

Pelihahmosuunnittelua

Vihollishahmoja pelikonseptiin

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
MÄRIJÄRVI, JUHA
Multimediatuotannon
opinnäytetyö

Syksy 2018

SUKUNIMI, ETUNIMI:

Märijärvi, Juha

Opinnäytetyön otsikko:

Pelihahmosuunnittelua

Multimediatuotannon opinnäytetyö, 44 sivua

Syksy 2018

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni käsittelee hahmonsuunnitteluprosessiani fiktiivisen peliprojektin parissa. Suunnittelen itse ideoimaani pelikonseptiin usean hahmon visuaalisen ilmeen ja sivuan osaksi myös liikkeen merkitystä näiden luonteeseen. Opinnäyte keskittyy pääasiallisesti hahmonsuunnittelun visuaaliseen puoleen ja hahmojen luettavuuteen. Käytän työssäni peliteollisuudesta oppimiani ja omien havainnointien kautta kerättyjä prosesseja ja käytänteitä.

Asiasanat: Hahmonsuunnittelu, visuaalinen ilme, pelihahmo, pelikonsepti

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Multimedia
production

LAMK **Lahden ammattikorkeakoulu**
Lahti University of Applied Sciences

LAST NAME, FIRST NAME:

Märijärvi, Juha

Title:

Game character design

Bachelor's Thesis in Multimedia production, 44 pages

Fall 2018

ABSTRACT

My bachelor's thesis address my character design process for a fictional game project. I design multiple characters visual look for my own game concept and also touch upon the signification of a movement for a characters nature. The thesis mainly focuses on character designs visualisation and readability. I will use in my work the things I've learned from the game industry about processes and practices when it comes to character design and also use my own observations.

Key words: Character design, visual look, game character, game concept

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ JA ABSTRAKTI

1 JOHDANTO	5	5 HAHMOJEN LIIKKEET, LUETTAVUUS & KEHONMUOTO	30
2 PELIN GENRE	6	5.1 Hahmojen luettavuus ja kehonmuoto	31
2.1 Oma taustani genren parissa	7	5.1.1 Kultisti	32
2.2 Tyylin löytäminen - Inspiraation lähteet	7	5.1.2 Sienimies	32
2.3 Inspiraatiota pelimaailmasta	8	5.1.3 Jumper	32
3 HAHMOTYYPPIEN PÄÄTTÄMINEN	9	5.1.4 Corrosion	32
4 HAHMOJEN KEHITYS	10	5.1.5 Muinainen Jätti	33
4.1 Kultisti	10	5.1.6 Smasher (Pomo nro. 1)	33
4.2 Corrosion	13	5.1.7 Starspawn (Pomo nro. 2)	33
4.3 Sienimies	17	5.2 Siluetit	34
4.4 Jumper	20	5.3 Liikkeet	35
4.5 Muinainen Jätti	22	5.3.1 Jumper	36
4.6 Smasher (Pomohirviö nro. 1)	24	5.3.2 Muinainen Jätti	37
4.7 Starspawn (Pomovihollinen nro. 2)	28	5.3.3 Smasher (Pomo nro. 1)	38
		5.3.4 Starspawn (Pomo nro. 2)	40
		6 YHTEENVETO	42
		LÄHTEET	43

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee hahmonsuunnitteluprosessiani fiktiivisen peliprojektin parissa. Rajasin suunnittelun konseptointivaiheeseen josta johtuu kuvien laadun tasoerot.

Käyn läpi ideointiani ja yritän selittää tekemieni ratkaisujen tekoa hahmojen visuaalisen ilmeen parissa

inspiraatiolähteitteni, oman kokemukseni ja yleisten pelihahmosuunnittelussa käytettyjen periaatteiden kautta. Ideana on luoda mahdollisimman toimivat hahmo konseptit valitsemani genren ja tyylin sisään. Suunnittelin myös tekeväni osalle hahmoista liikkeitä vahvistamaan näiden suunnittelutyötä.

Pelaaminen on ollut osa elämäni niin pitkään kuin muistan. Peleissä nähdyt hahmot ja näihin käytetty ajatteluprosessi on aina kiehtonut minua.

Omien kykyjen ja osaamisen testaaminen hahmonsuunnittelun parissa olikin suurin syy aiheen valitsemiseen opinnäytetyökseni.

Usein hahmonsuunnittelussa halutaan keskittyä pelattavaan/pelattaviin päähahmoihin jotta näistä saadaan mahdollisimman mielenkiintoisia, mutta myös yhtä tärkeää on viettää aikaa vihollisten suunnittelussa. Tämän vuoksi keskityin työssäni täysin viholliskaartin suunnitteluun.

Tarkoitus ei ole keksiä pyörää uudestaan, vaan pelata niin sanotuin genren sääntöjen mukaan ja katsoa, onko itsellä mahdollista luoda tarpeeksi pelaajan mielenkiinnon kaappaavia vihollistyyppejä.

Kuten oikeassa pelin kehityksessä, myös tässä projektissa on aikarajoituksia ja olen myös tästä syystä rajannut vihollistyyppit kolmeen kategoriaan.

On myös tarkoitus käyttää ihmismielen opittuja stereotypioita hyväksi joissa ihmiset mieltävät epäsymmetriset kehot, humanoidihahmojen silmätömyyden ja liian pitkät raajat epämiellyttävinä, rumina ja suorastaan pelottavina (Ballon, R. 2003: Breathing Life Into Your Characters).

Koen tämän toimivan vahvuutena lähdemateriaalini kanssa.



kuva 1: Double Dragon II: The Revenge (1989)



kuva2: Golden Axe (1989)

2 PELIN GENRE

Valitsin pelini genreksi Beat 'em up:n.

Beat 'em up (toinen yleinen nimitys, Brawlers) on toimintapeli alajityyppi, jossa useiten 1-4 pelaajaa laitetaan lukumäärältään suurta vihollismäärää vastaan. Tyypillistä tälle peligenrelle on ollut asettaa miljöön urbaaniin kaupunkimaisemaan, jossa pelaajan tavoite on joko taistella järjestettyä rikollisuutta vastaan tai hakea kosta. Genren pelit ovat usein erittäin simppeleitä pelattavuudeltaan. Pelaaja ohjaa pelihahmoa ja taistelee usein lähitaistelussa joko ilman tai alkeellisten lyömäaseiden avittamana aalloissa tulevaa vihollisarmeijaa vastaan. Pelissä on liikkeissään rajoitettuja vihollisia ja useita pomovihollisia uniikeilla taisteluliikkeillään. Perinteinen Beat 'em up -peli on vasemmalta oikealle pelaajan mukaan rullaavasti liikkuva peli kaksiulotteisella kenttädesignilla, mutta myöhempiä tämän pelin genreen putoavia pelejä on myös tehty kolmiulotteisiksi, joissa liikkuminen on vapaampaa ja monipuolisempaa.

Ensimmäiset Beat 'em up pelit ilmestyivät 1980 -luvulla ja genren suosio saavutti kultaisen kautensa vuonna 1987, kun Double Dragon julkaistiin pelihalleihin. Genren suosio hiipui 2000 -luvulle päästyään etenkin 2D-pelien osalta, kun taas 3D-pelisarjat, kuten Devil May Cry ja God of War puhkuivat uusia ideoita genren pelityyliin liikkuvuudellaan, aseillaan ja pomotaisteluillaan.

Kaksiulotteista tyyliä ei silti ole unohdettu vaan pelejä julkaistaan edelleen.

2.1 OMA TAUSTANI GENREN PARISSA

Ensimmäiset omat kokemukset genren parissa olivat pelihallissa pelatut Golden Axe, Streets of Rage ja Teenage Mutant Ninja Turtles. Pelit olivat tunnettuja turhauttavan vaikeasta

vaikeustasostaan, koska ideana oli saada pelaaja käyttämään mahdollisimman paljon kolikoita pelin pelaamiseen. Näiden pelien erilaiset hahmot ja hahmojen toisistaan poikkeavat pelityylit olivat koukuttavia elementtejä, puhumattakaan usein hienosti toteutetuista alati pelin edetessä muuttuvista taustoista. Pelihallien harvuus Suomessa tarkoitti kuitenkin sitä, että näiden pelien pelaaminen oli harvinaista, usein kerran kesässä tapahtuvaa herkkua ja vasta ensimmäisten kotikonsoleiden ja tietokoneiden yleistettyä pääsin tutustumaan näihin peleihin paremmin. Pelajaana oli tärkeää, että oma pelihahmo toimi hyvin ja että pelaajalle annettiin vaihtoehtoja lähestyä taisteluita eri tavoin, eri hahmojen muodossa, mutta huomasin usein mielenkiinnon siirtyvän nopeasti pelissä vastaan käyvien vihollisten pariin. Pelit olivat yhtä mielenkiintoisia kuin hahmot joita pelaajan vastaan usutettiin.

Ajoittain huomasin itseni kritisoimassa liian monotonista viholliskaartia ja toisinaan järkytyin pelin tapaa suunnitella pomovihollinen niin, että tämä irroittaa taistelun alussa toisen käsivarsistaan saadakseen pelaajaan nähden pidemmän kantaman. Mietin usein, että missä vaiheessa hahmon ideointi menee liian hulluksi?

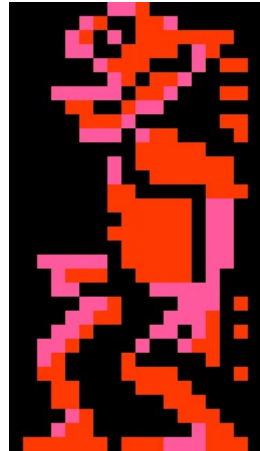
2.2 TYYLIN LÖYTÄMINEN - INSPIRAATION LÄHTEET

Olen ollut aina suuri kauhutarinoiden fani, näistä suurimpana esimerkkinä H. P. Lovecraftin Cthulhu Mytologia. Näissä tarinoissa kauhu on usein psykologista, joissa päähahmot eivät voi ikinä olla täysin varmoja ovat hirveydet heidän edessään oikeita vai ovatko he vain menettämässä järkensä. Näitä elementtejä on käytetty ennenkin videopeleissä, esimerkiksi Eternal Darkness, jossa pelin kauheudet näyttävät vaikuttavan pelattaviin hahmoihin, mutta myös pelaajaan itseensä, kun peli ilmoittaa yhtäkkiä tuhonneensa pelin tallennukset tai simuloi ruudun sammumisen.

