

VARIETY II

KONSEPTISUUNNITTELU
PELITEOLLISUUDESSA

Petri Sorsakivi
Riku Rikala

VARIETY II

Konseptisuunnittelu peliteollisuudessa

Lahden ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja taideinstituutti, muotoilu ja viestintä

Teollinen muotoilu

Opinnäytetyö

Petri Sorsakivi & Riku Rikala

TIIVISTELMÄ

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Teollinen muotoilu

Petri Sorsakivi & Riku Rikala: Pelialan konseptisuunnittelu

Opinnäytetyö
141 sivua
Kevät 2012

Opinnäytetyömme on tutustumista pelialan esituotantovaiheen konseptisuunnitteluun eli concept arttiin. Käytämme työssämme referenssinä Philip K Dickin Second Variety -tieteisnovellia, johon pohjaten kumpikin valmistaa konsepteja hahmoista ja ympäristöistä. Näiden konseptien pääasiallinen tarkoitus on luoda selkeä visuaalinen pohja pelin tuotantovaiheen graafikkoja varten.

Tutustumme alan eri konseptointimenetelmiin ja työtapoihin sekä muodostamme projektin edetessä omat konseptointiprosessimme. Lähtökohta ja pääasialliset tavoitteet ovat silti samat.

Konseptisuunnittelu on kummallekin yhä melko uutta aluetta, joten kyseessä on osittain myös henkilökohtainen oppimisprosessi. Sovellamme teollisen muotoilun taitojamme ja tutustumme niiden sopivuuteen pelialan konseptisuunnitteluun.

Työ sisältää referenssimateriaaliin tutustumista, sen analysointia, referenssien keruuta, luonnostelua ja valmiiden konseptien tuottamista. Koostamme konseptit erilliseksi digitaaliseksi konseptikirjaksi.

Avainsanat:

Concept art, peliteollisuus, hahmosuunnittelu, konseptisuunnittelu, 2D-grafiikka

ABSTRACT

Lahti University of Applied Sciences
The Institute of Design
Degree Programme in Design
Industrial Design

Petri Sorsakivi & Riku Rikala:
Concept Art for The Game Industry

Final Thesis
141 pages
Spring 2012

Our final thesis is our own introduction into game development's pre-production concept art and its creative processes. We're using Philip K Dick's short story *Second Variety* as a reference and based on that each will produce character- and environment concepts. These concepts are to work as a solid visual reference for people working in the game's production phase.

We'll be looking at different concepting techniques and tools. We will develop our own, individual concept art processes during the final thesis. The starting point and the goal are still similar.

As concept art is still a fairly new subject to both of us, to some extent this is also a learning process. We'll apply the skills acquired in industrial design and see how they fit into game concept art production.

The work consists of reference material studies and analysis, gathering references, sketching and producing finalized concept art. The final concepts are gathered into a digital concept book eg. a style guide.

Keywords:

Concept art, game industry, character design, environment concept art, concept design, 2D graphics

SISÄLLYSLUETTELO

1 Johdanto	8
1.1 Konseptointia pelituotantoon	
1.2 Tutkimusasetelma	
2 Concept art eli konseptisuunnittelu	10
2.1 Määritelmä	
2.2 Historiasta	
2.3 Tänään	
3 Lähdemateriaali	16
3.1 Lähdemateriaalin käyttö	
3.2 Philip K. Dick	
3.3 Second Variety	
3.4 Novellin tulkinta	
4 Rajaus, brief ja tavoitteet	24
4.1 Rajaus	
4.2 Brief	
4.3 Tavoitteet	
5 Prosesseista yleisesti	26
5.1 Prosessin kulku	
5.2 Työkalut ja menetelmät	
6 Petrin prosessi	30
7 Rikun prosessi	66
7.1 Alustus ja rajaus	
7.2 Hahmot	
7.3 Ympäristöt	
8 Arviointi	128
8.1 Konseptikirja	
8.2 Prosessi	

1 JOHDANTO

1.1 KONSEPTOINTIA PELITUOTANTOON

Pelinkehitys- ja tutkimuskeskus Neogamesin mukaan peliteollisuus on tänä päivänä Suomen taloudellisesti merkittävin kulttuurivientiala. Se on merkittävä myös monessa muussa mielessä. Monista muista Suomen kulttuurialoista poiketen se on kyennyt tuottamaan merkittäviä kansainvälisiä huipputuotteita ja menestystarinoita. Se on työvoimaintensiivinen toimiala, jonka ydintä, korkean osaamistason työtä, on erittäin vaikea ulkoistaa toteutettavaksi alihankintaketjun avulla halvemmän työvoiman maassa. Lisäksi kansainvälisten pelimarkkinoiden kasvu on muiden viihdealojen kasvua nopeampaa. Ala on silti suhteellisen nuori, ja kaupallisten menestystarinoiden rinnalla sen kasvu vakavasti otettavana kulttuurina jää harmittavan usein pimentoon. Kaikkien tuotteiden taustalla seisoo kuitenkin ryhmä luovia alan ammattilaisia.

Edellä mainituista syistä teollisen muotoilun koulutuslaitosten kannattaisi jakaa huomiotaan perinteisemmistä teollisuudenaloista myös peliteollisuuteen, kuten

Yhdysvalloissa ja muualla maailmassa on tehty. Mutta millaista on konseptisuunnittelu peliteollisuudessa, ja miten hyvin teollisen muotoilun opit istuvat pelialalle?

Ainakin pelin visuaalisen tyylin suunnittelu muistuttaa läheisesti muotoilualan konseptisuunnittelua. Teollisen muotoilun konseptisuunnittelussa ja pelin visuaalisen tyylin suunnittelussa selvitetään samankaltaisia ongelmia, joita teollisen muotoilun prosessi on tehty ratkaisemaan. Yhtäläillä peligrafiikkaa kuin tuoliakin suunniteltaessa on pystyttävä vastaamaan kysymyksiin mitä, miksi, kenelle, miten, milloin ja missä.

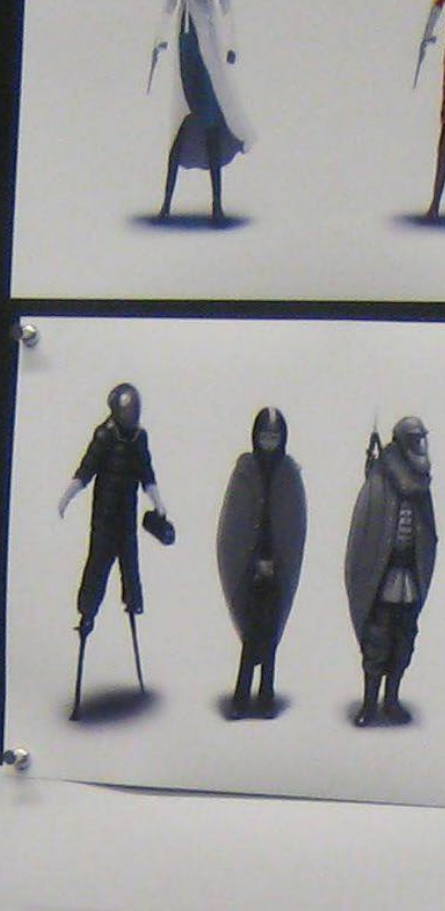
Samantyyppisistä taidoista, kuten luovasta ideointikyvystä, luovan prosessin hallintakyvystä ja yhteistyötaitoista on hyötyä molemmilla aloilla. Suunnitteluvaiheen jälkeen tapahtuva tuotanto on tietysti erilaista, mutta muutoin jopa prosessit ovat pääpiirteiltään samanlaiset. Ei ole sattumaa, että suuri osa peli- ja elokuva-alan nimekkäistä konseptisuunnittelijoista on käynyt teollisen muotoilun koulutuksen.

Otamme opinnäytetyössä selvää konseptisuunnittelijan työkaluista ja menetelmistä. Luomme itsellemme omat prosessit hyödyntäen teollisen muotoilun oppeja, sovellamme oppiamme alan käytäntöjä ja omia metodejamme ja suunnittelemme pelin visuaalisen tyylin. Opinnäytetyön tuote on konseptikirja, joka kommunikoi pelin visuaalisen tyylin muille tuotantotiimin jäsenille pääasiassa kuvien avulla.

1.2 TUTKIMUSASETELMA

Referenssi- ja oppimateriaalina käytämme mm. alan kirjallisuutta, konseptisuunnitteluun erikoistuneita nettisivuja, sekä olemassaolevia ohjeistuksia. Tutkimuksen luonne on kvalitatiivinen. Keräämme aineistoa osallistuvan ja ulkopuolisen havainnoinnin sekä kulttuurituotteiden (tekstit, kuvat, ääni/ videomateriaali) avulla. Aineistoja analysoimme laadullisia menetelmiä käyttäen.

2 CONCEPT ART ELI KONSEPTISUUNNITTELU



2.1 MÄÄRITELMÄ

Konseptisuunnittelun määritelmä on hyvin yksinkertainen: Se on esituontantovaiheen suunnittelua, jossa tavoitteena on luoda seuraavia tuotantoportaita varten selkeä visuaalinen konsepti. Konseptisuunnittelu on tärkeintä etenkin tuotannon alkuvaiheessa, kun luodaan päälinjat visuaaliselle tyylille.

Useimmin kyse on hahmojen, ympäristöjen, rakenteiden, ja värimaailman suunnittelusta. Tärkeintä on luoda vahva visuaalinen suunnitelma, jonka pohjalta esimerkiksi peli- tai elokuvamaailmaa voidaan lähteä rakentamaan niin, että kaikki tuotettava sisältö pysyy tyyliltään yhtenäisenä. Konseptisuunnittelu on olennainen osa viihdeteollisuutta ja tärkeä vaihe lähes minkä tahansa elokuvan tai pelin tekemisessä.

Konseptisuunnittelussa ei ole kanonisoituja prosesseja, ja työvälineet vaihtelevat aina 3D-ohjelmistoista mallivahaan. Tärkeintä on kommunikointi, ja tarkoitus pyhittää keinot. Nopeus, erilaisten lähes-

tymistapojen löytäminen ja kyky pystyä joustavasti käsittelemään aiheutta kuin aihetta ovat olennaisia taitoja.

Konseptisuunnittelua vaativat eniten tuotannot, joissa kaikki ympäristöä myöten joudutaan luomaan tyhjästä, kuten esimerkiksi animaatio- ja tieteiselokuvat. Usein pohjan luonti sille, miltä esimerkiksi elokuvan arkkitehtuuri, puvustus ja esineet sekä kulkuneuvot näyttävät, on konseptisuunnittelijoiden työtä. Ammatillinen konseptisuunnittelija kykenee sisäistämään ja tuottamaan useita eri tyyliä, oli kyse sitten antiikin Rooman pikkukylästä tai lähitulevaisuuden kulkuneuvosta.

Konseptointi, kuvittaminen ja muotoilu

On tärkeää ymmärtää kuvittamisen ja konseptisuunnittelun ero. Siinä missä kuvitus on jo itsessään tuote, konseptit ovat tuotannon sisäistä käyttöä varten, ja vain aniharvoin niitä näytetään julkisesti. Konseptin pohjalta luodaan fyysisiä objekteja, 3D-malleja tai kokonaisia lavastuksia, ja konseptisuunnittelijalla pitää olla

jonkinlainen käsitys siitä, mikä lopputuote tulee olemaan. Kuvittamisessa vastaavaa ongelmanratkaisutaitoa ei vaadita.

Oli kuvitus miten kaunis tahansa, se ei välttämättä ole toteutuskelpoinen esimerkiksi 3D-mallina. Tässä mielessä teollisen muotoilun konseptointivaiheet ja konseptisuunnittelu ovat jossain määrin samankaltaisia. Useat konseptisuunnittelijat työskentelevät myös teollisina muotoilijoina, ja moni on alunperin myös kouluttautunut teolliseksi muotoilijaksi. Konseptisuunnittelijalta vaaditaan kyky ymmärtää, miten asiat toimivat ja vastavasti myös kyky luoda konsepteja, jotka näyttävät siltä, että ne voisivat toimia. Konseptisuunnittelussa liioitellaan usein, funktionaalisuudenkin kustannuksella.

Elokuvat ja pelit ovat useimmiten enemmän tai vähemmän fiktiivisiä, ja ala perustuu kuluttajan viihdyttämiseen. Konseptisuunnittelu jättää katsojalle merkityksettömät asiat, kuten silmiltä piilossa olevat tekniset yksityiskohdat usein huomiotta, ellei niitä tarvita tuotannon seuraavassa asteessa, kuten 3D-mallin



luomisessa. Tärkeintä on uskottavien mielikuvien luominen, eikä teknisiin yksityiskohtiin takeltuminen.

Konseptisuunnittelija osana tuotantoa

Aiheesta, sen laajuudesta sekä tiimin koosta riippuen konseptisuunnittelijan rooli voi vaihdella hyvinkin paljon. Yleensä konseptisuunnittelija toimii art directorin eli AD:n alaisena, tai on samanaikaisesti sekä AD, että konseptisuunnittelija. AD hoitaa valtaosan kommunikoinnista tuotteen käsikirjoittajien ja suunnittelijoiden kanssa ja pitää huolta suunnittelun yhtenäisyydestä. Peli- ja elokuvateollisuudessa AD:n rooli on pohjimmiltaan sama kuin mainosalalla.

Suurissa peli- ja elokuvatuotannoissa konseptisuunnittelijoita voi olla useita, ja näitä edustaa johtava konseptisuunnittelija (lead concept artist), joka toimii AD:n alaisena. Usein konseptisuunnittelua myös ulkoistetaan.

Yleisimmin konseptisuunnittelijat jakautuvat suurehkoissa pelituotannois-

sa karkeasti kahteen osa-alueeseen; hahmosuunnitteluun (character concept art) sekä ympäristö- ja esinesuunnitteluun (environment concept art). Näiden lisäksi on myös muita, harvinaisempia osamisen erityisaloja, kuten erityiseffektien suunnittelu (visual effects concept art). Vastaavanlainen jako on myös elokuvateollisuudessa. Mitä pienempi yritys tai tuotanto on, sitä sujuvammin konseptisuunnittelijan tulee hallita suunnittelun eri osa-alueita.

Konseptit kulkeutuvat AD:n tai itse konseptisuunnittelijan kautta varsinaisella tuotantopuolella toimiville ammattilaisille, joita peliällä ovat mm. eri 3D-graafikot, animaattorit, teksturoijat, jne. Myös pelin kenttäsuunnittelussa konseptit ovat arvokkaita. Konsepteihin tehdään muutoksia usein myös kesken tuotannon joko tyylillisistä tai teknisistä syistä. Monissa pelituotannoissa on tehty rajuja tyylimuutoksia vain kuukausia ennen julkaisua. Konseptisuunnittelijalle riittää siis yleensä töitä läpi koko tuotannon, vaikka tärkein osuus onkin sen alussa.



2.2 HISTORIASTA

Vaikka konseptisuunnittelu on ollut tärkeä osa viihdeteollisuutta jo lähes vuosisadan, sen historiasta on kirjoitettu hyvin vähän. Osasyynä tähän saattaa olla jo pelkääminen se, että sen esi-isiä ei mielletä - tai haluta mieltää - samaan kategoriaan kuin nykyinen ala.

Mitä laueammin termi määritellään, sitä kauemmas taakse päin historiassa voidaan mennä. Jotkut mainitsevat alan kantaisäksi Leonardo da Vincin, jonka tuotannossa yhdistyivät kuvataide, insinööri työ ja konseptisuunnittelu. Samaa logiikkaa noudattamalla voisi myös kutsua ensimmäisen luolamaalaus tekijänsä alan edelläkävijäksi.

Ennen 1900-lukua konseptitaidetta tehtiin mm. teatterimaailmassa, jossa kuvataiteilijoita käytettiin teatterituotannossa puvustus- ja lavastussuunnittelussa, mutta nykymittakaavan mukaista täysipäiväistä konseptisuunnittelijan työtä ei ollut. Se, missä vaiheessa concept artistin työ tuli osaksi teollisuutta, onkin tärkeämpää.

Teollisessa muotoilussa - etenkin autoteollisuuden osa-alueella - konseptisuunnittelua ja -taidetta on tehty jo 1900-luvun alkupuolella, mutta varsinainen concept art on kuitenkin rakentunut voimakkaasti viihdeteollisuuden ympärille.

Disney suunnannäyttäjänä

Konseptisuunnittelu ja viihdeteollisuus kulkevat käsi kädessä. Elokuvatuotannoissa tarvitaan lähes aina visuaalista suunnittelua esituotantovaiheessa, ja näin myös entisaikoina. Fritz Langin vuonna 1927 ensi-iltansa saanut Metropolis on paitsi nykyelokuvan, myös konseptisuunnittelun varhaisimpia esimerkitapauksia. Animaatioteollisuus loi kuitenkin ensimmäiset täysipäiväiset konseptisuunnittelijat

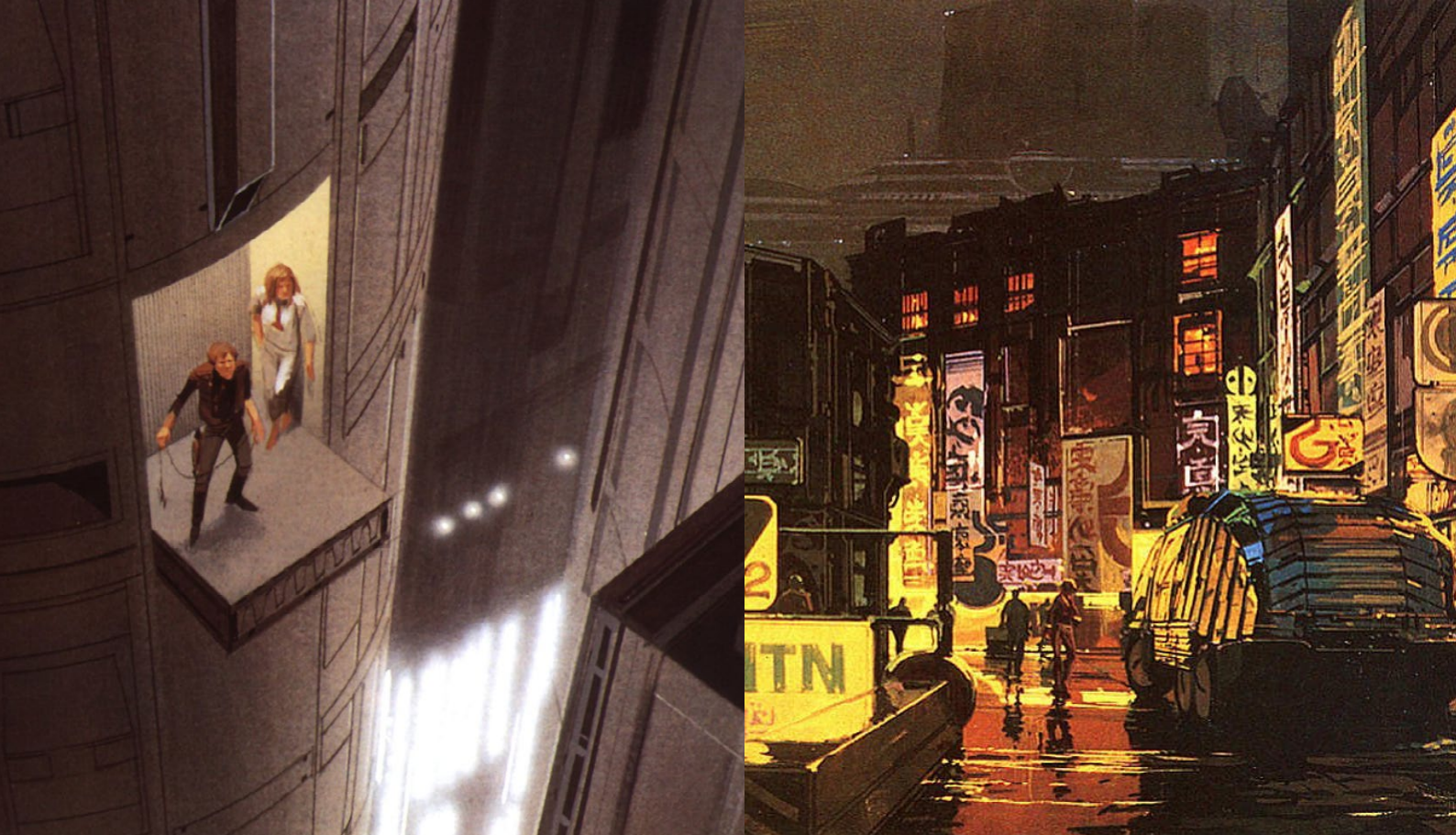
Vuonna 1934 The Walt Disney Company aloitti ensimmäisen täysipitkän elokuvan, Lumikin, tekemisen. Sen visuaalista puolta johti Albert Hurter, jonka titteli Disneyllä oli juhlava inspirational sketch artist. Perinteisen taidekoulutuksen saanut Hurter keskittyi yksinomaan kon-

septisuunnitteluun ja suunnitteli hahmoja, maisemia, esineitä sekä puvustusta. Hurterin työnkuva oli hyvin lähellä nykyajan konseptisuunnittelijan työtä.

Muita Disneyn tunnettuja konseptisuunnittelijoita olivat mm. Mary Blair ja Gustav Tenggren, joka aloitti Hurterin alaisena Lumikki-elokuvassa. Eurooppalaiseen kuvitustyyliin maalannut Tenggren oli avainasemassa usean Disney-tuotannon väri- ja tunnelmamaailman suunnittelussa. Disneyllä töissä olevat konseptioijat eivät animoineet, vaan keskittyivät täysin esituotantovaiheeseen, kuten nykyäänkin on käytäntönä.

Satumetsistä avaruuteen

Animaatioteollisuuden lisäksi konseptisuunnittelu lisääntyi perinteisessä elokuvateollisuudessa, mutta pelkäämistään sille omistautuneita ammattilaisia ei vielä ollut. Tuotannon koosta ja teemasta riippuen konseptointia saatettiin kyllä tarvita paljonkin; esimerkiksi vuoden 1959 Ben Hur-elokuvaa varten tehtiin yli 15000 luonnosta. Konseptisuunnittelijat,



joiden tyyli ja työmenetelmät vaikuttivat alaan voimakkaimmin, nousivat esiin vasta viitisentoista vuotta myöhemmin.

Vuonna 1975 George Lucas palkkasi teknisenä piirtäjänä työskennelleen Ralph McQuarrien maalaamaan käsikirjoituksen pohjalta konsepteja, jotka vakuuttivat 20th Century Foxin rahoittamaan silloin vielä tuikituntemattoman Star Wars -elokuvatriologian tuotannon. McQuarrie suunnitteli valtaosan trilogian ilmeestä aina hahmoista arkkitehtuuriin ja erikoisefekteihin. Star Wars -sarjan kolme ensimmäistä elokuvaa nousivat maailman tunnetuimpien joukkoon. Samoihin aikoihin kuvataiteilija HR Giger ja sarjakuvataiteilija Jean "Moebius" Giraud niittivät mainetta Alien-elokuvan konseptisuunnittelulla.

Tieteis- ja fantasiaelokuvien suosion kasvu ja elokuvatekniikan kehitys vauhdittivat toinen toistaan. Teknologian antamat mahdollisuudet luoda uusia maailmoja lisäsivät myös konseptisuunnittelun kysyntää alalla. Vuonna 1982 ilmestyneet tieteiselokuvat Blade Runner ja Tron nostivat esiin Syd Meadin. Teollisen

muotoilijan taustan omaava Mead suunnitteli löyhästi Philip K Dickin novelliin Do Androids Dream of Electric Sheep perustuvaan Blade Runneriin valtavan määrän kulkuneuvoja, arkkitehtuuria ja käyttöesineitä.

Blade Runner on tähän päivään yksi jäljitellyimmistä ja arvostetuimmista tieteiselokuvista, ja Meadin tyyliä jäljitteleviä elokuvia ja pelejä ilmestyy vuosi vuodelta. Mead ei tietenkään ollut aikansa ainoa konseptisuunnittelija, mutta hän on kiistämättä alan vaikutusvaltaisimpia yhä tänä päivänä.

Peliteollisuuden nousu

1980-luvulta eteenpäin suurimmat muutokset alalla ovat olleen pelikulttuurin räjähdysmäinen kasvu ja digitaalisten työkalujen käyttöönotto konseptisuunnittelussa. Peliteollisuus, joka oikeastaan sai alkunsa vasta 1970-luvun loppupuolella, pysyi konseptisuunnittelun osalta pahasti elokuva-alaa jäljessä. Alkuaikojen pelit olivat teknisesti niin alkeellisia, ettei konseptointia juuri tarvittu.

Teknologian nopea kehitys johti kuitenkin siihen, että pelit alkoivat vaatia yhä enemmän graafista ja sisällöllistä suunnittelua. Siinä missä 1980-luvulla peliä saattoi tehdä kaksi ihmistä vuoden ajan, nykyään yhtä tuotetta saatetaan valmistaa tuhannen ihmisen voimin vuosien ajan.

Edellämainitut Giger, Mead ja Giraud sekä lukuisat muut aikalaisensa päätyivät vähitellen hekin tekemään konsepteja myös peleihin. Nykypäivänä suuri osa konseptisuunnitteljoista tekee töitä sekä elokuva-, että peliteollisuudelle.



2.3 TÄNÄÄN

Vuosien saatossa konseptisuunnittelu on pohjimmiltaan käynyt läpi vain pieniä muutoksia. Ala on kasvanut luontevasti osana viihdeteollisuutta. Moniin tuotantoihin käytetään miljoonia euroja, ja riskit ovat suuria. Huolellinen alkuvaiheen suunnittelu auttaa välttämään turhat kulut. Konseptisuunnittelu siis voi hyvin.

Ehkä suurin mullistus on ollut pelialan valtava kasvu: Vuonna 2011 videopeliteollisuus tuotti noin 65 miljardia dollaria, ja luku todennäköisesti kasvaa tulevina vuosina tabletti- ja mobiililaitepelaamisen suuren suosion myötä. Pelialan yritysistä syntyy jatkuvasti, tuotantoarvot ovat korkeat, ja teknologia mahdollistaa yhä näyttävämpien pelien luomisen. Peliala on

nykyään elokuvateollisuuden ohella toinen suuri - ellei suurin - konseptisuunnittelijoiden työllistäjä.

Konseptisuunnittelun ydin on kuitenkin pysynyt samana. Valtaosa suunnittelijoista käyttää nykyisin enimmäkseen tietokoneita konseptien luomiseen, mutta samat suunnittelun periaatteet pätevät, oli kyse sitten analogisesta tai digitaalisesta mediasta. Markereita käytetään yhä, mutta grafiikkaohjelmat kuten Adobe Photoshop ja Corel Painter ovat korvanneet guassi- ja akryylimaalit käytännössä kokonaan. Konseptisuunnittelijan odotetaan kykenevän luomaan konsepteja ripeästi, ja digitaalinen maalaaminen mahdollistaa muutosten tekemisen nopeasti. Ja koska seuraavat tuotantovaiheet konseptisuunnittelun jälkeen ovat lähes aina digitaalisia, on luontevaa käyttää samaa mediaa.



3 LÄHDEMATERIAALI

3.1 LÄHDEMATERIAALIN KÄYTTÖ

Opinnäytetyömme lähdemateriaalina on Philip K Dickin *Second Variety*-novelli. Käytämme sitä referenssinä ja koska kyseessä ei ole tarinan suora kertominen kuvallisesti, tulkitsemme sitä melko vapaasti riippuen siitä, millainen lopputuote on. Novellin vahvasti kuvaileva teksti toimii hyvänä viitteenä konseptikuvien tuottamiseen.

Kumpikin referoi novellia sen mukaan, mikä henkilökohtainen tavoite ja prosessi on, ja mitä osa-aluetta tai -alueita novellista halutaan painottaa. Useimmiten lähtökohta on jo pääpiirteittäin tiedossa oleva peli-idea, jonka pohjalta konseptointitiimi luo konsepteja jatkokehitystä varten, mutta tässä työssä kehitämme itse myös lähtökohdan referoimalla novellia.

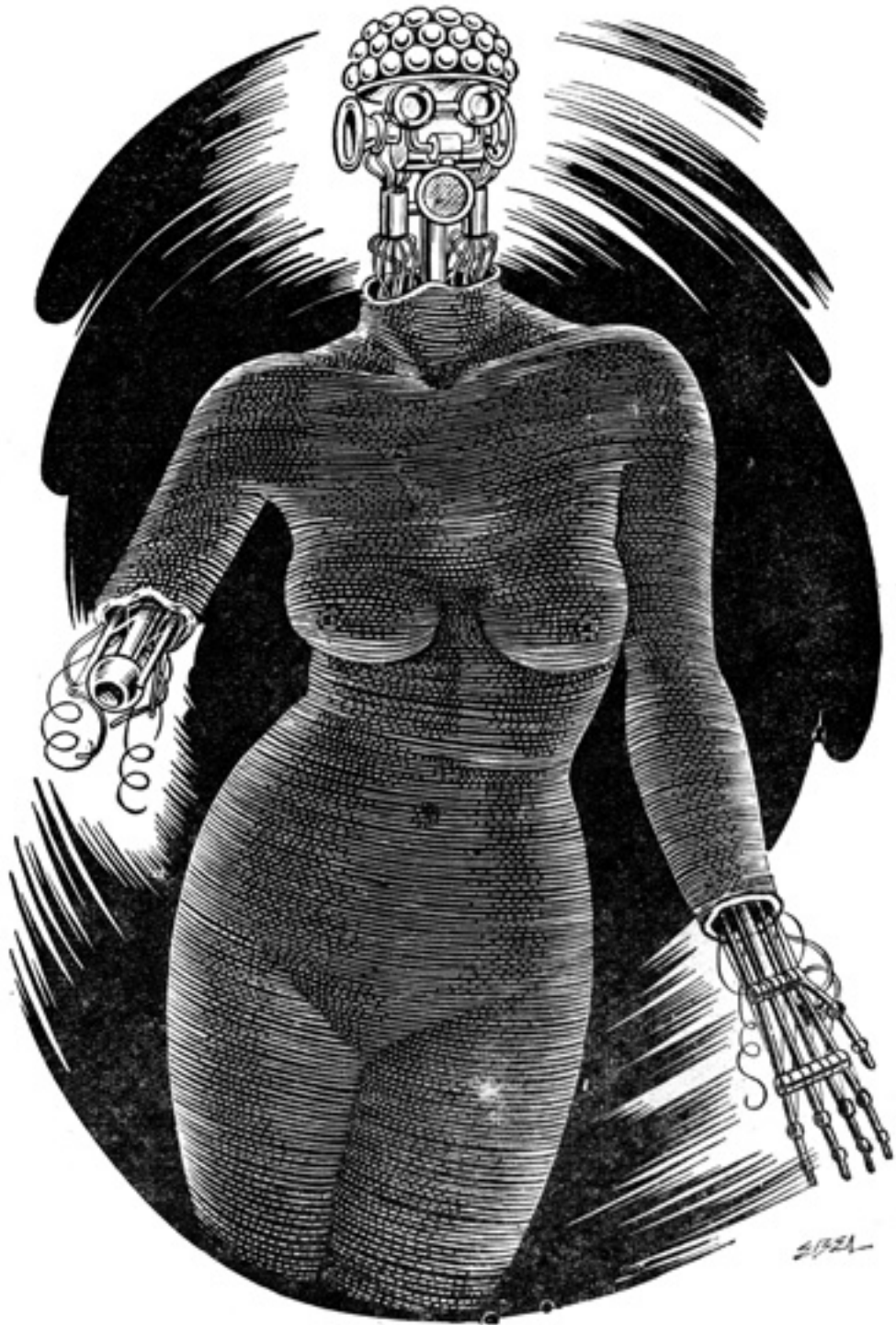
Analysoimme ja tulkitsemme novellin sisältöä ja kartoitamme sen keskeisimpiä elementtejä, sekä mitä niistä kerrotaan ja miten niiden ulkonäköä kuvaillaan. Mikään ei silti estä meitä poikkeamasta tarinassa kerrotusta tyylistä tai käyttämästä erilaisia tyylikeinoja kuten liioittelua tai pelkistämistä, jos se on perusteltua tyylin eheyden, pelin tyyppin, kerronnan, tms. kannalta.

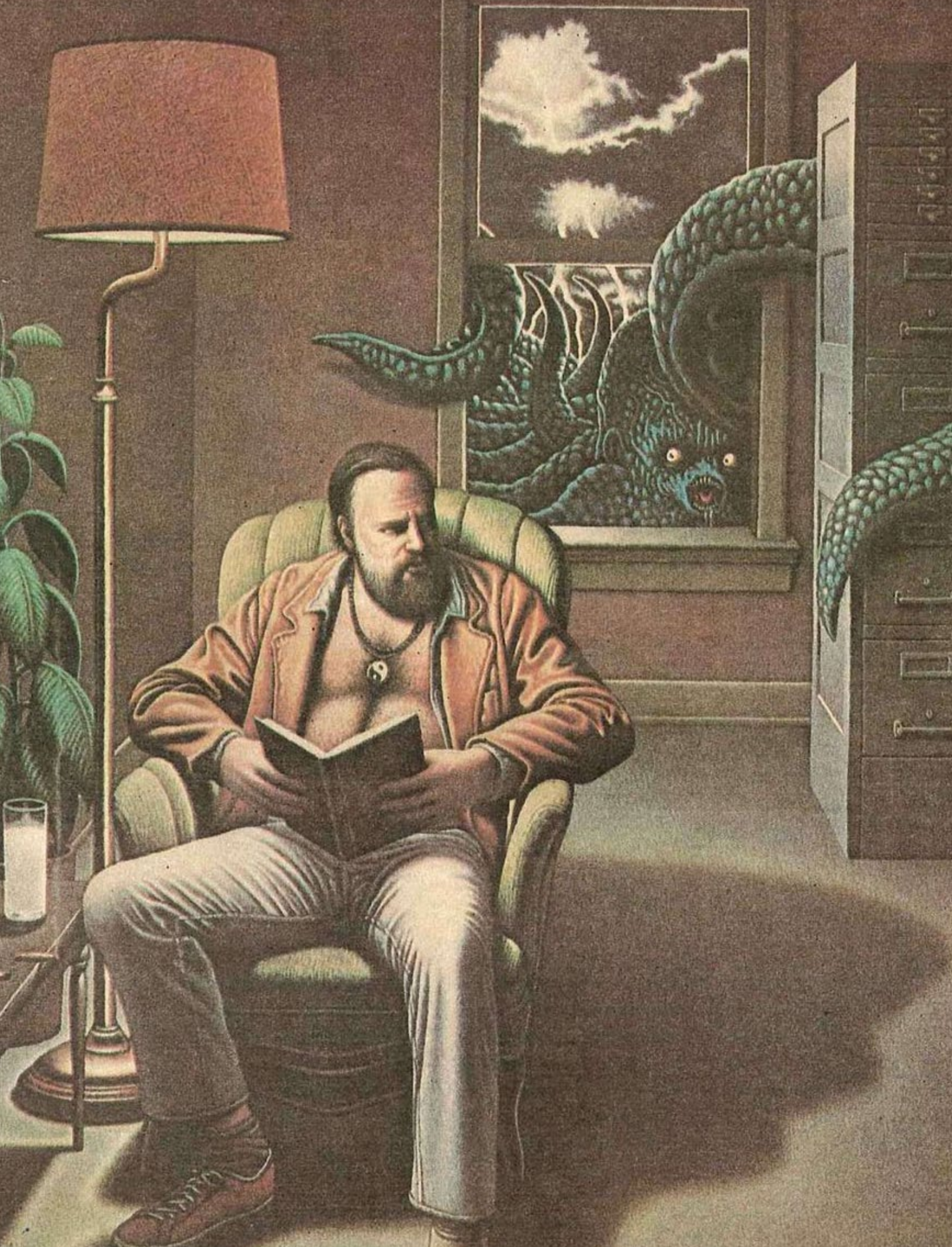
Konseptikirjamme ei sisällä lähdemateriaalia sellaisenaan. Tuottamiemme konseptien tehtävä ei myöskään ole kertoa tuota tarinaa, sillä kyse on suunnittelusta eikä tarinankerronnasta. Tarinan tulisi välittyä vasta valmiista pelistä, oli se sitten äärimmilleen karsittu, lähes sama, tai tyystin novellin juonesta poikkeava. Meille sen kertominen on kuitenkin täysin toissijaista.

Tämän lisäksi pelityyppi, valitun visuaalinen tyyli ja oman näkökulma vaikuttavat myös tarinaan tai siihen, jätetäänkö se tyystin pois pelistä. Novelli ja peli ovat toisistaan voimakkaasti poikkeavia tuotteita. Novelli tai romaani ei taivu luontevasti suoraan interaktiivisen tuotteen juoneksi, ja muutokset ovat aina välttämättömiä. Peleissä pelaaja kykenee vaikuttamaan tapahtumien kulkuun, toistamaan asioita, ja toimimaan vuorovaikutteisesti. Kirjat toimivat päinvastoin.

Konseptikirjan kohdeyleisö - eli tässä tapauksessa kuvitteellinen pelin tuotantotiimi - tuntee jo novellin, emmekä siksi liitä sitä tähän.

Novellista tekemämme analyysi on liitteenä, **Liite 1**.





3.2 PHILIP K DICK

Monissa parhaista novelleistaan Philip K. Dick ajoitti lähes kaikki tarinansa 1900-luvun lopulle. Hänen romaaninsa, tarinansa ja esseensä vaikuttavat yhtä futuristisilta, vaikka ne on kirjoitettu vuosikymmeniä sitten. Kysyntä Dickin tuotantoa kohtaan on kasvanut hänen aikaisen kuolemansa jälkeen. Hänen elinaikanaan vakavasti otettavat valtavirtakriitikot ja lukijat eivät huomioineet hänen tuotantoaan. Nykyisin Philip K. Dickin romaaneja käytetään usein yliopistoissa modernin amerikkalaisen kirjallisuuden oppimateriaalina.

Viihdeteollisuuden keskuudessa Dick on vielä kovempaa huutoa. Sen jälkeen kun Ridley Scottin elokuva *Blade Runner*, joka perustuu Dickin romaaniin "Do Androids Dream of Electric Sheep?" näki ensi-iltansa, kahdeksan muuta Dickin kirjallisuuteen perustuvaa täysimittaista elokuvaa on ilmestynyt. Se on karkeasti keskimäärin yksi elokuva kolmea vuotta kohden Dickin kuoleman jälkeen.

Philip K. Dick syntyi Chicagossa 16.12.1928. Myöhäisessä teini-iässä hänellä diagnosoitiin skitsofrenia, ja hän kärsi koko elämänsä ajan "hermoromahduksista", kuten hän niitä nimitti. Dick käytti perheenjäseniään malleina tarinoidensa hahmoille, ja joskus loi myös itsestään hahmoja teoksiinsa. Kysymykset "mikä on todellista" ja "mikä on ihminen" ohjasivat hänen kirjoituksiaan.

1950-luvun alussa Dick alkoi mentorinsa Anthony Boucherin avustamana julkaista kertomuksia scifi lehdissä uskomattomalla tahdilla. Pian hän luopui päivätyöstään ja alkoi tavoitella tieteiskirjailijan uraa, joka oli tuohon aikaan ekonomisesti epävarma valinta. Dick nautti arvostusta tieteiskirjallisuusspiireissä, mutta ei koskaan saavuttanut samanlaista suosiota kuin aikansa suosituimmat tieteiskirjailijat, kuten Isaac Asimov, Robert Heinlein ja Frank Herbert.

Helmikuussa vuonna 1974 Dick koki sarjan näkyjä ja ääniä, joihin liittyi informaatiorikas "vaalenpunainen valonsäde", joka lähetti tietoa suoraan hänen tajuntaansa.

Hän kertoi nähneensä mikä todella on olemassa ja omien sanojensa mukaan "vapautti itsensä". Kokemus vaikutti syvästi hänen tuotantoonsa, jota jatkui yhä kahdeksan vuoden ajan.

Dick kuoli 2.3.1982 sydänkohtaukseen. Hän oli 52-vuotias. Vuotta aiemmin hän kirjoitti:

"I am a fictionalizing philosopher, not a novelist; my novel & story-writing ability is employed as a means to formulate my perception. The core of my writing is not art but truth. Thus what I tell is the truth, yet I can do nothing to alleviate it, either by deed or explanation. Yet this seems somehow to help a certain kind of sensitive troubled person, for whom I speak. I think I understand the common ingredient in those whom my writing helps: they cannot or will not blunt their own intimations about the irrational, mysterious nature of reality, & for them, my corpus is one long ratiocination regarding this inexplicable reality, an integration & presentation, analysis & response & personal history."



3.3 SECOND VARIETY

Maa on käytännössä katsoen muuttunut asumiskelvottomaksi jonkinlaisessa ydinsodan jälkeisessä taistelussa. Siitä huolimatta amerikkalaiset ja neuvostoliittolaiset joukot jatkavat voitotonta konfliktiaan, jota ylimmät vallanpitäjät johtavat kuusta käsin.

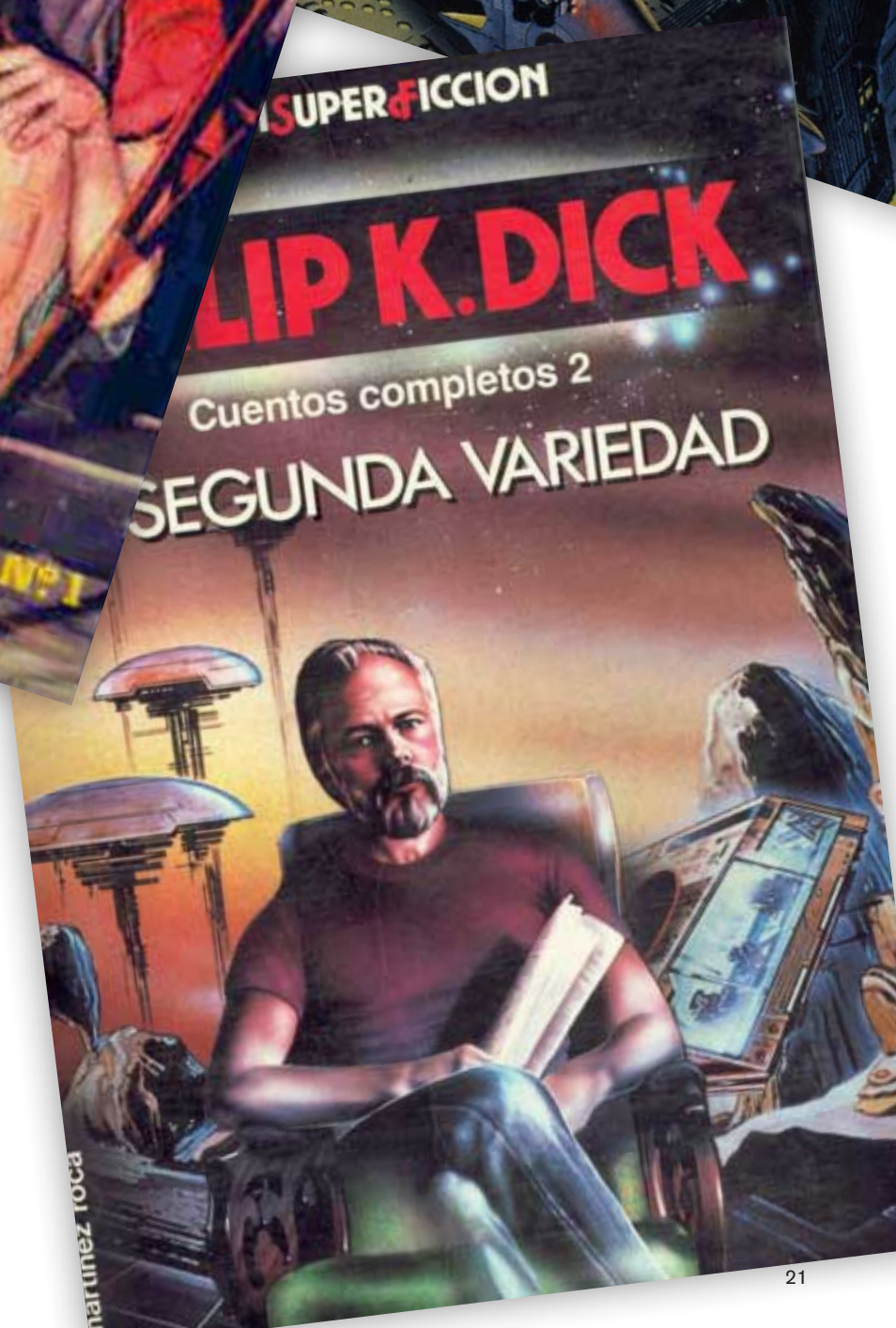
Amerikkalaiset ovat rakentaneet uuden superaseen; sarjan itse replikoituvia robotteja, jotka tuhoavat kohteensa. Vaikka tämä tarjoaakin "hyville tyypeille" etulyöntiaseman, sankari kohtaa "Second Varietyn" eli muuntuneen version alkuperäisestä robottimallista. Ne ovat päättäneet ottaa asiat omiin käsiinsä ja hankkiutua eroon kaikista ihmisistä.

Pakon sanelemana Amerikkalaiset ja Neuvostoliittolaiset lyöttäytyvät yhteen etsiäkseen yhteisen vihollisen joukostaan. Useimmat lukijat huomaavat nopeasti kuka on robotti ja kuka ei, mutta tarina päättyy korkeammalle temaattiselle tasolle kuin vain "koska olen paranoidi niin se ei tarkoita, että kukaan ei yrittäisi tappaa minua". Kommunisteja kavahtaville amerikkalaisille tarinan pointiksi muodostuu; kun olet hankkiutunut eroon vihollisestasi kenen puoleen voit enää kääntyä? David Syokan arvostelu Seond Varietystä (lainaus) www.sfnet.org, 2000

Second Variety julkaistiin ensimmäistä kertaa Space Science Fiction- lehdessä tokokuussa 1953. Myöhemmin sitä on julkaistu seuraavissa julkaisuissa: The Variable Man (1956), The Best of Philip K. Dick (1977), Robots, Androids,

and Mechanical Oddities (1984), The Collected Stories of Philip K. Dick: Volume II (1987), Second Variety (1989), Second Variety (1991), The Philip K. Dick Reader (1997), Best Military Science Fiction of the 20th Century (2001), Minority Report (2002)

Second Varietya ei pidetä Dickin parhaimpiin novelleihin kuuluvana, itseasiassa se on yleisesti saanut huonoja arvosteluja kriitikoilta. Tästä huolimatta se on poikunut elokuvan nimeltä *Screamers* (1995), jolle tuotettiin myös jatko-osa *Screamers: The Hunting* (2009) *Screamers* oli kolme kertaa ehdolla Genie Awardin saajaksi.



3.4 NOVELLIN TULKINTA

PETRI

"Kysymykset mikä on totta ja mikä on ihminen ohjasivat hänen kirjallisuuttaan". (http://www.philipkdick.com/aa_biography.html) *Second Variety* on kuin tämän väittämän tiivistelmä. Hendricks ei tiedä kuka on ihminen ja kuka ei, mikä on totta ja mikä valetta. Se hinta, minkä Hendricks joutuu maksamaan epätietoisuudestaan kuvastaa näiden kysymysten äärimmäistä vakavuutta Dickin mielessä.

