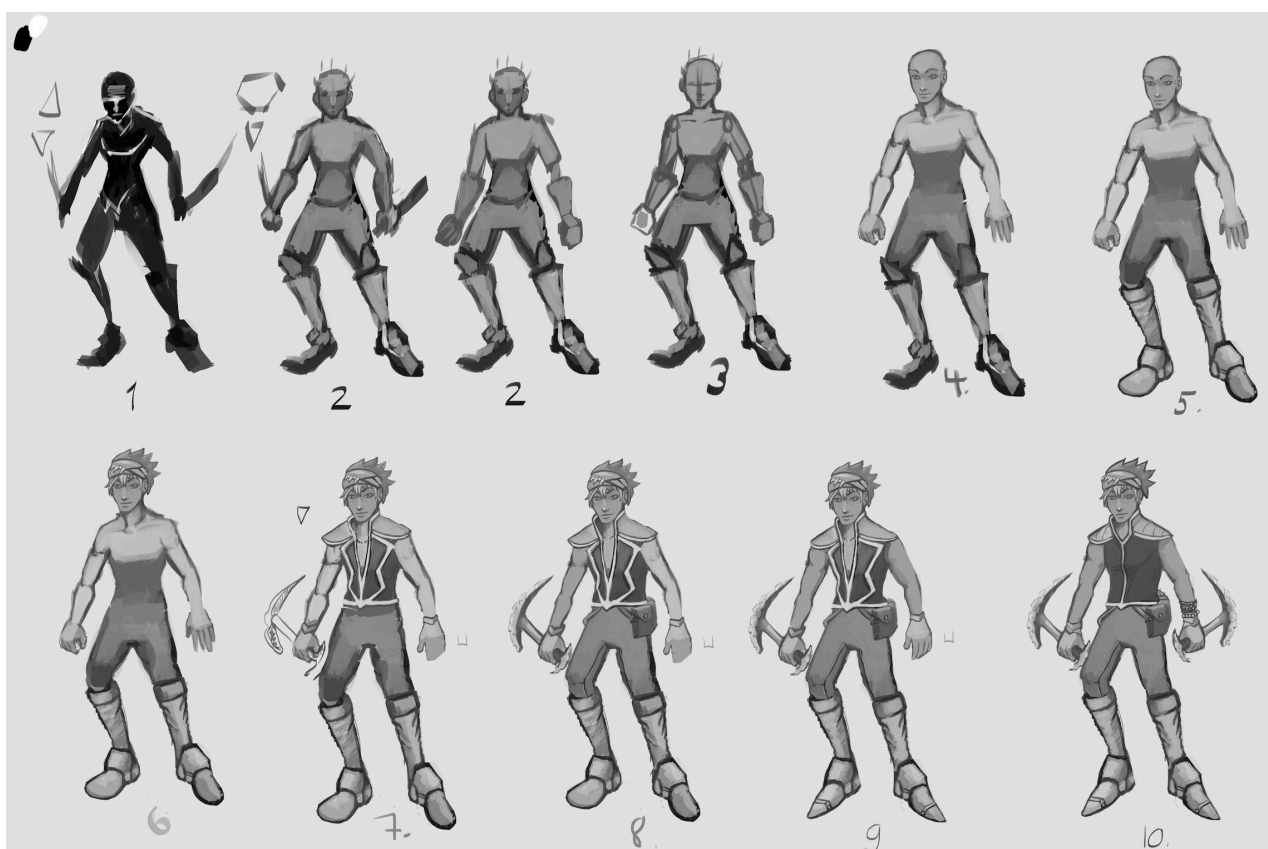


Hahmoluonnostelun alkuvaiheessa Tank-hahmolla oli käytössään kilven lisäksi myös miekka, joka osoittautui antamaan hahmosta vääränlaista mielikuvaa kysyessäni mielipidettä hahmosta luokkalaiseltani. Hahmon koettiin miekan kanssa edustavan enemmän hyökkäävää kuin puolustavaa hahmoluokkaa, jonka vuoksi luovuin tästä aseesta hyvin nopeassa vaiheessa. Hahmosta oli kuitenkin tarkoitus tehdä uhkaavan oloinen, sillä hahmon olisi tarkoitus kiinnittää vihollisten huomio, minkä vuoksi kokeilin hyvin vahvasti piikikästä ja kolmiomaista muotokieltä hahmon kypärään ja haarniskassa pyrin hyödyntämään neliömäisiä

elementtejä perusmuodon tasapainoisen luonteen vuoksi.

Tank-hahmon kypärän muotojen inspiraationa toimi muistikuva aksolottiliskon pään ympärillä olevasta kuudesta tuntosarvesta, mutta luonnosteluvaiheessa pyrin kokeilemaan versiossa 8 ja 9 koppakuoriaisten sarvien ja leukojen muotoa. Ne kuitenkin sai hahmon kypärän muistuttamaan enemmän perinteisesti voimaa kuvaavan härän sarvia ja palasin takaisin piikikkään ja liskomaisen kypärän suunnitteluun.

### 3.2.2 OFFENSIVE -HAHMON LUONNOSTELUVAIHE



Offensive hahmon luonnosteluvaihe alkoi myös blob-vaiheesta, jossa pyrin määrittelemään hahmon asentoa ja mahdollisia aseita. Hahmon asennoksi pyrin toteuttamaan rennon oloista ja kehonkieleltään avointa asentoa, joka tukisi hahmon kirjoitettua luonnetta huolettomuudesta ja avoimesta mielentilasta. Hahmon kehontyypiksi pyrin suunnittelemaan ektomorfisen ja mesomorfisen kehontyyppin risteytyksen, joka antaisi vaikutelmaa hahmon kevyestä rakenteisuudesta, mutta myös tämän sankarin pääosasta tarinassa. Hahmon sisäisissä muodoissa pyrin

luonnosteluvaiheessa käyttämään hyvin paljon kolmiomaisia elementtejä, jotka toistuvat tämän hiusten, kenkien ja vaatteiden muotokielessä. Tämä muutos korostuu erityisesti version 8 ja 9 välissä, jossa hahmon kenkiin lisätään myös kolmiomaista muotokieltä.

Hahmon suunnittelun alkuvaiheessa minulla oli hyvin vahvasti mielessä hahmo, joka käyttäisi taistelutekniikkanaan kahden tikarin taktiikkaa, jossa pyritään lyhyillä tikareilla estämään vastustajan liikkeitä iskemällä muun muassa polvitaiveisiin tai puolustamaan itseään johdattelemalla tikareilla tuleva isku kauemmaksi itsestä.

