



Lotta Koskelo

Pelaajahahmon visuaalinen suunnittelu

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

25.5.2021

Tiivistelmä

Tekijä: Lotta Koskelo
Otsikko: Pelaajahahmon visuaalinen suunnittelu
Sivumäärä: 38 sivua
Aika: 25.5.2021

Tutkinto: Medianomi
Tutkinto-ohjelma: Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto: 3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t): Lehtori Kristian Simolin

Tämä opinnäytetyö käsittelee videopelien pelaajahahmojen visuaalista suunnittelua. Työ pyrkii selvittämään, mitä seikkoja pelaajan ohjattavan hahmon suunnittelussa on otettava huomioon, sekä kartoittaa, millaisia yleisiä hahmosuunnittelun menetelmiä voi soveltaa suunnitteluprosessin apuna.

Aihetta pyritään lähestymään pelaajakeskeiseltä kannalta, ottamalla huomioon pelaajan kokemus pelaajahahmosta sekä mahdolliset hahmosuunnitteluun liittyvät psykologiset yhteydet. Työ valottaa ensin pelaajahahmon asemaa ja rooleja, jonka jälkeen käy läpi sen ulkomuodon suunnitteluun liittyviä keskeisiä seikkoja.

Opinnäytetyö käsittelee aihetta teoriapainotteisesti, ja sen tavoitteena on koota lukijalle pätevä tietopohja pelaajahahmon hahmosuunnittelun pohjalle.

Avainsanat: pelihahmo, hahmosuunnittelu

Abstract

Author(s): Lotta Koskelo
Title: Character design of a player character
Number of Pages: 38 pages
Date: 25 May 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: 3D Animation and Visualization
Instructor(s): Kristian Simolin, Senior Lecturer

This thesis is about visual design of player characters in video games. The purpose of the study was to explore the different aspects that need to be considered when designing visuals for a character controlled by the player, as well as to go over some of the more common methods of character design.

The target audience of my thesis are individuals interested in character design and game making. Consequently, the aim of the study was to gather a sufficient base of information to help the character designing process.

The subject is covered in a theory-oriented way. The study starts with identifying the roles of a player character and subsequently goes through the key attributes involved in designing its appearance. The topics are approached from a player-centric point of view, observing the player's experience of the character, and seeking out some possible psychological connections related to character design.

Keywords: game character, character design

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteet	2
3	Pelaajahahmo siltana peliin	3
3.1	Pelaajahahmon side pelaajaan	4
3.2	Pelaajahahmon rooli tarinassa	6
4	Ensivaikutelma ja mielikuvat	9
4.1	Stereotypiat	10
4.2	Viehättävä päähenkilö	11
4.3	Lapsekkuus	12
5	Visuaalisen suunnittelun keinoja	14
5.1	Muotokieli hahmosuunnittelussa	16
5.1.1	Siluetti	17
5.1.2	Muodot ja mittasuhteet	19
5.2	Värit hahmosuunnittelussa	22
5.2.1	Psykologiset tekijät	24
5.2.2	Värien merkityksiä	25
5.2.3	Pelaajahahmon väripaletti	29
6	Yhteenveto	32
	Lähteet	35

1 Johdanto

Videopelit ovat alati kehittyvä, moderni viihteen ja tarinankerronnan muoto. Kuten muutkin tarinat, nämäkin interaktiiviset kokemukset tarvitsevat päähenkilön, jonka kautta maailmaa katsellaan: videopelien tapauksessa tämä on pelaajahahmo. Valmis pelaajahahmo ei tietenkään ilmesty tyhjästä, vaan on pitkän tuotannon tuottama aikaansaannos. Hahmo syntyy ensin ideoina paperilla, mutta sen ulkonäön suunnittelu siirtyy produktiossa eteenpäin hahmosuunnittelijan käsiin.

Opinnäytetyöni tarkoitus on pyrkiä kartoittamaan, mitä seikkoja pelaajan ohjattavaksi tarkoitettujen hahmon suunnittelussa on otettava huomioon ja millaisia yleisiä hahmosuunnittelun menetelmiä voi käyttää apuna toimivan lopputuloksen saavuttamiseksi. Tämän ohella valotan, minkälaisia psykologisia аспекteja hahmosuunnitteluun liittyy ja kuinka niitä voi soveltaa edukseen. Opinnäytetyön edetessä pyrin myös selvittämään, kuinka tavallinen hahmosuunnittelun *pipeline* eli työvaiheet usein toimivat.

Hahmosuunnitteluun toisinaan sisältyy suunnitelmia esimerkiksi hahmon luonteesta tai kehonkielestä, mutta tässä opinnäytetyössä käsittelen pelkästään hahmon ulkonäköä. Hahmosuunnittelussa toteutetaan yleensä useamman henkilön taiteellista visiota, mutta uskon kuitenkin, että hahmoa suunnitellessa on tärkeä ottaa huomioon myös pelaajan kokemus siitä. Sen johdosta opinnäytetyö lähestyy aihetta pelaajakeskeisemmästä näkökulmasta. Työ rajaa pelaajahahmo-käsitteen koskemaan tarinallisten, kolmannen persoonan pelien ohjattavia hahmoja, sillä ne ovat koko ajan ruudussa ja rakentuvat useamman vaatimuksen ympärille.

Kiinnostuin tutkimaan juuri pelaajahahmoja, sillä niiden rooli pelissä on mielenkiintoinen ja tuntuu olevan moniulotteisempi kuin NPC-hahmojen kohdalla. Halusin myös syventää omaa oppimistani ja saada selville, miksi hahmojen suhteen tehdään tiettyjä visuaalisia ratkaisuja. Toisin kuin voisi ajatella, hahmon

luominen on kiehtova ja vaiheikas prosessi, joka on paitsi taiteellinen, myös soveltaa paljon psykologisia seikkoja. Uskon, että pelaajahahmon suunnitteluprosessista on mahdollista saada enemmän irti ymmärtämällä, mitä pääkopasamme tapahtuu, kun kohtaamme tiettyjä visuaalisia elementtejä.

Tarkoitukseni on opinnäytetyölläni osoittaa, että pelaajahahmon suunnittelu on tärkeää toteuttaa erityisellä huolella sen ainutlaatuisen aseman vuoksi. Toivonkin, että tästä opinnäytetyöstä hyötyvät muut peli- ja hahmosuunnittelusta kiinnostuneet, jotka ovat tai haluavat olla osana toteuttamassa hahmoja peliprojekteihin.

2 Käsitteet

Pelaajahahmo (*player character*) on videopelissä pelaajan ohjattavissa oleva fiktionaalinen hahmo, jonka kautta pelin maailmaa tarkastellaan. Hahmoja, joita pelaaja ei ohjaa, kutsutaan nimityksellä **NPC** (*non-playable characters*). Pelaajahahmolla on tarinallisissa videopeleissä tiettyjä rooleja, joita luku 3 käy tarkemmin läpi.

Konseptitaide (*concept art*) on kuvituksia, jotka pyrkivät ilmaisemaan erilaisia ideoita, joita käyttää tuotteessa. Suuremmissa tuotannoissa konseptitaiteilijat (*concept artist*) saattavat erikoistua tiettyjen osa-alueiden, kuten ympäristöjen, olentojen, kulkuneuvojen tai hahmojen suunnitteluun, mutta etenkin pienemmissä projekteissa konseptitaiteilija saattaa suunnitella näitä kaikkia. Konseptitaiteilijalta vaaditaan erittäin korkeita teknisiä kykyjä piirtää tai maalata, paljon luovuutta sekä joustavuutta mukautua projektin tyyliin. Valmiit ja hyväksytyt kuvitukset tulevat käyttöön muun tuotannon referenssiksi. (Concept Art Empire.)

Hahmosuunnittelu (*character design*) viittaa visuaaliseen suunnitelmaan hahmosta, jonka toteuttamisesta vastaa hahmoihin erikoistunut konseptitaiteilija eli hahmosuunnittelija (*character designer*). Hahmosuunnittelija pyrkii luomaan hahmolle ohjaajan ohjeistusta vastaavan ulkomuodon ja ottaa inspiraatiota pelin

käsikirjoituksesta sekä konseptitaiteesta. Kuten muu konseptitaide, hahmosuunnittelu edellyttää innovatiivisuutta sekä vahvoja visualisoinnin taitoja: valmiissa hahmossa yhdistyvät ymmärrys muun muassa visuaalisten elementtien käytöstä eri muotityyleihin. Hyväksytystä designista tehdään *model sheet* eli kuvitukset, jotka näyttävät hahmon eri puolilta. Nämä etenevät malliksi muille hahmoartistille ja mallintajille, jotka luovat hahmon grafiikat istutettavaksi peliin. (ScreenSkills.)

3 Pelaajahahmo siltana peliin

Pelihahmon kehityskaari alkaa jo kauan ennen sen visuaalista suunnittelua. Taustatyö on kuitenkin myös hahmosuunnittelijalle tärkeää, jonka vuoksi aloitamme täällä luvulla käsittelemällä pelaajahahmon asemaa. Hyödyllisen tietopohjan rakentamiseksi onkin hyvä käydä kaiken juurella eli luoda katse itse pelaamiseen.

Videopeleissä, kuten muissakin viihteen ja median muodoissa, on paljon mitä tavallinen kuluttaja ei näe päällepäin. Monet ammattilaiset ja tahot työskentelevät pelin produktion parissa vuosia, ennen kuin valmis tuote saadaan yleisön tietoisuuteen ja levitykseen. Ensimmäinen kontakti pelaajaan tapahtuu markkinoinnin kautta: tarkoitus on herättää pelaajan mielenkiinto ja tätä kautta motivaatio ostaa peli sekä käynnistää se. Tätä kutsutaan pelaajamotivaatioksi, ja se määrittää, kuinka kauan pelaaja jatkaa pelaamista ja saako hän pelattua pelin läpi. Pelaamisen ensimmäiset hetket ovat ratkaisevia, sillä ne voivat määrittellä, tuleeko pelaajan motivaatio pysymään vai lopahtamaan. Pelisuunnittelijoiden onkin fiksua panostaa aivan erityisesti pelin alkuun pelidesignin eri osa-alueilla. Kolmannen persoonan videopeleissä yleensä yksi ensimmäisistä komponenteista, johon pelaaja tutustuu, on pelaajahahmo. (Ghozland 2007.)

Toisin kuin useimmat viihdemediat, kuten yleensä elokuvat ja televisio, videopelit perustuvat toimintaan ja interaktioon. Pelit kannustavat pelaajaa ilmaisemaan itseään ja tekemään merkityksellisiä päätöksiä, jotka vaikuttavat pelin kulkuun (Rigby & Ryan 2011, 6–7). Pelaajahahmo on aivan interaktiivisen kokemuksen

ytimestä, sillä se toimii suorana väylänä pelaajan ja pelin maailman välillä – pelaaja ei ole vain sivustakatsoja vaan mukana toiminnassa. Pelaajahahmon rooli onkin aivan erityinen sekä pelille että sen pelaajalle, jonka vuoksi sen suunnitteluvaiheeseen on erityisen viisasta käyttää aikaa ja resursseja.

