

HAHMOSUUNNITTELU VIDEOPELEISSÄ

Kuinka luoda hahmo, jota rakastetaan vuosikymmeniä

Vilma Pekola

Opinnäytetyö

Toukokuu 2012

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU

Tampere University of Applied Sciences

Sisällys

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Johdanto | 3 |
| 2 | Hahmosuunnittelu peleissä | 4 |
| 2.1 | Hahmon merkitys pelissä | 4 |
| 2.1.1 | <i>Pelaajan ja pelihahmon side</i> | 6 |
| 2.2 | Hahmot eri medioissa | 7 |
| 2.2.1 | <i>Pelihahmon erot kirjojen ja elokuvien hahmoihin</i> | 7 |
| 2.3 | Päähahmo verrattuna sivuhahmoihin | 8 |
| 3 | Ikimuistosen pelihahmon luominen | 11 |
| 3.1 | Avatar eli pelattavan hahmon fyysinen muoto | 11 |
| 3.1.1 | <i>Ikoninen hahmo</i> | 11 |
| 3.1.2 | <i>Ihanteellinen hahmo</i> | 14 |
| 3.1.3 | <i>Pelihahmon todelliset kasvot</i> | 15 |
| 3.1.4 | <i>Hahmot pelisarjoissa</i> | 17 |
| 3.1.5 | <i>Pelaajan mahdollisuus vaikuttaa avatariin</i> | 20 |
| 3.2 | Hahmon rooli, luonteenpiirteet ja taidot | 21 |
| 3.2.1 | <i>Roolissa pysymisestä palkitseminen</i> | 22 |
| 3.2.2 | <i>Halutut roolit pelimaailmassa</i> | 22 |
| 3.2.3 | <i>Hahmotimantti</i> | 24 |
| 3.2.4 | <i>Universaalit kokemukset</i> | 25 |
| 3.3 | Yhteenveto | 26 |
| 4 | Pelihahmon suunnittelu Carrotia-mobiilipeliin | 27 |
| 4.1 | Suunnitteluperusteet | 27 |
| 4.1.1 | <i>Visuaalinen maailma</i> | 28 |
| 4.2 | Päähahmon luominen | 29 |
| 4.2.1 | <i>Lähtökohdat</i> | 29 |
| 4.2.2 | <i>Hahmojen rooli Carrotiassa</i> | 31 |
| 4.2.3 | <i>Kiinnostava päähahmo</i> | 33 |
| 4.2.4 | <i>Analyysia Carrotia-hahmojen onnistumisesta</i> | 35 |
| | Lähteet | 37 |

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Vilma Pekola

Hahmosuunnittelu videopeleissä - kuinka luoda hahmo, jota rakastetaan vuosikymmeniä

Toukokuu 2012

40 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

Lopputyön muoto: Projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Carita Forsgren

Avainsanat: hahmosuunnittelu, pelisuunnittelu, pelihahmo, mobiilipelit, peligrafiikka

Hahmosuunnittelu videopeleissä -opinnäytetyössä pyritään selvittämään, onko olemassa tiettyjä aineksia, joita käyttämällä voi luoda hyviä ja aikaa kestäviä pelihahmoja. Opinnäytetyöni tarkoitus on auttaa hahmosuunnittelijaa luomaan kiinnostavampia pelihahmoja ja pohtia jo suunnittelun alkuvaiheessa, mistä lähtökohdista hahmoa kannattaa alkaa rakentaa. Tarkastelun kohteena on pääasiassa videopelien pelattavat hahmot.

Tekstissä tutkitaan olemassa olevia suosittuja pelihahmoja ja pohditaan, mikä niistä tekee suosittuja ja kuinka niiden yhtäläisyyksiä voi soveltaa käytännössä hahmosuunnitteluun. Tarkastelen hahmojen fyysisiä ominaisuuksia, luonteenpiirteitä ja roolia ja tutkin, millaiset ominaisuudet ovat pelaajalle mieleen. Tiedonhankintamenetelminä käytin pääasiassa alan kirjallisuutta, pelejä ja verkkoartikkeleja.

Opinnäytetyön projektiosa on *Carrotia: The Journey* -mobiilipeli (2012), jossa vastasin hahmosuunnittelusta ja kaikesta grafiikasta. Opinnäytetyön loppuosassa tarkastelen *Carrotia: The Journey*:n hahmosuunnitteluprosessia. Lisätietoa pelistä ja trailerivideo on nähtävillä osoitteessa <http://carrotia.com>

THESIS SUMMARY

Vilma Pekola

Character design for video games - how to design unforgettable characters

May 2012

40 pages

Tampere University of Applied Sciences

Media Programme

Interactive Media

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Carita Forsgren

Keywords: character design, game design, game character, mobile games, game graphics

In my thesis, Character Design for Video Games, I try to find out if there is a certain ingredients to create good and long-lasting game characters. The purpose of my thesis is to help game designers create more interesting characters and make right decisions from early on in the project. I mainly concentrate on the playable characters in video games.

In the thesis I study existing game characters that are popular, and consider why they are popular and how their best qualities can be applied in the design of new characters. I examine the physical attributes, traits and roles, and search the qualities that please the player most. I have collected data mainly from books on the subject, games and web articles.

My thesis project was an iPhone game *Carrotia: The Journey* (2012), where I was responsible for all the graphics and character design. At the end of my thesis I examine the character design process of *Carrotia: The Journey*. More information about the game and the trailer video can be found on <http://carrotia.com>

1 Johdanto

Pelin tunnusmerkki on usein sen päähahmo. Jos päähahmo on onnistuneesti suunniteltu, siitä voi tulla pelisarjan unohtumaton ikoni kymmeniksi vuosiksi. Epäonnistunut ja mitäänsanomaton hahmo voi latistaa pelikokemuksen. Opinnäytetyössäni etsin reseptiä ikimuistoiselle pelihahmolle. Onko täyttä sattumaa, millaisiin hahmoihin pelaajat kiintyvät, vai voiko onnistuneella suunnittelulla siivittää hahmonsa menestykseen? Mikä yhdistää ikimuistoisia ja rakastettuja hahmoja? Miksi Mario on niin suosittu, vaikka hahmossa ei vaikuta olevan mitään yliluonnollista, voimakasta tai hienoa?

Tarkastelen opinnäytetyössäni ensisijaisesti pelattavaa hahmoa eli pelaajan avataria, mutta samoja suunnitteluperiaatteita voi soveltaa muihinkin peleissä esiintyviin hahmoihin. Tarkastelu pohjautuu etupäässä videopeleihin, joissa pelaaja itse ei ole pelin hahmo. Tutkin olemassa olevien pelihahmojen fyysisiä ominaisuuksia, rooleja ja luonteenpiirteitä, ja yritän saada selville, kuinka pelihahmo kannattaisi suunnitella.

Opinnäytetyöni käytännön osuus on Carrotia-mobiilipeli, johon sovelsin löytämiäni tapoja luoda onnistuneita pelihahmoja. Viimeisessä kappaleessa kuvailen *Carrotia*-hahmojen suunnitteluprosessia.

2 Hahmosuunnittelu peleissä

2.1 Hahmon merkitys pelissä

Monet videopelit tunnetaan ikimuistoisista hahmoistaan. Onnistuneet hahmot ovat jääneet mieleen useista peleistä, kuten vihaiset linnut *Angry Birds*- pelisarjassa ja hehkeä arkeologi Lara Croft *Tomb Raider*- peleissä. Brian Arnold ja Brendan Eddy kuvaavat teoksessaan *Exploring Visual Storytelling* (2007, 52) hahmoa fiktiiviseksi olennoiksi, joka edustaa tarinassa tiettyä näkökulmaa tai kokemusten sarjaa. Heidän mielestään ilman mukaansatempaavaa ja samaistuttavaa päähahmoa tarinasta tulee vain sarja erillisiä tapahtumia ilman suurempaa merkitystä. Päähahmo on Arnoldin ja Eddyyn mukaan se, joka kokee suurimman henkilökohtaisen muutoksen tai aiheuttaa suurimman muutoksen ympäristössään tarinan aikana. Heidän mukaansa tarinan tarkoitus on pakottaa päähahmo muuttamaan perusteellisesti joko itseään tai maailmaa ympärillään, saavuttaakseen päämääränsä.

Steven Poole (2000, 150) havainnoi pelihahmojen merkitystä ja esittää, että esimerkiksi Japanissa videopelin hahmo voi olla idoli siinä missä poptähti tai näyttelijä länsimaissa. Hän kirjoittaa, että varsinkin japanilaisille hyvän pelin tärkeä kriteeri on se, että siinä on onnistuneita hahmoja. Poolen mukaan hyvä pelihahmo voi jatkaa itsenäistä elämäänsä pelin ulkopuolellakin. Tämä näkyy nykyäänkin ympäri maailmaa järjestettävissä cosplay-fanitapahtumissa, joissa ihmiset pukeutuvat rakastamiensa pelien hahmoiksi, usein ommeltuaan pukuja ja askarreltuaan asusteita itse kuukausikaupalla (Kuva 1).