Kuitenkin tämän hahmon käsikirjoituksessa hahmo toimii ammatiltaan aartenmetsästäjänä, joka sai minut etsimään ja suunnittelemaan hahmolle erilaista asetta hakkuuta pohjana käyttäen. Hahmon varusteet perustuvat myös tämän ammattiin ja tämän rooliin pelissä. Hahmon liikesarjat ovat lennokkaita ja akrobaattisia, minkä vuoksi raskaat haarniskat ja varusteet voisivat tuoda pelaajalle tuntemuksen siitä, että hahmon voi olla vaikea liikkua. Tarinallisesti myös hahmo ei ole varsinaisesti soturi, vaikka hän onkin tarinan päähenkilö.

### 3.2.3 HEALER -HAHMO LUONNOSTELUVAIHE

Hahmosuunnitelmia tehdessäni pyrin usein pohtimaan sitä, *miten* haluaisin pelaajan reagoivan hahmoihin ja käytin tätä hyvin paljon suunnitellessani





pelin healer eli parantaja hahmoa. Halusin projektin aikana tutustua jonkin verran myös olentohahmosuunniteluun, joka mahdollistui hahmon muodostuessa tarinassa jonkinlaiseksi hyvän voiman lähettilääksi.

Healer hahmoa suunnitellessani halusin pelaajan tai hahmoa kasvovan henkilön reagoivan hahmoon jollain tapaa suojelevasti, sillä pelimekaanisesti parantajahahmot ovat peleissä suhteellisen heikkoja ja näiden voi olla vaikea puolustautua näiden tekemien iskujen pienen vahingon vuoksi. Tämän vuoksi halusin muuttaa healer -hahmon mittakaavaa huomattavasti muihin hahmoihin nähden; muut hahmot noudattavat mittakaavassaan yleisesti nuoren aikuisen tai aikuisen ihmisen mittakaavaa eli hahmojen päämittaa hyväksi käyttäen näiden pituus muodostuu noin 6-8 päämitasta. Sen sijaan suunnittelin parantajahahmon mittakaavan noudattavan enemmän nuorenlapsen tai jopa taaperon mittakaavaa, joka on noin 6-4 päämitasta. Lopullisessa versiossa hahmo on noin neljänpään mitan pituinen. Tämän vuoksi pyrin hahmon muotokielessä tuomaan myöhemmässä vaiheessa kolmiomaisten pistävien siluettien lisäksi enemmän pyöreää muotoa, joka koetaan usein helposti lähestyttävänä.

Parantajahahmon referenssit ja inspiraation lähteet muodostuivat näätäeläinten, erilaisten ötököiden ja erilaisten kukkasten muotokielestä. Halusin hahmon omistavan eläimellisiä piirteitä kasvoissaan, suuret silmät korostamaan hahmon optimistista ja naivia luonnetta ja luonnon elementtien kuten kukkapäähineen korostavan hahmon olevan "Äiti maan" kansalainen. Hahmon luonto ja kukka-aiheisuuden olisi tarkoitus myös korostaa hahmon pelillistä ominaisuutta eli tämän heikkoa kestävyyttä.

### 3.2.4 DEFENSIVE -HAHMON LUONNOSTELUVAIHE



Pelin defensive-hahmosuunnitteluprosessi oli hyvä korostamaan sitä, miksi käsikirjoituksen tekeminen oli projektini kannalta tärkeä osa suunnitteluprosessia. Tässä vaiheessa käsikirjoituksesta puuttui vielä defensive -hahmon tarkan olemuksen määrittäminen, kun pohdin, onko pelissä järkevää olla kaksi taikaan ja magiaan pohjautuvaa hahmoa.

Tämän vuoksi tässä vaiheessa lähdin pohtimaan hahmon olemusta ja tarinallista olemusta visuaalisten vihjeiden avulla: hahmo voisi toimia hyvin myös jonkinlaisena metsästäjänä, joka voisi estää vihollisia pääsemästä liian lähelle erilaisten ansojen ja muiden kepposten muodossa. Toisaalta hahmo voisi olla hyvin mustaa ja vihreää magiaa käyttävä hahmo, jonka tarkoitus perät olisivat enemmän elementtien ja erilaisten debuffien käyttämisessä, mikä kyllä erottaisi hahmon parantajahahmon roolista ja tehtävistä.

Metsästäjähahmon pelimekaaninen suunnittelu ratkaisi kuitenkin visuaalisen suunnittelun suunnan: metsästäjähahmon ollakseen monimuotoinen ja pelimekaaniikaltaan mielenkiintoinen pitäisi hahmon pystyä liikkumaan hieman suuremmilla alueilla, jotta ansojen virittämisestä tai muusta tämänkaltaisesta toiminnasta olisi hyötyä muille pelin hahmoille. Vaikka hahmot pelimekaniikan mukaan liikkuvatkin reaaliaikaisesti ja vapaasti tehden pelaajan asettamia oletusasetuksia tarkoittaisi se, että hahmon tulisi kuitenkin olla mahdollisimman lähellä muita pelin hahmoja.

Päädyin valitsemaan näistä erilaisista luonnoksista version 4, jonka siluettia tehdessäni pohdin munkkien ja pappien kaapua, joka voisi toimia loitsija hahmon siluettina. Pidin myös kovasti hahmon ylöspäin olevasta kolmiomaisesta siluetista, joka teki hahmosta rauhallisen oloisen ja tasapainoisen.

### **3.3 Hahmojen muotojen selkeyttäminen**

Kun jokaisesta hahmosta oli valmiina luonnokset ja olin pohtinut kunkin hahmon muotokieltä ja tarkoitusta, päädyin jatkamaan ja tarkistelemaan lähemmin kunkin hahmon muotokielen ja sen viestittämän viestin selkeyttä. Hahmojen luonnoksien kanssa työskennellessäni otin usein edellisestä versiosta kopion, jonka päälle jatkoin työskentelyä varmistaakseni, että minulla olisi mahdollisuus palata aikaisempaan versioon, jos jokin hahmossa menisi pieleen. Tässä vaiheessa näytin hahmoja myös ystäväilleni ja kysyin heiltä mielipiteitä hahmojen ulkomuodosta ja sen antamasta viestistä. Hahmosuunnittelijana kuten muidenkin visuaalisten töiden kannalta on hyvin tärkeää kysyä palautetta ja pohtia omia ratkaisujaan ja niiden toimivuutta näiden pohjalta. Peli- ja muissa visuaalisissa projekteissa toimii usein myös art director, jonka tehtäväkuvaan kuuluu projektien visuaalisen ilmeen yhtenäisen laadun ja tyylin takaamiseksi.

