



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Medianomi (AMK)

# Videopelin toiminnallisten hahmojen ja aseiden visuaalinen konseptisuunnittelu

Milla Pietarinen

Opinnäytetyö, marraskuu 2022

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



**Karelia**  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ  
Marraskuu 2022  
Media-alan koulutus

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600

Tekijä  
Milla Pietarinen

Nimeke  
Videopelin toiminnallisten hahmojen ja aseiden visuaalinen konseptisuunnittelu

#### Tiivistelmä

Opinnäytetyö käsittelee videopelihahmojen ja -aseiden visuaalista suunnittelua niille ennalta määrättyjen toimintaohjeistusten pohjalta. Hahmojen ja aseiden pelattavuus asettaa suunnittelulle tiettyjä kriteerejä, joita opinnäytetyössä pyritään selvittämään. Opinnäytetyössä tutkitaan asiakaslähtöisen suunnittelun merkitystä onnistuneen pelikokemuksen kannalta. Lisäksi työssä nostetaan esille ristiriitaisia teemoja, kuten videopelien tapaa kuvata väkivaltaa.

Opinnäytetyön tietoperusta koostuu kirjallisuus- ja verkkolähteistä. Käytännön työvaiheissa tehdyt valinnat perustuvat pelialan ammattilaisten käyttämiin menetelmiin. Suunnitteluprosessissa on hyödynnetty pelialan kirjallisuutta. Opinnäytetyön toiminnallisena osuutena toteutettiin harjoitus, jossa suunniteltiin kaksi pelattavaa hahmoa ja asetta, joiden suunnitteluprosessi raportoitiin. Hahmoille ja aseille luotiin suunnitelmia niiden pelinsisäisistä toiminnoista, kuten kyvyistä, joiden visuaalisista efekteistä luotiin konseptikuvitusta.

Opinnäytetyössä pohditaan ja etsitään ratkaisuja suunnitteluprosessin aikana ilmenneisiin ongelmiin. Käytettyjä menetelmiä arvioidaan työvaiheiden aikana, jonka lisäksi suunnitteluprosessin onnistumista pohditaan reflektiivisesti.

Kieli  
suomi

Sivuja 97  
Liitteet 1  
Liitesivumäärä 7

Asiasanat  
visuaalinen suunnittelu, konseptisuunnittelu, pelihahmo, videopelit



THESIS  
November 2022  
Degree Programme in Media

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600

Author  
Milla Pietarinen

Title  
Visual Concept Design of Functional Video Game Characters and Weapons

#### Abstract

This thesis focuses on visual design of video game characters and weapons based on predefined instructions for their in-game functions. Gameplay sets certain criteria for the design process of characters and weapons. This thesis aims to find out the criteria. The thesis explored the importance of customer-oriented design for a successful game experience. In addition to that conflicting themes were brought up such as the way video games portray violence.

The database of the thesis consists of literature and online sources. The choices made in the practical work phases were based on the methods used by videogame industry professionals. In the design process, literature from the videogame industry was used. The thesis process included an exercise in which two playable characters and weapons were designed, and the process was described in a written form. Concept art based on in-game functions of the characters and weapons was created.

The thesis aims at critical thinking and finding solutions to the problems that occurred during the design process. The used methods were evaluated during the work phases, in addition to which the result of the design process is reflected upon.

Language  
Finnish

Pages 97  
Appendices 1  
Pages of Appendices 7

Keywords  
visual design, concept design, game character, videogames

# Sisältö

Sanasto.....	5
1 Johdanto .....	8
2 Toiminta peligenrenä .....	9
2.1 Peligenren määritelmä.....	9
2.2 Toimintapelit ja niiden alalajit .....	11
2.3 Videopelien väkivaltaisuus.....	13
3 Pelisuunnittelu ja visuaalinen suunnittelu.....	16
3.1 Pelisuunnittelu .....	16
3.2 Pelaajalähtöinen lähestymistapa .....	18
3.3 Pelikonseptin luominen.....	20
3.4 Oma pelikonsepti .....	22
3.5 Pelin visuaalinen ilme .....	24
3.6 Väriopin hyödyntäminen videopelien suunnittelussa .....	28
3.7 Konseptitaiteilija.....	30
4 Pelihahmot ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi .....	31
4.1 Pelaajan ja pelattavan hahmon suhde.....	31
4.2 Hahmosuunnittelu.....	32
4.3 Omat hahmokonseptit.....	33
4.4 Hahmojen ulkonäkö .....	36
4.5 Pikkukuva -luonnostelu (Thumbnail Sketching) .....	39
4.6 Siluettimenetelmä (Silhouettes) .....	47
4.7 Hahmosuunnitelmien viimeistely.....	52
5 Aseproppit ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi.....	63
5.1 Videopelihahmojen nimikkoaseet ja -proppit .....	63
5.2 Omat asekonseptit.....	64
5.3 Aseiden ja proppien visuaalinen suunnitteluprosessi.....	65
6 Visuaaliset tehosteet ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi .....	76
6.1 Visuaaliset tehosteet (VFX) .....	76
6.2 VFX-konseptien suunnittelu .....	77
6.3 VFX-konseptien visuaalinen suunnitteluprosessi.....	79
7 Pelin suunnitteludokumentin kokoaminen.....	86
8 Pohdinta.....	89
Lähteet.....	92

## Liite

Liite 1      Suunnitteludokumentti

## Sanasto

<b>3D-taiteilija</b>	Pelitaiteilija, joka luo 3D-malleja suunnitelmien pohjalta esimerkiksi hahmoista ja esineistä (CG Spectrum 2022).
<b>Agency</b>	Hahmolle määrätty käytännön toiminta pelissä, jonka kautta pelaaja osallistuu pelaamiseen (Fullerton 2019, 109).
<b>Avatar</b>	Käyttäjän virtuaalihahmo esimerkiksi tietokonepelissä (Tietotekniikan termitalkoot 2007).
<b>Casual-peli</b>	Suurelle yleisölle suunniteltu peli, joka on yksinkertainen säännöiltään eikä vaadi pelaajalta pitkäkestoista sitoutumista tai erityistaitoja (Winter 2011).
<b>Character sheet</b>	Hahmokuvitusta esittelevä ja yhtenäistävä dokumentti, jota käytetään kuvataiteissa. Se sisältää hahmon yleiskatsauksen, jonka lisäksi siihen voi olla sisällytetty eri asentoja, ilmeitä ja yksityiskohtia. (Flynn 2021.)
<b>Core-peli</b>	Peliharrastajille suunniteltu peli, joka on vaativampi kuin casual-peli (Adams 2000). Core-pelit eivät ole yhtä synkkiä tai intensiivisiä kuin hardcore-pelit (Mitchell 2012, 36).
<b>Grayscale</b>	Grayscale eli harmaasävy on kokoelma harmaan eri sävyjä. Harmaasävy ei sisällä väritietoja, minkä vuoksi sen maksimiluminanssi on valkoinen ja nollaluminanssi musta. (Technopedia 2017.)
<b>Hahmoluokka</b>	Hahmoluokat ovat hahmotyyppejä, joista jokaisella on oma pelaamistyyli, esimerkiksi omat kyvyt ja pelaamiseen vaikuttavat rajoitteet (Chatfield 2011, 80).
<b>Hardcore-peli</b>	Peli, joka on suunniteltu kohderyhmälle, jolta vaaditaan keskimääräistä paremmat taidot ja enemmän aikaa pelin pelaamiseen. (Computer Hope 2019a). Hardcore-pelit ovat yleensä väkivaltaisia ja synkkiä (Mitchell 2012, 36).

<b>Humanoidi</b>	Ihmisen kaltainen olento (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021a).
<b>Hybridi</b>	Kahden eri lajin risteymä (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021b).
<b>Ikonografia</b>	Eriyisesti uskonnollisiin aiheisiin tai legendoihin liittyvät perinteiset kuvat ja symbolit. Ikonografialla tarkoitetaan myös taideteoksen kuvakieltä ja symboliikkaa. (Merriam-Webster 2022a.)
<b>Interaktiivisuus</b>	Interaktiivisuus eli vuorovaikutus on ihmisen ja tietokoneohjelmiston välinen viestintäprosessi. Videopelit vaativat jatkuvaa vuorovaikutusta pelaajan kanssa. (Technopedia 2011.)
<b>Kangas</b>	Perinteisessä taiteessa maalauksen pintana toimiva kangasalusta (Merriam-Webster 2022b). Sana on käytössä myös digitaalisessa taiteessa.
<b>Kenttä</b>	Peliin suunniteltu kartta tai alue, jossa hahmo suorittaa jonkin toiminnan edetäkseen pelissä. Tämä toiminta voi olla esimerkiksi suoritettava tehtävä, taistelun voittaminen tai ratkaistava arvoitus. (Mitchell 2012, 166.)
<b>Konsepti</b>	Käyttökontekstista riippuen suunnitelma, luonnos tai piirustus (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021c).
<b>Kustomoitu sivellin</b>	Valmiin siveltimen teknisten asetusten muuttaminen omien tarpeiden mukaan, jolloin syntyy uusi sivellin (Adobe 2021).
<b>Modulaarisuus</b>	Kokonaisuus, joka muodostuu yhdistettynä erillisistä osista (Cambridge Dictionary 2022a).
<b>Narratiivinen</b>	Kertovaa ja kerronnallista kuvaava adjektiivi (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021d).
<b>NPC</b>	Lyhenne sanasta "non-player character" eli ei-pelattava hahmo. Näiden hahmojen tehtävänä on olla osana ympäristöä ja ne voivat olla vihamielisiä tai tuoda lisää syvyyttä narratiiviin. (Simons 2007, 153.)
<b>Objekti</b>	Objekti eli peliobjekti on pelimoottorin esine, joka voi esittää esimerkiksi hahmoa tai rekvisiittaa (Unity Technologies 2017).

<b>Pelialusta</b>	Pelaamiseen kehitetty alusta, joka voi olla esimerkiksi pelikonsoli, tietokone tai mobiililaitte (Amazon Web Services 2022).
<b>Pelimoottori</b>	Pelinkehittäjille luotu ohjelmisto, joka tarjoaa käyttäjälle työkaluja pelien rakentamiseen (Unity 2022).
<b>Pikseli</b>	Tietokonekuvan osa eli kuvapiste (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021e).
<b>Proppi</b>	Suomenkielinen ilmaisu englannin kielen sanasta ”prop”, jota käytetään esimerkiksi näytelmässä tai elokuvassa esiintyvän hahmon käyttämästä esineestä (Cambridge Dictionary 2022b).
<b>Resoluutio</b>	Kuvan tarkkuuden kertova suure (Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy 2021f).
<b>RPG</b>	Lyhenne sanasta ”role-playing game” eli roolipeli, joka on videopelien genre. Siinä pelaaja asettuu fiktiivisten hahmojen asemaan pelin maailmassa. Roolipelit ovat usein tarinavetoisia ja pelaaminen on mielikuvituksellista. (Simons 2007, 153.)
<b>Sivuttaisvierittävä peli</b>	Suomenkielinen ilmaisu englannin kielen sanasta ”side-scroller”, joka tarkoittaa videopelien tyyppiä, jossa pelihahmot liikkuvat ruudulla tavallisimmin vasemmalta oikealle. Pelit ovat perinteisesti kaksiulotteisia. (Technopedia 2022.)
<b>Statistiikka</b>	Hahmon tai aseiden kykyjä ja ominaisuuksia esittävä tilasto. Ominaisuus voi olla esimerkiksi vahvuus. (Gordon 2017.)