Tarinasta päällimmäisenä mieleeni jäi lähes kyynisiä ajatuksia siitä, miten merkityksetön taistelu ihmiskunnan puolesta lopulta oli. Hendricksin tyyni suhtautuminen kaikkeen, jopa sen jälkeen kun hän tajusi lähettäneensä Tasson tappamaan viimeisetkin ihmiset, tuntuu heijastelevan kirjailijankin ajatuksia. Ihmiset kuolivat, mutta jättivät jälkeensä itseään kehittävän, tavallaan vastaavanlaisen evolutiivisen systeemin, kuin mikä ihmiskuntakin oli. Ne tekevät eri asioita ja niillä on erilaiset päämäärät, niillä ei ole tunteita, mutta mitä sillä on väliä. Eivätkö ne ole lopulta ihan yhtä mielenkiintoisia ja arvokkaita eliömuotoja kuin ihmisekin?

Ainakin *second variety* saavuttivat sellaiset kognitiiviset taidot, jotka vetivät vertoja ihmisillekin. Vahvana teemana nousi esiin myös koneen ja ihmisen vastakkainasettelu niin älyllisen- kuin fyysisen paremmuuden tasolla ja ihmisen arvon kyseenalaistaminen.

RIKU

Maailmanlopunkuvien ja ihmiskunnan väijäämättömän tuhon maalaaminen seinille on nykyään suorastaan seksikästä, jos silmäilee lähivuosien elokuvatarjontaa. 2012, Terminator-sarja, *The Walking Dead*, *Children of Men*, *Day After Tomorrow*, *The Road* ja monet muut toistavat iänikuista skenaariota, jossa ihmiskunta on tavalla tai toisella uhattuna. Luonnonkatastrofit, terrorismi ja liikakansoitukset tuntuvat vain vauhdittavan aihepiirin suosiota.

1950-luvulla toisen maailmansodan jälkeen ydintuhoon uhka oli tuoreena ihmisten mielessä, ja kirjailijat ja käsikirjoittajat tuottivat vähintäänkin yhtä paljon apokalyptista fiktiota kuin nykyään. Philip K Dick maailaili myös aikalaisensa rinnalla maailmanlopun visioita. Nykyajan katastrofifiktioelementeistä iso osa on ollut käytössä jo tuolloin. Ydinpommeja, robotteja, useita kansallisuuksia puhaltamassa yhteen hiileen, karski miessotilas ja hehkeä naikkonen, aseita ja avaruusalus.

Skitsofreenikon kirjoittamaa huumefiktiota lapsille

Suhtautumistani *A Second Variety*yn värittää aikaisempi tutustuminen Philip K Dickin mielenmaisemaan. Luin ala- ja yläasteikäisenä Philip K. Dickin kirjoja ja aloitin Hämärän vartija-romaanilla, jonka vahvasti huumeinen, hämartyvä minäkuva käsittelevä teema oli jokseenkin raskasta luettavaa ala-asteikäiselle. Siitä huolimatta tapa, jolla päihteitä runsaasti käyttänyt ja mielenterveysongelmista kärsinyt Dick kykeni hämärtämään todellisuuden ja minän rajoja, jäi pysyvästi mieleen.

We Can Build You - ja *Do Androids Dream of Electric Sheep* -novelleista mieleen jäi päällimmäisenä Dickin jatkuva kyseenalaistaminen siitä, mikä tekee ihmisestä ihmisen, ja voiko kone olla enemmän ihminen kuin ihminen itse. Ollessani yläasteella juuri ihmisten saataville tullut WWW oli suuri puheenaihe ja cyberpunk, keino-todellisuus ja tekoäly olivat kovassa huudossa. Suhtautuminen teknologiseen kasvuun oli yltiöoptimistista, ja 2000-luvulle maalailtiin valtavia visioita androideista, roboteista ja jokaisen ulottuvilla olevasta virtuaalitodellisuudesta.

Konemaisia ihmishahmoja

Dickin novellit tuntuivat silloin ehkä ajankohtaisemmilta kuin nyt, kun on laskeuduttu alas pilvistä ja todettu, että silloinen maalailu oli ehkä liian aikaista. Juutuini silti miettimään, mikä tekee ihmisen, ja miksei kone voisi olla aivan yhtä tiedostava kuin ihminen. Pohjimmiltaan ihmisaivotkin ovat vain äärimmäisen monimutkainen kone.





On yhä ajankohtaista miettiä, milloin teknologinen kilpajuoksu paremman elämän perässä kääntyy itseään vastaan. Dickin novellissa kyseinen piste on saavutettu, mutta tapa kertoa siitä ei ole kovinkaan maalaileva. Kerronta on välillä masentavankin alistunutta.

A Second Varietyn hahmot ovat suorasukaisen yksioikoisia, ja kirjailijan side luomiinsa hahmoihin tuntuu etäiseltä. Toisaalta novellin painostava ja epätoivoinen tunnelma ei alkujaankaan luo suurta uskoa kenenkään selviytymiseen. Hahmoista jää päällimmäisenä mieleen päähenkilö Hendricksin tapa suhtautua asioihin - myös mahdolliseen ihmiskunnan tuhoon - duunarimaisen tylsästi. Käytyään maapallolla ja aiheutettuaan valtavaan sotkun antisankari jatkaa matkaansa Kuuhun, ja luultavasti mokaa kaiken vielä pahemmin.

Novelli ei herätä minussa suuria tunteita suuntaan tai toiseen, ja mikäli yllä mainitsemani ohut pohja Dickin tuotantoon tutustumiseen puuttuisi, olisin luultavasti ohittanut sen olankohautuksella. Toisaalta kyseessä on selkeästi ensisijaisesti viihteeksi kirjoitettu novelli, ja on vaikea tietää, miettikö Dick-vainaa itsekään syvällisiä kirjoittaessaan sitä. Tekstin tylsyys on selvästi suoraan suhteessa Dickin pääkopan kuntoon. Skitsofreenikkoamfetaministi-Dick kirjoitti paremmin.

Vastarannan kiiskit

Tapa kertoa ihmisistä steriilin tylsään tapaan saa kiinnostumaan vastapuolesta, eli roboteista. Ne eivät sinänsä tee mitään väärin kirjassa. Päinvastoin; ne tekevät juuri sitä, mitä ihminen on ne alunperin suunnitellut tekemään. Ihminen sen sijaan on tehnyt paljonkin ikäviä asioita, joista päällimmäisenä on maapallon tuhoaminen täysin ja oman lajin ajaminen sukupuuton partaalle.

Oikeastaan ihminen on onnistunut alitajuisesti kuljettamaan evoluutiota eteenpäin, ja robotit ovat selkeästi ottamassa halitsevan lajin paikan maapallolla. Hyönteismäiset robotit ovat evoluution alimmalla portaalla, ylimmän portaan lähestyessä täysin ihmistä vastaavaa tasoa

sekä fyysisesti, että älyllisesti. Moraali ja etiikka ovat asia erikseen, mutta toisaalta robottien brutaaliutta toistuu myös eläinkunnassa, eikä ihmisenkään ole tähän päivään mennessä päässyt eroon väkivaltaisesta käytöksestä.

En ole koskaan pitänyt itseäni ihmisvihajana, mutta Second Varietyn luettuani olin jostain syystä hyvilläni siitä, että päähenkilö Hendricks onnistui mokaamaan asiat perusteellisesti ja luultavasti epäsuorasti poistamaan loputkin ihmisraukat universumista. Antisankareihin on helppo samaistua, ja niin myös tässä novellissa. Ikävällä tavalla maapallon pilanneet ihmiset eivät selkeästi enää sopineet sen ylläpitäjiksi, ja huonosti tehty homma oli parempi jättää muiden hoidettavaksi jatkossa.

Second Variety on viihdyttävä pieni novelli ja antaa aihetta pohdinnalle, mutta jos totta puhutaan, se on tylsä ja yhtä hedelmällistä tulkittavaa kuin luultavasti moni muu minulle tuntemattomaksi jäänyt 1950-luvun tieteisnovelli. Visuaalisen työn lähteenä se on silti mielenkiintoinen.

4 RAJAUS, BRIEF JA TAVOITTEET

4.1 RAJAUS

Opinnäytetyömme fokus on henkilökohtaisten prosessien kehittämisessä. Tavoitteenamme on kenties joskus työllistyä konseptisuunnittelijoiksi tai vastaaviin rooleihin, joissa ollaan vastuussa visuaalisesta tyylistä. Emme ota liikaa kantaa pelisuunnitteluun, sillä tavallisesti pelituotannossa olisi sitä varten olemassa game designer, eikä se ole meidän alamme.

Emme myöskään lähde kuvittamaan koko peliä tai suunnittelemaan yksittäisiä elementtejä valmiiksi asti, vaan suunnittelemme selkeän tyylin. Konseptien tulisi toimia vahvana referenssinä pelin tuotantovaiheen graafikoille, animaattoreille, ja muille itse tuotannon puolella työskenteleville.

Teknologia kehittyi nopeasti, ja rajoitteita on nykyään hyvin vähän. Lähes kaikelle löytyy aina tekninen toteutustapa, joten emme keksity teknisiin ongelmiin liikaa. Tuotteemme on konseptikirja, jossa tuotantotiimille määritellään visuaalinen ilme tuottamiemme konseptikuvien ja tekstin kautta.

4.2 BRIEF

Kerää itsellesi tietoa alan työkaluista ja menetelmistä, sekä muodosta itsellesi konseptisuunnitteluprosessi. Käytä prosessia pelin visuaalisen tyylin laatimiseen ja koosta tulokset konseptikirjaksi, jota tuotantotiimin voidaan kuvitella pystyvän käyttämään hyödykseen.

4.3 TAVOITTEET

Viestinnälliset tavoitteet

Pääasiallinen viestinnällinen tavoite on saada haettu tyyli viestittyä tarpeeksi ymmärrettävästi ihmisille, joiden tehtävä on käyttää konseptteja pohjana pelin eri visuaalisten osien luomiseen. Tähän kuuluu muun muassa muoto- ja värikielen, tunnelman ja mittasuhteiden viestiminen. Konseptien tulee siis olla visuaalisesti helppolukuisia. Pelaajalle, joka on varsinainen tuotteen loppukäyttäjä, tulisi onnistua luomaan konseptien pohjalta sisältörikas ja yhtenäinen tuote. Tämän saavuttamiseksi on tietysti tärkeää, että

konseptit luovat jo sisällöntuottajille tarpeeksi uskottavan asetelman.

Esteettis-visuaaliset tavoitteet

Pyrimme luomaan konseptteja, joiden tyyli on kauttaaltaan tarkoituksenmukainen, yhtenäinen ja aiheeseen sopiva. Tavoitteena on myös prosessin kautta löytää toimivia esitystapoja. Konseptikirjan tulisi olla helppolukuinen niin tekstin kuin kuviensakin osalta. Ja koska aihe on meille uusi, on tavoitteena myös kehittyä taidoissa ja prosesseissa.

Ammatilliset tavoitteet

Haluamme syventää tietämystämme konseptisuunnitteluvaiheen yleisistä toimintatavoista ja luoda niihin perustuen omanlaiset prosessimme.

Muut tavoitteet

Konseptikirjan tulee olla helppokäyttöinen ja sisältää valikoidusti niin paljon kuvamaateriaalia ja selittävää tekstiä, että se luo selkeän suunnan tuotannolle.

5 PROSESSEISTA YLEISESTI

1. TAUSTATUTKIMUS

Taustatarinan löytäminen
Analyysi
Tulkinta

2. PROSESSIN SUUNNITTELU

Rajaus
Roolijako
Työkalut ja menetelmät

3. PROSESSIN TOTEUTTAMINEN

Peli-idea ja näkemys
Työkalujen kartoitus ja valinta
Skissailu
Valinta
Jatkokehitys
Viimeistely

4. TUOTE

Konseptikirjan koostaminen

5.1 PROSESSIN KULKU

Opinnäytetyömme kulku on noudattanut yleistä oppimisprosessin kaavaa; ensin aloitetaan jostain päästä ja jatketaan, kunnes huomataan, että olisi pitänyt aloittaa toisella tavalla. Päädyimme hylkäämään ison työmäärän, koska koimme, että aloitimme epätotuudenmukaisista lähtökohdista. Oikean tavan huomaaminen ei olisi ollut mahdollista ilman tätä harha-askelta, sillä kokemusta ei yksinkertaisesti ollut. Prosessin aikana molemmat ovat työllistyneet Game Artisteiksi pelistudioihin, mikä on kartuttanut molempien ymmärrystä pelintuotannon arjesta.

Jotain meni oikeinkin, sillä ihan ensimmäiset askeleet; novellianalyysi ja tulkinta olivat hyviä tapoja päästä aiheeseen sisälle. Sen jälkeen aloimme kuitenkin heti tuottaa skissejä ilman kunnollista siltää taustatutkimuksen ja skissien välillä. Kartoitimme työkaluja ja menetelmiä, ja suunnittelimme itsellemme kunnolliset prosessit. Prosessimme pohjaavat teollisen muotoilun prosessiin, jonka olemme räätälöineet peliteollisuuden tarpeisiin.

Aukeaman ylälaidan pallukoiden esittämä prosessi kuvaa yleiskaavaa, jota molempien prosessit noudattavat. Siitä olemme jalostaneet vielä tarkemmat, omien projektimme tarpeisiin sopivat prosessit, jotka esitellään seuraavissa kappaleissa. Tällä aukeamalla esitetty prosessin yleiskaava sopii monenlaisiin pelintuotantoihin ja erilaisten tuotantotiimikokoonpanojen kanssa. Projektikohtaisesti voimme tulevaisuudessa muodostaa yleiskaavaa apuna käyttäen aina kyseiseen projektiin sopivan workflown.

Prosessin koostaminen lopulliseen muotoonsa oli ajallisesti huomattavan suuri osa opinnäytetyön tekemisestä, sillä siihen sisältyi paljon taustatutkimusta ja yleistä aiheeseen perehtymistä. Ikävä kyllä koko työmäärä ei tule opinnäytetyössä näkyviin, koska emme halunneet alkaa tehdä akateemista tutkimusta, vaan keskittyä tuottamaan itsellemme käyttökelpoinen prosessi, jota voimme oikeasti hyödyntää työssämme. Prosessimme perustuu omiin huomioihimme ja havaintoihimme, sekä kokemukseemme pelintuotannossa.

Prosessin täytäntöönpano oli prosessin alkuvaiheen jälkeen melko suoraviivaista työskentelyä. On helppo kuvitella, että Lead Concept Artistin olisi helppo jakaa tehtävät muulle tiimille tällaista prosessia hyväksi käyttäen.

Varsinainen lopputuote eli konseptikirja jäi lopulta hyvin pieneen rooliin, emmekä itse asiassa edes katso, että sitä olisi oikeassa pelintuotannossa aiheellista käyttää. Sen funktioksi jää ainoastaan tuotetun konseptitaiteen esittely tuotannon ulkopuolisille henkilöille.

5.2 TYÖKALUT JA MENETELMÄT

Prosessimme koostuu ja muodustuu useiden eri konseptisuunnittelun työkalujen käytöstä. Prosessi elää ja muuttuu yleensä eri toimintatapojen ja työkalujen käytön myötä. Olemme jo aiemmin todenneet, että tällä alalla prosesseja on yhtä monia kuin tekijöitäkin. On tietenkin yleisiä työkalupakkeja, joista konseptisuunnittelijat poimivat prossiinsa sopivia työkaluja. Olemme laatineet karkean listan työkaluista, joiden koemme sopivan projektiimme.

1. Lähdemateriaali

Lähdemateriaali on konseptoinnissa hyvin käyttökelpoinen työkalu. Se on ikäänkuin konseptisuunnittelijan luoman näkemyksen edeltäjä ja inspiraation lähde. Lähdemateriaalista poimitaan aiheeseen sopivia ominaisuuksia, ja niitä muutetaan tarvittaessa. Toisin sanoen poimimme rusinat pullasta.

Parhaimmassa tapauksessa tämä säästää

aikaa ja antaa paremmat edellytykset aidosti vaikuttavan peligrafiikan ja kokemuksen luomiselle. Pahimmassa tapauksessa lähdemateriaalia noudatetaan liian orjallisesti ja kaavamaisesti. Tästä on lukuisia kohtalokkaita esimerkkejä.

Koimme lähdemateriaalia käytettäessä parhaaksi syventyä siihen analyysin ja tulkinnan kautta.

Analyysi

Tarinasta poimitaan kuvauksia hahmojen, miljöiden ja esineiden ulkonäöstä ja luonteesta. Kuvauksia käytetään referenssinä pelin tyyliä luotaessa. Analyysin kohteeksi voi ottaa myös kirjoitusajankohdan, tai vaikka itse kirjailijan.

Tulkinta

Lähdemateriaalin tulkinta auttaa aidosti originaalien ideoiden saamisessa. Kannattaa kirjoittaa kaikki, mitä tulee mieleen. On tärkeää muistaa, että mihinkään tulkintaan ei ole pakko sitoutua, vaan tyyliin voidaan poimia toisiaan tukevia ajatuksia.

2. Peli-idea

Peli-idea ei käytännössä ole koskaan konseptisuunnittelijan vastuulla, mutta se on lujasti sidoksissa pelin visuaalisiin mahdollisuuksiin, ja pelityyppi luo rajoja ja ja toisaalta myös mahdollisuuksia visuaaliselle tyyliin. Samoin se määrittää paljolti, mitä konseptoidaan. Siksi se on välttämättömyydenä yhtenä työkaluna.

Otamme peli-idean yhdeksi prosessimme lähtökohdaksi jo siksi, että pelin alustava suunnitelma on jo yleensä tehty ennen konseptointivaihetta, ja se määrittelee paljon konseptoinnin luonnetta. Joudumme siis määrittelemään peli-ideamme itse. Haluamme jättää tämän osuuden oppinnäytetyömme arvostelun ulkopuolelle edellämmainituista syistä.

Game design voidaan karkeasti jakaa kahteen tapaan; visuaalisesti orientoitunut game design ja toiminta- orientoitunut game design. Ensimmäinen tarkoittaa, että visuaalinen tyyli suunnitellaan heti alkuvaiheessa, esimerkiksi tuotantoyhtiön hyväksynnän hakemiseksi. Silloin

konseptikuvat vaikuttavat suuresti koko peli-ideaan ja ne ovat toisistaan erottamattomat. Toimintaorientoituneessa game designissa concept artilla on pienempi vaikutus itse peli-ideaan, ja itse pelin mekaniikkaa saatetaan suunnitella käyttäen hyvin karkeaa grafiikkaa, kuten yksivärisiä suorakulmioita.

3. Referenssit

On hyvä idea kerätä referenssimateriaalia aiheeseen liittyvistä asioista, olivat ne sitten elokuvia, kirjoja, TV-sarjoja, itse otettuja kuvia, jne. Kannattaa myös tutustua muihin samankaltaisiin peleihin.. Näin saa ideoita siitä, minkälaisia ratkaisuja kannattaa tehdä ja etenkin millaisia ei kannata. Näin saa myös mahdollisuuden väistää liiallista samankaltaisuutta muiden pelien kanssa. Joskus on toki hyvä ottaa mallia peleistä, joissa asiat on tehty oikein, mutta suoranainen kopiointi tuskin kannattaa.

Referenssien kerääminen pelimaailman ulkopuolelta antaa mahdollisuuden tuoda peligenreen jotain aidosti uutta ja raikas-

ta. Lisäksi tosimaailman referensseihin pohjaava suunnittelu auttaa tekemään työstä katsojalle helpommin lähestyttävään.

4. Näkemys

Konseptisuunnittelija luo näkemyksen pelin visuaalisesta tyylistä kolmea edellistä työkalua, omaa mielikuvitustaan sekä yleistä tyylijatuaan ja hyvää makua käyttäen.

Konseptisuunnittelijan tulisi ottaa huomioon, että hän on vastuussa vain visuaalisesta tyylistä. Hänen ei tulisi yrittää kommunikoida liian montaa asiaa pelaajalle pelkällä ulkonäöllä, sillä kerronallisia ja kuvaavia tapoja on peleissä muitakin, kuten animaatio, äänimaailma, jne. Visuaalisen tyylin osuus on silti tärkeää ratkaista. Koko pelin kattavaa näkemystä ei ole tosin vielä luotu siinä vaiheessa, kun luodaan konsepteja, joten prosessi on avoin muutoksille.

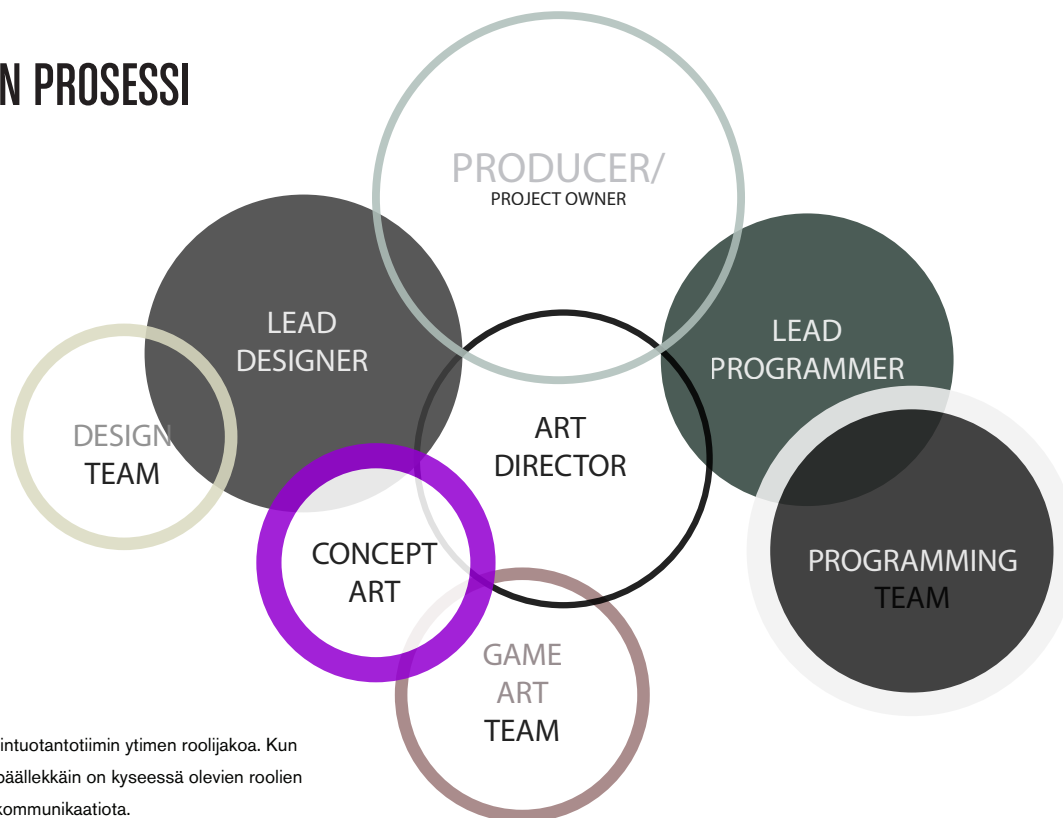
5 Visuaalisen viestinnän työkalut

Visuaalisen viestinnän työkaluilla tarkoitamme tässä keinoja, joilla ainakin näkemys visuaalisesta tyylistä, mutta mielellään myös mahdollisimman paljon koko pelin olemuksesta kommunikoidaan muille tuotantotiimin jäsenille. Tämä kohta on hyvin laaja, koska sen alle voidaan laskea kaikki mahdolliset keinot. Aiheesta voisi kirjoittaa kirjan tai viisi, ja käydä yksitellen läpi kaikki keinot guassimaalauksesta ja kuvanveistosta 3D-animaatioon, mutta selkeyden vuoksi käymme aiheen läpi pääpiirteittäin.

Hyvin konkreettisesti mielessä työkaluina ovat klassiset kuvituksen vaikutuskeinot kuten muodot, värit, tunnelma, valaistus, mittasuhteet, sommittelu, ilmeet, korostus, liioittelu, maalaustyyli, jne, joita yhdistelemällä saadaan aikaan vaikutelmia.

Joskus mustavalkoinen, nopea luonnos on riittävä halutun vaikutelman luomiseen, kun taas joskus voi olla tarpeellista tehdä tarkoin mietitty värikuva.

6 PETRIN PROSESSI



Kuva esittää pelintuotantotiimin ytimen roolijakoa. Kun pallot menevät päällekkäin on kyseessä olevien roolien välillä aktiivista kommunikaatiota.

ALUSTUS

Haluan tutkia Concept Artistin roolia pelintuotannossa osana tuotantotiimiä. Sitä varten minun on tiedettävä millaisella kokoonpanolla peli tuotetaan, mitä muita rooleja kuuluu samaan tuotantoon ja miten eri roolit sijoittuvat toisiinsa nähden. Kokoonpanoja on lukemattomia erilaisia, eikä ole olemassa yhtä oikeaa.

Kuvassa Concept Artist sijoittuu Art Directorin ja muun art- tiimin väliin. Tässä mallissa Art Director ja Lead Designer vastaavat pelin taiteellisesta ja toiminnallisesta korkean tason näkemyksestä ja tilaavat Concept Artistilta alustavia konsepteja/illustraatioita pelin yleisvaikutelmasta ja myöhemmin myös yksittäisistä elementeistä. Concept Artist siis jatkaa ja tarkentaa valmiiksi luotua näkemystä. Hän on läheisessä vuorovaikutuksessa Art Directorin ja Lead Designerin kanssa, sekä kommunikoi koko art- tiimin kanssa. Art Director hyväksyy Concept Artistin tekemät konseptit tai illustraatiot, jonka jälkeen ne toimitetaan art-tiimille referenssiksi.

Toimin tässä opinnäytetyössä concept art-tiimin roolissa esituotantovaiheen ajan. Esituotantovaiheessa tuotetaan pelin yleisilme, mutta ei vielä keskitytä miettimään yksittäisiä elementtejä.

Prosessini sisältää vaiheet:

1. novellin tulkinta
2. taustamateriaali
3. työkalut
4. moodboardit
5. skissailu
6. valinta
7. jatkokehitys
8. valinta
9. viimeistely.

NOVELLIN TULKINTA

Ensimmäinen tehtävä on lukea novelli, johon pelin tarina perustuu. Novellin ja sen hahmojen vapaa tulkinta on työkalu, joka auttaa originaalien ideoiden tuottamisessa. Tämä vaihe on järkevintä suorittaa ennen altistumista muiden tuotantotiimin jäsenten tulkinnoille. Katso luku 3.3.1 Petrin tulkinta.

TAUSTAMATERIAALI

Tutustun materiaaliin, jota Lead Designer ja Art Director ovat yhdessä tuottaneet. He ovat analysoineet lähdeosta ja kirjoittaneet kuvaukset kaikista hahmoista, miljöistä ja esineistä, joita lähdenovellissa on mainittu.

Katso Liite 1: Novellianalyysi

He ovat luoneet myös designdokumentin, josta käy ilmi mm. pelin visio ja tavoitteet, sekä linjaukset siitä, mitä pelillä halutaan saavuttaa. Koska opinnäytetyössäni ei oikeasti ole käytettävissä Lead Designeria saati Art Directoria, tuotan materiaalin itse epäformaalissa muodossa. Kirjoitan vain ne asiat, jotka ovat Concept Artistille relevantteja, ja joita poimisin itselleni designdokumentista.

Designdokumentin sisältöä

Peli on tarinavetoinen side-scroller -seikkailupeli, jossa on välianimaatioilla etenevä juonenkuljetus. Peliä voi verrata



Molemmat pelit kuuluvat side-scroller-peligenreen, mutta eroavat toisistaan valtavasti niin tyyliään ja sisällöltään kuin tekniseltä toimintatavaltaan.

olemassa oleviin samankaltaisiin pelihin, kuten Limboon tai Little Wheeliin. Gameplay pohjautuu lyhyisiin pelisessioihin, kuten esimerkkipeleissä. Peli tulee konsolialustalle. Peli käyttää pääosin 3D-grafiikkaa. Pelaaja aloittaa seikkailun Hendricksillä. Kun juoni on edennyt niin pitkälle, että Tasso esitellään, voi pelaaja vaihtaa hahmoa Tasson ja Hendricksin välillä. Molemmilla hahmoilla on hieman erilaiset kyvyt. Välillä saattaa edessä olla sellainen ongelma, josta selviää vain toisen hahmon kyvyillä. Hahmojen perustoimintoihin kuuluu liikkuminen eteen ja taakse, hyppiminen, ryömiminen, tarttuminen ja ampuminen.

Naisten asema peleissä on pelialalla ajankohtainen aihe. Otamme siihen kantaa olemalla hyödyntämättä vanhoja ja loukkaavia stereotyyppioita miesten ja naisten välisistä rooleista. Peli pyrkii olemaan aidosti hyvä, jolloin pelaajat haluavat pelata sitä, koska kokevat sen nautinnolliseksi, eivät siksi että ovat jääneet koukkuun ovelasti laadittuun monetisaatioluoppiin. Asiakaslähtöisyys ja positiivinen pelikokemus ovat arvoina

korkeammalla kuin tuottavuus. Pelin tulee kuitenkin menestyä hyvin myös taloudellisesti. Nämä asiat kulkevat käsi kädessä, koska peli menestyy hyvin silloin kun sisältö on laadukasta ja markkinointi on onnistunut.

Pelin käyttäminen on vaivatonta ja helppo oppia, sillä hahmojen kaikki toiminta perustuu vain muutaman helposti opittavan perustoiminnon varaan. Peli hyödyntää konsolin ohjainta vaivattomalla ja intuitiivisella tavalla. Oppimiskäyrä pyritään pitämään matalana.

Pelin estetiikka ottaa oppia saman peligenren tämän päivän menestyneimpien pelien estetiikasta, mutta ei sorru kopiointiin tai mihinkään mikä voidaan tulkita laittomaksi. Saman kategorian suosituimmista peleissä vallitsevia haluttavia ominaisuuksia katsomme olevan ainakin selkeys, paljon tilaa sommittelussa, minimalistisuus / vähäeleisyys, värikoodaaminen, suuri kontrasti taustan ja etualan välillä ja animoidut taustat.

Juoni on riittävän kerronnallinen, että se

pitää pelaajan otteessaan, jolloin pelaaja haluaa aina ratkaista seuraavan ongelman nähdäkseen, miten juoni etenee. Peli puhuttelee pelaajia, jotka ovat kiinnostuneita ongelmanratkaisusta ja/tai elokuvamaisesta kerronnasta. Peli saa pelaajan kokemaan osallistuvansa päähahmon kamppailuun pelin tarinassa.

Pelin kerronnan tyyli on satiiri. Säteilyteknologian ja ylipäätään kyseessä olevan aikakauden tulevaisuudennäkymistä on löydettävissä pohjattomasti tahatonta komiikkaa. Säteilyä kaavailtiin käytettävän vaikka minkälaisiin tarkoituksiin, joiden nykyään tiedetään olevan terveydelle erittäin haitallisia. Esimerkiksi lasten lelut saattoivat sisältää uraniumia ja radiumia.

Peli ottaa kantaa Hendricksin ja Tasson väliseen suhteeseen tekemällä pelaajalle selväksi Tasson todellinen olemus. Samalla pelaajalle kommunikoidaan, että Hendricks ei tiedä Tasson todellista olemusta. Tämä on yksi tärkeä satiirin lähde. Hendricks näyttää tästä perspektiivistä hyväuskoiselta hölmöltä, jota Tasso kuljettaa kuin sikaa narussa.

JOURNEY

Journey edustaa nykypelien kulttuurillista ja taiteellista huippua. Otan siitä paljon vaikutteita.



Hendricks aiheuttaa pelaajalle hikikarpaloita välianimaatioissa tekemillään, pelaajan kannalta tuhoisilla päätöksillä. Hendricksin vakava suhtautuminen itseensä on ratkaisevan tärkeää, jotta hahmon jännite ei katoa.

PELIN DESIGN DRIVERIT

Kerronnallinen

Peli kertoo lähdenovellin tarinan elokuvamaisesti käyttäen perinteisiä satiirin keinoja; ironiaa, ja pilkkaa. Satiirin kohteita ovat päähahmot, säteilyteknologia ja retrotulevaisuus.

Ergonominen

Pelin käyttäminen on helppoa ja rentoa. Pelin käyttäminen on riittävän intuitiivista, että pelaajan ei tarvitse opetella juuri mitään aloittaessaan pelaamisen.

Esteettinen

Peli näyttää helposti lähestyttävältä. Pelin estetiikka auttaa pelaajaa tulkitsemaan

oikein pelin ominaisuuksia kuten minkä asioiden kanssa hahmo voi vuorovaikuttaa.

Psykologinen

Tarina on pilkottu sopiviin osiin niin, että pelaaja haluaa aina nähdä mitä seuraavassa juonenkuljetusanimaatioissa tapahtuu.

Eettinen

Peli osallistuu naisten aseman parantamiseen peleissä välttämällä loukkaavia kliseitä ja seksillä myymistä.

ESIKUVAT

Journey

Journey on That Game Company-nimisen pelistudion kehittämä 3D adventure-peli, jota pidän pelien kulttuurillisen- ja taiteellisen arvon kannalta suurena riemuvoittona ja suunnannäyttäjänä. Pelin tarina on riisuttu minimiinsä. Pelaajan avatar on

kaapuun puettu hahmo, joka tavoittelee horisontissa näkyvän vuoren huippua. Kaikki on pidetty niin yksinkertaisena, että pelaaja vain hoksaa intuitiivisesti mihin pitää mennä ja mitä pitää tehdä. Taitavalla johdattelulla on tietysti osuutta asiaan. Pelaaja taivaltaa aina toisen, oman avatarinsa kanssa samannäköisen onlinepelaajan kanssa. Pelaajat eivät kuitenkaan voi kommunikoida keskenään, ainoastaan auttaa toisiaan niin halutessaan. Ja miksi ei haluaisi kun autettavasta ei tiedä mitään muuta kuin, että se on toinen ihminen, joka on tässä keinotekoisessa tilanteessa kaikilla ratkaisevilla tavoilla aivan kuin sinä. Kun auttaa toista, niin useimmiten saa myös itse vastapalveluksen. Peli on lisäksi hengästyttävän kaunista katseltavaa. Kestoltaan Journey on vain muutaman tunnin pituinen riippuen tietysti pelaajasta. Lyhyt pelisessio mahdollistaa sen, että pelin päätyttyä tuntuu kuin olisi katsonut todella hyvän elokuvan.

Journeyn kaikilla tasoilla vallitseva minimalistisuus antaa pelaajalle mahdollisuuden keskittyä muuhun kuin vain pelaamisen hankaluuteen.



Limbossa on tavoiteltavaa huikea elokuvamainen kerrotatyylillä, joka ei kaipaa tuekseen sanoja tai tekstiä.

Limbo

Playdead-nimisen pelistudion kehittämä 3D side-scroller-adventure-peli. Pelissä kerrotaan lyhyt tarina pojan seikkailusta uhkaavassa, tuntemattomassa ympäristössä. Limbossa on erityisen viehättävää elokuvamainen sanaton ja tekstitön tarinankerronta. Pidín myös siitä, että pelin alussa ei ole minkäänlaista pohjustusta tarinasta tai edes opastusta gameplaystä tai ohjaimen käytöstä. Peli vain yksinkertaisesti alkaa siitä kun poika tipah-
taa tyhjästä synkkään metsään. Se on riittävän yksinkertainen, että pelaaja osaa heti tehdä kaiken tarvittavan, ja riittävän mysteerinen ja tunteisiin vetoava, että nappaa pelaajan välittömästi koukkuunsa. Visuaalinen tyyli on myös erityisen hyvin onnistunut ja tukee hyvin kerrontatyylillä.

TYÖKALUT

Seuraavaksi ratkaisen mitkä asiat koko pelin näkemyksestä haluan kommunikoida pelkästään visuaalisella tyyllillä. Pelillä on käytössään muitakin keinoja, kuten animaatiot ja tarinankerronta. Concept Artistin ei siis kuulu väkisin yrittää kommunikoida koko näkemystä tiivistettynä pelkkään visuaaliseen tyyliin.

Mitä kommunikoidaan?

1. Satiiri

Pelin näkemys rakentuu isolta osalta satiiriin varaan, joten olisi suotavaa, jos visuaalisessa tyyliä tuotaisiin esille satiiriin kohteita. Perinteiset satiiriin keinot; pilkka ja ironia ovat molemmat mielestäni mahdollista kommunikoida pelkän kuvamateriaalin välityksellä. Satiiriin kohteet on lueteltu designdokumentissa.

2. Helppo lähestyttävyyys

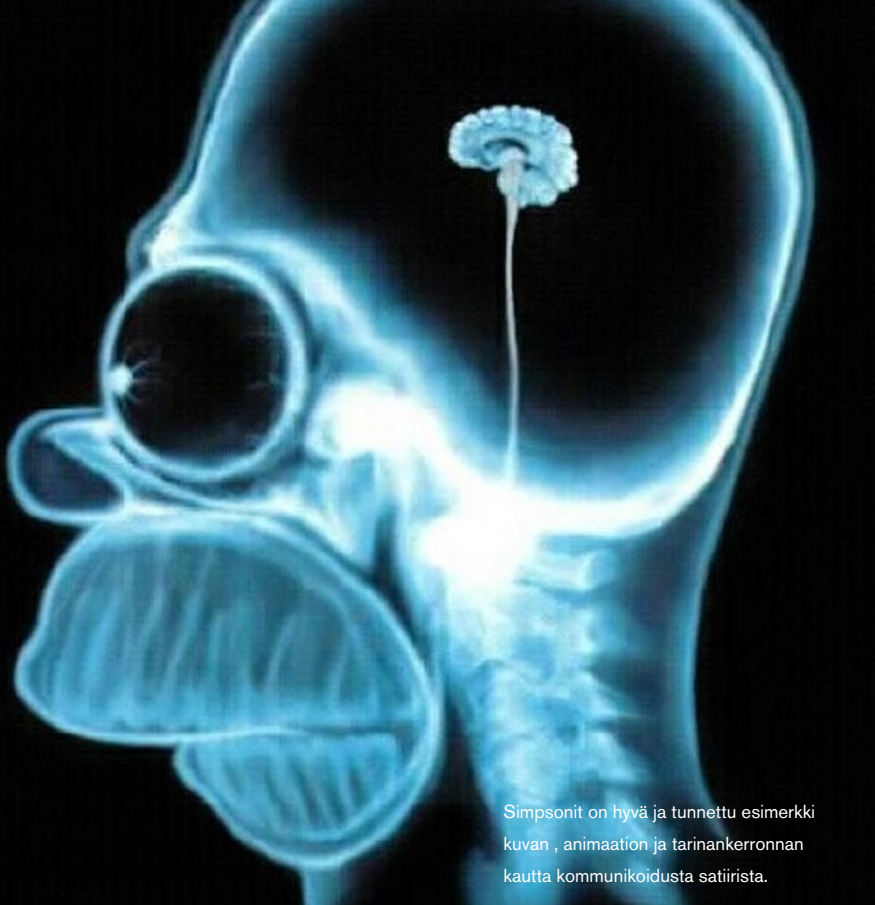
Helppo lähestyttävyyys tarkoittaa käytännössä sitä, ettei peliruudulla ole liikaa

asioita samaan aikaan. Pelaaja kokee paremmin hallitsevansa pelin kun hänen ei tarvitse kiinnittää huomiota liian moneen asiaan.

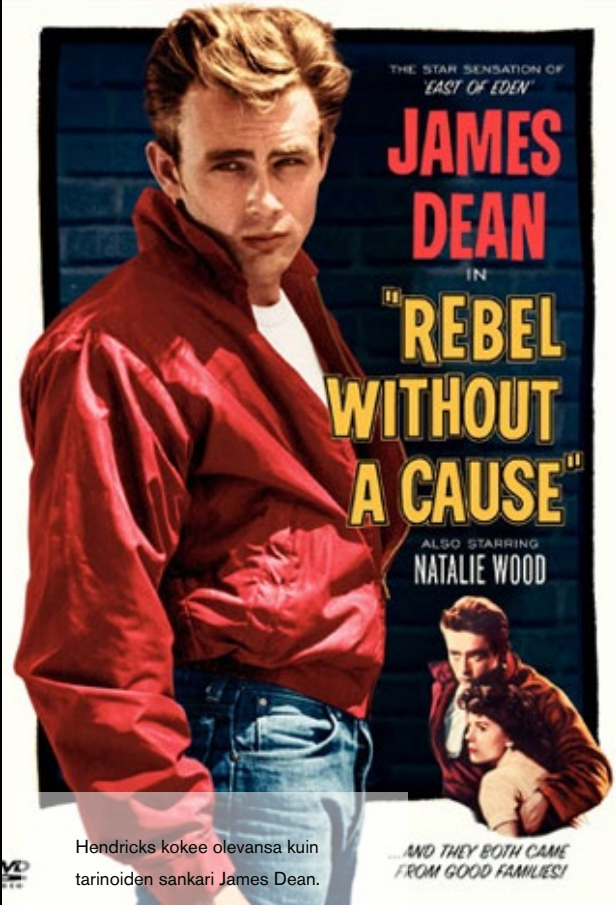
3. Hyvä luettavuus

Tyylillisistä ominaisuuksista voi suunnitella niin, että ne edesauttavat pelin luettavuutta. Sitä voi parantaa esimerkiksi kommunikoidamalla pelaajalle, mihin esineisiin voi koskea ja mihin ei.

Luettavuuteen voi vaikuttaa myös sommittelulla. Kuten typografiassa ja taitossa, myös pelin elementtien sommittelussa ja kuvaruudun tilan jakamisessa on mahdollista saavuttaa tilanne, jossa elementit toimivat keskenään huonosti tavalla, joka vaikeuttaa kommunikoidavan asian ymmärtämistä. Tätä pyritään välttämään. Hyvä luettavuus side-scroller pelissä on silloin kun tausta erottuu selvästi etualasta, hahmot erottuvat taustasta, pahikset erottuvat hyviksistä (ketä kuuluu ampua), taitossa on paljon tyhjää tilaa ja pelaaja tietää mihin asioihin ruudulla tarvitsee kiinnittää huomiota.



Simpsonit on hyvä ja tunnettu esimerkki kuvan, animaation ja tarinankerronnan kautta kommunikoidusta satiirista.



Hendricks kokee olevansa kuin tarinoiden sankari James Dean.

Miten kommunikoidaan?

Ympäristöt

Kartoittaessani muita side-scroller genren pelejä pistin merkille ominaisuuksia, joiden katson olevan hyödyllisiä siirtää omaan projektiin. Paljon tyhjää tilaa sommittelussa, minimalistisuus/ vähäeleisyys, objektien värikoodaaminen, suuri kontrasti taustan ja etualan välillä ja animoidut taustat. Hyvin toteutettuna näillä keinoilla pelin luettavuus ja helposti lähestyttävyyttä saadaan jo ammattimaiselle tasolle. Taustojen kerronnallisuutta voidaan edistää erilaisilla valaistus- ja sääolosuhteilla, joilla saadaan aikaan hyvin erilaisia tunnelmia. Jopa sama miljö voidaan 3D-tekniikan ansiosta melko pienellä vaivalla muuttaa tunnelmaltaan täysin erilaiseksi muuttamalla esimerkiksi yön päiväksi ja lisäämällä sadetta tai sumua.

Hahmot

Käytän animaatiosta tuttua menetelmää, jossa hahmon siluetin muoto muodostetaan geometrisista perusmuodoista, jotka

yleisesti liitetään tiettyihin ominaisuuksiin tai luonteenpiirteisiin tietyssä kulttuurissa. Kuten useimmiten peliteollisuudessa, kohdeyleisöni kuuluu länsimaisen viihdekulttuurin vaikutuspiiriin. Etsin siis referenssimateriaali ja vaikutteeni länsimaisesta populaarikulttuurista.

Vetoan hahmosuunnittelussa stereotyyppioihin, jotta hahmot vaikuttaisivat suurimmalle osalle yleisöstä välittömästi tutuilta. Poikkeuksena loukkaavat naisten asemaa koskevat stereotyypit, mikä on tänä päivänä poliittisesti liian kuuma aihe.

Hendricks

Haluan luoda Hendricksistä naivin ja hieman yksinkertaisen kuvan, sillä se sopii tarinaan ja silloin hänestä tulee helppo pilkan kohde. Tämä on toivottavaa pelin design driverien kannalta, koska pilkka on yksi satiirin keinoista. Hänestä tulee käydä ilmi, että hän ottaa silti itsensä hyvin vakavasti. Hänen minäkäsityksessään sekoittuu marlboromies ja Rebel Without A Cause-elokuvan päähahmo James Dean. Tämä näkyy Hendricksistä hänen tietyissä tilanteissa ottamistaan vakavista ilmeistä

ja tärkeän näköisistä, lavastetun oloista miehekkäistä asennoista. Ulkoisesti hendricksistä tulee pikemminkin mieleen Homer Simpson.

Käytän Hendricksin perusmuotona neliötä. Neliö liitetään yleisesti kuvakielessä kömpelöyteen, typeryyteen ja voimaan. Terävät kulmat yhdistetään usein kuvakielessä pahuuteen ja pyöreä viittaa lapsenomaisuuteen ja naiviuteen. Hendricksille voisi siis sopia pyöreät muodot, mutta huonommin terävät kulmat.

Hendricksin puheesta kuuluu autuas tietämättömyys säteilyn vaaroista. Hän kärsiikin välillä säteilylle altistumisen oireista, mutta keksii kaikille oireille jonkun muun selityksen ja saattaa jopa hoitaa niitä esimerkiksi plutoniumgeelillä. Radioaktiiviset säteilyaltaat estävät radiosignaaleja, mutta niistä voi Hendricksin mielestä kätevästi napata säteilyn desinfiomiaa mutaa voiteeksi tappamaan loiset ja parantamaan yleistä terveyttä.



1950-luvun stereotyyppien mukainen nainen on kaukana siitä, mitä Tasson tulisi olla.



Kuten Hunger Games-sarjan hahmo, Tasso pukeutuu käytännöllisesti ja suoriutuu hyvin miehisiin tehtävistä kuten metsästämisestä.

Tasso

Haluan kuvata Tasson petollisena ja älykkäänä. Tasso on tarinan pahis, ja hänen perusmuotonsa on siksi kolmio. Tasson ulkonäössä esiintyy siis paljon teräviä kulmia, jotka mielletään usein teräviin luonteenpiirteisiin ja pahuuteen. Jos Hendricks on naivi pötkö niin Tasso on sitävastoin laskelmoiva manipuloija.

Siinä, missä Hendricksin ulkonäkö on ehkä helppo yhdistää stereotyyppiseen 1950-luvun mieheen. Tasson ulkonäkö on hankalampi yhdistää saman aikakauden stereotyyppiseen naiseen. Tasso on sotilas ja käyttäytyy tarinassa kylmän tunteettomasti ja maskuliinisesti. 1950-luvun stereotyyppien mukainen nainen sitävastoin pukeutuu naiselliseen mekkoon ja on varsinainen kodin hengetär. En tavoittele uskollisuutta aikakaudelle, mutta näin kauas stereotyyppiä meneminen tuntuu silti vaaralliselta. Pelaajien on vaikeampi ymmärtää millainen hahmo on jos he eivät pysty hyödyntämään mitään olemassaolevaa ennakkokäsitystään. Toisaalta voin hyödyntää mitä tahansa nais-stereotyyppiä

mistä vaan muualta. Se on pieni riski yhteneväisyyden kannalta, mutta se on mielestäni tässä tapauksessa pakko ottaa. 1950-luvun naisen stereotyyppiä ei ole kestävä suunta pelin design driverien kannalta, joissa halutaan ottaa myös kantaa naisten asemaan peleissä. Tassossa hyödynnän enemmän nykyaikaisempaa nais-stereotyyppiä, jossa nainen on vähäsanainen, elämän kovettama, pukeutuu käytännöllisesti, tekee samoja asioita kuin miehetkin, ja näyttää viehättävältä sortumatta tavanomaisimpiin keinoihin.