Yksi tärkeä osa-alue videopelien kehityksessä on huomioida *User Experience* eli UX, käyttäjäkokemus. Pelisuunnittelijat pyrkivät parantamaan käyttäjäkokemusta ja tekemään siitä toimivan asettamalla käyttäjän eli pelaajan skenaarion keskiöön (Harbuzinski 2020). Samaa ajattelutapaa voi osittain soveltaa hahmosuunnittelussa ottamalla pelaajan reaktiot hahmosta huomioon. Tätä varten on hyvä tietää, millaisia asioita pelaajahahmon ohjaamiselta haetaan alitajuisesti. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaankin pelaajahahmoa osana pelikokemuksen rakentumista sekä hahmon tarinallisia rooleja ennen kuin edetään tutkimaan hahmon ulkomuodon suunnittelua.

3.1 Pelaajahahmon side pelaajaan

Pelaamisen toivottava lopputulema on, että pelaaja saa läpäistyä pelin ja kokee miellyttävän pelikokemuksen. Usein tähän liittyy immersion saavuttaminen. Immersiolla tarkoitetaan elämystä, jossa peli tempaisee pelaajan huomion täysin ja pelaaja tuntee olevansa kuin osana pelin fiktionaalista maailmaa. Immersio rakentuu useammasta tekijästä, joista yksi keskeisimpiä liittyy hyvään vuorovaikutukseen: videopelin ei tarvitse aina yrittää kertoa valmista kertomusta esimerkiksi pitkän dialogin tai välianimaatioiden avulla, sillä pelaajalle on usein tärkeämpää olla vapaasti osana rakentamassa omaa tarinaansa. Pelin tulisi myös pyrkiä autenttisuuteen eli seurata oikeasta elämästä pohjautuvia kaavoja pelaajan mielessä. Autenttisuus vaikuttaa alitajuisesti tutulta ja luotettavalta ja saa kokemuksen tuntumaan aidommalta. Epäautenttisuus vuorostaan tuntuu epätoelliselta ja luotaantyöntävältä ja voi tehdä hallaa immersiolle. (Rigby & Ryan 2011, 84–86, 94.)

Immersio voikin rikkoutua monella eri tavalla, joista osa saattaa liittyä pelaajan henkilökohtaisiin preferensseihin. Yleisiä immersion hajottajia pelaamisessa

ovat esimerkiksi vaikeat kontrollit tai epäintuitiivinen pelaajahahmoon mukautuminen, eli hahmon rajat ovat epäselvät ja pelaaja yrittää usein tehdä toimintoja, jotka eivät onnistu pelimaailmassa (Isbister 2006, 205).

Sisällölliset elementit, kuten hyvät grafiikat ja ääni, voivat edesauttaa immersion rakentumista, mutta immersio on varminta saavuttaa, jos pelaajan halu kokea tyydyttyneisyyden tunnetta on täytetty. Tutkimuksessaan Rigby ja Ryan (2011, 10) esittelevät kehittämänsä *Player Experience and Need Satisfaction* eli PENS-kaavan, joka esittää hyvän pelikokemuksen edellyttävän tiettyjen, ihmisen motivaatiota ruokkivien perushalujen tyydyttämistä:

Hallinta	edustaa ihmisen viettiä kasvattaa taitojaan ja voittaa haasteita sekä tuntee itsensä päteväksi
Autonomia	on halu toimia vapaasti omasta tahdostaan ja kulkea omaa polkuaan
Suhteet	tarkoittaa ihmisen sosiaalista tarvetta muodostaa merkityksellisiä suhteita toisiinsa ja tuntee myös itsensä merkitsevän jotain muille.

Jos peli pystyy vastaamaan näihin ehtoihin, pelaaja tuntee olonsa tyydytetyksi. Tyydyttävä pelikokemus puolestaan tuottaa yleensä mielihyvää. (Rigby & Ryan 2011, 10.)

Pelaajahahmon tehtävä on auttaa kanavoimaan näitä perushaluja olemalla pelaajan suora yhteys pelin maailmaan. Pelaamisen aikana hahmo on kuin pelaajan ohjailtavissa oleva nukke, jonka asemaan asetutaan: pelaajahahmon kautta kohdataan haasteita ja kehitytään, tunnetaan vapautta liikkua ja toimia sekä vuorovaikutetaan peliympäristön ja muiden hahmojen kanssa. Tämän ohella myös hahmon taidot, kuten esimerkiksi normaalia taitavimmat atleettiset kyvyt tai nokkela sanailu, voivat positiivisesti tehostaa kokemusta hahmon ohjaamisesta (Isbister 2006, 205). Pelaajahahmo auttaa pelaajaa toteuttamaan itseään aktiivisena toimijana sekä fyysisesti että sosiaalisesti, myös tavoilla, jotka eivät

ole oikeassa elämässä mahdollisia. Hahmon koko tarkoitus ei kuitenkaan ole pelkästään tämä, koska sillä on myös muita keskeisiä rooleja muun muassa pelin tarinassa.

3.2 Pelaajahahmon rooli tarinassa

Pelaaminen, kuten muutkin fiktion muodot, on verraton tapa tutkia turvallisesti ja riskittömästi erilaisia teemoja ja rooleja. Tarinoiden ja muiden fantasian muotojen onkin tutkitusti huomattu auttavan kaikenikäisiä ihmisiä esimerkiksi tunteiden käsittelyssä. Pelit eivät kuitenkaan pelkästään kerro tarinaa vaan antavat meidän myös aktiivisesti osallistua siihen syventäen pelin antamaa fantasiakokemusta. Hyvin rakennetut pelaajahahmot usein tukevat tätä resonoiden pelaajan oikean elämän tuntemuksissa antaen pelaajalle mahdollisuuden tutkia ja soveltaa niitä hahmon kautta. (Rigby & Ryan 2011, 2; Isbister 2006, 206.)

Pelaajahahmo istuu erilaisiin arkkityyppeihin pelin tarinassa. **Arkkityypit** ovat kategorisointi tyypillisistä esikuvista tai muoteista erilaisissa henkilöahmoissa, jotka esiintyvät universaalisti fiktiossa. Arkkityyppien luokituksia on useita, mutta niistä nykyään tutuimmat ovat lähtöisin sveitsiläiseltä psykologi Carl Jungilta. Pelaajahahmoin liittyvät keskeisimmät arkkityypit päähenkilö, protagonistti ja sankari usein sekoitetaan toistensa synonyymeiksi, mutta todellisuudessa termit merkitsevät eri asioita. Käsikirjoittaja John August tiivistää nämä käsitteet yksinkertaisiksi:

Päähenkilö	hahmo, josta tarina kertoo eniten ja jonka kautta yleisö kokee tarinan.
Protagonisti	hahmo, joka muuttuu tarinan edetessä, oppii ja kasvaa. Joko kirjaimellisesti tai kuvainnollisesti matkustaa lähtötilanteesta loppupisteeseen.
Sankari	hahmo, jota yleisö kannustaa, ja jonka haluaa nähdä menestyvän tai ”voittavan”. (August 2005.)

Monesti pelaajahahmo edustaa näitä kaikkia kolmea arkkityyppiä. Pelaajahahmo on aina lähes automaattisesti päähenkilö, sillä pelaaja osallistuu tarinaan sen välityksellä. Protagonisti puolestaan liikuttaa juonta, usein vastapainonaan **antagonisti**, jonka rooli on toimia esteenä protagonistin tavoitteiden tiellä. Yllä olevien luokitusten mukaan aivan kaikki pelaajahahmot eivät kuitenkaan ole klassisia protagonisteja, sillä niiden ei tarvitse aina käydä kehitystä läpi. (August 2005; Tillman 2011, 11–12; Sloan 2015.)

Sankari on tyypillisesti matkalle lähtevä usein rohkea yksilö, joka on myös epäitsekkäs ja aina valmiina auttamaan muita. Tärkeintä on kuitenkin, että sankari saa yleisön kannustuksen (August 2005). Sankarin konsepti on hyvin vanha ja juurtunut, sillä se vetoaa meihin syvemmillä tasolla. Sen ominaisuudet linkittyvät suoraan edellisessä luvussa esiteltyyn pelaajan tyydytystä mittaavaan PENS-kaavan: sankarihahmot miellyttävät meitä symboloimalla pätevyyttä, kulkemalla itsenäisesti omaa polkuaan ja saamalla tunnustusta muilta (Rigby & Ryan 2011, 33, 57, 73). Usein sankarin vastapainona toimii synkempi arkkityyppi, **varjo**, joka symboloi muun muassa alkukantaisia vaistoja ja henkilökohtaisia vikoja. (Tillman 2011, 12; Sloan 2015.)



Kuva 1. Dragon Quest -sarjan päähenkilöt edustavat melko klassista mielikuvaa sankarista. (Square Enix.)

Vaikka usein media suosii protagonistia sankarina ja antagonistia varjona, molemmat voivat edustaa muita arkkityyppejä. Tiukasti arkkityypeissä pidättäytyminen voi synnyttää hahmoista hyvin stereotyyppisiä, kuten myöhemmin luvussa 3.1 käsitellään lisää. Jungin mukaan arkkityyppejä onkin mahdollista sekoittaa keskenään. Esimerkiksi yksi suosittu sankarin muoto on niin sanottu antisankari eli sankari, jolla on varjon kaltaisesti vikoja. Arkkityyppien rajojen hälventäminen voi olla myös hyvä tehokeino, kuten vaikkapa mysteerigenressä, jossa hahmo halutaan tarkoituksella esittää ensin harhaanjohtavasti. Katsojaa ei kuitenkaan saa hämmentää liikaa, jottei tämä täysin tipahda kärryiltä ja menetä otettaan tarinasta. (Tillman 2011, 22; Sloan 2015.)

Sosiaaliseen maailmaan sijoittuva pelaajahahmo kuitenkin harvoin toimii täysin yksinään, vaan tarvitsee muiden hahmojen tukea. Koska ihmiset toimivat mieluummin laumoissa kuin yksin, evoluutiollisen mukautumisen ansiosta ihminen on tarkka tunnistamaan vihjeitä sosiaalisille rooleille. Pelaajahahmolla on pelimaailmassa oma sosiaalinen rooli, jonka kautta pelaaja toimii. Tämä rakentuu pelin ympäristön ja pelaajahahmon vuorovaikutuksesta: NPC:t heijastavat pelaajan sosiaalista roolia takaisin pelaajaan, jonka vaikutuksesta pelaajan immersio pelaajahahmon rooliin syvenee. Pelaajahahmon rooli pelin tarinassa ja maailmassa onkin tärkeä tiedostaa, jotta sitä voi tukea myös ulkoisten seikkojen avulla. (Isbister 2006, 205–206.)