## 1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö kuvaa videopelin toiminnallisten hahmojen ja aseiden suunnitteluprosessia ja sitä, miten visuaaliset konseptit kootaan osaksi valmista pelisuunnitelmaa. Tämän opinnäytetyön yhteydessä toiminnallisilla hahmoilla tarkoitetaan pelattavia päähenkilöitä. Opinnäytetyön keskeisenä tavoitteena on ohjeistaa lukijaa videopelihahmon ja hahmon varustuksen suunnitteluprosessin työvaiheisiin. Tietoperustan avulla lukija oppii pelisuunnittelun keskeisiä käsitteitä ja ymmärtää toimivan pelisuunnittelun merkitystä pelin visuaalisen suunnittelun kannalta.

Toiminnallisuutta pidetään tärkeimpänä aloituspisteenä pelisuunnittelussa. Sillä tarkoitetaan sitä, miten peli toimii ja miten sitä pelataan. Toiminnallisuudella tavoitellaan yleensä jonkin toiminnan suorittamista, tavallisesti esimerkiksi vihollisten voittamista. Toiminnallisella suunnittelulla pyritään luomaan pelille haasteet ja toiminta, jotka tekevät pelistä viihdyttävän pelata. (Manninen 2007, 66.) Opinnäytetyöprosessin aikana luotiin konsepteja hahmoista ja aseista etukäteen määrätyn toimintaohjeistuksen pohjalta, joka asettaa hahmojen ja aseiden suunnittelulle tiettyjä kriteerejä ja tavoitteita. Hahmoille suunniteltu toiminta (*agency*) heijastuu pelattavuuteen ja antaa ohjeita siitä, miten hahmoa ohjataan pelissä. Opinnäyteprosessin aikana syntynyt lopputuote on suunnitteludokumentti, joka sisältää valmiit ja suoraan käytettävissä olevat visuaaliset konseptisuunnitelmat hahmoista, asepropeista ja niiden visuaalisista efekteistä.

Karelia-ammattikorkeakoulussa on toteutettu opinnäytetöitä liittyen pelisuunnitteluun ja pelien visuaaliseen toteutukseen. Nelli Järven (2019) opinnäytetyö tutkii videopelin tarinankerrontaa ja interaktiivisuutta. Tomi Lötjösen (2021) ja Henri Tapion (2019) opinnäytetyöt keskittyvät kuvaamaan pelihahmon luomisprosessin suunnittelusta 3D-mallintamiseen saakka ja niissä perehdytään myös lopullisen tuotoksen esillepanoon. Kuisma Myller (2018) käy omassa opinnäytetyössään läpi pelihahmon rakentamisprosessin Spine-



ohjelmistoon. Laura Tiilikaisen (2019) opinnäytetyö tutkii ei-pelattavien-hahmojen visuaalisen suunnittelun prosessia.

Tämä opinnäytetyö tuo opinnäytetöiden rinnalle näkökulman, jossa toiminnallisuus on ensisijainen kriteeri hahmojen ja aseprooppien suunnitteluun. Opinnäytetyössä käsitellään lisäksi pelihahmon suhdetta sille ominaiseen aseprooppiin, ja miten se vaikuttaa hahmon toiminnallisiin ominaisuuksiin ja ulkonäköön. Työssä käsitellään pelisuunnittelun keskeisiä prosesseja, kuten käyttäjälähtöistä ajattelutapaa, joka vaikuttaa pelin visuaalisen suunnittelun lähestymistapaan.

Opinnäytetyön lopputuotteeseen on käytetty pääasiassa pelialan standardeiksi muodostuneita työvälineitä ja ohjelmistoja. Käytin ensisijaisesti Adobe Photoshopin (2022) tekohetkellä viimeisintä versiota lopullisten suunnitelmien tuottamiseen, mutta luonnosteluun käytin myös Clip Studio Paint (2022) -ohjelmistoa. Lopullinen suunnitteludokumentti on koottu Adobe InDesign (2022) -ohjelmistolla, joka on itselleni opintojen aikana tutuksi tullut taitto- ja suunnitteluohjelmisto. Suunnitteluprosessin työvaiheet kuvataan tarkasti, mutta opinnäytetyön tarkoituksena ei ole ohjeistaa lukijaa ohjelmistojen käyttöön. Opinnäytetyö käy läpi hahmojen ja aseiden suunnitteluprosessin ja nostaa esille suunnittelutyön sisäisiä vaatimuksia ja keskeisiä tekniikoita.

## **2 Toiminta peligenrenä**

### **2.1 Peligenren määritelmä**

Genrellä tai tyyliä tarkoitetaan teoksen sisällöllistä tyyliä.

Populaarikulttuurista tuttuja genrejä ovat esimerkiksi historiallinen ja romanttinen fiktio. Videopeleistä puhuttaessa genre tarkoittaa pelin tarjoamia haasteita ja toiminnallista tyyliä eikä se määritä pelin varsinaista, esimerkiksi tarinallista, sisältöä. (Adams 2014, 67; Manninen 2007, 19.) Videopelin

genremäärittelyjä on monia, koska videopelit sisältävät monia ominaisuuksia, joiden avulla genreä voidaan määritellä. Videopelien genretutkimus eroaa merkittävästi kirjallisuuden ja elokuvien genretutkimuksesta, koska pelit toimivat niin, että yleisö osallistuu aktiivisesti kerrontaan pelattavan hahmon kautta. Pelejä luokiteltaessa on otettava huomioon interaktiivisuus, sillä Tetriksen (1984) ja Ataxxin (1990) tyyliset pelit ovat abstrakteja tai niillä ei välttämättä ole kerronnallista ulottuvuutta. Joitakin pelejä pystyttäisiin luokittelemaan elokuvien tapaan, mutta ikonografinen luokittelu (*classification by iconography*) ei huomioi sitä, minkälaisia kokemuksia pelit antavat pelaajalle. Jotkin pelit voivat olla teemaltaan tai narratiiviselta tyyliltään samanlaisia, mutta niiden käyttäjäkokemukset eroavat täysin toisistaan. (Wolf 2001, 133-136.)

Ensimmäisissä tietokone- ja videopeleissä genrejen rajat olivat täsmällisiä pelin kehitykseen liittyvien rajoitusten takia, mutta monet nykyaikaiset pelit yhdistelevät ominaisuuksia useasta eri genrestä (Adams 2014, 67-68). Alalajeja (*subgenres*) on hyödyllistä käyttää pelin määrittelyssä, jotta pelin sisältöä ja pelaamisen ominaisuuksia ja peruspiirteitä ymmärretään paremmin. (Adams 2014, 68; Manninen 2007, 19.)

Pelaajalla on pelissä yleensä jokin tavoite, joka hänen tulee saavuttaa. Tavoite toimii motiivina ja ohjaa pelaajan tekemiä päätöksiä. Nämä päätökset vaikuttavat pelin lopputulokseen. (Mitchell 2012, 26; Wolf 2001, 136-138.)

Pelejä voidaan luokitella myös niin sanottujen pelaajaryhmien mukaan, mutta se vaatii pelin rakenteen ymmärtämistä (Mitchell 2012, 26). Pelinkehittäjät tiedostavat, että pelaajat ovat usein tietyn genren kuluttajia, joten he tutkivat, mitkä genret ovat suosittuja ja tuottavia. Tutkimusten avulla he tiedostavat, mitkä pelit eivät menesty ja minkälaisiin peleihin kannattaa investoida (Mitchell 2012, 25.)

Opinnäytetyön keskeisenä tavoitteena on luoda visuaalisia konsepteja toiminnallisille hahmoille ja aseille, joilla on olemassa jokin ennalta määritetty funktio eli toiminta pelissä. Peligenrejen välillä on suuria eroja, jotka vaikuttavat pelisuunnitteluprosessiin, joten olen rajannut pelikonseptin toimintapeli-genreen.

Toimintapelit sisältävät tavallisimmin kahden pelaajan tai pelaajan ja tietokoneen välisiä taisteluita, joissa tavoitteena on vastustajan voittaminen esimerkiksi ampumalla (Wolf 2001, 144). Tässä opinnäytetyössä tutkitaan, mitä kaikkea suunnitteluprosessissa tulee huomioida, kun hahmoja ja niiden käyttämiä aseita suunnitellaan paljon toimintaa sisältävään peliin. Tarkoituksena on tutkia ennalta määritettyjen kriteerien ja ominaisuuksien vaikutusta siihen, miten pelin graafiset osat tulisi rakentaa, jotta ne muodostavat toimivan kokonaisuuden valmiissa pelissä. Pelisuunnitteluprosessin alussa pelille asetetaan kriteerit, jotka määrittävät sen, miten kyseinen peli toteutetaan. Tämä vaikuttaa pelin suunnitteluun. Kaikki alkaa ideasta, jota avataan pelin suunnitteludokumentissa. (Habgood & Overmars 2007, 9.)

Opinnäytetyön pelikonsepti rakennettiin niin, että se on ensisijaisesti suunniteltu toiminta-tasohyppelyä varten. Toiminta-tasohyppelyä kiinnosti tutkimuskohteena eniten, koska se on yksi omista suosikkigenreistäni. Tämän opinnäytetyön perustana käydään läpi toimintapeligenren alalajeja ja niitä toisistaan erottavia piirteitä, jolloin pelikonseptin sisältö on helpompi määritellä ja havainnollistaa lukijalle.

## 2.2 Toimintapelit ja niiden alalajit

Toimintapelit sisältävät fyysisiä haasteita, ja ne voivat sisältää erilaisia hahmojen välisiä konflikteja, pulmapelin ominaisuuksia ja kilpailuja. Taloudelliset haasteet (*economic challenges*) ovat usein osa toimintapelejä, joissa kerätään objekteja. Toimintapelit sisältävät harvemmin strategisia ja käsitteellisiä haasteita. (Adams 2014, 70.) Toimintapelit antavat pelaajille mahdollisuuden ohjata hahmoa kentässä kolmannen persoonan näkökulmasta, mutta ne voivat sisältää vaihtoehtoisesti ensimmäisen persoonan näkökulman (Mitchell 2012, 28). Arcade-pelit ovat kolikkopelien muotoon tuotettuja toimintapelejä, mutta toimintapelit voidaan jakaa moneen muuhun alalajiin, kuten tasohyppely- ja taistelupeleihin (Adams 2014, 70).