Vaikka tarinoiden kauhu ei välttämättä suoraan siirtyisi beat 'em up -genren tyyliin, ajattelin tämän olevan kuitenkin visuaalinen keino yllättää pelaaja vaikka taustaelementtien muutoksina ja etenkin pomohirviöiden taistelukykyjen osalta. Myöskin kaikenkaltaiset hirviöt tuovat tarpeellisen luovan vapauden tehdä käytännössä mitä haluaa viholliskaartin visuaalisen ilmeen kanssa.



kuva3: Baneling, Starcraft 2



kuva4: Fishman, Castlevania



kuva 5: Cthulhu Wars - The Raid on Innsmouth by Wraithdt

2.3 INSPIRAATIOTA PELIMAILMASTA

Hartaana pelien ystävänä hain tähän projektiin inspiraatiota lukuisista erilaisista peleistä. Ensimmäinen luonnos jota aloin suunnittelemaan lähti yhteistyössä beat 'em up peleissä usein nähtyjen räjähteitä käyttävien vastustajien ja Blizzard Entertainmentin suosittu Starcraft 2 RTS (Real Time Strategy) pelin yhteistyönä.

Halusin suunnitella hahmon, joka samanaikaisesti kantaa jatkuvalla syötöllä projektiilejaan mukanaan, mutta myös kuollessaan räjähtää ympärilleen. Starcraft 2 pelissä yhdellä pelattavalla rodulla on yksikkö, jonka ainoa tarkoitus on räjähtää osuessaan viholliseen. Halusin tuoda tämän mekaniikan myös Beat 'em up -genreen, mutta pelimuodolle sopivalla tavalla.

Toinen esimerkki inspiroitumisesta koin miettiessäni hahmoani, joka hyökätessään hyppää pienen matkan pelaajaa kohti ja pitää tätä paikoillaan maassa jonkin aikaa. Lopullinen idea yhdistyi Cthulhu mytologiassa esiintyvien kalan tapaisten humanoidien ja Konamin Castlevania pelisarjan vesialueissa ilmestyvien vesihirviöiden seurauksena.

Pomohirviön kohdalla etenkin liikkeet tulevat suoraan peligenren sisältä, jossa useiten pomotaisteluissa vastustajalla on tapana tehdä suuria, paljon vahinkoa tekeviä liikkeitä, mutta joiden jälkeen vihollinen on hetkellisesti täysin pelaajan armoilla.



kuva 6: Hahmotyyppien lähtökohta.

3 HAHMOTYYPPIEN PÄÄTTÄMINEN

Lähdin ideoimaan hahmotyyppejä siltä pohjalta, että pelissä on kolme häilyvästi rajattua hahmoluokkaa. Ensimmäinen on heikko, yleisin ja pienin vihollinen. Toinen on usein heikkojen vastustajien kanssa ilmestyvä keskikokoinen opponentti, jolla on jonkinlainen erikoisempi kyky joka erottaa tämän heikosta ja tavallisesta. Kolmanneksi on pelin pahimmat ja suurimmat viholliset, jotka nähdessään pelaaja tietää osuneensa vaikeimpien vastustajien kohdalle.

Kahden ensimmäisen hahmoluokan kohdalla on eniten varaa luoville ratkaisuille, kuten mitä jos pelissä on heikko hahmo, mutta jolla on erikoisempi taito, jonka pelaaja joutuu etenemisessään ottaa huomioon tai vastustaja rankaisee tätä taidon huomioimattomuudesta.

4 HAHMOJEN KEHITYS



Kuva 7: Kultistin ensimmäiset ideoita antavat konseptikuvat.

4.1 KULTISTI

Peligenrelle tyypillisesti pelaajaa vastaan asetetaan useita helposti voitettavissa olevia vastuksia, jotka kuitenkin voivat suurissa määrin yllättää varomattoman sankarin. Lähdin suunnittelemaan tällaista vihollistyyppiä mytologian perusteelta, jossa päähahmot usein ottavat yhteen erilaisten kulttien ja uskonlahkojen kanssa. Nämä palvovat vanhoja jumalia ja jotka yrittävät manata jumalolentonsa maan päälle.

Lähtökohdaksi valitsin kaavullisen henkilön, joka kantaisi kultin logoa hupussaan. Tavanomaisesti suurin osa pelin heikoimmista vastuksista pitävät usein pieniä aseita mukanaan joilla paikkaavat omia heikkouksiaan. Pelaaja pystyy anastamaan nämä aseet itselleen ja käyttäen niitä mahdollisia vaikeampia vastustajia vastaan.



Kuva 8: Kultistin alkuvaiheet.

Piirtäessäni kultistia tein tämän asennosta ensin hyvin itsevarman, mutta myöhemmin aloin miettimään kultistin taustoja. Ehkä tämä vastus ei ole pohjimmiltaan taistelija tai sotilas, mutta uskoo silti kultin sanomaan, joten on valmis taistelemaan omistautumisensa puolesta.



Kuva 9: Kultistin hahmon viimeistely.

Nostin hahmon hartioita hieman ylöspäin ja asetin nyrkit sellaiseen asentoon, joka on usein ominaista henkilölle, joka ajautuu vasten tahtiaan käsirysyyn. Avasin myös tämän suun jolloin kultisti voidaan mieltää epävarmaksi tai suorastaan pelokkaaksi. Piirsin koko kaavun näkyviin ja lisäsin kaapuun kultin logon joka tässä tapauksessa on mielen avattu kolmas silmä, joka voisi antaa pelaajalle vinkin palvojen suunnitelmista.



Kolme viimeistä luonnosta kuvailevat ajatuksiani miten pienillä lisäyksillä voitaisiin pelin loppua kohden muuttaa jatkuvasti esiintyvä vihollishahmo hieman erilaiseksi. Kasvoissa näkyvä "rappeutuminen" voisi johtua joko lähempänä johtoporrasta olevien kulttilaisten altistumisesta vanhojen jumalien voimille tai nämä oltaisiin tuotu takaisin henkiin palvelemaan herraansa. Tämä voisi myös muuttaa normaalisti raukkamaisen ja vain ryhmässä hyökkäävän vastuksen aggressiivisemmäksi.

Hahmon lopputulokseen olen tyytyväinen. Vihollistyyppille asettamani visuaaliset kriteerit täyttyvät suunnitellussa luonnoksissani. Saattaa vaatia myös hieman erilaisen kultistin kaverikseen, jotta hahmo ei käy pidemmän päälle liian tylsäksi.

Kuva 10: Kultistin pienet kosmeettisten muutosten visualisointi.



Kuva 11: Kultistin koko visuaalinen prosessi.



Kuva 12: Corrosion -hahmon lähtökohta.

4.2 CORROSION

Hahmon idean lähtökohta tuli Blizzard Entertainment:in RTS-pelistä Starcraft 2, jossa yhdellä pelattavalla rodulla on baneling-niminen yksikkö. Tämän tarkoitus on päästä vihollishahmojen viereen ja räjäyttää itsensä. Beat 'em up -peleissä on usein nähty hahmoja, jotka kantavat räjähteitä mukanaan, mutta harvoin hahmoja jotka räjähtävät itse. Lähtökohdaksi suunnittelulleni asetin kaksi vaatimusta: Hahmon tulee omata perushyökkäys ja erikoisempi lopetus, tässä tapauksessa itsensä räjäyttäminen. Halusin hahmoni kulkevan ympäriinsä keho täynnä suuret määrät hapon kaltaista ainetta. Koska nämä kaksi pelityyppiä poikkeavat toisistaan todella paljon en halunnut suoraan räjähtävää hahmoa beat 'em up peliin, jossa pelaajalla on vain yksi pelattava hahmo. Sen sijaan päätin, että hahmo voisi käyttää kehoonsa säilynyttä nestettä hyökkäyksissään. Vasta heikkoon tilaan asetettuna vastustaja olisi valmis itsetuhoiseen hyökkäykseen.

Aloitin luonnostelun humanoidimaisesta hahmosta, joka kantaisi selässään valjaita jotka yhdistäisivät hahmon pään selässä sijaitseviin suuriin paiserakkuloihin.



Kuva 13: Corrosion hahmon valjaiden poisto.