Kuva 1: Faneja sonnustautuneina Zelda-pelisarjan hahmoiksi (Lähde: zoroko.deviantart.com)

Hahmo ei kuitenkaan aina ole peleissä kaikki kaikessa. Nykyään eri alustoille tulvii lukemattomia pelejä, joissa hahmojen ei ole tarkoitukseen olla pelin keulakuvia. Näkyvimpinä esimerkkeinä ovat Zyngan sosiaaliset pelit, kuten FarmVille, jossa pelaaja voi muokata oman hahmonsensa valmiista elementeistä. Hahmot jäävät pelissä taka-alalle, eikä niiden graafiseen tyyliin ole juuri panostettu (Kuva 2), vaan niiden tarkoituksena on lähinnä olla pelaajan personoima avatar, joka näkyy muille pelaajille Facebookissa. FarmVillessä on ihmishahmoja enemmän panostettu hauskoihin eläinhahmoihin. FarmVille on Facebookin suosituimpia pelejä, joten voi olla mahdollista luoda koukuttava ja ikimuistoinen peli myös ilman ikimuistoisia päähahmoja.



Kuva 2: FarmVillen alkuruutu.

2.1.1 Pelaajan ja pelihahmon side

Pelaajan ja pelihahmon välinen side on ainutlaatuinen muihin medioihin verrattuna. Moni tuskailee elokuvan tai kirjan päähenkilöiden väriä valintoja, mutta pelissä pelaaja voi vaikuttaa hahmoonsa kaiken aikaa. Joissain tapauksissa pelaajan ja pelihahmon rajapinta on häilyvä. Onnistuneessa pelikokemuksessa pelaaja tuntee itse olevansa osallisena pelin tapahtumissa.

Pelaajan ja pelihahmon yhteys voi rakoilla, mikäli pelissä on ennalta kirjoitettuja tapahtumia, joihin pelihahmo reagoi toisin kuin pelaaja haluaisi. Myös pelihahmon kertakäyttöisyys voi rikkoa pelaajan suhdetta hahmoon. Esimerkiksi *Modern Warfare*-pelisarjassa pelattava hahmo usein kuolee pelaajasta riippumattomista syistä, ja peli jatkuu toisella hahmolla. Jos pelaaja esimerkiksi on tehnyt kaikkensa pitääkseen hahmon hengissä ja tämä silti kuolee ydinräjähdykseen juuri pelastushelikopterin saapuessa, tuntuu pelihahmosta välittäminen turhauttavalta.

Joissain tapauksissa pelihahmo jopa on itse pelaaja, kuten joissain *FPS*-peleissä ja *Mystin* kaltaisissa seikkailupeleissä. Lee Sheldon (2004, 43) toteaa teoksessaan *Character Development and Storytelling for Games*, että vanhoissa tekstiseikkailupeleissä nimenomaan vahvistetaan pelaajan tunnetta, että hän on itse

pelihahmo. Niissä teksti on yleensä muodossa: "Löydät ruostuneen miekan ja pussillisen kultarahoja. Mitä teet?" Sheldon kuitenkin toteaa, että kuitenkin suurempi immersio eli eläytyminen peliin on mahdollinen, mikäli pelihahmo ei ole itse pelaaja, sillä hahmon avulla pelaaja on helpompi saada mukaan fiktiiviseen tarinaan.

Pelaajan ja pelihahmon side vahvistuu erityisesti, kun saadaan herätettyä pelaajan suojelehalu pelihahmoa kohtaan. Mikäli pelaajalle on yhdentekevää, kuinka hahmolle käy, ei pelissä eteneminen ole mielekästä. Steven Poole (2000, 163) sanoo, että koska hahmo on pelaajan kontrolloitavissa, hahmon ollessa pelaajalle mieluisa, haluaa pelaaja myös suojella tätä. Pelaaja myös huolehtii tällöin, ettei aiheuttaisi harmia pelihahmolleen. Poole summaa, että hyvä pelihahmo on paitsi esteettisesti miellyttävä, asettaa myös pelaajalle vahvan halun pelata peliä onnistuneesti.

2.2 Hahmot eri medioissa

Peleissä, kuten kaikissa tarinoissa, on usein sankari, jonka henkisen tai fyysisen matkan ympärille seikkailu rakentuu. Seuraavassa kappaleessa käydään kuitenkin läpi eroavaisuuksia, joita pelien, elokuvien ja kirjojen hahmoista voi kuitenkin löytää.

2.2.1 Pelihahmon erot kirjojen ja elokuvien hahmoihin

Varsinkin vanhemmissa peleissä pelihahmot ovat usein huomattavasti yksinkertaisempia kuin muiden medioiden. Tähän on vaikuttanut aikanaan rajallinen teknologia, mutta myös tapa, jolla peleissä esitetään informaatiota. Pelattava hahmo ei aina puhu, joten hahmon ajatukset eivät välttämättä ole pelaajan nähtävissä. Tämän vuoksi hahmon esittäminen voi olla pitkälti sen fyysisen olemuksen ja tekojen varassa.

Jesse Schell (2008, 310) vertailee pelihahmoja kirjojen ja elokuvien hahmoihin listaamalla jokaisesta mediasta useita hahmoja ja tutkimalla niiden ominaisuuksia kolmesta näkökulmasta. Ensimmäisenä Schell vertaa hahmoja niiden henkisyden ja fyysisyyden näkökulmasta. Hän toteaa, että pelihahmojen ongelmat ovat usein erittäin fyysisiä ja käsinkosketeltavia verrattuna kirjojen tai elokuvien hahmoihin. Kun kirjan hahmon ongelmana voi olla esimerkiksi aikuiseksi kasvamisen tuska (kuten teoksessa Holden Caulfield: *Sieppari ruispellossa [1951]*) tai aikuisen miehen himo murrosikäistä

tyttöä kohtaan (kuten Humbert Humbert: *Lolita* [1955]), saattaa peleissä keskeisenä ongelmana olla prinsessan pelastaminen pahalta kuninkaalta (kuten Mario: *Super Mario Brothers* [1985]), avaruusolioiden tappaminen (esimerkkinä Gordon Freeman: *Half-Life 2* [2004]), tai maagisen esineen löytäminen (kuten Link: *Legend of Zelda* [1986]).

Toinen näkökulma, realismisuuden ja fantasian tarkasteleminen tuo ilmi, että kaunokirjallisuudessa ympäristöt ja hahmot ovat kaikkein eniten todelliseen maailmaan pohjautuvia, elokuvien tapahtumapaikat ja hahmot yhdistelevät usein realistista pohjaa fantasiaan, kun taas pelimaailmat ja hahmot ovat sen sijaan usein lähes kokonaan.

Kolmas Schellin esittämä näkökulma on monimutkaisuuden aste henkilöhahmoissa. Hänen mukaansa peleissä hahmot ovat kaikkein yksinkertaisimpia, kun taas kirjoissa moniulotteisimpia. Schell on kuitenkin sitä mieltä, että pelaajat haluavat yhä enemmän syvyyttä ja tarkoitusta pelihahmoihin ja kirjoittaa, että ei ole mahdotonta luoda syvyyttä, henkisiä konflikteja ja kiinnostavia suhteita myös pelihahmojen välille.

Nykyään kuitenkin on myös pelejä, joissa ongelmat ovat erittäin moraalisia tai pelaajan omatuntoa koettelevia. Esimerkiksi *Fable*-sarjassa koko pelikokemus muuttuu täysin, riippuen siitä tekeekö pelaaja hyviä vai pahoja valintoja, ja haluaako hän valloittaa valtakunnan hyvillä teoilla vai pelkoa ja vihaa lietsomalla.

Steven Poole (2000, 151) vertaa pelihahmojen ja kirjojen hahmojen ulkonäön määrittelyä. Hän esittää, että romaanikirjailijoiden tarvitsee kuvailla hahmostaan vain muutama keskeinen piirre, ja antaa lukijan mielikuvituksen tehdä loput. Pelin suunnittelussa sen sijaan tehtävä on monimutkaisempi - pelihahmolla on oltava yksilöllinen, täydellisen eheä ulkonäkö, jonka on onnistuttava jäädäkseen pelaajan mieleen.

2.3 Päähahmo verrattuna sivuhahmoihin

Useissa peleissä ja sarjoissa on valtava hahmogalleria. Kiinnostavaa onkin, kuinka päähahmo, peleissä yleensä pelattava hahmo, eroaa muista hahmoista. Lee Sheldon (2004, 43) kuvaa pelattavan hahmon luomista haastavaksi. Kelmien, apurien ja mentorihahmojen käsikirjoituksessa mielikuvitus saa laukata vapaammin, mutta minkälaiseen päähahmoon pelaajien on helppoa samaistua? Usein päähahmo erilaisissa

tarinoissa onkin kaikkein värittömin ja neutraalein ilmestys, jolla yritetään kaikin keinoin olla ärsyttämättä ketään.

Hahmogalleriat ovat usein eri medioissa samankaltaisia, joten seuraavat esimerkit kirjallisuuden, sarjakuvan ja elokuvan maailmasta ovat vertailukelpoisia pelimaailman unohtumattomiin hahmoihin.