Tasohyppelypeleissä sarjakuvamainen hahmo liikkuu esimerkiksi hyppimällä eri tasoilla sivusuunnassa liioitellussa ympäristössä ja väistelee esteitä ja vihollisia. Pelattavalla hahmolla on lisäksi kyky hyppiä eri korkeuksissa oleville tasoille. Hahmo ei loukkaannu pudotessaan korkealta, lukuun ottamatta sellaista tilannetta, jossa alla on vahingoittavia tasoja tai objekteja. Hahmoilla voi olla muita kykyjä, kuten seinillä kiipeäminen. Tasohyppelypelien fysiikka on epärealistinen ja hahmolla on usein kyky hypätä luonnottoman korkealle. (Adams 2014, 71.) Tunnettuja tasohyppelypelejä ovat esimerkiksi Super Mario Bros. (1985), Sonic the Hedgehog (1991) ja Spyro the Dragon (1998).

Toimintaseikkailupelit ovat seikkailu- ja toimintapelien hybridi. Seikkailupeleissä pelaamisen tahti on yleensä hitaampi ja keskittyy eniten tarinoihin ja ongelmanratkaisuun, jotka ovat välttämättömiä seuraavaan kenttään siirtymisessä. Kun perinteisen toimintapelin piirteitä yhdistetään seikkailupeliin, pelaajat voivat asettua itse osaksi pelin narratiivia ja kokea enemmän vaihtelevia persoonallisuustyyppisiä pelattavien hahmojen kautta. Samalla he uppoutuvat pelin nopeatempoiseen narratiiviin. Toimintaseikkailupelit ovat laajimpia pelisuunnittelun tyyppisiä peliteollisuudessa. (Mitchell 2012, 31.) Toimintaseikkailupeleiksi lukeutuvat esimerkiksi Assassin's Creed (2007), Tomb Raider (1996) ja Metroid (1986).

Perinteiset taistelupelit (*fighting game*) eivät sisällä tutkimista, ampumista ja pulmien ratkaisemista, joten niillä on vain vähän yhteistä muiden toimintapelien kanssa. Taistelupeleillä on monia alalajeja, kuten arena game, beat-'em-up ja brawler. Pelaajan fyysisillä kyvyillä, kuten reaktioajalla ja ajoituksella, on kuitenkin paljon merkitystä, minkä vuoksi ne luokitellaan toimintapelien kategoriaan. Taistelupelit sisältävät tyypillisesti mies miestä vastaan -asettelun, ja ne ottavat vaikutteita aasialaisista taistelulajeista, joita liioitellaan suuresti. (Adams 2014, 71.) Suosittuja taistelupelisarjoja ovat esimerkiksi Street Fighter (1987), Tekken (1994) ja Mortal Kombat (1992).

### 2.3 Videopelien väkivaltaisuus

Opinnäytetyön yksi merkittävistä aiheajauksista ovat toimintapelit, jonka vuoksi tässä opinnäytetyössä on pidetty tärkeänä käsitellä videopelien väkivaltaisuutta ja sen vaikutuksia loppukäyttäjiiin. Aiheesta on olemassa paljon tutkimusmateriaalia puolesta ja vastaan, joten tässä opinnäytetyössä on keskitytty sellaisiin aineistoihin, jotka avaavat videopelien väkivaltaisuuteen liittyviä myyttejä ja havainnollistavat pelin sisäisen väkivallan ja todellisen väkivallan eroja. Opinnäytetyössä pohditaan myös siinä käytettyä pelikonseptia ja perustellaan valintoja liittyen pelikonseptin keskeisiin toimintoihin ja teemoihin, joissa esiintyy väkivaltaisia piirteitä, kuten vihollisten voittamista erilaisia fiktiivisiä aseita käyttäen.

Keskustelu videopelien väkivaltaisuudesta ja sen vaikutuksesta ihmisten käyttäytymiseen ei ole uusi. Jotkin kriitikot väittävät videopelien lisäävän väkivaltaista käytöstä etenkin Yhdysvalloissa tapahtuvan aseväkivallan takia. Tosielämän todisteet ja tieteelliset tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet, ettei selkeää yhteyttä videopelien ja väkivallan välillä ole. Väkivaltaisia piirteitä sisältäviä pelejä myydään Yhdysvaltojen ulkopuolisilla markkinoilla, joissa väkivaltarikollisuutta tapahtuu huomattavasti vähemmän. Tämä antaa vihjeitä siitä, että Yhdysvalloissa tapahtuvien väkivaltarikosten taustalla on muita tekijöitä. (ESA 2022, 1.) On olemassa todisteita jopa sen puolesta, että väkivaltaisten videopelien pelaaminen voi vähentää rikollisuutta (Batty 2021, 4).

Väkivaltaisuus on sosiaalinen tekijä, jonka uskotaan syntyvän monen eri tekijän vaikutuksesta. Sitä ei voida täysin liittää videopelien pelaamiseen, sillä väkivaltaisten videopelien ja aggressiivisen käytöksen, kuten huutamisen ja tönimisen, välillä on vain pieni yhteys. Tämän perusteella ei voida väittää videopelien olevan syy väkivaltaiseen käytökseen. (Mills 2020.) Yhden riskitekijän ei voida sanoa aiheuttavan väkivaltarikoksia ja väkivaltainen videopeli ei yksinään aiheuta sellaisia seurauksia (Batty 2021, 3). Yksilön tausta, aseiden saatavuus ja mielenterveys ovat merkittävämpiä tekijöitä rikoksen ymmärtämisen kannalta (ESA 2022, 2).

Tarja Salokosken (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004) mukaan aiempien tutkimusten perusteella voidaan sanoa, että lapset ja nuoret suosivat väkivaltaa sisältäviä pelejä. Tieteelliset analyysit ovat osoittaneet, että taistelija räiskintäpelien lisäksi myös muut peligenret sisältävät väkivaltaa, kuten ajo- ja urheilupelit. (Kankaanranta ym. 2004, 191-192.) Tero Taimisen (2019) mukaan saksalainen tutkimusryhmä on kokeellisissa tutkimuksissa saanut tuloksia, että väkivaltaiset videopelit lisäävät välittömästi alttiutta impulsiiviseen ja väkivaltaiseen käytökseen. He päättelivät kuitenkin, että videopelien negatiivinen vaikutus on lyhytaikainen ja väkivaltaisten videopelien suurimääräinen pelaaminen ei aiheuta terveissä aikuisissa väkivaltaisuutta ja impulsiivisuutta. Suurin riski on syrjäytymisvaarassa olevilla nuorilla miehillä, joilla on psykiatrisia häiriöitä. (Taiminen 2019.)

Salokoski (Kankaanranta ym. 2004, 192) painottaa, että on erittäin tärkeää tiedostaa, millaista väkivaltaa pelit sisältävät ja miten erilaiset tavat kuvata väkivaltaa vaikuttavat pelaajaan. Pelien kehittyessä realistisempaan suuntaan, myös pelien väkivaltaisuuden määrittely muuttuu. Ennen väkivaltaisina pidetyt pelit määritellään nykypäivänä tavanomaisiksi uusien pelien rinnalla. (Kankaanranta ym. 2004, 192.)

Nintendon Super Mario Bros-sarjan (1985) Mario-hahmo voittaa ikonisia goomba-vihollisia vastaan tallaamalla niiden päälle, jolloin ne katoavat pölypilven tavoin. Kirby's Dream Land-pelin (1992) pyöreä ja vaaleanpunainen sankari Kirby pystyy kopioimaan vihollisten kykyjä ja ominaisuuksia henkäisemällä vihollisia sisäänsä, jolloin ne vain katoavat. Molemmissa peleissä väkivallan ilmaisuun vaikuttaa kohderyhmä. Jos pelit olisi suunniteltu vanhemmalle kohderyhmälle, näyttäisivät vihollisten tuhoamisanimaatiot varmasti erilaisilta. Tulkitsen Salokosken (Kankaanranta ym. 2004) määritelmää niin, että kyseisten pelihahmojen toiminta on toisaalta väkivaltaa. Emme väkivallan nykymääritelmän mukaan välttämättä ajattele niin, koska vieläkin väkivaltaisempia pelejä on tarjolla. Toisaalta myös ajopelissä tahallisesti toiseen autoon kolhiminen voidaan lukea väkivallaksi. (Kankaanranta ym. 2004, 192.)

Ikäluokitusjärjestelmät auttavat vanhempia valitsemaan, mitkä pelit sopivat heidän lapsilleen ja vanhemmat ovat yleisesti hyvin tietoisia näistä metodeista (ESA 2022). Suomessa käytetään yleiseurooppalaista ikärajaajärjestelmää PEGI (*Pan-European Game Information*) videopelien määrittelyssä. Käytössä olevat ikäraajat ovat 3, 7, 12, 16 ja 18. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti 2022.) PEGI on ollut käytössä vuodesta 2003 lähtien ja se asetettiin suojelemaan lapsia sisällöltä, joka voisi olla haitallista heidän ikäryhmälleen (ISFE 2003).

On olemassa sovelluksia, joilla voidaan säädellä lasten pelaamisen määrää, poistaa tiettyjen ikärajoitettujen pelien näkyvyys ja rajoittaa lasten rahankäyttöä peleissä. (ESA 2022.) Nintendon, Sonyn ja Microsoftin kaltaiset yritykset tarjoavat pelikonsoliansa käyttäjille erilaisia resursseja turvalliseen pelaamiseen. Nintendo Switch- ja Xbox-konsoleille on julkaistu omat Parental Controls -mobiilisovellukset (Nintendo 2022; Xbox 2022). Playstation tarjoaa käyttäjilleen lapsilukkoasetukset, jotka voi kytkeä päälle konsolien asetuksista (Playstation 2022). Pelaajien turvallisuutta lisää monissa peleissä myös mahdollisuus valita vastustajansa, ja he voivat tarvittaessa estää muita käyttäjiä ja ilmiäntä epämielelliset kohtaamiset (ESA 2022).

Monet psykologit ja tutkijat puhuvat videopelien positiivisten vaikutusten puolesta. Pelaamisella on samanlaisia vaikutusta aivojen fyysiseen rakenteeseen kuin esimerkiksi pianon soittamisella, koska aivoja voidaan kehittää harjoittelemalla. Videopelit voivat kehittää esimerkiksi seuraavia taitoja: ongelmanratkaisu, logiikka, päätöksenteko, yhteistyötaidot ja käsi-silmä-kordinaatio. (Norcia & Jacquemet 2019.) Tämän opinnäytetyön pelikonseptin ikärajoitus on 12, koska se sisältää väkivaltaa ja kauhun teemoja. Pelin ikärajan arviointiin käytettiin PEGI-ikärajaajärjestelmää. Ikärajoitus 12 on joustava, jos nuoremman lapsen seurassa on aikuinen henkilö. (Tossavainen 2021.) Pelin tavoitteena ei ole lietsoa väkivaltaa ja pelaajat ymmärtävät, että vihollisten voittaminen rinnastetaan eräänlaiseen leikkiin. Pelin pelaaminen on viihdettä siinä missä poliisi ja roisto -leikki tai toimintaelokuvan katsominen.