Hendricksin ja Tasson kokoero on merkittävä. Hendricksillä on korkea-arvoisen upseerin natsat, mikä vaikuttaa suoraan nokkimisjärjestykseen. Hendricks käyttäytyy dominoivasti ja hänellä on kaikki ulkoiset vallan indikaattorit, mutta hänen puheestaan kuuluvat ilmiselvästi huonot päätelmänsä paljastavat pelaajalle kuka on oikeasti johdossa. Tasson persoonallisuutta tukee animaatioista tuttu, perinteinen pienikokoisen älykön ja isokokoisien lihapäiden klisee. Hendricksille jää vähemmän mairitteleva, mutta osuva ison lihapäiden rooli.

Haluan tehdä pelaajalle selväksi, että Tasso on robotti, mutta Hendricks ei tiedä sitä.

MOODBOARDIT

Etsin referenssiksi visuaalista materiaalia populaarikulttuurista, saman peligenren muista inspiroivista peleistä, ympäristöistä, hahmoista ja mistä vain, minkä katson liittyvän projektin aiheeseen tai minkä koen auttavan pääsemään alkuun skissailemisessa. Kokoan kuvat kategoriittain moodboardeiksi. Kuvia etsiessäni tutustuin retrofuturismi-ilmiöön, joka muodostui tärkeimmäksi referenssikuvia yhdistäväksi tekijäksi, koska se osuu niin lähelle valitsemaani aihetta.

Retrofuturismista

Retrofuturismi on luovien taiteenalojen trendi, joka esittelee ennen 1960-lukua tuotettuja tulevaisuudenkuvauksia. Sille ominaista on vanhanaikaiset "retro"-tyylit yhdistettynä futuristisiin teknologioihin. Retro-futurismi tutkii menneisyyden ja tulevaisuuden jännitteen, ja teknologian voimaannuttavien, mutta eristävien vaikutusten teemoja. Retrofuturismi koskettaa myös muotia, arkkitehtuuria, kirjallisuutta ja elokuvaa.

Design ja taide

Suuren huomion kerää fantastiset koneet, rakennukset, kaupungit ja liikennesysteemit. 1900-luvun alun futuristinen design-estetiikka pohjautuu täyteläisiin väreihin, virtaviivaisiin muotoihin ja mammuttimaisiin mittakaavoihin.

Kulkuvälineet

Useimmat retrofuturismin kulkuväline-systeemit ovat laajoja. Ne on suunniteltu hyödyntämään tieteellisiä löytöjä maksimoidakseen kapitalistisen kokemuksen; tehden kyydeistä nopeampia, helpompia ja tasaisempia. Toisin kuin nykyajan modernin designin esityskuvat, näissä illustraatioissa on hyvin ihmisläheinen tuntu. Ne kuvaavat vapaa-ajan aktiviteetteja, jotka maalaavat emotionaalisen kuvauksen halusta täydelliseen maailmaan.

Muoti

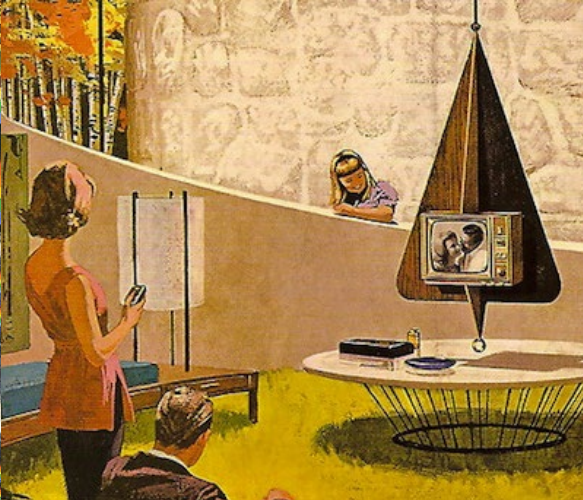
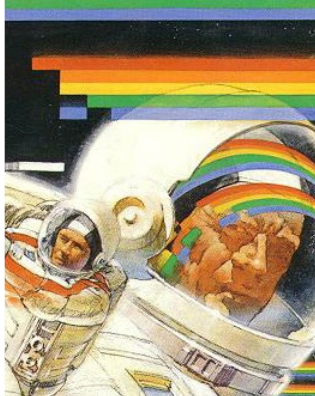
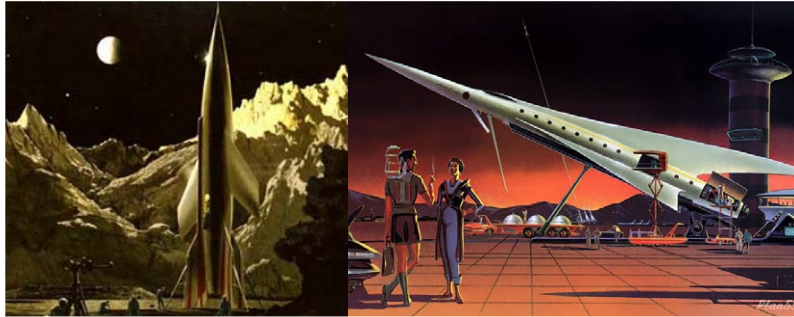
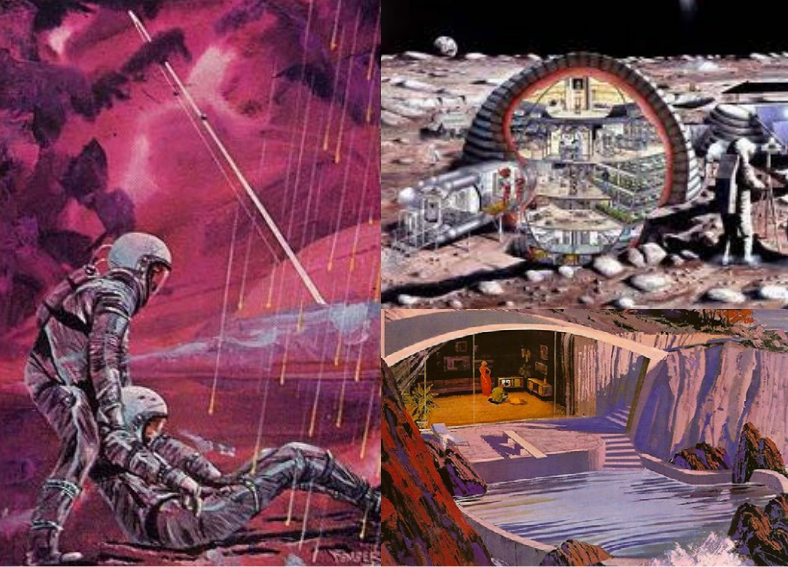
Visioidut vaatekappaleet ovat kaikkien yleisimmin olleet joko yksiosaisia, ihonmyötäisiä tai molempia, jolloin ne

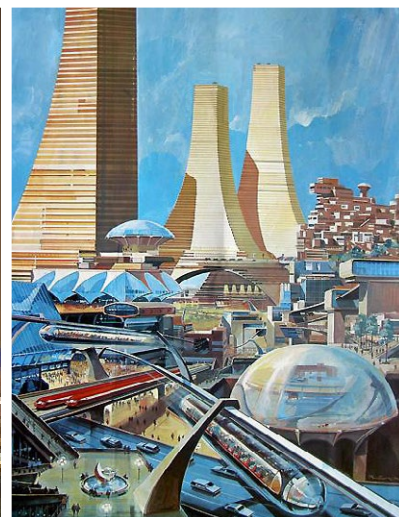
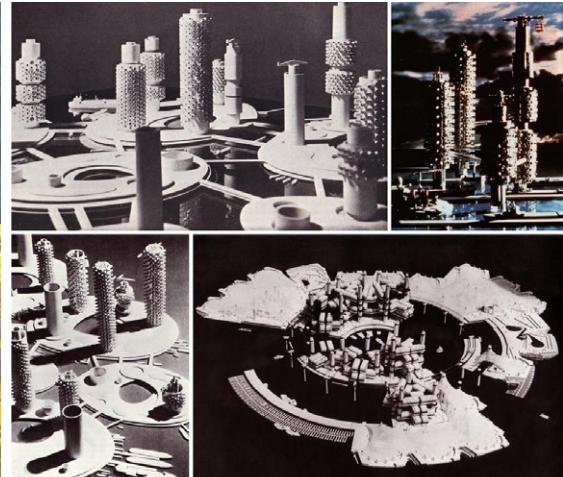
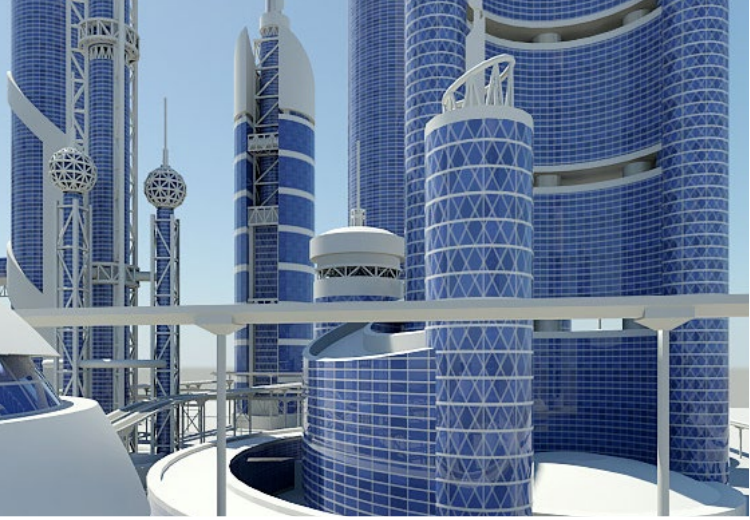
tyypillisesti päätyvät näyttämään joko haalareilta tai trikoilta. Niitä pidettiin usein muovisaappaiden kanssa. Monesti havaittavissa oletus, että tulevaisuuden vaatetus tulee olemaan hyvin yhtenäistä.

(käännetty lähteestä <http://en.wikipedia.org/wiki/Retro-futurism>)

Värit

Viereiselle sivulle olen kerännyt referenssikuvia pelin värimaailmaa varten. Retrofuturismi-trendin kuvituksia leimaa voimakkaan värikylläiset värit. Eri päävärejä yhdisteltiin rohkeasti vierekkäin. Toisaalta suosittiin koko kuvan sävyjen taittamista kohti jotakin vallitsevaa väriä, jolloin kuvasta tulee harmonisempi. Kuvista on usein jätetty pois musta-vaalkospektrin kaikkein tummin osuus ja se on korvattu erittäin värikylläisellä tummalla värillä. Tämä poistaa kuvista kontrastia ja saa ne harmonisemmaksi. Suosituimpia värejä moodboardini mukaan ovat keltainen, sininen ja violetti.

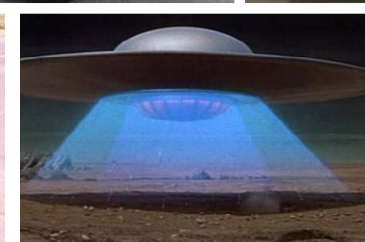
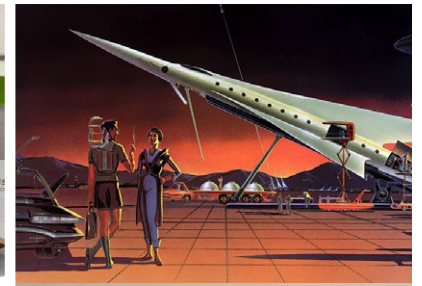
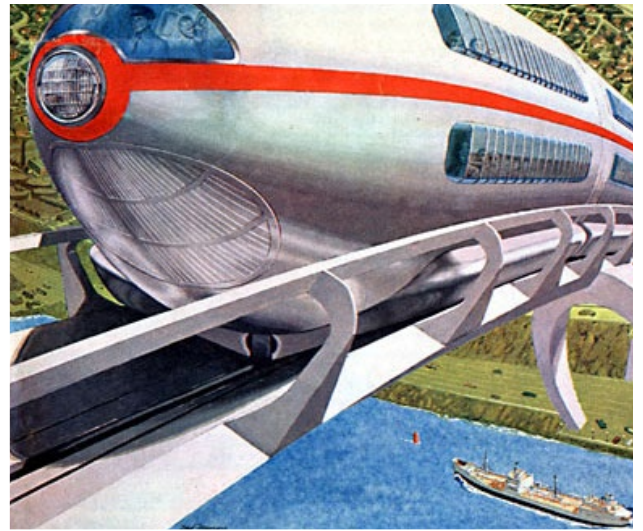




Arkkitehtuuri

Liikenneyhteydet dominoivat kaupunkikuvaa ja uhmaavat painovoimaa. Ne kulkevat joka suuntaan ja muodostavat kerroksia. Rakennukset näyttävät siltä kuin ufoja olisi laskeutunut niiden katoille. Koko kaupunki saattaa olla jättimäisen lasikuvun sisällä. Ylipäänsä asiat ovat usein jonkinlaisen kuvun peittämiä. Kaikki on valtavaa ja mahtavaa. Usein kuvituksissa esiintyy tuubimaisia lasikuvulla peitetyjä

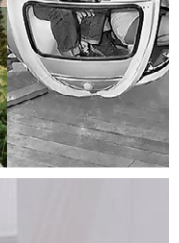
kävelykatuja, jotka yleensä johtavat rakennuksesta toiseen.

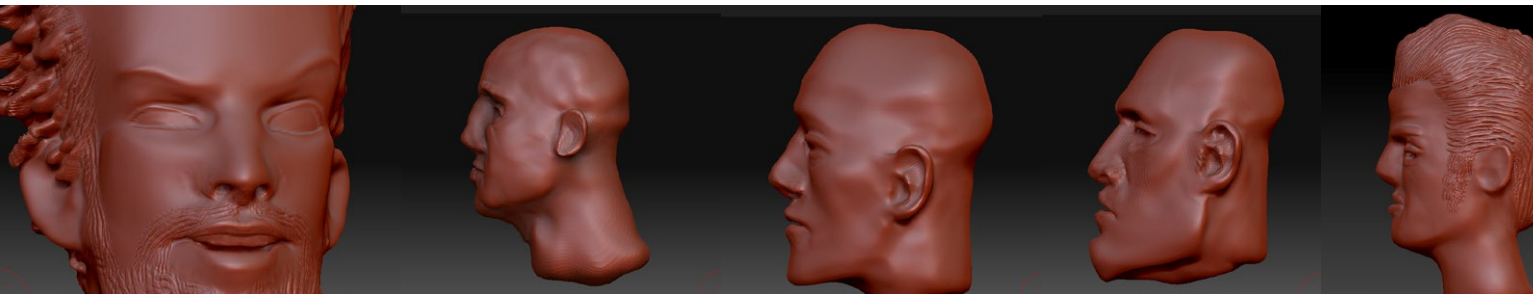
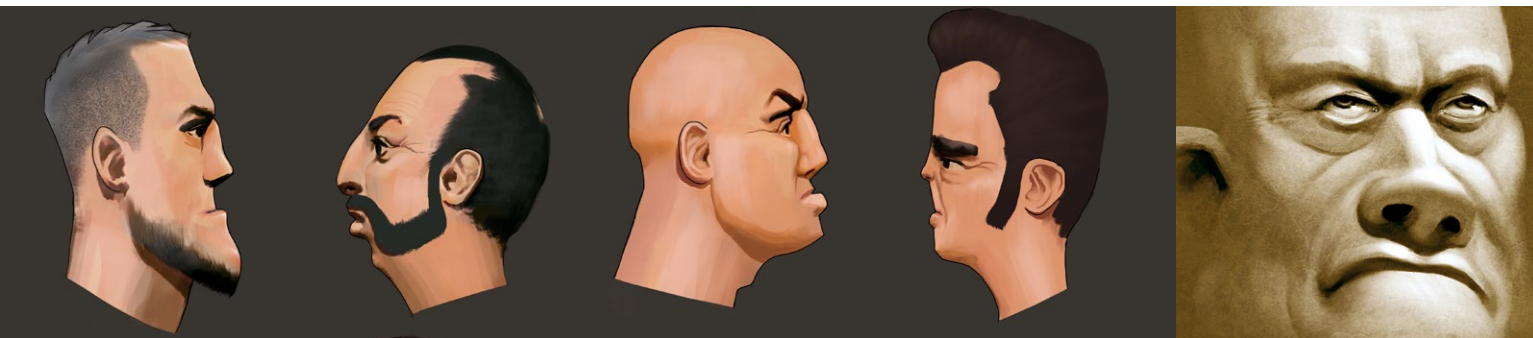
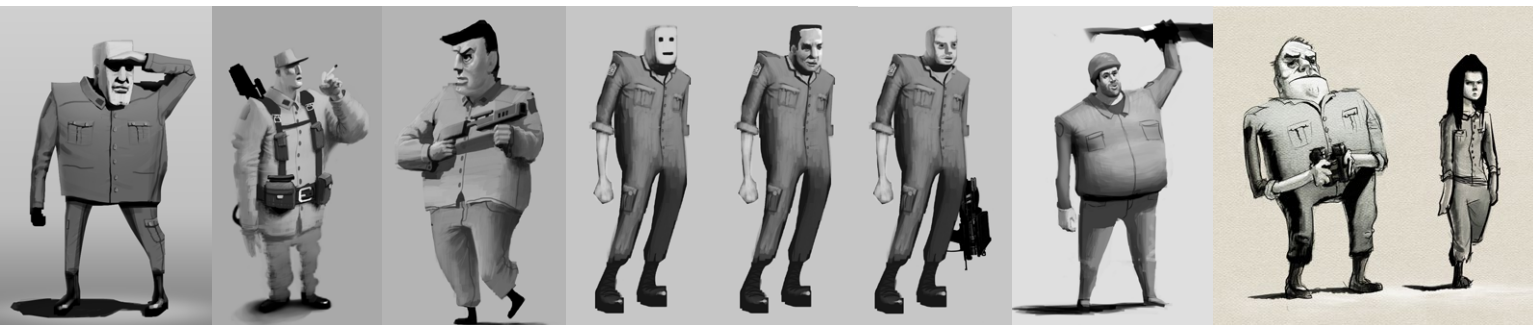


Muotokieli

Kulkuneuvojen muotoilu kertoo yleensä paljon aikakauden muotokielestä. Ajoneuvomuotoilussa ihannoititiin lentokoneiden tekniikkaa ja muotokieltä. Toinen ihannoinnin kohde on ufo-alukset, joista näkyvimpänä piirteenä toistuu ohjaamon peittävät lasikuvut.

Kerätessäni kuvamateriaalia moodboardeja varten törmäsin käsitteeseen "retrofuturismi". Sen nopea tutkiminen auttoi ymmärtämään paremmin atomiajan visuaalisia luonteenpiirteitä.





SKISSAILU

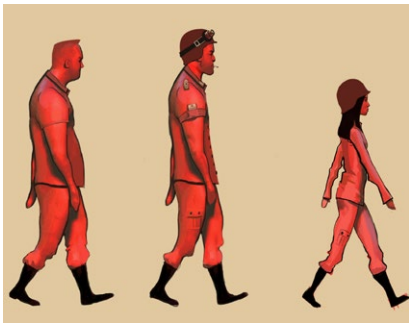
Lasken skissailuun kuuluvaksi kuvallisen luonnostelun lisäksi kirjoittamisen, koska niillä molemmilla pyritään samaan päämäärään, eli ratkaisemaan millaisia ominaisuuksia pelin kuvitettaville elementeille tulisi tehdä. Aloitan kirjoittamalla ajatuksiani. Ratkaisen käytännön ongelmia, kuten mitkä asiat (mittasuhteet, värit, ym.) tekevät halutunlaista vaikutelmaa.

Kirjoituksen tueksi etsin yksityiskohtaisia referenssikuvia. Saatan hakea referenssiä esimerkiksi hahmon asentoon, ilmeeseen tai valaistukseen. Referenssien pätehtävä on kuitenkin tukea ideoimista, ja ne eivät päädy esille julkisesti.

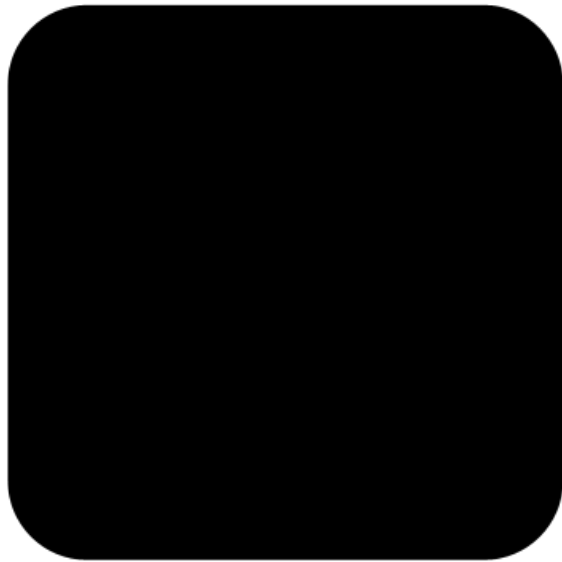
Tuotan riittävän viimeistellylle tasolle viedyt esityskuvat taustoista ja hahmoista. Viimeistelyn taso määräytyy sen mukaan mitä haluan kommunikoida art-tiimille.

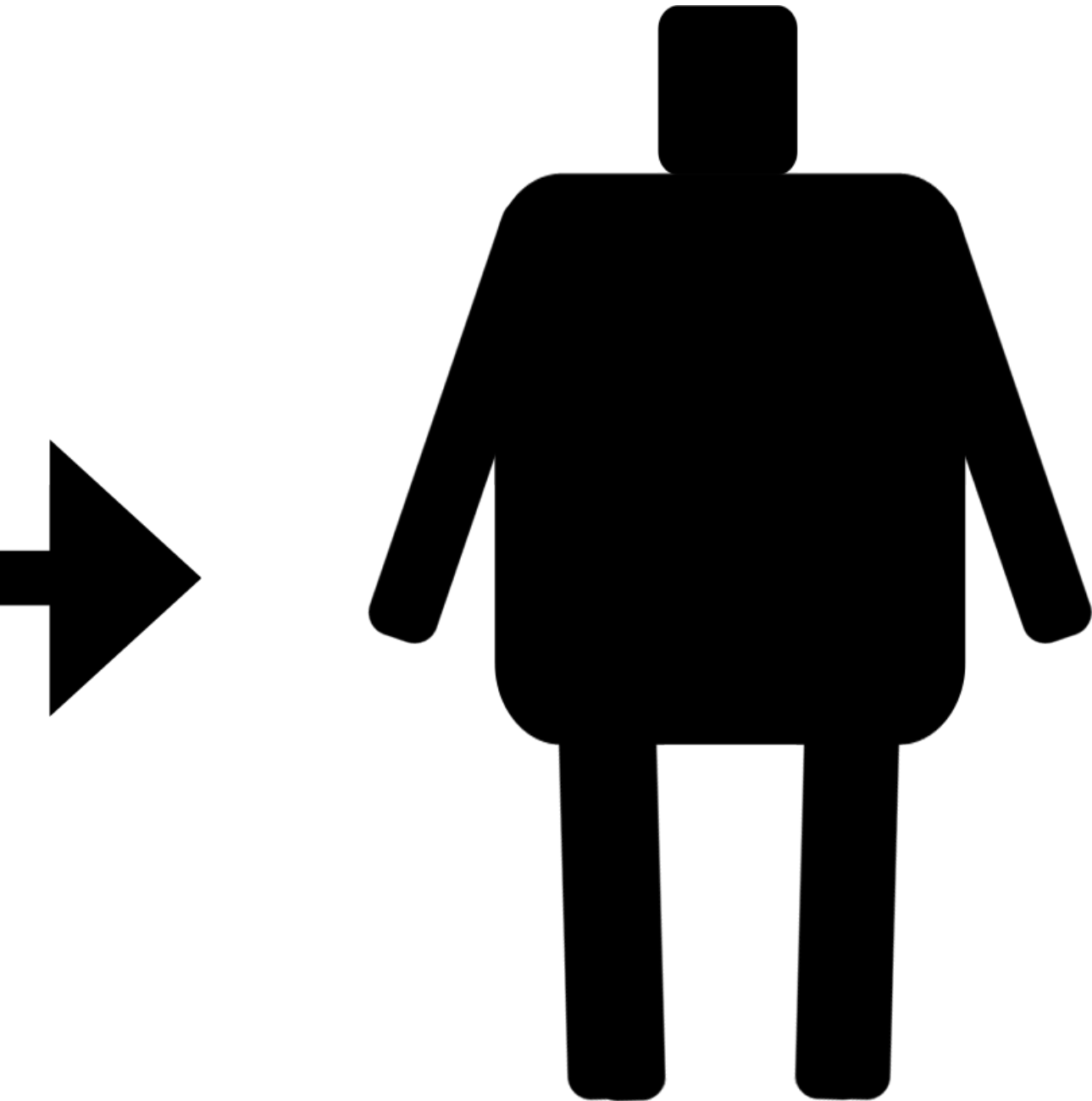
Hahmot

Opinnäytetyömme epälinearisesta etenemisestä johtuen olen ehtinyt jo tuottamaan huomattavan määrän skissejä ennen nykyisenlaisen prosessin kehittymistä. Haluan tuoda osan skisseistä tässä esille, koska niistä näkyy, että olen jo ehtinyt pohtia aihetta monesta suunnasta. Skissailuprosessini ei ala täysin alusta, vaan pohjautuu osittain näihin aikaisempiin ajatuksiini.



HENDRICKS







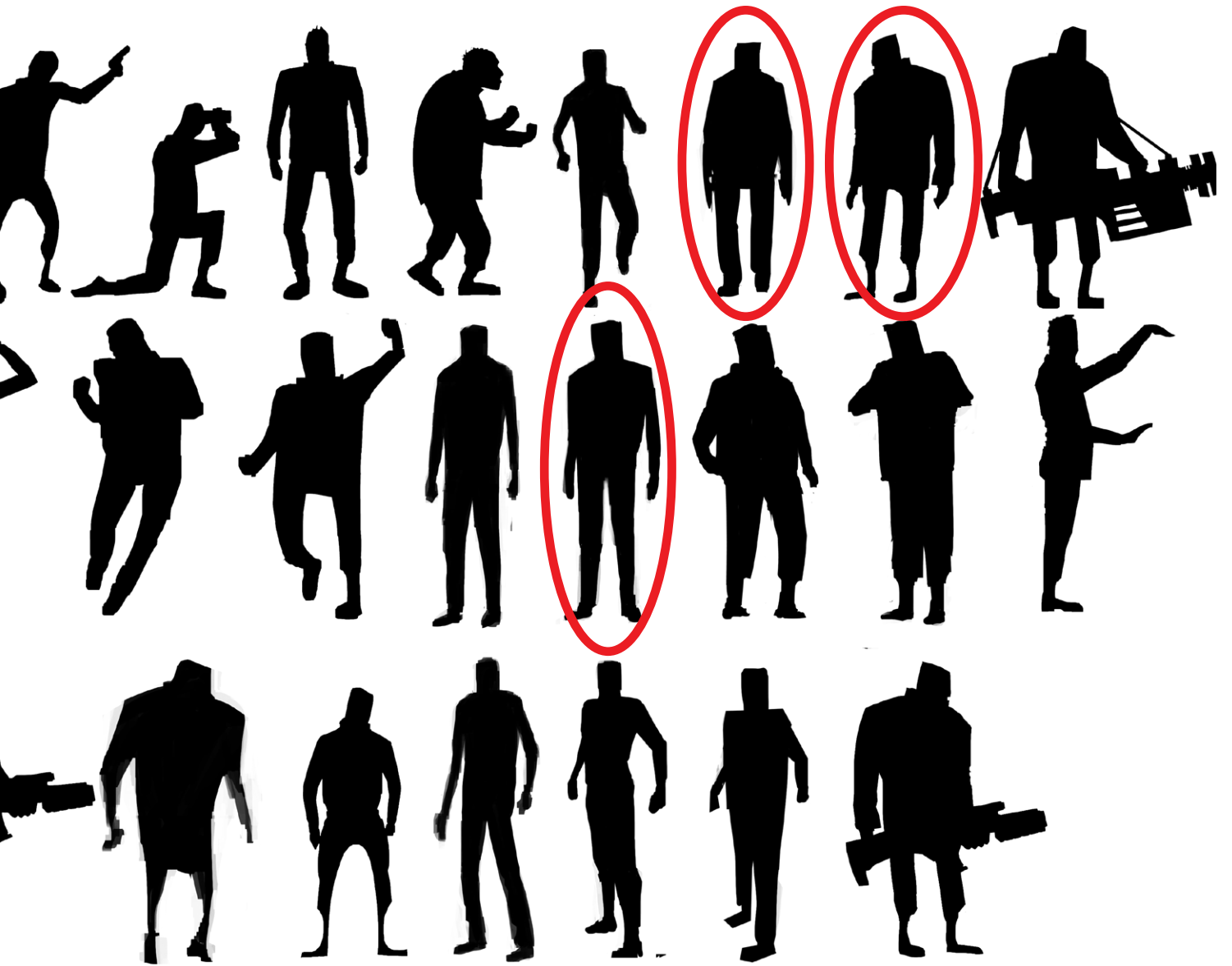
Aloitan skissailun päähahmosta Hendricksistä, koska se on pelaajan kannalta tärkein hahmo. Teen ensin mustia hahmosilhouetteja. Yritän löytää miellyttävää massasommitelmaa ja helposti tunnistettavaa siluettia. Kun saan valittua miellyttävän lopputuloksen, alan skissailemaan Tassoa Hendricksin viereen. Päähahmokaksikon välinen oikeanlainen visuaalinen dynamiikka on tärkeää.

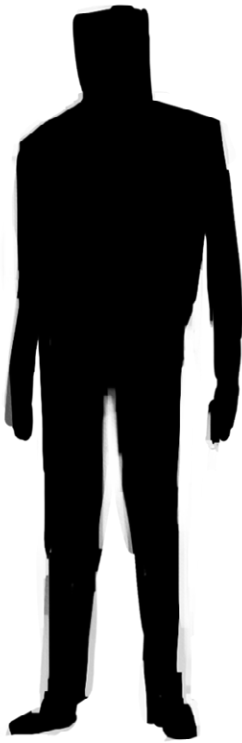
Siluetin tulisi olla helposti tunnistettava, riittävän persoonallinen sekä sarjakuvamainen. Pelissä hahmo tulee olemaan verrattain pieni objekti. Siksi siluettissa ei tarvitse - eikä siinä ole haluttavaa - olla kovin paljon yksityiskohtia.

Skissailun aikana totesin aseiden kantamisen lisäävän siluetin luettavuutta ja tun-

nistettavuutta. Jätin silti aseelliset versiot valitsematta. Mille tahansa hahmoista voi lisätä aseita, ja se tuo sille samalla tavalla lisää samoja ominaisuuksia. En halua jättää aseettomia hahmoja vähemmälle huomiolle. Opin, että olisi kannattanut tehdä alunperinkin kaikille silueteille aseet, koska visuaalisesti niin hallitsevan elementin kiistämättä tulisi olla osana hahmon suunnittelua.

Päädyn valitsemaan punaisella ympyröidyt hahmot, koska intuitiivisesti ne vaikuttivat helpoiten pelin teemaan yhdistettäviltä ja samanaikaisesti helpoimmin luettavilta.





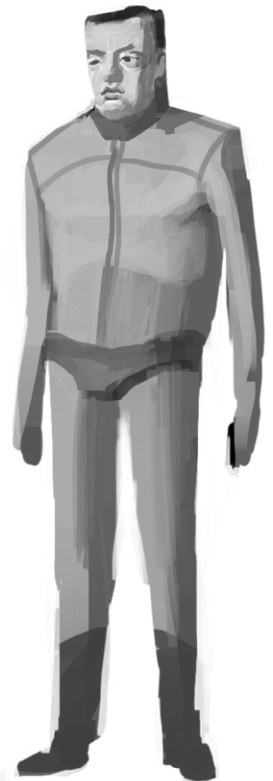
JATKOKEHITYS

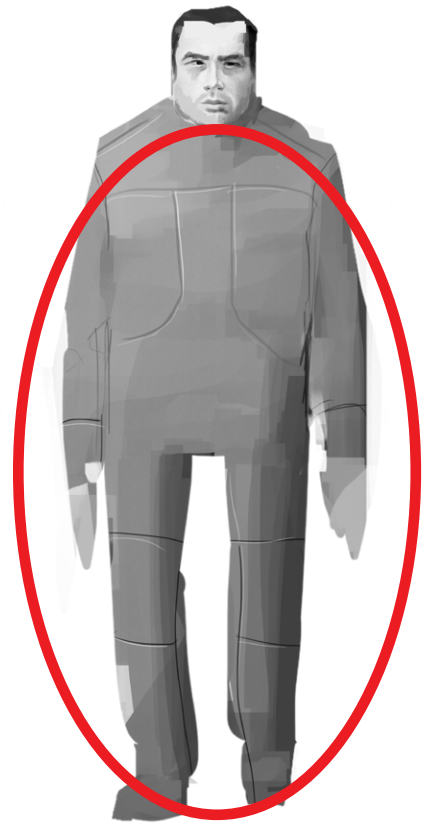
Jatkokehitän ideoita. Jos syntyy monia uusia ideoita palaan kohtaan neljä.

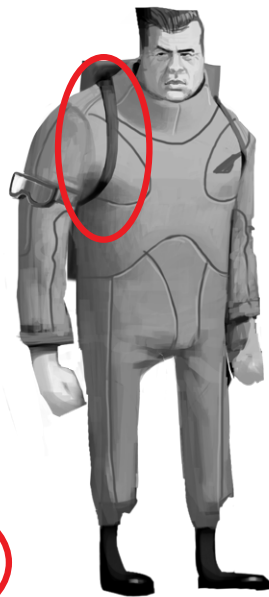
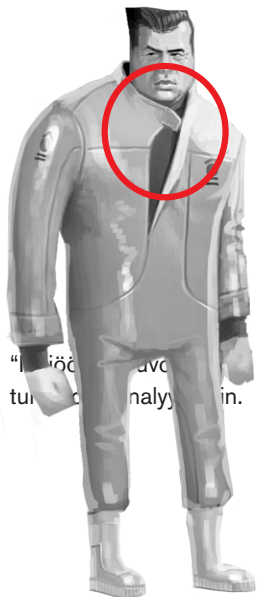
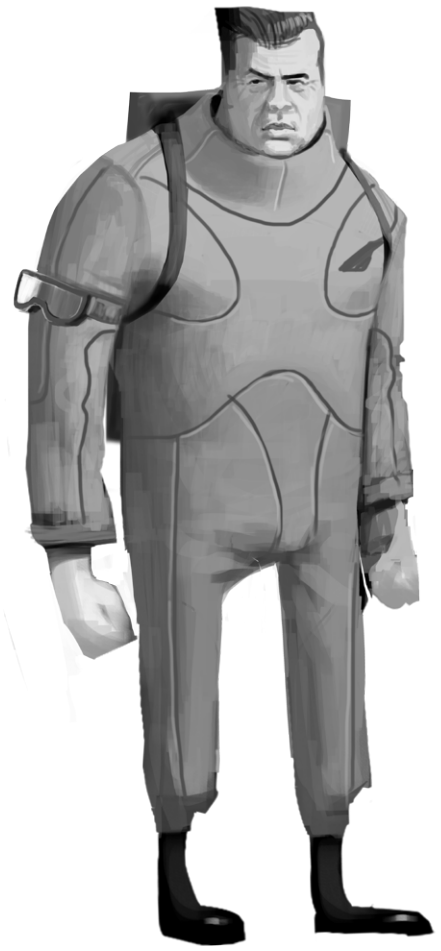
Päädyin valitsemaan kolmannen siluettivaihtoehdon, koska se on kaikista tunnistettavin ja helppolukuisin. Jatkokehitykseen valitsin myös kasvot oikean sivun keskimmäisestä skissistä. Referenssinä toimi näyttelijä James Deanin valokuva. Hän on Hendricksin esikuva, ja Hendricks usein kuvittelee olevansa hän.

Yhdistän vielä tämän aukeaman parhaat ominaisuudet yhdeksi hahmoksi, josta teen lisää variaatioita, koska uskon, että tästä päästään vielä pidemmälle.

Puvun tyylin otin oikean sivun yläriivin oikeanpuolimmaiselta skissiltä, saappaat alarivin keskimmäiseltä. Alarivin oikeanpuoleisessa skississä miellytti persoonallinen tyyli pitää uniformua.







"...
tul...

VALINTA

Esittelen kaikki jatkokehityksen aikana tuotetut skissit Lead Designerille ja Art Directorille, joiden kanssa valitsemme viimeistelyyn menevät ideat.

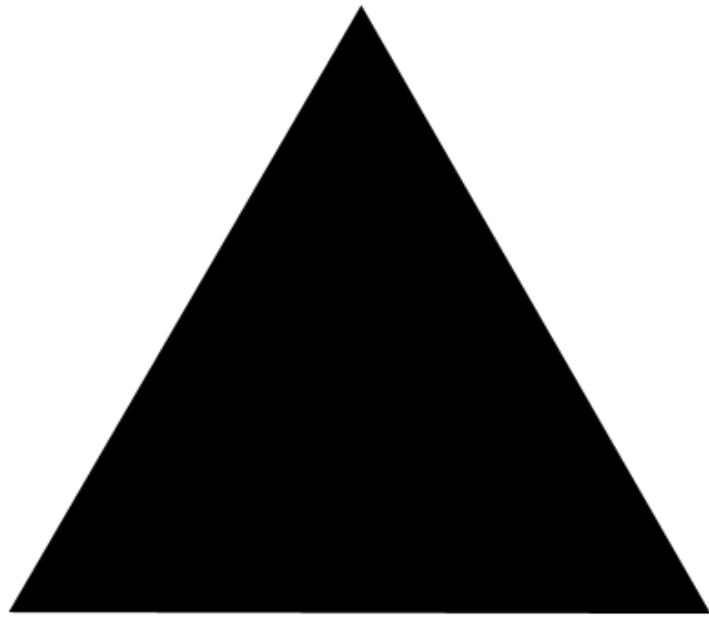
Jatkokehitys on tuottanut tulosta, ja olen jo päässyt melko yksityiskohtaiselle tasolle. Nyt valitaan, mitkä ominaisuudet päätyvät viimeistelyyn. Yhdistelemällä kenttävarusteita ja puvun osia luulen pääseväni hyvään lopputulokseen. Puku kaipaa silti vielä lisää arvomerkkejä, jotka muistuttavat Hendricksin korkeasta statuksesta.

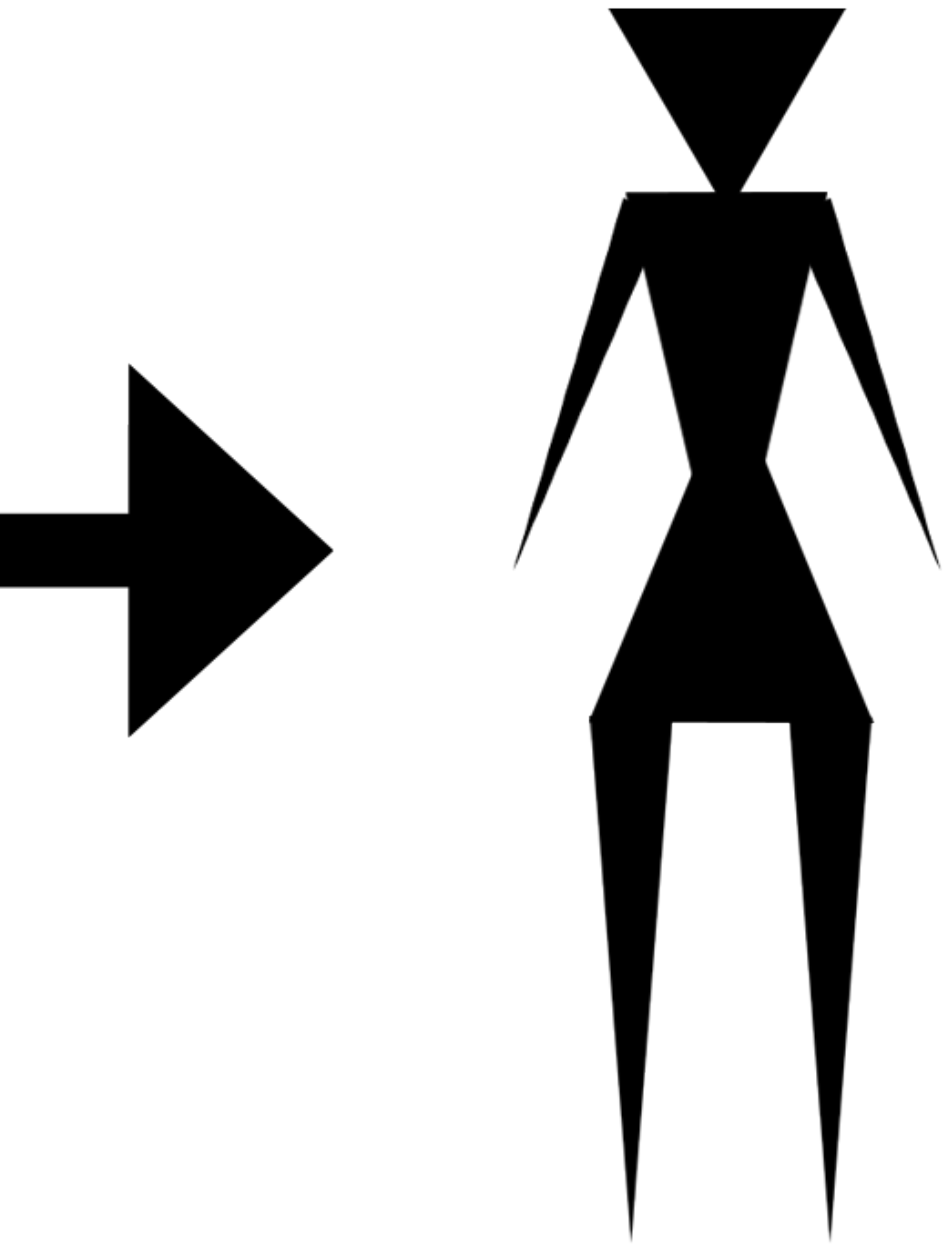


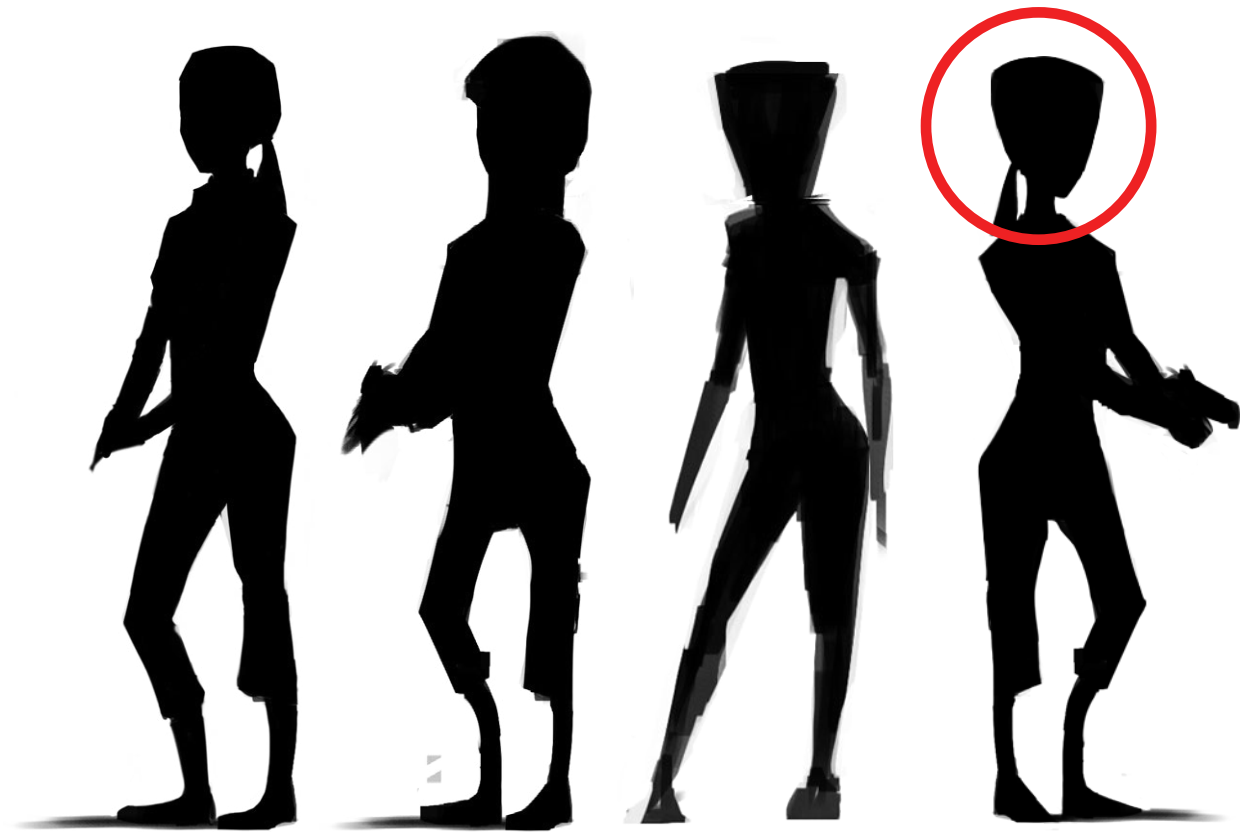
VIIMEISTELY

Pyrin kommunikoidaan sellaista hahmoa, joka ottaa itsensä vakavasti, mutta joka on helppo nähdä myös naurettavassa valossa. Neliö perusmuoto on hyvin nähtävissä hahmon yleismuodosta ja melkein jokaisesta ruumiinosasta erikseen. Kasvojen ilmeessä on viittaus populaarikulttuuriin. Toisinsanoen ilmeen refrenssinä on käytetty kuuluisaa näyttelijää. Toivomukseen tämä auttaa hahmon persoonan välittömässä havainnollistamisessa.

TASSO







SKISSAILU

Tasson mittasuhteet oli jo nopeampi hahmottaa, koska pystyin luonnostelevaan ne Hendricksin valmiin kuvan viereen. Tämä säästää arvailun määrää.

Yritin rakentaa sellaista siluettia, jossa säilyisi voimakkaana kolmio perusmuoto.

VALINTA

Valitsin jatkokehitykseen selvästi kolmion muotoisen pään, sillä se korostaa tehokkaasti hahmon luonnetta toistamalla hahmon perusmuotoa. Poninhännästä muodostuva pikkukolmio tuo oman lisänsä tähän efektiin.

Päädyin jokseenkin samankaltaiseen haalariratkaisuun kuin, mitä Hendricksilläkin oli. Se helpottaa asioiden pitämistä yhtenäisenä.

JATKOKEHITYS / VIIMEISTELY

Halusin hahmon olevan kovaluontoinen "poikatyttö". Keskittyneen rento katse ja valpas ryhti tukevat mielestäni tätä ominaisuutta. Halusin välttää kaikenlaista keikisteleväksi tulkittavaa elekieltä.