#### **3.3.1 TANK -HAHMO**

Tank-hahmosta tehdyt luonnokset olivat viivatyöskentelyltään hyvin levottomia ja monisäikeisiä. Hahmo muodostui hyvin monessa tasossa olevista horisontaalisista viivoista, jotka saivat hahmon muotokielen tuntumaan tunkkaiselta ja hyvin sekalaiselta ja liikkeessä olevalta. Keskusteltuani luokkalaisen kanssa hahmon muotokielestä hän kehotti minua palaamaan takaisin perusmuotojen äärelle, jotta hahmon sisäisten elementtien muotokieli muuttuisi selkeämmäksi ja katsojalle helpommaksi ymmärtää. Tämän palautteen saatuani päätin rikkoa hahmon haarniskan suunnitelman takaisin perusmuotoihin.



Versiossa 11 näemme vielä monien erilaisten perusmuotojen olevan läsnä visuaalisessa suunnitelmassa; hahmon oikeassa kädessä on piikikäs hankan reunus, hahmon lanteilla olevassa osuudessa on erilaisia viivoja osoittamassa metallin paloja, mutta hahmon käsivarret muodostuivat väänneistä suorakulmista.

Versiossa 12 sen sijaan aloin selkeyttämään muotoja entisestään: pienensin haarniskan palojen määrää ja pyrin poistamaan liikoa yksityiskohtia elementeistä, joihin niitä ei tarvita. Versiossa 13 halusin kokeilla vielä erikseen puhtaasti pyöreään muotoon perustuvaa muotokieltä, joka teki uhkaavasta ja puolustavasta tankista enemmänkin sarjakuvamaisen ja komedisen. Se kuitenkin sai minut viemään tämän ja muiden hahmojen tyyliä enemmän tyyliä ja sarjakuvamaiseen otteeseen. Hahmon muotokieli alkoi muodostua enemmän pyöreäkulmaisesta neliöstä, joka salli hieman lähestyttävämmän, mutta silti kovan vaikutelman hahmoon.

Tässä vaiheessa myös päätin korjata joitain anatomisia virheitä, kuten kasvojen kokoa verrattuna muuhun hahmoon. Halusin lisätä hahmolle myös animoitavaksi elementeiksi muutamat hiussuortuvat hahmon etupuolelle koristeineen, sillä hahmon muun olemus olisi tämän varusteiden vuoksi hyvin jäykkä ja voisi tuntua näin pelaajasta elottomalta ja tylsältä.

### 3.2.2 OFFENSIVE -HAHMO



Offensive hahmon muotokieli oli edennyt mielestäni hyvään vaiheeseen ja hahmon visuaaliset elementit tuntuivat tukevan hahmon taustatarinaan ja luonteeseen nähden. Kuten monilla muillakin hahmoilla tässä suunnittelun vaiheessa aloin pohtimaan myös animoitavia osuuksia hahmoihin tehdäkseni niistä mielenkiintoisempia. Offensive -hahmon kohdalla halusin painottaa vielä lisää hänen aarteenmetsästäjän taustaa ja tuoda mielikuvaa siitä, kuinka hän voisi seikkailla erilaisissa luolastoissa tai vuoristoissa. Versiossa 10. pohdin voisiko asussa olla ylimääräinen kangas kappale, joka liikkuisi liehuvasti hahmon juostessa tai kävellessä. Koin kuitenkin tämän elementin olevan liian hallitseva ja tunkkainen osa hahmon yleistä siluettia tutkiessa, minkä vuoksi päätin luopua siitä. Sen sijaan päätin keskittyä mitä apuvälineitä hahmolla voisi olla ja yksi selkeimmistä oli kiipeämiseen tarvittava köysi, jonka luonnostelin ensimmäisen kerran versioon 11. Versiossa 12 halusin tutkia myös olisiko köysi parempi tuomaan diagonaalisia viivoja hahmon lantion alueelle johdatellakseen niin katsojan katsetta tämän aseisiin ja muihin varusteisiin. Animoitavasta lähtökohdasta nähden kuitenkin versio vaikutti tylsältä, eikä sinänsä palvellut köyden alkuperäistä tarkoitusta: tuoda hahmoon jotain animoitavaa ja elävöittävää elementtiä. Tämän vuoksi jatkoin version 11 kanssa ja tein siitä viimeistellyn version.

### 3.2.3 HEALER -HAHMO



Tähän mennessä en ollut juurikaan pohtinut parantajahahmon välineitä ja tarvikkeita vaan ajatellut hahmon yleistä ulkomuotoa ja visuaalisia referenssejä. Hahmon muodon tarkoituksena oli herättää pelaajassa suojelevaa mielikuvaa ja pehmeyttä hahmosta, jonka vuoksi esimerkiksi suurien kontrastien ja tummien valööriarvojen käyttäminen tuntui hahmossa oudolta. Tämän vuoksi versiossa 6 aloin pohtimaan hahmon vaatetusta uudelleen tahtoen luoda tälle kevyen ja valoisan vaatetuksen. Pohdin myös hahmon animoitavia elementtejä ja tulin siihen tulokseen, että hahmo tarvitsisi jonkinlaiset aseet tai jotain elementtiä ympärilleen, joka loisi hahmoon mielenkiintoa.

Hahmo voisi toki eleilläään ja liikkeillään loihkia parannusloitsuja, mutta se voisi animoinnin ja pelattavuuden kannalta olla hieman tylsän oloista. Tämän vuoksi aloin pohtimaan hahmon taustatarinaan nähden luonnon elementtejä, jotka voisivat toimia tämän "aseina". Alkuun pohdin pitkään kiven tai kristallin tapaista leijuvaa kappaletta, mutta näiden elementtien kovuus toi enemmän mieleen hyökkäykseen ja vahingon tekemisen kuin parantamiseen tarkoitetut apuvälineet. Tämän vuoksi hahmon aseet muodostuivat lopulta kahdesta tämän ympärillä leijuvasta vesipisarasta, sillä vesi on yleisesti pienissä määrin lempeä elementti ja usein tarinoissa puhutaan elämän lähteestä. Kiven ja kristallitutkimuksien vuoksi aloin

pohtia myös hahmon yleistä muotokieltä lisää versiossa 8 ja päätin muuttaa hahmon kolmiomaisia elementtejä kasvoissa ja korvissa pyöreämmiksi. Hahmo alkoi kuitenkin vaikuttaa liian pehmeältä ja liika ympyrän muodon käyttö sai hahmon vaikuttamaan jälleen tylsältä.