Pelattavan hahmon rakentaminen ei ole helppo tehtävä: sen tulee olla tarpeeksi joustava pelaajan ohjattavaksi, mutta myös tarinalliselta rooliltaan selkeä ja ymmärrettävä (Sloan 2015). Lopputulos hahmosta on usean osasen muodostama summa, joka toimii yhteen. Tulevien lukujen aikana siirrytäänkin käsittelemään yhtä hahmon olennaisimmista osa-alueista, sen ulkonäköä ja visualisointia.

4 Ensivaikutelma ja mielikuvat

Kuten aiemmassa luvussa todettiin, pelaamisen ensimmäiset hetket ovat ratkai-sevia. Hahmon nähdessään katsoja alkaa välittömästi käsitellä saamaansa uutta visuaalista informaatiota ja suhtautuu siihen sen perusteella. Tämä luku käsittelee hahmon ensikohtaamista sekä visuaalisia ulottuvuuksia jotka liitty-vät ensivaikutelman muodostumiseen.

Hahmon ulkonäköä tutkiessa ensimmäinen asia, joka otetaan huomioon, on yleensä sen visuaalinen tyyli. Erityyisiä pelihahmoja löytyykin markkinoilta joka lähtöön, sillä hahmon ulkonäköön vaikuttavat useat seikat, kuten pelin genre, kohdeyleisö ja kulttuurierot sekä mahdollisesti myös pelimekaniikka tai alusta jolle peli on tarkoitettu (Sloan 2015). Esimerkiksi eri ikäryhmille tarkoitettu viihde näyttää erilaiselta, sillä vanhetessa aivot pystyvät prosessoimaan enemmän vi-suaalista informaatiota. Tämän vuoksi pienille lapsille suunnattu viihde näyttää usein ”simppeiltä” ja selkeämmältä kuin vaikkapa teini-ikäisille suunnatut teok-set. Genret puolestaan pohjautuvat yleistyksiin: niihin assosioidaan yleensä tiet-tyjä ominaispiirteitä, joita genrejen fanit usein odottavat näkevänsä joka kerta, kuten vaikkapa taikuus tai tietynlaiset hirviöt fantasiagenren peleissä. Hahmon tyyli-suunnan valinta onkin siis yksi merkittävimpiä päätöksiä hahmosuunnitte-luun lähtiessä, sillä se vaikuttaa suuresti pelaajan reaktioon - ja joskus jopa os-topäätökseen tuotteesta. (Sloan 2015; Tillman 2011.)



Kuva 2. Eri kohderyhmien viihde näyttää erilaiselta. (Vas. Nintendo; oik. Sony.)

Ensivaikutelma onkin ehdottoman tärkeä. Vain yksi vilkaisu toiseen henkilöön riittää ensivaikutelman muodostumiseen, sillä ihmisille on luontaista soveltaa automaattisesti omia tulkintojaan toisiin ihmisiin pelkän ulkokuoren perusteella. Ulkonäöllä on siis suora vaikutus siihen, kuinka henkilö tullaan havaitsemaan. Sama ilmiö pätee myös fiktiivisiin hahmoihin – pelaaja mukauttaa mielessään samoja sisäistettyjä kaavoja kohdatessaan pelihahmon. Seuraavissa alaluvuissa katsastetaan tarkemmin, mitkä yleiset seikat vaikuttavat ensivaikutelman muodostumiseen hahmossa. (Isbister 2006, 5.)

4.1 Stereotypiat

Näkemänsä arvioimiseen ja ensivaikutelmaan vaikuttavat usein stereotypiat. Stereotyypit ovat muistipohjaisia skeemoja, jotka assosioivat erilaisia aspekteja tyypillisiin ominaisuuksiin henkilössä - esimerkiksi ulkonäölliset seikat, ikä, sukupuoli, etnisyys tai puhumis- ja liikkumistyyli voivat vaikuttaa stereotyypin muodostumiseen. Ne ovat hyvin yksinkertaistettuja käsityksiä, joihin saattaa usein liittyä vääristyneitä ennakkoluuloja, jonka vuoksi niiden ohjaama käytös voi johtaa epäoikeudenmukaisiin tilanteisiin. Hahmojen kanssa onkin tärkeää pyrkiä välttämään ahtaita tai harmillisia stereotyyppisiä. (Isbister 2006, 12; Tieteen Terminipankki 2015.)

Negatiivisista ominaisuuksista huolimatta stereotyypeillä on kuitenkin tärkeä tehtävä: jotta jokaista uutta henkilöä ei tarvitsisi havainnoida täysin puhtaalta pöydältä, stereotyypit auttavat mieltä tekemään nopeita arvioita näkemästään. Nopeatempoisessa videopelissä tämä voi säästää aikaa ja vaivaa, jotta pelaaja voi muodostaa nopeasti mielikuvia hahmosta ja sen mahdollisesta toiminnasta. Tietyissä genreissä vaikkapa varusteineen hyvin kauppiaan näköisen hahmon nopea paikantaminen voi tehdä pelaamisesta luistavampaa, kun pelaajan ei tarvitse jäädä arpomaan, missä täydentää inventaariotaan. Valmiita stereotyyppisiä voi kuitenkin käyttää hyväkseen myös rikkomalla ne. Iskostuneeseen stereotyyppiin voidaan rakentaa hahmo, jolla on ominaisuuksia, jotka sotivat kyseisen stereotyypin peruspiirteitä vastaan - lopputuloksesta voi muodostua helposti rikkaampi ja mieleenpainuva. (Isbister 2006, 13.)

4.2 Viehättävä päähenkilö

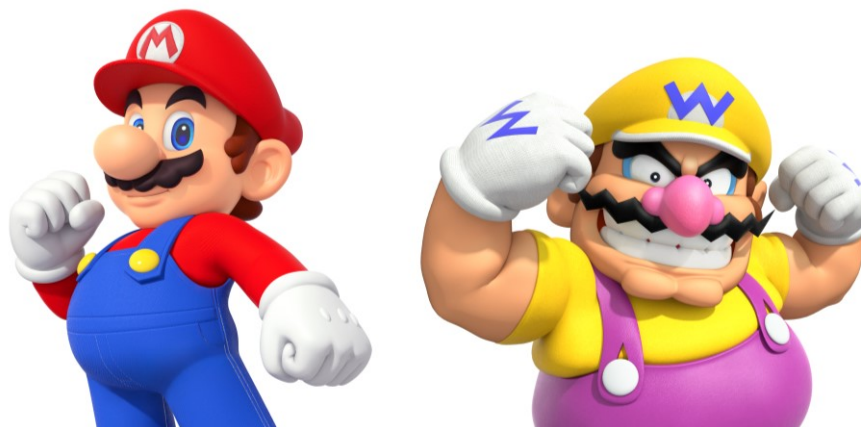
Päähahmojen tueksi käytetään monesti tiettyjä visuaalisia keinoja, sillä ne on useimmiten tärkeä erottaa massasta. Eri medioista voikin huomata, kuinka erityisesti sankareilla on monesti sama yhdistävä piirre: fyysinen viehättävyys. Esimerkiksi Fire Emblem -pelisarja demonstroi tehokkaasti, kuinka sankarit ja sankareiden puolella olevat hahmot on yleensä suunniteltu erityisen miellyttävän näköisiksi, toisin kuin useimmat viholliset ja NPC:t. Tutkimusten mukaan ihmisen on ominaista yhdistää alitajuisesti viehättävät ulkoiset piirteet positiivisiin ominaisuuksiin. Kaunis henkilö saatetaankin usein kokea vaikkapa helpommin lähestyttäväksi, kiltiksi, vahvaksi, sosiaalseksi tai jopa älykkääksi. Tätä ilmiötä kutsutaan toisinaan nimellä *halo effect*: mikä on kaunista, on hyvää. Suomen ja englannin kielessä kaunista yksilöä kuvaillaankin usein sanoin ”hyvännäköinen”, ”good looking”. (Isbister 2006, 8.)



Kuva 3. Fire Emblem Fatesissa ei tarvitse jäädä arvailemaan, mille puolelle kukin hahmo kuuluu. (Nintendo.)

Millaiset ominaisuudet nähdään fyysisesti viehättävinä? Kauneus on yksilöille subjektiivista, ja ihannoidut piirteet voivat vaihdella kulttuurien mukaan hyvin laajasti. On kuitenkin tiettyjä ulkoisia ominaisuuksia, jotka on havaittu universaalisti miellyttäväiksi. Yksi näistä on symmetria: ihmiset ja suurin osa eläinkunnasta ovat rakenteeltaan symmetrisiä, joten ihmisen on helppo samaistua siihen. Symmetriset piirteet nähdäänkin yleensä viehättävämpänä kuin asymmetria.

Toinen haluttava ominaisuus, terveys, pohjautuu ihmisen selviytymisvaistoihin. Jotta ihminen voisi välttää mahdolliset tartunnat sekä löytää sopivan kumppanin itselleen, olemme tarkkoja huomaamaan tiettyjä ulkoisia terveyden ja sairauden merkkejä. Huomattavimmat seikat, joilla arvioimme hahmon fyysisen terveyden, ovat kehon rasvapitoisuus sekä ihon tekstuuri ja sen väri. (McCloud 2006, 58–61; Sloan 2015.)



Kuva 4. Mario ja Wario -veljekset ilmentävät halo effectiä. (Nintendo.)

Sankarien ulkoinen viehättävyys on stereotyyppeihin pohjautuva vanha mutta suosittu tehokeino, joka on samalla linjalla luvussa 2.2 käsiteltyjen sankarin muiden ominaisuuksien kanssa, eli haluttavat piirteet vetävät puoleensa. Ulkoinen viehättävyys ei kuitenkaan ole sankarihahmolle vaatimus – tarinasta riippuen konsepti voidaan myös heittää pääläelleen ja tarjota omanlaisensa kerronnan metodi.

4.3 Lapsekkuus

Toinen asia, johon suhtaudumme yleensä myönteisesti hahmossa, on lapsekkaat piirteet ja mittasuhteet. Näitä ovat muun muassa pyöreät kasvot, suuret silmät, pulleat posket sekä pieni nenä, leuka ja suu. Lapsekkaat kasvojen mittasuhteet, eli niin sanottu *babyface*, herättää tehokkaasti huomiota - yleensä reaktio on positiivinen, sillä ihmisellä on tapana olettaa lapsenkasvoisten olevan muita ystävällisempiä ja luotettavampia, iästä huolimatta. Toisaalta lapsenkasvoisten voidaan otaksua myös stereotyyppisesti olevan vähemmän itsenäisiä tai

vastuullisia sekä herkkäuskoisia ja alistuvampia. Tätä sosiaalista ilmiötä kutsutaan termillä “the babyface effect”, ja senkin syy saattaa olla evoluutiopohjainen: lapsekkaat piirteet voivat herättää ihmisessä lajinkehityksen aikana omaksuttuja voimakkaita reaktioita, jotka hillitsevät aggressiota vauvoja kohtaan ja rohkaisevat niiden suojelemiseen ja hoivaamiseen. Ihminen on mukautunut näkemään vauvat suloisina - myöskin muissa lajeissa, sillä ihmisen on tapana kokea myös eläinvauvat yhtä hellyttävinä ja hoivattavina. (Isbister 2006, 10–11; Stuart Sloan 2015.)