Pelin keskeinen tavoite perustuu vihollisten voittamiseen fiktiivisissä taisteluissa. Tämän lisäksi pelin tarina voidaan kokea pelaajasta riippuen ahdistavaksi ja synkäksi. Pelattavien hahmojen tavoitteena on maailman rauhan palauttaminen, joten ne eivät harjoita perusteetonta tappamista. Pelin pelaaminen kannustaa kriittiseen ajatteluun ja pelaajan täytyy punnita eettisiä kysymyksiä tehdessään valintoja pelin aikana. Työssä on käytetty paljon aikaa visuaalisen tyylin suunnitteluun. Tavoitteena oli luoda pelille tyyllitelty visuaaliset elementit keventämään sen muuten synkänpuoleista tarinaa. Pelin tarina sijoittuu fantasiamaailmaan, jonka hahmot ovat fiktiivisiä, eikä peli sisällä suuria määriä verta tai graafisesti liioiteltuja kuolemia.

Työssä on otettu vaikutteita olemassa olevista aseista, mutta myös taiteellisia vapauksia aseiden suunnittelussa. Fantasiateema ja sen tuomat vapaudet ovat vahvasti näkyvissä visuaalisessa tyyliässä. Aseiden tyyllitelty muotokieli loitontaa niitä myös realismista. Aseiden efektit luotiin niin, että ne sopivat tyyliään hahmoihin. Mikään visuaalisen ilmeen suunnittelun tavoitteista ei tähdännyt valokuvarealistiseen lopputulokseen, jolloin väkivaltaisuus ja sen tuomat kysymykset olisivat voineet olla keskeisempiä teemoja ja pelin eettisyyttä olisi pitänyt tarkastella perusteellisemmin.

### **3 Pelisuunnittelu ja visuaalinen suunnittelu**

#### **3.1 Pelisuunnittelu**

Videopelien visuaalinen suunnittelu on osa laajempaa pelisuunnittelun kokonaisuutta, joten työssä käsitellään pelisuunnittelun muita työvaiheita kokonaiskuvan luomiseksi. Näitä työvaiheita ovat esimerkiksi pelikonseptin luominen. Opinnäytetyössä käsitellään myös pelattavuutta ja pelaajalähtöistä lähestymistapaa, koska ne ovat tärkeitä ohjaavia tekijöitä pelisuunnittelussa ja määrittävät hahmojen, aseiden sekä koko pelin toimintaa. Työssä esitellään



tämän pääluvun aikana myös toiminnallista osuutta varten luotu pelikonsepti, jonka pohjalta hahmot ja aseet suunniteltiin.

Pelisuunnittelun voidaan katsoa olevan prosessi, jossa etsitään ratkaisua olemassa olevaan ongelmaan. Työn pohjalta syntyy lopputuote eli peli, joka täyttää ennalta määrätyt tavoitteet. (Manninen 2007, 67.) Pelisuunnittelu on pelin kuvittelemista, sen toiminnan määrittämistä, erilaisten elementtien kuvaamista, tiedon lähettämistä kehitystiimille sekä pelin jalostusta ja viritystä pelin kehityksen ja testauksen aikana. Pelisuunnittelu ei ole puhtaasti pelkkää taidetta, koska se ei ole ensisijaisesti esteettinen ilmaisumuoto, mutta se ei myöskään ole ainoastaan teknistä työtä. Videopelin kehityksessä tarvitaan molempia ominaisuuksia: luovuutta ja huolellista ajattelua, koska pelien tavoite on viihdyttää pelaamisen kautta. (Adams 2014, 31.)

Pelejä suunniteltaessa muulle yleisölle, on tunnettava kohderyhmät ja pyrittävä luomaan sellaisia pelejä, joita ei ole vielä olemassa. Laaja pelituntemus on suositeltavaa, sillä ammattilainen tuntee muutkin kuin oman suosikkigenrensä klassikot. Pelien laaja-alainen tuntemus ja uudenlainen kehittäminen vaativat ennen kaikkea omalta mukavuusalueelta poistumista. (Kempainen 2019, 58-59.)

Pelisuunnittelijat keskittyvät laajempaan kohdeyleisöön, eivät pelkästään peligenreihin. Näitä laajempia pelaajayhteisöjä ovat casual, core ja hardcore. Rentojen ja kovan linjan toimintapelien erot liittyvät pelin tuomiin sisäisiin haasteisiin esimerkiksi oppimisen, ajankäytön ja kilpailuhenkisyden suhteen, joiden mukaan pelaajat luokitellaan. Casual-pelit ovat teemoiltaan usein kevyempiä kuin hardcore- ja core-pelit, jotka ovat usein synkkiä, väkivaltaisia ja moniulotteisia. (Mitchell 2012, 35-36.)

Pelisuunnittelussa riskinä on, että ominaisuuksia lisätään liikaa, jolloin pelistä ei synny ehjää ja toimivaa kokonaisuutta, minkä lisäksi alkuperäinen idea katoaa muistista. Parhaimmissa peleissä on selkeät ydinominaisuudet ja ne voivat olla varsin yksinkertaisia. (Manninen 2007, 68.)

### 3.2 Pelaajalähtöinen lähestymistapa

Jaakko Kemppaisen (Kivimäki 2022) mukaan pelaajan rooli pelissä on keskeinen, koska peli ei ole kirjoista ja elokuvista poiketen ennalta määritetty vaan pelaajan valinnat vaikuttavat sen kulkuun ja lopputulokseen. Pelin luonteeseen vaikuttavat esimerkiksi pelaajan tekemät virheet sekä onnistumiset pelissä. (Kivimäki 2022.)

Pelattavuus on pelisuunnittelun tärkein ohjaava teema (Fullerton 2019, 3; Mitchell 2012, 43). Se vaikuttaa muun muassa hahmojen ja ympäristön suunnitteluun. Pelin menestykseen voi vaikuttaa se, annetaanko pelaajien tutkia yrittämällä ja erehtymällä tai esimerkkiä seuraamalla. Tämä tarkoittaa sitä, että suurin osa pelaajista hylkää pelin, jos se sisältää liikaa muistettavia sääntöjä. (Mitchell 2012, 44.) Pelaajat voivat mainita pitävänsä pelin grafiikasta, tarinasta tai erikoistehosteista, mutta he eivät tule pelaamaan peliä pitkään, ellei pelattavuus koukuta heitä siihen (Fullerton 2019, 3). Isona riskinä on, että tuotantotiimi luo heitä itseään miellyttävän pelin, mutta pelaajien näkökulmaa ei ole huomioitu suunnittelussa. Kukaan ei tule ostamaan peliä, ellei sen idea ole esimerkiksi rahoittajan ja julkaisijan mielestä tarpeeksi hyvä. (Manninen 2007, 143.)

Hyvä tapa varmistaa, että tuote on odotusten ja tarpeiden mukainen, on ottaa käyttäjät eli pelaajat mukaan suunnitteluun. Tällaista suunnittelua kutsutaan käyttäjäkeskeiseksi suunnitteluksi (Manninen 2007, 68). Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa varmistetaan, että välitettävä viesti on selkeä ja helposti ymmärrettävissä ilman monimutkaisen terminologian käyttöä, jolloin tuote on mahdollisimman käyttäjäystävällinen (Rosala 2020). On tärkeää ymmärtää, että pelaajan mielipiteellä on merkitystä ja hän osaa sanoa suoraan, jos peli ei ole onnistunut. Julkaistavassa tuotteessa on siis hyvä olla mukana testaaaja. (Manninen 2007, 68.)

Pelialan yksi suurimmista pulmista liittyy tuotantovaiheeseen ja kuinka saadaan selville pelin toimivuus ennen julkaisua. Pelin viihdyttävyyttä on vaikea mitata vaatimusten kautta. (Manninen 2007, 68-69.) On itsestään selvää, että jokainen pelaaja kokee pelin eri tavalla ja muodostaa sen pohjalta omat mielipiteensä. Kaikkien pelaajien miellyttäminen on mahdotonta, mutta edellä esitetyn ongelman ratkaisuun on olemassa erilaisia tapoja, kuten Tony Mannisen (2007, 70) esittelemä toistuva suunnittelu-kehitys-testaus -sykli, jossa kehitettyä ideaa testataan monin eri keinoin suunnittelun eri työvaiheissa. Menestyneimpien ja kalleimpien pelien kehityskustannukset voivat olla jopa puolimiljoonaa yhdysvaltojen dollaria. (Manninen 2007, 70.)

Joukkorahoitus on tarjonnut vaihtoehtoisen lähestymistavan kehittää ja julkaista pelejä. Joukkorahoituksessa kehittäjät rahoittavat tuotteensa keräämällä pääomaa pienen määrän yksittäisiltä osallistujilta eikä heillä ole tavanomaista rahoituksen välittäjää. Joukkorahoitetut pelit mahdollistavat sen, että kehittäjä on yhä tiiviimmin yhteydessä pelaajakuntaan ja huomioi heidän palautteensa kehittäessään peliä ennen julkaisua. Joukkorahoituksella voi olla myös markkinoinnin kannalta merkittävä vaikutus, jolloin pelin bränditietoutta levitetään jo ennen pelin julkaisua. Joukkorahoitus on uusi ja nykyaikainen tapa rahoittaa videopelejä. (Cha 2017, 3-4.)

Käsikirjoittaja Rob Yescomben (Simons 2007) mukaan peliala tavoittelee vallankumousta, mutta kuluttajat eivät suorasanaisesti tarvitse sitä. He haluavat kokea jotakin hauskaa ja tavalliset pelit myyvät hyvin. Hän painottaa, että pelattavuus ja pelisuunnittelu ovat tarinaa ja hahmoja tärkeämpiä. (Simons 2007, 32.) Pelisuunnittelija Lorne Lanning (Simons 2007) on puolestaan sitä mieltä, että peleiltä odotettava hauskuus ja sopiminen perinteisiin kategorioihin ovat syitä siihen, miksi uudet pelit eivät ole innovatiivisia. Hänen mukaansa pelin ei tarvitse olla hauska ollakseen kuluttajaa tyydyttävä. (Simons 2007, 144.) Lanning on kehittänyt Oddworld-pelisarjan (1997), joka on menestynyt hyvin synkstä tarinasta ja visuaalisesta ilmeestä huolimatta (Oddworld 2022). Jeremy Gibsonin (2015) mukaan pelaajat ovat halukkaita pelaamaan pelejä, jotka ovat kiinnostavia ja säilyttävät kiinnostuksen, eikä pelien siksi tarvitse olla

hauskoja. Hauskuus ei ole ainoa pelien tavoite, mutta se on silti erittäin tärkeä teema, joka pelisuunnittelijan on pidettävä mielessään. (Gibson 2015, 109.)