Esimerkiksi Tove Janssonin luomassa rakastetussa Muumi-sarjassa, päähahmo Muumipeikko on niin ulkonäöltään kuin luonteeltaankin vähiten huomiota herättävä. Jos vertaa Muumihahmojen suosiota esimerkiksi Facebookissa, sarjan sivuhenkilöillä on huomattavasti enemmän faneja kuin itse Muumipeikolla. Ylivoimainen suosikkiahahmo oli Pikku Myy (165 530 fania), ja muita suosituimpia hahmoja olivat Mörkö (34 013 fania) ja Haisuli (23 269 fania). Itse Muumipeikolle faneja oli kertynyt vain 1 432 (Facebook, 19.9.2011).

Sama ilmiö on nähtävissä monissa muissakin kirjoissa ja elokuvissa. Esimerkiksi Harry Potter- kirjasarjassa suurimmaksi suosikiksi Bloomsburyn (2011) verkkokyselyssä kirjasarjan nimikkohahmo ei päässyt edes kolmen suosituimman hahmon joukkoon. Suosituimpia hahmoja olivat Tylypahkan kitkerä juomamestari Severus Kalkaros, Harryn fiksu ystävätär Hermione Granger ja Harryn kummisetä Sirius Musta.

Kun päähahmon suunnittelussa yritetään miellyttää kaikkia, ei se lopulta useinkaan nouse erityiseksi suosikiksi. Sivuhahmojen luonteenpiirteet voivat sen sijaan olla radikaalimpia, eikä sivuhahmon tarvitse olla esimerkillinen hyväluontoinen sankari. Tästä johtuen esimerkiksi Pikku Myy värikkäänä ja pahasuiseina keppostelijana jää huomattavasti paremmin katsojan tai lukijan mieleen, kuin kaikille ystävällinen ja reilu Muumipeikko.

Sen sijaan esimerkiksi sarjakuvalehden nimikkosankari Aku Ankka on valloittanut miljoonien sarjakuvafanien sydämet ikuisilla epäonnistumisillaan ja jatkuvilla vastoinkäymisillään. Aku on esimerkki siitä, mitä meille jokaiselle voi tapahtua huonoina päivinä, ja se onkin varmasti syynä siihen, miksi nojatuolissa röhnöttävä, herkästi räjähtelevä luuseri saa kaikkien sympatiat.

Päähahmoa suunnitellessa pitäisikin pitää mielessä, että vaikka päähahmon ei yleensä kannata olla koko hahmokategorian räväkin ilmestys, ei siitä kuitenkaan saa tehdä tyhjää kuorta vailla minkäänlaista persoonallisuutta.

3 Ikimuistosen pelihahmon luominen

3.1 Avatar eli pelattavan hahmon fyysinen muoto

Pelaajan avatar on usein haastavin suunnittelutehtävä pelintekijälle. Pelattavan hahmon fyysiset ominaisuudet määrittävät osaltaan pelaajan kiinnostusta ja immersiota peliin sekä yhteyttä pelihahmoon. Pelaaja käsittää usein itsensä ja pelihahmon yhtenä. Monet huudahtavatkin usein pelatessaan: "Taas minä kuolin!" eikä "Taas pelihahmoni kuoli!".

3.1.1 Ikoninen hahmo

Yksi toimivaksi todettu tyyli on esittää pelihahmo ikonisessa muodossa, eli hyvin yksinkertaistettuna ja ilman yksityiskohtaisia piirteitä. Jesse Schellin (2008) mukaan pelaaja voi samaistaa itsensä pelattavaan hahmoon sitä paremmin, mitä vähemmän yksityiskohtia hahmossa on. Useat ikimuistoisimmat hahmot ovatkin erittäin ikonisia, kuten Mario ja Pacman, joita ei silloisen teknologiankaan avulla olisi ollut mahdollista piirtää erityisen yksityiskohtaisiksi. Schellin mukaan Marion hahmon salaisuus onkin, että se on yksinkertainen, ei juuri puhu, eikä siinä ole häivääkään uhkaavuutta. Tämän vuoksi Marioon on erittäin helppo samaistua.



Kuva 3: Crash Bandicoot (Sony) ja Sonic the Hedgehog (Sega)

Sekä Sonic the Hedgehog, että Crash Bandicoot ovat sarjakuvamaisen yksinkertaistettuja pelihahmoja (Kuva 3). Sonic on siili, ja Crash on pussimäyrä, mutta hahmot eivät juuri muistuta tosielämän vastineitaan. Steven Poole (2000, 162) pohtii edellä mainittujen hahmojen yhtäläisyyttä teoksessaan *Trigger Happy* - molemmilla on suuri pää, lautasen kokoiset silmät, hävytön virne ja pieni vartalo. Poole arvelee, että Sonicin ja Crashin hahmot ovat pelaajien mieleen, koska niiden ruumiinrakenne ja kyltymätön uteliaisuus muistuttavat jollakin lailla lapsia.

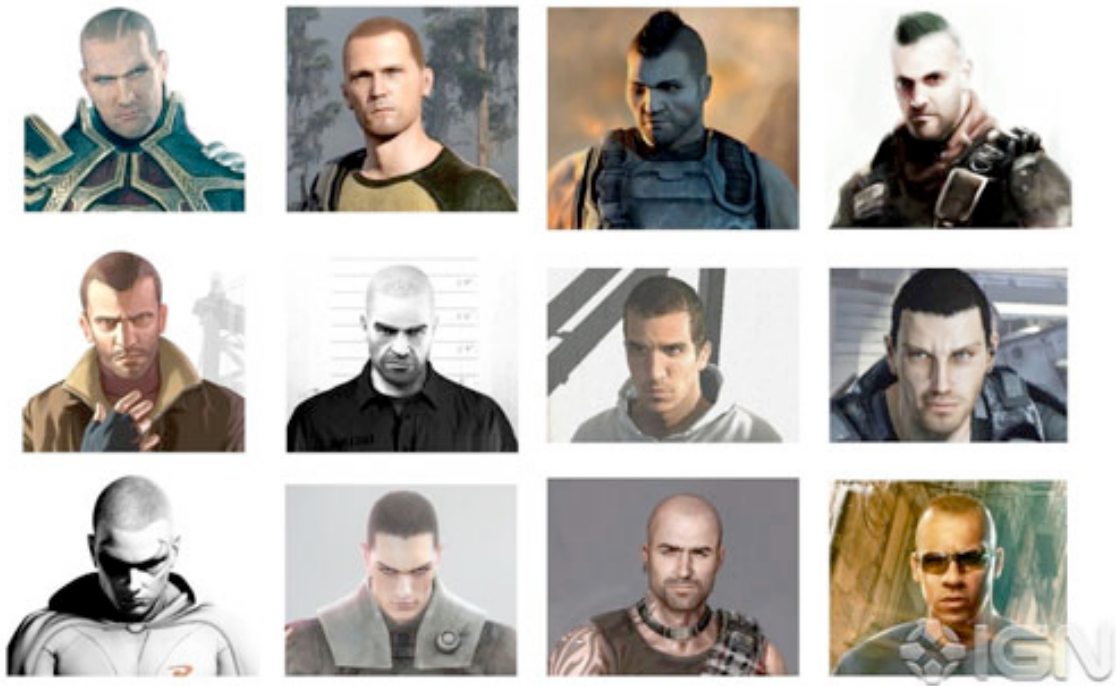
Poole (2000, 151) pohtii Japanilaisen animetyylin ja varhaisten pelihahmojen yhteisiä piirteitä. Animelle tyypillistä on epäsuhtainen ruumiinrakenne, jossa hahmoilla on valtava pää ja silmät ja pienenpieni vartalo. Varhaisimmissa peleissä jouduttiin pienten kuvakokojen takia käyttämään samaa tyyliä, sillä jos pää olisi ollut normaalissa suhteessa vartaloon, ei kasvonilmeitä olisi muutaman pikselin korkuisesta hahmosta erottanut. Marion suunnittelija Shigeru Miyamoto kuvaileekin Marion hahmoa järkipäiseksi luomukseksi epäkypsän teknologian aikakaudelta: Mario sai hatun, koska hiusten liikettä ei ollut aikanaan mahdollista animoida, haalarit puettiin Mariolle, että pienestä hahmosta erottaisi vartalon ja kädet erivärisinä, ja viikset näyttivät pienillä kasvoilla selkeämmiltä kuin suu.

Tästä voisikin tulla siihen johtopäätökseen, että nykyäänkin kun käytössämme on valtavien laajakuvatelevisioiden verran pikseleitä, olisi ehkä hyvä aloittaa hahmon suunnittelu pienessä koossa. Mikäli hahmon design on toimiva ja tunnistettava 15 pikselin korkuisena, on luultavaa että se on sitä myös suuremmassa koossa. Useat suunnittelijat aloittavatkin hahmosuunnittelun pelkistä silueteista. Nick (2008) kirjoittaa blogissa, että on yleinen virhe ylenkatsoa siluetin tehoa. Hänen mukaansa suunnittelija keskittyy usein sisältöön eikä ääriiviivaan, ja siluetti jää vain sivutuotteeksi. Hyvän hahmon muoto on hänen mukaansa tunnistettavissa pelkämästä ääriviivasta (Kuva 4).