Yritin luoda Hendricksin ja Tasson pukujen välille pientä eroavaisuutta arvoasteikossa ja kansallisuudessa. Käytin referenssejä vanhoista toisen maailmansodan aikaisista uniformuista sekä sci-fi-uniformuista. Lopputulos perustuu omiin intuitiivisiin miellelyhtymiini. Jää nähtäväksi välittykö puvuista muille samoja asioita kuin minulle.



MAJOR JOSEPH HENDRICKS

Neliömuoto kommunikoi fyysistä voimaa, neutraaliutta ja typeryyttä. Pysin sarjakuvamaisella ulkonäöllä ja mittasuhteilla tuomaan esille hahmon naurettavia ominaisuuksia, jotta design drivereissa mainittu satiiri-tyylilaji mahdollistuisi. Siihen liittyy myös James Deania referoiva ilme, joka kertoo Hendricksin luonteesta, ja siitä miten hän näkee itsensä.

Hendricks näyttelee oman elämänsä elokuvassa pääroolia, ja hän usein selostaa tapahtumia päänsä sisällä kuin urheilu-tuomari. Hän on erityisen altis vaikutteille, koska keskittyy lähinnä itseensä.

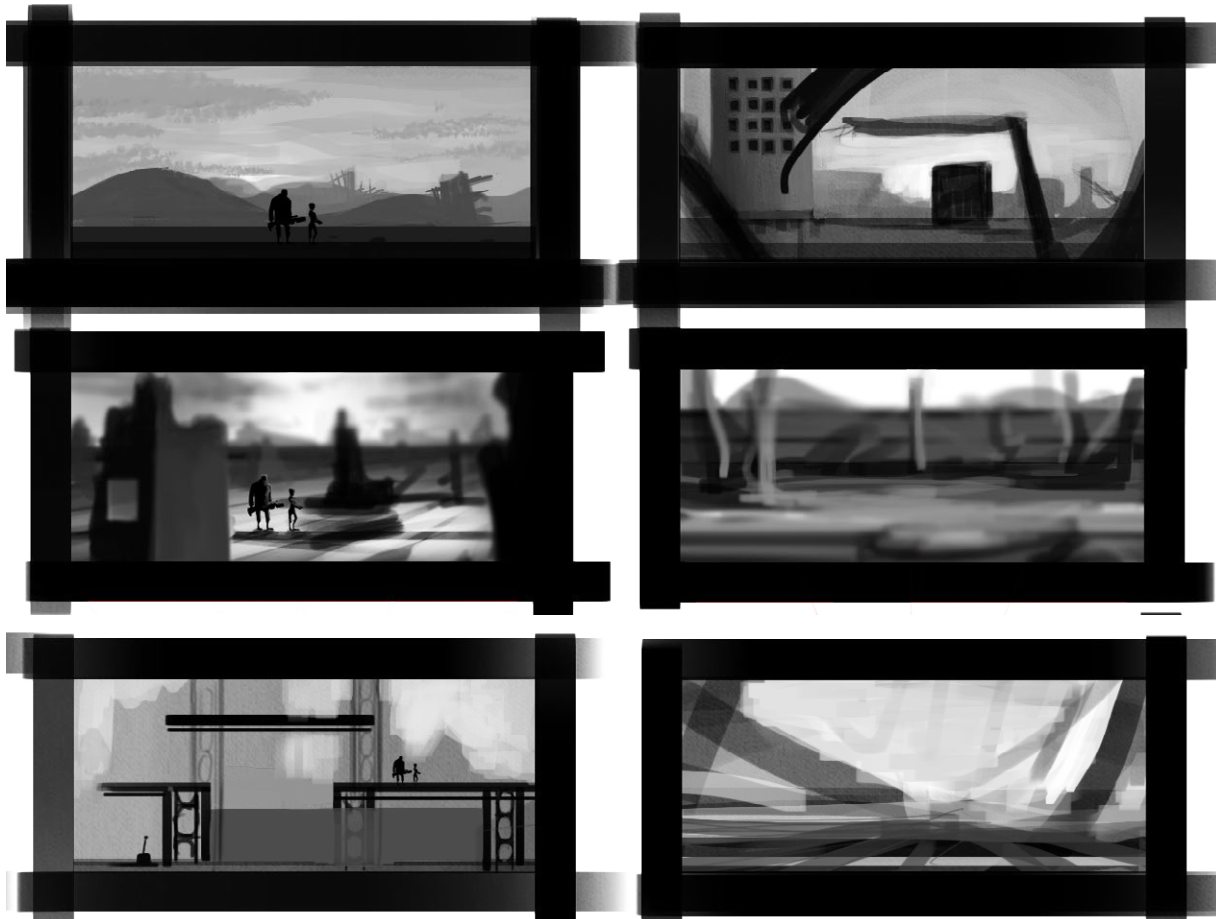




TASSO, ELI "SECOND VARIETY"

Kolmiomuoto kuvastaa aggressiivisuutta ja pahuutta. Käytin sarjakuvamaisia mittasuhteita korostamaan Tasson pään kokoa, ja hävittämään vartalon muotoja. Pään ja otsan korostaminen lisää vaikutelmaa hahmon älykkyydestä.

Tasso ohjailee kaksikon toimintaa istuttamalla ajatuksia Hendricksin päähän niin, että tämä luulee keksineensä ne itse. Tasso johdattlee Hendricksiä kohti tämän omaa, mutta myös ihmiskunnan tuhoa.



SKISSAILU

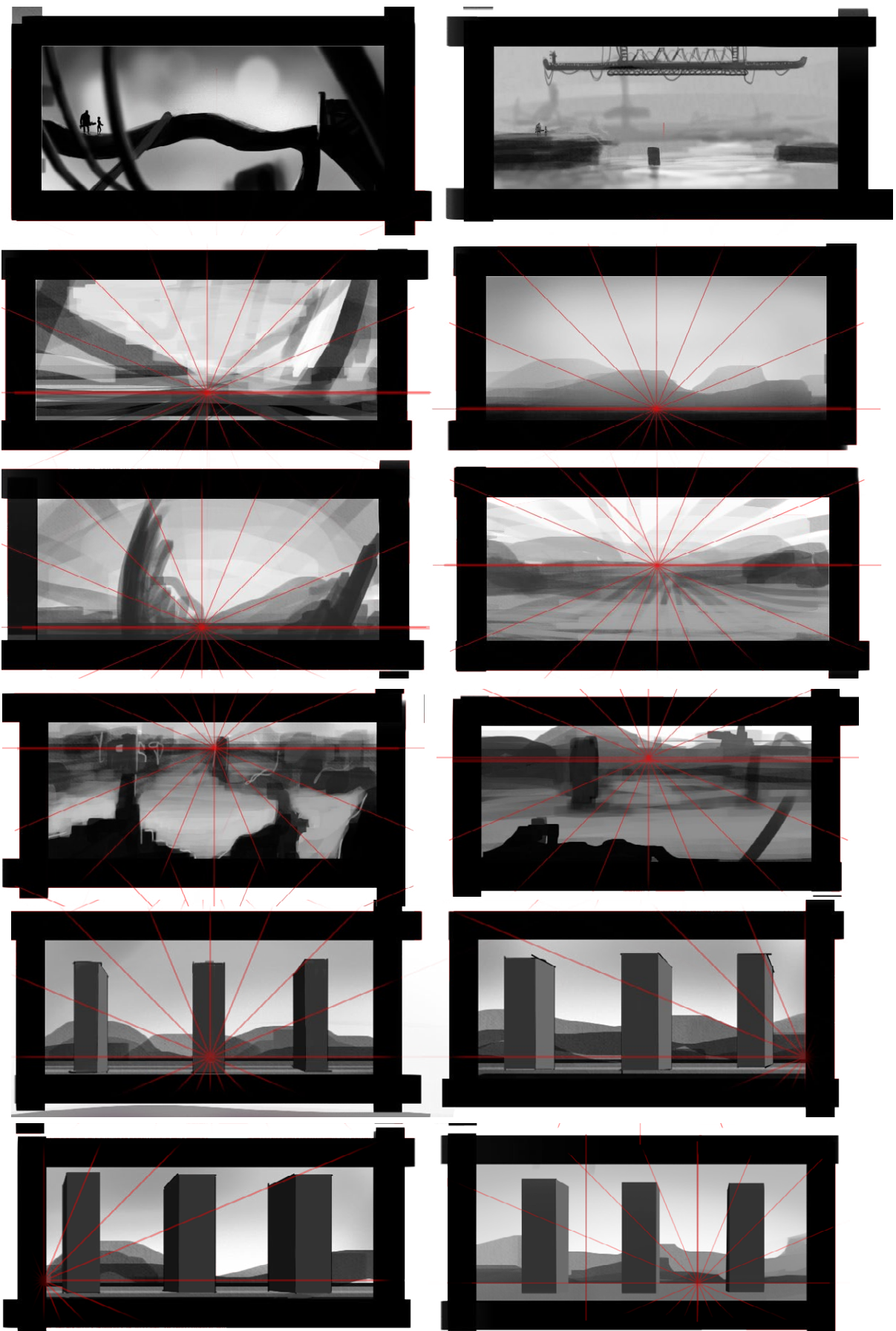
Aloitin luonnostelun pienillä thumbnail-skisseillä. Side-scroller genre rajaa kuvakulman olemaan pääasiassa sivulta. Muuten se ei olisi enää side-scroller. Kamera seuraa pelaajaa aina enemmän tai vähemmän suoraan sivulta. En vaivaa mieltäni tarkalla kuvasuhteella näin aikaisessa vaiheessa. Pysin ainoastaan saamaan prosessin aikana kehittyneet ensimmäiset ideani esitettävään muotoon. Tuotettuani vain muutamia skissejä aloin saada jo paljon uusia ideoita, jotka tukevat pelin design drivereita.

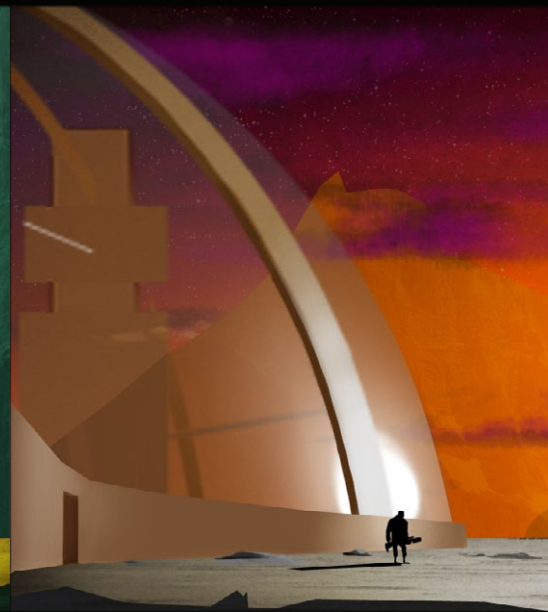
Seuraavaksi aloin miettiä horisontin sijoittelua pelissä. Skissailin muutamia eri vaihtoehtoja nähdäkseni miten horisontin sijoittaminen eri kohtiin vaikuttaa kuvan

muihin ominaisuuksiin. Päädyin lopulta valitsemaan melko alhaalle sijoitetun horisontin, koska silloin iso osa ruudusta jää tyhjäksi, minkä katson tukevan design drivereita. Niiden mukaan kevyt vaikutelma ja ilmava sommittelu ovat haluttavia ominaisuuksia.

Seuraavaksi ratkaisin pakopisteen sijoittelun eli mistä suunnasta kamera kuvaa pelaajaa. Usein 3D:nä toteutetuissa side-scrollereissa on säilytetty pieni perspektiivin tuntu. Päädyin siihen tulokseen, että hahmojen tulisi näkyä hieman edestä, mikä tarkoittaa, että pakopisteen tulee olla hahmojen etupuolella. Efekti ei voi kuitenkaan olla liian raju, tai pelattavuus kärsii. Päätin asettaa pakopisteen sommittelusta tuttua "kolmannesten sääntöä" apuna käyttäen pelaajan avatarista ruudun vastakkaiselle puolelle. Tällä sijoittelulla pyrin estämään erään tuntemani komplikaation, joka liittyy

taustan perspektiivin liialliseen vääristymiseen hahmon liikkussa eteenpäin. Rikkaimman pelikokemuksen pelaajalle tarjoavat vaihtelevat, tarinan tunnelmia tukevat ympäristöt. Sama miljöö saattaa esiintyä tarinassa useita kertoja, mutta joka kerralla vaatia erilaisen tunnelman. Tunnelman rakentaminen on silloin järkevintä ratkaista värimaailmaa ja sääolosuhteita vaihtelemalla - ei esimerkiksi taustaelementtien muotokieltä varioimalla. Taustoissa on helppoa luoda vaihtelevuutta pelkästään värimaailman avulla, sillä keräämistäni moodboardeista on löydettävissä säilyttäviä erilaisia värikombinaatioita. Niillä saa erinomaisesti luotua tarinaa tukevia erilaisia tunnelmia eri ympäristöihin. Teen esimerkit kahdesta miljööstä, joista käy ilmi millaisia keinoja projektissa käytetään tekemään eroja taustojen välillä. Valitsen analyysistä kaksi miljöötä kuvitettavaksi. Novellianalyysin kohdasta 2 valitsen "miljöö 5 Kaivo" ja





Miljöö 5, Kaivo on tarinassa kulminaatopiste. Tunnelman tulisi olla katastrofaalinen ja pahaenteilevä. Pelaajan tulisi kokea rauhattomuutta. Sitä voi aiheuttaa esimerkiksi ankarilla valaistusolosuhteilla, joissa pelaajan näkyvyyttä peittää aavistuksen häiritseväsi silmiin paistava linssiheijastus. Tässä ympäristössä ei tulisi näkyä humoristisia elementtejä jos mahdollista.

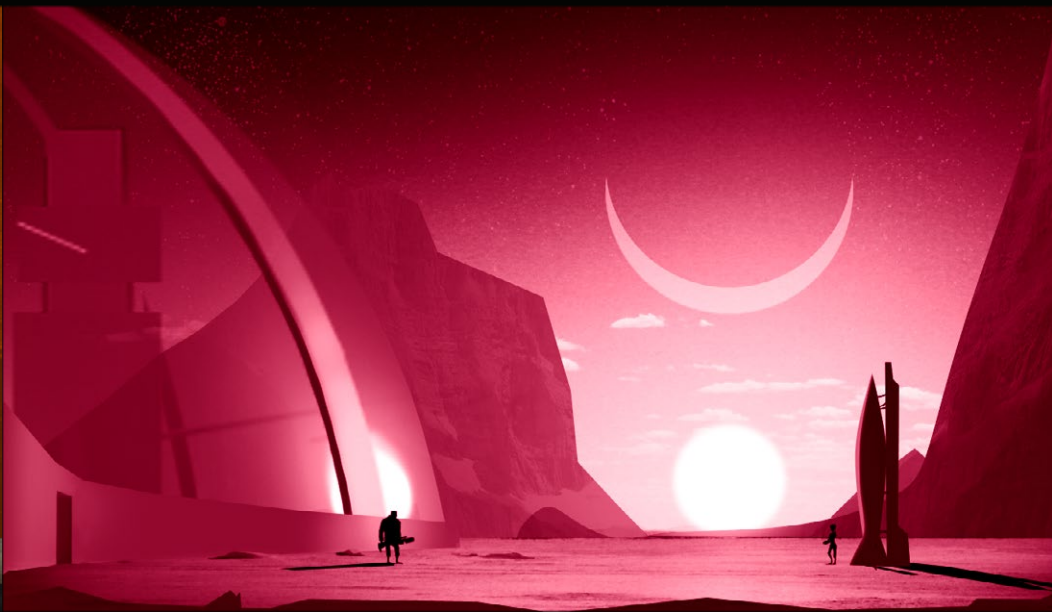
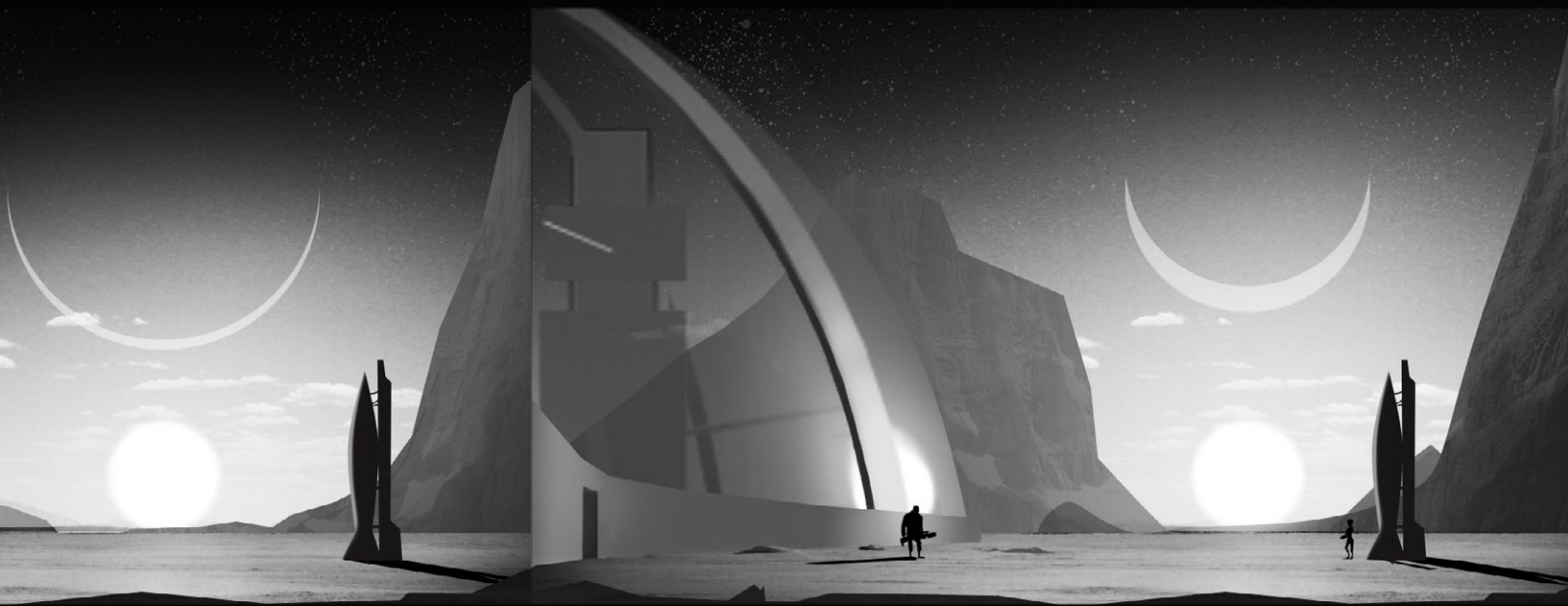
Alan skissailla väri- ja valaistussommitelmia ensin pieninä thumbnail-skisseinä

ja suurennan jos tarvitsen enemmän yksityiskohtia. Tässä vaiheessa on hyvä ottaa käyttöön HDTV kuvasuhde, sillä se on konsolipelituotannossa yleisin oletettu toistoväline. Sen resoluutio on 1920 x 1080 pxl ja kuvasuhde 16:9 (1.78:1).

Edellisellä aukeamalla nähdyt kuvat olivat ensimmäiset yritykseni lähestyä ympäristöjen skissailua. Niistä opin lähinnä sen, että on järkevämpää aloittaa mustavalkoisilla skisseillä, joissa haetaan ensin sommittelu kohdilleen. Värittäminen kannattaa

aloittaa vasta sen jälkeen.

Keksin mustavalkoisia skissejä tehdesäni, että viemällä kameran todella kauas kohteesta ja zoomaamalla lähelle kuvan taustan elementit voidaan tuoda lähemmäksi ja isommaksi, jolloin kuva-alaan saa paremmin käytettyä hyödyksi. Asian voi todeta vertaamalla aukeaman ensimmäisen ja toisen mustavalkoskissin eroja. Jälkimmäisessä kamera on lähempänä ja on zoomattu ulos.



Löysin sopivan dramaattisen valaistuksen, jossa etualan elementit on valaistu takaa. Nouseva aurinko piirtää hahmoista terävät varjot, mikä tekee valaistuksesta armottoman ja kovan. Miljööseen liittyy kuuhan lentäminen raketilla, ja ajattelin yhdistää tunnelmaan samaa vaikutelmaa, mitä on kun ollaan vieraan planeetan pinnalla.

Imakehä vaikuttaa ohuelta koska tähdet näkyvät niin selvästi läpi. Lisäksi toin esille kuun, koska se vihjaa raketin päämää-

rästä ja tukee vieraan planeetan pinnalla kävelemisen meininkiä. Värimaailmat poimin suoraan moodboardeista.



Neuvostoliiton bunkkeri on suojapaikka, jossa Hendricks ja muut saavat hieman levähtää. Tunnelman pitäisi siis olla rento ja turvallinen. Jos mahdollista niin huumoria voi käyttää.

Sisätilan kuvaaminen oli haasteellista. Oli keksittävä tarpeeksi keinoja rikkoa ilmi- selviä ja tylsiä muotoja, kuten täydellisen suorakaiteen muotoinen huone. Käytin tyyppillistä poikkileikkauskuvaa, mutta yritin välttää sortumasta yksinkertaisimpaan mahdolliseen ratkaisuun. Mustavalkos-

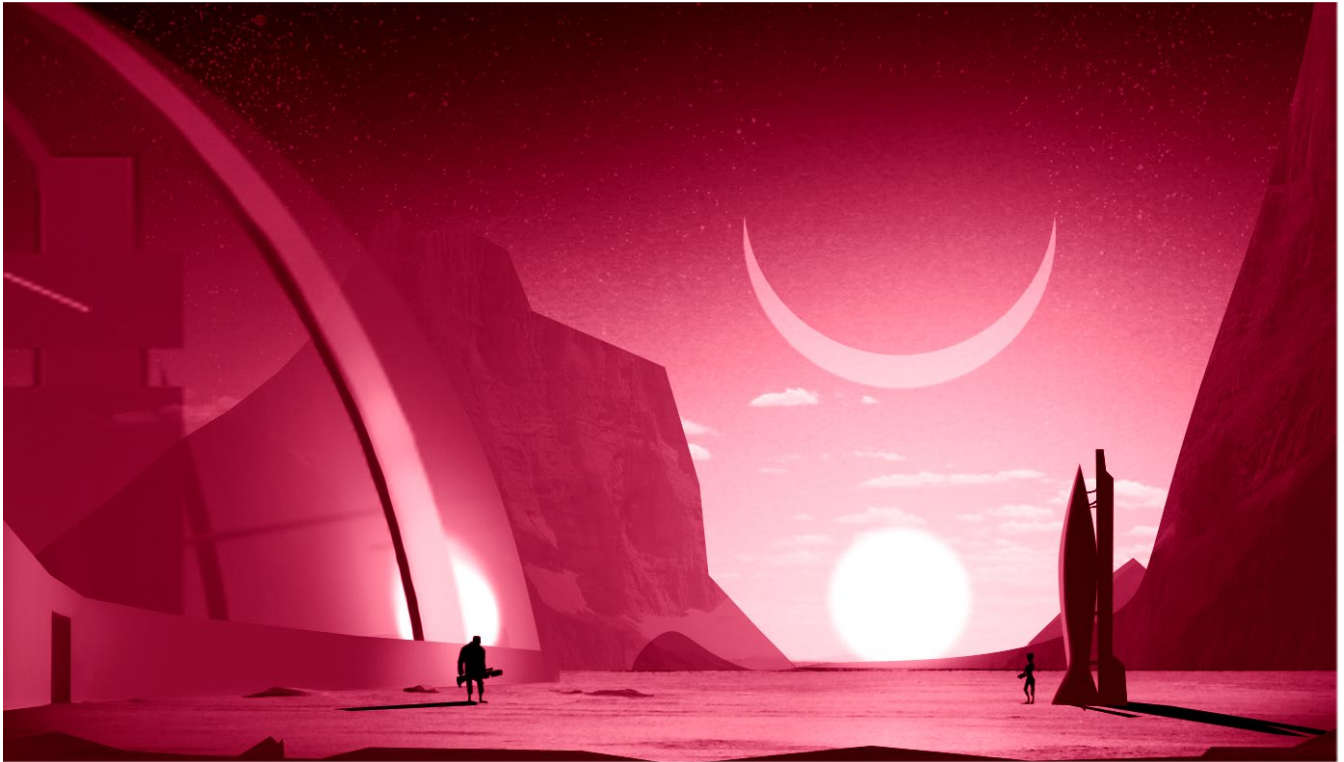
kisseissä näkyy selvä evoluutio tästä aiheesta.

Päädyin lopulta korostamaan ulkoilman karuja olosuhteita, jotta sisätilat vaikuttasivat vielä turvallisemmilta ja lämpimämmiltä. Käytin värejä apuna korostamaan samaa efektiä. Pidättyäydin samankaltaisissa väri vaihtoehdoissa kuin edellisessä miljöössä.

Mielestäni hyvää näissä skisseissä on sisätilojen korostaminen lämpöisinä ja

turvallisina. Kokeilemistani värisommitelmista selvästi parhaimmalta tuntui vaihtoehto, jossa sisätilat oli väritetty lämpöisellä keltaisella ja ulkotilat kontrastiksi viileämmällä värillä. Ulkopuoli voisi olla vieläkin uhkaavamman oloinen. Nyt siellä vaikuttaa olevan vain huono ilma, mutta siitä saisi välittyä enemmän hengenvaara.





VALINTA

Valitsen ympäristöskisseistä ominaisuuksia, jotka tukevat design drivereita tai jotka ovat muuten perusteltuja.

Miljöössä 5, "kaivo", oli hyvää draamaattinen, kova, takaa tuleva valaistus, joka muuttaa hahmot pelkiksi mustiksi silueteiksi. Pidin ajatuksesta avaruusmaisesta vaikutelmasta. Kohtauksessa tulee olla suuri jännityslataus ja tunne siitä, että kaikki ei todellakaan ole hyvin. Siinä mielessä on hyvä luoda vaikutelma vieraalta tuntuvasta ympäristöstä. Samasta syystä halusin taittaa värit ankarasti tiettyyn suuntaan. Tässä tapauksessa magenta toimi hyvin. Halun tosin vielä koittaa saisiko monokromaattisuuden tuntua vähennettyä.



JATKOKEHITYS/ VIIMEISTELY

Viimeistelyyn versioon jouduin tekemään visualistin kannalta vaikean päätöksen. Muutin sävyjä epämiellyttävämmiksi, koska kohtauksen tulee herättää pelaajassa pientä epämukavuutta. Samasta syystä lisäsin "lens flaren" eli linssiheijastuksen häikäisemään epämiellyttävällä, mutta harmittomalla tavalla. Lisäsin ympäristön uhkaavuutta lisäämällä sumua ja rikkomalla arkkitehtuuria.

Selkeyden vuoksi lisäsin raketin alle kuoppaan toisen valon. Se osoittaa, että siellä on jotain huomionarvoista, johon pelaajan tulisi keskittyä. Epäselvyyden välttämiseksi korostin reittiä, jota pitkin pelaaja kulkee, hienovaraisilla yksityiskohdilla. Näin syntyy vaikutelma siitä, että kyseinen reitti olisi terävämpi kuin muut alueet. Samaa keinoa tulisi käyttää jokaisessa kentässä tai miljöössä. Ideana on, että pelaaja ei luulisi voivansa kävellä muihin suuntiin kuin eteen tai taakse.





7 RIKUN PROSESSI



7.1 ALUSTUS JA RAJAUS

Jotta työni ei rönsyilisi sinne tänne ja sisältäisi kaikkea mahdollista kivien suunnittelusta avaruuskypärän mallintamiseen, rajaan sen kolmella eri tavalla säilyttääkseni fokuksen ja selkeän tavoitteen. Ensimmäinen näistä on puhtaasti ammatillinen intressi, toinen muoto- ja värikieleen liittyvä tavoite ja kolmas suunniteltavaan peligenreen liittyvät seikat. Näistä kaksi ensimmäistä, eli ammatilliset ja visuaaliset tavoitteet, vaikuttavat peligenren valintaan.

Pidän peligenren silti taka-alalla, ja keskityn tiettyä tarkalleen määriteltyä kaupallista tuotetta varten suunnittelun sijaan toimivien konseptointimenetelmien löytämiseen, muotokielen kartoittamiseen ja ylipäättään konseptisuunnitteluun alana. Kohdallani peligenre oikeastaan niin kevyesti mukana, että toivon mukaan konseptit toimisivat pienellä variaatiolla myös muissa tuotteissa.

Konseptisuunnittelu on loppujen lopuksi minulle yhä vierasta maaperää. Prosessissani minun voidaan katsoa olevan jon-

kinlainen AD:n ja johtavan konseptisuunnittelijan välimuoto, vaikka en taidoiltani sellainen tosiasiassa vielä olekaan. Novelli sekä siitä tehty analyysi ja kartoitus toimivat referensseinä ja ajavat käsikirjoituksen ja ohjeistuksen virkaa.

Ympäristöjen suunnittelu

Ensimmäisenä suunnitteluprosessia määrittävänä tekijänä ovat omat henkilökohtaiset sekä ammatilliset intressini. Olen aina ollut kiinnostunut suurista kokonaisuuksista, tiloista ja ympäristöistä. Konseptisuunnittelussa minua kiinnostavat samankaltaiset asiat, ja haluan kehittää itseäni näillä osa-alueilla. Keskityn pelin maailman konseptointiin ja siihen, mitä ja miten sillä voidaan viestiä.

Suunnittelen ohessa myös muutaman hahmon, joista tärkeimpänä päähahmo, sillä haluan myös hieman perehtyä siihen, miten hahmo ja ympäristö palvelevat toisiaan.

Muotojen ja värien merkitys

Kaikessa visuaalisessa suunnittelussa tapahtuva muotojen ja värien avulla viestiminen on usein viihdeteollisuudessa vielä "oikeata" elämää kärjistetympää. Tietyt perusolettamukset kuten "terävä on vaarallinen" tai "punainen on paha" toistuvat sekä kerronnallisina ja tunnelmaa luovina, että pelaajaa (tai katsojaa) ohjaavina elementteinä. Haluan prosessissani tutustua paremmin aiheeseen ja tuoda sen mukaan työhöni.

Tutustun tapoihin käyttää näistä etenkin muotokieltä niin, että sillä voidaan kategorisoida, teemoittaa ja arvottaa eri asioita sekä ympäristössä että hahmoissa. Lemppeillä muodoilla katsojaa voidaan ohjata tiettyyn suuntaan, aggressiivisilla muodoilla taas ajaa pois, ja niin edelleen. Haluan tuoda voimakkaan muotokielen kärjistämisen osaksi jokaista konseptiani, ja liioitella reilusti.



Peligenre ja -Idea

Genrealintaani vaikuttaa oikeastaan eniten se, kuinka otollinen se on ympäristön suunnittelua, hahmon ja ympäristön interaktiota sekä muotokielen kärjistämistä ajatellen.

Se, mitä konseptoidaan ja millä painotuksella, on referenssinä käytettävää taustatarinaakin enemmän kiinni peligenrestä. Formulapeliin on harvoin järkevää luoda valtavia määriä hahmokonsepteja (jos yhtäkään), ja niin edelleen. Luon taustalle kevyen pelikonseptin, jonka määrittämisen jätän enimmäkseen genren ja pääpiirteiden kuvailun tasolle. Sen sijaan, että kehittäisin uuden peligenren tai pelin alusta loppuun, käytän referenssejä selventääkseni pelin perusajatusta. Genren tulee tosin olla sopiva referenssitarinaa ajatellen.

Jätän varsinaisen pelisuunnittelun vähälle, sillä sen vaatimat taidot eivät kosketa tarpeeksi läheisesti konseptisuunnittelua tai teollista muotoilua, enkä usko hallitsevani edes alan alkeet kuin karkeasti. Totta

puhuen en edes ole kovin kiinnostunut pelisuunnittelusta. Jonkinlainen raja on silti välttämätön, sillä esimerkiksi peli- ja elokuva-alan konseptisuunnittelussa on selkeitä eroja. Valitsen siis peligenren, joka sopii parhaiten suunnittelufokukseeni ja referenssinovelliin. Tämä rajaa suunnittelua sopivasti. Sen jälkeen luon kevyen pelikonseptin, joka auttaa rajaamaan työtäni vielä enemmän - hyvässä mielessä.

Sopiva määrä hahmoja ja ympäristöjä

Pidän pakettini tiiviinä ja valitsen hahmot sekä ympäristöt niin, että saan työhöni tarpeeksi kirjavuutta menemättä liiallisuuksiin.

Konseptointi

Kerään referenssejä, teen muoto- ja väritutkielmia, valikoin konsepteja jatkokehitykseen, ja lopulta kasaan sopivat konseptit itse tuotetta varten. Käyn vaiheet tarkemmin läpi konseptointia käsittelevässä osiossa.



PELIGENRE

Taustaa

Kirjoitin jo tulkinnassani siitä, miten oikean, väärän ja inhimillisyyden määritelmät hämärtyvät novellissa. Miten vastapuoli, eli robotit näkisivät saman novellin maailman? Entä jos robotit kokevatkin ihmiset aidosti pelottavina, uhkaavina, epäloogisina ja vastenmielisinä rumiluksina? Kenties orgaaniset asiat ovat vastenmielisiä, synteettiset kotoisampia, ja niin edelleen.

Novelli käsittelee myös sitä, mikä on lopujen lopuksi inhimillisyyden määritelmä. Pohdin, voiko roboteista tehdä lähestyttäviä ja omalla tavallaan inhimillisiä siitä huolimatta, että ne ovat koneita. Tarina ei myöskään luo vahvoja oikea-väärä-painotuksia, ja sen luettuani olin oikeastaan enemmän robottien, kuin ihmisten puolella. Tämä on tietysti täysin subjektiivista, mutta niin on suurelta osin myös työni.

Novellin apokalyptinen asetelma on useaan otteeseen viihdeteollisuudessa pureskeltu - ihmisnäkökulmasta. Koural-

linen ihmisiä vastassaan tukahduttavalta tuntuva määrä robotteja, avaruusolioita, zombieita, natsihirviöitä, tai mitä milloinkin. Asetelma, jossa ollaan ihmisten uhkaama laji, on harvemmin käytetty, mutta ei suinkaan uusi. Pidän sitä mielenkiintoisena haasteena.

Third person action adventure eli toimintaseikkailu

Valitsen peligenreksi toimintaseikkailun, sillä tavallisesti niissä painotetaan hahmon interaktiota ympäristön kanssa, ja ympäristösuunnittelu tehdään sitä ajatellen. Eteminen ja juonenkuljetus ovat vahvasti sidoksissa pelaajahahmon liikkumiseen. Genren peleissä maailmat (tai kentät) ovat yleensä suuria.

Toimintaseikkailuissa on yleensä selkeä juoni, jonka käännekohtat tapahtuvat juuri ennen uudelle alueelle siirtymistä. Peleissä edetään juosten, hyppien, jne, ja monesti myös taistellen. On myös toimintaseikkailuja, joissa toiminnan osuus on pieni ja pääpaino on kerronnalla.

Ongelmanratkontaa sen eri muodoissa

(selkeät puzzlet tai pelaajainteraktion kautta muuttuva maailma) on useimmissa toimintaseikkailuissa.

Toimintaseikkailu on kuitenkin hyvin laaja määritelmä. Se voi olla tyyliään joko helposti lähestyttävä ja söpö loikkimispeli, tai alastomuutta ja väkivaltaa sisältävä aikuisille suunnattu film noir -peli.

Useimmiten kolmiulotteisissa toimintaseikkailuissa toimintaa kuvataan hahmon selän takaa ns. 3rd person -kuvakulmas- ta. Yli 80% ruudulla näkyvästä grafiikasta on ympäristöä, mikä sopii sopii fokukseeni mukavasti.

Valitsen alustaksi pelikonsolit, joille suurin osa elokuvallisista, laajoista toimintaseikkailuista yhä julkaistaan. Minua kiinnostavat enemmän pelit kulttuurituotteina. Nykykonsolien teknologinen taso ei rajoita suunnittelua, vaan antaa melko vapaat kädet. Oikeastaan prosessissani alustan merkitys on lähes olematon.



Peli-idea parilla lauseella

Peli on 3D-grafiikalla toteutettu toimintaseikkailu. Pelaaja ohjastaa pientä robottia, jonka tehtävä on ihmisiä välttellen, kiitäen, kiiveten ja ympäristöä kekseliäästi käyttäen löytää tiensä aina syntypaikastaan, eli maanalaisesta tehtaasta, Kuuun lentävälle raketille.

Pelaaminen koostuu oikeiden kulkureitien löytämisestä, piilossa kulkemisesta, ihmisten välttelystä ja pelimaailman tutkimisesta. Kuten yleensä on tapana, tunnelma muuttuu loppua kohti aina uhkaavammaksi ja painostavammaksi.

Peli on osittain kieli poskessa tuotettua sci-fiä, joka vetää vaikutteita Second Varietystä, retrofuturismista ja nykyajan tieteisfiktiosta.

Ajankuva

Novellin kirjoitusajankohtaan ja teemaan istuu hyvin hieman ylilyövä retrohenkinen tieteismaailma. Dickin novelli kuitenkin sijoittuu todennäköisesti 2000-luvun

alkupuolelle, kuten lähes kaikki muutkin hänen teoksensa.

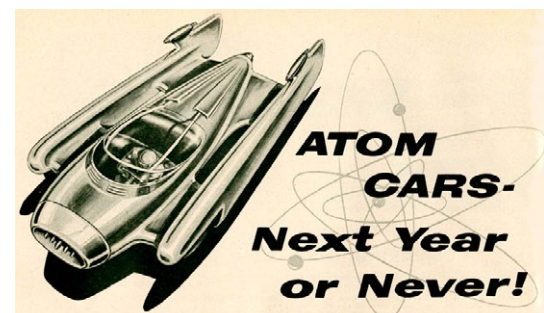
Otan vaikutteita sekä retrofuturismista, että nykyajasta. Sevond Varietysssä oleva teknologia tuskin olisi tosielämässä kovin toteutuskelpoista, mutta se tekee aiheesta vain hauskemman. Ylilyönnit olivat hyvin yleisiä, ja jostain syystä ajateltiin, että tulevaisuudessa kaiken tulee joko lentää, olla suurta, tai toimia ydinvoimalla.

Säteilyllä uskottiin olevan paljon myös positiivisia käyttötapoja. Retrofuturistisissa kuvitelmissa kaikki kiiltää, perheet olivat periamerikkalaisen täydellisiä ydinperheitä, ja teknologia on pelasstanut ihmiskunnan. Projektissani turhan positiiviset kuvitelmat tulevaisuudesta ovat kuitenkin tuottaneet pettymyksen, ja kaikki on mennyt aika pahasti pieleen.

Poimin retrofuturismista tyyllisesti etenkin lapsellisen suhtautumisen tulevaisuuden teknologiaan ja maailmaan yleensä. Pelin maailma ei ole teknologialtaan ja tieteeltään uskottavat nykymaailman silmin, mutta sen voi ajatella tapahtuvan

toisella aikajanalla, jossa kehitys todellakin on hieman mukaillut 50-lukulaisia houereisia visioita tulevaisuudelta.

Värimaailmaa ja muotokieltä poimin kuitenkin yhtäläillä muistakin lähteistä, eikä materiaalista valtaosa ole vahvasti sidon-
naista mihinkään tiettyyn aikakauteen.



HAHMOT

Vaikka novellin päähenkilö on ilmiselvästi Hendricks ja muut ihmiset (tai ihmistä jäljittelevät) ja pääatapahtumapaikkoina lähinnä muutama ihmisten hallitsema alue, siirrän painotuksen työssäni vastapuolen, eli robottien puolelle. Syitä on useampi. Ihmisiä vastaan taisteleva tuskin myy, mutta en onneksi tee kaupallista tuotetta.

Novellissa kuvailtu hyönteistä muistuttava laji on mielenkiintoinen lähtökohta pelihahmosuunnittelulle etenkin, kun sen sopeutuvuutta ympäristöönsä on painotetaan novellissa. Hahmon tulee siis sisältää ominaisuuksia ja piirteitä, jotka auttavat sitä sopeutumaan ja toimimaan ympäristössään mahdollisimman luontevasti. Tämä istuu hyvin tavoitteeseeni keskittyä eritoten ympäristösuunnitteluun. Suunnittelen hahmon ympäristön ehdoilla, ja osittain myös toisinpäin.

Robottihahmoissa on kiinnostavaa myös niiden koko. Pienimmät roboteista ovat tuskin jalkapallon kokoisia. On mielenkiin-

toista, miten ne liikkuvat ympäristössään, ja miten suunnitella ympäristöä niiden näkökulmaa ajatellen. Pienen robotin valitseminen päähahmoksi muuttaa myös suunniteltavan ympäristön tyyliä ja fokusta.

Keskityn päähahmoon. Sivuhahmoja suunnittelen viitteellisemmin, mutta kuitenkin siihen pisteeseen asti, että muoto- ja tyyli-ilma tulee tarpeeksi selvästi esille. Lopputuotteessa hahmon tulee olla helposti lähestyttävä ja tarpeeksi inhimillisiä piirteitä sisältävä, jotta käyttäjä voi muodostaa tarvittavan tunnesiteen sekä hahmoon, että sen kautta itse peliin. Lähestyn hahmosuunnittelua samoin kuin ympäristön konseptointia: käytän valittuja perusmuotoja, joihin hahmojen ulkomuoto perustuu.

Päähahmona pieni robotti

Varsinainen päähenkilö on yksi novellissa mainituista pienistä, pyöreistä roboteista, joka novellin mukaan muistuttaa jonkin verran hyönteistä, ja jolla on kaksi pyörivää terää aseina. Suunnittelen robotin käyttäen valittua perusmuotoa, ja luon

konseptit, joista sen tyyli käy selväksi. Suurin haaste on luultavasti tappajarobottin suunnitteleminen helposti lähestyttäväksi.

Sivuhahmoina ihmiset

Työni sivuhahmoina ovat novellissa mainittavat maan päälle jääneet ja siellä vierailevat ihmiset. Kuten jo analyysissäni kirjoitin, hahmot on kuvattu melko jäykästi, eikä niissä ole valtavasti syvyyttä, mikä ei sinänsä sivuhahmoissa haittaa. Se on kuitenkin yksi syistä, miksi päädyin tekemään robotista päähahmon. Lähestyn ihmishahmojen suunnittelua samoin kuin robottien.

Käytän tiettyä valittua muotoa ihmisten ja muiden orgaanisten asioiden suunnittelussa, jotta saan luotua mukavan kontrastin robottien ja ihmisten välille. Hendricks on kaikessa surkukupaisuudessaan hyvä valinta hahmokonseptiksi, johon keskityn ihmisistä luultavasti eniten. Luon konseptin novellin päähahmosta Hendricsistä.

YMPÄRISTÖT

Valitsen toteutettavat ympäristöt niin, että niissä on tarpeeksi variaatiota, ja että saan muodostettua tarpeeksi hyvän kokonaiskuvan pelin maailmasta. Haluan, että työssäni on tasavertaisesti sekä vieraita, vaarallisia ympäristöjä, että kotoisia ja turvallisemman tuntuksia alueita.

Valintoihin vaikuttaa myös skaala. Osa tiloista on suuria, osa pieniä. Peleissä ja usein myös elokuvissa mittakaavaa on tavanomaisesti liioiteltu mahtipontisuuden vuoksi. Peleissä tätä tehdään myös, jotta pelaaja kokisi saavuttaneensa jotain mahtavaa. Valtavat maisemat ja hirviöt ovat jännittäviä, ja koetuksista selviäminen tuo suuremman palkitsemisen tunteen.

Haluan myös, että eri alueiden välillä siirtyminen näkyy selkeästi, ja tunnelma muuttuu sen mukaan. Ympäristöjenkin pitää noudattaa tiettyä draaman kaarta ja pitää katsojan mielenkiinto yllä.

1. Maanalainen tehdas

Päähenkilö ja sen lajikumppanit valmistetaan maanalaisissa asetehtaissa, jotka robotit ovat muuttaneet omaan käyttöönsä sopiviksi. Maanalainen tehdas on hahmoni "koti" ja siten myös kaikista ympäristöistä sille luontevin. Muotokielen tulee olla kaikista alueista yhteensopivin itse hahmolle.

2. Ulkoilma

Maapallo on novelissa käytännössä katsoen yksi iso, lähes asuttamaton taiselutanner. Novellissa mainitaan raunioita, tuhkan peittämää maastoa ja muutama ihmisten bunkkeri. Alueet ihmisten ja robottien alueiden välissä ovat tärkeitä yleisen tunnelman luomisen vuoksi, ja tärkeitä rakennuspalikoita

Novellissa ei mainita mitään tietyn tapais- ta robottien asuinalueita, mutta niiden aikaansaannoksia voi kuvitella näkyvän maanalaisien tehtaiden lisäksi myös maan päällä. Valitsen tällaisen alueen siksi, että se tarjoaa mahdollisuuden yhdistää robo-

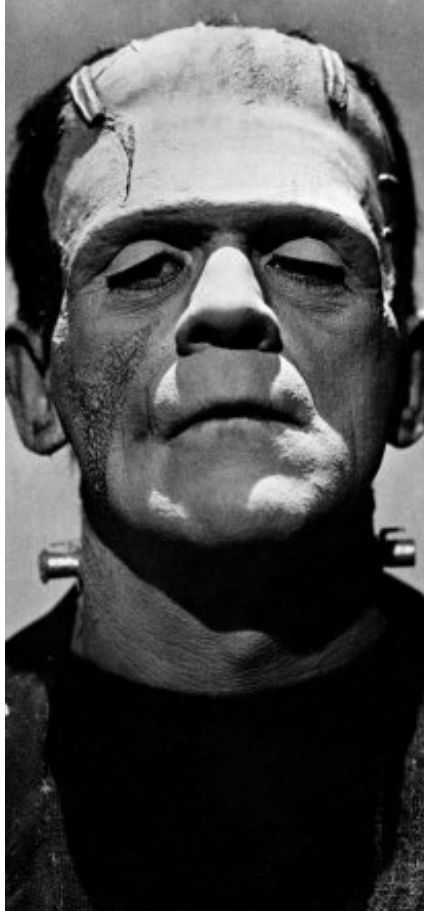
teille tuttua muotokieltä ja tyyliä vieraampaan, orgaaniseen ympäristöön.

3. Ihmisten bunkkeri

Bunkkerit, jossa Hendricks ja muut ihmiset viettävät aikaansa, ovat juomapullon korkuisen robotin näkökulmasta katsoen valtavia, ja ihmiselle tuttu ympäristö on sille vieras. Valitsen yhden bunkkereista konseptoinnin aiheeksi ja suunnittelen sen nimenomaan päähahmoa ajatellen. Robotille se on yksi vihamielisimmistä ympäristöistä. Kaikki bunkkerissa oleva on ihmisten ja seuraa niiden muotokieltä tehden siitä mukavan vastakohtan alun robottitehtaalalle.

4. Raketin ympäristö

Novelli huipentuu Hendricksin pakemiseen raketilla kuuhun. Robotit pyrkivät mukaan kyytiin, ja alue on myös niiden näkökulmasta lupaava. Lopullisena tavoitteena on kuitenkin kuuhun pääseminen, jotta loputkin ihmiset saadaan pyyhittyä linnunradalta pois. Konseptissani rakettiin pääseminen on lopullinen tavoite.