Pelin kohderyhmän rajaamisella varmistetaan, että lopullinen tuote vastaa kyseisen ryhmän vaatimuksia, jolloin se on kohdennettu paremmin ja tarjoaa voimakkaampia elämyksiä. Pelin kohderyhmää voi tarkastella esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla: ketkä pelaavat peliä ja miksi he pelaavat sitä? Millaisista peleistä he pitävät ja mitkä ominaisuudet tässä pelissä ovat sellaisia, mistä he pitävät? Miksi valitulla kohderyhmällä on merkitystä? (Manninen 2007, 142-143.) Jokaisella kohderyhmällä on täysin omat tarpeensa (Bison 2015, 110).

Pelaajalähtöisellä lähestymistavalla varmistetaan pelin miellyttävä lopputulos ja menestyminen kaupallisesti. Pelaajalähtöisessä pelisuunnittelussa pelin suunnittelija toimii kohderyhmänsä pelaajan edustajana ja pyrkii näkemään asiat pelaajan näkökulmasta (Adams 2014, 31; Fullerton 2019, 3).

Pelisuunnittelijan velvollisuus on luoda peleistä viihdyttäviä ja nautinnollisia kokemuksia (Adams 2014, 31; Manninen 2007, 46). Hänen on lisäksi tunnettava empatiaa pelaajaa kohtaan ja noudatettava pelaajan toiveita ja mieltymyksiä (Adams 2014, 31).

### **3.3 Pelikonseptin luominen**

Ennen opinnäytetyön varsinaista toiminnallista osuutta suunnittelin pelikonseptin ja päätin keskeiset kriteerit hahmoille ja aseille. Hahmo- ja asesuunnittelun keskeisenä ohjaavana tekijänä toimi pelikonsepti, etenkin suunnitelmat hahmojen ja aseiden toiminnoista, joiden pohjalta ne rakennettiin. Käyn läpi pelikonseptin merkitystä peli-idean löytämiseksi, mutta en käsittele aihetta laajasti, koska opinnäytetyöni aihealue keskittyy ensisijaisesti visuaaliseen suunnitteluun. Pelikonseptin suunnittelu toimii selkeänä alkutekijänä visuaalisessa suunnittelussa, ja halusin hahmo- ja asesuunnitelmien näyttävän siltä, että ne ovat osa todellista peliä.

Videopelin suunnittelu alkaa ideasta, joka täytyy etsiä ja löytää, sillä luovuus on aktiivinen, mutta ei passiivinen prosessi (Adams 2014, 125). Ideoinnin apuna voi käyttää esimerkiksi luovan ongelmanratkaisun työtapoja, joita hyödynnetään esimerkiksi oppimistilanteissa, joissa oppilaita kannustetaan hyödyntämään jo osaamaansa tietoa ja taitoa uuden lopputuloksen syntymiseksi. Luovassa ongelmanratkaisussa keskeistä on aktiivisuus ja se kannustaa aloitteellisuuteen, jossa tulosten saamiseksi otetaan konkreettisia askelia ideoimisen prosessissa. (Helsingin Yliopisto 2022.)

Idea etsittäessä kannattaa tutkia kaikkialta, koska pelin idea voi löytyä yllättäen. Monet pelit ovat kevyttä viihdettä ja rakenteeltaan yksinkertaisia, mutta suurimmat pelit syntyvät unelmasta ja halusta luoda. Pelin luomisprosessi aloitetaan seuraavalla kysymyksellä: minkä unelman minä haluan täyttää? Videopelit antavat pelaajille mahdollisuuden kokemuksiin, jotka ovat hankalia, kalliita tai mahdottomia toteuttaa oikeassa maailmassa ja siksi oma unelma on tiedostettava ja tunnettava. Tämän lisäksi on tiedettävä, kuka muu jakaa saman unelman. (Adams 2014, 125-126.)

Pelisuunnittelijoiden kannattaa lähestyä suunnittelua päättämällä, minkälaisen tunteellisen reaktion he toivovat pelin synnyttävän pelaajassa, ja he luovat pelille dynamiikan ja mekaniikan kyseisen estetiikan pohjalta. Pelaajat kokevat ensiksi pelin mekaniikan, sitten dynamiikan ja lopuksi sen synnyttämän estetiikan. Lasten pelit on usein suunniteltu niin, että ne antavat pelaajalle tuntee siitä, että he tekevät asiat oikein ja heidän on helppo voittaa lopussa. (Gibson 2015, 21.) Lähes kaikki videopelit rakentuvat olemassa olevan konfliktin ympärille, joka voi olla esimerkiksi pelin luoma haaste tai ongelma, joka vaatii ratkaisua pelaajalta. Vaihtoehtoisesti se voi olla monen eri pelaajan muodostama kilpailuasetelma, jossa selviää voittaja. (Manninen 2007, 17.)

Pelisuunnittelun alussa kirjoitetaan lyhyt tiivistelmä pelistä ja vastataan seuraaviin kysymyksiin: kenelle peli on suunniteltu, miten sitä pelataan ja mikä on pelin päämäärä tai tavoite (Mitchell 2012, 44). Synopsis on tavallisesti

ensimmäiseksi tuotettava kirjallinen dokumentti, joka kuvaa lyhyesti peli-idean ja sen ydinasiat. Sen rajaaminen haastaa pohtimaan pelin tärkeimpiä ominaisuuksia. Synopsis toimii avustavana osana suunnittelussa. (Manninen 2007, 122.)

Useita pelejä pelatessa syntyy tuntemus siitä, kuinka ne toimivat ja mitkä niiden hyvät ja huonot puolet ovat. Pelien pelaaminen on arvostettava kokemus videopelien suunnittelijalle. Kertyneen kokemuksen avulla voidaan vertailla erilaisia pelejä ja niiden ominaisuuksia. Uuden pelin idealle voi löytyä motivaatio, kun halutaan kehittää olemassa olevaa peliä. Parhaimmat pelit tuovat jotain uutta vanhaan. (Adams 2014, 127-128.)

### 3.4 Oma pelikonsepti

Oma pelikonseptini on sivuttaisvierittävä toiminta-tasohyppely ( *side-scrolling action platformer* ), joka sisältää kaksi eri pelaamistyyllillä pelattavaa hahmoa. Monissa tasohyppelypeleissä on mahdollista valita pelattava hahmo koko tarinan ajaksi usean eri hahmon joukosta. Oma pelikonseptini soveltaa tätä ominaisuutta. Tällaisia tasohyppelypelien klassikoita ovat esimerkiksi Super Mario Bros. 2 (1988), Sonic the Hedgehog 2 (1992) ja Mega Man & Bass (1998). Donkey Kong 64 (1999) antaa pelaajalle mahdollisuuden pelata jopa viidellä eri hahmolla (Taruc 1999). Uudempia esimerkkejä tasohyppelypeleistä, jotka sisältävät useamman pelattavan hahmon ovat esimerkiksi Azure Striker Gunvolt 2 (2016), Kirby Star Allies (2018) ja suomalainen Trine-pelisarja (2009).

Peli sisältää roolipeleistä tuttuja ominaisuuksia, kuten hahmoluokat (Mitchell 2012, 26). World of Warcraft (2004) on yksi esimerkki lukuisista peleistä, joissa on käytössä hahmoluokka-asettelu. Jokaisella hahmoluokalla on omat kykynsä ja rajoitteet, jotka vaikuttavat pelaamistyyliin. (Chatfield 2011, 80.) Tavallisesti soturi on lähitaisteluun erikoistuva voimakas hahmoluokka, ja maagit ovat fyysisesti heikompia, mutta he voivat käyttää taikaa ja taistelevat kauempaa vihollista. (Gibson 2015, 847; Chatfield 2011, 80.)

Toinen hahmoista tulee olemaan lähitaistelutyyppi (*melee*) ja toinen kaukotaistelutyyppi (*ranged*). Molemmilla pelattavilla hahmoilla on kaksi kykyä pelin alussa, joista toinen on erityinen hahmokohtainen ja kaikista voimakkain kyky. Pelin tavoitteena on kehittää hahmoa, sen ominaisuuksia taistellessa ja samalla pyrkiä selvittämään uusia ulottuvuuksia tarinasta kentistä löytyvien esineiden avulla. Hahmon peruskykyä voi vaihtaa löytämällä uusia kykyjä pelin edetessä. Jokaisella kyvyllä on etunsa erilaisten vihollisten voittamisessa.

Toimintapelit ovat nopeatempoisia ja niissä onnistuminen perustuu reaktionopeuteen (Manninen 2007, 19). Suunnittelemani peli vaatii pelaajalta nopeita refleksejä, sillä se on toimintaan painottuva. Peli haastaa pelaajaa kehittymään pelin edetessä samalla, kun viholliset muuttuvat voimakkaimmiksi ja kentät muuttuvat haastavimmiksi. Jokaisen kentän lopussa tulee vastaan yksi tai useampi loppuvastus, joka tulee voittaa. Hahmoa voi kehittää kentistä löytyvillä esineillä ja hahmolla voi käydä dialogia ei-pelattavien (*non-player character, NPC*) hahmojen kanssa.

Gibsonin (2015, 110) mukaan pelin täytyy napata pelaajan huomio ja pelin pelaamisen tulee täyttää jokin pelaajan tarve tai toive. Suunnittelemani pelin luoma nautinto syntyy sen haastavuudesta, mutta samalla mahdollisuudesta kehittyä paremmaksi. Peli kannustaa pelaajaa kehittymään pelaamisessa, sillä se tarjoaa käyttäjälleen lukuisia eri tapoja kehittää pelattavaa hahmoa esimerkiksi parantamalla aseiden statistiikkaa. Pelin tavoitteet palvelevat käyttäjiä, jotka haluavat edetä pelissä nopeasti ja pitää hauskaa tasoilla hyppiessä. Peli antaa mahdollisuuden myös strategiseen suunnitteluun, jossa hahmonkehitys on tärkeässä roolissa. Eri peligenrejen ominaisuuksia sekoittamalla pelikonsepti voi olla mielenkiintoinen ja huomiota herättävä. Pelikonseptin tärkeimmät ominaisuudet on kuvattu lyhyesti ja tiivistetysti taulukossa (taulukko 1).

<b>Pelikonsepti</b>	
<b>Kohderyhmä</b>	PEGI 12, (core)
<b>Genre</b>	Toiminta-tasohyppely, (RPG)
<b>Pelimuoto</b>	Yksinpeli
<b>Synopsis (tiivistelmä)</b>	Pelissä on kaksi pelattavaa hahmoa, joilla molemmilla on omat tarinansa. Molemmat hahmot edustavat eri hahmoluokkia ja niillä on yksilöllisiä ominaisuuksia ja kykyjä. Pelissä edetään yhden maailman sisällä erilaisissa kentissä, joissa tavoitteena on vihollisten voittaminen ja esineiden kerääminen. Jokaisen kentän lopussa on loppuvastus. Hahmoa voi kehittää pelin aikana erilaisten esineiden avulla. Kentissä voi keskustella ei-pelattavien hahmojen kanssa, mikä antaa mahdollisuuden tarinan tarkempaan seuraamiseen.
<b>Pelaaminen</b>	Kenttien läpäiseminen, mikä perustuu tasoilla hyppimiseen, esteiden väistämiseen ja vihollisten tuhoamiseen. Kentän läpäisee pysymällä hengissä ja voittamalla loppuvastuksen.
<b>Päämäärä/tavoite</b>	Kaikkien kenttien läpäisy, pelaajana kehittyminen
<b>Tärkeimmät ominaisuudet</b>	Vaikeustasot, vaihteleva kenttädesign, hahmonkehitys, kerättävä esineistö
<b>Verrattavia pelejä</b>	Azure Striker Gunvolt 2 (2016), Owlboy (2016), Shovel Knight (2014)

Taulukko 1. Pelikonsepti tiivistettynä taulukkoon.