Kuva 5. Link pelistä *The Legend of Zelda: The Wind Waker* demonstroi babyface effectiä. (Nintendo.)

Videopelien keskuudessa esiintyy useita lapsekkaita hahmoja ja päähenkilöitä, mahdollisesti hyödyntämässä babyface effectin vaikutusta. Lapsenkasvoinen hahmo saattaa alitajuisesti laskea pelaajan odotukset ja herättää sympatiaa luomalla hahmosta helposti lähestyttävän vaikutelman pelaajalle. (Isbister 2006, 11–12.)

Luetellut päähenkilöissä yleisesti esiintyvät ominaisuudet ovat peräisin ihmisen muodostamista syvälle juurtuneista miellelyhtymistä oikeassa maailmassa. Tämän perusteella voimme todeta, että hahmon pelkkä ulkonäkö saattaa riittää nostamaan katsojalle tiettyjä odotuksia. Nämä seikat tiedostaen voimme siirtyä tarkastelemaan teknisemmin, kuinka hahmodesign rakennetaan.

5 Visuaalisen suunnittelun keinoja

Pelihahmon pohjimmainen tehtävä on tukea pelin pelattavuutta ja sen tarinaa. Hahmosuunnittelijan rooli onkin valmistaa hahmolle visuaalinen ilme, joka palvelee sen tarkoitusta. Tämän vuoksi vasta kun hahmon omat taustat ja konseptit ovat tiedossa, voidaan siirtyä sen visuaaliseen suunnitteluun. Tässä luvussa avaamme yleisimpiä visuaalisen suunnittelun menetelmiä, joiden avulla hahmo muodostuu. Luomme näiden ohella myös silmäyksen hahmosuunnittelijan työnkuvaan.

Kuten käsiteluvussa avattiin, hahmosuunnittelu on osa konseptitaidetta. Konseptitaide kuitenkin sekoitetaan usein promootiotaitteeseen eli hiotumpiin kuvituksiin, jotka tehdään suuremman yleisön nähtäväksi pelin markkinointitarkoituksia varten ja jotka on toisinaan tehty jälkeenpäin muistuttamaan konseptitaidetta. Suurissa pelialan yrityksissä konseptitaiteilijan työnkuvaan kuuluu tavallisesti tuottaa lyhyellä aikavälillä suuria määriä luonnoksia, jotka menevät usean eri vastuuhenkilön läpi. Osa hahmosuunnittelijan työstä onkin isolle yleisölle näkymätöntä, sillä suuri osa luonnoksista jää käyttämättä kokonaan. Prosessin tarkoitus on tutkia erilaisia mahdollisuuksia sekä niin sanotusti erotella jyvät akanoista, jotta vahvimmat konseptit voivat edetä produktiossa muiden osastojen kautta eteenpäin. Nopeus on siis hahmon konseptointivaiheessa yleensä keskeisempää kuin korkea laatu. Hahmosuunnittelija tarvitsee kuitenkin tiettyjä teknisiä taitoja sekä ymmärrystä hahmokonseptien visualisoimiseen. (Anhut 2014.)



Kuva 6. God of War -pelin protagonisti Kratoksen kehityskaarta konseptointivaiheessa. (Sony.)

Sisimmillään hahmosuunnittelu on työvaihe, joka perustuu käytännöllisyyteen: tavoite on saada aikaan tunnistettavia hahmoja, jotka erottuvat toisistaan. Pelaajahahmojen suhteen visuaalisen suunnittelun tärkeys korostuu merkittävästi. Koska katsojan huomion on yleensä oltava pelaajahahmossa lähes koko pelikokemuksen ajan, sen ohjaamisen tulee olla mahdollisimman sujuvaa ja mutkattonta, kuten luvussa 2 käsiteltiin. Hahmon ulkomuodolla pyritäänkin tukemaan tätä: toimivan pelaajahahmon tulisi nousta massasta tarpeeksi, mutta olla selkeä sekä helposti luettava. Hahmolle voi olla edullista erottua myös muiden tuotteiden joukosta: päähahmon on usein tapana edustaa keulakuvana pelin brändiä, joten kiinnostava ja puoleensavetävä ulkonäkö saattavat vaikuttaa positiivisesti katsojan motivaatioon tutustua tuotteeseen.

Hahmosuunnittelun yleisimpiä tekniikoita on soveltaa hahmoissa erilaisia visuaalisia elementtejä, kuten muotoja ja värejä, koska ne herättävät tutkitusti ihmisessä tiettyjä reaktioita. Osa näistä reaktioista on ennustettavissa, sillä niissä on huomattu universaaleja yhtäläisyyksiä. Visuaalisten elementtien hyödyntäminen onkin hyvin keskeistä hahmosuunnittelun lisäksi myös muilla aloilla ja tehtävissä, kuten vaikkapa graafisessa suunnittelussa. On kuitenkin huomioitava,

että kuten aiemmin läpi käytyjen stereotyyppien tai viehättävyyden suhteen, myös visuaalisiin elementteihin assosioidut merkitykset ovat loppujen lopuksi melko subjektiivisia tulkinnalle, joten niitä pitää muistaa käsitellä riittävällä kriittisyydellä - tiettyjä oikeita vastauksia ei ole (Sloan 2015). Tästä huolimatta yleisiä visualisoinnin keinoja tuntemalla ja niitä hyödyntämällä hahmosuunnittelijan voi olla mahdollista ohjata katsojan mielikuvia hahmosta haluttuun suuntaan ja käyttää niitä edukseen.

Kaiken kaikkiaan hahmon visualisointi ei ole vaikeaa, sillä ihmiselle on tyypillistä samaistua symmetriaan ja hakea ihmisyyttä myös hyvin pelkistetyistä elementeistä - spesifin persoonan rakentaminen kuitenkin vaatii enemmän työvaiheita (McCloud 2006, 58–61). Seuraavissa alaluvuissa siirrytään tarkastelemaan, kuinka muotojen ja värien käyttöä hyödynnetään hahmosuunnittelussa.

5.1 Muotokieli hahmosuunnittelussa

Toisinaan hahmojen luonteista on mahdollista kertoa mielikuvia pelkän ensivilkaisun perusteella. Syy tähän saattaa löytyä hahmon muotokielestä. Muodot ovat pohjimmillaan seikka, jonka avulla ihminen pystyy määrittämään, mitä eri asiat ovat ja miten niitä tulisi käyttää (Tillman 2011, 67). Ihmiselle lajiominainen taito tunnistaa toistuvia kuvioita sekä havaita poikkeuksia on konsti, mitä lukuisat taiteilijat ovat historian aikana käyttäneet edukseen. Yksi hahmosuunnittelun tärkeimmistä työvaiheista onkin muotokielen suunnittelu, jossa hyödynnetään ihmisen psykologisia reaktioita eri muotojen suhteen. Pelkkien muotojen avulla on mahdollista kommunikoida katsojalle teemoja ja yleisiä mielikuvia kohteestaan - tiedosti katsoja sen tai ei. (Conceptstart; Sloan 2015.)

Muotojen assosiaatiot eivät vaikuta nojaavan liikaa kulttuuriin, vaan tuntuvat olevan universaalisti melko samanlaisia. Voi olla, että tämä johtuu ihmisen aiemmista kokemuksista luonnossa, eri muotoisia asioita kohdatessaan: esimerkiksi pehmeistä, pyöreistä muodoista koostuva päivänkakkara näyttäytyy

harmittomana ja jopa miellyttävänä, mutta sen sijaan nokkosien lehtien sahalaitaiset reunat muistuttavat epämiellyttävästä kokemuksesta sitä koskiessa. (Conceptstart.)



Kuva 7. Perusmuotoja voi löytää ympäristöstä ja luonnosta.

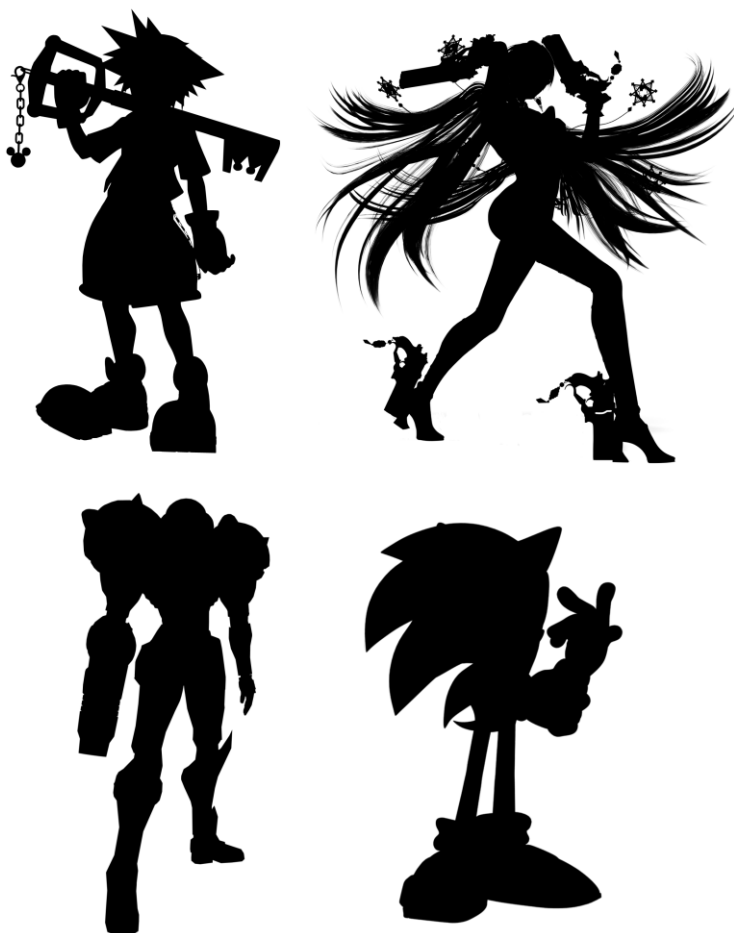
Muotojen psykologia otetaan huomioon useilla visuaalisilla aloilla, aina animaatiostudioista vaikkapa arkkitehtuuriin. Videopelien hahmosuunnittelu ei ole poikkeus: erityisesti pelaajahahmon tulisi olla mahdollisimman selkeä ja ymmärrettävä. Parhaassa tapauksessa muotojen avulla on mahdollista rakentaa edustava hahmo, joka tukee pelin konseptia mutta erottuu myös mieleenpainuvana muiden hahmojen joukosta.