Kuva 4: Ei ole vaikeaa arvata mikä perhe on kyseessä. Hyvä hahmo toimii pelkkänä siluettinakin. Lähde: Blogless

On kuitenkin mielenkiintoista, miten nykypeleissä toimii paljon käytetty toisenlainen yksinkertaistaminen. Vaikka teknologia mahdollistaa jo jokaisen rypyn ja ihohuokosen mallintamisen hahmolle, valtaosa toimintapeliä sankareista on täysin samasta puusta veistettyjä. Patrick Kolan (2011) vertailee verkkoartikkelissaan toimintapeliä hahmoja toisiinsa ja pohtii, miksi nykypäivän sankarit ovat kaikki täsmälleen samannäköisiä: kalju pää, kulmat kurtussa ja mitäänsanomattomat kasvot (Kuva 5). Kolan pohtii, auttaako hahmon mitäänsanomattomuus pelaajaa samastamaan itsensä hahmoon, jossa ei ole liian radikaaleja piirteitä, vai onko tuloksena vain uskomattoman helposti unohdettavia päähahmoja. Toisaalta näitä hahmoja yhdistää pelaajaa miellyttävät ihanteelliset piirteet, kuten vahva fyysinen olemus ja rohkeus taistelussa.



Kuva 5: Miksi kaikki toimintapelisankarit näyttävät Vin Dieseliltä? (IGN.com)

3.1.2 Ihanteellinen hahmo

"Ihmiset eivät pelaa pelejä ollakseen niissä oma itsensä - he pelaavat pelejä saadakseen olla sellaisia kuin toivoisivat olevansa", kirjoittaa Schell (2008, 314). Schellin mukaan ihanteellinen hahmo on helposti omaksuttava. Hänen mukaansa ihanteellinen hahmo on jotain, jollainen pelaaja on aina halunnut olla, kuten suuri soturi, voimakas velho tai kaunis prinsessa. Ihanteelliseen hahmoon on miellyttävää samastua, sillä se vetoaa siihen puoleen meissä, joka pyrkii aina parempaan. Ihanteellisen ja ikonisen hahmon piirteitä voi myös yhdistellä, ja tällä Schell selittää esimerkiksi Hämähäkkimiehen suosiota. Hämähäkkimies on vahva ja rohkea supersankari, mutta naamari tekee hänestä ikonisen - tyhjän taulun joka voisi olla kuka vain.

Ihanteellisen hahmon ei tarvitse välttämättä olla ihminen. Esimerkiksi *Hopeanuoli*-koira on ihanteellinen hahmo, sillä se on vahva, rohkea, päättäväinen ja oikeamielinen sekä kokee muiden hahmojen ihailua.

sSankarilla täytyy kuitenkin olla jokin samaistuttava, inhimillinen piirre, johon pelaaja voi tarttua. Siksi fyysisesti ihanteellisellakin hahmolla on oltava vikansa. Näitä piirteitä käsittelen lisää luvussa 3.2.

3.1.3 Pelihahmon todelliset kasvot

Steven Poole (2000, 151) vertailee pelihahmoja elokuvien päähenkilöihin. Hänen mukaansa suuri ero pelien ja elokuvien välillä on se, että elokuvissa hahmot valitaan olemassa olevasta näyttelijävalikoimasta, puetaan ja stailataan oikeanlaisiksi ja opetetaan toimimaan oikealla tavalla, kun taas pelien hahmot ovat "keinoidoleita", alusta loppuun mielikuvituksen tuotetta. Tämä ero on kuitenkin nyt hieman yli kymmenen vuotta myöhemmin kaventumassa, sillä monien pelien hahmot on mallinnettu oikeiden näyttelijöiden ja näiden liikkeiden mukaan. Esimerkiksi Alan Wake- pelin päähahmo on mallinnettu suomalaisen näyttelijän, Ilkka Villin mukaan (Kuva 6). Mutta miten pelin keulahahmon rooli eroaa elokuvassa näyttelemisestä? Ilkka Villi kommentoi työnkuvaansa Tietoviikon haastattelussa (2008) seuraavasti: ”Siinä ei ole mukana sitä näyttelemisen ydintä, joka syntyy kahden ihmisen vuorovaikutuksessa. Jotenkin sitä tuntee antaneensa pelkät kuoret”. Villi kuitenkin arvelee, että tulevaisuudessa näyttelijöille voi pelialalla olla yhä enemmän kysyntää.



Kuva 6: *Ilkka Villi ja Alan Wake*

Mielestäni näyttelijöiden käyttämisessä pelihahmojen mallina on sekä hyviä, että huonoja puolia. Tyhjästä tekaistuista ihmishahmoista tulee helposti generisen näköisiä, sen hetken kauneusihanteet täyttäviä, ja persoonattomia. Toisaalta Poole (2000, 164) on sitä mieltä, että esimerkiksi Lara Croftin hahmo on viehättävä juuri siitä syystä, että se ei näytä liikaa aidolta, yksilölliseltä naiselta, vaan on enemmänkin abstrakti yhdistelmä seksikkyyttä ja asennetta. Poolen mukaan tällainen ilmeettömyys rohkaisee pelaajan omaa mielikuvitusta ja on syy siihen, että Laran hahmo on saanut niin suuren suosion kulttuurillisena ikonina. Hänen vuosituhannen alussa tekemänsä ennustus on, että mikäli Larasta kehiteltäisiin liian fotorealistinen, tämän viehätysvoima tuhoutuisi. Poolen analyysistä voi olla monta mieltä, sillä kirjan kirjoitushetkellä ei fotorealistisuus peleissä ollut teknologiankaan puolesta mahdollista. Lisäksi Laran suosiota lisäsi myös se, että se oli ensimmäinen naishahmo toimintasankarina, eivätkä pelaajat luultavasti kovin paljoa kasvonpiirteistä välittäneet. Nähtäväksi jää, millaisen vastaanoton vuonna 2012 ilmestytvä Tomb Raider peli saa fotorealistisine Lara Crofteineen.



Kuva 7: *L. A. Noiren* naishahmoja ei ole yhdestä puusta veistetty (Kuvien lähde: lanoire.wikia.com)



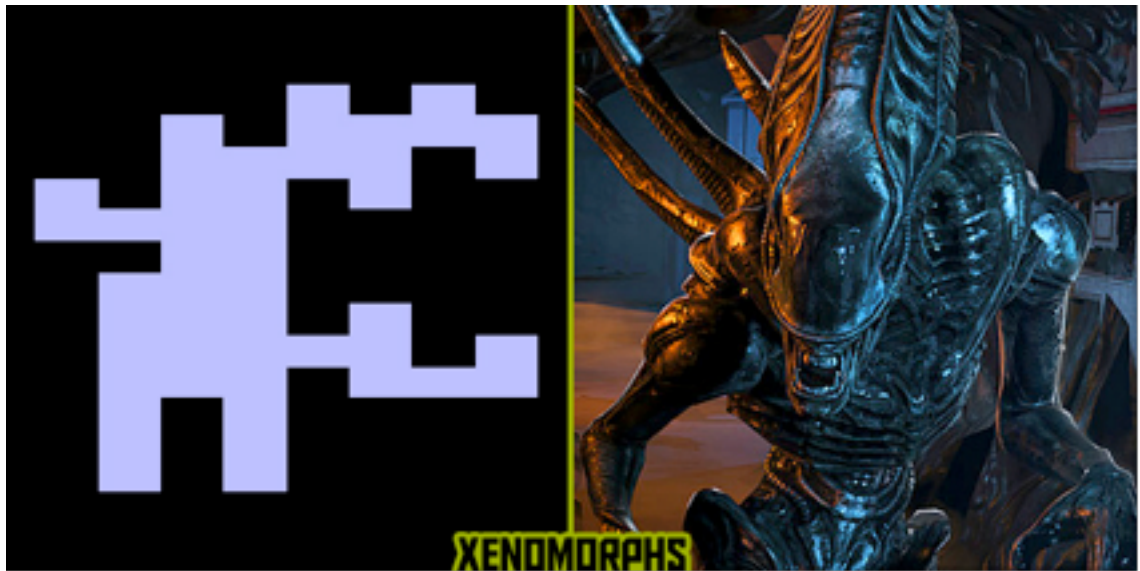
Kuva 8: *Resident Evil* -pelisarjassa esiintyvät naishahmot on mallinnettu ihanteellisiksi siloposkiksi.

Edellä on kerätty naishahmoja sekä pelistä *L.A. Noire*, että *Resident Evil* –sarjasta (Kuvat 7 ja 8). Edellä mainitussa pelissä kaikki hahmot on mallinnettu oikeiden näyttelijöiden mukaan, ja ne tuovat mielestäni miellyttävää todellisuuden tuntua 40-luvulle sijoittuvaan peliin. Pelissä naishahmot ovat usein kokeneet kovia kohtaloita, eikä heidän ole tarkoituskaan näyttää siloisilta seksisymboleilta, joten oikeiden ihmisten käyttäminen toimii mielestäni tässä tapauksessa erittäin hyvin. *Resident Evil* -pelin sankarittarilla ei sen sijaan nähdä otsaryppyjä tai silmäpusseja, vaikka elävien kuolleiden jahtaamisen luulisi sellaisia aiheuttavan. Japanilaisten kehittämässä selviytymiskauhutarjassa naiset on pidetty ihanteellisina ja mahdollisimman monia miellyttävinä. Toisaalta *Resident Evil*ä pelatessa näkee naisesta yleensä vain takapuolen, kun taas *L.A. Noire*ssa kasvonilmeet ovat tärkeässä roolissa esimerkiksi silminnäköitä kuulusteltaessa. On siis paljon pelistä kiinni, minkälaista lähestymistapaa hahmojen suunnittelussa kannattaa käyttää.