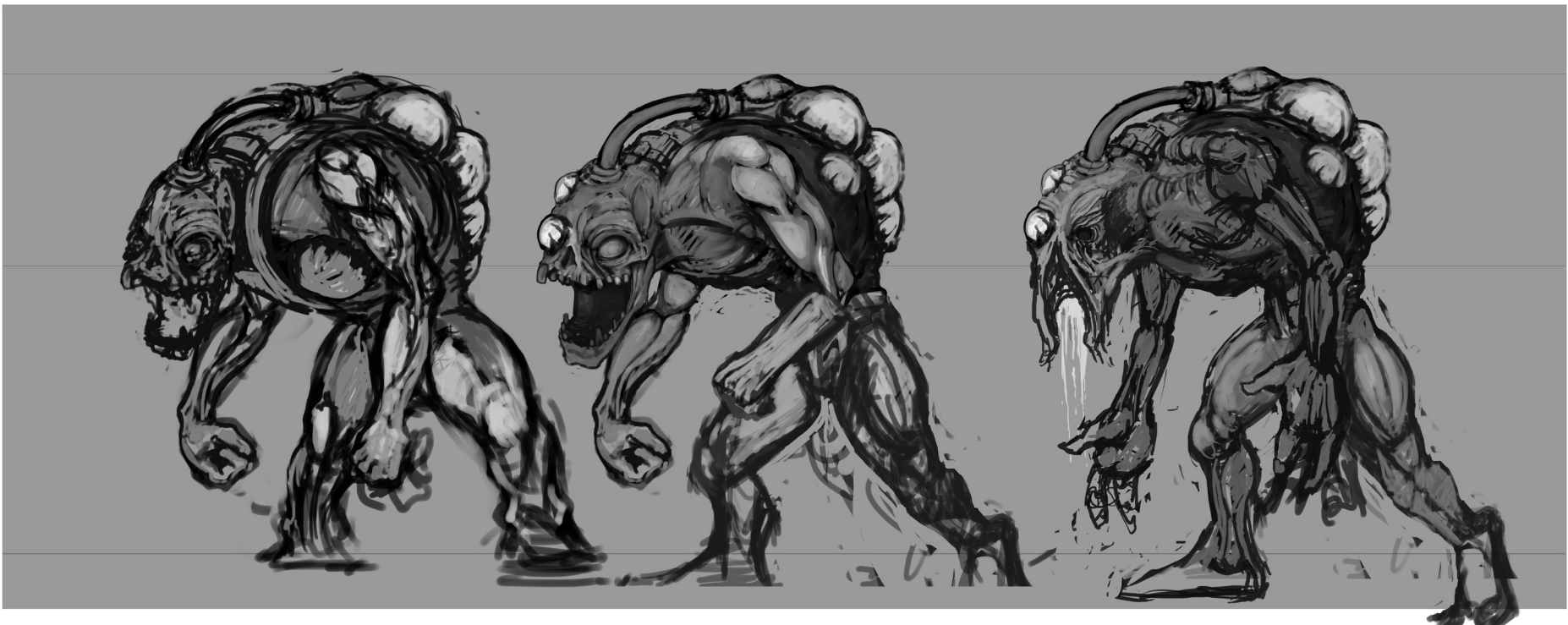
Päätin pikaisesti valjaita vastaan, sillä ne vaikuttivat olevan liiankin tieteellisesti kehittyneiltä muuhun vastuskaartiin verrattuna ja valitsin jonkinlaisen biomekaanisemman lähestymistavan. Päätin hahmon perushyökkäyksen olevan jonkin sortin happohyökkäys, jossa vastus syöksee suustaan pelaajan päälle tai eteen pienen määrän happoa, joka pysyy maassa tietyn ajan. Tämän ajan sisällä pelaaja ottaa joko osuessaan suoraan hyökkäyksestä vahingon tai jos hän sattuu kävelemään hyökkäyksen jättämän happolammikon päältä. Mekaniikan päätettyäni aloin miettimään hahmon visuaalista ilmettä uudestaan.



Kuva 14: Hahmon lopullinen muoto.

Halusin muuttaa tästä vähemmän ihmismäisemmän. Mietin hapon tapaa poistua vastustajan suusta ja kuinka tämä voisi olla liian voimakasta jopa viholliselle itselleen. Happo olisi voinut syövyttää hahmon alaleuan täysin olemattomiin ja visuaalisena kikkana pieniä määriä happoa voisi tippua vihollisen rikkinäisestä suusta, jolloin pelaajalle voitaisiin vinkata vihollisen hyökkäystavoista jo ensivaikutelman kohdalla.

En ole täysin tyytyväinen lopputulokseen. Hahmo vaatisi vielä työtä, jotta olisi omasta mielestä toimiva ja mielenkiintoinen. Mahdollisesti putkiosien täysin muuttaminen jonkinlaisiksi suoniksi tai vastaaviksi, jotta hahmo olisi täysin biologinen.



kuva 15: Corrosion hahmon koko prosessi.

4.3 SIENIMIES

Tämän hahmon idea lähti uutisartikkelista jonka aikoinaan luin. Artikkelissa puhuttiin sieniloisesta, joka kasvaa ja saastuttaa muurahaisen aivot ja ohjaa tätä mielensä mukaan. Idea loiseliöstä ihmisissä on elänyt jo kauan fiktiossa, esimerkiksi zombie-elokuvissa. Tämän hahmon kohdalla aloin miettiä tämän fiktiivisen beat 'em up pelin kenttiä ja millaisessa miljöössä pelaaja voisi kulkeakaan. Cthulhu mythoksessa ja tämän pohjilta perustuvissa tarinoissa on usein syrjässä sijaitsevia pieniä kyliä ja kylän alueeseen kuuluvia suo-alueita. En halunnut suunnitella täysin perinteistä zombie vihollista, joten päätin yrittää luoda rajallisen älykkyyden omaavan sienieliön, joka käyttää kasvualustanaan suolle ajautuneita ihmisiä.

Sienimiehen hyökkäykseen suunnittelin kuuluvan vain ja ainoastaan vihollisen lähettämä itiöpilvi, joka osuessaan pelaajaan tekisi tähän tietyn verran vahinkoa. Vihollistyyppinä sienimies kuuluisi siis heikkoon vastustaja kategoriaan, mutta joka omaisi varottavan hyökkäyksen.

Lähdin visuaalisessa suunnittelussani ensin asettelemaan suurta tattimaista hattua hahmon selkään ja osittain pään päälle, mutta kolmannen yrityksen kohdalla luovutin tämän jopa koomisen idean kanssa.



Kuva 16: Sienimiehen ensimmäiset ideat.



Kuva 17: Sienimies löytää tyylinsä.

Päätin seuraavaksi lähteä enemmänkin itse kasvualustamaisen idean kannalta ja lisäsin useita erilaisia sieniä hahmon eri puolille kehoa. Halusin poistaa ihmismäisiä piirteitä mahdollisimman paljon, jolloin katsoja/pelaaja voi itse vetää omat johtopäätöksensä, onko olento joskus ollut ihminen vai onko sieni-eliö vain muokkaantunut ihmismäiseksi, ehkä huomatesaan jalkojen tehokkuuden itiöiden levittämisessä. Halusin myös kasvoista kuivuneen näköiset, niinkuin ne voisivat murentua minä hetkenä hyvänsä, jotta pelaaja voisi mahdollisesti huomata vihollisen heikon olemuksen paremmin.



Kuva 18: Sienimiehen pituuden muutos.

Tämän jälkeen huomasin hahmon jääneen varsinkin lyhyeksi, joten tein jaloista pidemmät. Kokeilin myös uudelleensovittaa suurta tattia hahmon päähän, mutta en nähnyt sen olevan visuaalisesti toimiva ratkaisu. Sen sijaan luonnostelin hahmon kaulan alueelle muutaman torvimaisen sienen, jotka hahmon hyökätessä voisivat korostaa itiöpilven leviämistä.

Lopputuloksena näen jokseenkin visuaalisesti toimivan ja jopa huvittavan näköisen, mutta pelattavuudeltaan suppeaksi jäävän vastustajan. Taustalla oli oma kiinnostus nähdä hahmo luotuna, mutta otuksen suppeat kyvyt vaativat mahdollisesti parantelua ja ainakin osittaista visuaalisen ilmeen uudistamista parantelujen pohjalta.



Kuva 19: Sienimiehen koko prosessi.

4.4 JUMPER

Ideana oli tehdä muista vastustajista poikkeava vihollistyyppi, joka on toiminnaltaan samanaikaisesti pieni, mutta vaarallinen. Halusin luoda eläimellisen ja pelaajalle vieraan pedon. Lähtökohtaisesti suurin inspiraationlähde olikin Alien -elokuvien, alien hirviö ja samaisen visuaalisen ilmeen omaavat alien vastukset vuonna 1994 ilmestyneessä, Alien Vs. Predator beat 'em up arcade pelissä. Pidín arcade alieneiden pelissä näytetystä tavasta liikkua. Alienit ryömivät maata pitkin, toisinaan nousevat jaloilleen pystyyn ja saattavat loikata pelaajan kimppuun pitkän matkankin päästä selättäen pelaajan hetkellisesti maata vasten. Halusin samanlaisen viekkaan eläimellisen saalistustavan hahmoni suunnitteluun mukaan.

Aloitin suunnittelun humanoiditasolla antaen samalla hahmolle eläimellisen kyyryasennon, josta pelaaja voisi lukea vastustajan olevan kenties hyvin nopea tai liikkuvainen. Tässä vaiheessa ajatuksena olikin, että vastustaja liikkuu hiipien hitaasti kohti pelaajaa. Pää oli hampaita täynnä ja hahmolla ei ollut Alienin tapaan silmiä antaen tälle extra arvaamattomuutta liikkeitä ajatellen. Häntä kuului alkuperäiseen luonnokseen vahvasti korostaakseen hahmon liikkuvuutta ja tasapainoa. Parin version jälkeen aloin kuitenkin huolestumaan mahdollisesta vaikeudesta erottaa otus muiden vastustajien ja taustan seasta. Tätä vastaan kamppaillessani päätin nostaa hahmon takajaloilleen antaen tälle silti kärkkyilevän kyyrymäisen olemuksen. Myös nyt täysin tummaksi jäänyt pääosa oli uhassa kadota mahdollisiin tummiin elementteihin ja hahmon luettavuus ei ollut paras mahdollinen huolimatta siitä, miten otuksen kyyrymäinen olemus erotti sen muista vastustajista.



Kuva 20: Jumperin lähtökohta.



Kuva 21: Jumper nousee takajaloilleen.



Kuva 22: Jumper muuttuu uskollisemmaksi referenssimateriaalilleen.

Lisäsin suunnitelmaani rivin silmiä, jotka voitaisiin korostaa kirkkaalla värillä, helpottaen näin huomattavasti hahmon luettavuutta ja tunnistettavuutta. Hahmosuunnittelu oli menossa oikeaan suuntaan, mutta en ollut silti tyytyväinen tämän vastustajan olemukseen. Palasin tässä kohtaa takaisin referenssi/inspiraatiolähteilleni.