PERUSMUODOT YMPÄRISTÖ- JA HAHMOSUUNNITTELUSSA

Kaikki suunniteltu voidaan jakaa perusmuotoihin ja niiden variaatioihin. Yleisimmät perusmuodot ovat ympyrä (ja ovaali), neliö, kolmio ja kartio. Mitä pidemmälle hahmoja ja ympäristöjä abstrahoidaan sekä kärjistetään, sitä enemmän muotokielessä alkaa näkyä selkeitä perusmuotoja. Animaatiot ovat tästä paras esimerkki. Alan hahmosuunnittelu pohjautuu hyvin voimakkaasti siihen, millaisen mielikuvan erilaiset perusmuodot antavat katsojalle, ja näiden perusmuotojen käyttämiseen eri hahmoarkkityypeissä. Myös ympäristön muotokieli muuttuu yleensä sen mukaan, onko kyseessä vihamielinen, vai kotoisa ympäristö.

Miksi muodoilla sitten on tällaiset merkitykset? Samat konventiot ovat vallinneet aina, mutta tieteellisen materiaalin löytäminen osoittautui yllättävän hankalaksi. Aiheeseen liittyvä informaatio menee psykologian ja neurologian alueelle ja vaatisi sekin oman kirjansa.

On sekä hahmoja ja miljöitä, jotka koostuvat lähes täysin tietyistä toistuvasta muodosta sekä useiden muotojen yhdistelmiä. Valitsen näistä muodoista kolme suunnittelun lähtökohdaksi.

Robotit ja niiden alueet: ympyrät ja ovaalit

Robotin tulee olla helposti lähestyttävä, inhimillisiä piirteitä omaava ja sille ja sen lajikumppaneille kuuluvien alueiden tulee tuntua jo kättelyssä pelaajalle kotoisammilta, kuin vastapuolen alueiden. Käytän pyöreitä muotoja robotin ja sen ympäristön suunnitteluun ja sitä kautta saan myös luotua uuden näkökulman ympäröivään luontoon ja ihmisiin. Tavallisesti juuri ihmisten ympäristöissä käytettäisiin näitä muotoja enemmän, kuin koneiden.

Ympyrä ja ovaali lasketaan yleensä samaan kategoriaan. Nämä muodot ovat kaikkein yleisimpiä tuttujen, turvallisten ja harmittomien hahmojen ja miljöiden suunnittelussa usein yhdistettynä suorakaiteisiin ja neliöihin. Ääriesimerkki ympyrän käytöstä ystävällisen hahmon

suunnittelussa on Mikki Hiiri, joka koostuu lähes yksinomaan ympyröistä ja muutamasta ovaalista. Ohukainen ja Paksukainen, Asterix ja Obelix, Pluto, ja monet muut tunnetuista hyvän puolen hahmoista koostuvat näistä muodoista. Voisi yleistää, että oikeastaan kaikki tunnetut "söpöt" hahmot koostuvat ympyröistä.

Ympyrä on muodoista vähiten uhkaava, ja lapsenomaisin. Ympyrää käytetään avoimuuden, uskollisuuden, lapsenomaisuuden tai lapsellisuuden, pehmeiden ja usean positiivisen asian symbolina. Ympyrällä kuvataan usein myös yhteenkuuluvutta.

Vauvat, jotka herättävät meissä eniten ihastusta, ovat ruumiinmuodoltaan pyöreitä, ja iän myötä ihmiskeho muuttuu kulmikkaammaksi. Samoin hahmot, joiden kasvat muistuttavat eniten vauvan pyöreitä kasvoja, ovat katsojan silmissä hellyttävimpiä.

***Ihmiset, luonto ja ihmisten asumukset:
kolmiot ja neliöt***

Koska päähahmo on robotti, tavanomaiset ympäristöt kuten orgaaninen luonto ja ihmisten asumukset ovat uhkaavia, ja käytän niiden suunnittelussa kulmikkaampia muotoja. Tavanomaisessa asetelmas-
sa, jossa ihminen olisi päähenkilö, näitä käytettäisiin robottien teeman suunnitel-
lussa, ja luonto pidettäisiin pyöreistä ja orgaanisista muodoista koostuvana. Nyt asetelma on kuitenkin käännetty pääl-
elleen.

Ei ole sattumaa, että lähes kaikki eloku-
va- ja peliteollisuudessa nähtävät ilkeät
hahmot ovat piikikkäitä ja muodostuvat
enimmäkseen terävistä kolmiomuodoista.
Alien-elokuvien avaruusolio, useat sarja-
kuvien pahat hahmot, Disney-elokuvien
noidat jne.

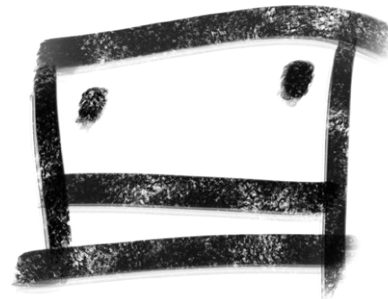
Kolmioita käyttäen kuvataan usein
nopeutta, terävyyttä, aggressiivisuutta,
älykkyyttä, pysyvää liikettä ja vaaraa. Kol-
miota, jonka kärki osoittaa ylöspäin, käy-
tetään tosin usein vähä-älyisen hahmon
päänmuotona, eli poikkeuksia toki on.

Kolmio, jonka kärki osoittaa ylöspäin,
seisoo vakaalla pohjalla, kun taas alas-
päin osoittava kolmio on epävaka. Näitä
keinoja käytetään hahmojen ja maisemien
mielilalan ja tunnelman viestimissä.

Neliö- ja suorakaidemuotoja käytetään
vakaiden, tylsien, läpäisemättömien, luot-
tamuksenarvoisten, vahvojen, vakaiden
ja periksianmattomien sekä joustamat-
tomien asioiden kuvaamisessa. Neliö on
myös tunnetuin ihmisen luomia esineitä
kuvaava muoto, mikä on itsestäänselvää
jo pelkästään katukuvaan (ja mm. tätä
kirjaa) katsottaessa. Neliö kuvastaa usein
myös tyhmyyttä tai fyysistä voimaa. Ylei-
sin arkkityyppi on elokuvien iso korsto,
joka toteuttaa pienemmän, terävämmän
pomonsa antamia tehtäviä.



Hyvä



Neutraali



Paha



KONSEPTOINTI

Varsinaisessa konseptoinnissa käytän yksinomaan kaksiulotteista grafiikkaa, ja 3D:tä vain silloin, jos se helpottaa ja nopeuttaa työskentelyäni. Olen melko hidas 3D:n kanssa, joten näin tuskin tulee käymään. Konseptointiprosessini on luultavasti melko tavanomainen. Prosessini on pääpiirteiltään sama sekä hahmojen, että ympäristöjen osalta. Järjestys voi muuttua jonkin verran, tai saatan tehdä useampaa asiaa samanaikaisesti, jos se tuntuu toimivalta.

1. Referenssien keruu

Referenssien keruu tuskin on kenellekään vieras käsite. Kerään enimmäkseen kuvareferenssejä eri tyyleistä, värimaailmoista, tunnelmista, valaisusta, jne. Kuvahaut ja kirjat ovat yleensä toimivin tapa. Liiallinen toisten pelien katseleminen on harvoin yhtä hedelmällistä.

Koska painotan paljon perusmuotoja, en nojaa ainoastaan tietyn aikakauden materiaaliin, vaan poimin vapaasti referensse-

jä, jotka sopivat aiheeseen ja tutustun erilaisiin luonnonmuotoihin, arkkitehtuuriin, ihmistyyppeihin ja perusmuotoja selkeästi käyttäviin asioihin.

2. Sommittelu-, muoto-, ja massakokeilut toimivan visuaalisen tyylin löytämiseksi

Tässä vaiheessa en vielä keskity kuvien yksityiskohtaiseen sisältöön, vaan haen miellyttävää visuaalista tyyliä luonnostellen kuvia mustavalkoisesti ja värejä käyttäen sekä tutkimalla referenssejä. Abstraktit siluettitkin ovat hyödyllisiä tässä vaiheessa. On paras aloittaa pohjalta

Luonnostelen kuvia kiinnittäen huomiota lähinnä toimivaan sommitteluun, siluetteihin jotka toimivat jo ennen yksityiskohtien lisäämistä, mittakaavaan ja perspektiiviin. En nojaa vielä liikaa referenssimateriaaliin, mutta pidän sen mielessä.

Yritän myös löytää mahdollisimman toimivan värimaailman tekemällä color keyn, eli väripaletin, joka määrittelee eri alueiden ja hahmojen värityksen.

3. Sopivien konseptien jatkokehitys

Kehitän edelleen niitä konsepteja, jotka sopivat parhaiten haluamaani ilmeeseen, ja teen lisää konsepteja, jos jotkut asiat kaipaavat selventämistä.

4. Tyyliiltään yhtenäisten konseptien valinta itse konseptikirjaan

Valikoin tekemistäni konsepteista ne, jotka sopivat itse tuotteeseen, eli DVD:llä olevaan konseptikirjaan.

Liikun varmasti paljon edestakaisin vaiheiden 2 ja 3 välillä. Loppujen lopuksi kaikkein tärkeintä on kuitenkin, että kykenen luomaan jotain **siistiä**. Kyse on viihdeollisuudesta ja viihdyttämisestä, ja mikään määrä teoriaa, taulukoita tai analyysejä ei auta, jos en kykene herättämään selvää reaktiota katsojassa.

1. REFERENSSIEN KERUU

Valokuvat
Sarjakuvat
Kuvataide
Pelit
Elokuvat
Kirjat

2. MUOTO-, VÄRI- JA MASSASOMMITTELU

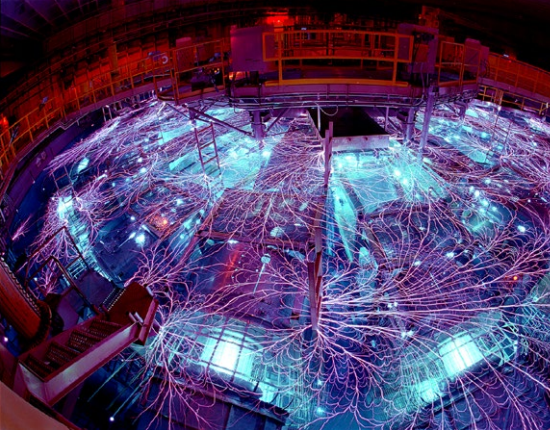
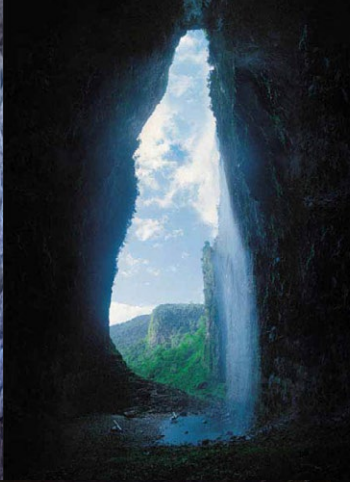
Mustavalkokissit
Thumbnail-luonnokset
Color key
Kuvakulmat
Perspektiivi
Mittakaava

3. JATKOKEHITYS

Luonnoksista valitseminen
Värimaailman yhtenäistäminen
Tunnelma
Hiottu muotokieli
Itsekritiikki!

4. YHTENÄINEN KONSEPTIPAKETTI

Luettavat konseptikuvat
Tasapainoinen visuaalinen ilme
Tarvittava lisäinformaatio

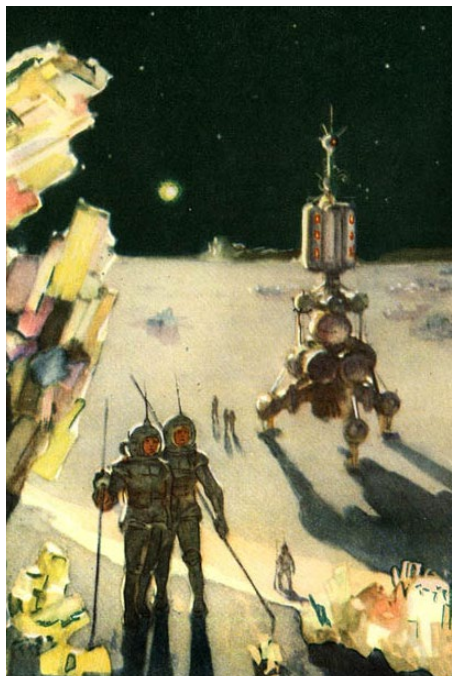


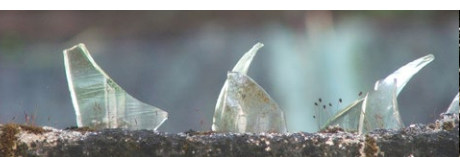
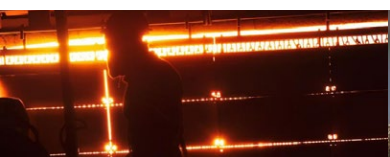
7.2 YMPÄRISTÖ

REFERENSSIT

Osa referenssikuvista. Pääpaino on muodoissa ja väreissä ja vasta sen jälkeen itse kuvan sisällössä. Ihmisten arkkitehtuuri on vääntynyttä, jokseenkin kaaottista ja aggressiivisen oloista. Hain myös luonnomuotoja ja luonnollisia muodostelmia, jotka ovat kulmikkaita, uhkaavia tja vieraalta tuntuvia. Työssäni ihmiset ovat etäisiä ja koneellisemman oloisia kuin robotit, joten niiden ympäristön pitää myös tuntua siltä. Päähahmon on pikkuruinen, joten rakennelmat ovat valtavia.

Robottien alueita varten hain erilaisia miellyttäviä luonnonmuotoja, joissa silti toistuu asioita, joita olemme tottuneet näkemään myös koneissa. Köynnöksiä, jotka kulkevat kuin valtavat johdot, luonnostaan muodostuneita siltoja, ja niin edelleen. Robottien asuinpaikka eli entinen ihmisten asetehtas on maan alla, joten hain myös erilaisten luolien kuvia.





6,0 m

OMAKOTITALO

1,8 m

MIES

1,6 m

NAINEN

0,8 m

PÖYTÄ

0,45 m

JALKAPA

0,3 m

PÖRD

0,2 m

R

MITTAKAAVA

Perusmittoja. Ihmisen ja 30cm halkaisijaltaan olevan robotin koon välinen suhde on sama kuin ihmisen ja omakotitalon. Mietin myös, kuinka valtavalla esimerkiksi tavallinen pöytä vaikuttaa pienen robotin silmin.

MUUTTUVA YMPÄRISTÖ

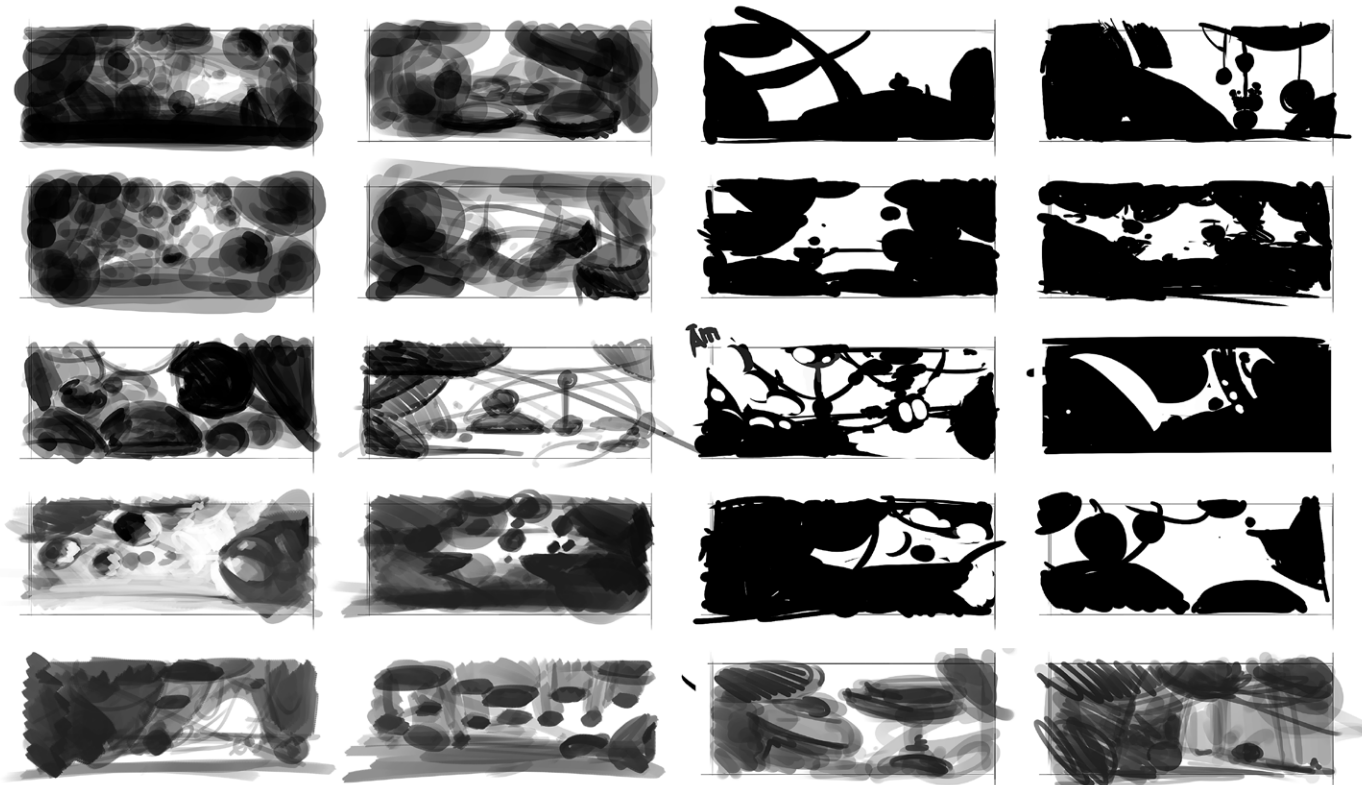
Ympäristö muuttuu lempeästä aggressiiviseksi, ja sen muotokieli noudattaa tätä kaavaa. Ensimmäinen alue, eli robottien "koti", on alueista kotoisin väreiltään ja muodoiltaan. Kun ympäristössä edetään pidemmälle, se muuttuu yhä uhkaavammaksi.

Ensimmäinen alue koostuu enimmäkseen pyöreistä, orgaanisista muodoista ja sitä seuraava ulkoilma alkuun pyöreiden ja kulmikkaiden muotojen yhdistelmästä, ja terävät kulmat lisääntyvät loppua kohti.

Viimeinen alue on kaoottisin, mutta sisältää pienenä lohdutuksena ja lopun merkinä myös hieman pyöreyttä.

Aivan kaikkea ei tietysti voi tehdä pelkästään esimerkiksi kaaria käyttäen, mutta ylläolevat muodot ovat määrääviä.





THUMBNAILIT

Luonnostelen ympäristöä ensin mustalla ja valkoisella käyttäen valitsemiani perusmuotoja ja niiden variaatioita. Toimivat siluetit ovat palkitsevimpiä tässä vaiheessa. Piirrän kaiken korjaamatta virheitäni tai juuttumatta yhteen kuvaan liian kauaksi aikaa. Luonnostelen, kunnes alan löytää sopivia yhdistelmiä.

Luonnosteluun käytän Photoshopia. Sivuilla näkyvät luonnokset ovat hieman alkuperäistä kokoaan pienempiä. En missään vaiheessa tarkenna lähelle kuvaa, jotta pystyn keskittymään paremmin kokonaiskuvaan

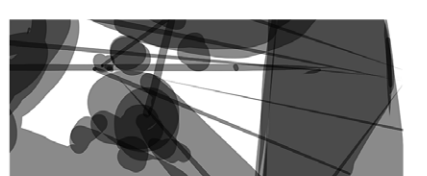
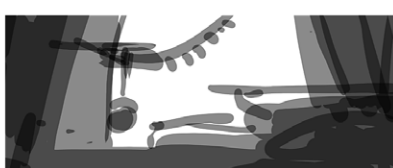
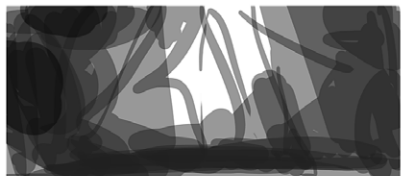
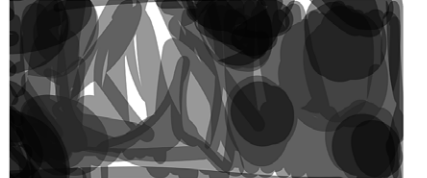
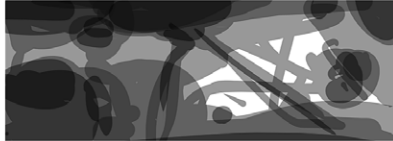
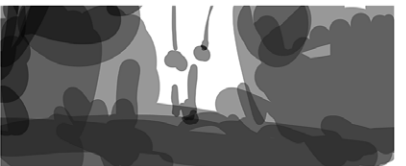
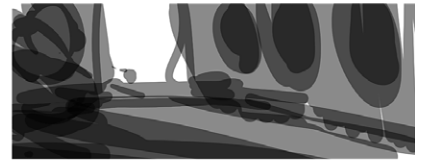
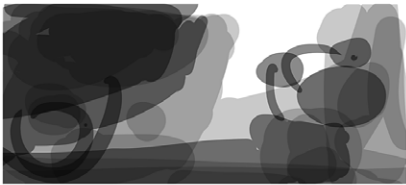
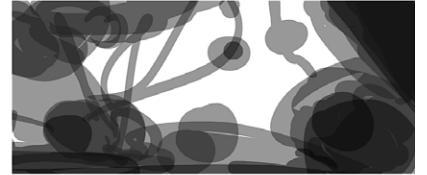
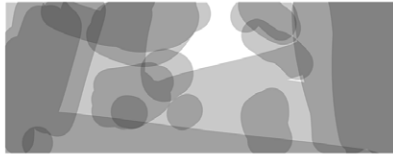
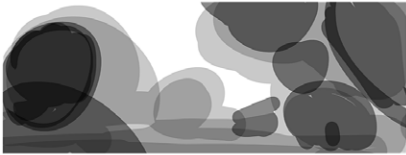
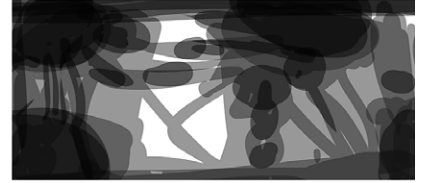
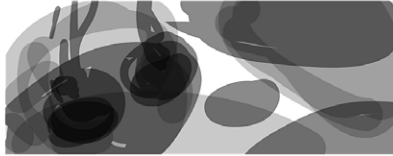
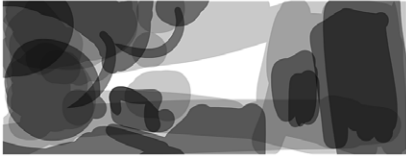
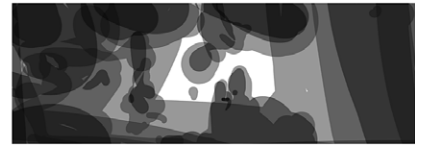
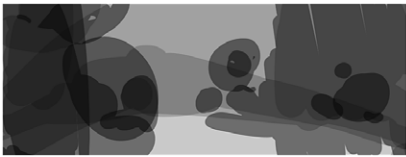
Tämä ja seuraava aukeama koostuvat robottien asuinalueen, eli ihmisten hylkäämän tehtaan, ja sitä seuraavan alueen, eli ulkoilman thumbnail-luonnoksista. Thumbnaililla tarkoitetaan pientä, yleensä mustavalkoista luonnosta, joita tehdään usein konseptoinnin alkuvaiheessa.

Tehdas

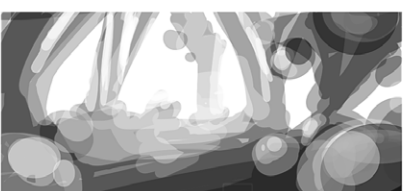
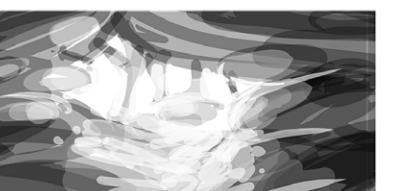
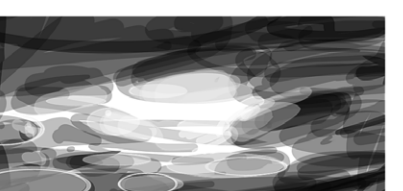
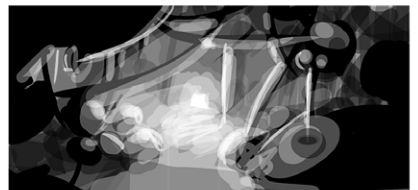
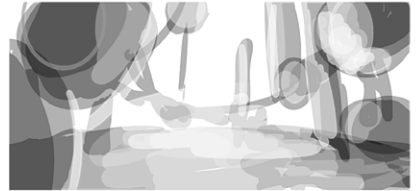
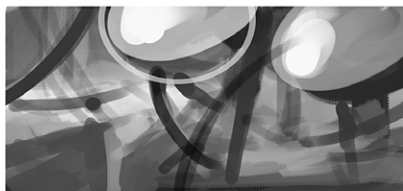
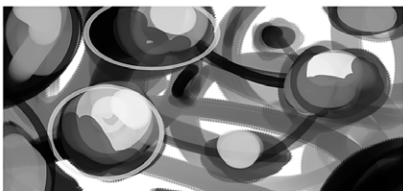
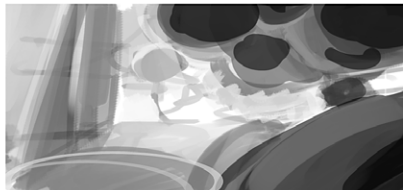
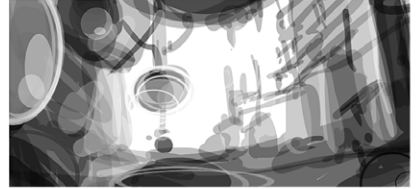
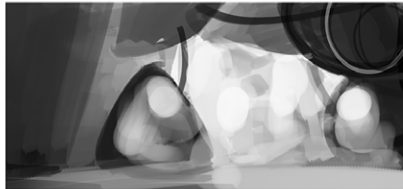
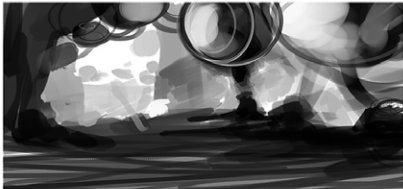
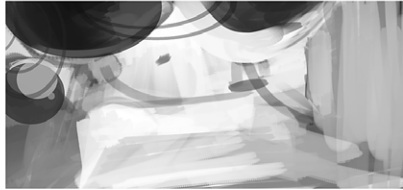
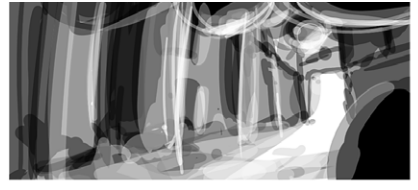
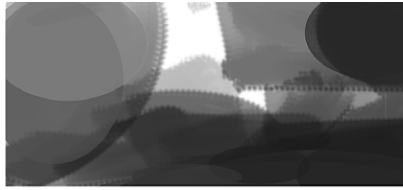
Tehtaassa vallitsevana perusmuotona on ympyrä, joka on ottanut haltuun sen taustalla olevia ihmisten kulmikkaita muotoja. Mietin erilaisia tapoja saada alue tuntumaan luonnolliselta hieman luolan tai viidakon tavoin. Tehdasta suunniteltaessa käytän referensseinä eniten luontoa ja orgaanisia rakenteita.

Ulkoilma

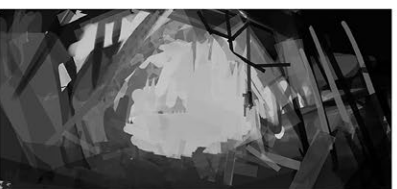
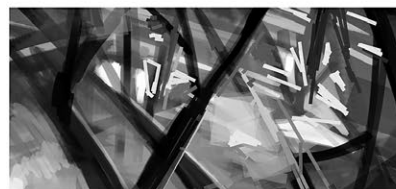
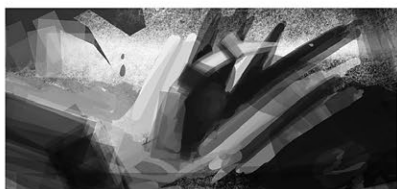
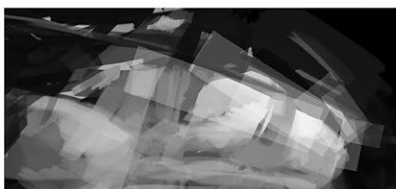
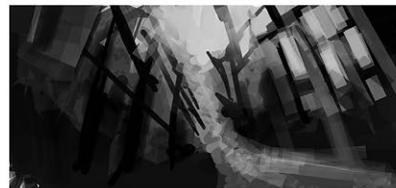
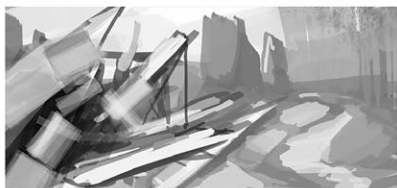
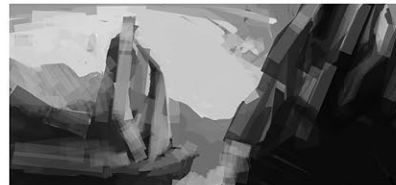
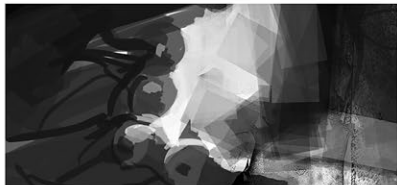
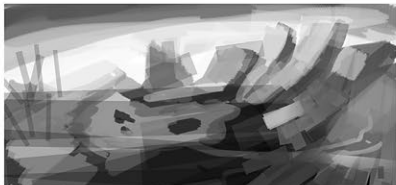
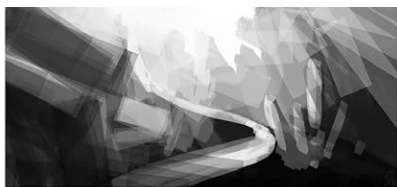
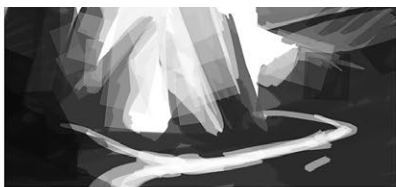
Ulkoilmaan saavuttaessa kulmikkaat muodot alkavat vähitellen ottaa vallan. Novellin tuhoutunut maailma antaa mahdollisuuden käyttää raunioita, kaatuneita puita ja muita rikkonaisia ja vääntyneitä esineitä jännityksen luomiseen.



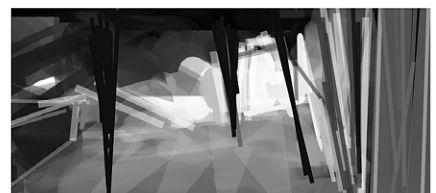
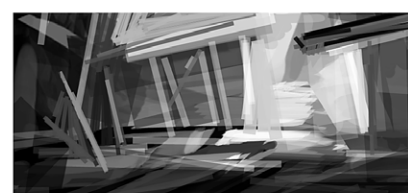
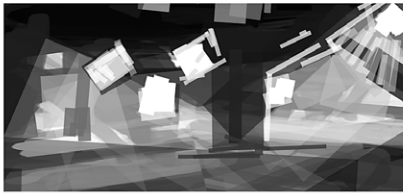
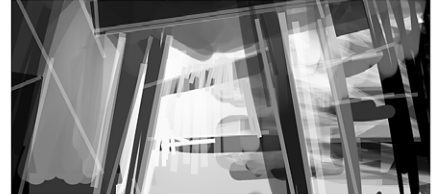
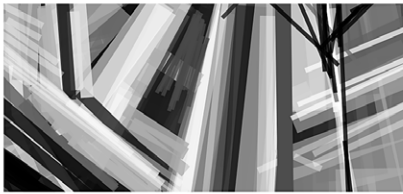
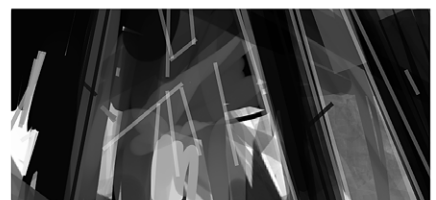
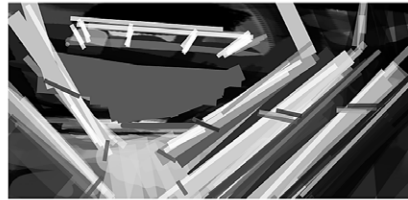
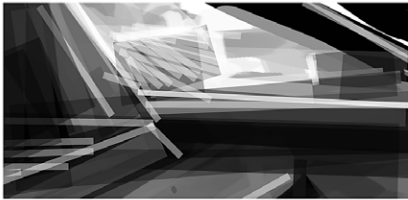
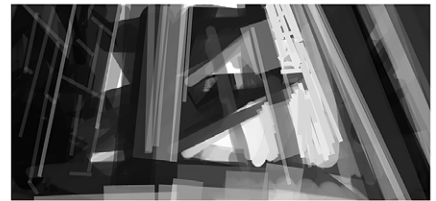
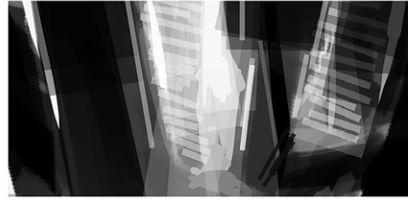
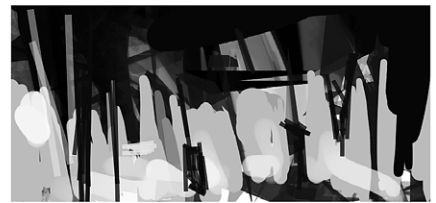
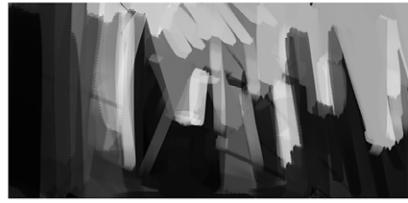
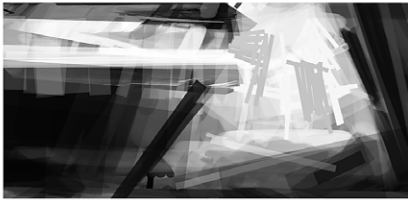
Alue 1: Tehdas



Alue 1: Tehdas

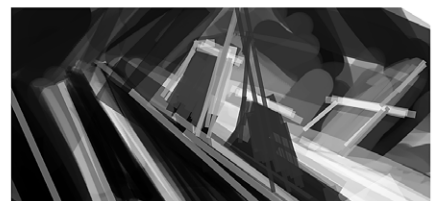
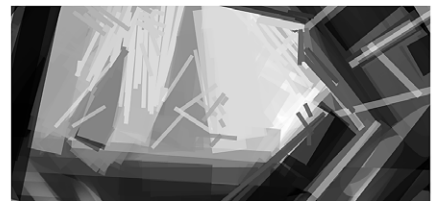


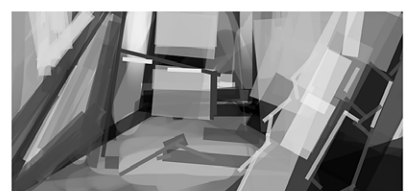
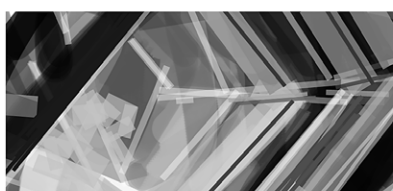
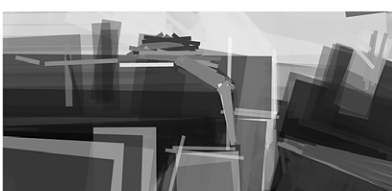
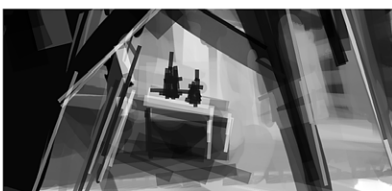
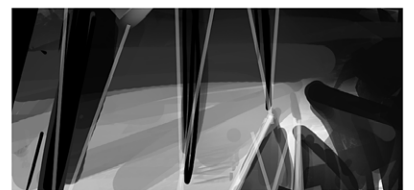
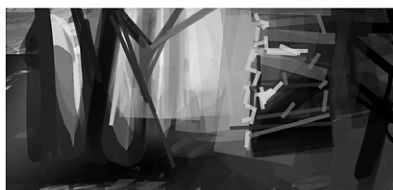
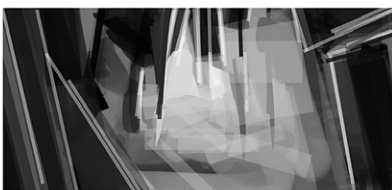
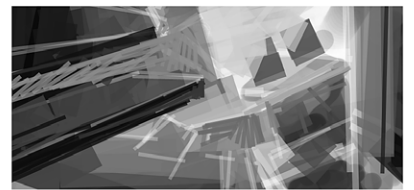
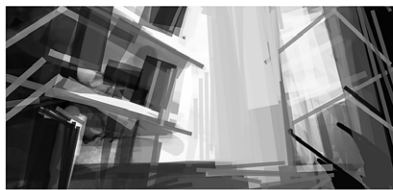
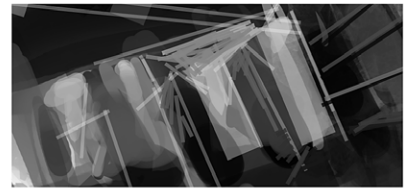
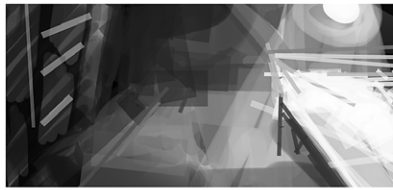
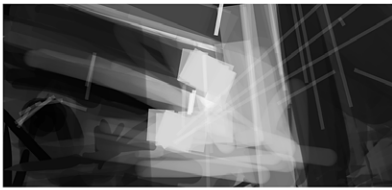
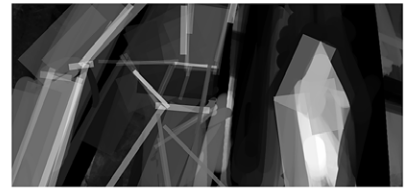
Alue2: Ulkoilma



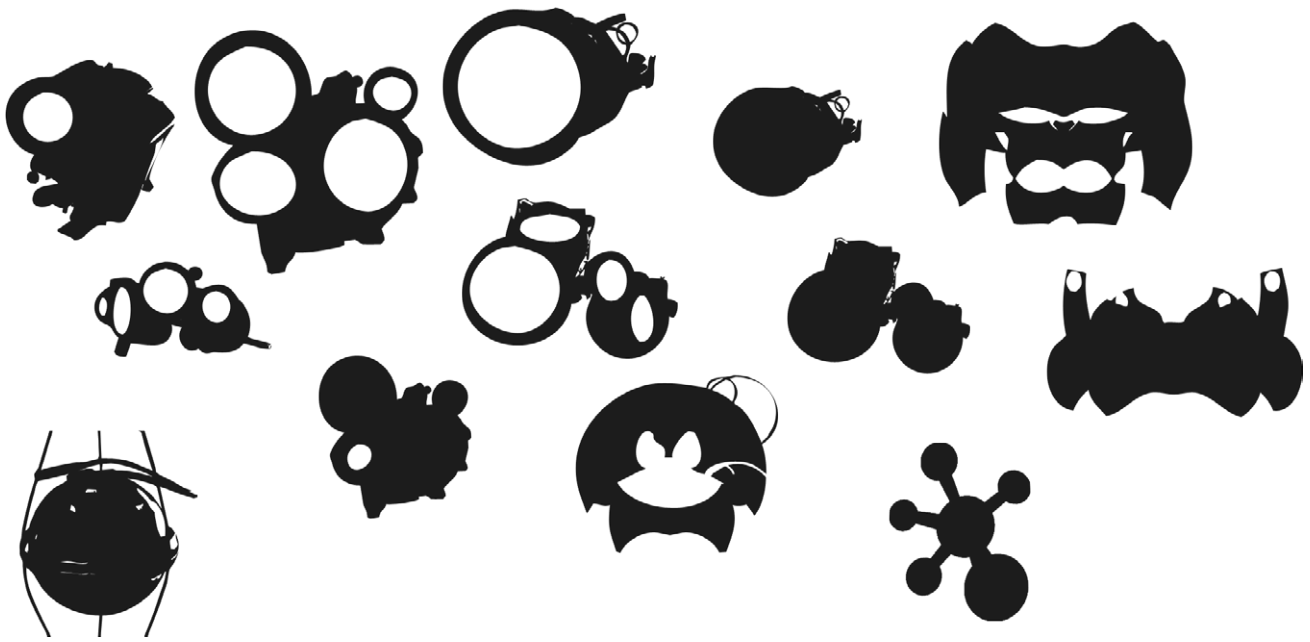
Bunkkeri ja raketin ympäristö

Tässä vaiheessa lähes kaikki muodot ovat kulmikkaita ja diagonaaleja on paljon. Tavoittelen jännittävämpää, kaoottista ja vierasta tunnelmaa. Eri rakenteet ja muodot kaartuvat ja kaatuvat pienen hahmon ylle. Myös negatiiviset muodot luovat teräviä siluetteja.





Alueet 3 & 4: Bunkkeri ja raketin ympäristö



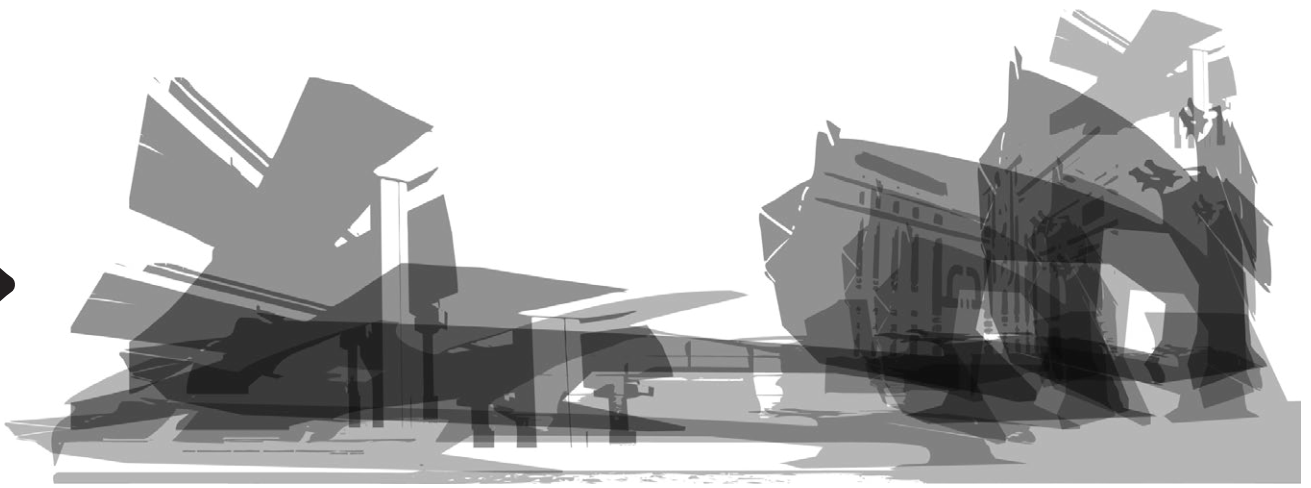
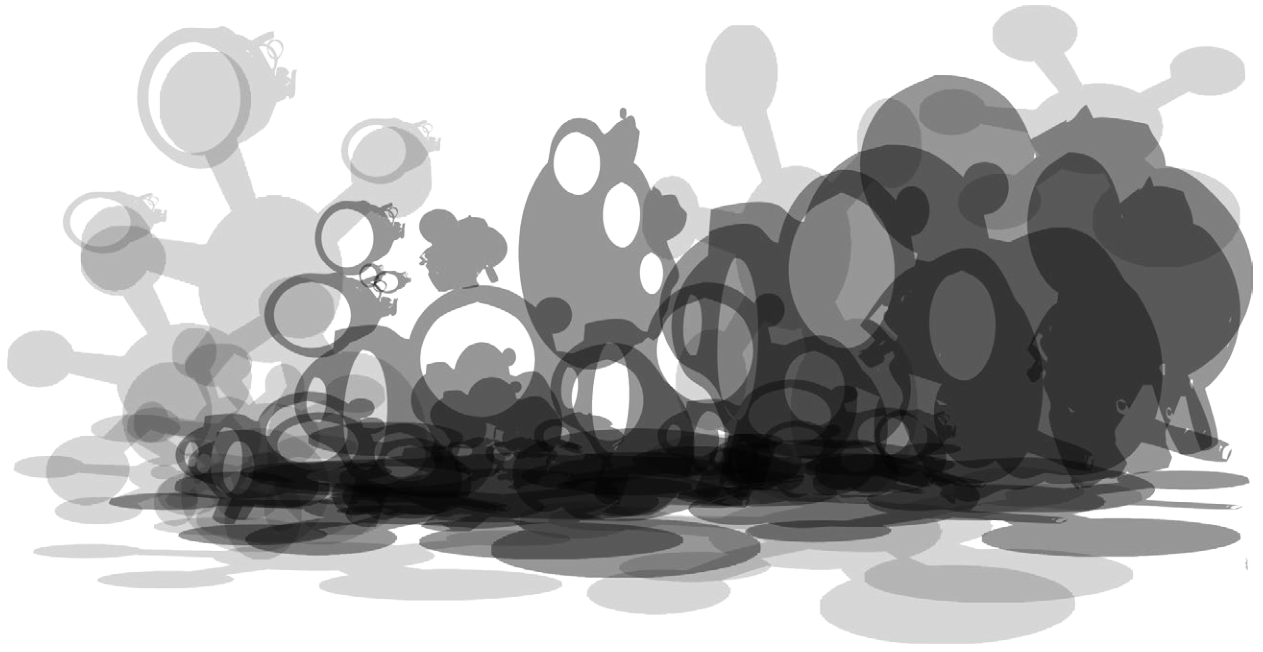
TOISTUVIEN MUOTOJEN KÄYTTÖ

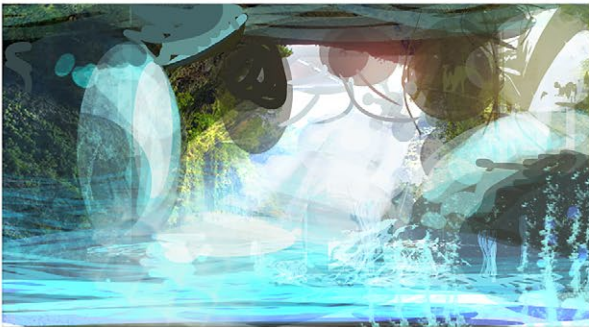
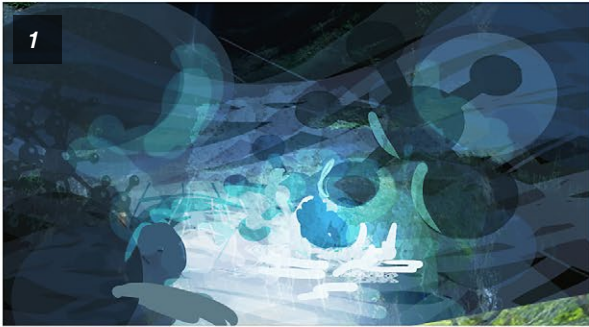
Luonnostelun jälkeen katson luonnoksia ja referenssikuvia läpi ja kerään muotoja, jotka toimivat hyvin yhdessä ja joita yhdistelemällä voi rakentaa eheitä kokonaisuuksia. Teen lisäksi itse lisää pyöreitä ja kulmikkaita siluetteja ja niiden yhdistelmiä.