### 3.2.4 DEFENSIVE -HAHMO



Defensive-hahmon suunnittelu lähti alkuvaikeuksien jälkeen hyvin käyntiin. Hahmon kolmiomainen siluetti toimi mielestäni hyvin hahmon suunnittelussa, jonka vuoksi hahmon yleiseen muotoon ei juurikaan tässä vaiheessa tullut muutoksia. Sen sijaan pyrin kehittämään hahmon sisäisten viivojen ja linjojen suhdetta hahmon visuaaliseen viestiin. Vertikaalisten viivojen koetaan usein antavan hahmoon lisää tasapainoisuuden ja korkeuden tunnetta niin henkisesti kuin fyysisestikin, minkä vuoksi halusin lisätä tätä elementtiä lisää hahmoon. Kuitenkin päätin rikkoa ylöspäin kulkevaa linjaa tuomalla hahmon keskivartalolle vaakaa sijoittuvan vyön.

Vyössä voidaan myös nähdä samanlaisia elementtejä kuin tank-hahmon hiuksien koristeissa, sillä tahdoin tuoda kahden hahmon tarinallista historiaa ilmi näiden vaatetuksessa ja visuaalisessa ilmeessä. Kaksikko on kotoisin samasta kaupungista ja toimineet tarinassa yhdessä samassa hovissa, jonka vuoksi pieni yhteinen elementti voisi tarkkasilmäisille pelaajille tuoda tämän miellelyhtymän tai ahaa-elämyksen tarinan kulkiessa eteenpäin. Kuten aikaisemmin puhuin parantaja hahmon liikkeiden ja

animoitavuuden elävöittämisestä, päätin myös tämän hahmon kohdalla tuoda hahmolle animoitavan elementin leijuvan loitsukirjan muodossa.

### 3.4 Hahmojen viimeistely

Hahmojen viimeistelyvaiheessa pyrin keskittymään hahmojen yhtenäisen ilmeen kokonaisvaltaiseen yhtenäistämiseen ja varmistamiseen. Tässä vaiheessa pyrin keskittymään erilaisten materiaalien kuten metallin renderöimiseen ja tarkistamaan, että hahmojen visuaaliset elementit ja näiden varusteiden toimivuus olisi loogista selkeää.



#### 3.4.1 TANK -HAHMO

Tank -hahmon viimeistelyssä keskityin erityisesti hahmon haarniskan metallin renderöimiseen niin, että se näyttäisi uskottavalta. Tässä vaiheessa huomasin myös hahmon käsien liikkuvuuden olevan hyvin rajoittunutta hahmon edellisten design versioiden mukaan, sillä tämän kilvestä vapaana oleva käsi ei pystynyt edellisessä versiossa taittumaan käsitaiteen kohdalta. Tämän vuoksi lisäsin kumpaankin käteen hieman lisää osia, jotta käsien liikkuvuus olisi luontevampaa helpompaa.

Suurensin myös hahmon kilven kokoa varmistaakseni sen, että hahmon rooli ja toiminnallisuus tulisi selvemmin esille hahmon pelimekaanisesta ja visuaalisesta näkökulmasta. katsoen



### 3.4.2 OFFENSIVE -HAHMO



Offensive-hahmon viimeistelyssä viimeistelin suurimmaksi osaksi hahmon yleisilmettä, renderöin köyden ja laukkujen materiaalia ja lisäsin hahmoon yksityiskohtia esimerkiksi housujen tikkausten ja paikan muodossa. Hahmon tarinassa hahmo saa kirouksen haudasta karanneelta Ka'honin hirviöltä, jonka merkin visuaalinen suunnittelu tapahtui tässä vaiheessa. Koska parantaja hahmo toimii tarinassa Ka'honin eli pahan voiman vastavoiman lähettiläänä ja tämän visuaalinen ilme muodostuu luonnon elementeistä ja orgaanisista muodoista, päätin että Ka'honin merkki ja hahmo tulisi olemaan enemmän geometrinen ja kovan tuntuinen. Silmä tässä jäljen suunnittelussa tuli mieleeni useista kulttuureista tuttu "pahan silmä" symboli, jonka uskomuksen mukaan paha katse voisi tappaa. Halusin tarinankerronnallisesta lähtökohdat huomioon ottaen suunnitella myös, miten Ka'honin -merkki muuttaisi pelin kuluessa hahmon käden väriä kirouksen vakavuuden pahentuessa.

### 3.4.3 HEALER -HAHMO

Parantajahahmon viimeistelyssä keskityin lähinnä elementtien selkeyteen ja ääriivojen tarkkuuteen. Kehitin myös hahmolle oman kristallikorsteen, jolla voitaisiin pelissä tarvittaessa käyttää hahmon erilaisten loitsujen animoinnissa ja vahvistamisessa.