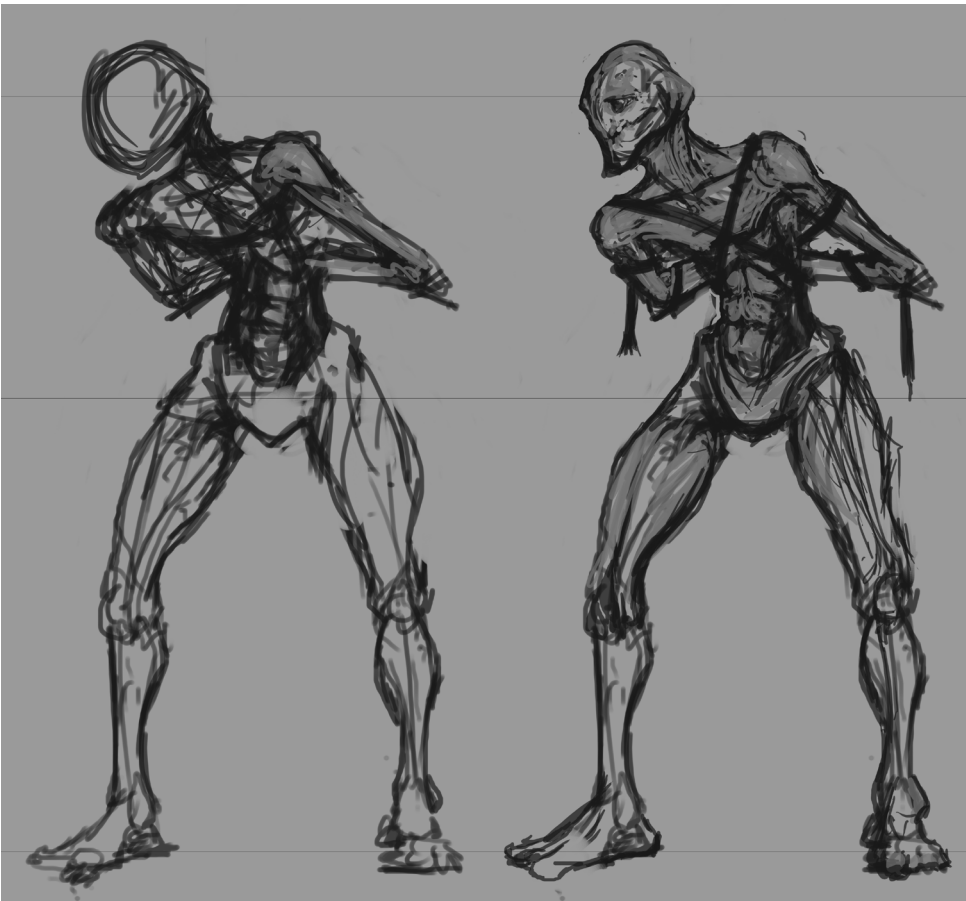
Lopullinen idea yhdistyi Cthulhu mytologiassa esiintyvien kalan tapaisten humanoidien (Lovecraft, H. P., 2009: Varjo Innsmouthin yllä) ja Konamin Castlevania pelisarjan vesialueissa ilmestyvien vesimatelijoiden seurauksena. Tällä tavalla sain hahmosta luotua lähemmäksi referenssimateriaalia sopivan luomuksen, joka sopii tällä tavoin paremmin myös jo luotuen hahmojen repertuaariin.

Lopputuloksena tämän hahmon suunnittelutyö oli mielestäni iloinen yllätys, sillä en paikoin tiennyt miten kehityksessä tulisi edetä. Tässä vaiheessa hahmolle myös kehittyi uusia ideoita liikkumista ajatellen mikä lisäisi hahmon ikää ja tapaa säilyttää hahmo oleellisena myöhemmissä pelin vaiheissa.

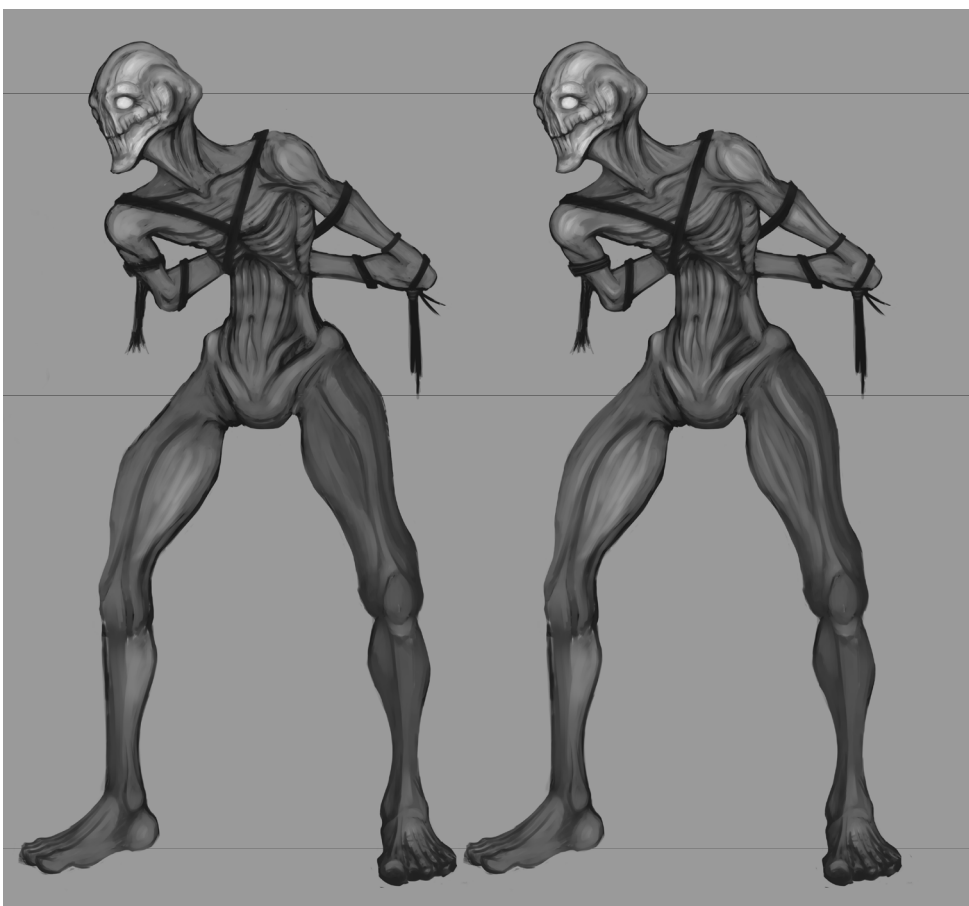
4.5 MUINAINEN JÄTTI

Tämän hahmon idea oli olla ensimmäinen suurempi, vaikeampi vastus joka usein ilmestyisi tukemaan heikoimpia vastuksia, kuten kultisteja. Lähtökohtana oli esitellä kultistien käten töitä, jotka ovat herättäneet eloon vanhoista hautakammioista löytämiään muinaisia otuksia, jotka saavat nykyihmisen näyttämään erittäin pieniltä. Takaisin eloon taikuudella sidottuja jättejä yritettäisiin kontrolloida rajoittamalla näiden liikkeitä.

Heti alusta alkaen hahmon kehityksessä oli selkeä suunta mitä halusin noudattaa. Hahmon tuli olla pitkä ja näyttää siltä kuin tämä olisi ollut hyvin säilyneenä, suljettuna sarkofagin tapaisessa hautakammiossa, kunnes jokin on häirinnyt sen ikuista unta. Elementiksi toin hyvin nopeasti selän taakse sidotut käsivarret, jotka toisivat hahmon ympärille mystisyyttä. Pelaajat voisivat hahmon nähdessään miettiä, miksi kädet ovat viety selän taakse ja mitä tapahtuisi jos jätti voisi käyttääkin taistelussa käsiään. Tämä voisi tuoda vastustajan takaisin peliin suorastaan uutena vihollisena, kun muutama asia muuttaen voitaisiin vanhalle vastukselle tuoda täysin uusi lähestymistapa.



Kuva 23: Jätin ensimmäiset luonnokset.



Kuva 24: Jätin yksityiskohtien lisäys.

Halusin luoda hahmosta mahdollisimman rujan ja kuihtuneen, kadottamatta silti liikaa massaa viholliselle tärkeistä paikoista, kuten reisistä. Pyrin luomaan pelaajalle kysymyksiä vastuksen olemuksesta, kuten hahmon kasvoista, kallon muodosta, onko olento joskus ollut ihminen ja jätin hyökkäysten nähtyään miettivän miten vahva jätti on saattanutkaan olla elossa.

Mittasuhteiltaan halusin liioitella jätin jalkojen kokoa ja pituutta. Tällä tavoin halusin vihjata pelaajalle vastuksen vahvuuksista, heikkouksista ja mitä tulisi osata odottaa tämänkaltaiselta viholliselta. Potkujen voima ja etäisyys olisivat aivan omaa luokkaa jätin kohdalla, mutta taakse sidottujen käsien vuoksi pelaajan olisi mahdollista hyökätä vastuksen kimppuun esimerkiksi hyppypotkuilla. Kuten yllä mainitsin, myöhemmin kädet voisivat ollakin vapaana jolloin hyppiminen ei olisi enää vaihtoehto vaan jätti nappaisi pelaajan kiinni ilmasta ja palauttaisi takaisin maan pinnalle. Olen hyvin tyytyväinen versioon johon päädyin. Halusin luoda paljon, mutta vähäisellä visuaalisella pommituksella. Hahmon olemus on kaikenkaikkiaan hyvin simppele ja kertoo silti kaiken mitä pelaajana itse haluaisin vastuksessa nähdä.