5.1.1 Siluetti

Yksi hahmosuunnittelun ensimmäisiä, suosittuja työvaiheita on luonnostella hahmosta siluetti. Siluetti on kuvaus kohteestaan värjättynä mustaksi; vaaleaa taustaa vasten se paljastaa kohteen uloimman muodon, kuten varjo. Koska ihmiselle on ominaista pystyä päättämään mitä tuntee kohteesta sen kokonaisen muodon perusteella, siluetti on toimiva työkalu, jolla viestii nopeasti erilaisia ideoita hahmosta. Produktiossa siluettien luonnostelu on tehokas työvaihe, minkä avulla on mahdollista tuottaa pikaisesti useita suunnitelmia lyhyellä aikavälillä. (Conceptstart; Corriero 2011.)

Siluetin tärkeys hahmodesignissä perustuu pohjimmillaan hahmon tunnistettavuuteen. Tärkeä maali siluettien kannalta onkin, että lopputuloksena hahmot

pystyy erottamaan toisistaan pelkän siluetin perusteella. Nostavia ominaisuuksia voi olla esimerkiksi siluetin kiinnostavuus sekä visuaalinen miellyttävyys, jotka ovat keskeisiä tavoitteita etenkin pelaajahahmojen sekä tärkeiden NPC:iden suhteen. Helppo tunnistettavuus on videopeleissä erityisen oleellista, sillä pelaajan on jatkuvasti tehtävä nopeita päätelmiä ja päätöksiä näkemästään sekä eri hahmot pitäisi pystyä myös tunnistamaan etäältä. Jos pelaajan on vaikea erottaa hahmoja toisistaan, voi se pahimmassa tapauksessa vaikuttaa negatiivisesti sekä pelikokemukseen että pelissä navigointiin. Konseptiartisti Mike Corrieron mainitsema nyrkkisääntö siluettien suunnittelun suhteen on simppele: suurin osa ihmisistä pystyy tunnistamaan maapallolla olemassa olevia eri eläimiä pelkän siluetin perusteella, joten samaan kannattaa pyrkiä myös hahmoja suunnitellessa. (Tillman 2011, 75; Corriero 2011; Sloan 2015.)



Kuva 8. Dynaamisia ja tunnistettavia pelihahmojen siluetteja. (Yläriivi: Square Enix; Sega. Alarivi: Nintendo; Sega.)

Pelihahmojen tapauksessa hahmot on usein mahdollista nähdä joka puolelta, joten hyvän hahmodesignin pitäisi toimia myös eri kuvakulmista. Esimerkiksi pelaajahahmoa harvoin nähdään vain edestä: lukuisissa 3d-ympäristöissä tapahtuvissa videopeleissä pelimaailmaa katsotaan kolmannen persoonan näkömästä ja pelaajan on usein myös itse mahdollista liikuttaa pelin kameraa haluamaansa suuntaan. Pätevän siluetin tulisi siis olla mieleenpainuva ja tunnistettava riippumatta siitä missä kulmassa kamera on. (Corriero 2011.)

Vaikka hahmon siluetin kanssa kannattaa pyrkiä kiinnostavuuteen, sen pitäisi olla yleensä myös toimivuudeltaan looginen pelin maailmaan sopien. Konseptoidessa on hyvä pitää mielessä ”form follows function” -sääntö, eli ulkomuodon tulee noudattaa sen tarkoitusta. Muun muassa hahmon vaatteita tai varusteita suunnitellessa on otettava huomioon niiden toiminnallisuus, jottei hahmo vaikkapa aseensa koon tai sijoituksen vuoksi vahingoita itseään liikkeessaan. Suunnittelijalla on myös oltava hyvä tietopohja yleisesti produktion pipelineista – esimerkiksi 3d-hahmoiksi päätyvien designien kanssa on otettava huomioon mahdolliset ongelmakohdat, kuten vaikkapa pussittavat hihat tai lahkeet, jotka saattavat animointivaiheessa herkästi leikkautua hahmon läpi. Jos jokin osa designissa näyttää katsojalle omituiselta ja epäkäytännölliseltä, katsoja saattaa alkaa kyseenalaistaa sitä, mikä mahdollisesti voi hajottaa hahmon vetovoimaa ja rikkoa tarinan luomaa immersiota. Jotkut genret, kuten vaikkapa komedia, fantasia tai sci-fi voivat kuitenkin olla anteeksiantavampia loogisuuden suhteen - ydin on, että hahmo sopii pelinsä maailmaan järkevästi. (Tillman 2011, 75; Sloan 2015.)

5.1.2 Muodot ja mittasuhteet

Luonnossa törmää harvoin kahteen tyystin samannäköiseen ihmiseen - ja vaikka törmäisi, heidän anatomiset mittasuhteensa eivät todennäköisesti ole keskenään täysin yksi yhteen. Erilaisten ihmisten myötä on myös lukuisia erilaisia kehotyyppejä. Näin ollen hahmoja elävöitetään ja erotellaan toisistaan muodoilla ja mittasuhteilla. Toimivaa siluettia tavoitellessaan hahmosuunnittelija etsii yleensä kiinnostavia, hallitsevia muotoja, joiden asetelma pelaa hyvin yhteen. (Corriero 2011.)

Yksi tärkeä osa ihmisen kognitiota ja havainnointia on saada selvää komplekseistakin asetelmista pelkistämällä ne peruselementteihin. Simppeleimmät muodot, joihin katsojan on mahdollista supistaa kokonainen kuva, ovat geometriset perusmuodot eli neliö, kolmio ja ympyrä. Perusmuotojen kanssa hahmosuunnittelijan on mahdollista päästä jo hyvinkin pitkälle, sillä ihmisten on tapana assosoida niihin tiettyjä ominaisuuksia yleensä varsin samalla tavalla. (Corriero 2011; Sloan 2015.)



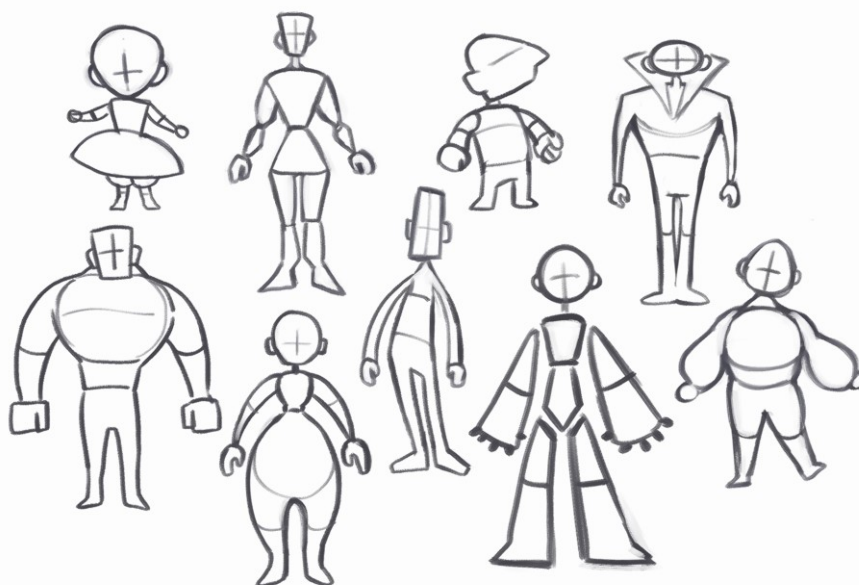
Kuva 9. Perusmuodoista rakennettuja tyyliteltyjä kehotyyppejä.

Suorista viivoista koostuva perusmuoto **neliö** synnyttää mielikuvia vakaudesta ja voimasta, sekä näiden myötä järjestelmällisyydestä ja joustamattomuudesta. Neliö on sopusuhtainen ja näyttää muita muotoja raskaammalta, jonka takia se yhdistetäänkin usein maskuliinisiin ominaisuuksiin. Neliön muotoisista hahmoista on helppo saada painavan, ehkä jopa kömpelön näköisiä, mutta muodolla voi myös luoda tunteen rehellisyydestä. Näiden ominaisuuksien vuoksi neliöitä esiintyy paljon esimerkiksi supersankarihahmoissa, joita halutaan kuvata voimakkaina mutta luotettavina. (Tillman 2011, 68; Conceptstart.)

Perusmuodoista dynaamisin on **kolmio**: se kuvaa liikettä ja näyttää suuntaa, ja voi asennosta riippuen vaikuttaa joko tasapainoiselta tai epävakaalta. Se voi-

daan assosoida muun muassa voimaan, hierarkiaan tai konfliktiin. Terävien kulmien myötä kolmiolla on helppo luoda aggressiivinen tai uhkaava vaikutelma, jonka vuoksi niitä suositaan paljon antagonistihahmojen muotokielessä: oikein käytettynä kolmioilla voi istuttaa hahmoon pahaenteisen tai jännittyneen tunnelman. (Tillman 2011, 70; Conceptstart.)

Kolmion vastakohtana toimii **ympyrä**. Ympyrä on harmoninen ja päättymätön, ja tuo tunteen täydellisyydestä. Sen kulmaton, täysin sileä muoto tuntuu turvalliselta ja helposti lähestyttävältä. Tämän vuoksi ympyrät ovat monesti läsnä hahmoissa, joiden halutaan vaikuttavan ystävällisiltä tai viattomilta. Esimerkiksi lapsihahmot halutaan monesti kuvata suloisina ja harmittomina, jonka vuoksi ne saattavat koostua lähes kokonaan pyöreistä muodoista. (Tillman 2011, 72; Conceptstart.)



Kuva 10. Tyyllitetyjä hahmoluonnoksia.

Muotojen kanssa on hyödyllistä leikkiä ja tehdä kokeiluja. Vahva hahmodesign on harvoin täysin tasapaksu, sillä eri muotojen yhdistely ja niiden mittasuhteiden vaihtelu tekevät designista visuaalisesti mielenkiintoisemman. Muotoja yhdistelemällä pystyy myös yhdistelemään niiden antamia mielikuvia - esimerkiksi hyvin raskaalle, neliöistä koostuvalle hahmolle voi antaa ripauksen leikkisyyttä tai

lämpöä sisältämällä pyöreyttä sen muotokieleen (Tillman 2011, 74). Kiinnostavan lopputuloksen lisäksi hahmon pelkistäminen yksinkertaisiin muotoihin voi olla myös produktion pipeline kannalta kätevää, jotta usea eri artisti voi visualisoida sen uudelleen täsmällisesti, myös eri asennoista ja kuvakulmista. (Bancroft 2006, 30, 36.)

Kun hahmon ulkomuoto alkaa olla selvillä, hahmosuunnittelijan on aika alkaa miettimään sen väripalettia. Seuraavassa luvussa siirrymmekin katsastamaan, miten värisuunnittelun eri keinoja voi hyödyntää hahmossa.

5.2 Värit hahmosuunnittelussa

Kuten muussakin visuaalisessa taiteessa, myös hahmosuunnittelussa dynaamisen värisuunnittelun toteuttamiseen voidaan hakea ymmärrystä taiteen perusteista, tässä tapauksessa väriteoriasta. Väriteoria pyrkii löytämään menetelmiä, jotka luovat väreille loogisen struktuurin (Morton). Värien organisoimiseen on kehitetty useita keinoja, mutta niistä tavallisimmin on väriympyrä: se on kätevin väline, joka auttaa ymmärtämään ja vertailemaan värien välisiä suhteita. Klassisen väriympyrän loi Sir Isaac Newton vuonna 1666, jonka jälkeen sitä on vielä täydennetty. (Hermani & Punekar.)