Osa ylläolevista silueteista on valokuvista, osa tehty tietokoneella, ja osa yhdistelmä kumpaakin tyyliä.

Käytän näitä tavallaan mallineina tehdessäni nopeita luonnoksia ja massoitellesani ympäristöjä ja hahmoja. Suurin osa työstä on silti melko perinteistä piirtämis Vastakkaisen sivun kuviin kului minuutin

verran aikaa per kuva. Kumpikin käyttää vain muutamaa ylläolevista mallineista. Toinen pyöreitä, toinen kulmikkaita.





COLOR SCRIPT

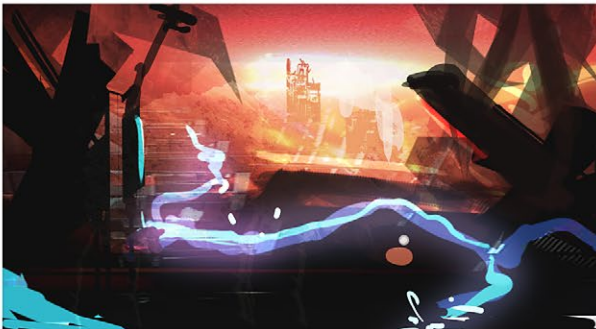
Color scriptissä näkyy koko pelin tunnelmamaailma kerralla. Sen avulla varmistetaan, että värien ja tunnelman välillä on tarpeeksi kontrastia. Uudelle alueelle siirryttäessä värimaailma on olennainen tapa ohjata tunnelmaa ja etenemisen

tuntua. Kunkin alueen värit muuttuvat vähitellen kohti seuraavan alueen vallitsevaa väriä. Muotokielen tavoin myös värimaailma muuttuu aggressivisemmäksi loppua kohti.

Scriptiä luetaan ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle.

1. *Robottien valtaama tehdas*

Värit ovat lempeät, maanläheiset ja vehreät. Murrettuja sinisen ja vihreän sävyjä, hieman ruskeaa ja paikoittain punaista tasapainottamassa väriskaalaa. Sinertävä säteily muistuttaa vettä. Uloskäyntiä kohti siirryttäessä ulkoilman kellertävä valo alkaa näkyä enemmän.



2. Ulkoilma

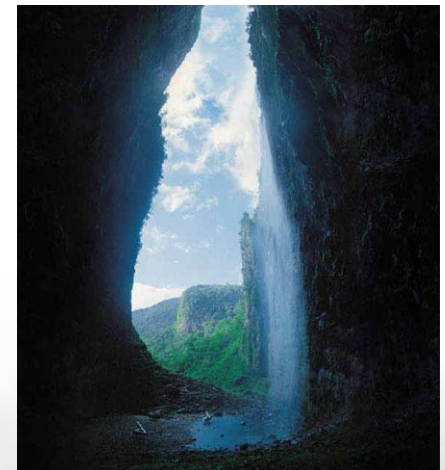
Ulos tullessa värimaailma on haalistunut ja koostuu punaisen, keltaisen ja sinertävän eri sävyistä. Edellisen alueen vehreyteen on selkeä, korostettu ero. Pelaajan edetessä aggressiivista punaista ja oranssia lisää väripalettiin.

3. Bunkkeri

Bunkkerissa värit ovat vielä aggressiivisempia, ja tummia varjoalueita on paljon. Sinertävänturkoosit säteilyalueet, joiden väri on poimittu alun tehtaan paletista, merkitsevät turvallisempia alueita. Niitä pitkin robotti voi myös liikkua nopeammin.

4. Raketin ympäristö

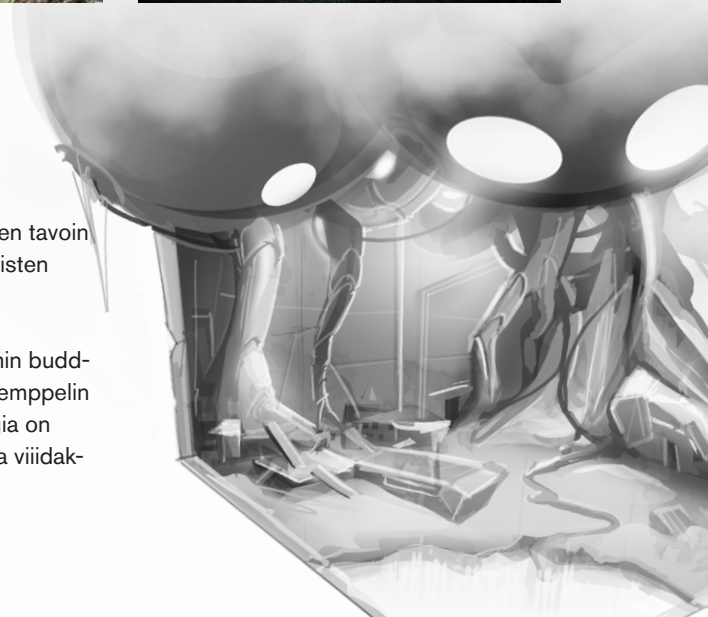
Öinen alue muuttuu vähitellen epätodellisen väristä purppuraa valoa valloillaan olevaksi rakettia lähestyttäessä ja viestii jostain erityisestä.

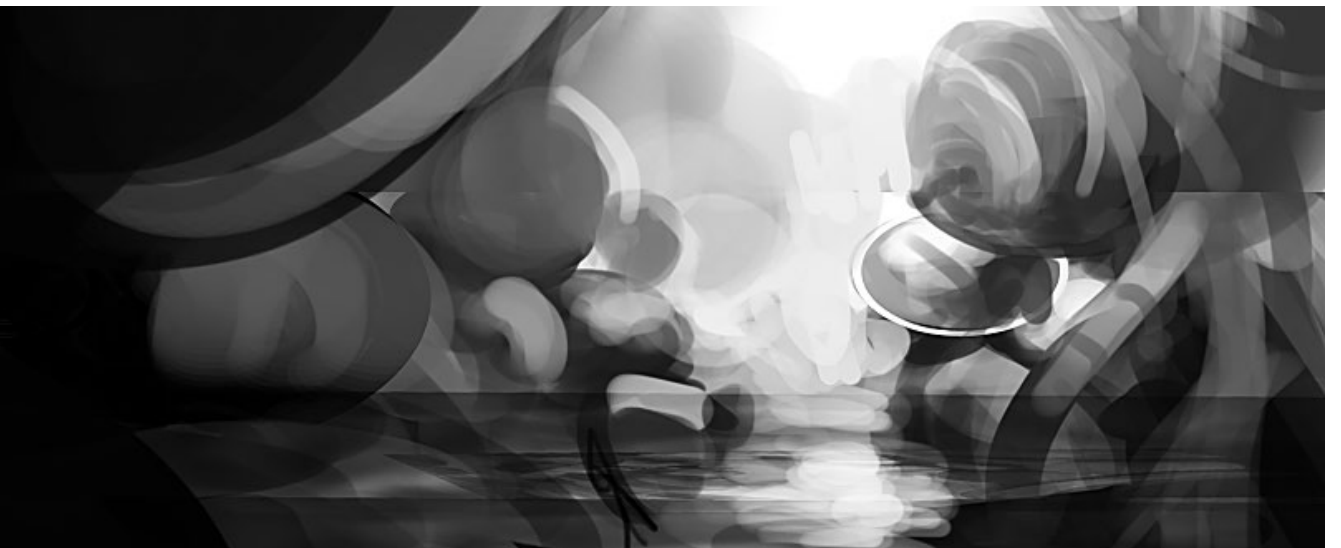
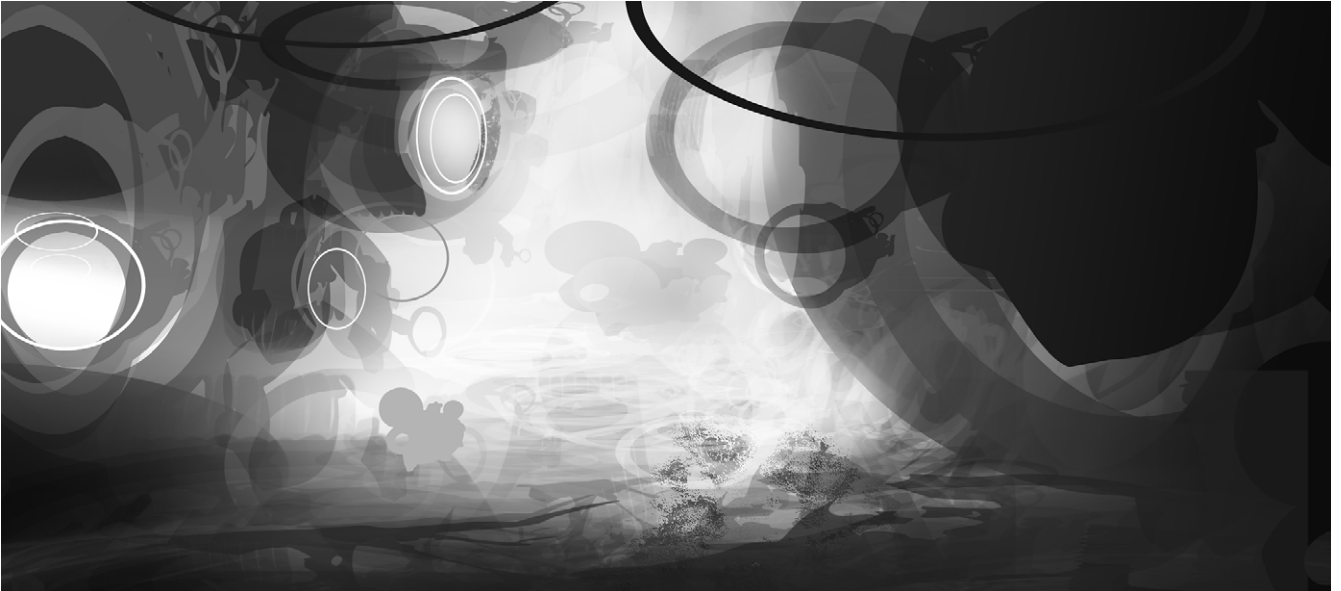
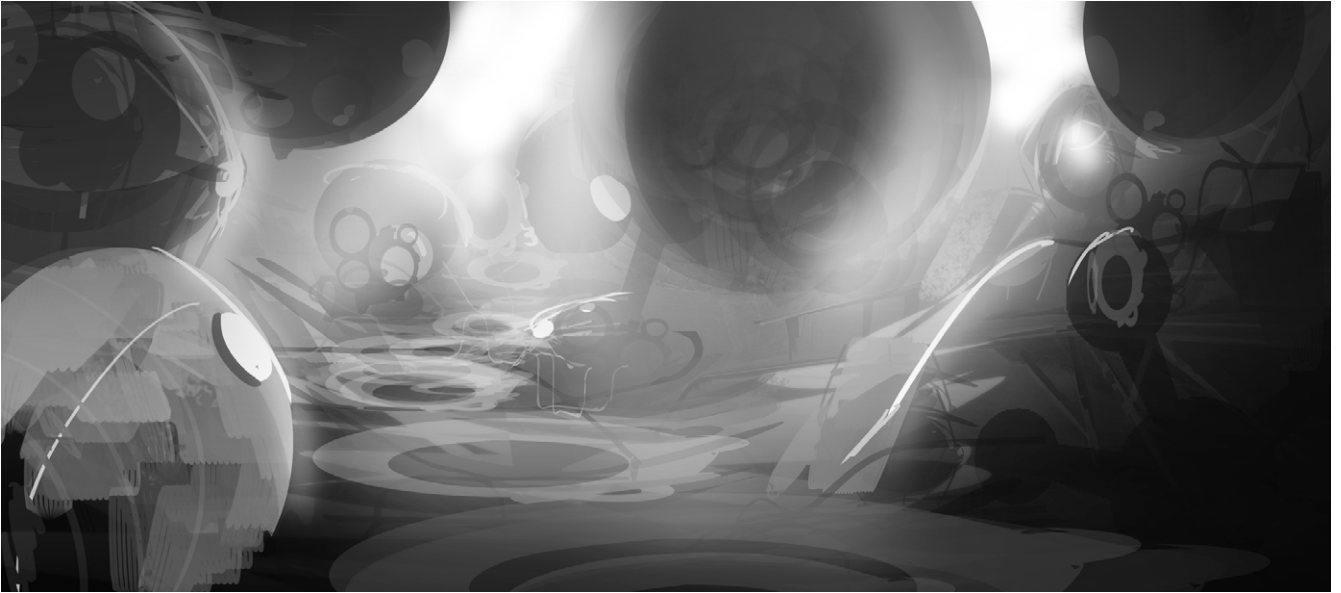


TEHDAS

Robotit ovat ottaneet haltuunsa ihmisten vanhat tehtaat. Juurten ja köynnösten tavoin kaartuvat rakenteet peittävät yläosan ja erilaiset kaapelit ovat murtaneet ihmisten rakenteita ja vähitellen alue on alkanut muistuttaa suota tai viidakkoa.

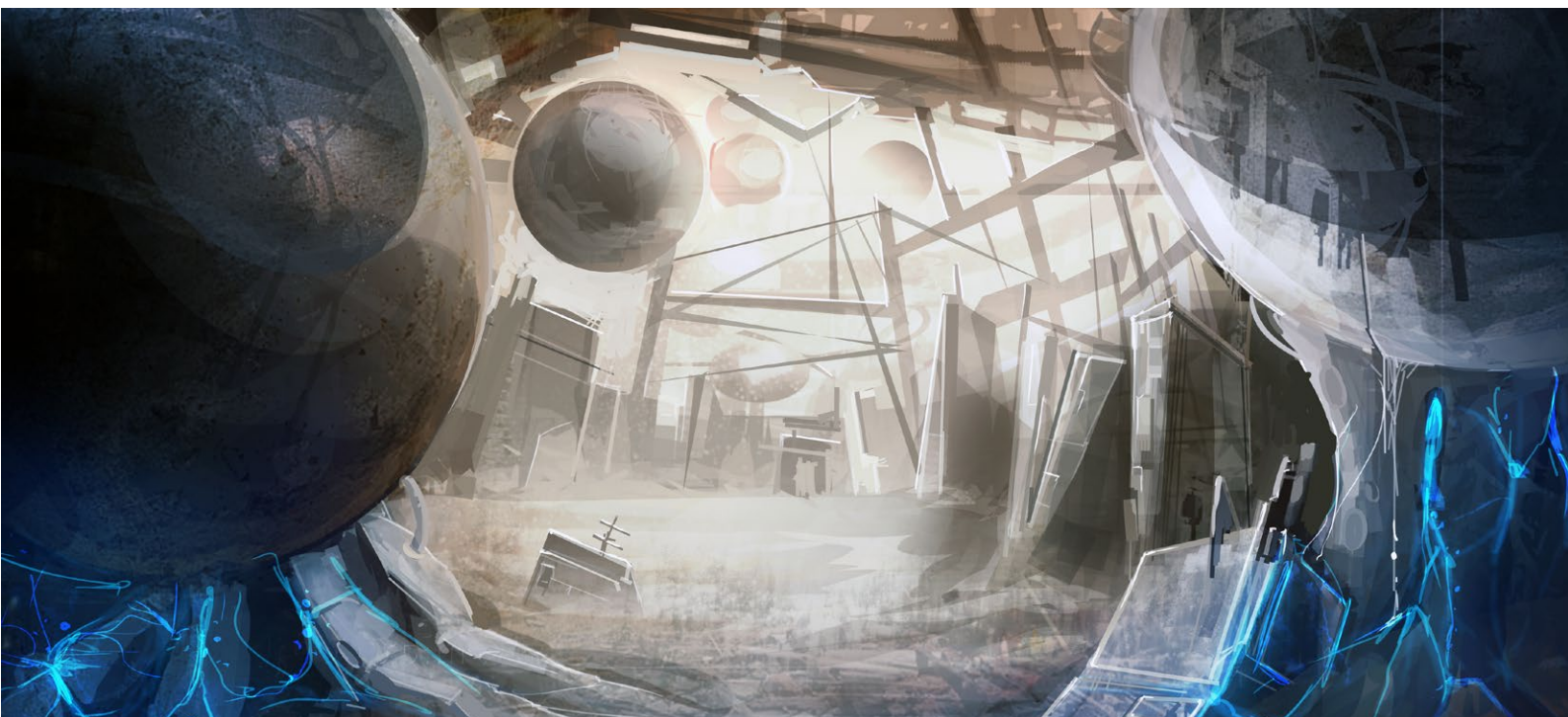
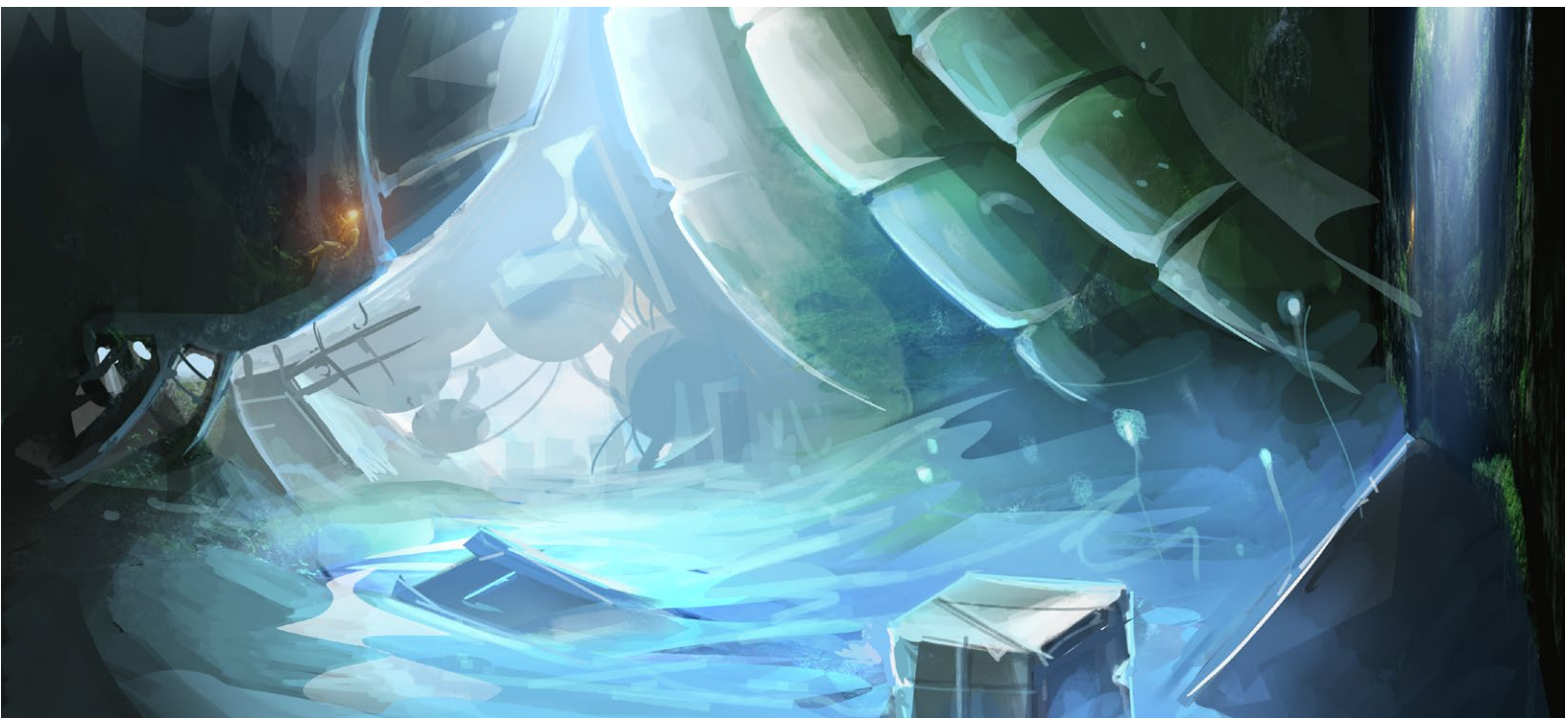
Referensseistä ehkä tärkein on Kamputseassa sijaitseva muinainen Ta Prohm boudhalaiskappeli, josta kuva yllä. Bodhipuun juuret ovat ajan myötä kasvaneet temppelin ympärille ja murtaneet sen kivrakenteita. Samankaltaisesti robottien teknologia on muuttanut tehtaan ulkonäköä. Se on vähitellen alkanut muistuttaa maanalaista viidakkoa.



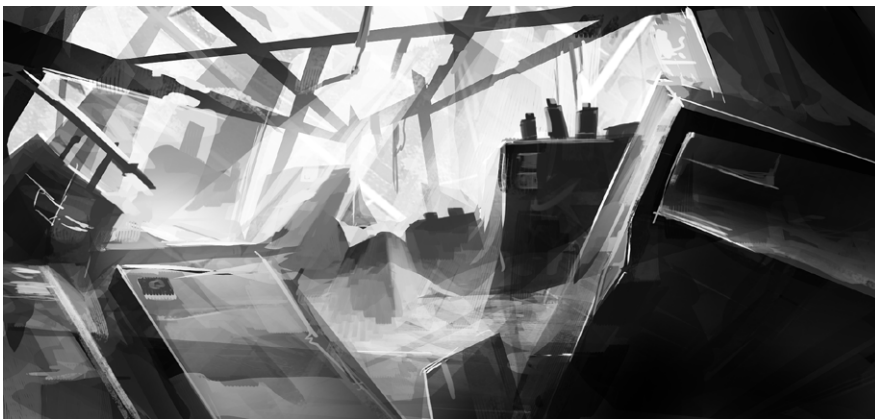
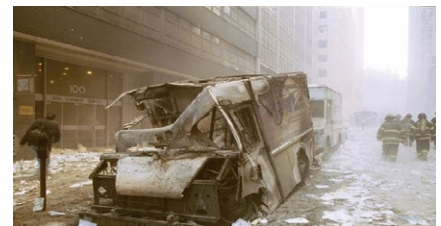
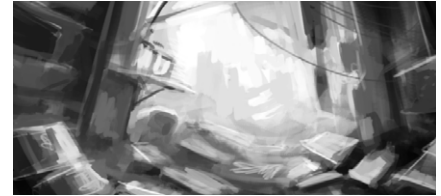
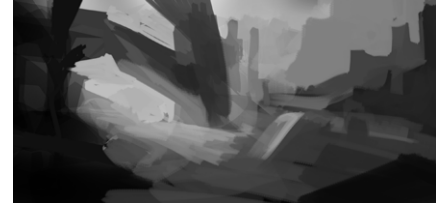




Tehtaan tiloja. Turkoosinsinertävä, vihreä ja muutamat lämpimät valonsävyt ovat määräävät värit. Maa on hohtavan säteilyn peitossa. Käytän samaa turkoosinsinertävää sävyä myös muissa alueissa merkitsemään turvallisia alueita ja piilopaikkoja.



Kaapelit, pyöreät rakenteet ja erilaiset seinämät muodostavat selkeitä kulkuaukkoja ja ohjaavat pelaajaa. Lämpimät valot muodostavat pieniä kiinnekohtia tehtaan eri kohtiin ja valaisevat kulkureittejä. Säteilyn keskeltä nousee tasoja ja esineitä, jotka muistuttavat joessa kelluvaa tavaraa. Vastakkaisen sivun ruskeansävyinen luonnos on tehty robottien ja ihmisten alueen rajaa ajatellen.

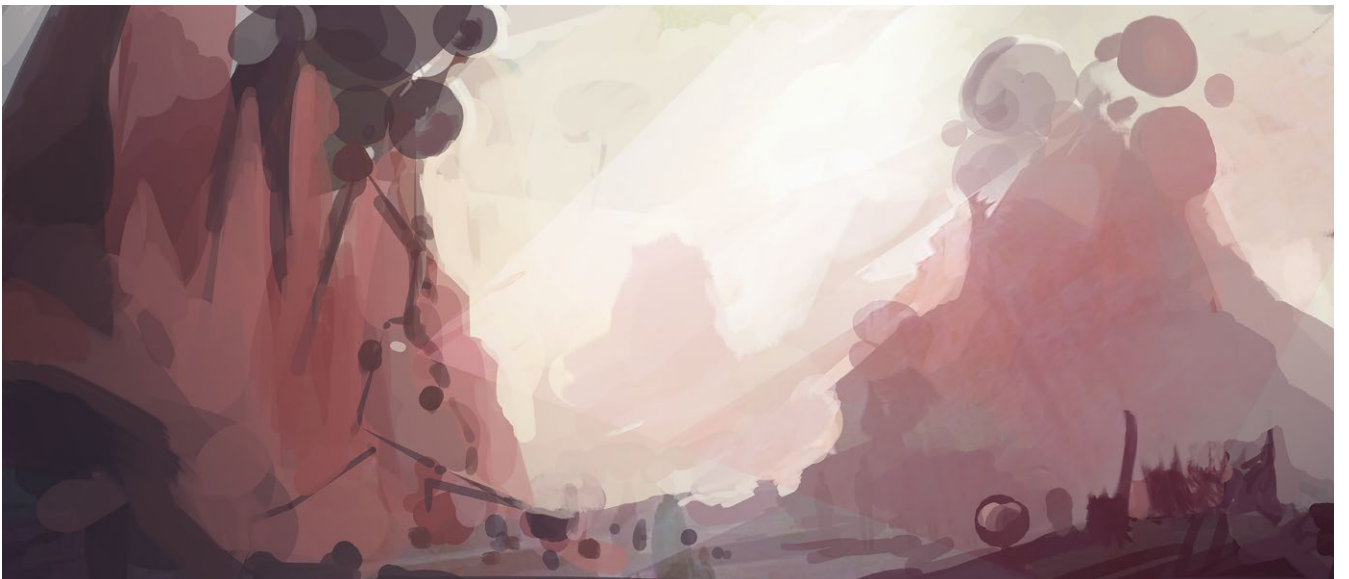
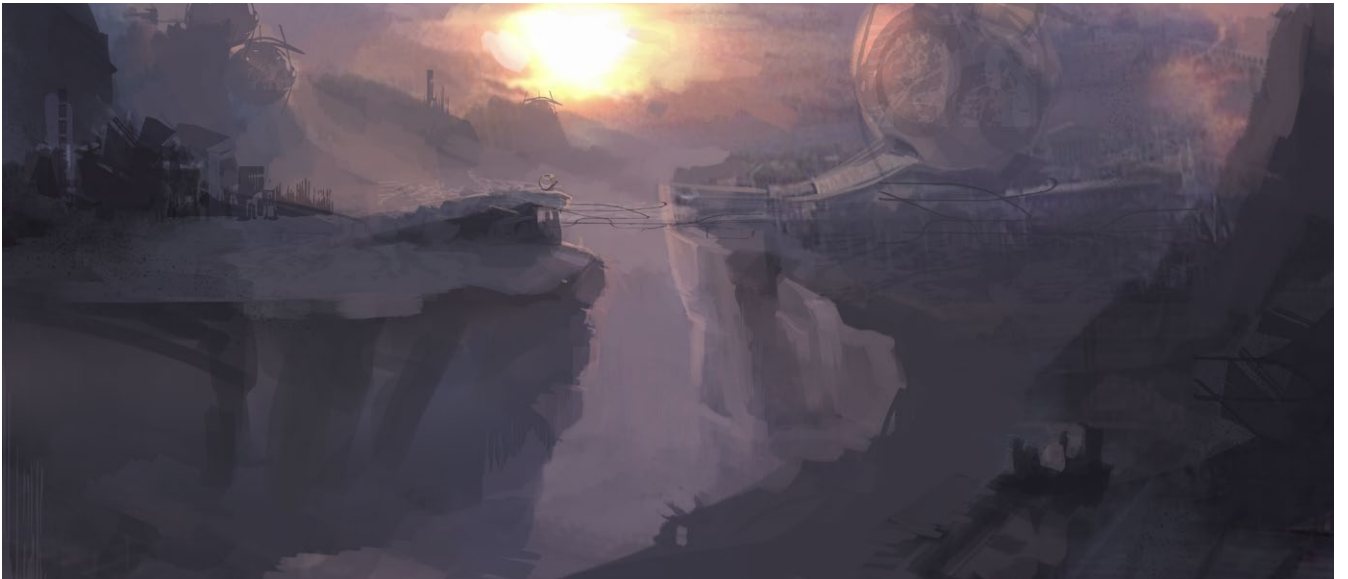


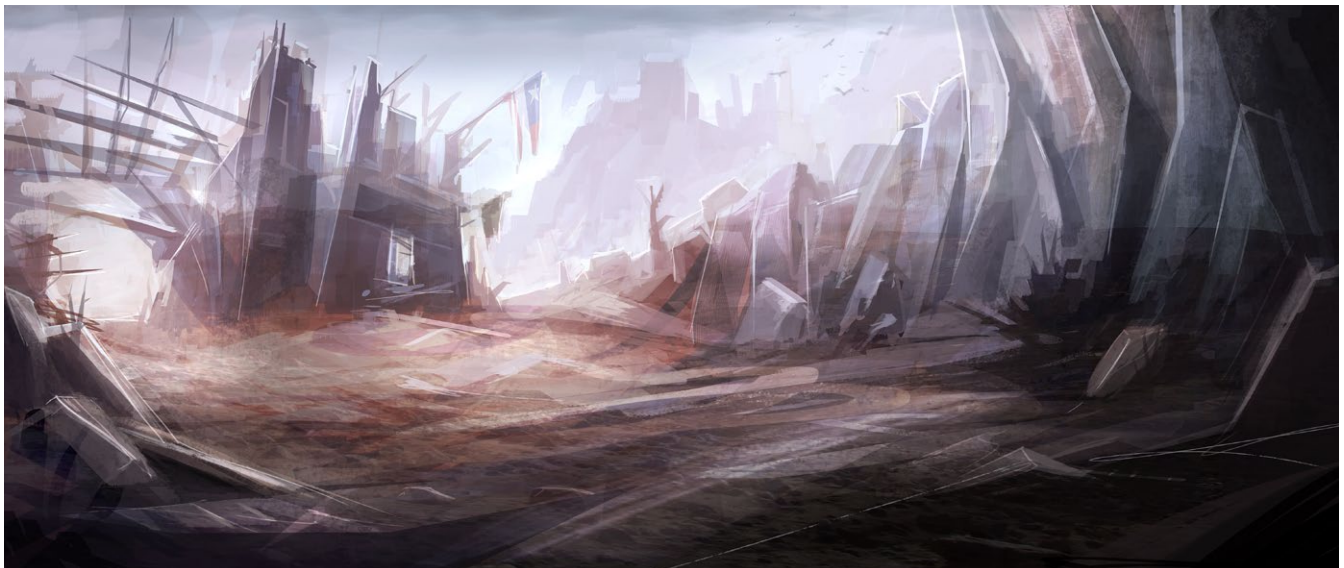
ULKOILMA

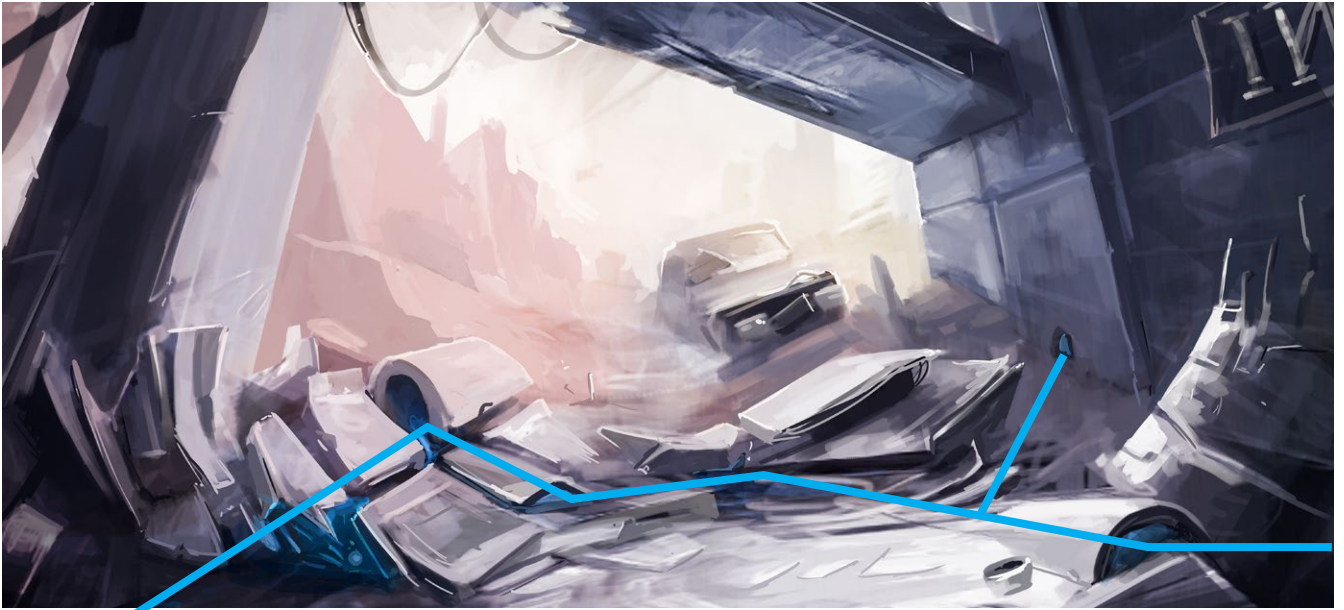
Rauniomaiseman ja erämään tekeminen mielenkiintoiseksi on yllättävän hankalaa, vaikka alkuun ajattelin aiheen olevan koko työn helpoin. Rojun ja betoninpalasten piirtäminen on helpohkoa, mutta sen sommittelu mielenkiintoisesti on asia erikseen. Tämän lisäksi liian levällään oleva maisema ilman selkeitä maamerkkejä on vaikeasti suunnistettava.

Etelä-Ranskassa, johon novellin tapahtumat sijoittuvat, tuskin on tai tulee lähitulevaisuudessa olemaan valtavia lähes pystysuoraan nousevia vuoria ja kielekkeitä, mutta liioittelen mittasuhteita. Jo siksi, että valtavat asiat ovat yksinkertaisesti vaikuttavampia. Tieteispeli, joka sijoittuu realistiseen Etelä-Ranskaan, kuulostaa hieman tylsältä.

Kävin läpi useita väriivaihtoehtoja, kunnes päädyin color scriptissäkin näkyvään tomuiseen, punertavaan sävy maailmaan. Aukeamalla näky muutama aikaisempi luonnos.







*turvallinen, nopea
kulkureitti*

Turvalliset reitit on merkattu alkualueesta tutulla turkoosinsinisellä sävyllä ja niiden lähistöllä on vihjeenä kaarevia esineitä.

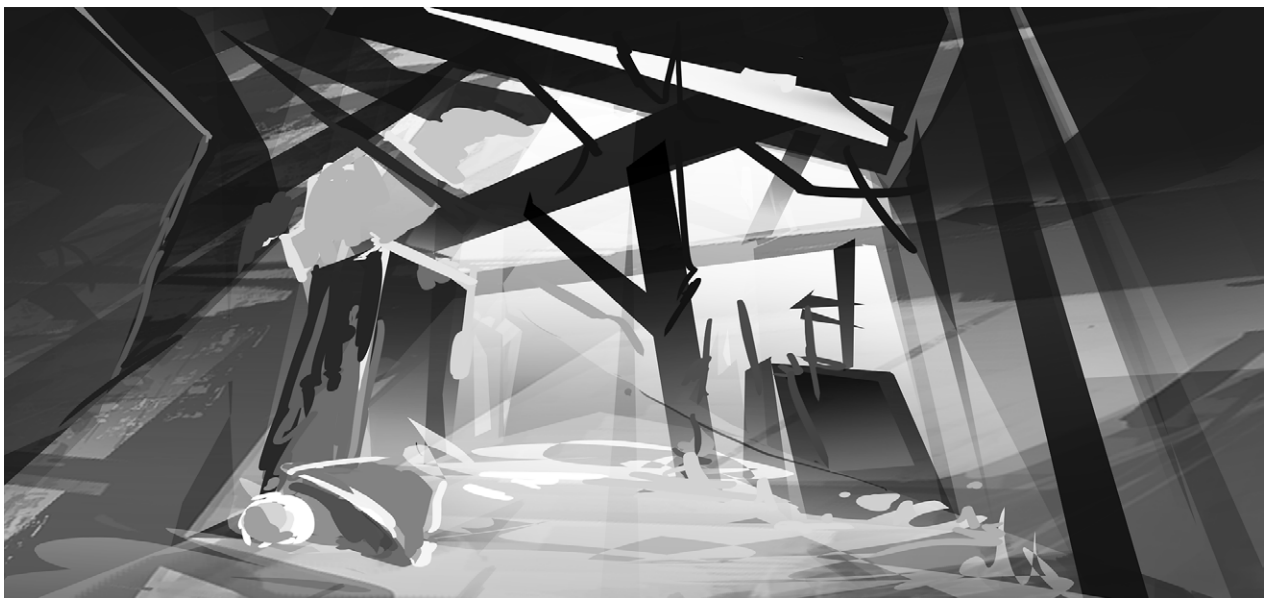
Vastakkaisella sivulla näkymä robotin kuvakulmasta, turvalliselta alueelta. Maassa hehkuva tupakantumppi (mikäli sen sellaiseksi luonnoksesta osaa tulkita) varoittaa soihdun tavoin ihmisten läsnäolosta.



BUNKKERI

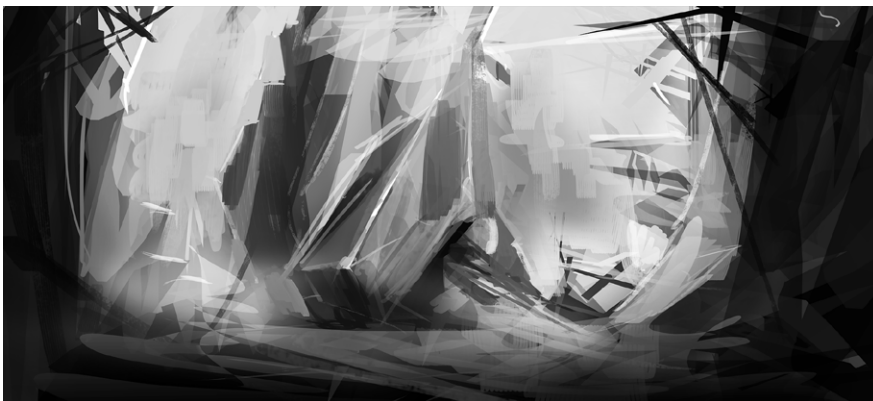
Lähes kaikki on hälyttävän tulenpunaista, jopa kankaan kulmat ovat teräviä, ja muodot kaatuvat uhkaavasti pelihahmon ylle. Valon ja varjon välinen kontrasti on suuri. Pelaajan tulee löytää alueita, joilla voi turvallisesti liikkua tulematta nähdyksi.

Bunkkeri on melko suora tehdasalueen vastakohta. Se on uhkaavan punainen, muodot ovat teräviä, ja se ei tunnu yhtä orgaaniselta.







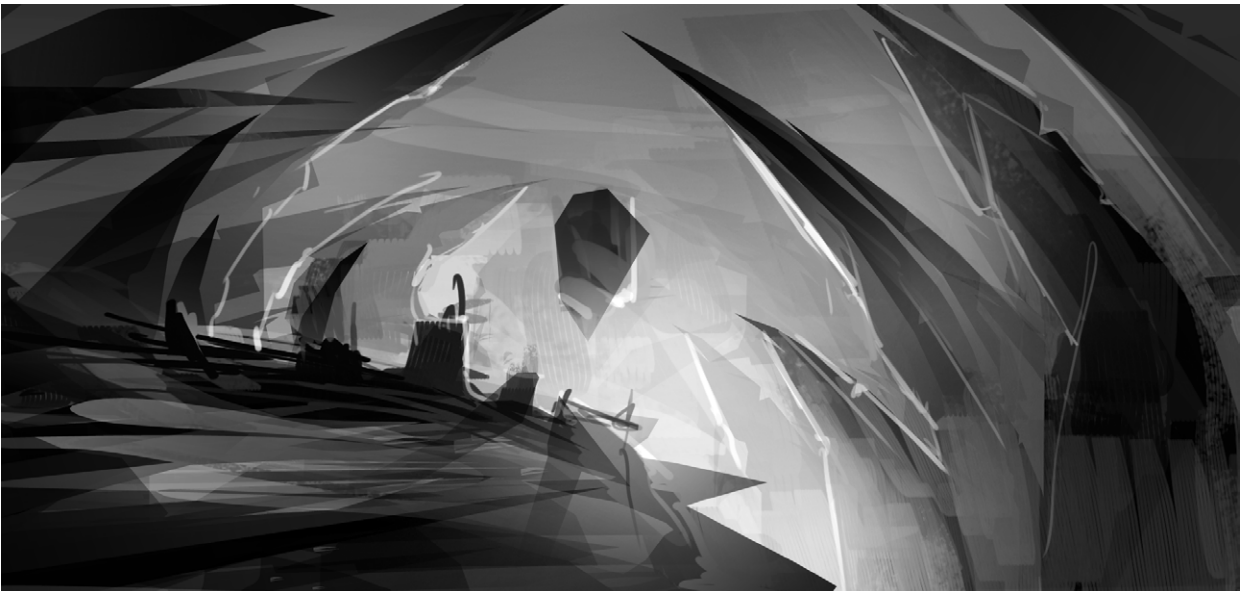
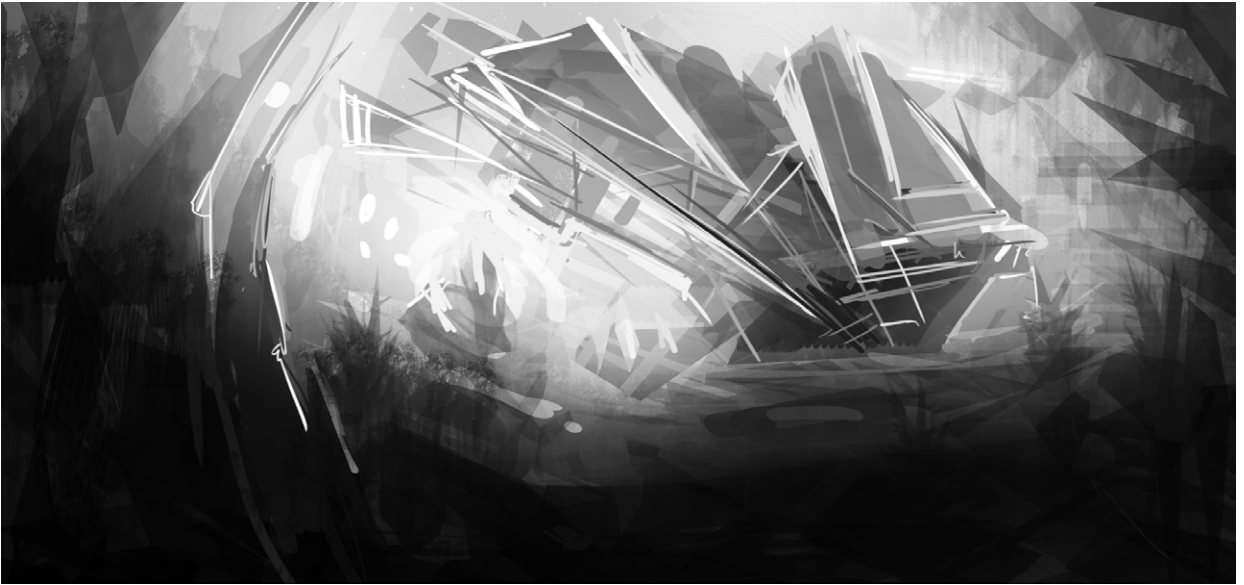
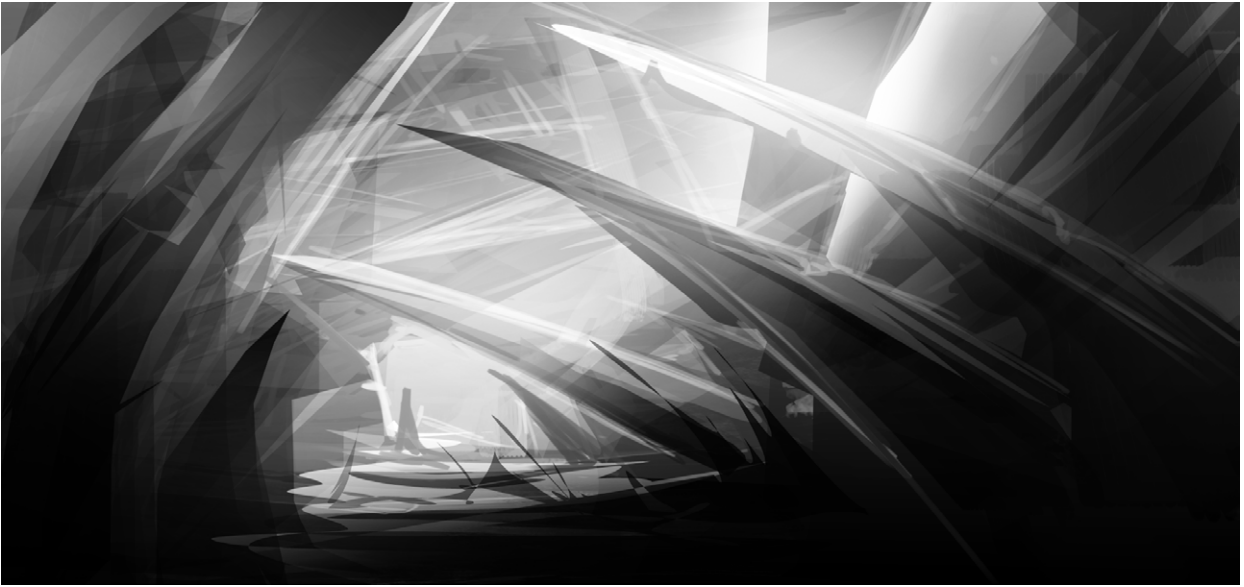


RAKETIN ALUE

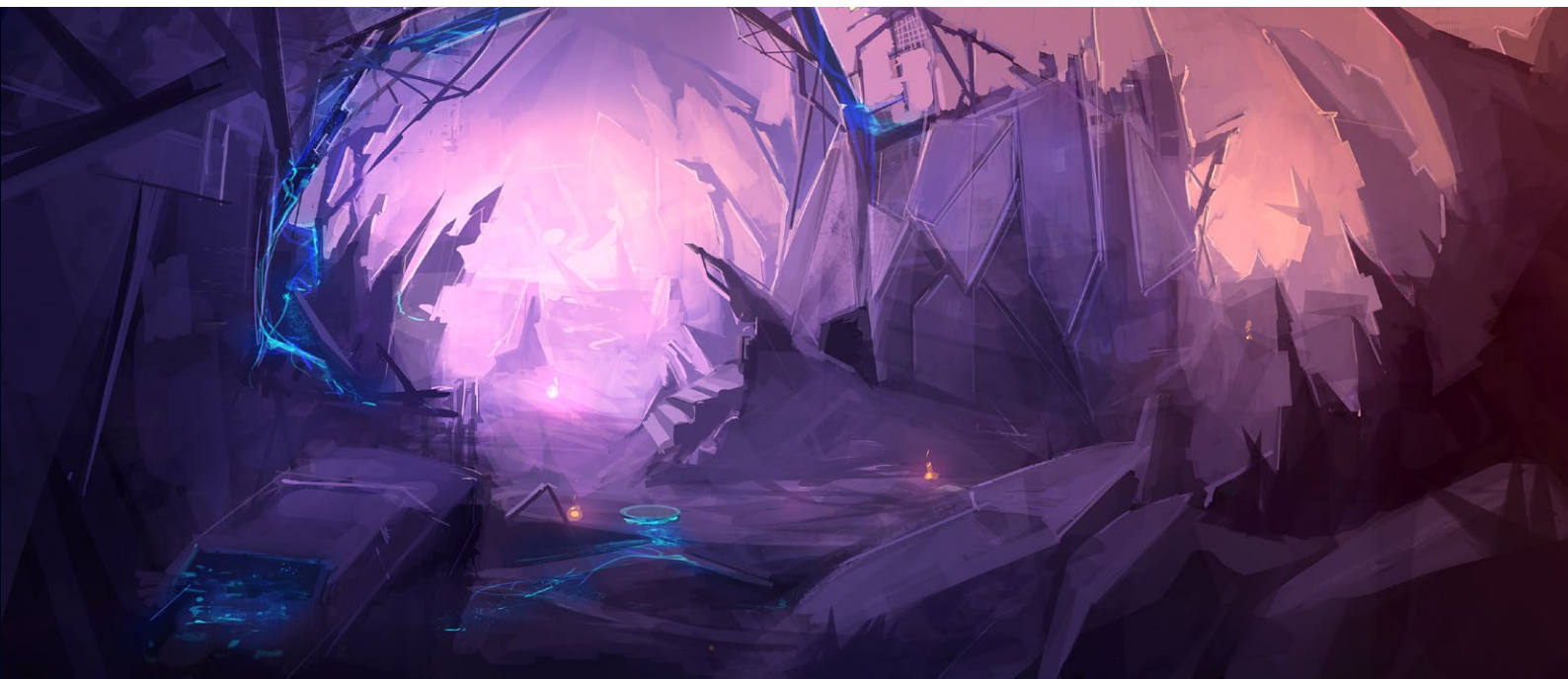
Alue on rajattu taisteluareenan tapaan terävillä kivipiikeillä ja raunioilla, ja valaisu on keskitetty lopulliseen päämäärään, eli rakettiin. Mitä lähemmäs rakettia kuljetaan, sitä vähemmän suojaavia varjoja on tarjolla. Liikkumista nopeuttavia säteilypuroja on satunnaisesti alueilla, joilla hitaasti liikkuminen ei ole mahdollista.