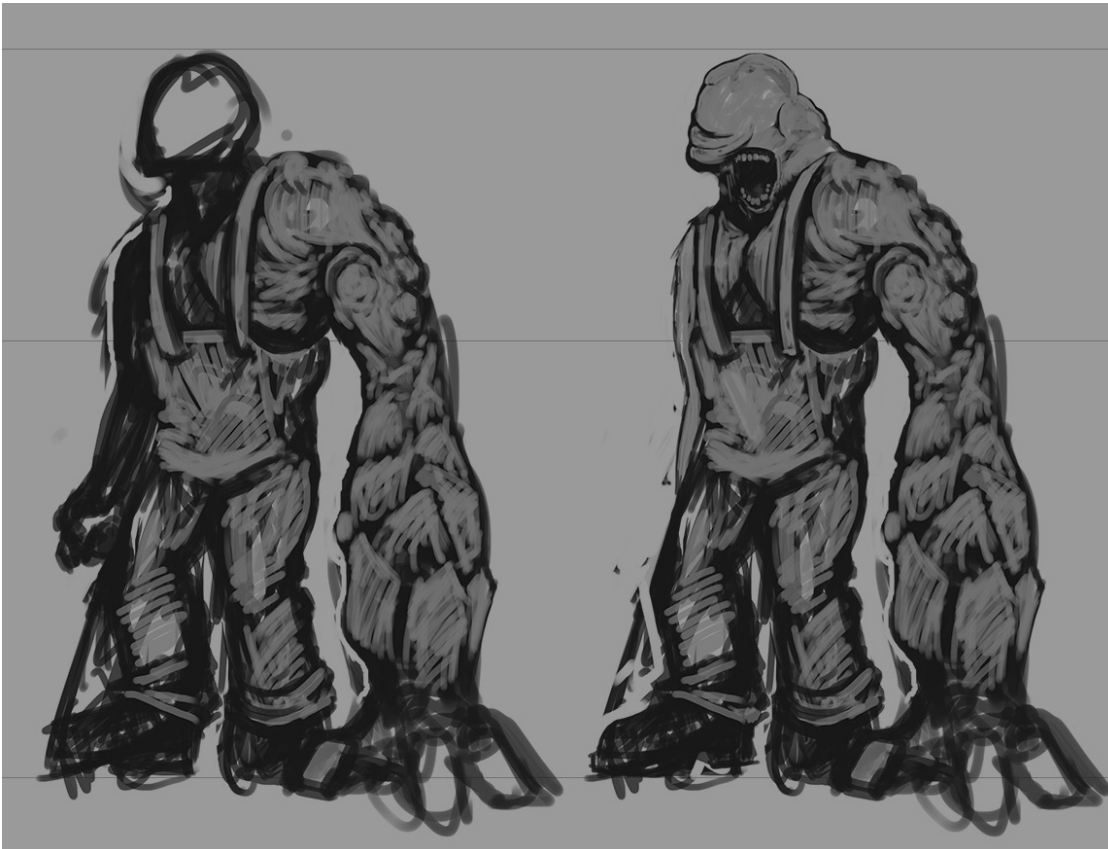
4.6 SMASHER (POMOHIRVIÖ N. 1)

Suunnitelmana ensimmäiselle pomohirviölle oli luoda tästä selkeästi vahva hahmo, joka omaa voimakkaat hyökkäykset, mutta joiden vastapainona pomo joutuu "lataamaan" itsensä suuren hyökkäyksen jälkeen antaen pelaajalle tilaisuuden lyödä takaisin.

Alusta alkaen päätin käyttää "Designing Creatures & Characters" -kirjan Parasite Evolution: Gross Anatomy, kohdan perusideoita vieraasta tartunnasta tai oudosta mutaatiosta ja miten näitä voidaan käyttää hahmosuunnittelussa. Lisäinspiraatiota hahmonluontiin toi myös Resident Evil pelisarja ja etenkin sarjan toisessa pelissä nähty G-virus mutaatio, joka korostaa hahmon oikeaa käsivartta lisämutaatiolla.



Kuva 25: William Birkin(G-virus form), Resident Evil 2.



Kuva 26: Smasher pomohirviön ensimmäiset luonnokset referenssimateriaalin pohjalta.

Ensimmäiset sketsini ovatkin hahmon käteen painottuvia. Halusin ensin lisätä mahdollisimman paljon massaa pomovihollisen käsivarteen tehden samalla tästä tämän ensisijaisen hyökkäystavan. Motiivia hahmon syntyyn ideoin hahmon olleen uhri kultistien tekemään jonkin sortin "liharituaaliin", jossa useamman ihmisen massa liitettäisiin yhteen luoden jonkin sortin kätyri ajamaan kultistien asiaa.

Päätä luonnostellessani huomasin pitäväni hieman muodottomasta ja silmättömästä versiosta eniten, joten päätin jatkaa kehittämistä tämän mukaan. Mietin myös jonkin sortin loiselion olevan parempi taustatarina hahmolle. Kaavailinkin hahmon olleen syrjäisen kylän asukki, joka on jäänyt tuntemattoman olion uhriksi. Parasiitti omaisi rajallisen älykkyyden, joka näkyisi hahmon suorasukaisista liikkeistä ja elottomista naaman liikkeistä.



*Kuva 27: Smasher pomoon liitettyjen
sieni-elementtien kokeilu.*

Pomovihollisen kanssa samaan aikaan kehitteillä olleesta sienimiehestä idean saaneena päätin koittaa myös sieni-eliömäistä lähestymistapaa, mutta en saanut perusteltua itselleni niiden käyttöä hahmossa. Liian suuret tai liian pienet sienet olisivat vieneet liikaa huomiota, mutta myös hajottaneet hahmon muuten hyvän siluetin.



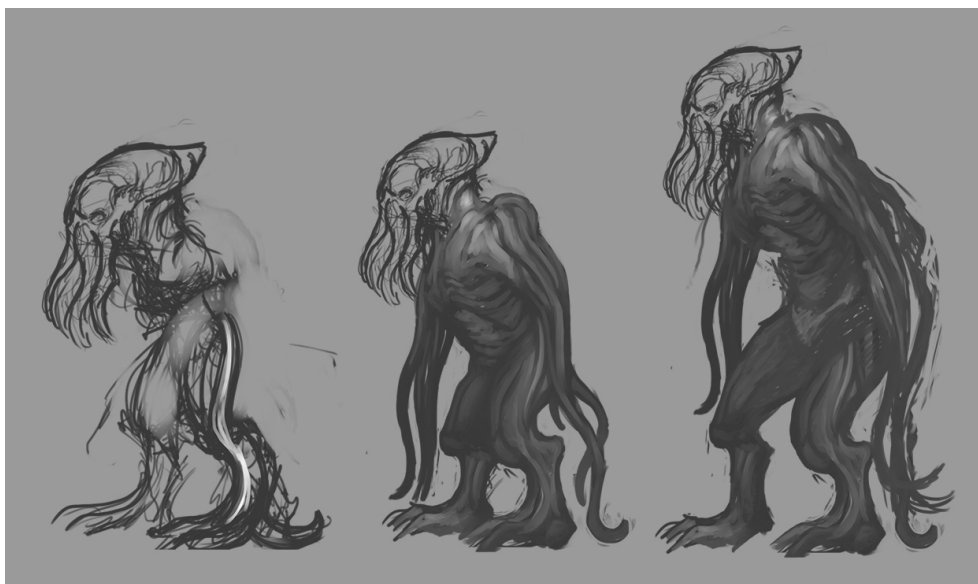
Kuva 28: Smasherin viimeinen luonnos.

Viimeisessä luonnoksessa päätin poistaa hahmon haalaria jotta voisin näyttää enemmän joka puolelle kehoa levinnyttä vierasta eliömassaa. Tällä tavoin pystyin myös demonstroimaan miten pitkin kehoa levinnyt eliö yrittää tukea toisen käden täysin muuntanutta kasvua. Organismien rajoittuneesta älykkyydestä johtuen suunnittelin myös, että nivelkohta, kuten kyynärpää tulisi näyttää ohuemmalta ja heikommalta olion yrittäessä luoda mahdollisimman tuhoisan aseensa kehon tasapainon kustannuksella. Halusin myös tuoda näkyvän nyrkin takaisin käsivarteen, näyttäen näin ehkä mahdollisesti eliön ymmärtävän ihmiskäden hyödyllisyyden.

Olen prosessin päätyneeseen luonnokseen tyytyväinen. Koen luonnoksen kattavan kaiken mitä alunperin lähdin tavoittelemaan hahmon kehityksessä.

4.7 STARSPAWN (POMOVIIHOLLINEN N. 2)

Viimeinen vihollishahmo syntyi kuin vahingossa. Halusin luoda jotain joka olisi lähellä Cthulhu-mytologiaa. Pään luonnosteltuani mieleeni muistuikin novelleissa muutamaan otteeseen kuvailut Cthulhit tai Star-Spawnit (Lovecraft, H. P., 2011: Hulluuden Vuorilla). Esimerkiksi Mansions of Madness -lautapelissäkin vierailevat vastukset saavat pelaajan ohjaamat hahmot epäilemään mielenterveyttään, sillä otuksen keho tuntuu muuttavan olomuotoaan.



Kuva 29: Starspawn hakee muotoaan.

Käytin luonnosteltaessani paljon päässä nähtävien lonkeroiden tapaisia muotoja muualla kehossa. Rikoin otuksen muotoja vaakatasossa liikkuvilla viivoilla, jotta tämä näyttäisi mahdollisimman paljon siltä, että koko hahmo olisi koottu pelkästään jatkuvasti elävistä lonkeroista. Etenkin raajoissa lopuksi erkaantuvat päät olivat tarkoituksena myydä tätä illuusiota pelaajalle. Ideaksi muodostui tehdä Starspawnista yksi pelin ainoista tarkoituksella vaikeasti luettavista vastuksista. Tämä lisäisi pelaajan ymmärrystä pomot-aistelun vaikeudesta.