3.1.4 Hahmot pelisarjoissa

Ikimuistoisten pelihahmojen suosio ja tunnettavuus usein kasvavat niiden esiintyessä useammassa peleissä. Monet pelihahmot ovat esiintyneet vuosikymmenten varrella pelisarjan yhä uudemmissa osissa, ja suuri haaste niiden luojille onkin usein saada hahmo pysymään samanhenkisenä teknologian ja pelien kehittyessä. Aikanaan hahmon ulkonäköä on rajoittanut laitteiden riittämätön muistin ja pikseleiden määrä, joten

mielikuviukselliset ratkaisut ovat olleet tarpeen monien pelihahmojen suunnittelussa. *Alien*-elokuvaan perustuva *Alien*-konsolipeli (1982) joutui näyttämään kammottavan *Alien*-hahmon hieman vaatimattomampana kuin elokuvassa. Atari 2600 mahdollisti vain hyvin yksinkertaistetut, yksiväriset pikseliavaruusoliot joita pelaaja pakeni. Vuonna 2012 ilmestyvän *Aliens: Colonial Marines*-pelin hahmo on kuitenkin jo mallinnettu jokaista limaista ihon poimua myöten (Kuva 9).



Kuva 9: *Alien*-pelihahmon muutos vuodesta 1982 (vasemmalla) nykypäivään.
(bitmob.com)

Ehkä yksi pelihistorian vihatuimpia hahmouudistuksia on ollut *Devil May Cry*-sarjan päähahmo Danten uusi olemus 2012 ilmestyvässä sarjan uusimmassa osassa (Kuva 10). Sarjan fanit ovat tuominneet uudistetun, vampyyrin ja heroiiniaddiktin risteytykseksi kuvailun Danten täysin. Uuden Danten suunnittelija Tameem Antoniades on kuitenkin sitä mieltä, että muutos oli välttämätön, sillä "se, mikä oli coolia 12 vuotta sitten, ei ole enää coolia" (2010, 21).



Kuva 10: *Devil May Cry* -pelisarjan päähahmo koki täydellisen uudelleensuunnittelun *DmC: Devil May Cry* -peliin (oikealla).

Lara Croftin hahmon uudistaminen 2012 ilmestyvää *Tomb Rider* -peliä varten on onnistunut paremmin (Kuva 11). Kehittäjät ovat halunneet säilyttää hahmon ikoniset piirteet uudessa pelisarjan alkulähteille sijoittuvassa seikkailussa, mutta Lara Croft on nyt nuorempi, haavoittuvaisempi ja todellisempi. *Crystal Dynamics* -pelistudion art directorin Brian Hortonin mukaan hahmon olemuksesta haluttiin saada uskottavampi niin vaatetuksen kuin fyysisen ulkonäön osalta (Survivor... 2011, 56). Suunnittelijat säilyttivät hahmon luonteenpiirteet - uteliaisuuden ja halun lähestyä tuntematonta - ja saivat ne näkymään uudessa versiossa.



Kuva 11: Lara Croftin kehityskaari *Tomb Raider* -peleissä. (Lähde: Wikipedia)

On mielenkiintoista, onko hahmon radikaali muuttaminen aina tuhoon tuomittu yritys, vai pitäisikö fanien rakastamat hahmot säilyttää sellaisina, kuin ne olivat ensimmäisessä pelissä. Olemassa olevien esimerkkien pohjalta voisi arvioida, että vanhojen hahmojen päivittämistä nykyaikaan voi tehdä, kunhan hahmon persoonallisuus ja olemus eivät liian radikaalisti muutu.

3.1.5 Pelaajan mahdollisuus vaikuttaa avatariin

Monissa peleissä pelaajalle annetaan mahdollisuus luoda tai muokata hahmosta haluamansa näköinen ja lisätä tälle toivomiaan ominaisuuksia. Tämä on yleistä erityisesti roolipeleissä. Pelaajilla on erilaisia mielipiteitä siitä, onko itse luotu hahmo avuksi vai haitaksi immersion luomisessa. Jotkut ovat sitä mieltä, että omin käsin luotu hahmo edustaa enemmän itse pelaajaa, kun taas valmista hahmoa kohtaan tunnetaan empatiaa, koska sitä ei mielletä osaksi pelaajan identiteettiä (The Escapist- lehden foorumi 8.12.2011).

Pelaajan mahdollisuus luoda oma hahmo vaikuttaa vaihtelevasti itse pelattavuuteen. Esimerkiksi *Dragon Age: Origins*- pelissä pelaaja aloittaa valitsemalla kolmesta hahmorodusta ja jatkaa sitten muokkaamalla hahmon ulkonäköä pieniä yksityiskohtia myöten. Pelihahmon rooli tarinassa kuitenkin pysyy samana, vain valittu rotu ja taidot vaikuttavat pelaajan ominaisuuksiin. Hahmon ulkonäön muuttamisella ei käytännössä ole merkitystä muuten kuin siinä, minkälaisena pelaaja näkee hahmonsa pelitilanteissa ja välivideoissa. Pelaaja saa joka tapauksessa aina valita keskusteluvaihtoehtoista haluamansa ja voi tällä tavalla itse määrittää pelihahmonsa luonteen.

Toinen esimerkki itse luotavasta hahmosta on *The Sims 3*, jossa pelaaja saa valita kaiken ulkonäöstä ikään ja luonteenpiirteisiin. Pelin alussa valitaan lisäksi elämänhaave, vaikkapa mestarikokki tai sydäntensärkijä, joka määrittää koko pelin tapahtumat. Myöskään *The Sims 3*:ssa pelihahmon ulkonäkö ei vaikuta peliin, vaan suuremman osan pelistä tekevät valitut luonteenpiirteet ja tavoiteltava haave.

Fable-pelisarjassa sen sijaan on erilainen lähestymistapa hahmon luontiin. Peli aloitetaan valitsemalla valmiista hahmoista joko nais- tai miespuolinen sankari. Tämän

jälkeen pelaaja alkaa itse luoda hahmoaan omilla teoillaan ja valinnoillaan. Pelimaailmassa kyläläiset suhtautuvat pelihahmoon sen mukaan miten tämä toimii. Jos pelaaja päättää tehdä pahoja asioita, kyläläiset pelkäävät ja karttavat häntä, mutta jos pelaaja on hyvä ja oikeamielinen, ympärillä olevat ihmiset tulevat hänen luokseen ja ihastuvat häneen. Myös pelattavan hahmon ulkonäkö muuttuu kammottavan hirviömäiseksi, jos hän tekee pahoja asioita, ja hahmon käyttämät vaatteet vaikuttavat ihmisten mielipiteisiin hänestä. Jos hahmo on esimerkiksi pukeutunut halpoihin vaatteisiin, sen on vaikeampaa valloittaa jonkun sydän.

Useissa moninpeleissä, kuten *Tekken*-sarjan kaltaisissa tappelupeleissä ja *League of Legends* -online-moninpelissä pelaajat valitsevat hahmonsua suuresta kategoriasta. Tällaisissa tapauksissa hahmon ulkonäkö ei ole ainoa valintakriteeri, vaan kaikilla hahmoilla on myös erilliset taidot. *League of Legends*issä pelaajat usein kiintyvätkin yhteen hahmoon ja oppivat käyttämään sen taitoja parhaalla mahdollisella tavalla. Mielenkiintoista onkin, että pelin ollessa täysin ilmainen, ainoa asia mistä pelaajat maksavat, on erilaisten ulkoasuteemojen hankkiminen hahmoille. Pelaajille vaikuttaa olevan siis tärkeää näyttää erottuvalta, sillä hahmoiniin käytetään paljon rahaa.

Omasta mielestäni *Fable*-sarjassa käytetty tapa on tehokas saamaan pelaaja tuntemaan, että pelihahmon ulkomuodolla on jotain merkitystä. Joissain tapauksissa on melko turhaa käyttää tunteja täydellisen pelihahmon muokkaamiseen, jos se ei vaikuta mitenkään itse peliin. *Sims*-sarjan hahmoja tuskin monikaan pitää ikimuistoisina, sillä peliä pelatessa voi tulla luotua kymmeniä erilaisia hahmoja, eikä omasta mielestäni ainakaan ole loputtoman kiinnostavaa pelata samalla hahmolla pitkään. Sarjan viehätys perustuukin juuri erilaisten hahmojen kokeilemiseen: miltä tuntuu olla päivän ajan kotiäiti, kuuluisa stylisti, koirakouluttaja tai taskuvaras.

3.2 Hahmon rooli, luonteenpiirteet ja taidot

Ihmiset samastuvat mielellään rooliin, josta he pitävät, kirjoittaa David Freeman (2003, 244) teoksessaan *Creating Emotion in games*. Freeman esittelee teoksessa useita keinoja, joilla pelihahmon roolia saa innostavammaksi ja mieluisammaksi pelaajalle.