Ympäristössä on hyvin vähän vaaka- tai pystysuoria viivoja, diagonaaleja on toistuvasti ja valon ja varjon välinen kontrasti on suuri.

Raketissa toistuu voimakkaasti ihmisissä käyttämäni kulmikas muotokieli.









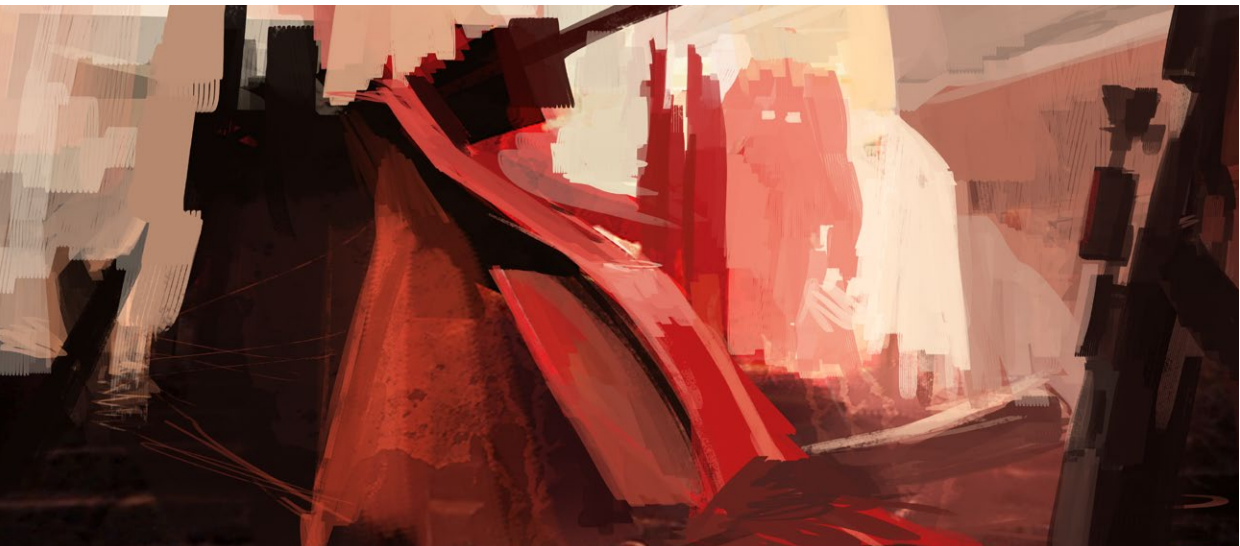
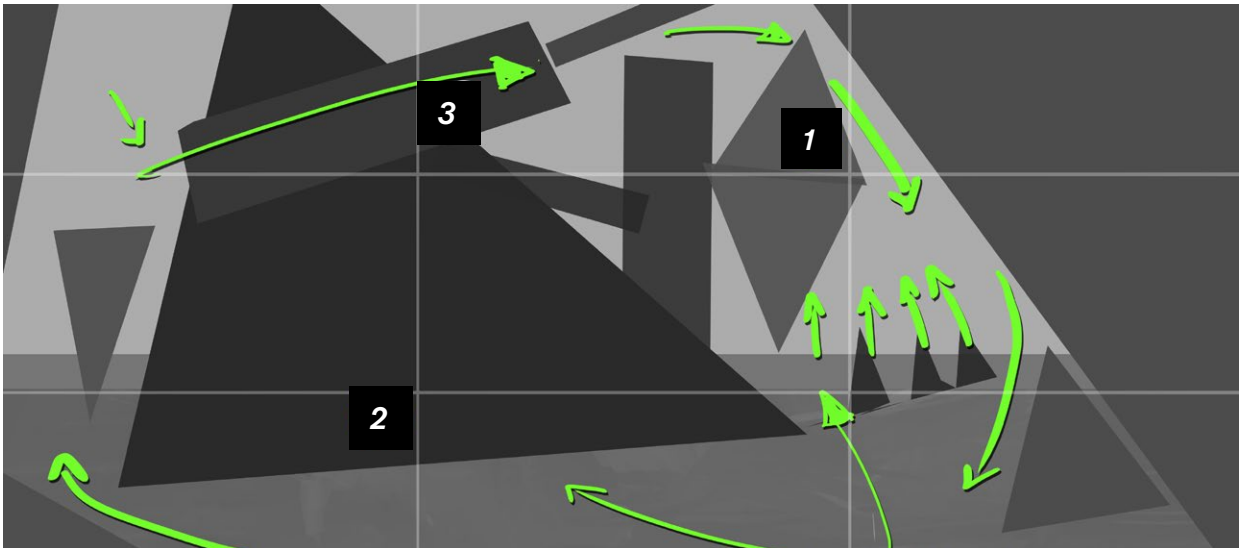
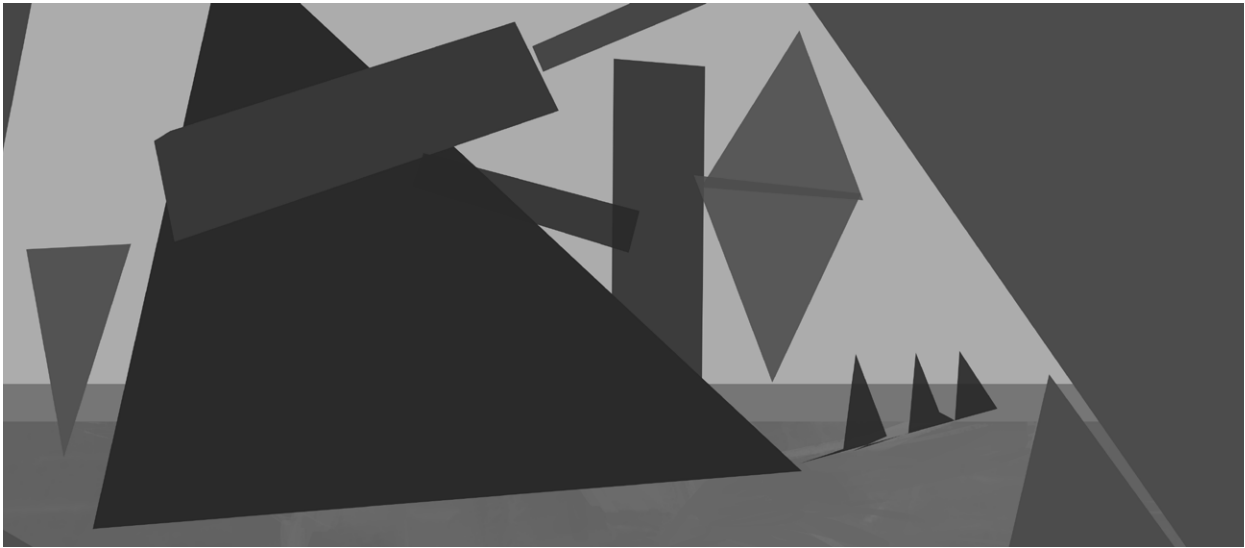
KUVAN RAKENNE

Aloitan miettimällä perusmuotoja. Jos kuva toimii perusmuotojen sommitelmana, sen pitäisi kaiken järjen mukaan toimia yksityiskohtien lisäämisen jälkeenkin. Kolmikulmaiset muodot ohjaavat silmää yleensä johonkin suuntaan, ja rakennan kuvan siihen pohjaten.

Jaan kuvan kolmannesten sääntöä käyttäen, eli keskitän tärkeimmät pisteet johonkin kuvan kolmanneksista. Tässä kuvassa haluan, että katsojan katse kiertää kuvassa alkaen joissain kolmesta pisteestä.

Tavoitteena on saada katsojan huomion ensin taustalla seisovaan valtavaan hahmoon, jota panokset osoittavat. Hahmo taas katsoo alas maahan, ja maassa on viivoja, jotka ohjaavat katseen punaisen työkoneen taakse tai sen päälle. Pöydällä olevan aseennäköisen ohjaa katseen takaisin hahmoon, ja samalla myös kehystää sitä.

Värisävyiltään vaarallinen alue on alueella A, turvallisempaa on alueen B lähellä.





7.3 HAHMOT

Noudatan hahmojen kehittämisessä löyhästi niinkutsuttua FACTS-mallia:

F eli form follows function

- hahmo näyttää siltä mitä se tekee (kilpikonna on hidas jne.)

A eli archetyyping, arkkityypit

- fiktiivisissä tarinoissa Raamattua myöten on arkkityyppihahmoja
- sankari, idiootti, kuolema, älykkö, jne.

C eli characterization, karakterisointi

- mikä tekee hahmosta sen, mikä se on
- taustatarina
- hahmon taustasta kertovat arvet, jne.

T eli tools

- miten kertoa edeltävät kolme vaihetta

S eli silhouette, siluetti

- toimiva hahmon siluetti

ROBOTTI

Pelin pikkurobotti on nopea, hyönteismäinen, syöksyy ja kaivautuu sekä huitoo terillä, kuten myös lähdenovellissa mainitaan. Se on myös työni päähahmo ja edustaa hyvää puolta. Hahmo on aika perinteinen seikkailusankarin arkkityyppi: pieni, viaton ja uljas, vastassaan itseään suuremmat pahikset ylitsepääsemättömitä alkuun vaikuttavat ongelmat. Robotti on David, ihmiset taas Goljat.

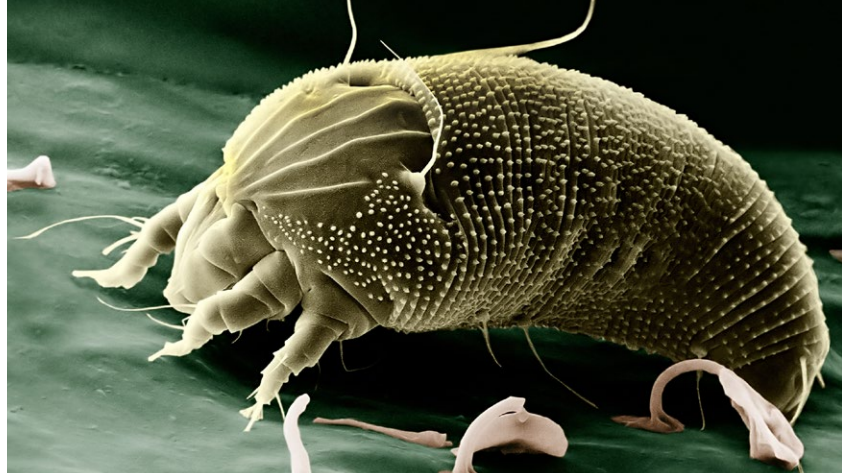
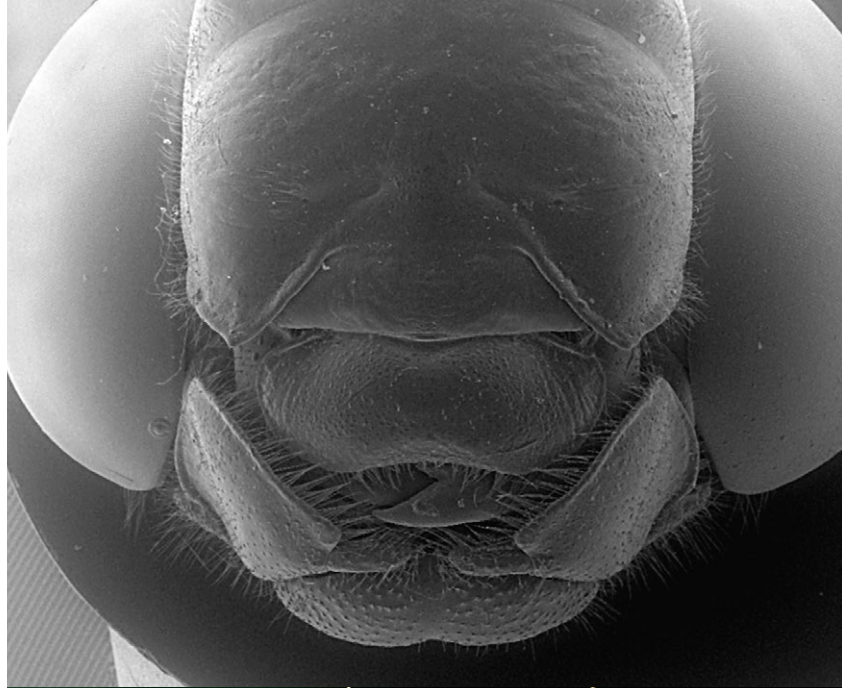
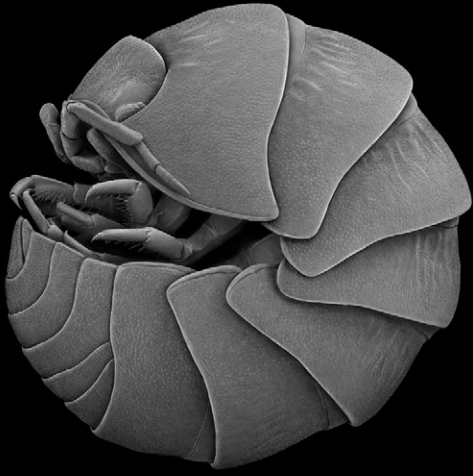
Ensimmäiset robotit olivat ihmisten suunnittelema, joten sen ulkomuodossa on jotain ihmisten suunnittelema asioille ominaista, esimerkiksi materiaali tai väri.

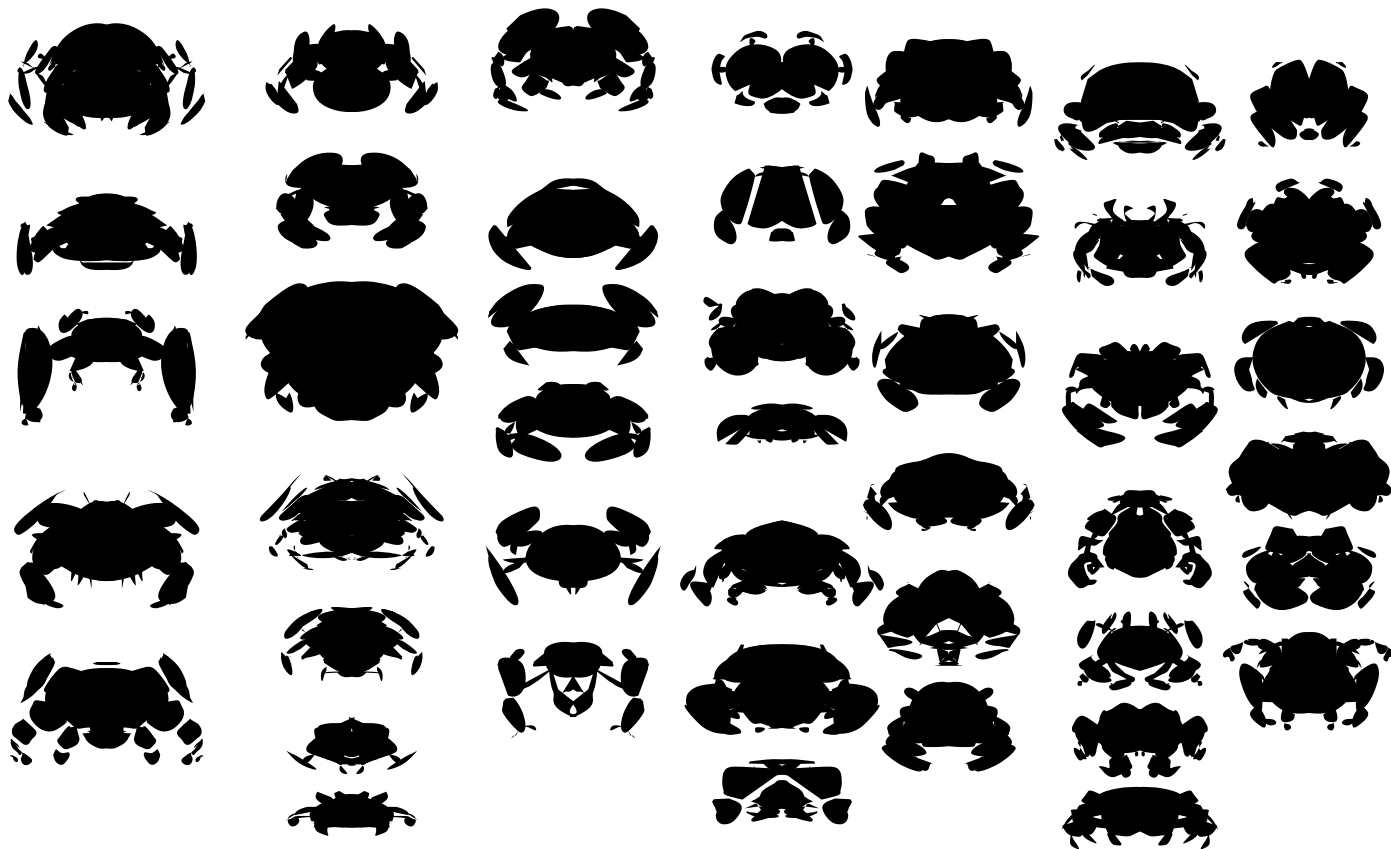
Robotti on myös nuori, ja kenties "kasvaa" iän myötä lisäämällä keräämiään osia itseensä.

Sillä on joku tapa hankkia energiaa ympäristöstään, sen pitää pystyä liikkumaan nopeasti, ja sen pitää sulautua väreiltään ympäristöönsä.

Referenssejä

Ohessa pieni osa referenssikuvista. Keräsin erilaisten hyönteisten, rapujen ja muiden hieman koneita ja avaruusolioita muistuttavien, persoonallisten otusten kuvia. Syvän meren erilaiset oliot ovat kuin suoraan tieteiselokuvista, ja läheltä katsottuna hyönteisetkin alkavat muistutamaan alkukantaisen näköisiä avaruusolioita tai robotteja.





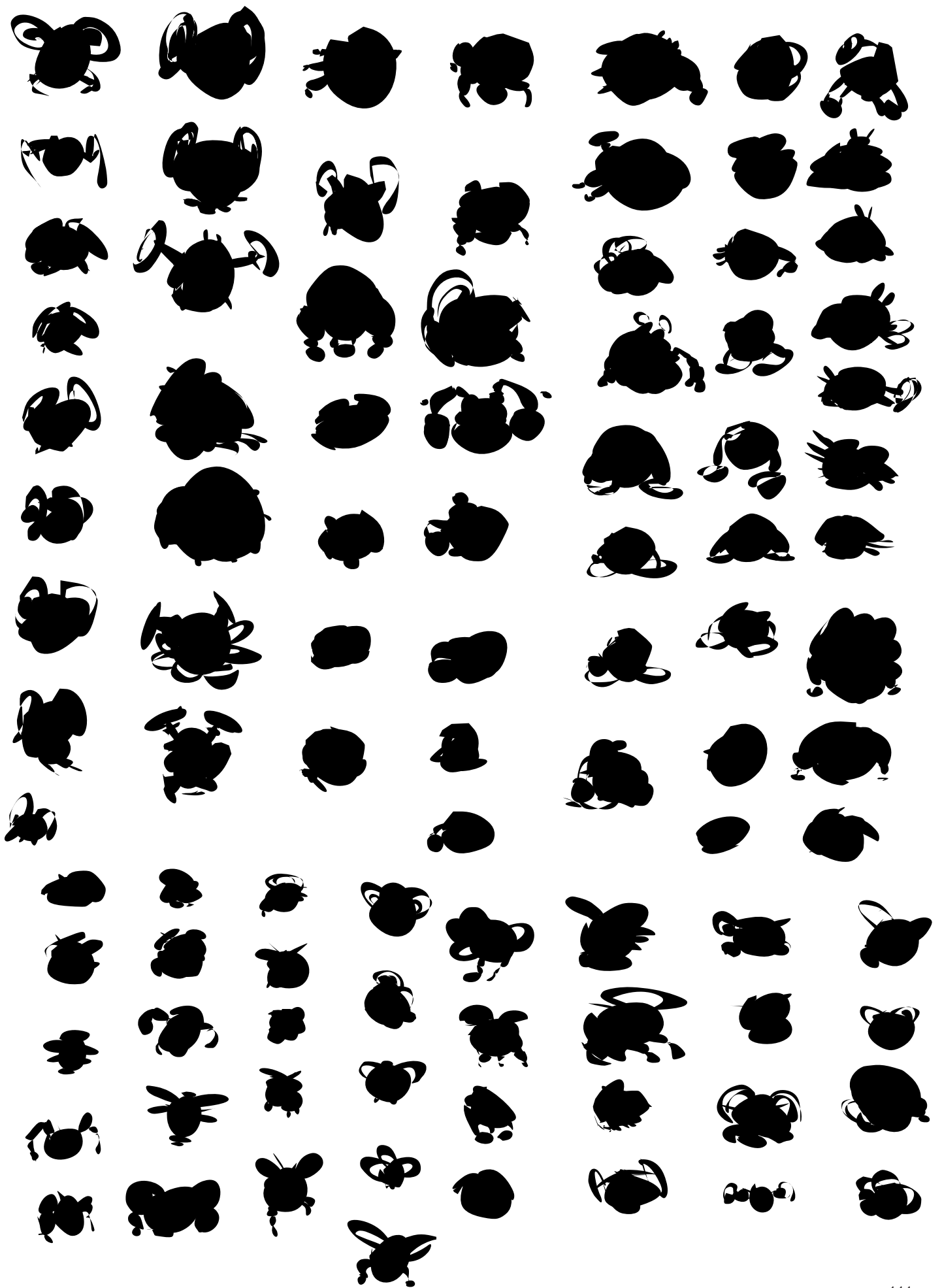
ROBOTTI: SILUETIT

Piirrän useampia, nopeita siluetteja miettiessäni robotin ulkomuotoa. Referensseinä käyttämäni hyönteistet ja syvänmeren otukset toimivat hyvin.

Ensimmäisten luonnosten robotit näyttävät aggressivisilta ja liian kulmikkailta, joten siirryn käyttämään aina vain pyöreämpiä muotoja ja vähitellen ajaudun melko kauas perinteisen robotin muodoista.

Luovun yllä näkyvistä symmetrisistä silueteista, sillä ne tuntuvat aina liian mekaanisilta tai konemaisilta.

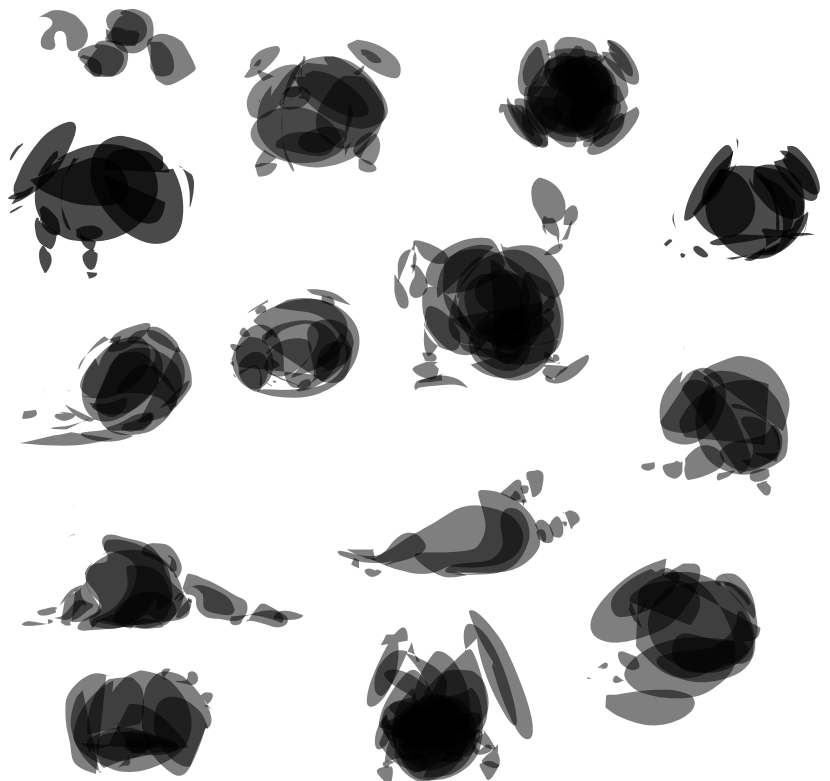
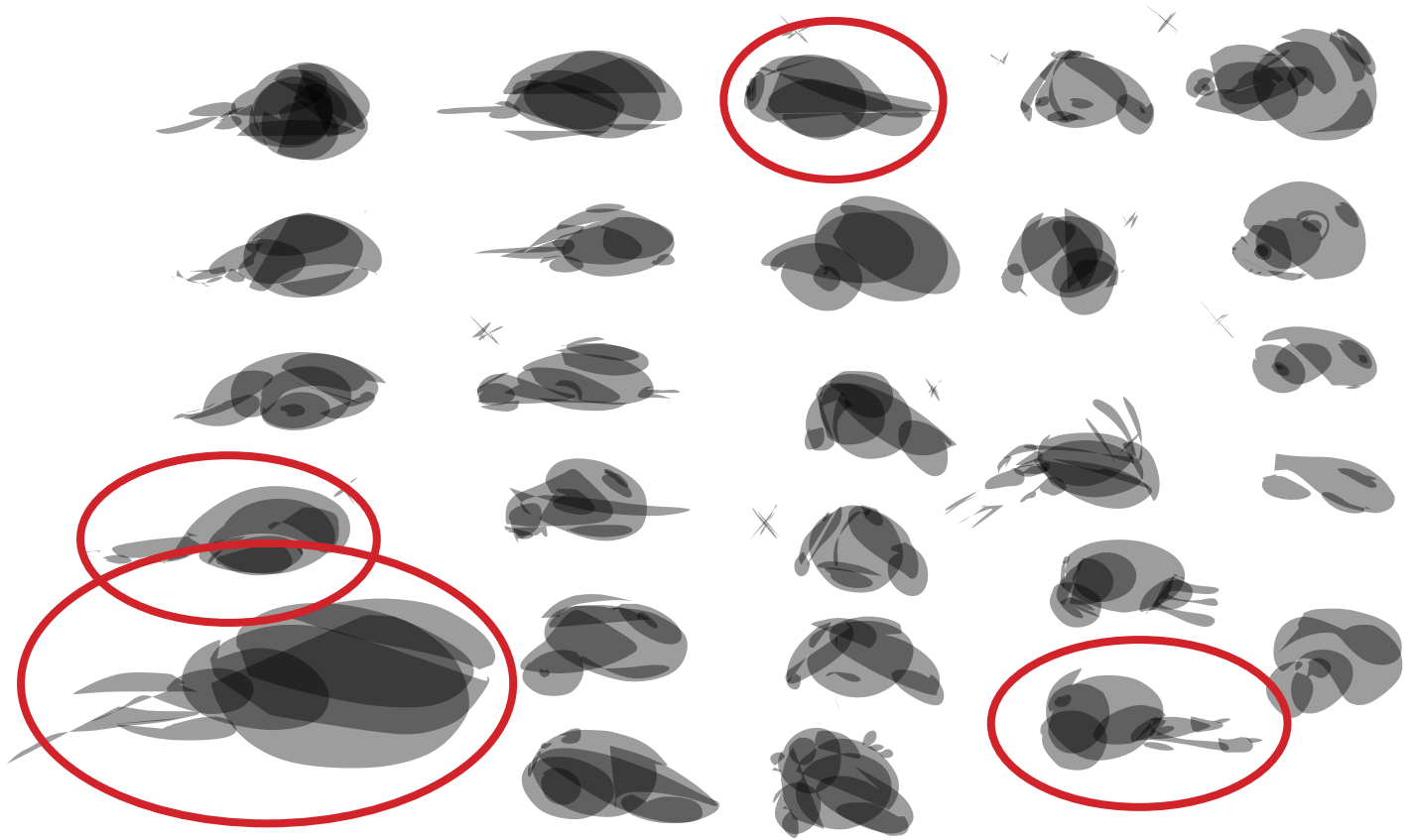
Pyörivät terät tuovat siluettiin mukavasti hyönteismäisyyttä ja saavat hahmon näyttämään dynaamisemmalta. Vastakkaisen sivun silueteista osassa pystyn jo näkemään koomisen, hieman nikottelevan pikkurobotin muotoja.





Poimin muutamia siluetteja varjostettavaksi, ja alan poimimaan muodoista eri osia pitäen mielessä hyönteisten ja nilviäisten ulkokuoren ja tietenkin myös koneiden ulkomuodon.





Jostain syystä robotit eivät vieläkaan vaikuta tarpeeksi dynaamisilta, joten teen vielä muutaman kappaleen liikkuvamman oloisia katkaravun kaltaisia robotteja, sekä pulleahkoja hyönteisen kaltaisia robotteja. Ympyröin toimivimman oloiset silueetit.

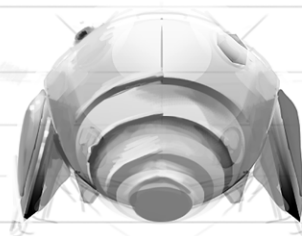
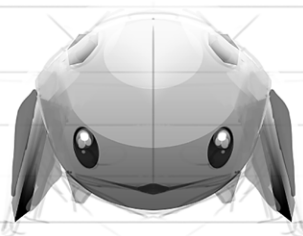
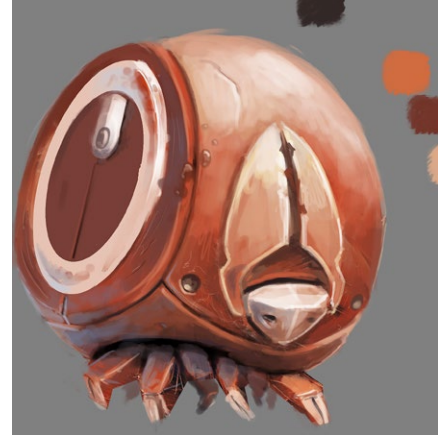
ROBOTTI: LUONNOSTELUA 1

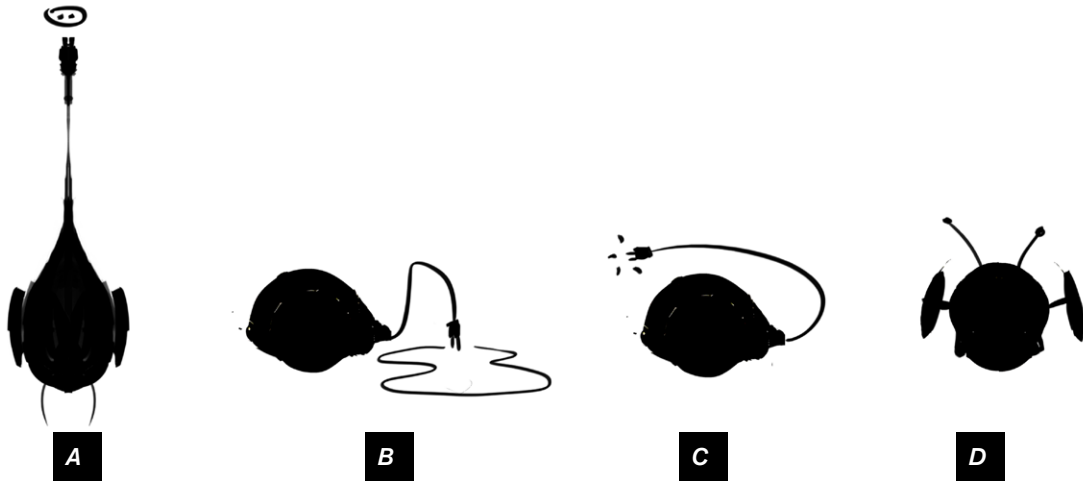
Lähden alkuun väärällä jalalla liikkeelle. Keskityn liikaa väreihin ja vien konsepteja liian pitkälle. Sivun ylälaidan kuvat ovat ensimmäisiä väriluonnoksia.

Vähitellen alan löytää tyylin, joka sopii hahmon määrittelyyn. Alun kankeiden möhkäleluonnosten jälkeen hahmo alkaa näyttää dynaamisemmalta ja lähestyttävämältä.

Alalaidan töpselillä varustettu hymyilevä pikkurobotti istuu hakemaani tyyliin. Se on lähestyttävä, näyttää nopealiikkeiseltä ja on silti tarpeeksi paljon robotin olinen.

Konseptoinnin aikana mietin myös eri tapoja, joilla robotti saa energiaa. Novellissa mainitaan säteileviä alueita (radiation pools). Lisään sen perään sähköjohdon, jonka avulla se voi imeä itseensä säteilyä.





ROBOTTI: LUONNOSTELUA 2

Hahmo alkaa muistuttaa katkaravun ja koppakuoriaisen välimuotoa. Kaksi edessä olevaa linssiä näyttävät silmiltä ja ilmanottoaukko hymyilevältä suulta.

Edestä katsottuna terät näyttävät pieniltä käpäliiltä tai korvilta. Terien pitäminen näkyvillä ja hahmon säilyttäminen harmitoman oloisena on ehkä vaikein robotin suunnittelun vaihe.

Hahmo lepää pyörivän kuulan päällä ja näyttää pienen painopisteen vuoksi liikkeessä olevalta. Takana olevat suihku-moottorit näyttävät pieniltä jaloilta.

Edellissivun luonnoksessa näkyvä töpseli on nykyaikaistettu ja pienempi, jotta se ei näytä pitävän hahmoa liikaa paikoillaan. Robotin perässä olevat harjasmaiset johdot sopivat hyvin tehdasalueen alkukantaiseen teemaan.

Robotin toimintoja

A. Tehtaassa katosta roikkuminen

B. Säteilyltaasta lataaminen

C. Kipinöivä töpseli valaisimena

D. Terien ojentaminen

E. Latauspiuha

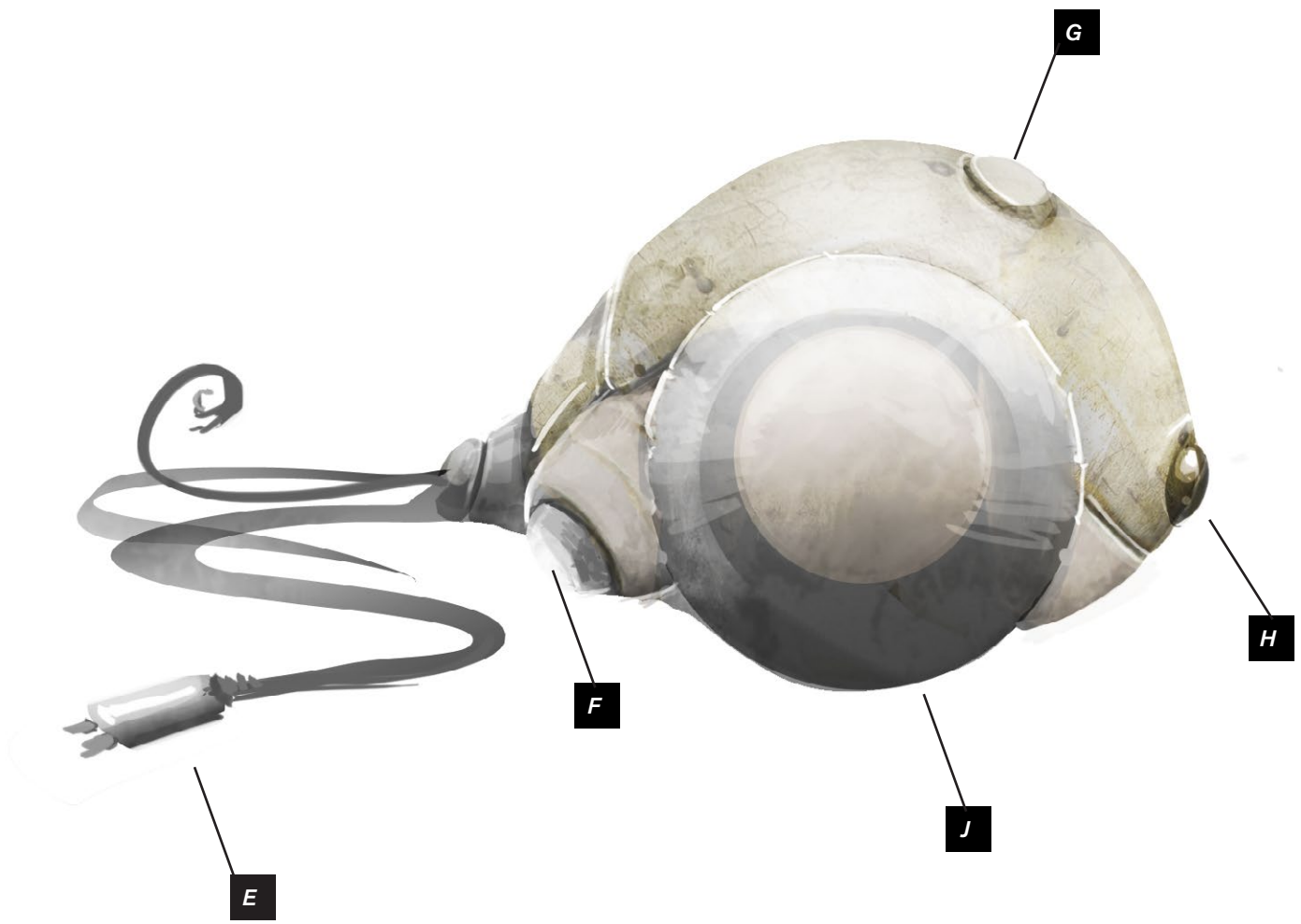
F. Rakettimoottorit nopeampaan liikkumiseen

G. Antennin sijoituspaikka parempaan havainnointiin

H. Näkösensorit

I. Pyörivä kuula, jolla robotti liikkuu eteenpäin

J. Terä, joka toimii myös apupyöränä



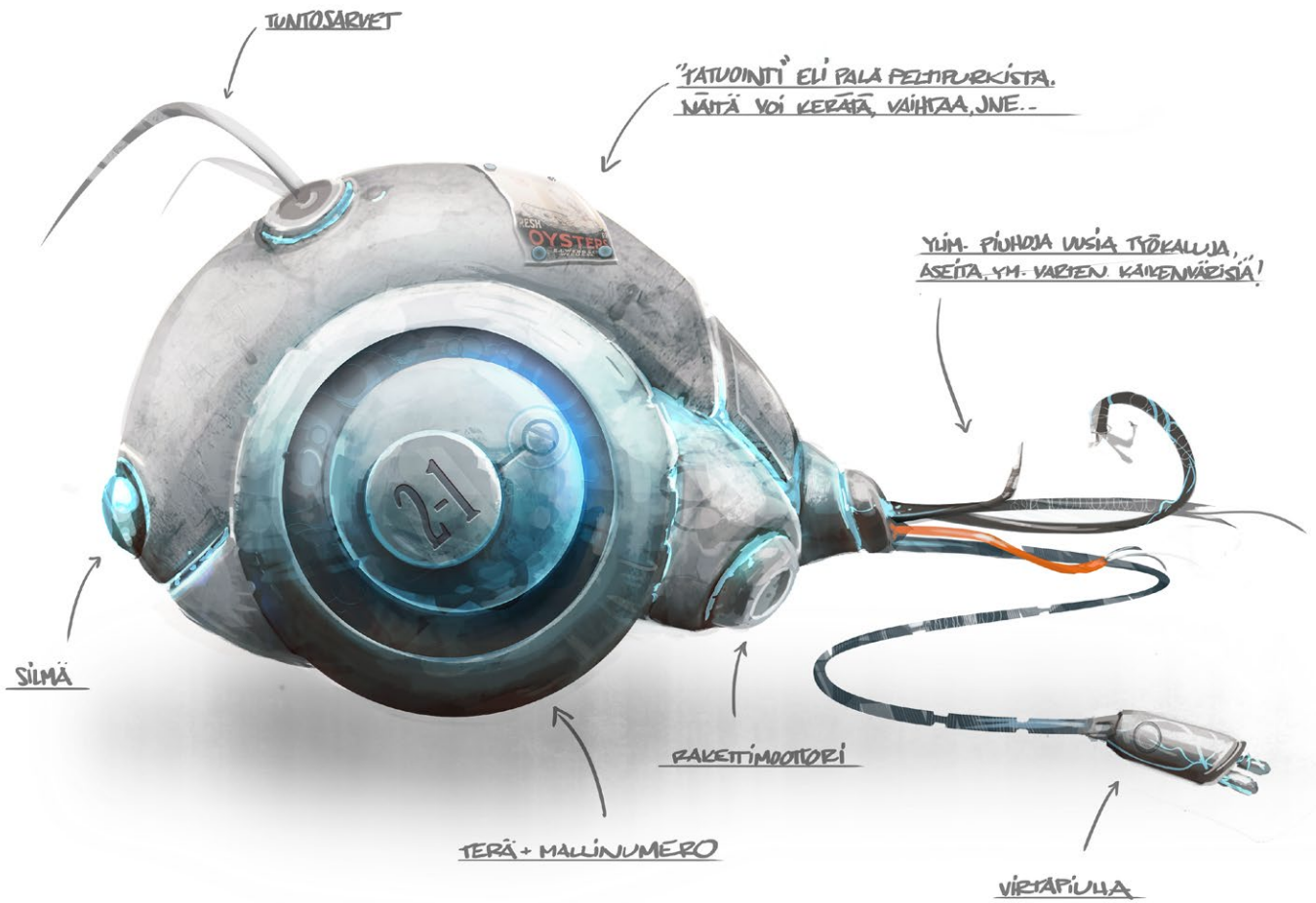


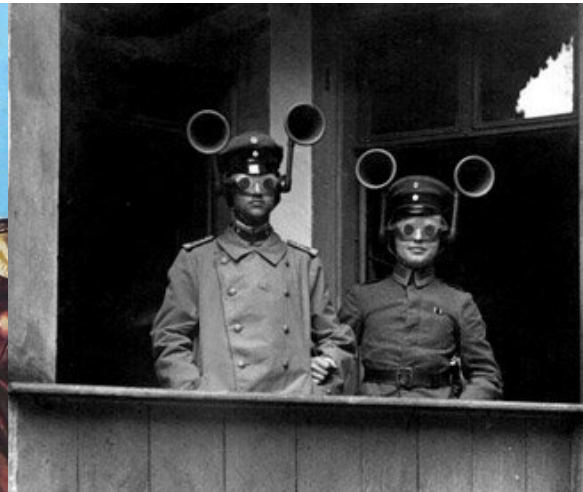
ROBOTTI: VALMIS

Vaaleanruskea robotti on hieman elottoman näköinen, eikä muistuta tarpeeksi konetta. Muutan väriä paremmin sen ympäristöön sopivaksi ja keksin tapoja, joilla sen voi kustomoida itselleen sopivaksi.

Lisään säteilyä robottiin, jotta se näyttäisi energisemmältä ja istuisi paremmin elinolosuhteisiinsa. Kuori muistuttaa enemmän kulunutta metallia, kuten novellissa mainitaan. Kylkeen on lisätty mallinumero, tuntosarvet lisäävät siluetin tunnistettavuutta ja edessä ja takana hohtava tulenpunainen tasapainottaa väripalettia. Vasemman "silmän" ympärillä on kuvio, joka tuo mieleen koiranpentujen silmänympäryksen. Robotti on kiinnittänyt itseensä löytämiään peltipurkin paloja hieman tatuointien tapaan.

Ylläolevasta kuvasta näkee, miten robotin runko rakentuu lähes täysin ympyröistä.





IHMINEN

hmiset ovat projektissani vihollisia. Se, että ne ovat huomattavasti pikkurobottia suurempia, tekee niistä automaattisesti hieman pelottavia. Yksi tärkeimmistä asioista vihollishahmoa mietittäessä on tietenkin juuri sen pelottavuus, mutta pelkkä kokoero ei riitä.

Ihminen on nisäkkäistä epäsymmetrisin, ja robotin silmin epäsymmetria korostuu niin, että hahmot alkavat olla jo lähes epämuodostuneita. Vierastavame ja pelkäämme epätavallisia asioita, kuten esimerkiksi epämuodostuneita kasvoja, ja outoa liikkumatapaa. Korostan tätä etenkin kasvoissa ja hahmon siluettissa.

Robotti tuskin tarkastelee ihmistä muutenkaan samalla tavoin kuin me. Asiat, kuten luomet kasvoissa tai tietynlainen kampauss tuskin merkitsevät paljon. Enemmän merkitsevät asiat, joita ihminen tekee robotille ja niiden kärjistäminen. Jos hahmon tapana on tallata ja lyödä, on hyvä korostaa käsiä ja jalkoja, ja niin edelleen.

Ihmishahmo Hendricks

Novellin luettuani sen päähahmosta Hendricsistä piirtyi mieleen kuva tupakkaa tymeä ilme kasvoillaan kiskovasta säänpieksemästä sikaniskasta, joka pystyy kylmähkösti vaikka puremaan itseltään sormen irti, jos tilanne niin vaatii.