Psykologisen kauhun tuominen beat 'em up tyyliin peligenreen tuntuu lähes mahdottomalta, joten halusin luoda edes yhden vihollistyyppin jossa pelaajan huijaaminen olisi oikeutetun oloista. Kehittelin hahmolle hyökkäystyyppisiä, jotka voisivat simuloida pelattavan hahmon vaikeuksia pitää kiinni mielenterveydestään pohtimalla, mikä on totta ja mikä ei. (Lisää osiossa: "Hahmojen liikkeet, luettavuus ja kehonmuoto")



Kuva 30: Starspawn hahmon viimeistelty olemus.

Olin jo valmiiksi tyytyväinen hahmon olemukseen, mutta siipien lisäys toi tarvittavan persoonallisen varjokuvan ja otuksen alkuperää kunnioittavan viimeisen silauksen.

5 HAHMOJEN LIIKKEET, LUETTAVUUS JA KEHONMUOTO

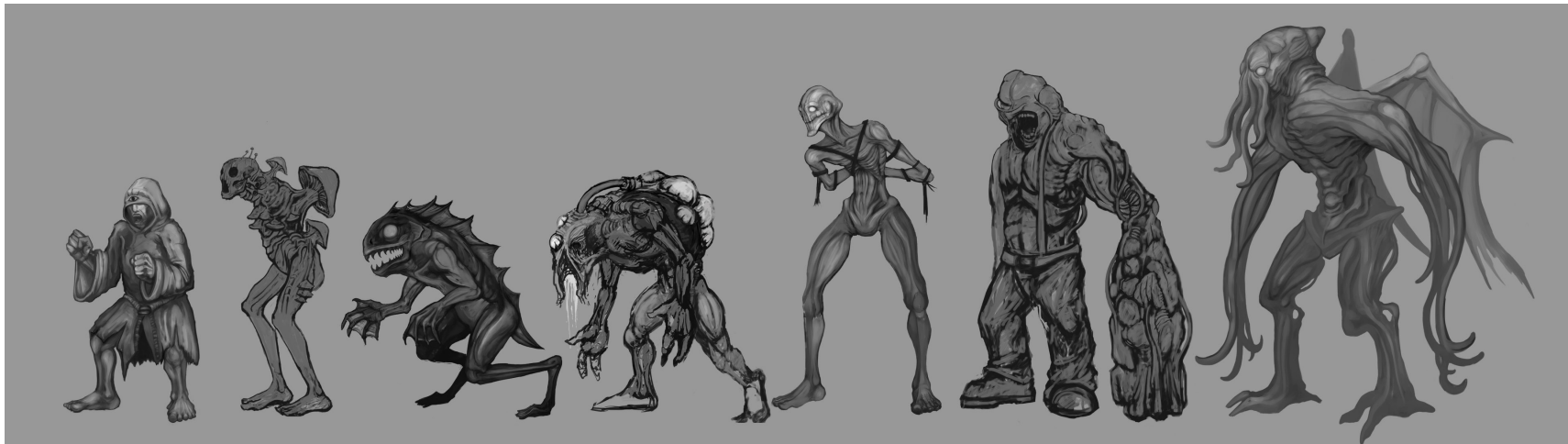
Mariel Cartwright puhuu GDC 2014 esittämässään presentaatiossaan työstään taistelupeli SkullGirlsin parissa ja miten pelaajan tulisi pystyä näkemään vastustajan liikkeitä tarpeeksi ajoissa, jotta tällä olisi aikaa reagoida niihin sen mukaisesti. Tämä on erityisen helppo ja pelaaja palkitseva elementti jo beat 'em up pelien vastustajien visuaalisen ilmeen kanssa, ei ainoastaan hahmon animaatioissa. Pelaajan ensireaktion on usein lukea vastustaja päästä varpaisiin ja tehdä tämän pohjalta hyökkäyssuunnitelmansa miten lähestyä vastusta. Jos pelaajalle annetaan havainnollistettavia vinkkejä vihollisen taidoista, pudottaa se tämän turhaantumisriskiä ja lisää onnistumisen tunnetta tämän huomattavassa olevansa oikeassa vastustajan vahvuuksista ja heikkouksista.

Vastustajan hyökkäykset tulisi olla loogisia ja hahmolle sopivia. Vihollisen liian luonteen vastaiset liikkeet saavat pelaajan tuntemaan tarpeentonta turhaantumista.

Hahmojen siluetit ovat tärkeitä erottamaan hahmot ja liikkeet toisistaan. Erilaiset varjokuvat helpottavat ja nopeuttavat vastustajien luettavuutta paikoitellen nopeitempöissä peligenressä.

Aloittaessani asettamat kolmen hahmoluokan rajat pysyivät loppuun asti kehityksen selkärangana. Saatuani hahmojen suunnittelutyön päätökseen, laadin näistä vertailukuvia niin kokoluokan kuin siluettien mukaan.

5.1 HAHMOJEN LUETTAVUUS JA KEHONMUOTO



Kuva 31: Koko viholliskaartin kokoluokat toisiinsa verrattuna.

5.1.1 Kultisti:

Kultisti on niin kooltaan ja olemukseltaan siinä kohtaa viholliskaartia, kuin mihin sen alunperin suunnittelinkin. Hahmon kehonkieli ja koko vastaa heikkoa ensimmäistä vastusta.

5.1.2 Sienimies:

En pitänyt sienimiehen alkuperäisestä, jopa jätti lähestyneestä pituudesta vaikka hahmonsuunnittelussa tehty jalkojen pidennys olikin oikea suunta kehitykselle. Verratessani sitä muuhun viholliskaartiin huomasin tämän olevan suunnitellusti heikko ja hauraan näköinen. Pituusmuutosten jälkeen hahmo on oikealla tasollaan.

5.1.3 Jumper:

Hahmon kokoa asetellessani päätin nostaa tämän vihollisten keskikategoriaan. Jumper antaa itsestään pienemmän kuvan kyyrymäisellä olemuksellaan. Se on hyvin lähellä Banelingin kanssa suunniteltua vaikeustasoa.

5.1.4 Corrosion:

Pudotin hahmon kokoa huomattavasti sillä se ei täsmännyt sille suunnitelluihin kykyihin. En pystyisi perustelevaan, miksi miltei Muinaisen Jätin kokoinen Corrosion ei pyyhkisi pois kaikkea peliruudulta räjähtäessään kuolonkorahduksensa saattelemana. Hahmon erilaisuus on silmäänpiستävä vertailukuvassa. Se eroaa muusta viholliskaartista täysin, eikä ainoastaan omaksi edukseen. Baneling on selvästi eniten jatkotyötä vaativa hahmosuunnitelma.

5.1.5 Muinainen Jätti:

Muinainen Jätti on selvästi keskitason vaativammasta päästä. Jouduin asettelemaan Jätin pituutta vertailukuvassa vain hieman alaspäin sen taistellessa turhankin innokkaasti pomovihollisten kanssa pisimmän vastuksen tittelistä. Hahmon yleinen olemus on muihin vihollisiin nähden suunnitellun riutunut, mutta vihollisen muuta voimakkuutta korostava. Jätti erottuu kehonmuodoiltaan edukseen muusta viholliskaartista.

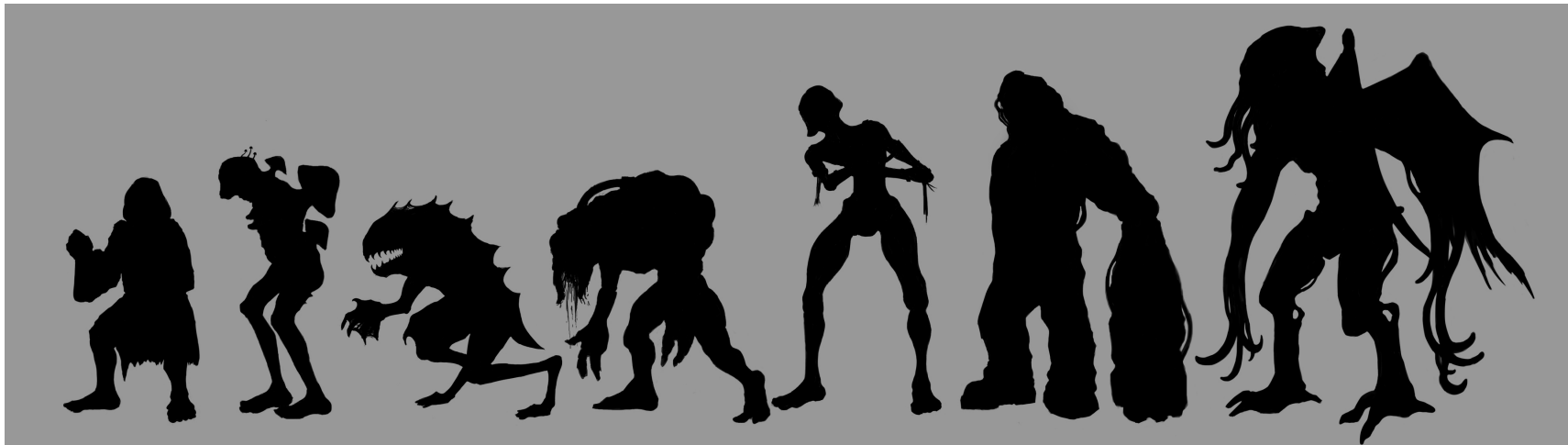
5.1.6 Smasher (Pomo n. 1):

Säädettyäni Muinaisen Jätin pituuden mieleisekseni päätin Smasher-pomon olevan tästä vain hieman pidempi. Pomo sijoittuu kuitenkin jalkojensa paksuudella ja käsivarren koon vuoksi selvästi normaalin kaartin yläpuolelle. Vihollisen olemus on haetun laatikkomainen.