3.2.1 Roolissa pysymisestä palkitseminen

Freemanin mukaan roolissa pysymisestä palkitseminen rohkaisee pelaajaa ottamaan roolin omakseen. Pelaajaa voi palkita roolissaan menestymisestä esimerkiksi antamalla tälle muiden pelihahmojen ihailua, ylemmän auktoriteetin kiitosta, mainetta pelimaailmassa tai pääsyn uusiin paikkoihin. Tämä on mielestäni erittäin hyvä taktiikka ja toimii niin palkitsemis- kuin rankaisumenetelmänä. Esimerkiksi *L.A.Noire*-toimintaseikkailussa, jossa pelaaja ratkoo murhamysteerejä, murhamysteerin ratkaistuaan pelaaja joutuu kuulemaan joko pomonsa kiitokset tai haukut. Pelaaja kirjaimellisesti kutistuu kotisohvalla, kun poliisipäällikkö suoltaa pelihahmolle kirosanojen höystämää negatiivista palautetta etsiväntyöstä. Mikäli homma tulee hyvin hoidettua, saa röyhistellä rintaansa, kun poliisipäällikkö jakelee ylennyksiä ja taputtelee selkään.

3.2.2 Halutut roolit pelimaailmassa

Freeman (2004, 247) kirjoittaa erilaisista pelaajaa miellyttävistä rooleista, joista ainakin osa pelattavalla hahmolla kannattaa olla. Hänen mukaansa pelaajat ovat halukkaimpia samastumaan pelihahmoon, jos tällä on joitakin seuraavista ominaisuuksista:

Voittaja vastoin todennäköisyyttä: Pelihahmo, joka pärjää yksin ilman sosiaalista turvaverkkoa ja ottaa uskomattomia riskejä suunnatonta ylivoimaa vastaan.

Paras jossakin: Pelaaja on halukas ottamaan roolin, jossa hahmo on paras tai mestari jossain taidossa. Toinen usein käytetty vaihtoehto on se, että pelaajalle kerrotaan että hänen on mahdollista pelin aikana nousta mestariksi taidossa, jota hän ei aluksi hallitse.

Johtajan asenne: Ihmisillä on luontainen taipumus samaistua hahmoon, jolla on johtajalle ominaisia piirteitä, kuten kunnianhimoa, uskallusta, itsevarmuutta, toisten kunnioittamista, vastuuntuntoisuutta, eettisyyttä ja määrätietoisuutta.

Arvostettu rooli: Pelaajille on mieleen, jos heillä on tärkeä rooli pelin maailmassa tai pelaajayhteisössä. Pelaaja nauttii siitä, että saa roolinsa ansiosta etuisuuksia, pääsee uusiin paikkoihin, on arvostettu muiden keskuudessa ja tuntee itsensä tärkeäksi.

Lupa rikkoa sääntöjä: On nautinnollista, jos pelihahmon roolissa voi rikkoa sääntöjä ja päästä luvattomiin tilanteisiin, joissa olisi tosielämässä liian suuret riskit.

Uuden identiteetin houkutus: Tosielämässä ihminen on usein kahlittu yhteen identiteettiin ja hänen oletetaan toimivan sen mukaisesti. Pelissä nämä kahleet voi karistaa ja muuttua esimerkiksi supersankariksi, jumalaksi, pelätyksi ryöväriksi, ammattitanssijaksi tai vaikkapa pieneksi pörröiseksi eläimeksi.

Yliluonnolliset kyvyt: Tämän maailman rajat ylittävät voimat ja taidot ovat aina houkuttelevia.

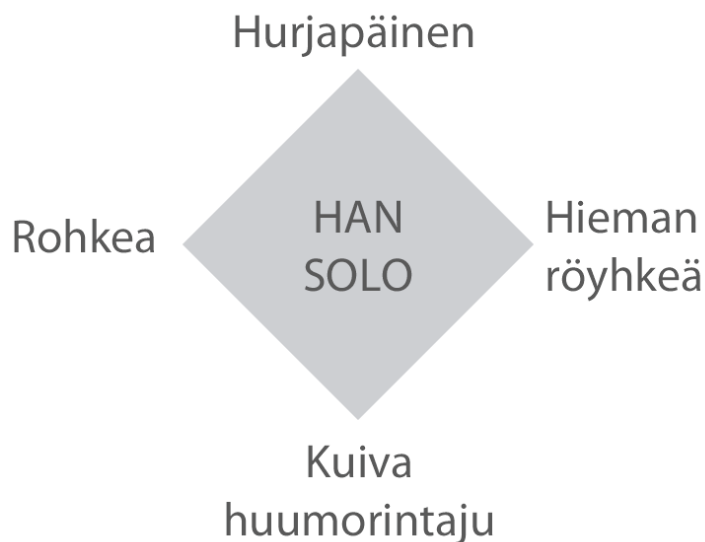
Mielestäni *Prototype*-peliä voi tutkia hyvänä esimerkkinä rooliin samaistumisesta, sillä se täyttää useamman kohdan Freemanin listalta. Pelaaja on erittäin suurta ylivoimaa vastaan taisteleva Alex Mercer, jolla on yli-inhimilliset voimat ja taito muuttaa ulkonäköään toisiksi ihmisiksi. Hahmolla on kyky, jota ei ole kenelläkään muulla, ja jonka vuoksi häntä etsitään. Mercerillä on myös paljon johtajan piirteitä, sillä hän haluaa määrätietoisesti saada selville mitä hänen menneisyydessään on tapahtunut, eikä häneltä puutu uskallusta. Pelissä on myös lupa rikkoa sääntöjä, sillä useat missiot vaativat eri paikkoihin soluttautumista ja ihmisten kiinni nappaamista. Pelaaja saa suunnattoman voimantunteen, kun hahmo kykenee juoksemaan pystysuoraa seinää ylöspäin ja hyppäämään vahingoittumattomana vihollisten niskaan katolta (Kuva 12).



Kuva 12: Prototyössä pelaaja saa tuntea itsensä yli-inhimillisen voimakkaaksi.
(Ve3d.ign.com)

3.2.3 Hahmotimantti

Hahmotimantti (*Character Diamond*) on David Freemanin kehittämä työkalu, jonka avulla hahmoista voidaan luoda kiinnostavampia ja todentuntuisempia. Ideana on, että hahmolle kehitetään kolmesta viiteen erilaista luonteenpiirrettä, jotta niistä tulisi moniulotteisempia. Ilman hahmotimanttitekniikkaa hahmon suunnittelussa voi tehdä virheen ajattelemalla, että esimerkiksi yksityisetsivähahmo on aina kyyninen. Freeman (2004, 251) kuitenkin esittää, että paljon kiinnostavampaa olisi, jos sama etsivä olisikin usein kyyninen, hetkittäin oivaltava, tyynen rauhallinen paineen alla ja juonikkaan antelias. Kun luonteenpiirteitä kehittää enemmän, on helpompi välttää kliseet, joissa pöllö on aina viisas, tiedemies hajamielinen ja kettu viekas.



Kuva 13: Han Solon hahmotimantti (Freeman, 2004, 47)

Freeman (2004, 46) suosittelee kehittämään hahmotimantin ainakin päähahmolle ja tärkeimmille ei-pelattaville hahmoille. Hahmotimantti luodaan valitsemalla hahmolle piirteitä, jotka määrittelevät sitä, kuinka hahmo näkee maailman, ajattelee, puhuu ja toimii (Kuva 13). Hahmotimantti ohjaa kaikkia hahmon tekoja ja repliikkejä. Freemanin mukaan hahmotimantti on kuin rakennuksen pohjapiirustus. Samalla tavoin kuin talon rakentamisessa seurataan piirustuksia, käsikirjoitetaan hahmo puhumaan ja toimimaan

hahmotimantin mukaisesti. Jos hahmotimantin piirteet ovat liian samankaltaisia tai käytettyjä, hahmosta tulee helposti kliseinen. Jos esimerkiksi Gandalfin hahmotimanttia käytettäisiin uuden hahmon luomiseen, taikavoimainen, mysteerinen, hyvä ja viisas velho ei tuntuisi erityisen uudelta idealta.

3.2.4 Universaalit kokemukset

Arnoldin ja Eddyn (2007, 55) mukaan hahmoon on helpompi samaistua, jos sen kokemukset tuntuvat samanlaisilta kuin pelaajan omat kokemukset. Jotkin kokemukset ovat riittävän laajoja lähes jokaisen samaistuttaviksi, niitä kutsutaan universaaleiksi. Arnold ja Eddy esittävät, että universaalit kokemukset liittyvät usein jonkinlaisen esteen ylittämässä käytävään ponnisteluun, sillä jokainen meistä on kokenut jonkinlaista ponnistelua tai kamppailua omassa elämässään.

Freeman (2004, 253) kehottaa hahmosuunnittelijaa yleistämään hahmojen kokemat ongelmat. Jos esimerkiksi pelihahmo tuntee tuskaa siitä, että on isänsä hylkäämä, voi pelaajan olla vaikeaa samaistua tilanteeseen, mikäli oma isä istuu tyytyväisenä viereisessä huoneessa. Jos toisaalta hahmo kokisi tuskaa maailman epäreiludesta, olisi ongelma jo jokaisen kosketeltavissa, vaikka hahmon osalta epäreiluus olisikin hyljätynsi tuleminen. Freemanin mukaan tällä tavalla esitetyt ongelmat ovat yleisiä ja siten helpompia samaistua.