### 3.5 Pelin visuaalinen ilme

Pelin visuaalisen ilmeen kehitys on keskeinen osa koko pelisuunnitteluprosessia. Opinnäytetyöni erikoistumisalueena on pelien visuaalinen suunnittelu, joten käsittelen aihetta perusteellisesti. Tavoitteenani oli luoda hahmoista ja asepropeista kiinnostavia, miellyttäviä ja muistettavia. Visuaalisen suunnittelijan näkökulmasta paras lopputulos on ikonisen hahmon tai propin luominen, mikä jää pelaajan mieleen. Seuraavaksi käsitellään videopelien visuaaliseen suunnitteluun liittyvät työtehtävät ja



suunnitteluprosessin vaiheet, jonka lisäksi esitellään työtä varten luodun pelikonseptin visuaalista tematiikkaa.

Pelin grafiikalla on erilaisia tehtäviä. Sitä luodaan työryhmän suunnittelutarpeisiin sekä pelaajaa varten. Grafiikka on pelin markkinoinnissa keskeisessä roolissa, sillä pelien houkuttelevuus perustuu niiden visuaalisuuteen. Pelien visuaalisuus ei ole yksinkertaisesti pelkkää perinteistä taidetta, vaan siinä korostuvat myös toiminnallisuus ja suorituskyky. (Kuorikoski 2018, 165). Perinteisestä kuvataiteesta tutut säännöt toimivat peleissä, mutta niiden on oltava sovellettavissa (Kuorikoski 2018, 167).

Konseptikuvia (*concept art*) luodaan helpottamaan tekstin ohella suunnitelmien ymmärrettävyyttä. Luonnoksia käytetään havainnollistamaan pelin päälinjoja ennen virallisen tuotantoprosessin käynnistymistä. Konkreettisesti näkyviä asioita on helpompi analysoida ja tulkita, ja yhteistyö konseptitaiteilijan kanssa helpottaa pelisuunnittelijoita ymmärtämään pelin näkymää, tunnelmaa ja yksityiskohtia. (Manninen 2007, 172-173.) Visuaalisilla elementeillä (*visuals*) tarkoitetaan ympäristöjä, hahmoja, proppeja ja pelille rakennettuja käyttöliittymiä. Joskus peli voidaan rakentaa olemassa olevan tarinan tai maailman ympärille, mutta muissa tapauksissa pelattavuus huomioidaan ensin. Pelisuunnittelijoiden tulee aina kysyä, toimivatko kehityksessä olevat visuaaliset suunnitelmat pelin ilmeen ja tunnelman kanssa. (Mitchell 2012, 81.) Pelin visuaalisen ilmeen tulee sopia ja olla yhtenäinen pelin toimintamekanismien kanssa, jolloin pelaajan on vaivatonta ymmärtää sen toimintatapoja (Manninen 2007, 171). Lopputuloksessa on tärkeää, että pelattavuuden ja taiteen välillä on hyvä tasapaino ja ne toimivat keskenään (Mitchell 2012, 81).

Tony Mannisen (2007) mukaan kuvamateriaalilla välitetään sidosryhmille pelin tuntuma ja havainnollistetaan, miltä peli tulee näyttämään. Konseptikuvien luettelosta käytetään nimitystä *concept art catalogue*, johon on koottu pelin visuaalinen tyyli eri osa-alueilta. Se sisältää järjesteltyjä luonnoksia, mikä helpottaa hahmottamaan kokonaisuutta. Luettelo luovutetaan jatkokehitykseen tuotantoryhmälle ja sen pohjalta luodaan varsinainen pelin visuaalisen

materiaalin luettelo, jonka avulla graafikot ja mallintajat työskentelevät.  
(Manninen 2007, 172-173.)

Mitchellin (2012) mukaan visuaalisen suunnitteluprosessin alussa on tiedettävä pelin kohderyhmä ja genre. Pelin visuaalisen ilmeen suunnittelijan on käytettävä hyödyksi mahdollisimman paljon saatavilla olevaa informaatiota: tarina, käsikirjoitus, pelin tavoitteet ja pelialusta. Kyseisten tietojen pohjalta voidaan tehdä päätöksiä visuaalisesta ilmeestä, onko se sarjakuvamainen, realistinen, valoisa, synkkä, monimutkainen vai voimakas. (Mitchell 2012, 81.)

Pelikonseptin visuaalista tyyliä kuvataan visuaalinen ohjeistus -taulukossa (taulukko 2), jonka tarkoitus oli rajata erilaisia vaihtoehtoja liittyen konseptitaiteen tyyliin. Taulukko toimi pohjana hahmojen ja aseproppien suunnittelulle. Lisäksi se asetti eräänlaisen suuntaviivan sille, miltä lopputuloksen tuli näyttää. Opinnäytetyössä ei käytetty paljon aikaa tarinan tai maailman suunnitteluun, koska se ei kuulunut opinnäytetyön varsinaisiin tavoitteisiin. Miljöön ja tapahtumien jonkinlainen pohjustus helpotti kuitenkin visuaalista suunnittelutyötä, sillä se antoi perusteita sille, minkälaisia henkilöitä ja esineitä lähtökohtana toimivasta maailmasta löytyy.

Visuaalinen ohjeistus	
<b>Visuaalinen tyyli</b>	Tyylitelty synkkyys
<b>Värit</b>	Vastavärien luoma asettelu, kirkkaat sävyt tuovat kontrastia tummiin sävyihin
<b>Tarina</b>	Tarina sijoittuu synkkään fantasiamaailmaan, jossa taruolennot ovat alkaneet kapinoimaan ihmisrotua vastaan vuosisatoja kestäneen sarron jälkeen. Taruolennoissa virtaa taika luonnollisesti ja he ovat rakentaneet aseita, jotka toimivat taialla. Ihmiset ovat oppineet hallitsemaan taikaa vuosia jatkuneen tutkimustyön tuloksena, ja he ovat oppineet kesyttämään erilaisia demoneita ja henkiä. Pelissä eletään aikaa ennen suurta rotujen välistä sotaa.
<b>Maailma</b>	Synkkä fantasiamaailma, jossa on olemassa erilaisia taialla toimivia aseita. Maailmassa elää ihmisiä ja taruolentoja, jotka ovat sopeutuneet elämään ihmisten kaltaisesti.
<b>Avainsanat</b>	Dark fantasy, yliluonnollisuus, taika, taruolennot

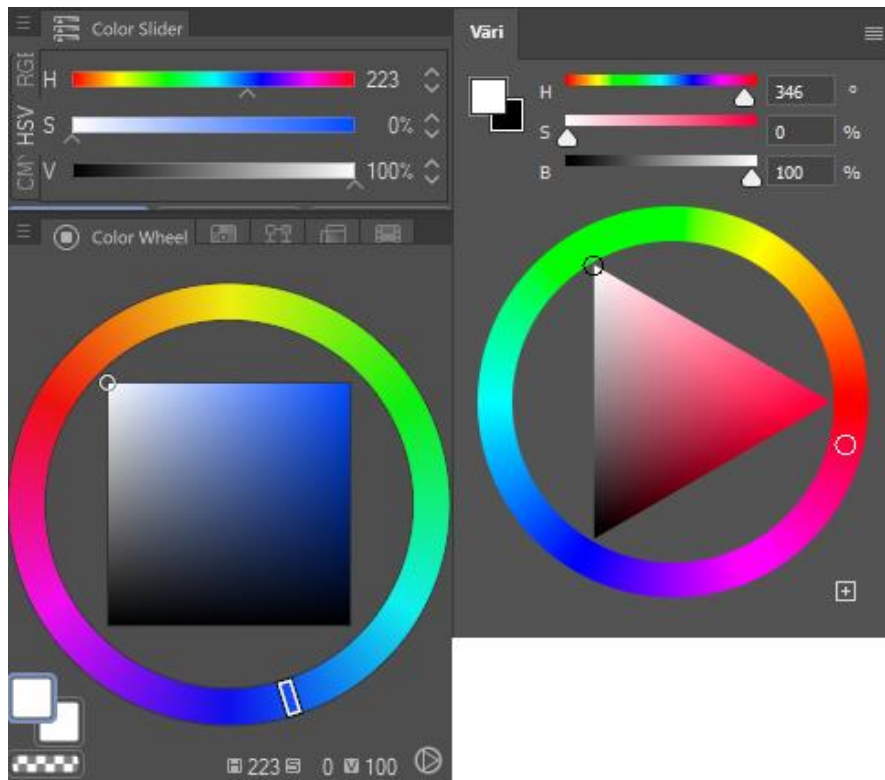
Taulukko 2. Taulukko, jossa on esitelty keskeisiä visuaaliseen tyyliin vaikuttavia teemoja.

Päätin rajata pelin maailman synkäksi fantasiamaailmaksi. Fantasia on teemana kiehtova ja itselleni mieluinen, ja se antaa vapaat kädet luoda käytännössä ihan mitä tahansa. Synkkä fantasia (*dark fantasy*) on käsitteenä moniselitteinen, mutta Brian Stablefordin (2009, 97) mukaan sen voidaan kuvata olevan fantasiakirjallisuuden alalaji, joka ottaa vaikutteita kauhukirjallisuudesta. Videopelien maailmasta toimivia esimerkkejä ovat American McGee's Alice (2000) ja Bloodborne (2015), joissa synkän fantasian teemat ovat vahvasti läsnä. MediEvil (1998) on toimiva esimerkki pelistä, jossa synkkä fantasia on luotu sarjakuvamaisen visuaalisen ilmeen kautta soveltuvaksi kaikenikäisille. Tavoittelin omien visuaalisten suunnitelmieni kautta samankaltaista lopputulosta, jossa sekä synkkyys että tyylittely ovat huomioitu sopivissa määrin. Tavallisesti töideni tyyli on hyvin värikäs ja kaunis, joten halusin tällä teeman rajauksella haastaa itseäni luomaan jotakin sellaista, jota en ole juuri ennen kokeillut.