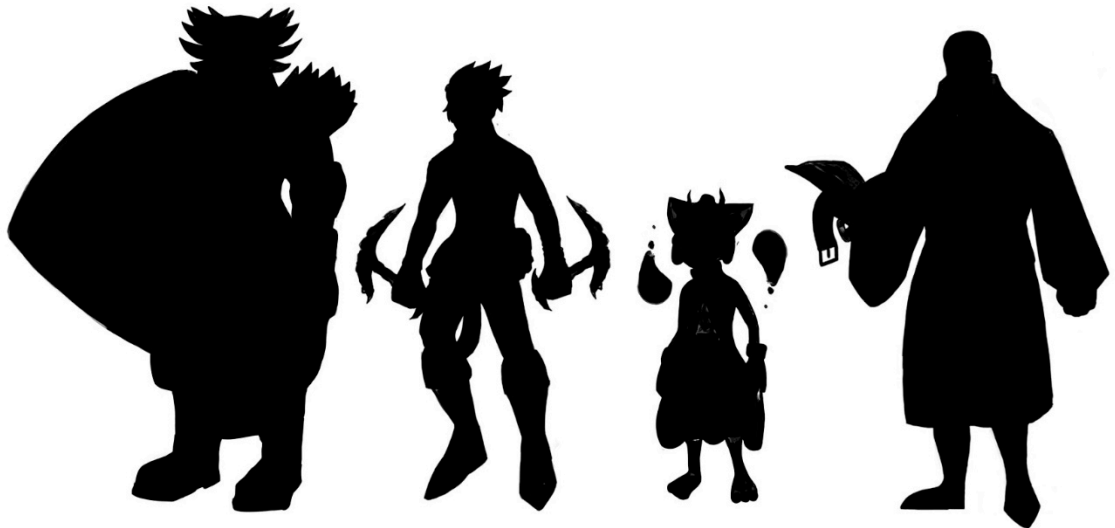
#### 3.4.4 DEFENSIVE-HAHMO

Defensive -hahmon viimeistelyssä lisäsin hahmolle leijuvaan loitsukirjan, joka voitaisiin sulkea nahasta tehdyllä vyöllä ja sitoa se hahmon lanteille silloin kun sitä ei käytetä. Hahmon renderöimisessä ei juurikaan ollut muihin hahmoihin verrattuna mitään ihmeellistä; pidin huolen siitä, että ääriviivat ja muodot olisivat katsojalle helposti ymmärrettävissä ja havaittavissa.



### 3.5 Siluetti

Viimeisenä tutkin vielä yhteisesti hahmojen siluettia ja pohdin hahmojen kokoa verrattuna toisiinsa. Hahmojen koon määrittelyyn suhteessa toisiinsa määräytyy näiden pelillisen roolien mukaan funktionaalisen siluetin mukaisesti.



Tank -hahmo on muihin hahmoihin suurempi kokoinen, koska tämän tehtävään kuuluu suojella muita ryhmän jäseniä. Suuri koko houkuttelee myös vihollisten huomiota ja osoittaa pelaajalle hahmon toimivan etulinjassa.

Offensive -hahmon on tarkoitus näyttää hahmoista keskikokoiselta ja suhteellisen kevyt rakenteiselta. Kahden aseiden näkyminen siluetissa voi osoittaa pelaajalle tai katsojalle mielikuvan hahmon vahingon tekoon kuuluvasta toimeen kuvasta.

Healer -hahmo on kaikista hahmoista pienin, jotta pelaajalle tulisi tarve suojella hahmoa ja se osoittaa myös hahmon paikan taistelulinjassa. Hahmon olisi heikon rakenteensa ja pienen kokonsa vuoksi pysytävä mahdollisimman kaukana vihollisista.

Defensive -hahmon kolmiomainen siluetti tukee hyvin hahmon tasapainoista luonnetta ja antaa hahmosta vaikutelman paikoillaan pysyvyydestä ja tasapainosta.

Hahmojen siluetit onnistuivat mielestäni hyvin ja hahmot ovat nopeasti tunnistettavissa toisistaan. Pysin saamaan hahmoihin myös samanlaista muotokieltä, jonka tarkoituksena on viestittää hahmojen yhteen kuuluvuutta, vaikka heillä ei olisi narratiivisesta näkökulmasta yhteistä

historiaa. Jokaisessa hahmossa löytyy hieman kolmion perusmuotoa: tankilla se ilmenee tämän päähineessä, offensive hahmon hiuksien muodossa, healer-hahmon korvissa ja defensive -hahmon yleisessä siluetissa ja kenkien muodossa.



Valmiit hahmot yhdessä.

## 4 Yhteenveto

Neljän hahmosuunnitelman tekeminen itsekehittämään pelikonseptiin oli mielenkiintoinen ja haasteellinen tehtävä, sillä minulla ei ollut asiakasta taikka valmiiksi kirjoitettua pelikonseptia tätä projektia aloitellessani. Opinnäytetyöni haastoi minua suunnittelemaan hahmoja visuaalista suunnittelua laajemmassa mittakaavassa: jouduin työssäni toimimaan käsikirjoittajan, konseptitaiteilijan ja art directerin rooleissa, jotta hahmoista tulisi yhtenäinen kokonaisuus visuaalisesti. Hahmosuunnitteluprojektini haastoi minut niin visuaalisena suunnittelijana kuin myös tarinoiden kertojana.

Projekti onnistui mielestäni hyvin siihen näkökulmaan nähden, jolla työtä aloitin: tarkoitukseni oli tutkia ja opiskella lisää, kuinka hahmojen visuaalisilla elementeillä ja ominaisuuksilla voitaisiin vaikuttaa pelaajan mielikuviin ja käsityksiin hahmosta tämän ulkomuodon kautta. Projekti haastoi minua tutkimaan jo ennestään tuttuja osa-alueita, kuten kerronnallista eli narratiivista lähtökohtaa ja hahmojen siluettien teoriaa. Koen, että opinnäytetyöni on antanut minulle mahdollisuuden opiskella ja tutkia lähemmin itselleni tuttua aihetta, jonka seurauksena pystyn hyödyntämään uusia taitojani tulevaisuudessa hahmosuunnittelutöitä tehdessäni.

Näiden suunnitelmien pohjalta koen voivani myös jatkaa tätä projektia pelikonseptin muiden elementtien visuaalista suunnittelua ja kehittää sitä kautta pelin ja kehittämieni hahmojen tarinaa eteenpäin.

## LÄHTEET

### KIRJALÄHTEET:

Virtual Character Design for Games and Interactive Media

Robin J.S.Sloan © Taylor&francis Group 2015

Ihmisen anatomiaa taiteilijalle

András Szunyoghy & György Fehér © 2006/2007 Tandem Verlag GmbH

### INTERNETLÄHTEET:

Mediametka - Genre - Digitaaliset pelit opetusmateriaali

<http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/muu-opetusmateriaali/digitaaliset-pelit/>

viitattu 12.3.2017

20 top character design tips

<http://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>

By Creative Bloq Staff July 27, 2015

Viitattu: 16.3.2017

Pixar Character Design

<http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>

Viitattu: 9.4.2017

Character Designer

<http://www.insidejobs.com/careers/character-designer>

Viitattu: 9.4.2017

Your Body Type - Ectomorph, Mesomorph or Endomorph?