5.1.7 Starspawn (Pomo n. 2):

Kaikkein kookkain vastus on myös elegantein muodoiltaan. Vaikka tarkoitus on hämmentää pelaajaa vihollisen visuaalisella ilmeellä on tämä silti kaikkein parhaiten balanssissa itsensä kanssa. Hahmo on symmetrinen ja ei omaa visuaalisesti minkäänlaisia heikkouksia tai puutoksia anatomiasa jos tätä vertaa esimerkiksi toiseen pomohirviöön.

5.2 SILUETIT



Kuva 32: Viholliskaartin muotojen vertailu siluetin voimin.

Siluettivertailukuvan luotuaani olin tyytyväinen kokonaiskuvaan. Jokaiselle hahmolle piirtyi ainutlaatuiset ääriviivat ja tarpeeksi uniikit kehonmuodot jotka eroavat toisistaan hyvin . Käytin paljon äärimmäisratkaisuja joissa ohuista muodoista siirrytään suuriin massoihin. Yritin välttää tasapaksuja muotoja suurissa ja laatikko-maisissa hahmoissa.

5.3 LIIKKEET

Halusin tuoda hahmonsuunnitteluuni myös osalle vihollisista liikkeitä, jotka koin toimivan hahmojen fyysisten rajojen sisäpuolella. Suunnittelin liikkeitä, jotka huomatessaan pelaaja voisi kokea nämä pelin asettamien sääntöjen ja logiikan mukaisiksi. Nämä toimisivat vastustajien erikoishyökkäyksinä, jotka toisivat normaaliin liikerepertuaariin oman uniikin lisän riippuen hahmosta.

5.3.1 JUMPER

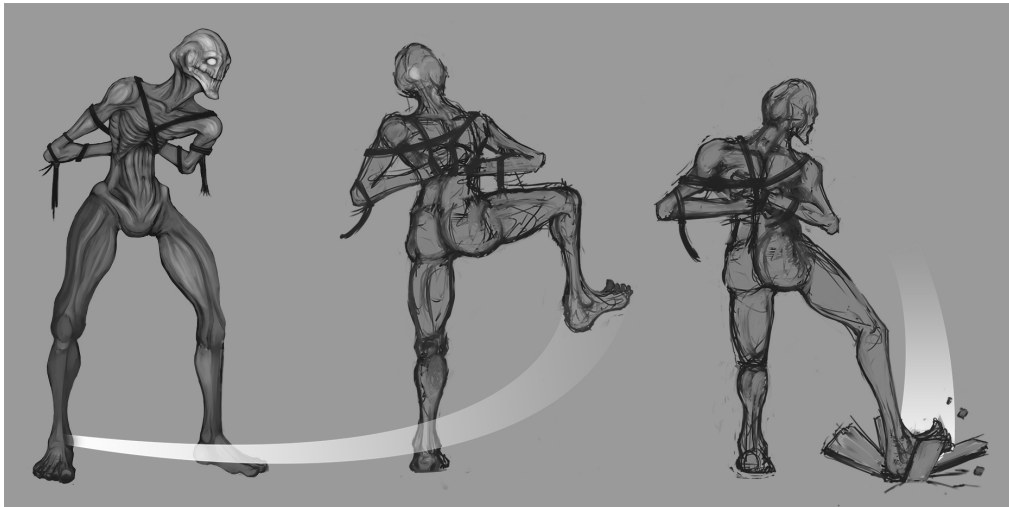


Kuva 33: Jumper hahmon loikan visualisointia.

Hahmon työnimen mukaisesti oli päällimmäisenä aatteena antaa viholliselle kyky loikata suhteellisen pitkän matkan päähän. hahmo lähestyisi pelaajaa vaanivaan tapaan ja päästessään tarpeeksi lähelle yrittäisi tämä loikata pelaajan kimppuun ja painaa pelaajan maata vasten hyökäten samalla puremalla. Jumper antaisi visuaalisen merkin (kuva kaksi), joka kestäisi määritellyn ajan verran, jonka jälkeen tämä suorittaa hyppynsä. Pelaajalle annettaisiin siis aikaa reagoida hyppyyn ja joko hyökätä vastaan tai väistää. Vihollisen hidas hiipivä väijyminen voisi jo vihjata pelaajalle tarpeeksi tulevasta hyökkäyksestä, mutta jos eläimellinen saalistustapa vaikuttaa liian vi-eraalle, oppii pelaaja ajoituksen kantapään kautta muutaman hypyn jälkeen.



Kuva 34: Jätin potkuhyökkäys.



kuva 35: Jätin jalan jysäytys.

5.3.2 MUINAINEN JÄTTI

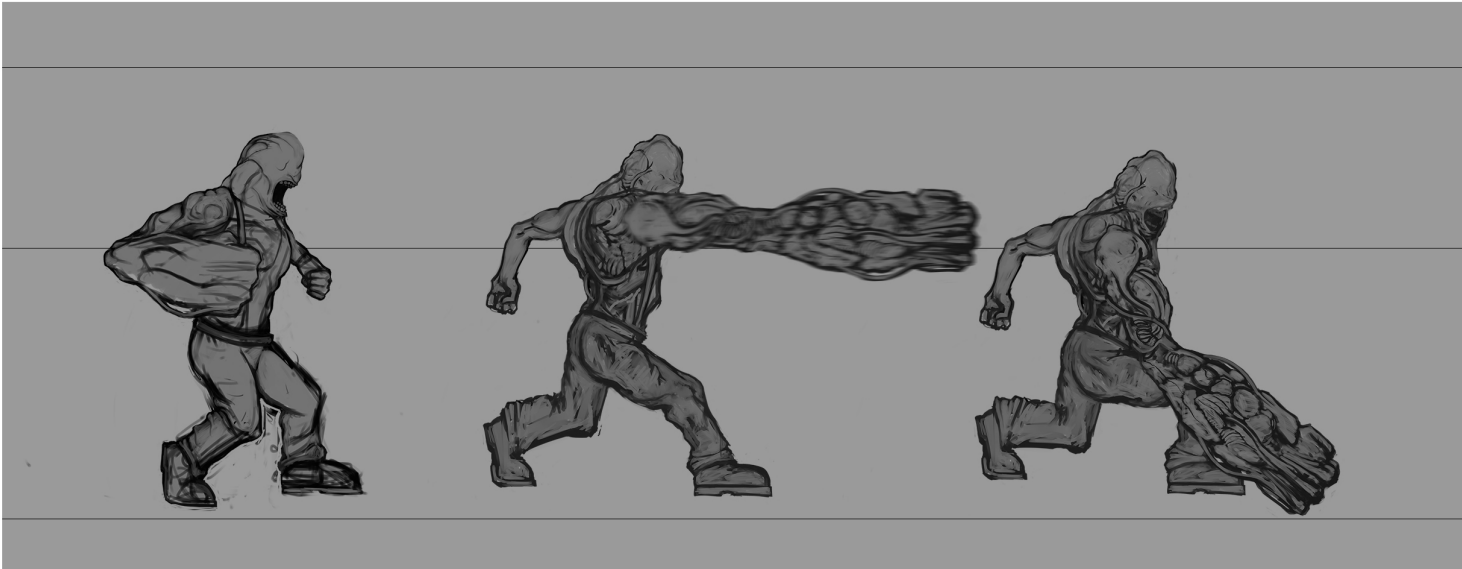
Muinaiselle Jätille kehitin kaksi hyökkäystapaa. Toinen on visuaalisessa osassa käyty fyysisten rajoitteiden sanelema perus potkaisu. Tämä saattaisi olla hyvä idea pitää kankeana, niinkuin tavallisen aikuisen ihmisen yritys suorittaa karatepotku. Jätti voisi kääntää jalkateränsä kohti kameraa ja siirtää painonsa täysin tukijalkansa päälle nostaen potkaisevan jalkansa melkein 90 asteen kulmaan. Pelaaja oppisi kunnioittamaan Jätin voimakasta potkua viimeistään sen osuessa.

Beat 'em up peleissä vihollisilla on tapana iskeä pelaaja maahan joko Jumperin tapaan erikoisemmalla hyökkäyksellä tai yhdistelmällä normaaleja hyökkäyksiä. Vanhemmissa peleissä tämä saattoi tietää pelaajalle hetkellistä hengähdystaukoa, sillä viholliset eivät jatkaaneet hyökkäyksiään kuin vasta pelaajan noustessa ylös. Tällaisen kunniajärjestyksen romuttaneen Mother Russia Bleeds -pelin inspiroimana suunnittelin Jätille tämän toisen erikoisliikkeen.