Tällaisella lähestymistavalla voi tarkastella esimerkiksi *Dragon Age* -peliä. Vaikka arkkidemonin kukistaminen saattaakin olla useimmille meistä kaukainen ongelma, voi pelaaja hyvin samaistua päähahmon kokemuksiin yleisellä tasolla: olla vieraillla mailla ja kokea muukalaisvihaa, yrittää saada ääntänsä kuuluviin, kun kukaan ei tunnu ymmärtävän asian vakavuutta, taistella sen puolesta, että riitelevät osapuolet saataisiin puhaltamaan yhteen hiileen, ja tehdä valinta kun kaikki vaihtoehdot tuntuvat huonoilta. Kun hahmon kokemukset on mahdollista nähdä tutun tuntuksina fantasiamaaisista elementeistä huolimatta, voi pelaaja samastua hahmoon ja miettiä, mitä itse haluaisi tehdä kyseisessä tilanteessa.

3.3 Yhteenveto

Yhteenvetona mainitsen muutamia löytämiäni pääpiirteitä onnistuneen pelihahmon suunnittelussa:

Vaikka pelihahmot ovat perinteisesti olleet vähemmän syviä kuin esimerkiksi kaunokirjallisuuden hahmot, on silti mahdollista luoda hahmo, joka vaikuttaa merkitykselliseltä, ja jonka maailma tuntuu todelliselta. Hahmon luonteenpiirteet ja syvyys kannattaa tuoda esiin luonnollisesti pelitilanteissa, eikä pitkissä tekstipätkissä joita kukaan ei lue. Päähahmoa suunnitellessa kannattaa muistaa, että vaikka päähahmo ei voi ehkä olla pelin räväkin hahmo, sen ei kuitenkaan tarvitse olla tyhjä ja sieluton, sillä sellaiset hahmot unohtuvat helposti.

Vaikka nykyään teknologia mahdollistaa yksityiskohtaisia hahmoja, olisi hahmo hyvä saada toimimaan pienessäkin kohdassa, jopa pelkkänä siluettina. Maailman suosituimmilla hahmoilla, kuten Mikki Hiirellä, on erittäin tunnistettava siluetti. Yksinkertaiset ja ikoniset hahmot ovat helppoja samaistuttavia, sillä pelaaja voi kuvitella puuttuvat yksityiskohdat mieleisikseen. Pelaaja samaistuu myös mielellään ihanteellisiin hahmoihin, joiden kaltainen itse on aina halunnut olla.

Pelisuunnittelija voi puntaroida, kannattaako hahmo olla kokonaan valmiiksi suunniteltu, vai onko pelaajalla mahdollisuus vaikuttaa sen ulkonäköön ja taitoihin. Molemmilla tavoilla on puolensa.

Pelihahmolle kannattaa antaa rooleja, jotka miellyttävät pelaajaa, ja palkita niissä pysymisestä.

Tärkeimmille hahmoille kannattaa keksiä ainakin neljä erilaista luonteenpiirrettä, sillä jos hahmolla on vain yksi suunniteltu piirre, tulee siitä helposti yksiulotteinen ja tylsä. Pelihahmojen ongelmien ja kokemusten kannattaa olla niin universaaleja, että monien on helppo samaistua niihin.

Pelihahmojen suosiota on vaikea etukäteen arvioida, mutta oikeilla aineksilla voi moninkertaistaa onnistumisen mahdollisuudet.

4 Pelihahmon suunnittelu Carrotia-mobiilipeliin

4.1 Suunnitteluperusteet

Carrotia-mobiilipelin suunnittelu alkoi pienimuotoisena, sillä aluksi tarkoituksena oli tehdä muutamassa kuukaudessa peli, joka olisi mukava lisä ansioluetteloon. Carrotian suunnittelussa edettiin siten, että mekaniikka oli jo suunniteltu etukäteen, ja sen ympärille halusimme kehittää ihastuttavan, väkivallattoman ja hauskan seikkailun, jossa visuaalinen maailma ja hahmot olisivat tärkeässä osassa. Peli alkoi kahden ihmisen projektina, eikä kummallakaan tekijällä ollut aiempaa kokemusta pelien julkaisusta. Carrotian pääkohderyhmä on 9-12- vuotiaat lapset, mutta pelin on tarkoitus olla kiinnostava myös aikuisille. *Carrotia: The Journey* on iPhonelle suunniteltu labyrinthipeli, jossa läpäistään labyrinthtejä tekemällä reitti kentän alusta loppuun (Kuva 13,5).



Kuva 13,5: Ruutunäkymä pelistä

4.1.1 Visuaalinen maailma

Koska pelimekaniikka oli jo valmiiksi suunniteltuna, täytyi pelimaailman ja tarinan suunnittelussa ottaa huomioon, että kyseessä on labyrinttipeli. Monen idean jälkeen päädyimme tarinaan, jossa sankarillinen pupunuorukainen päättää pelastaa kylänsä nälänhädältä ja lähtee etsimään legendaarista Carrotiaa, jossa huhutaan kasvavan maaginen ja jättiläismäinen taikaporkkana. Tällaisen tarinan ympärille lähdimme kehittämään hahmokategoriaa ja visuaalista tyyliä.

Visuaalinen maailma alkoi hahmojen suunnittelusta. Kokeilin erilaisia kuvitustyyliä (Kuva 14), ja kyselin ihmisiltä, millainen hahmo näytti miellyttävältä. Hain hahmolle ystävällistä ja seikkailullista ulkonäköä, ja suunnitelmissa oli tehdä monta hahmoa samasta perusulkonäöstä muokkaamalla, Muumien tapaan.



Kuva 14: Ensimmäisiä Carrotia-hahmoluonnoksia, joissa haetaan oikeanlaista tyyllisuuntaa.

4.2 Päähahmon luominen

4.2.1 Lähtökohdat

Päähahmon luominen alkoi laajalla lähdemateriaalin tutkimisella. Etsin eri tyyllisiä peli-, sarjakuva- ja animaatiohahmoja ja tein paljon nopeita luonnoksia eri tyyllillä. Aluksi ajattelin piirtää hauskoja, yksinkertaistettuja pupuhahmoja, mutta pikku hiljaa kävi selväksi, että hahmon pitäisi olla tarpeeksi monikäyttöinen eri medioihin. Tämän takia esimerkiksi hahmoluonnokset, joiden kädet tai jalat olivat koomisen pienet, olisivat olleet epäkäytännöllisiä, sillä niitä olisi ollut hankala piirtää uskottavasti touhuamaan pupumaailmaan.

Pyysin tuttavilta palautetta luonnoksista ja kysyin, mikä on heidän mielestään hauskimman näköinen hahmo. Huomasin, että liian söpöt tai liian yksinkertaiset hahmot eivät saaneet suurta suosiota, vaan suosituimpia olivat hieman realistisemmat, seikkailullisen näköiset hahmot. Ongelmana oli ollut monien luonnosten kohdalla, että olin käyttänyt referensseinä lähinnä sarjakuvamaisia pupuhahmoja, enkä ollut aloittanut perusasioista, eli realististen jänisten piirtämisestä.

Harjoittelin seuraavaksi oikeiden jänisten ja kaniin piirtämistä, jotta saisin käsityksen niiden anatomiasta. Sen jälkeen oli helpompaa lähteä suunnittelemaan tyylliteltyä hahmoa, jolle löytyi helpommin oikeanlaiset piirteet ja mittasuhteet. Lähdin kehittämään päähahmoa siten, että se olisi tarpeeksi ikoninen ja yksinkertainen, mutta myös esteettisen ja hellyttävän näköinen (Kuva 15). Koska Carrotia-brändin oli alusta asti tarkoitus olla vahvasti tarina- ja hahmovetoinen, oli erittäin tärkeää, että pelihahmoilla olisi omintakeinen, massasta erottuva ulkonäkö.

En halunnut täysin realistista pelihahmoa, sillä liian aidon näköiset mustat nappisilmät näyttävät usein ilmeettömiltä ja jopa pelottavilta animaatioissa. Piirsin hahmolle suuret inhimilliset silmät, sillä niillä olisi helpompi ilmaista tunneskaalaa. Disney on käyttänyt tätä tekniikkaa vuosikymmeniä: pelottavilla hahmoilla on mustat tai punaiset pienet

silmät, ja ystävällisillä hahmoilla on suuret, ilmeikkäät silmät. Tein hahmolle myös realistista suuremman pään, ja isot tassut, jotta se näyttäisi hellyttävältä ja helposti lähestyttävältä. Turkista halusin hieman pörröisen, mutta en liian takkuisen näköistä, jotta pupuhahmo näyttäisi silitettävän pehmeältä. Yritin kaiken kaikkiaan myös välttää ”ällösöpöyttä” joka helposti karkottaa aikuiset pelaajat.



Kuva 15: Realistisia jänispiirroksia ja hahmoluonnoksia niiden pohjalta.

4.2.2 Hahmojen rooli Carrotiassa

Carrotia: The Journey -pelissä ei ole varsinaista pelattavaa hahmoa, vaan päähahmo on pelaajan neuvonantaja ja seikkailee pelaajan mukana. Ensimmäisissä kentissä hahmo on näkyvillä peliruudussa, kommentoi pelaajan onnistumista ja antaa ohjeita. Muut pelissä olevat hahmot ovat lähinnä kuljettamassa tarinaa eteenpäin ja pelaajan on autettava niitä pulasta. Pelissä ei ole paljoa animaatiota, vaan suurin osa hahmoista näkyy staattisina kuvina.