Opinnäytetyö keskittyy tarkastelemaan visuaalista esisuunnitteluvaihetta ennen varsinaisen tuotantovaiheen alkamista. Otin tässä opinnäytetyössä eräänlaisen taiteellisen johtajan roolin, joka määräsi visuaalisen tyylin lähtökohdista ja lopullisesta ilmeestä. Todellisessa työtilanteessa pääartisti (*lead artist*) vastaa alustavasta konseptikuvituksesta (Manninen 2007, 171). Opinnäytetyössä keskityttiin vain muutamiin visuaalisen suunnittelun osa-alueisiin eli hahmoihin ja proppeihin, ja kyseisen pelikonseptin suunnittelun olisi voinut halutessaan viedä vielä pidemmälle. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden pohjalta syntyneet lopputuote tarjoaa jatkokehitysmahdollisuuksia.

### **3.6 Väriopin hyödyntäminen videopelien suunnittelussa**

Väriopin perusteisiin kuuluu Isaac Newtonin osoittama valkoisen valon jakautuminen kolmikulmaisella prismalla spektriiksi eli kirjoksi. Kirjoa voidaan havainnoida, kun prismalla hajotettu säde heijastetaan tarkastelulle sopivalle pinnalle. Kun spektri jaetaan kahtia, voidaan erottaa punainen, oranssi ja keltainen vihreästä, sinisestä ja violetista. (Itten 2004, 15.) Newton ehdotti värien asettamista renkaan ympärille, minkä pohjalta syntyi värisävyjä esittävä väriympyrä ja tämän pohjalta taiteilijat määrittivät pääväreiksi punaisen, keltaisen ja sinisen. Väri voidaan jakaa kolmeen eri osatekijään: värisävy (*hue*), kylläisyys (*saturation*) ja valööri (*value*) (kuva 1). (Game Art Co. 2017.)



Kuva 1. Värisävyn, kylläisyyden ja valöörin liukusäätimet, joiden alle on asetettu väriympyrät. Kuvankaappaukset ovat ohjelmistoista Clip Studio Paint (vasen) ja Adobe Photoshop (oikea).

Värien harmonialla tarkoitetaan kahden tai useamman värin luomaa kokonaisuutta. Tavallisesti harmoniset yhdistelmät on luotu samanlaisia värejä tai valoisuusarvoja käyttäen. (Itten 2004, 19.) On muistettava, että teoreettisesti harmoniset värisommittelut eivät ole ainoa oikea tapa saavuttaa harmoninen kokonaisuus. Väriyhdistelmän toimivuudella on muitakin edellytyksiä, kuten värien määräsuhteet, kylläisyys- ja valoisuusarvot. (Itten 2004, 29.)

Väreillä on monia eri käyttötarkoituksia videopeleissä. Värejä voidaan käyttää esimerkiksi herättämään pelaajassa erilaisia tunteita tai ohjaamaan häntä pelissä (Game Art Co. 2017a). Kuvan esittäminen kannattaa aloittaa käyttämällä vain mustaa ja valkoista, jotta voidaan määrittää esimerkiksi valon määrä eri alueilla ja kontrastin toimiminen. Jotkin taiteilijat aloittavat mustavalkoisesta kuvasta ja loput käyttävät suoraan värejä omissa suunnitelmissaan. Hyvä tapa tutkia väripaletteja on ottaa mallia luonnosta tai

etsiä kuvia internetistä. Erilaisia väriyhdistelmiä kannattaa ottaa muistiin. (Game Art Co. 2017b.)

### 3.7 Konseptitaiteilija

Konseptitaiteilija on kehitystiimin jäsen, jonka päätehtävä on luoda kuvia, jotka esittelevät suunnitelmia aiheista, joita ei ole vielä olemassa. Konseptitaiteilija käy läpi suunnitelmaa useasti, karsii ja rajaa aihealuetta yhteen johdonmukaiseen näkemykseen. Tällä varmistetaan tehokkuus tuotantovaiheessa, koska ideoiden esitleminen hahmotelmilla on nopeampaa ja halvempaa esituotannossa kuin täyden tuotannon ollessa käynnissä. (Lilly 2015, 12.) Vaatteen, olennon tai propin vakaa suunnittelukieli on tärkeämpää kuin yksittäisen kuvan viimeistely (Lilly 2015, 14).

Konseptitaiteilijoille on tavallista valmistaa kolme erilaista pääsuunnitelmaa tietystä aiheesta, joista muu tuotantotiimi voi valita parhaimman vaihtoehdon tai yhdistellä niitä. Konseptisuunnittelu voi olla kynällä tehtyjä hahmotelmia, veistoksia, 3D-mallinnuksia tai mitä tahansa muuta mediaa, joka ilmaisee pelin tunnetta ja visuaalisia osia muulle suunnittelutiimille. Yleensä konseptitaiteilija lisää suunnitelmiin värejä, sillä ne voivat olla merkittävä osa peliä. (Mitchell 2012, 82-83.) Internetin visuaalisia aineistoja kannattaa hyödyntää tuoreiden ideoiden löytämiseksi suunnitteluprosessin alussa, jolloin piirustuksiin saadaan jotain uutta ja vältetään luomasta mitäänsanomattonta taidetta (3dtotal 2021a, 5). Jokaisella suunnitteluryhmän taiteilijalla on oma vastuualueensa pelin visuaalisen ilmeen suunnittelussa. Jos konseptit ovat mitäänsanomattomia ja helposti unohdettavia, vaikeuttaa se kaikkien työskentelyä (3dtotal 2021b, 28).

Konseptitaiteilijat työskentelevät lähekkäin taiteellisen johtajan kanssa tuotantoketjun kärjessä. He luottavat omiin taitoihinsa, kokemuksiinsa ja näkökulmiinsa. Konseptitaiteilijoiden tulee ymmärtää suunnittelun päämäärä koko projektissa ja heiltä odotetaan kykyä ratkaista haastavia ongelmia liittyen visuaaliseen suunnitteluun, toimintoihin ja käsiteltävän aiheen tarkoitukseen.

(Lilly 2015, 12.) Matt Rhodeksen (AlbertaUArts 2017) mukaan konseptitaiteilijan tulee kommunikoida kaikkien projektissa työskentelevien ihmisten kanssa, esimerkiksi pelisuunnittelijoiden ja käsikirjoittajien kanssa. Tämä auttaa suunnitelman kontekstin hahmottamisessa. Konseptitaiteilija, joka on kerännyt tarpeeksi saatavilla olevaa tietoa ja ottanut selvää asioista, tietää miltä lopullisen suunnitelman tulee näyttää. (AlbertaUArts 2017.)

Onnistuneella työskentelyllä on merkittävä osuus, kun visuaalisia suunnitelmia rakennetaan ja aikataulutetaan. Konseptitaiteilijat ovat visuaalisen viestinnän ammattilaisia, joiden tuotoksia käytetään myös markkinoinnissa ja studion imagon ylläpitämisessä. (Lilly 2015, 12.) Heiltä vaaditaan luovaa työskentelykykyä, välineiden hallintakykyä sekä esteettistä hahmotuskykyä (Manninen 2007, 49). Konseptitaiteilijan suunnitelmat tuovat esiin pelin kiinnostavat puolet visuaalisesti (3dtotal 2021b, 28).

## **4 Pelihahmot ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi**

### **4.1 Pelaajan ja pelattavan hahmon suhde**

Perinteisessä tarinankerronnassa hahmoja on käytetty tarinankerronnan välineenä, mutta ne voivat toimia myös videopelien yhteydessä, jolloin pelaajalla on mahdollisuus kokea tapahtumat hahmon kautta. Hahmot toimivat myös pelaamisen välineinä. (Fullerton 2019, 45.) Tarinan tyyppi vaikuttaa siihen, miten hahmoja käytetään pelissä. Toimintapeleissä hahmo voi toimia symbolina aatteelle, kuten oikeudelle tai totuudelle, ja hahmoja voidaan käyttää kielikuvina. (Fullerton 2019, 108-109.) Pelaajan tekemillä valinnoilla on vaikutusta sille, millainen hahmosta muodostuu. Tämä ilmentyy pelissä esimerkiksi niin, että pelaaja voi vaikuttaa pelattavan hahmon ja ei-pelattavien hahmojen suhteisiin. Pelaajan kehittyessä pelaajana myös hahmo vastaavasti kehittyy ja suorittaa toimintonsa paremmin. (Lankoski 2010, 62.) Pelaajan tekemillä

valinnoilla on seuraamuksensa, joten pelaaja joutuu usein pohtimaan moraalisia kysymyksiä ennen valintojen tekemistä (Kuorikoski 2018, 145).

Nykyaikaisissa peleissä hahmoilla on tärkeä rooli. Leo Hartaksen (Lankoski 2010, 21) mukaan teknisten rajoitteiden poistuessa pelisuunnittelijat ovat vapaita luomaan kuvittelemiaan hahmoja ja herättämään ne henkiin. Hahmojen asettaminen suunnittelun ohjaavaksi osaksi mahdollistaa vaihtoehtoisen lähestymistavan, jossa pelattavuus ja hahmosuunnittelu ovat tiukemmin kytköksissä. Hahmoihin keskittyvissä peleissä kaiken lähtökohtana on pelien mukaansatempaavuus, mikä on videopelien perustavoite. (Lankoski 2010, 30.)

Suunniteltaessa pelattavaa hahmoa tai avataria, tulee miettiä sen suhdetta pelaajaan: onko kyseessä hahmo, jolla on oma persoonallisuus ja kuinka paljon hahmo puhuu. Tavoitteena on löytää tasapaino ja luoda hahmo, jonka piirteet vastaavat tavoitteita liittyen hahmon ja pelaajaan välistä suhdetta. (Adams 2014, 185.)

## 4.2 Hahmosuunnittelu

Seuraavaksi käydään läpi hahmosuunnitteluun liittyviä keskeisiä sääntöjä ja muita vaikuttavia tekijöitä, joilla on vaikutusta sekä hahmon toimintaan että ulkoiseen muotoon. Loin hahmoille konseptin ja toimintakriteerit ennen niiden visuaalista suunnittelua. Hahmoille määritetyt toiminnot olivat niiden visuaalisen suunnittelun perusta.

Claire Hummelin (GDC 2019a) mukaan ennen hahmon suunnittelua on määriteltävä maailma, jossa hahmo elää. Maailman tyyliin vaikuttavia asioita ovat aikakausi, realistinen vai tyylitelty, kirjaimellinen vai symbolinen ja leikkimielinen vai vakava. Samaa miljöötä (*setting*) ja tarinaa voidaan viedä eri suuntiin riippuen määriteltävistä tekijöistä. On tärkeää, että hahmo tulee näyttämään siltä, että se voisi todella elää omassa maailmassaan. (GDC 2019a.)