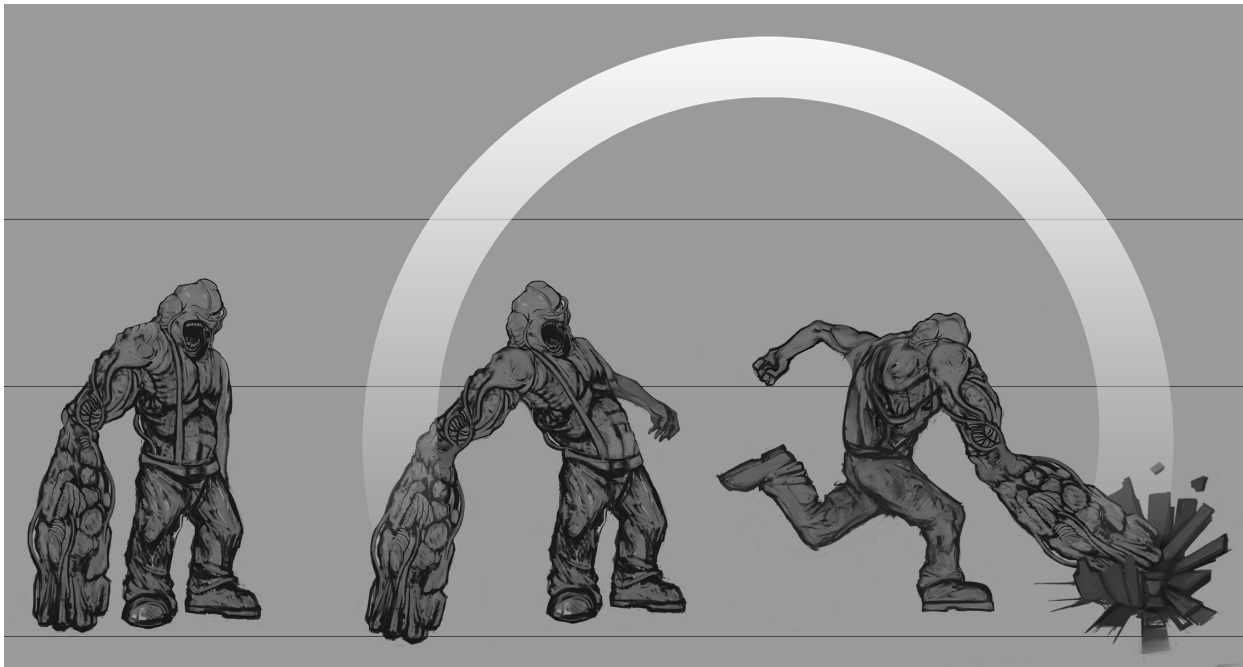
Mother Russia Bleeds -pelissä toiminta on raakaa, väkivaltaista ja armoa antamatonta vihollisten hyökätessä säälimättömästi maahan lyödyn pelaajan kimppuun, jatkaen hyökkäystä potkuin ja iskuin (mahdollistettu myös pelaajalle). Joko oman potkunsaa saattelemana tai jonkun muun osapuolen ansiosta maassa makaavan pelaajan kimppuun hyökkäävä Jätti yrittäisi tallata pelaajan kuin tuholaisen. Taas pelaajalle annettaisiin aikaa reagoida ja nousta ylös tuhoimaisen hyökkäyksen alta näyttäen ensin, miten Jätti nostaa jalkansa ylös ladaten voimaa hyökkäykseensä ja tuoden sitten nopeasti jalkansa alas kohti pelaajaa. Animaation liikkeistä päätellen pelaajan tulisi pystyä helposti selvittämään Jätin motiivi liikkeilleen.

5.3.3 SMASHER

Beat 'em up pelien ensimmäisellä pomohirviöllä on pitkät perinteet sen omaavien liikkeiden suhteen. Usein nämä käyttävät kahta tai kolmea erilaista hyökkäystä, joista yksi liikuttaa pomoa edestakaisin ruudulla. Smasherin lähtökohtana oli käyttää tämän suureksi paisunutta käsivartta pelaajan murskaamiseen.



Kuva 36: Pomohirviön tehokkaan hyökkäyksen liikemäärän ja käden painon visualisointi.



Kuva 37: Smasherin pään päältä heilautettu toinen hyökkäys.

Ensimmäisessä erikoisliikkeessään Smasher nostaa suuren käsivartensa ylös kaikella voimallaan ja nopealla lyömäliikkeellä heilauttaisi koko käsivartensa kohti pelaajaa. Käsivarren massan ansiosta sen liikevoima liikuttaisi koko hahmoa usean metrin verran eteenpäin.

Osuessaan pelaaja singahtaisi pitkin peliruutua rikkoen Smasherin momentumin, mutta väistettäessä pomovihollinen joutuisi polvelleen keräilemään voimia siirtääkseen jälleen kättään. Väistetyn hyökkäyksen jälkeen pelaajalle suotaisiin aikaa mahdollisille vastahyökkäyksille.

Toisessa erikoisliikkeessään vihollispomo siirtäisi kättään selvästi kehostaan ulospäin. Tässä kohtaa pienellä käsivarressa näytetyllä värinäanimaatiolla näytettäisiin, miten tämä keräisi voimiaan heilauttaakseen suuren käsivartensa pään yli kohti pelaajan sijaintia. Osuessaan hyökkäys saisi aikaan hirvittävän määrän tuhoa, mutta harhaiskuna antaisi pelaajalle turvaisan ajankohdan saada mahdollisimman paljon vahinkoa aikaiseksi pomoa kohtaan.

5.3.4 STARSPAWN

Starspawn on toimintaperiaatteita kaikkein eniten rikkova hahmo koko projektissa. Kaavailin pomolle liikkeitä, joita vastaan pelaajan on miltei mahdotonta ennakoida tai reagoida. Ainoa tapa oppia olisi useamman pelikerran kautta. Selvien fyysisten heikkouksien puuttuminen ja itsevarma käyttäytyminen (uhkaava rauhallinen kävely kohti pelaajaa) tulisi valmentaa kuitenkin pelaajaa olemaan varuillaan.



Kuva 38: Starspawnin ensimmäinen raajahyökkäys.

Ensimmäisessä hyökkäyksessään kätenä toimivat lonkerot venyisivät epäinhimillisiin mittoihin saavuttaen mahdollista välimatkaa pitävän pelaajan. Liikkeen tulisi olla nopea ja rennon tuntuinen, jotta liike näyttäisi jopa liiankin helpolta pomolle suoritettavaksi.



Kuva 39: Starspawnin toinen raajahyökkäys.

Toinen hyökkäys osuisi liian lähelle erehtyneeseen ja siellä liian kauan viihtyneeseen pelaajaan suuren pitkäkyntisen käden muodossa. Jälleen liike olisi nopea vain murto-osan kestävä hyökkäys. Pelaajan tulisi kuitenkin nähdä käsi tarpeeksi selvästi, jotta pystyttäisiin herättämään pelaajan mielessä kysymyksiä kuten: "Näinkö oikein?" ja "Onko vastustaja muodonmuuttaja vai onko hahmoni sekoamassa?"

Molemmat liikkeet sopisivat pomohirviölle keräämiäni tietojen pohjalta.

6. YHTEENVETO

Hahmosuunnitelmien laatiminen omaan projektiin oli minulle mielekästä puuhaa. Asiakkaan puuttuminen helpotti taiteellisten vapauksien ottoa, mutta myös hidasti työntekoa osakseen, sillä en meinannut maltaa lopettaa eri hahmojen miettimistä ja siirtymistä seuraavan pariin. Opinnäytetyöni haastoi tekemään kaiken itse ilman yleensä pelin teossa mukana olevia muita visuaalisen muodon suunnittelijoita, jotka auttaisivat ideoinnissa ja konseptien laatimisessa. Myös hahmojen yhtenevän visuaalisen ilmeen luominen oli oma haasteensa.

Tehtäväni onnistui siinä mihin lähtökohdassa halusin. Onnistuin luomaan konsepteja hahmoista, joita jatkossa voitaisiin viedä pidemmälle ja mahdollisesti valmiiseen peliin asti. Opinnäytetyöni antoi minulle mahdollisuuden kokeilla omia taitojani ja tietämystä minulle entuudestaan kokemattoman konseptin parissa. Koen, että tekemäni työ auttaa minua aikatauluttamaan ja nopeuttamaan suunnitteluani ja ideointiani tulevaisuudessa hahmonsuunnittelun parissa.

Olen mielestäni onnistunut luomaan pohjan idealle, jonka lisäkehitystä olen tarkkaan harkinnut.

LÄHTEET

KIRJALÄHTEET

Designing Creatures and Characters: How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More

Ballon, R. 2003 Breathing Life Into Your Characters. How to give your characters emotional & psychological depth. Cincinnati: Writer's digest books

Lovecraft, H. P.: H. P. Lovecraftin kootut teokset I: Kuiskaus pimeässä ja muita kertomuksia. Suomennos: Ulla Selkälä & Ilkka Äärelä, Osmo Saarinen. Sisältö: Kammottu talo; Arthur Jermyn; Rotat seinissä; Hautaholvissa; Varjo Innsmouthin yllä; Cthulhun kutsu; Dunwichin hirviö; Kuiskaus pimeässä. Helsinki: Jalava, 2009. ISBN 978-951-887-410-5.

Lovecraft, H. P.: H. P. Lovecraftin kootut teokset III: Vaaniva pelko ja muita kertomuksia. Suomennos: Ulla Selkälä ja Ilkka Äärelä. Sisältää pienoisoromaanin Hulluuden vuorilla ja novelleja. Helsinki: Jalava, 2011. ISBN 978-951-887-437-2.

KUVALÄHTEET

Kuva 1: Double Dragon 2: The Revenge © Arc System Works
<http://nerdbacon.com/wp-content/uploads/2015/08/Double-Dragon-II.jpg>

Kuva 2: Golden Axe © Sega
http://games4win.com/up/golden-axe-2_1.jpg

Kuva 3: Baneling © Blizzard Entertainment 2010-
https://vignette.wikia.nocookie.net/starcraft/images/b/be/Baneling_SC2_DevRend3.jpg/revision/latest?cb=20090220193439

Kuva 4: Fishman, Castlevania © Konami
https://vignette.wikia.nocookie.net/castlevania/images/c/c2/Fishman_cv1.gif/revision/latest?cb=20170815044047

kuva 5: Cthulhu Wars - The Raid on Innsmouth by Wraithdt
<https://wraithdt.deviantart.com/art/Cthulhu-Wars-The-Raid-on-Inns-mouth-615223273>

Kuva 25: William Birkin(G-virus form), Resident Evil 2. © Capcom
https://vignette.wikia.nocookie.net/residentevil/images/e/ee/Birkin_2.jpg/revision/latest?cb=20100705190124

Making Fluid and Powerful Animations For Skullgirls - Mariel Cartwright
<https://youtu.be/Mw0h9WmBlsw>