Hahmot on luotu herttaisiksi, jotta pelaajalle tulisi halu auttaa niitä ja pelata peli hyvin. Leikin hahmosuunnittelussa stereotyyppioilla, pelissä on esimerkiksi pimeää pelkäävä vampyyri, temppeliin eksynyt huolestunut muumio ja kauhistunut haamupupu. Kaikki pelin hahmot on tehty hauskan ja herttaisen näköiseksi, eikä pelissä ole "pahista". Hahmot on suunniteltu sopimaan paitsi pelin maailmaan, myös myöhemmin tuotettaviin pehmoleluihin, animaatioihin ja iltasatuihin. Pelissä olevien seitsemän hahmon lisäksi puputeemaan on helppoa keksiä lisää hahmoja eri tarinoita varten.

Kuvissa 16, 17 ja 18 näkyy muutamia pelin hahmoista. Hahmot on suunniteltu värimaailmaltaan yhteensopiviksi, mutta kaikilla hahmoilla on kuitenkin oma teema-alue pelissä, jossa on omat peligrafiikat. Pelin sivuhahmoihin ei ehdi kovinkaan syvällisesti tutustua, sillä niillä on vain yksi tai kaksi repliikkiä. Niillä kaikilla on kuitenkin persoonallisia luonteenpiirteitä, ja toivon, että pelaajalle jää halu kuulla hahmojen seikkailuista lisää. Hahmoja on tarkoitus syventää tulevaisuudessa jatko-osien ja tarinoiden muodossa, vaikka ensimmäisessä pelissä sivuhahmoilla ei olekaan kovin suurta roolia. Kuvan pellehahmo on joutunut taikurin kepposen kohteeksi ja jäänyt yksin suljettuun huvipuistoon, vampyyrihahmo pelkää pimeää omassa kartanossaan ja maantierosvo on eksynyt metsään. Halusin tehdä kaikista hahmoista sympaattisia, jotta pelaaja haluaisi auttaa niitä.





Kuvat 16, 17 ja 18: Hahmosuunnitelmia kolmesta pelin hahmosta

4.2.3 Kiinnostava päähahmo

Kuvassa 19 sankarihahmo ei ole vielä lopullisessa muodossaan. Halusin suunnitella päähahmon ulkonäköä ja vaatetusta uudelleen (Kuva 20), sillä mielestäni hahmo oli koko hahmogallerian heikoin lenkki, liian geneerinen ja tylsä. Lisäksi hahmo oli liian samannäköinen maantierosvo-tyttöpupun kanssa. Halusin välttää yleistä tylsän päähahmon ongelmaa ja tehdä myös pelin sankarista kiinnostavan. Sankari on pelissä esillä lähinnä kenttien välillä, ja antaa pelaajalle palautetta tämän onnistumisesta, sekä välillä pelimaailmaan liittyviä koomisia kommentteja. Tällä tavalla päähahmon luonteen sai välittymään pelaajalle, vaikka pelissä ei ole ääninäyttelyä, eikä välianimaatioita. Käytin hahmotimanttitekniikkaa hyväksi hahmon suunnittelussa, sillä pelkästään ”sankarillinen” sankari olisi ollut tylsä hahmo. Carrotian sankaripupu on innokas, hyväsydäminen, hieman hermostunut uusista seikkailuista, mutta valmis tekemään kaikkensa auttaakseen toisia.

Sankaripupulla on paljon rooleja, joihin pelaaja haluaa samastua. Pupu on rohkea, hän on matkalla pelastamaan kylänsä ja osaa myös auttaa jokaista vastaantulevaa pulaan joutunutta jänistä. Sankari nauttii arvostusta jalon tehtävänsä ansiosta ja tämä saa pelaajan tuntemaan itsensäkin sankarilliseksi.



Kuvat 19 ja 20: Hahmosuunnitelma sankaripupusta ja lopullinen pelihahmo.

4.2.4 Analyysia Carrotia-hahmojen onnistumisesta

Mielestäni hahmot ovat Carrotian parhaiten onnistunut osuus, ja olen saanut niistä myös paljon positiivista palautetta. Hahmot ovat tarpeeksi hellyyttäviä, mutta niissä on särmää, eivätkä ne leimaudu pelkästään pikkulasten jutuksi. Carrotia-pupuilla on omanlaiset piirteet, eivätkä ne näytä liikaa anime- tai *Disney*-hahmoilta.

Carrotian hahmoissa on myös puutteensa. Niistä puuttuu toistaiseksi ehkä syvyys, sillä yhdessä pelissä ei ehtinyt kovinkaan paljoa näyttää niiden luonnetta. Seuraaviin tarinoiniin olisi hyvä kehittää lisää taustatarinaa, sillä sitä ei toistaiseksi ole paljoakaan. Toinen asia, mitä hahmosuunnittelussa ei ehkä ole tarpeeksi mietitty, on siluetti. Kaikki hahmot näyttävät siluettina samankaltaisilta, eikä niitä erottaisi toisistaan kovinkaan pienessä koossa. Toistaiseksi pelissä on vain yksi päähahmo, eikä pelaaja saa valita millä hahmolla pelaa. Tätä on kuitenkin tarkoitus muuttaa tulevaisuudessa, sillä peliin soveltuisi myös valintamahdollisuus.

Hahmot ovat kuitenkin monikäyttöisiä, ja niistä on tehty jo onnistunut peli, sekä pehmoleluprototyyppisiä (Kuva 21). Erilaiset pupuhahmot sopivat myös mainiosti lämminhenkisiin lastensatuihin tai animaatioihin, joten brändillä on hyvät laajenemismahdollisuudet. Koska hahmoina on paljon erilaisia pupuja, kuten vampyyri, haamu, merimiespappa sekä maantierosvotyttö, sopii Carrotia sekä tyttöjen, että poikien viihteeksi, ja jokaiselle löytyy oma suosikkiahahmo.



Kuva 21: Carrotia- pehmoleluprototyyppi.

Lähteet

1up. 2005. *Top ten: Videogame Characters*. Lista suosituimmista videopelihahmoista. [<http://www.1up.com/features/top-10-videogame-characters>] (Luettu 8.12.2011)

Arnold, Brian & Eddy, Brendan. 2007. *Exploring Visual Storytelling*. New York: Thomson Delmar Learning.

Bloomsbury. 2011. Suositumman Harry Potter -sarjan hahmon äänestyksen tulokset. [<http://harrypotter.bloomsbury.com/winner>] (Luettu 2.4.2012)

EDGE 6/2011. Artikkel: Survivor, 52-59.

Empire Online. 2010. *The 50 Greatest Video Game Characters*. Lista suosituimmista videopelihahmoista. [<http://www.empireonline.com/features/50-greatest-video-game-characters/>] (Luettu 8.12.2011)

Facebook. 2011. Muumihahmojen fanien määrät. [<http://www.facebook.com>] (Luettu 19.9.2011)

Freeman, David. 2004. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. Indianapolis: New Riders Publishing.

IGN. 2011. The Devolution of Character Designs. [<http://xbox360.ign.com/articles/117/1177659p1.html>] (Luettu 19.3.2012)

Imagine FX, 12/2010. Artikkel: A Sign of Times, 20-22.

Koster, Raph. 2005. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press.

-Link and Zelda- by Zoroko. Valokuva. Deviantart 2009. [<http://zoroko.deviantart.com/art/Link-and-Zelda-121776942>] (Katsottu 18.3.2012)

Nick. *The Power of Profiles*. Blogless. 23.3.2008. [<http://www.designlessbetter.com/blogless/posts/the-power-of-profiles>] (Luettu 16.3.2012)

Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy - The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate.

Rotten Tomatoes. 2011. Elokuvien Silent Hill, Max Payne ja Harry Potter- sarjan arvostelut. [<http://www.rottentomatoes.com>] (Luettu 8.12.2011)

Sheldon, Lee. 2004. *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Thompson Course Technology.

Shell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Elsevier Inc.

Simpsons in Profile. Kuva. Blogless 2008.

[http://www.designlessbetter.com/blogless/wp-content/uploads/2008/05/1357016224_34111739cb.jpg] (Katsottu 18.3.2012)

Tietoviikko. 2008. *Alan Wake on oikeasti Ilkka Villi*. Juha-Matti Mäntylä.

[http://www.tietoviikko.fi/kaikki_uutiset/alan+wake+on+oikeasti+ilkka+villi/a135777] (Luettu 15.3.2012)

Torres, Samir. 2011. *From pixels to polygons: Flat game characters gain substance*. Artikkelit [<http://bitmob.com/articles/from-pixels-to-polygons-flat-game-characters-gain-substance>] (Luettu 7.12.2011)

The Escapist Forums. 2011. *Pre-existing Characters and Player Created Characters*. Foorumikeskustelu mielipiteistä itse luotaviin ja valmiiksi luotuihin pelihahmoihin. [<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.281561-Pre-existing-Characters-and-Player-Created-Characters>] (Luettu 8.12.2011)