<https://www.muscleanstrength.com/articles/body-types-ectomorph-mesomorph-endomorph.html>

Viitattu: 9.4.2017

### KUVALÄHTEET:

Kuvat 1&2 Super Mario - Mario (© Nintendo 1981- )

<https://supermariorun.com/img/stage/mario03.png>

Bayonetta © Platium Games 2009 -

[http://vignette1.wikia.nocookie.net/bayonetta/images/e/e3/Cereza\\_Bayonetta\\_2\\_render.png/revision/latest?cb=20140615210025](http://vignette1.wikia.nocookie.net/bayonetta/images/e/e3/Cereza_Bayonetta_2_render.png/revision/latest?cb=20140615210025)

Kuva 3 Tracer from Overwatch © Blizzard Entertainment 2016-

<http://i.imgur.com/tgJZeLm.jpg>

Scout from Team Fortress © Valve 2007 -

<https://s-media-cache->

<ak0.pinimg.com/originals/1c/a5/64/1ca564835c8abb99a6cef0e6b177f6cc.jpg>

Kuva 4 ja 5 Batman Arkham Asylum , Rocksteady © 2009-

<http://www.gameinformer.com/cfs->

[filesystemfile.ashx/\\_key/CommunityServer-Blogs-Components-WeblogFiles/00-00-00-15-33/0434.Batman-Top-1.jpg](filesystemfile.ashx/_key/CommunityServer-Blogs-Components-WeblogFiles/00-00-00-15-33/0434.Batman-Top-1.jpg)

<http://cdn1-www.playstationlifestyle.net/assets/uploads/2013/02/batman-arkham-asylum-3.jpg>

Kuva 6 Quantum Break , Remedy © 2016-

<http://digitalspyuk.cdnds.net/16/10/980x490/landscape-1457519768-qb-shawnjack.jpg>

Kuva 7 ja 8

Ubisoft - Assassin's Creed 2 - Pelissä esiintyvä Basilica Di San Marco © 2009-

<https://s-media-cache->

<ak0.pinimg.com/originals/97/65/9d/97659d86319c4853ade1d4a6c483ba67.png>

Ubisoft - Assassin's creed 2 - Pelissä esiintyvien sivuhahmojen suunnittelukuva © 2009-

<https://s-media-cache->

<ak0.pinimg.com/originals/22/92/41/2292412e338f89f7e349b401d172815d.jpg>

## LIITTEET

### 1.1 Pelikonseptin määrittely lyhyesti

Pelikonseptin määrittely on projektin kannalta siksi tärkeää, että se vastaa kysymyksiin *mitä, kenelle, miksi ja miten*. Yleensä konseptisuunnittelija saa projekteissaan ensimmäiseksi luettavakseen pelidesign dokumentin, jossa käydään muun muassa suunnitellun pelin synopsis, tarina, hahmojen tarina ja pelimekaanisia asioita kuten pelimekaaniikan ja käyttöjärjestelmän suunnittelua. Tämän vuoksi projektini kannalta oli tärkeää määritellä, millaiseen peliin olisin suunnittelemassa hahmoja ja millainen olisi pelin kohderyhmä.

### 1.2. Genre, tyyli & kohderyhmä

Grion on tyylitelty RPG- (Role Playing Game) ja ongelmanratkaisupeli, joka on tarkoitettu toteutettavaksi PC- ja konsolipelit alustoille kuten Playstation ja Xbox. Pelin kohderyhmänä toimii nuoret ja nuoret aikuiset, jotka pitävät tyyliteltyistä ja tarinankerronnallisista fantasiapeleistä. Pelaajan tehtävänä on kerätä pelin aikana eri puolille pelin maailmaa hajonneita kristallin palasia, jotka keräämällä pelaaja pelastaa pelin maailmaan. Pelaaja käyttää pelin aikana neljän erilaisen hahmon kykyjä hyväkseen taistellessaan erilaisten otusten ja päävastusten kanssa.

Pelin taistelumeکانikka on reaaliaikainen, jonka aikana hahmot ja viholliset tekevät erilaisia hyökkäyksiä ja puolustus-liikkeitä, joihin pelaajan on reagoitava ja päätettävä pelin aikana mitä liikkeitä kukin hahmoista tekee. Pelaajalla on myös mahdollisuus kontrolloida vain yhtä hahmoa ja osoittaa kolmelle muulle hahmolle sääntöjä, joiden mukaan hahmo toimii peliälyn ohjaamana. Tällainen komento voi olla esimerkiksi healer- eli parantaja-hahmolle, että tämä käyttää voimakkaamman parannus-potionin, kun oman puolen hahmolla energian tipahtavat alle 25% täydestä energiasta.

### 1.3 Tyyli

Grion tyylitelty RPG- ja ongelmanratkaisupeli. Pelin visuaalinen ilme pohjaa paljon sarjakuvamaiseen visuaaliseen ilmeeseen ja tyyliteltyihin mittasuhteisiin niin hahmoissa kuin rakennuksissakin.

Grionia tutkiessaan pelaaja kohtaa erilaisia kaupunkeja, runsaita luolastoja ja erilaisia kristallien kätköpaikkoja. Pelin visuaalinen ilme sallii olennoille, hahmoille ja rakennuksille hieman vääristyneitä mittasuhteita, mutta



kuitenkin siinä määrin, että pelin maailma olisi pelaajalle uskottava.

Tärkeää visuaalisessa ilmeessä on yhtenäisyys taustaelementtien ja hahmojen kanssa, tunne uniikista maailmasta ja fantasianomainen ote tuttuihin elementteihin kuten taloihin ja käyttöesineisiin. Pelissä taistellaan erilaisia lyönti- ja ampuma-aseita hyödyntäen ja pelin joillakin hahmoilla on muun muassa parantavia taikavoimia, joihin viitataan tekstissäni magiana.

## **2. Synopsis ja tarina**

### **2.1 Synopsis**

Zeron löytää aarteenmetsästäjien keskuudessa legendana kulkeneen Ka'honin hautapaikan ja vapauttaa vahingossa maailmaan Ka'honin hirviön, joka uhkaa elämää koko Grionin planeetalla. Zeron saa seurakseen elämää suojelevan voiman puolesta Mion-nimisen apulaisen, joka auttaa Zeronia keräämään Ka'honin hautapaikkaa sinetöineen kristallin osat ja kukistamaan Ka'honin hirviön. Matkallaan kaksikko kohtaa muita hahmoja, jotka ovat kohdanneet Ka'honin tuoman epäonnen ja liittyvät heidän mukaansa yhteisen päämäärän saavuttamiseksi: tuodakseen rauhan takaisin maailmaan.