Robotin näkökulmasta Hendricks on myös valtava, talon kokoinen järkäle ja paljon robottia kömpelömpi. Mainitsemani Daavid ja Goljat -vertaus toimii tässäkin. Hendricks istuu ison, yksinkertaisen oloisen, hidasliikkeisen ja raskaan pahiksen muottiin. Hahmoon pitää silti saada hie-man dynaamisuuutta, jotta kontrasti robotin ja sen välille ai kasva liian suureksi. Jotta vihollisen voittaminen olisi palkitsevaa, sen pitää olla muutakin kuin hidastempoinen idiotti.

Tupakka ja sen savu yksi hyvä tunnusmerkki. Varsinkin pimeässä se auttaa pelaajaa huomaamaan lähestyvän vihollisen. Tupakointi sopii muutenkin pahiksen stereotyypille.

Referenssit

Aukeamalla on pieni osa referenssikuvista. Sivun vasemman yläkulman kuva vanhasta venäläisestä atomisuojaatusta sotilaasta inspiroi eniten heti alusta alkaen. Kasvot peittävä naamio, kiiluvat linsit ja pitkä kaapumainen takki tuovat mieleen kuoleman tai pahan ritarin. Samoin Life-lehdestä poimitut kuvat tulevaisuuden amerikkalaissotilaasta toimivat hyvin. Niissäkin kasvot on peitetty. Sodankäynnissä kasvojen peittämisellä on voimakas vaikutus vihollisen pelottelussa. 1950-luvun ja sitä ympäröivien vuosikymmenien univormut ovat hyviä referenssejä.

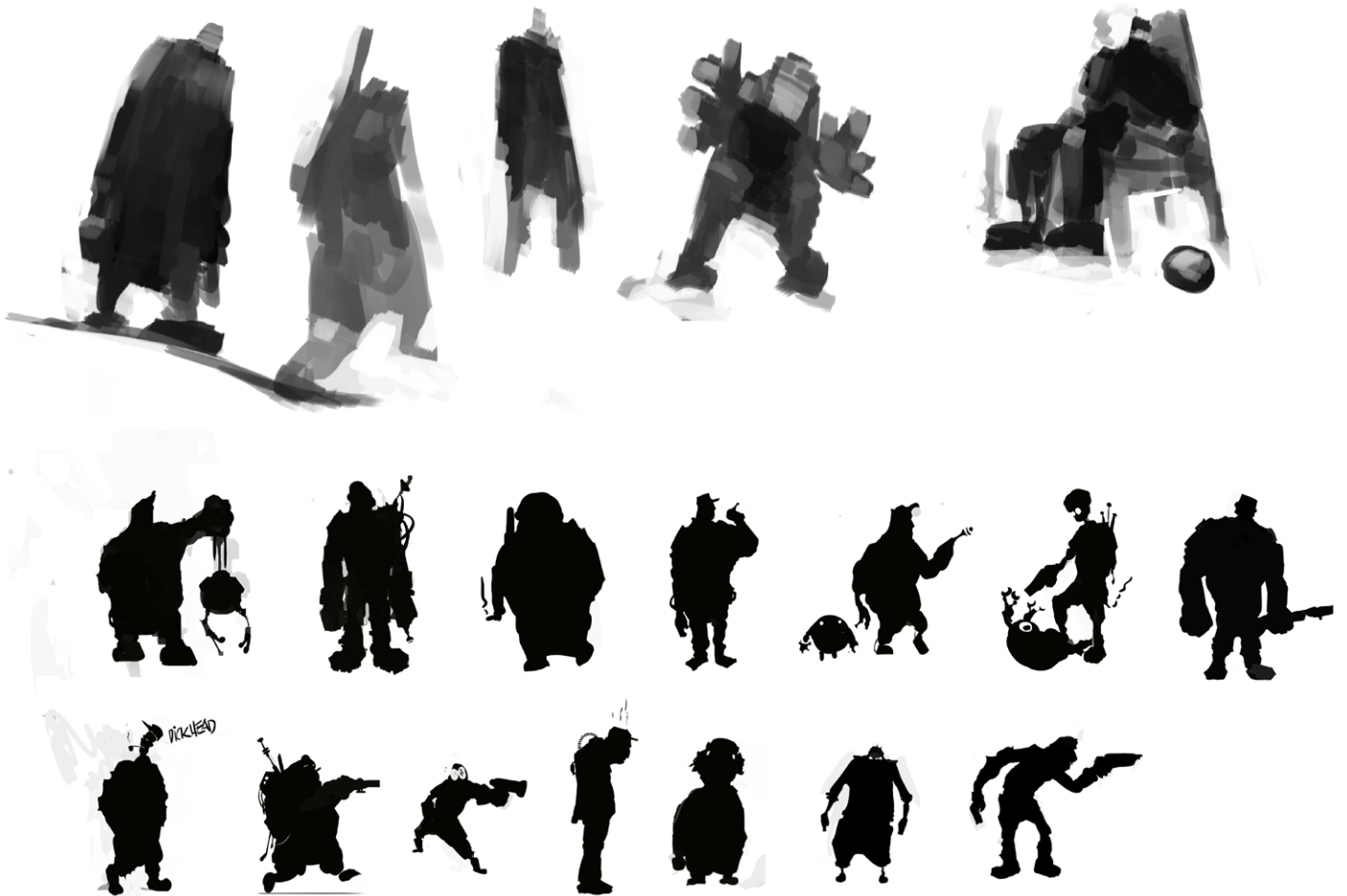
Luat ja luisevat kasvot muistuttavat ihmistä kuolemasta ja niitä vieroksutaan. Hyvin perinteinen pahan hahmon esimerkki on H.R. Gigerin suunnittelema Alien, jolla on hyönteismäinen kroppa ja voimakkaasti näkyvä luuranko.



Future G.I. concepts U.S. Army, 1959

FUTURE GI. Keyhole peek at what the atomic war's fighting men may wear. New Army developments shown at Fort Ord, Cal., are this transistor-radio helmet, heat-resistant mask, nylon armor.



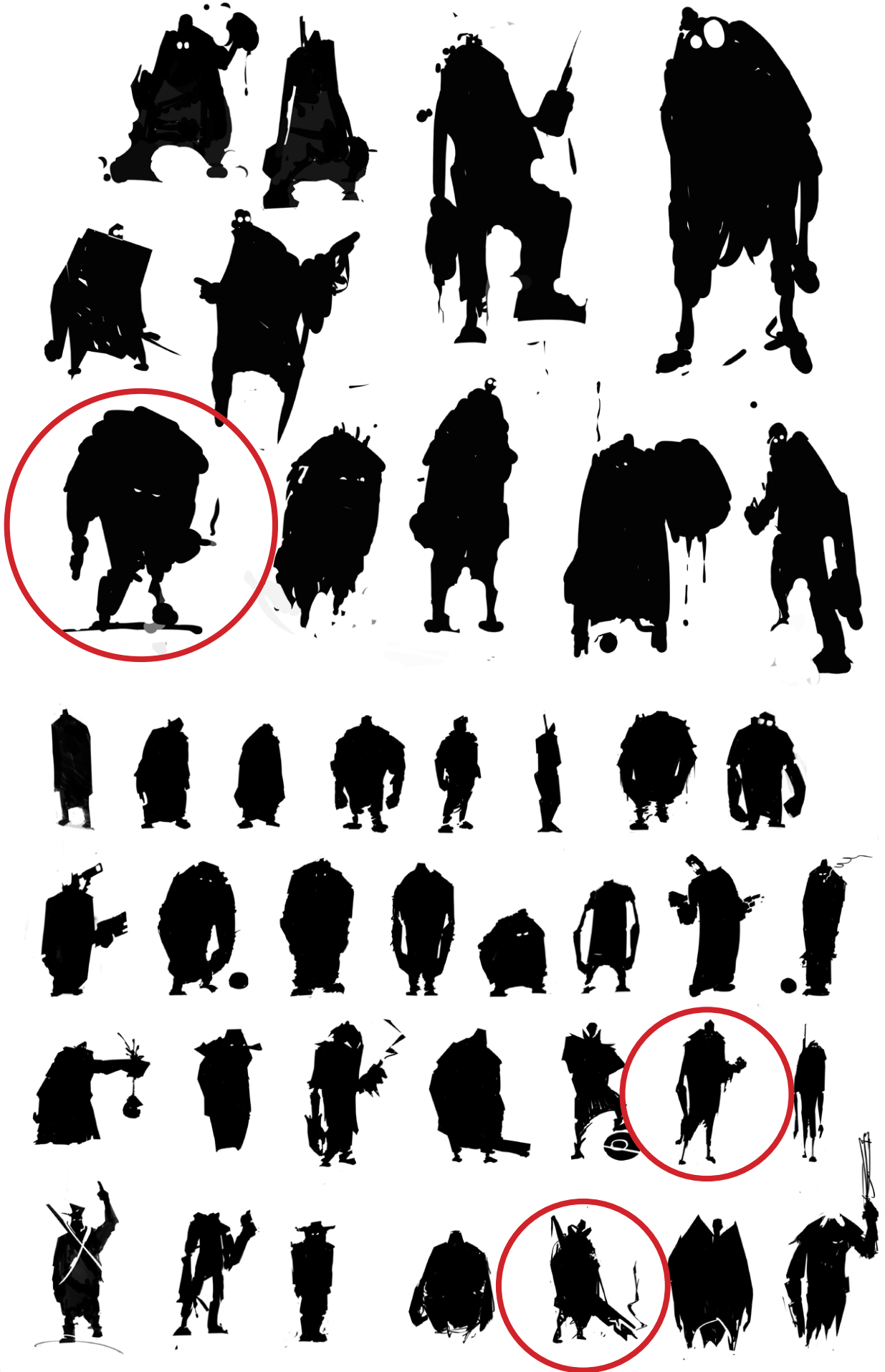


IHMISET: SILUETIT

Aloitan ihmishahmon eli Hendricksin tyylin hakemisen samaan tapaan kuin robottia tehdessä; siluettejä piirtämällä. Hahmo on kömpelö ja lähes kuin liikkuva talo tai seinä. Perusmuotoina käytän kolmioita ja neliöitä.

Monoliitin kaltaiset epävakaasti pienillä jaloilla seisovat järkäleet toimivat melko hyvin. Hahmo on kuitenkin tarinan Goljat, eikä sen tarvitse juosta ympäriinsä. Monessa siluettissa painopiste on ylhäällä ja siluetti muistuttaa hautakiveä tai ruumisarkkua.

Yksikään hahmoista ei ole anatomisesti oikeaoppisesti tehty, vaan ne ovat epäsopuisia, epämuodostuneita ja uhkaavia. Korostan ihmisen epäsymmetriaa. Ympyröin siluetteja jotka tuntuvat sopivilta pohjilta Hendricks-hahmolle.





IHMINEN: LUONNOSTELUA

Ihmishahmojen piirtäminen ei ole koskaan ollut vahvuuteni, mutta Hendricksin kohdalla se ei haittaa niin paljon kuin yleensä, sillä työn ihmishahmot ovat pikemminkin omituisia ja pelottavia otuksia kuin tavanomaisia ihmisiä.

Hendricksin tavaramerkki, eli voimakkaasti katkuuva sätkä on aina läsnä ja sen voi tunnistaa pitkän matkan päästä. Allkuun mietin tapoja abstrahoida kasvot. Pää on pieni suhteessa kroppaan (hahmo ei ole kaapin skarpein veitsi), ja alhaalta katsottuna se näyttää vielä pienemmältä. Perspektiivi korostuu. Jalat ovat lyhyet, jotta hahmo vaikuttaisi selkeästi kömpelöltä ja hidasliikkeiseltä. Kädet ovat tavallista pidemmät ja lähes koskettavat maata sekä ylittävät ottamaan pienen robotin kiinni.

Kuvan 1 hahmo muistuttaa ryhditöntä gorillaa, ja ase vetää sitä voimakkaasti maata kohti. Hahmon siluetti on jotain torakan ja ruumisarkun väliltä.

Kuvan 2 hahmo on hieman nopealiikkeisemmän oloinen. Puvun yläosassa on voimakkaita diagonaaleja, ja päälaki (jos sitä siksi voi kutsua) muodostaa terävän kulman. Kädet ovat säteilystä kärsineet, epämuodostuneet ja luisevat. Hahmosta puuttuu silti huumori, ja se on ehkä jo liikaa zombien tai ruumiin oloinen.



Ylläoleva Hendricks miellyttää minua enemmän. Jalat ovat vielä entistäkin lyhyemmät ja hahmo ei näytä pääsevän jalan kovin nopeasti mihinkään. Se näyttää kävelevän laatikon, aavikkosoturin ja muukalaislegioonalaisen välimuodolta.

Säänpiekemän takin huppu muodostaa toistuvia teräviä kulmia. Punainen on tehokas varoitusväri, ja retrofuturistiseen

tyyliin hanskat ja saappaat ovat toki myös punaisia.

Kasvot on peitetty huivilla, joka on luonnollinen varuste pölyisen ydintuon keskellä. Huiviin on puhkottu muutamia reikiä, jotta avaruusajan tupakan polttaminen kävisi helpommin. Reiät muodostavat suuaukon kaltaisen muodon, joka saa Hendricksin näyttämään hirviöltä.

Hahmon pää on laskeutunut alas, ryhti on huono, ja köyryselkä tuo mieleen Quasimodon ja muut klassiset körmyniskat. Hendricks näkee vain edessään olevia asioita, ja on hidas kääntymään. Sen sellä takaa on helppo hiipiä huomaamatta.



IHMINEN: VALMIS

Edellissivun hahmo ei ole tarpeeksi uhkaava, joten jatkan ideointia. Otan yllättäen referenssiksi muunmuassa keskiaikaiset ja roomalaiset sotilaat ja ritarit. Haarniskoissa on toistuvia, kulmikkaita pintoja, aggressiivisia kulmia, ja kasvot on peitetty. Takki ottaa mallia sekä haarniskasta, että nykyaikaisesta armeijan aavikkotakista.

Maski on sekoitus korinttilaista kypärää (keskimmäinen referenssikuva) ja ristiretkeläisen kypärää (laitimmainen kuva). Yhdessä pölysuojan kanssa se saa pään alueen muistuttamaan pääkalloa. Inhimillisiä piirteitä on viety vielä enemmän taka-alalle. Tupakansavu tupruaa ulos kankaan ja maskin välistä kuin lohikäärmeen tai pirun hengitys. Vyönsoljessa on maan lipun tähti ylösalaisin. Selässään hahmo kantaa tappamiensa robottien jäänteitä kuin salametsästäjä.

Ylälaidan kuvasta näkee, miten hahmo rakentuu terävistä, kolmikulmaisista muodoista.



8 ARVIOINTI JA PALAUTE

8.1 KONSEPTIKIRJA

Alunperin suunnitelmissa ollut konseptikirja jäi prosessin myötä sivuosaan ja tippui pois matkasta, mikä ei harmita. Työn edetessä yhä tärkeämmäksi nousi prosessin oppiminen. Tämän kirjallisen osion sisältö on ehdottomasti työn tärkein anti. Konseptikirja - mikäli sitä kirjaksi olisi voinut kutsua - olisi sisältänyt valikoidut konseptit, mutta jättänyt sivuun useita nopeita luonnoksia, jotka tosielämän työssä ovat myös tärkeitä. Eli alunperin suunnitelmissa ollut kirja olisi ollut pikemminkin selailtava kuvakirja kuin oikea, hyödyllinen tuote.

Tämän opinnäytetyön ja varsinaisen konseptisuunnittelun yhtenä selvänä erona onkin muun tuotantotiimin puute. Verbaalinen kanssakäyminen, kritiikki ja asioiden tekeminen uudestaan ja uudestaan tuotannon muuttuessa on työelämän arkea. Konseptikirja olisi toiminut avaimet käteen -periaatteella, mikä olisi ollut huono ratkaisu. Pelituotannoissa tapahtuu oikeastaan aina mittavia muutoksia kesken matkan.

8.2 PROSESSI

Mielestäni onnistuimme tavoitteissamme vähintään kohtuullisen hyvin. Viestinnällisissä tavoitteissa totesimme pääasiallisen tavoitteen olevan visuaalisen tyylin onnistunut kommunikointi tuotantotiimille. Tämän onnistumisesta on hankalaw saada kiistatonta näyttöä, mutta omasta mielestämme pelkistä kuvista välitty jo valtava määrä tietoa, ja kirjallisessa osuudessa on nähtävissä mitä on haluttu kommunikoida. Selittävän tekstin kanssa on realistista, että alan ammattilaiset ymmärtävät mitä skisseillä on yritetty saavuttaa. Olemme olleet realistisia sen suhteen mitä yritämme viestittää pelaajalle ja mielestämme olemme siinä onnistuneet.

Esteettis-visuaalisissa tavoitteissa halusimme saavuttaa yhtenäisen visuaalisen tyylin. Suunnittelimme prosessin niin, että sen läpikäyminen pakottaa ajattelemaan työkaluja ja menetelmiä, joita käytetään kuvamateriaalin tuottamiseen. Tämä yksinään takaa jo jonkinasteista yhtenäisyyttä. Jos sen lisäksi kiinnittää asiaan huomiota, niin on jo odotettavissa hyviä tuloksia.

Ammatillisissa tavoitteissa halusimme oppia alan käytäntöjä ja muodostaa itsellemme prosessin, jota voimme hyödyntää työssämme. Nämä asiat toteutuivat. Muissa tavoitteissa mainitsimme myös onnistuneen konseptikirjan. Tästä tavoitteesta olemme matkan aikana irrottaneet otettamme, sillä sen olemassaolo tuotantotiimin kannalta on muuttunut oppimamme tiedon myötä vaikeaksi perustella. Emme katso, että kyseessä olisi tavoitteesta jälkeen jääminen vaan normaali prosessiin kuuluva uuden oppiminen.

Opinnäytetyömme valmistui kaksi vuotta myöhässä, joten aikataulutamisessa voidaan sanoa olevan parantamisen varaa. Aihe oli melko vieras, ja saatavilla oleva tieto hajallaan. Siinä mielessä en pidä pitkittynyttä prosessia lainkaan ihmeellisenä. Kestää kauan aikaa sisäistää niin paljon uusia asioita ja koota niistä jotain toimivaa. Olisimme voineet välttää pitkittymisen valitsemalla tutumman aiheen tai rajaamalla aiheen todella tiukasti. Emme tietenkään olisi voineet siinä vaiheessa tietää, että rajaamiselle on tarvetta, joten siinä mielessä pitkittynyt lopputulos ei

ollut vältettävissä. Vasta päästyämme pintaa syvemmälle aiheessa osasimme järkevöittää työskentelyämme ja tavoitteitamme ja kohdentaa fokuksemme oikeisiin asioihin.

Petri

Olen tyytyväinen omaan prosessiini. Halusin tutkia konseptisuunnittelijan roolia tietynlaisessa kokoonpanossa, joka vastaa oikeita olosuhteita niin kuin ne olisivat oikeassa pelifirmassa. Ainoastaan varsinainen totetusvaihe jäi valitettavasti keskeneräiseksi huonosti suunnitellun ajankäytön takia. Olisisin tarvinnut kuvien tuottamiseen enemmän aikaa. Nyt ehdin käyttämään vain ensimmäiset ideat, ja menemään niillä.

Riku

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen projektiin. Näin jälkikäteen voin rehellisesti todeta, että en selkeästi tiennyt aiheesta paljoakaan valitessani opinnäytetyön aiheetta pari vuotta sitten. Työstä muodostui mielenkiintoinen oppimisprosessi, jonka

aikana tuli heitettyä enemmän tuotettua tavaraa sivuun kuin kirjan sivuille. Viime metreillä muutimme opinnäytetyön suuntaa, ja syystä. Hylkäsin kaikki tekemäni luonnokset ja aloitin konseptien tuottamisen nollasta. Luulen, että mikäli katsoisin tätä työtä parin vuoden kuluttua uusin silmin, tekisi mieli tehdä samoin; heittää konseptit pöytälaatikkoon ja aloittaa alusta.

Olen silti oppinut opinnäytetyön aikana paljon. Eri työ- ja lähestymistapojen oppiminen on ollut kullannarvoista. Missään ei koskaan voi olla täydellinen, mutta ainakin voi nöyryä ja oppia uutta.

Vaikka perinteisen teollisen tuotteen muotoileminen opinnäytetyönä olisi ehkä voinut olla jopa hieman helpompaa oman taustan tietäen, tämä oli silti mukava kokemus.

LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

Tom Bancroft, Glen Keane. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels

Erik Bethke. Game Development and Production

Adam Watkins. 2011. Creating Games with Unity and Maya

Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon. The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design

Haden Blackman, Brett Rector, Hayden Christensen. The Art and Making of Star Wars The Force Unleashed

Lee Sheldon. Character Development and Storytelling for Games

R G Grant. Warrior - A Visual History of the Fighting Man

Carol Titelman. The Art of Star Wars

Eric S Trautmann. The Art of Halo: Creating a Virtual World

ELEKTRONISET LÄHTEET

Internet

Neogames. 2010. Suomen pelitoimialan strategia 2010-2015, Visio 2020.
http://www.hermia.fi/neogames/tutkimukset_ja_julkaisut/?x11656=664637

Wikipedia. 2008. "Retro-futurism"
<http://en.wikipedia.org/wiki/Retro-futurism>

Lawrence Sutin. 2003. Philip K. Dick
http://www.philipkdick.com/aa_biography.html

David Syoka. 2000. Second Variety
<http://www.sfsite.com/04a/sv78.htm>

Shaylyn Hamm. 2010. The Aesthetics of Unique Video Game Characters
http://www.gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php

Henry Flynt. 1994. The Crystallization of Concept Art in 1961
http://www.henryflynt.org/meta_tech/crystal.html

Mark Kennedy. 2012. Picking the Right Moment to Illustrate
<http://sevencamels.blogspot.com/>

Sean. 2011. Character Design Class 1: Shapes
http://niftysean.blogspot.com/2011_09_01_archive.html

Ben Camberos. Creating Hero Versus Villain Character Archetypes
<http://tutsplus.com/tutorial/creating-hero-versus-villain-character-archetypes/>

Raph Koster. 2007. Typical game dev teams

<http://www.raphkoster.com/2007/11/02/typical-game-dev-teams/>

Linkejä hahmosuunnittelijoiden haastatteluihin

<http://characterdesignlinks.blogspot.com/>

Videot

James Paick. CGMW - Environment Design Workshop with James Paick

Carlo Arellano. CGMW - Character Design for Games with Carlo Arellano

San Jun Lee . CGMW - San Jun Lee: Concept Drawing

Cameron Davis. The Gnomon Workshop - Character Design for Games and Animation Volume 1: Creating an Iconic Character with Cameron Davis

Cecil Kim. The Gnomon Workshop - Environment Art Direction for Games Volume 1: Ideation Sketching with Cecil Kim

Cecil Kim. The Gnomon Workshop - Environment Art Direction for Games Volume 2: Painting Concepts

James Clyne. The Gnomon Workshop: The Techniques of James Clyne Volume 1: Environment Sketching and Design

Thierry Doizon. The Gnomon Workshop - Character Design Pipeline: Production Art and Research Techniques

Richard Lemarchand. 2009. The Gnomon Workshop - The Making of Uncharted: Drake's Fortune

Eric Chiang. Digital Tutors: Character Concepting Workflows for Games in Photoshop with

Daarken - The Untraveled Path

The Art of Daarken: Sci-Fi Environment Design

Whit Brachna. Massive Black: Whit Brachna: Environment Concept Design

Jason Chan. Massive Black: Jason Chan: Quick Sketching

Android Jones. Massive Black: Android Jones: Thumbnail Demo

Erick Pangiliinan. Uncharted 2 Art Direction

Kuvalähteet

Sivut 10-11.

<http://nukezilla.com/wp-content/uploads/2011/03/NZM001.jpg> [viitattu 12.4.2012]

Sivut 12-13. Gustaf Tenggren, konsepti Pinokkio-animaatioon

<http://www.gustaftenggren.com> [viitattu 11.8.2011]

Sivut 12-13. Eyving Earle, konsepti Prinsessa Ruusunen -elokuvaan

http://lh6.ggpht.com/-nupElieBtpl/SIRWPXWI4II/AAAFYY/fYq-akZh7LE/14242_1b35efd3df_o.jpg [viitattu 19.3.2012]

Sivut 12-13. Ralph McQuarrie, Star Wars-konseptikuva,

midnightblog.net/wp-content_gallery/star-wars-concepts/ilm_19a_starwars.jpg [viitattu 18.3.2012]

Sivut 12-13. Syd Mead, Blade Runner -konsepti
www.mlkshk.com/r/2FH.jpg [viitattu 17.3.2012]

Sivu 14. From Dust -pelin hahmokonsepteja
http://4.bp.blogspot.com/_7lckL1ZbX-w/TUskR_8VN_I/AAAAAAAAABNo/npBi5zO1OBM/s1600/FROM-DUST_CA_005_CharacterResearch1.jpg [viitattu 17.3.2012]

Sivu 15. Daniel Dociu, Guild Wars 2 -konsepti
http://www.conceptroot.com/ult/upload_pic/image_1327756714.jpg [viitattu 17.3.2012]

Sivu 16. Philip K Dick Rolling Stone -lehdessä 11/1975
http://4.bp.blogspot.com/_z5vpNAABjv8/TTBfM/TBpZM5XpZag/s1600/PKD-Rolling-Stone-article-2.jpg [viitattu 17.3.2012]

Sivut 18-19. Second Variety -julkaisuja
www.amazon.com [viitattu 11.3.2012]

Sivut 20 & 21. Second Variety -kirjan kuvitusta
www.gutenberg.org [viitattu 10.11.2011]

Sivu 31. Sonic
<http://xboxlivemedia.ign.com/xboxlive/image/article/107/174/sonic-the-hedgehog-4-episode-i-2016620.jpg> [viitattu 10.3.2012]

Sivu 32. Journey
<http://xboxoz360.files.wordpress.com/2011/06/oxcgn-interview-with-thatgamecompany-oxcgn-1.jpg> [viitattu 10.3.2012]

Sivu 33. Limbo
http://images.wikia.com/villains/images/1/1d/Spider_Limbo.jpg [viitattu 12.3.2012]

Sivu 34. Homer Simpson
<http://chaukeedaar.files.wordpress.com/2011/02/homer-simpson-wallpaper-brain-1024.jpg> [viitattu 12.3.2012]

Sivu 34. James Dean
<http://www.theslink.com/articles/wp-content/uploads/imgrebel-without-a-cause2.jpg> [viitattu 17.3.2012]

Sivu 35. 50-luvun stereotyypin mukainen nainen
<http://blogs.dickinson.edu/ecofeminism/files/2012/02/50s-housewife-all-mod-cons.jpg> [viitattu 16.3.2012]

Sivu 35. Nainen jousipyssyn kanssa
http://www.inc.com/uploaded_files/image/THE-HUNGER-GAMES-Jennifer-Lawrence_pop_15008.jpg [viitattu 16.3.2012]

Sivut 58-59. Uncharted 2, Alice: Madness Returns, God of War, Psychonauts
www.gamespot.com [viitattu 19.4.2012]

Sivu 64. Jeff Smith, Bone-sarjakuva
<http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=815018&gsub=47308> [viitattu 20.4.2012]

Sivu 64. Boris Karloff Frankensteinina, http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a7/Frankenstein%27s_monster_%28Boris_Karloff%29.jpg/300px-Frankenstein%27s_monster_%28Boris_Karloff%29.jpg [viitattu 15.3.2012]

Sivu 64. Kuningatar Grimhilde
http://images.wikia.com/spongebobandfriendsadventures/images/0/02/Queen_Grimhilde.jpg [viitattu 15.3.2012]

Sivu 66. Kakara piuhat päässä
www.darkroastedblend.com [viitattu 19.3.2012]

LIITE 1: NOVELLIANALYYSI

1 AJANKUVA

Novelli kirjoitettiin vuonna 1953 kesken atomiajan, vain kahdeksan vuotta toisen maailmansodan jälkeen. Neuvostoliiton ja Yhdysvaltojen välinen kylmä sota oli alkanut. Kuten olettaa saattaa, aikakausi välittyi novellista monin paikoin.

Atomiaika oli väritynyt sellaisista tapahtumista kuin Hiroshiman pommitus (joka päätti toisen maailmansodan), ensimmäinen hiilivetypommin testaus, kylmä sota ja ydinkäyttöisten kulkuneuvojen kehitys. Atomipommitusten hirvittävästä seuraamuksista huolimatta 1950- luvulla oli optimistinen ilmapiiri sen suhteen, että ydinvoima olisi tulevaisuuden hallitseva teknologia.

Säteily oli verattain uusi löytö siihen aikaan ja sitä käytetään novellissa useasti mysteerisenä, asioita mahdollistavana elementtinä.

2. MILJÖÖT

Esittely

Novellin tapahtumapaikat voidaan jakaa seitsemään eri miljööseen. Kaksi niistä on sisätiloissa ja loput ulkotiloissa. Koska maapallo on tuhottu hyvin perusteellisesti, maisema ulkona näyttää kauttaaltaan hyvin samanlaiselta. Maassa ei kasva mitään, kaikki on peittynyt tuhkaan, puut ovat palaneet ja taivaalla on jopa tuhkapilviä. Tämä pätee kaikkiin novellin ulkomiljöisiin, sillä ne kaikki sijaitsevat suhteellisen pienellä geometrisellä aluella ydinsodan jälkeisessä täysin tuhoutuneessa Ranskassa.

Novellista ei lmainita, milloin sota on alkanut tai loppunut, mutta se on kestänyt kuusi vuotta. Avoimeksi jää, onko muita ihmisiä jäänyt henkiin kuin tarinassa mainitut henkilöt. Novellissa kylläkin mainitaan eri tukikohdista, joten se on mahdollista.

Miljöö 1: Amerikan komentobunkkeri

Tarina alkaa Amerikan komentobunkkerista. Se on ainoa paikka missä Amerikkalaisia (Hendricks mukaanluettuna) mainitaan olevan koko maapallolla. Bunkkeri ja sen lähialueet ovat käytössä novellissa useita kertoja. Novellin ensimmäinen kohtaus sijoittuu sinne.

Ympäristö bunkkerin ympärillä on samanlaista kuin muuallakin maapallolla; tuhkaa ja raunioita. Bunkkerin sisäänkäynti on piilotettu maastoon. Lähistöllä on pieni kukkula, joka on täynnä Clawveja, jotka ovat piiloutuneena tuhkaan. Kukkulan laki on 50. jaardin päässä bunkkerin sisäänkäynniltä. Kukkulan päällä on puunrunko, betonipylväitä ja raunion seiniä. Raunioiden sanotaan olevan kellertävän värisiä.

Bunkkerin sisätiloista ei kerrota paljoa. Siellä mainitaan olevan monitori, kommunikaatiolaitteistoa ja tutka. Monitori on käännettävä. Ulkopuolelle näkee teleskoopin avulla. Bunkkerin sisäänkäyntiä peittää kansi.

Komentobunkkeri on sopiva paikka konseptisuunnittelijalle asettaa koko tarinaa hallitseva yleistunnelma, koska tarina alkaa sieltä, se on tapahtumien keskipisteenä niin useasti ja koska se on päähahmon koti.

Novellissa lukija samaistuu päähahmoon (Hendricksiin), joten pelaajan tulisi kokea bunkkeri ja sen lähimaasto erityisen tärkeinä ja huomionarvoisina, kuten se on Hendricksillekin.

Miljöö 2: Hendricksin ja Davidin kohtaamispaikka

Hendricks ja David kohtaavat kun Hendricks on matkalla Amerikan bunkkerista Neuvostoliiton bunkkerille. Ympäristössä kerrotaan olevan rakennuksien raunioita, tuhkaa, ja Hendricksin oikealla puolella kokonaisen kaupungin rauniot. Yleisilmettä kuvaillaan masentavaksi. David lähestyy Hendricksiä erään rakennuksen raunion sisäältä. Ympäristöstä ei mainita enempää, vaan fokus keskittyy Hendricksin ja Davidin väliseen dialogiin.

Ilmassa on paljon jännitystä. David vaikuttaa aivan liian hauraalta selviytyäkseen tällaisessa paikassa. Kontrasti pienen pojän ja vihamielisen ympäristön välillä on asia, joka kannattaa pitää mielessä kun suunnittelee tätä ympäristöä. Davidin ja Hendricksin kohtaaminen vaikuttaa lukijalle liian epätodennäköiseltä.

Miljöö 3: Neuvostoliiton bunkkeri

Neuvostoliittolaisten bunkkeri ei ole odotetunlainen. Se ei ole lähelläkään samaa tasoa kuin Amerikkalaisten. Sen sijaan se on pieni maatalon kellari, joka on muutettu bunkkeriksi. Oikea bunkkeri on tuhoutunut hiljattain.

Pieni huone on jaettu kahteen verholla. Toinen huone palvelee makuuhuoneena ja toinen keittiönä. Sisäänkäynti on peitetty pultatulla kaivon kannella. Osia kellarista on lyhistynyt ja täynnä rojua. Bunkkerissa on pieni pöytä, jakkara, pinnasänky ja ruosteinen nokipannu.

Bunkkeri sijaitsee entisessä pikkukylässä, jossa oli muutama rakennus ja tie. Bunkkeri- kellari on harjanteen päällä korkeammalla kuin muu ympäristö. Hendricks mainitseeikin, että se on täydellinen tähytyspaikka. Neuvostoliittolaisten tuhoutunut pääbunkkeri on noin puolen mailin ja suoran näköyhteyden päässä.

Lokaatio on tarinan kannalta tärkeä, sillä tarinan keskeisimmät hahmot viettävät siellä melko paljon aikaa suunnitellen seuraavaa siirtoaan. Bunkkeria ja sen proppeja voidaan käyttää kuvaamaan Neuvostoliittolaisten luonnetta ja elämäntapoja ja tekemään eroa Amerikkalaisten ja Neuvostoliittolaisten sotilaiden välille. Pitää kuitenkin muistaa, että arkkitehtuuri on pohjimmiltaan Ranskalaista, vaikka siihen onkin tarinan mukaan tehty jotain muutoksia.

Bunkkerin ja sen lähiympäristön tunnelmaa kuvaillaan useaan otteeseen ja siihen vaikuttaa voimakasti mikä aika päivästä sattuu olemaan, mutta yleisenä piirteenä mainittakoon aavemaisuus, joka syntyy lähinnä hahmojen pelokkaasta ja varovaisesta käyttäytymisestä.

Miljöö 4: Tasson ja Hendricksin leiri

Hendricks ja Tasso pysähtyvät lepäämään selvittyään vierailusta Amerikan bunkkerilla ja pystyttävät nuotion. He ovat paenneet vartioita maen yli ja matkanneet määrittelemättömän pituisen matkan.

Maisema on samanlaista kuin tarinan maasto yleensä. Erityisesti mainitaan tuhkaa, rakennusten raunioita, seiniä siellä täällä, betonikasoja ja alaston puun runko. He saapuvat paikalle ennen auringon nousua ja poistuvat sen aikaan tai hieman sen jälkeen.

Asetelma on melko romanttinen; mies ja nainen lepäämässä nuotion äärellä naisen hoitaessa miehen vammoja. Tämä kohtaaminen on yksi merkittävimmistä, joissa määritellään Tasson ja Hendricksin suhdetta toisiinsa.

Miljöö 5: Kaivo

Tarinan huipennus tapahtuu vanhan kaivon luona. Hendricksin pelastussukkula on piilotettuna kaivon. Lähellä on tie, sen takana avointa peltoa, kiviä ja ruohoa.

Hendricks käyttää jonkinlaista silmälukkoa päästäkseen avaruussukkulaan käsiksi. Sukkula nousee kaivon alta metallisine kannatinkehysineen monimutkaisen hi-tech mekanismin avulla.

Alus on pieni yhden istuttava sukula. Sisään pääsee avaamalla kannen ja laskeutumalla sisään ohjaustuoliin. Lento on lähes automaattinen. Sukkulaan on varattu riittävästi raviontoa lennon ajaksi.

Miljöö 6: Kuuasema

Kerronta ei milloinkaan etene kuuasemalla, joten kyse on kerronnan kannalta vähäpätöisemmästä miljööstä, mutta se on silti keskeinen miljöö itse tarinan kannalta ja peliä ajatellen se on potentiaalinen ympäristö, joka on tarpeeksi mielenkiintoinen, että se toimisi hyvin suunnittelukohteena.

Miljöö 7: Loppukohtaaminen

Tarina päättyy kun Hendricks jää yksin ainoana ihmisenä maahan ja Tasso poistuu sukkulalla. Hän suuntaa takaisin bunkkerille, ja bunkkerin lähiympäristöön kuuluvan kukkulan toiselle puolelle.

3. HAHMOT

Major Joseph Hendricks

Joseph Hendricks on tarinan päähahmo. Hänestä puhutaan kolmannessa persoonassa, mutta asiat esitetään hänen näkökulmastaan. Lukijan oletetaan samaistuvan häneen. Hänen arvonsa on "major", joka on korkein maassa olevien joukkojen komentaja.

Ensivaikutelma Hendricksista on G. I. Joe- tyyppinen. Hänellä on leveät hartiat, sänki ja hän on iso. Hän polttaa savukkeita ja juo kahvia. Fyysisistä ominaisuuksista

sista, kuten hiusten tai silmien väristä, tai muista yksityiskohdista ei ole mainintaa, joten paljon jää avoimeksi.

Hendricksillä on vaativa, jopa töykeä tapa kommunikoida ihmisten kanssa. Hän ei haaskaa aikaa small talkiin tai etiketin miettimiseen. Hänellä on kovakuoriseen sotilaaseen mielletäviä maneeereja, kuten: kuulusteleminen, kyseenalaistaminen, epäluuloisuus. Hän esimerkiksi puhuu pienelle pojalle, Davidille, kuin sotavangille puhutaan kuulustelussa. Hendricks käyttäytyy samoin Tassoa kohtaan; kysymys kysymyksen jälkeen, pitäen paljon etäisyyttä.

Muut kohtelevat Hendricksia suurella kunnioituksella, kuten korkea-arvoista upseeria voisi olettaa kohdeltavan.

Hänen henkilökohtaisesta historiastaan ei sanota paljoa, mutta kun tiedämme, että sota on kestänyt kuusi vuotta, voimme päätellä, että hän on syntynyt kauan ennen sodan alkamista.

Tasso

Tasso on "Second Variety" (suomeksi: toinen muunnelma), robotti ja tarinan vihollinen, joka soluttautuu ihmisten keskuuteen ja pyrkii tuhoamaan ihmiskunnan. Tasso on robottimalli, jota tuotetaan maanalaisissa tehtaissa robottien toimesta. Hendricksin tavoin hän on toinen tarinan päähahmoista.

Hendricksin mielestä Tasso näyttää laihalta 20-vuotiaalta tytöltä, mutta Tasso sanoo iäkseen 18 vuotta. Hänellä on pitkät hiukset ja päällään Neuvostoliiton armeijan varusteet, joihin mainitaan kuuluvan ainakin vyö, kypärä ja pistooli.

Tasso käyttäytyy hyvin etäisesti ja on erittäin manipuloiva. Hän kohtelee muita hyvin vain saavuttaakseen sillä jotain. Tasso ei puhu tunteen tasolta, vaan käytännön asioista. tarina on kerrottu niin, että teoriassa on mahdollista tajuta Tasson olevan robotti vasta senlopussa.

4. ESINEET JA TEKNOLOGIA

Valtaosa Philip K. Dickin tarinoista sijoittuu vuoden 2000 lähimaastoon, ja The Second Variety ei tee poikkeusta. Novelli tosin on julkaistu jo vuonna 1953, ja osa kirjan esineistä ei enää nykylukijalle vaikuta kovin futuristisilta. Toisin kuten jotkut aikalaisensa, kuten vaikkapa Isaac Asimov, Dick harvoin kirjoitti teknisistä yksityiskohdista.

The Second Varietyssä teknologiasta mainitaan kevyesti paikoittain, mutta mitään kovin tarkkoja kuvauksia Dick ei kirjoittanut. Ulkoisista seikoista löytyy välillä yksityiskohtaistakin tietoa. Osa laitteista, kuten ihmisten käyttämä lähetin (transmitter) sopisi paremmin 1950-luvulle, kuin nykyaikaan.

Jokaisen novellissa esiintyvän objektin analysoiminen ilman karsimista olisi ylilyönti (tupakka-askin funktion jokainen tietänee etukäteen). Silti usein mainittujen esineiden - varsinkin hahmoille kuuluvien - tutkiskelu auttaa hahmottamaan novellin maailmaa paremmin. Osa esineitä kuvaavista teksteistä on juuri niin karuja ja lyhyitä kuin novellin tarjoama informaatio antaa myöten.

Lähetin

Kukin kirjan sotilashahmo käyttää lähetintä, joka muistuttaa enemmän radiopuhelinta kuin nykyajan kännykkää. Dick ei mainitse, mistä se saa virtansa, tai mikä osapuoli sen on valmistanut. On myös mahdollista, että kullakin puolella on omat, erilaiset lähettimensä.

Lähettimen toimintatapa on entuudestaan tuttu: Kuuloke, mikrofoni, teleskooppiantenni, yökiinnitys. Novellin päähenkilö Hendricks puhuu lähettimeen kuin kännykkään, mikä vittaisi siihen, että mikrofonit ja kuuloke eivät ole erillisiä kappaleita. Lähetin on valmistettu metallista. Joka tapauksessa sen toiminnasta mainitaan vain vähän, joten tätäkin kohtaa voi tulkita melko vapaasti.

Ranneke

Lähettimen lisäksi toinen olennainen varuste on metallinen ranneke (tab), jota YK:n ja Yhdysvaltojen joukot pitävät välttääkseen yhteenotot claw-robottien kanssa. Ranneke ilmentää hauskaasti novellin kirjoittamisajankohdan toiveikasta suhtautumista säteilyyn: Sen päästämä radioaktiivinen säteily tekee läheiset clawit toimintakyvyttömiksi, mutta ei ilmeisesti vaikuta ihmisiin mitenkään, tai jos vaikuttaa, siitä ei novellissa mainita. Uudemmallalla robotisukupolvella on lyijyvuori, joka suojaaa ne säteilyltä.

Kiikarit

Hendricks käyttää kiikareita (kirjassa field glasses, kenttälasit) ympäristönsä tarkkailuun sekä päivin, että öin, eli lähimmäksi osuva todellinen vastine lienevät tavalliset yökiikarit. Vaikka kiikarit mainitaan useaan otteeseen, niitä ei kuvailla yksityiskohtaisesti lainkaan. Joka tapauksessa kyse on esineestä, jota sotilaat käyttävät paljon.

Käsiaseet

Aseita kuvaillaan yksityiskohtaisemmin kuin muita esineitä. Kullakin sotilaalla on sekä pistooli, että kivääri, ja pistoolia kannetaan vyökotelossa. Kaikissa ihmisten (ja ihmistä jäljittelevien) käyttämissä aseissa on yhtymäkohtia: ne kuumenevat huomattavasti, ampuessa kohteen ympärillä kiertää valkoisia säteitä (tai sähköä), jotka kuumentavat sen sisältäpäin, ja räjäyttävät sen. Uhrista jää jäljelle hiiltä tai kasa sulanutta muovia ja metallia. Aseiden tukki on metallia, mutta muiden osien materiaaleista Dick ei mainitse. Aseet ovat myös melko painavia.

Novellin aseet käyttävät "blast cartridge"-lippaita, eli vapaasti suomennettuja jonkinlaisia räjähdyspanoksia, mutta koska niitä ei kuvailla tarkemmin, kaikki jää lukijan mielikuvituksen varaan. Toisin kuin esimerkiksi edellämäinnittu lähetin, aseet ovat selkeästi futuristisia jopa nykylukijalle.

Panokset räjäyttävät kohteensa kappa-leiksi, jättävät jälkeensä hohtavan kuuman juovan, ja ampuessa niistä lähtee kirkas valkoinen väläys. Muutoin aseiden käyttöä kuvaillaan kuin minkä tahansa nykyaseen käyttämistä.

Tasson pommi

Tasso kantaa vyötäröllään robottien valmistamia pommieja, joiden Dick kuvailee olevan kiiltäviä metallisia palloja, jotka viritetään ruuvaamalla yläosassa oleva varmistinkorkki auki. Pommi jättää jälkeensä paineaallon ja "raivoavia valkoisia tulipilviä". Kirjassa pommi vahingoittaa Hendricksiä, joka on n. 50 metrin päässä räjähdyksestä.

Disc Bombers

Disc bomberit ovat autonomisia ilmas- sa leijuvia kiekkomaisia aluksia, jotka alunperin leijuivat Venäjän yllä vartiossa mahdollisen sodan syttymisen varalta, ja jotka tiputtavat pommeja maahan. Disc bombeista Dick ei kerro tämän enempää.

Claw-robotit

Claweiksi nimetyt robotit ovat aseita, jotka , jotka amerikkalaiset jättivät kostoimenpiteenä jälkeensä siirrettyään hallituksensa Kuuhun. Ne on ovat pieniä, täysin omavaraisia robotteja, jotka tuhoavat eläviä olentoja. Niillä on kyky kehittää itseään, ja ne ovatkin kehittyneet lukemattomiksi erilaisiksi malleiksi. Novellissa keskitytään malliin, joka osaa hautautua tuhkaan piiloon ihmisiltä.

Clawit ovat monipuolisia. Ne rakentavat itse omia lajitovereitaan maanalaisissa tehtaissa, jotka olivat alunperin ase- tehtaita ennen sotaa ja sen aikana. Ne myös korjaavat itseään ja lajitovereitaan rikkoutuneiden clawien jäänteillä, joita ne ovat sahanneet irti ja kuljettaneet pesiinsä; rattailla, pyörlä, metalliputkilla, jne. Kantamisen ja työkalujen käyttämisen lisäksi clawit pystyvät muuntautumaan pienemmiksi piiloutuessaan tuhkaan sekä

hyppäämään ja kiipeämään. Niillä on kaksi terävää, pyörivää terää, jota ne käyttävät aseina. Pienimmät clawit kiipeävät tavallisesti uhrin reittä pitkin ylös ja leikkaavat sen kurkun auki. Ne myös aistivat ruumiinlämmön, ja saattavat jähmettyä paikoilleen ihmisten lähestyessä.

Ajan myötä claweille kehittyi tuntosarvet, jotka tekevät niistä vielä enemmän hyönteisen kaltaisia.

Novellissa kaikkien clawien kerrotaan muistuttavan enimmäkseen nimenomaan hyönteisiä, joilla on hieman ravun piirteitä. Tavanomaisimmat clawit näyttävät metallipalloilta tai -kuulilta.

Claweista yleisin on ilmeisesti pieni, kooltaan tennispallon ja jalkapallon väliltä oleva malli, jolla on kaksi pyörivää terää ja joka liikkuu sulavasti ja hiljaa, piiloutuen välillä tuhkaan. Kirjassa kerrotaan ohimennen myös clawista, jolla on aaltoillen liikkuvat, tuntosarven kaltaiset raajat, joilla se skannaa ympäristöään. Dick kirjoittaa myös clawista, joka on pitkä, tylppä putki, jolla on ulostyöntyvät silmät, jotka heiluvat.

Clawien kerrotaan olevan himmeätä metallia, joka on joko kulunutta, likaista tai ajan kuluttamaa.