Kuva 11. Tavallisin väriympyrä. (Wikimedia Commons.)

Jotta värien käyttö helpottuu, on huomioitava viisi tärkeää määrettä, joista väri koostuu:

Väri on pohjimmillaan näköaistimus valon eri aallonpituuksista, jotka silmä havaitsee eri värinä

Sävy on värien nimityksiä, eli kuvailuja tietyistä aallonpituuksista

Valööri määrittää värin vaaleuden tai tummuuden sen perusteella, kuinka paljon mustaa tai valkoista siihen on sekoitettu

Kylläisyys kertoo, kuinka puhdas tai samea väri on

Lämpötila kartoittaa, onko väri kylmä vai lämmin. (Herman & Punekar.)

Digitaalisessa taiteessa sävyjen muuttaminen onnistuukin luontevasti, sillä useimmat kuvankäsittelyohjelmat, kuten Adoben Photoshop, mahdollistavat eri työkaluilla näiden arvojen säätämisen helposti. Erilaisten sävyjen testaus hahmoa suunnitellessa onkin tarpeellista, sillä pienikin muutos värissä saattaa vaikuttaa katsojan tulkintaan siitä (Chapman).

”Värit, kuten piirteet, seuraavat tunteiden muutoksia”, pohti kuvataiteen mestari Pablo Picasso 1930-luvulla. Kuten edellisissä luvuissa tarkasteltiin, ihmisäivot prosessoivat erilaista visuaalista informaatiota omalla tavallaan. Värien aiheuttamia psykologisia reaktioita onkin pyritty selvittämään väripsykologian avulla. Väripsykologia tutkii, kuinka värit ja tunteet linkittyvät toisiinsa, ja millainen vaikutus väreillä voi olla ihmisen käyttäytymiseen. Värien yleisten assosiointien tunteminen on hahmosuunnittelussa hyödyllistä, sillä hallittu värien käyttö on hyvin tehokas keino vaikuttaa katsojan tuntemuksiin hahmosta jo ensisilmäyksellä. (Wright; Chapman.)

5.2.1 Psykologiset tekijät

Ihmisen tulkinta väreistä muodostuu useammasta tasosta, joista pohjimmainen on hyvin primitiivinen. Englantilainen psykologi Angela Wright löysi väripsykologian tutkimuksissaan universaaleja yhtäläisyyksiä värien ja ihmisen käyttäytymismallien välillä. Wrightin luoman *Colour Affects* -teorian mukaan värit herättävät ihmisessä psykofyysisiä reaktioita, jotka eivät nojaa kulttuuriin, ikään tai sukupuoleen, vaan primitiivisiin vaistoihin ja palautteeseen. Esimerkiksi vihreällä värillä on rauhoittava vaikutus tällä tasolla: kun ympäröivä maailma on vihreä, se viestii veden läheisyydestä sekä siitä, että ei ole suurta vaaraa nälänhädästä. (Wright.)

Toinen ihmisen värien tulkintaan laajasti vaikuttava taso on kulttuuri. Tämän Wright luokittelee värisymboliikaksi: osa reaktioistamme ovat syntyneet kulttuuripohjaisista assosiaatioista, joita olemme mukautuneet tekemään. Esimerkiksi violetti väri yhdistetään monesti ylellisyyteen ja kuninkaallisuuteen, sillä historiassa violetti pigmentti on ollut niin kallista ja harvinaista valmistaa, että vain kuninkaallisilla on ollut varaa siihen. Kulttuurien välillä voi kuitenkin löytyä huomattavia eroja: monissa länsimaissa valkoinen väri yhdistetään yleensä viattomuuteen, ja musta suruun sekä kuolemaan. Useissa Aasian kulttuureissa sen sijaan jälkimmäisiin assosioitava väri on valkoinen, ja sitä käytetään paljon hautajaisissa. Tuotteen värimaailmaa suunniteltaessa onkin kannattavaa ottaa huomioon, mitä kulttuuritaustaa tuotteen kohderyhmä mahdollisesti edustaa. (Wright; Chapman.)

Kuten muidenkin visuaalisten elementtien suhteen, näiden seikkojen lisäksi yksilö saattaa myös alitajuisesti antaa omien henkilökohtaisten kokemustensa ja historiansa vaikuttaa reaktionsa tiettyjä värejä kohtaan. Jos vaikkapa henkilön lapsuudessa koettu positiivinen kokemus on yhdistettävissä tiettyyn väriin, voi hänen reaktionsa siihen olla myöhemminkin hyvin myönteinen. Sama toimii myös toisinpäin – ikävien kokemusten siivittämänä tunnepohjainen reaktio väriin saattaa olla vahvasti negatiivinen. (Chapman.)

”Ei ole olemassa universaalisti viehättävää väriä”, Wright toteaa tekstissään. Koska katsojien reaktiot eri värejä kohtaan ovat monen erinäisen tekijän tuottama summa, ei värien valitsemisessa ole suoranaisesti oikeita vastauksia. Psykologiset tekijät huomioidessa on kuitenkin mahdollista ennustaa yleisiä reaktioita väreihin melko kattavasti. Useiden tutkimusten myötä onkin saatu selvitettyä, millaisiin ominaisuuksiin yksittäisiä värejä yleensä yhdistetään.

5.2.2 Värien merkityksiä

Jotta hahmolle voi alkaa rakentaa tehokasta väripalettia, on hyvä tuntee, millaisia viestejä eri väreillä pystyy yleisesti kanavoimaan. Parhaassa tapauksessa värejä voi käyttää tarinankerronnan tukena: pelaajahahmojen suhteen tietyillä väreillä on mahdollista korostaa vaikkapa sankarillisia ominaisuuksia. On kuitenkin syytä huomioida, kuten luvussa 4.2 mainittiin, että yksittäisten värien eri sävyt voivat muuttaa niiden välittämiä viestejä suuresti - jokaisella värillä pystyy tuottamaan sekä positiivisia että negatiivisia mielleyhtymiä (Chapman). Seuraavaksi käydään läpi yleisimpiä tulkintoja, joihin eri värit yhdistetään.

Pääväreistä **punainen** on hyvin fyysinen väri, joka assosioidaan muun muassa rohkeuteen, vahvuuteen, energiaan ja selviytymiseen. Kulttuurillisen kehityksen myötä se saatetaan yhdistää myös intohimoon ja rakkauteen. Se on stimuloiva, ja sillä on ominaisuus näyttäytyä lähempänä kuin oikeasti on: huomio kiinnittyy punaiseen nopeasti, jonka vuoksi se esiintyy esimerkiksi liikennevaloissa ympäri maailman. Punainen toimii hyvin varoitusvärinä, sillä se yhdistetään myös aggressioon ja vaaraan. Reaktio voi olla myös ruumiillinen: värin on tutkittu pystyvän nostamaan hengitystiheyttä ja sydämentykytystä. (Wright; Chapman.)



Kuva 12. Viewtiful Joe ja Dante edustavat punaisen värin ominaisuuksien molempia ääripäitä. (Capcom.)

Sininen sen sijaan on levollisempi: se yhdistetään älykkyyteen, luottamukseen, tyyneyteen ja rauhaan. Ihmisen reaktio siniseen ei ole fyysinen kuten punaisella värillä, vaan se vaikuttaa psyykkisesti rauhoittavalla tavalla. Sillä voidaan viestiä myös luotettavuudesta ja rehellisyydestä, minkä vuoksi moni yritys suosiikin sinistä väriä markkinoinnissaan. Negatiivisesti sininen voidaan liittää kylmyyteen, tunteettomuuteen, suruun ja menetykseen. Näistä seikoista huolimatta sininen on yleisesti suosittu lempiväri maailmalla. (Wright; Chapman.)



Kuva 13. Mega Manin sininen väri tukee hahmon sankarillisten ominaisuuksien lisäksi myös tämän pasifistista luonnetta. (Capcom.)

Pääväreistä viimeinen, **keltainen**, herättää positiivisia mielleyhtymiä esimerkiksi optimistisuudesta, itsevarmuudesta, ilosta ja toivosta. Sitä pidetään värikartan iloisimpana sävynä, ja se stimuloi aivoja tunnetasolla, mielialaa nostattavasti. Väärä sävy tai liiallinen määrä keltaista voivat kuitenkin muuttaa reaktiota: tällöin keltainen voidaan assosoida pelkoon ja pelkuruuteen, heikkouteen sekä järjettömyyteen, ja se voi tuottaa jopa ahdistusta. (Wright; Chapman.)



Kuva 14. Kirkkaan keltainen iso takki korostaa Sixin lapsekkuutta ja toimii kontrastina pelin synkkään maailmaan. (Bandai Namco.)

Väliväreihin lukeutuva **vihreä** löytyy spektrin keskeltä, ja tuottaa tunteen tasapainosta. Se assosioidaan myös harmoniaan, lepoon, luontoon ja kasvuun. Sinisen ja keltaisen sekoituksen tuloksena siinä yhdistyvät keltaisen värin energisoiva vaikutus, mutta myös sinisen värin rauhallisuus. Kielteisesti se voidaan yhdistää esimerkiksi tylsyyteen ja pysähtyneisyyteen. (Wright; Chapman.)



Kuva 15. The Legend of Zelda-pelisarjan protagonistin Linkin luonne vaihtelee pelisarjan eri osien mukaan, mutta vihreä ominaisväri säilyttää tasapainoisen väli- maaston. (Nintendo.)

Oranssi puolestaan koetaan lämpimänä ja energisenä, ja jopa intohimoisena tai hauskana värinä. Se yhdistetään usein fyysisiin mukavuuksiin kuten lämpöön, ruokaan tai suojaan, mutta tiettyjen värien kanssa esitettynä se saattaa viestiä päinvastaista, eli puutetta. Suuri määrä oranssia saatetaan liittää hölmöyteen ja vähä-älyisyyteen. (Wright; Chapman.)



Kuva 16. Suuri määrä oranssia sopiikin hyvin Crashin luonteeseen: hassu mutta energinen. (Activision.)

Kolmas väliväri, **violetti**, edustaa ominaisuuksia kuten hengellisyyttä, hallintaa, totuutta sekä autenttisuutta. Historiallisista syistä violetti yhdistetään myös korkeaan laatuun ja kuninkaallisuuteen, mutta liialti käytettynä se voidaan nopeasti nähdä halpana ja jopa inhottavana. Tämän lisäksi sillä voidaan myös viestiä esimerkiksi sisäänpäinkääntyneisyydestä, salailusta tai rappiosta. (Chapman, Wright.)



Kuva 17. Violetti ominaisväri tähdentää painajaisankari NiGHTS:n mysteeriä. (Sega.)