### **2.2 Tarina**

Zeron on jatkanut vuosien ajan edesmenneen adoptioisänsä toivetta löytää aarteenmetsästäjien keskuudessa legendana kulkenut Ka'honin hauta. Haudan rikkauksien on kerrottu olevan niin suuret, ettei sen löytäjän tarvitsisi enää koskaan huolehtia toimeentulostaan. Legendaan sisältyy myös myytti hautaa suojelevasta hirviöstä, joka voisi tuhota vapaaksi päästessään elämän Grionissa. Kuten monet muutkin myös Zeron pitää Ka'honin hirviö tarinaa vain pelotteena ja uskoviensa myyttinä, mikä ei estänyt häntä jatkamasta etsintöjään.

Vuosien etsinnän jälkeen Zeron löytää kuin löytääkin sattumalta kyseisen edesmenneen Ka'honin kuninkaan haudan ja rikkoessaan haudan sinetöineen kristallin, hän vapauttaa myyttinä pidetyn hirviön ja saa osakseen tämän kirouksen. Zeronin herätessä tapahtumien jälkeen hänen seuraansa liittyy Mion-niminen olento. Mion selittää Zeronille tilanteen vakavuuden ja tuo samalla tämän harteille niin itsensä kuin maailmankin pelastamisen Ka'honin kiroukselta ja hirviöltä. Zeronille kuitenkin tarina planeetan lähettämästä apulaisesta ja tahto olla uskomatta aikaisemmin tapahtunutta pitää nuorukaisen epäuskoisena.

Mion kuitenkin suostuttelee Zeronin etsimään kanssaan Ka'honin kukistamiseen tarvittavan kristallin osat, jotka hajaantuivat ympäri maailmaa Zeronin hajotettua haudan sinetti. Yhteisen matkan aikana Zeron ja Mion kohtaavat Ka'honin tuottamaa tuhoa ja surua ihmisten menetettyä läheisiään ja kotejaan hirviön kynsiin.

Zeronin ja Mionin saapuessa Ka'honin tuhoamaan Nonan valtakunnan pääkaupunkiin, Zeron ymmärtää viimein asian vakavuuden ja heidän seuraansa liittyy valtion ritari kaartiin kuulunut Chanda Evarde, joka on luvannut tehdä kaikkensa tuhotakseen Ka'honin taistelussa kaatuneiden ritari kaartilaisten kunniaksi. Chanda Evarde kertoo kaksikolle Vargal-nimisestä velhosta, joka työskenteli aikoinaan valtakunnan hovissa, mutta tämän kiinnostuessa liikaa mustasta magiasta tämä oltiin karkotettu Nonan valtakunnasta siinä pelossa, että tätä taikuutta käytettäisiin väärin

valtakunnan suojelemisessa. Chanda Evarden mukaan miehestä voisi kuitenkin olla kolmikolle hyötyä heidän yhteisen päämäärään saavuttamiseksi ja hän on kuullut huhuja Vargalin olinpaikasta. Kolmikko päättää yhdessä etsiä miehen ja pyytää tältä apua. Matkansa aikana kolmikko kohtaa lisää Ka'honin voiman uhreja ja kuulevat tarinoita niin menetetyistä omaisuudesta kuin omaisistakin.

Vargalin löydettyään kolmiokko vakuuttelevat miehen lähtemään mukaansa tekemällä tälle palveluksen palauttamalla varkailta tältä varastettuja taikaesineitä. Tarina päättyy, kun nelikko kohtaa Ka'honin hirviön kristallin kokoamisen jälkeen.

### 3.2 Hahmojen biot ja ominaisuudet

#### **Zeron - offensive**

**Nimi:** Zeron Gliff

**Ikä:** 25-vuotias

**Sukupuoli:** Mies

**Luonne lyhyesti:** Zeron on luonteeltaan kujeileva ja huolettoman oloinen nuorukainen, joka ei alkuun tunnu ottavan vakavia tilanteita vakavasti. Tottuneena olemaan vain vastuussa itselleen on tilanteen korjaaminen ja vastuun ottaminen muista hänelle hieman vaikeaa. Zeron lähtee pelin alussa toteuttamaan Mionin antamaa tehtävää lähinnä vain itsensä pelastamisen vuoksi, mutta pelin tarinan edetessä Zeron ymmärtää tekonsa vaikutuksen myös muihin ihmisiin ja tahtoo lopulta tehdä vääryydelle lopun epäitsekäistä syistä.

**Menneisyys lyhyesti:** Zeron adoptoitiin lapsena aartenmetsästäjän toimesta, jonka vuoksi hän tottui

matkustelemaan ja muutoksia täynnä olevaan elämäntapaan, minkä keskiössä oli vapaus toimia itsenäisesti ja omia haaveitaan tavoitellen. Adoptio-isän kuoltua Zeronin ollessa 17 vuotta vanha, päätti hän jatkaa isänsä jalanjäljissä ja lähteä tavoittelemaan Ka'honin haudan löytämistä, joka olisi aartenmetsästäjälle hieno sulka hatussa.

#### **Pelilliset ominaisuudet:**

Zeron edustaa pelissä offensive-hahmoluokkaa, joka tarkoittaa, että hän on pelissä vahingon eli damagen pääasiallinen tekijä. Hänen liikkeensä ovat nopeatempoisia ja akrobaattisia liikesarjoja, jotka hyödyntävät kahden lyömäaseiden tekniikoita. Zeronilla on elämää eli hp:tä määritelty 200 hp:n verran, joka tekee hahmosta keskivertoisen kestävydeltään.

Koska hahmo luottaa paljon liikkuvuutta tarvittaviin liike sarjoihin, hahmon tulisi olla kykenevä liikkumaan kevyesti ja nopeasti, minkä vuoksi hahmolla ei voi olla painavia varusteita taikka aseita.

#### **Mion - support**

**Nimi:** Mion

**Ikä:** Tuntematon

**Sukupuoli:** Tuntematon

**Luonne lyhyesti:** Mion on luonteeltaan hieman naivin oloinen olento, joka toimii ryhmässä kannustavana persoonana. Mion suhtautuu omaan rooliinsa kristallien kerääjänä vakavasti ja kokee usein suurta vastuuntuntoa tilanteen korjaamiseksi.

**Menneisyys lyhyesti:** Mionin menneisyys on tuntematon, mutta olento kertoo muodostuvansa Grionin elämän voimasta, joka lähetti hänet auttamaan Zeronia kukistamaan maailman elämää uhkaavan Ka'honin hirviön.

#### **Pelilliset ominaisuudet:**

Mion toimii pelissä healer eli parantaja hahmoluokan edustajana, jonka päätehtäviin kuuluu muiden hahmojen parantaminen ja hengissä pitäminen ja näiden elvyttäminen. Mion käyttää hahmojen parantamiseen magiaa, jonka vuoksi hänellä ei ole käytössä lyömäaseita ja hänen hyökkäyksensä ovat magiaan ja loitsuihin perustuvia. Koska Mion ei ole hahmona tarkoitettu hyökkääjän rooliin, hänen vihollisiin tekemä vahinko on muita huomattavasti pienempää. Tämä siksi, että pelaajalle olisi selvempää mitkä ovat tämän hahmon käyttötarkoitukset.

Mionilla on käytössään erivahvuisia loitsuja, jotka parantavat hahmoja eri määrän ja hän oppii pelin aikana

myös loitsuja, jotka poistavat sellaisia statuksia eli ominaisuuksia kuten esimerkiksi myrkytys (vie hahmolta ajan kuluessa vähän vähältä energiaa) ja hidastus (hidastaa hahmon liikkeitä ja näin ollen vahingon tuottamista).

### **Vargal - Defensive**

**Nimi:** Vargal

**Ikä:** 55 vuotta

**Sukupuoli:** Mies

**Luonne lyhyesti:** Vargal on kiinnostunut taikuudesta ja magiasta sen kaikessa muodoissa ja olemuksissa. Mies on käyttänyt suurimman osan elämästään taitojensa kehittämiseen ja magian opiskeluun. Luonteeltaan Vargal on helposti lähestyttävä ja tasapainoisen oloinen mies, joka on pyrkinyt elämässään käyttämään kykyjään muiden auttamiseksi. Novan hovista lähteminen särki miehen sydämen, minkä vuoksi hän muutti lähemmäksi Trigalin-metsistöä, jossa hän saattoi olla paremmin tekemisissä luonnon ja luonnon olentojen kanssa. Vargal elää elämäänsä pieni pilke silmäkulmassa, minkä vuoksi hän mielellään testaa nuorempiensa tahtoa ja kykyjä mitä kummallisimmilla haasteilla ja tehtävillä.

**Menneisyys lyhyesti:** Ki'halin suku tunnetaan perinteikkäänä ja pitkä jänteisenä maagi sukuna, jonka jäsenet ovat palvelleet Nonan valtakunnan hovimaageina. Päätehtävinään maageilla on ollut toimia kuninkaan neuvonantajina ja auttaa valtakunnan ritari kaartilaisia suojelemaan sen asukkaita maagisten olentojen ja muiden valtakuntien hyökkäyksiltä. Grionin alueella toimii valtakuntien yhteinen sopimus siitä, että mustaa magiaa ei tulisi käyttää sen pitkäaikaisen negatiivisen vaikutuksen suhteen luonnossa ja ihmisissä. Vargal on entisen hovimaagin ensimmäinen poika, joka seurasi isänsä jalanjäljissä kohti uraa kuninkaan neuvonantajana ja yhtenä 12:sta valtakuntaa suojelevasta maagista. Vargalin urasuunnitelmat kuitenkin muuttuivat miehen kiinnostuessa neuvoston mielestä liikaa mustan magian tutkimiseen ja kiistat muiden neuvoston jäsenten kanssa edesauttoivat kuninkaan päätöstä karkottaa Vargal valtakunnasta, vaikka mies yritti vakuuttaa kuninkaan siitä, että tutkimustyö oli vain ennalta ehkäisevää työtä tulevaisuuden varalta eikä mitään sen enempää.

Vargal ja Chanda Evarde tietävät toisistaan toisensa siltä ajalta, kun kumpikin työskentelivät Novan linnoituksessa. Vargal oli iältään 45 vuotta ja Chanda 25 vuotta, kun kuninkaan päätös Vargalin karkottamisesta kuulutettiin.

**Pelilliset ominaisuudet:** Vargal toimii pelissä defensive hahmon osuudessa, jonka tärkeimpiin tehtäviin kuuluu vastustajien toiminnan vaikeuttaminen tavalla tai toisella. Vargal on Spell caster eli taikoja tekevä hahmo, jolloin Vargal pysyttelee hieman taka-alalla tehden pitkän matkan hyökkäyksiä. Vargal käyttää niin vihreää kuin mustaa magiaa, joista vihreällä magialla voidaan tehdä erilaisia elementteihin perustuvia hyökkäyksiä. Elementtaaliset hyökkäykset tarkoittavat esimerkiksi tulen, sähkön tai tuulen hyödyntämistä hyökkäyksissä. Mustalla magialla sen sijaan tarkoitetaan erilaisia myrkytystiloja, taikoja jotka hidastavat vastustajien liikkeitä, confusion loitsuja, jotka sekoittavat vastustajien mielen ja estää näitä toimimasta.

### **Chanda Evarde - Tank**

**Nimi:** Chanda Evarde

**Ikä:** 35 vuotta

**Sukupuoli:** Nainen

**Luonne lyhyesti:** Chanda toimii ja kunnioittaa oikeudenmukaisuutta ja korkeita moraalisia arvoja. Hän voi sotilaallisesta taustastaan johtuen vaikuttaa muista hieman jäykältä henkilöltä, joka harvoin lähtee vitseihin mukaan. Chanda on luonteeltaan hyvin tunnollinen ja vastuuntuntoinen, joka huolehtii itseään heikommista luontaisesti.

**Menneisyys lyhyesti:** Chanda palveli Novan hovissa toimien valtakunnan sotajoukoissa pyrkien pitämään valtakunnassa rauhan ja järjestyksen. Ka'honin hirviön kohtaamisen jälkeen Chanda lähtee Zeronin ja Mionin mukaan kaatuneiden tovereittensa kunniaksi.

**Pelilliset ominaisuudet:** Tankkina hahmon tarkoitus on toimia muiden hahmojen kilpenä etulinjassa ja ottaa vastaan näitä kohti tuleva vahinko mahdollistaen niin muiden hahmojen toiminnan vaivattomuuden. Tankkina Chandan hp eli health point- mekaniikka on suurempi muihin hahmoihin nähden ja tämän varusteet muodostuvat erilaisista haarniskoista ja suojaavista vaatteista. Chanda on tarkoitettu pelissä melee eli lyönti hahmoksi, joka käyttää erilaisia kilpiä tai nyrkkiään aseena.