Musta muodostuu valon puutteesta: toisin kuin muilla väreillä, mustalla ei ole aallonpituutta, sillä se imee kaiken valon itseensä. Koska musta edustaa luonnossa pimeyttä, siihen yhdistetään paljon erilaisia negatiivisia arvoja kuten sorto, kylmyys ja uhka. Se pystyy myös luomaan vaikutelman painavuudesta.

Mustaa ei kuitenkaan herätä pelkkiä kielteisiä mielikuvia: se voidaan nähdä myös sivistyneenä ja jopa turvallisena. Mustan vastakohtana toimii **valkoinen**, joka on puolestaan valon heijastus kaikista täydellisimmillään. Tämän vuoksi sen katsominen voi rasittaa silmiä, ja se luo tunteen koskemattomuudesta. Valkoista pidetään puhtaana ja hygieenisenä, sekä mustan tavoin sivistyneenä. Sekin voidaan kuitenkin nähdä myös kylmänä ja epäystävällisenä. (Wright.)

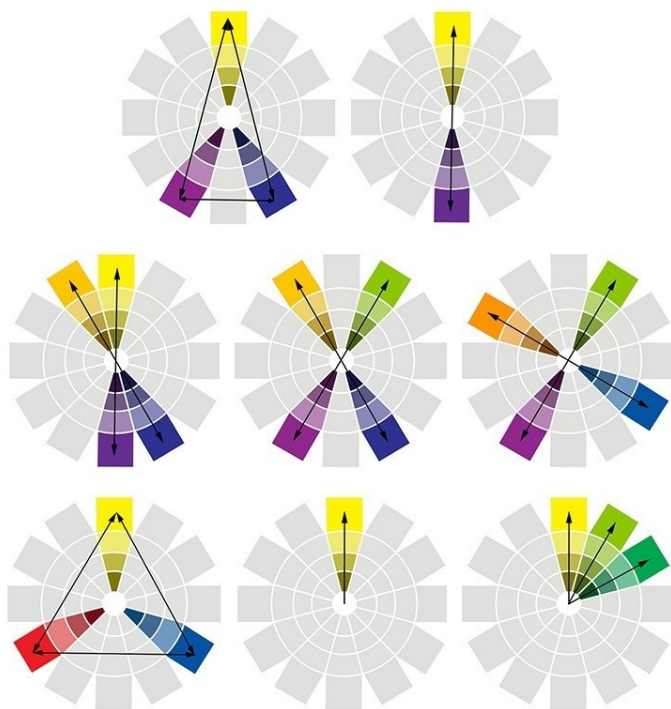
Yksittäisten värien ominaispiirteet ja sisältämät viestit on hyvä pitää mielessä hahmoa suunnitellessa. Värit eivät kuitenkaan toimi täysin yksinään: Wright havaitsi väripsykologian tutkimuksessaan, että ihminen ei reagoi vain yksittäiseen väriin, vaan värien yhdistelmä laukaisee meissä reaktion (Wright). Yksi huomattavimmista hahmosuunnittelun työvaiheista onkin miettiä värien kokonaisuutta eli väripalettia hahmolle.

5.2.3 Pelaajahahmon väripaletti

Artikkelissa *Superhero Color Theory* (2016) kirjoittajat McLachlan ja Hanson analysoivat amerikkalaisissa supersankarisarjakuvissa seikkailevien sankarien värimaailmoja. Heidän huomioidensa mukaan täysin yksiväriset sankarihahmot nousevat harvoin suuren yleisön suosioon – ne eivät yleensä tunnu yhtä visuaalisesti mielenkiintoisilta, sillä ne ilmaisevat vain yhdenlaista aatetta (McLachlan, Hanson). Väripaletit puhuttelevat meitä, sillä ne ovat yksittäistä väriä kiinnostavampia, luovat tunnelmaa ja kertovat moniulotteisempaa tarinaa.

Värejä valitessa on huomioitava niiden arvot, ja kuinka ne toimivat keskenään - värit käyttäytyvät eri tavoin suhteessa toisiinsa, eli tietty väri saattaa näyttää eri sävyiseltä muita värejä vasten. Usein väripaletilla pyritään jokseenkin harmoniseen lopputulokseen, johon auttaa yksi väriteorian yleiskategorioista, väriharmonia. *Color Matters* -sivusto määrittelee harmonian miellyttäväksi järjestelmäksi paloja, joka luo katsojalle mielenkiinnon, sekä tunteen järjestyksestä ja tasapainosta (Morton). Visuaalisessa kokemuksessa sen sanotaan niin sanotusti miellyttävän silmää. Koska ihmisaivoilla on tapana hylkiä informaatiota,

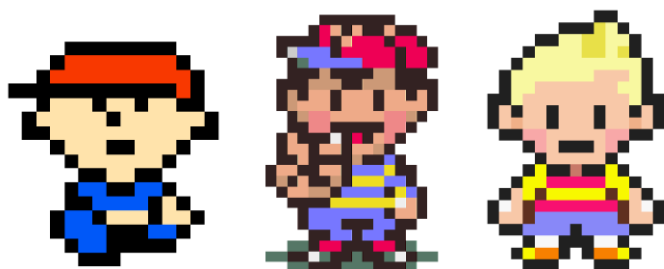
joka ei stimuloi niitä, epäharmoninen kokonaisuus koetaan tylsänä tai kaoottisena, tai joskus jopa niin ylilyöväänä, ettei sitä kestä katsoa. Väriharmonia antaa aivoille loogisen struktuurin mitä ne pystyvät käsittelemään, ja luo tasapainon dynaamisella tavalla. (Morton.)



Kuva 18. Menetelmiä toteuttaa väriharmonia väripaletissa. (Smith.)

Väriharmonian saavuttamisen avuksi käytetään usein yleisintä 12 värin väriympyrää. Keinoja luoda väriharmonia on monia - esimerkiksi yksi keskeisimmistä on käyttää vastavärejä, eli väriympyrässä täysin vastakkain sijaitsevia värejä. Vastavärit ovat keskenään miellyttäviä mutta intensiivisiä, sillä ne toimivat äärimmäisenä kontrastina toisilleen. Rauhallisemmän yhdistelmän voi saada vaikkapa analogisella paletilla, eli valitsemalla kolme vierekkäistä väriä väriympyrällä. Erilaisia klassisia väriharmonisia yhdistelmiä voikin löytää väriympyrästä käyttämällä geometrisiä muotoja visualisoimisen apuna. Pelaajahahmon väripaletissa onkin olennaista ottaa huomioon, ettei hahmon värimaailma tunnu ärsyttävältä tai satuta katsojan silmiä. (Smith.)

Millaisia värejä pelaajahahmoissa yleensä käytetään? Vastaus ei ole yksiselitteinen. Eri pelejä tarkastelemalla on kuitenkin mahdollista havaita tiettyjä suuntauksia, joista ehkäpä klassisin on päävärien käyttö sankarihahmoissa. Jos tarkastelemme amerikkalaisten klassikkosarjakuvien supersankarihahmoja, näemme ensisilmäyksellä, että iso osa hahmoista on väritetty punaisella, sinisellä tai keltaisella. Videopelit eivät ole poikkeus. Monet ikoniset pelaajahahmot kuten Mario, Captain Falcon tai Mother -pelisarjan päähenkilöt tunnetaan päävärihin sonnustautuneina. Ne ovat toimiva yhdistelmä, sillä niissä kuvastuu moni piirre, joita sankarihahmoista halutaan löytää: punaisen värin voimakkuus ja päättäväisyys sopivat hyvin sinisen kanssa, joka tasapainottaa niitä omilla rauhallisilla, mutta vakaila ominaisuuksillaan. Keltainen toimii monesti hyvänä aksenttivärinä, jolla voidaan tuoda hahmoihin iloa ja leikkimielisyyttä, tai vaihtoehtoisesti hieman koreutta. Koska erityisesti punaisen ja sinisen assosiaatio sankaruuteen on vahva, ne kiinnittävät huomion helposti. Tämä seikka on merkittävä etenkin videopeleissä, jossa pelaajahahmon halutaan erottuvan taustasta tai muista hahmoista. (McLachlan & Hanson; Tvtropes.)



Kuva 19. Mother -sarjan päähenkilöt pukeutuvat lähes pelkästään päävärihin. (Nintendo.)

Koska pelien kirjo on kuitenkin nykyään valtava, pelaajahahmoja löytyy kaiken näköisinä. Kuten aiemmin luvussa 3.2 todettiin, kaikki pelaajahahmot eivät myöskään edusta puhtaasti sankarin määritelmää, mitä voi ilmentää hahmon väripaletissa. Esimerkiksi musta väri edustaa tavallisesti pimeyttä ja pelkoa, jonka vuoksi se on ahkerasti käytössä antagonistihahmoissa, mutta se ei rajoitu vain niihin. Metal Gear -pelisarjan yksi päähenkilöistä, eliittisotilas Solid Snake,

omaa tummanpuhuvan väripaletin, joka tukee tämän kykyä soluttautua varjoihin, mutta istuu myös hahmon ja pelisarjan synkkiin teemoihin. Peliteollisuus pyrkii useasti sekoittamaan pakkaa luomalla toisistaan erottuvia päähahmoja, jonka myötä myös niissä käytettyjen värien skaala on hyvinkin kirjava. Tärkeää on muistaa, että vaikka hahmon design olisi muuten toimiva, hyvin mietityllä väripaletilla on mahdollisuus nostaa se uudelle tasolle. (Game-Ace.)



Kuva 20. Solid Snaken väripaletti on pysynyt tummana ja hillittynä pelisarjan halki. (Konami.)

Ei siis ole suoraa vastausta sille, millaisia värejä pelaajahahmoissa tulisi käyttää. Erilaiset kontekstit aina pelin tarinasta sen estetiikkaan sekä suunnittelijoiden omat taiteelliset näkemykset vaikuttavat visuaalisiin valintoihin hahmossa. On kuitenkin selvää, että jokaisella hahmosuunnittelun vaiheella on oma tärkeä roolinsa hyvän lopputuloksen aikaansaamisessa.

6 Yhteenveto

Pelaajahahmon suunnittelu on mielenkiintoinen prosessi, joka vaatii hieman erilaista lähestymistapaa kuin NPC-hahmojen työstäminen. Ohjattavan hahmon luominen tuo omat haasteensa, sillä hahmon lisäksi se on myös pelaajan väline

toimia pelin maailmassa. Pelin päähenkilön kuuluu olla pelaajalle kaikista hel-
poiten samaistuttavissa oleva hahmo, ja kolmannen persoonan peleissä se on
myös hahmokaartista eniten läsnä pelaajalle koko pelikokemuksen ajan. Tämän
vuoksi erityisesti pelaajahahmon hahmosuunnittelussa on otettava huomioon,
että lopputulos palvelee sen tarkoitusta eikä vaikuta negatiivisesti pelikokemuk-
seen.

Hahmon ulkomuotoa ei ole kannattavaa lähteä suunnittelemaan täysin tyhjästä:
teknisten seikkojen lisäksi tarinallisessa pelissä hahmon rooli ja taustat tulevat
suuresti määrittämään sen ulkonäköä. Myös koko produktion ehkäpä merkittä-
vin visuaaleihin liittyvä päätös, pelin ja sen hahmojen visuaalinen tyyli, ovat kyt-
köksissä muun muassa pelin genreen ja kohdeyleisöön. Pelaajahahmo toimiikin
monesti kasvoina pelin brändille, jonka vuoksi sillä saattaa olla vaikutus joiden-
kin pelaajien ostopäätökseen. Ensivaikutelmalla on väliä, sillä katsoja muodos-
taa näkemästään nopeita mielikuvia, jotka pohjautuvat oikeasta elämästä saa-
tuun informaatioon.

Oikeiden mielikuvien viestittäminen onkin tärkeä osa hahmosuunnittelun ydintä.
Hahmosuunnittelijan tehtävänä on käyttää edukseen erilaisia visuaalisia ele-
menttejä, kuten perusmuotoja ja värejä, tuntemalla mitä ne tulevat kertomaan
katsojalle. Hahmokonseptien visualisoinnin tueksi onkin ajan saatossa kehitty-
nyt toimiviksi havaittuja nyrkkisääntöjä ja menetelmiä, jotka hyödyntävät näiden
elementtien assosiointeja ja yleisiä tulkintoja. Esimerkiksi yksi suosittu käytäntö
hahmosuunnittelussa on aloittaa prosessi luonnostelemalla hahmon muotokieltä
pelkkien siluettien kautta, soveltaen muotojen ja mittasuhteiden tuottamia mieli-
kuvia. Psykologiset aspektit kulkevat siis aina käsi kädessä visuaalisten kanssa.

Hahmosuunnitteluun voi mennä odotettua enemmän ajatusta kuin päältäpäin
vaikuttaisi. Hyvällä hahmodesignilla on monta edellytystä: lopputuloksen pitäisi
pystyä muun muassa erottumaan helposti muista hahmoista, olla selkeä ja luet-
tava sekä istua pelin maailmaan. Eritoten pelaajahahmon kohdalla on oleellista,
ettei se huku massaan mutta ei myöskään satu katsojan silmiin. Tämän lisäksi
kokonaisuuden on hyödyllistä olla visuaalisesti kiinnostava, ja sen tähdätään

tietysti vastaavan myös suunnittelijan tai suunnittelijoiden taiteellista näkemystä. Pelaajahahmon visuaalinen suunnittelu on haasteellinen mutta luova työvaihe, joka on ehdottoman tärkeä toteuttaa huolella – parhaassa tapauksessa hyvin toteutettu protagonistista voi vaikuttaa useampaan pelaamisen osa-alueeseen positiivisella tavalla.

Erilaisten pelien kirjo kasvaa koko ajan peliteollisuuden levittäytyessä kansainvälisesti saavutettavammaksi. Tiettyjen ohjelmien avulla videopelejä on mahdollista luoda helposti jopa kotona tai yksin, ilman aiempaa kokemusta tai suuria resursseja. Nykyhetkenä valtaosa suosituimmista videopeleistä on lähtöisin tiettyistä maista - kuten Yhdysvalloista ja Japanista - mutta olen toiveikas, että tulevaisuudessa saamme nähdä lisääntyvästi tuotoksia myös eri puolilta maailmaa. Sitä mukaa kun mahdollisuudet kasvavat globaalisti, on mielenkiintoista nähdä, minkälaisia tarinoita ja hahmoja tulemme vielä näkemään. Uusien ihmisten luovuus voi hyvinkin tuoda tullessaan uudenlaisia erityyppisiä ja kekseliäitä tapoja esittää protagonisteja, joiden asemaan asettautua ja joiden kautta elää lisää erilaisia kokemuksia ja tarinoita.

Lähteet

Anhut, A. 2.7.2014. Let's Get Real About Concept Art. Blogikirjoitus. Saatavilla: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/> (Luettu 25.3.2021.)

August, J. 26.7.2005. What's the difference between Hero, Main Character and Protagonist? Blogikirjoitus. Saatavilla: <https://johnaugust.com/2005/whats-the-difference-between-hero-main-character-and-protagonist> (Luettu 27.4.2021.)

Bancroft, T. 2006. Creating characters with personality. Yhdysvallat: Watson-Guptill Publications.

Chapman, C. Cause and Effect – Exploring Color Psychology, Toptal. Saatavilla: <https://www.toptal.com/designers/ux/color-psychology> (Luettu 13.4.2021.)

Concept Art Empire. What is a Concept Artist? Saatavilla: <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/> (Luettu 27.4.2021.)

Conceptstart. Shape Language & Silhouette in Art & Design. Saatavilla: <https://www.conceptstart.net/art-tutorial/improve-shape-language-silhouette-in-concept-art-design-illustration> (Luettu 13.1.2021.)

Corriero, M. 7.3.2011. The use of Silhouettes in Concept Design. Blogikirjoitus. Saatavilla: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html> (Luettu 25.1.2021.)

Game-Ace 28.2.2018. Color Psychology of Game Characters: The Good, The Bad, The Ugly. Saatavilla: <https://game-ace.com/blog/color-psychology-of-game-characters-the-good-the-bad-the-ugly/> (Luettu 12.4.2021.)

Ghozland, D. 7.6.2007. Designing for Motivation. Gamasutra. Saatavilla: https://www.gamasutra.com/view/feature/129852/designing_for_motivation.php (Luettu 29.3.2021.)

Harbuzinski, A. 25.5.2020. Introduction to UX in Game Design. UX Collective. Saatavilla: <https://uxdesign.cc/ux-and-video-game-design-5d8bcc50be67> (Luettu 1.4.2021.)

Hermani, S., Punekar, R.M. D'source. Saatavilla: <http://www.dsource.in/course/visual-design-colour-theory/colour-description-and-colour-theories> (luettu 12.4.2021.)

Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. Yhdysvallat: CRC Press.

McCloud, S. 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. Yhdysvallat: Harper.

McLachlan, B., Hanson, A. 2.6.2016. Superhero Color Theory, Part I: The Primary Heroes. ComicsAlliance. Saatavilla: <https://comicsalliance.com/superhero-color-theory-primary-heroes/> (Luettu: 11.4.2021.)

Morton, J. Basic Color Theory. Color Matters. Saatavilla: <https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory> (Luettu 12.4.2021.)

Rigby, S., Ryan, R.M. 2011. Glued to Games: How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound. Yhdysvallat: Praeger.

ScreenSkills. Character designer. Saatavilla: <https://www.screenskills.com/starting-your-career/job-profiles/animation/pre-production/character-designer/> (Luettu 27.4.2021.)

Sloan, R. J.S. 2015. Virtual Character Design for Games and Interactive Media. Yhdysvallat: A K Peters / CRC Press.

Smith, K. Sensational Color. Saatavilla: <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/> (Luettu 13.4.2021.)

Tieteen termipankki. 2015. Stereotypia. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kasvatustieteet:stereotypia> (Luettu 15.3.2021.)

Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Yhdysvallat: Focal Press.

TvTropes. Primary-Color Champion. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PrimaryColorChampion> (Luettu 13.4.2021.)

Wright, A. Colour Affects. Saatavilla: <http://www.colour-affects.co.uk/index/> (Luettu 12.4.2021.)

Kuvalähteet

Kuva 1. Dragon Quest Wiki. Dragon Quest XI. https://dragonquest.fandom.com/wiki/Dragon_Quest_XI?file=Hero_1.png#Gameplay (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 2. Vasemmalta oikealle: Nintendo Wiki. Pokémon: Let's Go, Pikachu! and Pokémon: Let's Go Eevee!/gallery. https://nintendo.fandom.com/wiki/Pok%C3%A9mon_Let%27s_Go,_Pikachu!_and_Let%27s_Go,_Eevee!/gallery The Last of Us Wiki. The Last of Us. https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us#Gallery (Haettu 27.4.2021.)

Kuva 3. Vasemmalta oikealle: Mario Wiki. Mario. https://www.mariowiki.com/File:Mario_MP100.png Mario Wiki. Wario. https://www.mariowiki.com/File:Wario_MP100.png (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 4. Video Games Blogger. <https://www.videogamesblogger.com/2015/01/20/new-fire-emblem-2015-announced-for-3ds.htm> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 5. Zelda Dungeon. Wind Waker Link. <https://www.zeldadungeon.net/wiki/File:WindWakerLinkHD.png> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 6. Polygon. God of War Art Gallery. <https://www.polygon.com/features/2013/9/15/4652612/god-of-war-art-gallery> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 7. Lotta Koskelo 2021.

Kuva 8. Yläriivi, vasemmalta oikealle: Kingdom Hearts Wiki. Sora. <https://kingdomhearts.fandom.com/wiki/Sora> SmashWiki. Bayonetta SSB4. https://www.ssbwiki.com/File:Bayonetta_SSB4.png
Alarivi, vasemmalta oikealle: Wikitroid. Samus Aran. https://metroid.fandom.com/wiki/Samus_Aran/Gallery Sonic News Network. Sonic the Hedgehog. https://sonic.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog (Haettu 22.4.2021.)

Kuvat 9–10. Lotta Koskelo 2021.

Kuva 11. Wikimedia Commons. BYR color wheel. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BYR_color_wheel.svg (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 12. Vasemmalta oikealle: Devil May Cry Wiki. Dante. <https://devilmaycry.fandom.com/wiki/Dante/Gallery> Softpedia News. <https://news.softpedia.com/news/Viewtiful-Joe-Remains-in-the-Hands-of-His-Creator-Hideki-Kamiya-129097.shtml> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 13. MMKB. Mega Man (character). [https://megaman.fandom.com/wiki/Mega_Man_\(character\)/Gallery](https://megaman.fandom.com/wiki/Mega_Man_(character)/Gallery) (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 14. Little Nightmares Wiki. Six. <https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Six> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 15. Zelda Wiki. Adult Link. <https://zelda.fandom.com/wiki/File:Linkposeoot.png> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 16. Bandipedia. Crash Bandicoot. https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Crash_Bandicoot/Gallery (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 17. NiGHTS Wiki. NiGHTS (character). [https://nights.fandom.com/wiki/NiGHTS_\(character\)](https://nights.fandom.com/wiki/NiGHTS_(character)) (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 18. Smith, K. Sensational Color. <https://www.sensationalcolor.com/creating-color-harmony/> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 19. Vasemmalta oikealle: EarthBound Wiki. Ninten. <https://earth-bound.fandom.com/wiki/Ninten> WikiBound. Ness. <https://wiki-bound.info/wiki/File:NessPhotoSprite.png> EarthBound Wiki. Lucas. <https://earth-bound.fandom.com/wiki/Lucas> (Haettu 22.4.2021.)

Kuva 20. Metal Gear Wiki. Solid Snake. https://metalgear.fandom.com/wiki/Solid_Snake (Haettu 22.4.2021.)