Animaattori ja hahmosuunnittelija Aaron Blaisen (Cartoon Brew Connect 2017) mukaan hahmon luominen alkaa taustatyön tekemisestä, johon löytyy lukuisia erilaisia tapoja. Blaise hyödyntää esimerkiksi hakukonetta informaation ja kuvien etsimiseen. Jos tilanne sen sallii, hän tutustuu eläimeen tai kohteeseen myös luonnossa. Hänen mukaansa suorasta lähteestä saatu kokemus on korvaamatonta. Tutkimuskuvat ja suunnitelmat tulostetaan ja niistä luodaan visuaalisia kollaaseja, jotka auttavat uppoutumista aiheeseen. (Cartoon Brew Connect 2017.) Kuvittaja ja konseptitaiteilija Nicholas Kole (3dtotal 2020) kertoo myös inspiroituvansa oikeasta elämästä esimerkiksi eläinten kuvioista, karvan tyypeistä ja ilmeistä. Hänen mukaansa akvaarioissa ja eläintarhoissa vierailu on hahmosuunnittelijalle hyvä tapa löytää vastauksia askarruttaviin kysymyksiin. (3dtotal 2020.)

### **4.3 Omat hahmokonseptit**

Hahmoihin ja hahmosuunnitteluun keskittyvän lähdeaineiston käsittelyn jälkeen on luonnollista siirtyä esittelemään kehittämäni hahmokonseptit, jotka ohjasivat hahmojen visuaalista suunnittelua. Tämän opinnäytetyön keskeinen tehtävä oli suunnitella hahmoja, joilla on jokin toiminnallinen tarkoitus pelissä. Tässä yhteydessä se tarkoittaa pelattavia hahmoja, joita pelikonseptissa on kaksi. Molemmilla on yksilöllinen pelaamistyyli, kyvyt ja muut piirteet, jotka vaikuttivat niiden suunnitteluun.

Pelikonseptista suunniteltiin toiminta-tasohyppely, mutta se ei estänyt lainaamasta peliin ominaispiirteitä muista peligenreistä. On hyvin tavallista, että modernit videopelit sekoittavat monen eri peligenren ominaisuuksia (Adams 2014, 68). Jokaisen hahmon ammatin valinta helpottaa hahmon määrittelemistä (Tresca 2011, 38). Hahmojen pohjana on käytetty roolipeleistä tuttuja hahmoluokkia, koska niiden määrittäminen auttoi hahmottamaan, mitä perusedellytyksiä kummallakin hahmolla on ja mitkä ovat niiden erityispiirteet.

Jokaiseen hahmoluokkaan sisältyy joukko sille ominaisia kykyjä (*skill, ability*) (Sedlmayr & Waller 2014, 33-34; DiGiuseppe & Nardi 2007). Kyky voi olla esimerkiksi tietynlainen aseiden käsittelytaito, taikavoimia tai kyky liikkua vaivihkaa huomaamatta. Roolipeleille on tyypillistä mahdollisuus hahmoluokan sisäisten kykyjen kehittämiseen pelin edetessä ja kokemuspisteiden (*experience points, XP*) kertyessä. (Sedlmayr & Waller 2014, 33-34). Myös opinnäytetyötä varten kehitetyssä pelikonseptissa hahmojen kehitys on keskeisessä osassa ja niiden peruskykyjä voi halutessaan vaihtaa.

Molemmilla pelattavilla hahmoilla on kaksi taisteluissa käytettävää kykyä, joista toinen on voimakkaampi erikoiskyky ja aiheuttaa vihollisille enemmän vahinkoa. Vahingolla tarkoitetaan vihollisen kaatamista taistelujen aikana hahmon aseita ja kykyjä käyttäen (DiGiuseppe & Nardi 2007). Hahmokonseptit on esitelty taulukossa (taulukko 3), joka havainnollistaa sitä, kuinka hahmojen toiminnallisuus toteutuu eli miten hahmoja pelataan pelissä.

<b>Hahmokonseptit</b>		
	<b>Hahmo 1</b>	<b>Hahmo 2</b>
<b>Työnimi</b>	Metsästäjä	Kesyttäjä
<b>Hahmoluokka</b>	Lähitaistelu (melee), varas	Kaukotaistelu (ranged), velho
<b>Hahmon pelattavuus</b>	Piiloutuminen, näpistely, yllättävät iskut	Usean vihollisen kontrollointi
<b>Kyky 1 (Peruskyky)</b>	Edestäpäin tapahtuva isku	Edestäpäin tapahtuva isku
<b>Kyky 2 (Erikoiskyky)</b>	Harhautus	Henkiolennon kutsuminen
<b>Hahmon aseproppi</b>	Tikarit molemmissa käsissä (dual daggers)	Sauva

Taulukko 3. Hahmokonseptit koottuna taulukkoon, jossa käy ilmi hahmojen toiminnallinen tarkoitus.

Ensimmäisestä hahmosta käytetään työnimeä Metsästäjä. Hahmolle määritetty hahmoluokka on varas (*thief*), jonka perusominaisuuksiin kuuluu huomaamaton

liikkuminen, näpistely, varjoihin piiloutuminen, kiipeäminen ja kaikenlainen piilotteleva ja salamyhkäinen toiminta (Tresca 2011, 42). Hahmoluokan määritelmä ei kerro hahmon motiiveista vaan se on eräänlainen perusta, jonka avulla hahmo rakennetaan. Metsästäjän narratiivinen identiteetti on erillinen hahmoluokan kanssa. Trescan (2011, 41) mukaan varkaalla on usein jokin syy, miksi he turvautuvat epätoivoisiin selviytymistapoihin ja siitä huolimatta varas lukeutuu sankarilliseksi fantasia-arkkityypiksi. Metsästäjällä on ala-arvoinen rikollisen asema yhteiskunnassa ja sen taustatarina on synkkä, mikä perustelee hahmon epärehellistä menettelyä. Hahmo ei ole ihminen, mutta humanoidi.

Metsästäjä on lähitaistelutyyppi, jonka pelaamistyyli on molemmista hahmoista haastavampi. Hahmolla pelaaminen perustuu väistöliikkeisiin ja vihollisten tuhoamiseen yksitellen. Hahmo käyttää kahta samanlaista tikaria kummassakin kädessä. Hahmon ensimmäinen kyky on edestäpäin tapahtuva tavallinen isku ja erikoiskyvystä käytetään työnimeä harhautus.

Toinen hahmoista on Kesyttäjä. Hahmo on käsikirjoitettu mystiseksi ihmishahmoksi, jolla on kyky käyttää kesyttämäänsä henkiolentoa apuna taistelutilanteissa. Tämä ei anna hahmolle konkreettisia etuja todellisessa pelitilanteessa, mutta vaikuttaa hahmon pelattavuuteen. Kesyttäjän hahmoluokka on velho (*wizard*), joka on tyypillisesti viisas ja kyvykäs käyttämään taikaa, mutta velhojen ominaisuudet vaihtelevat teoksen mukaan. Velho voi esimerkiksi käyttää tulipalloja vihollisten tuhoamiseen. (Tresca 2011, 43.)

Kesyttäjä käyttää sauvaa taian hallitsemiseen ja sen erikoisuutena on laajojen pinta-alojen hallinta ja usean vihollisen vahingoittaminen samanaikaisesti. Hahmon ensimmäinen kyky on Metsästäjän tavoin tavallinen vahinkoa aiheuttava isku. Kesyttäjän erikoiskyky mahdollistaa hahmon hallitseman henkiolennon kutsumisen osaksi taistelua rajoitetuksi ajaksi.

#### 4.4 Hahmojen ulkonäkö

Hahmoille luodut toiminnalliset kriteerit vaikuttavat merkittävästi niiden visuaaliseen suunnitteluun. Seuraavaksi käydään läpi asioita, jotka on otettava huomioon hahmon ulkonäköä suunniteltaessa sekä erilaisia tapoja lähestyä hahmojen visuaalista suunnittelua. Visuaalinen tyyllisuunta on päätettävä ennen yksittäisen hahmon ulkonäön määrittämistä, koska se ohjaa koko suunnitteluprosessia. Tässä alaluvussa käydään läpi erilaisia visuaalisia tyylivaihtoehtoja ja perustellaan tyyliin vaikuttavia valintoja esimerkkien avulla.

Lähes kaikilla hahmoilla on visuaalinen ilmentymä nykyaikaisissa videopeleissä, poikkeuksena sellaiset hahmot, jotka esiintyvät pelissä vain ensimmäisen persoonan näkökulmasta tai keskustelevat pelaajahahmon kanssa esimerkiksi telepatian tai kuulokkeiden kautta. Taidevetoinen hahmosuunnittelu (*art-driven character design*) toimii peleissä, joiden hahmot ovat sarjakuvamaisia ja yksinkertaisia. Näistä hahmoista voidaan luoda muita tuotteita, kuten sarjakuvia ja leluja. (Adams 2014, 186.) Hahmotaiteilijat luovat hahmoille visuaalisen ilmeen ja animoivat ne peliin (McCarthy, Curran & Byron 2005, 29).

Videopelien hahmot jaetaan tavallisesti kolmeen kategoriaan: ihmiset ja humanoidit, ei-humanoidit (*nonhumanoid*) ja hybridit. Hahmon fyysisellä tyypillä on vaikutusta sen ulkonäköön. Ihmiset voidaan luoda realistisen näköisiksi tai sarjakuvamaisiksi, jolloin niiden mittasuhteita voidaan liioitella. Muut hahmot kuin ihmiset ja humanoidit ovat usein kulkuvälineiden tai koneiden muotoisia, eläimiä tai hirviöitä. Hirviöille on tyypillistä epäsymmetriset vartalot, erilainen kasvojen asettelu ja äärimmäiset mittasuhteet. Hybridit voivat olla esimerkiksi merenneitoja tai ihmisen ja koneen yhdistelmiä eli kyborgeja. (Adams 2014, 186-187.)

Taidevetoiset hahmot piirretään hyvin harvoin tavallisilla mittasuhteilla ja realistisilla piirteillä. Niitä halutaan liioitella eri tavoin, mikä on tuttua sarjakuvista ja animaatioista. Liioittelu toimii symbolina hahmojen stereotyyppioille, joista neljä tavallisinta ovat mahtava, kovanaama, söpö ja hölmö (*cool, tough, cute and*

*goofy*). Hahmo ei ole aina sidottu yhteen näistä ominaisuuksista, sillä se voi tilanteen vaatiessa vaihtaa luonteenpiirrettä. (Adams 2014, 187.) Hahmon luonne määrittää keskeisesti hahmon ulkonäköä esimerkiksi asentoa, liikettä, animaatiota ja käyttäytymistä (GDC 2019a).

Claire Hummelin (GDC 2019a) mukaan kuvituksilla voidaan ilmaista tarinaa ja ne ovat tehokas tapa välittää tietoa hahmon persoonallisuudesta, sosiaalisesta asemasta, kulttuurista, ammatista sekä pelin toiminnallisuudesta. Hahmon vaatetusta suunniteltaessa on mietittävä, kuka vaatetta käyttää, miksi hän käyttää sitä ja mikä on vaateen keskeinen visuaalinen viesti (*key visual statement*). Hahmon vaatetukselle on löydettävä toiminnallisuus ja sen käyttö on osattava perustella, ja vaatetus on osattava suunniteltava pelattavuuden kannalta sopivaksi. (GDC 2019a.)

Matt Rhodexen (AlbertaUArts 2017) mukaan hahmosuunnitelman pienillä ominaisuuksilla on merkitystä hahmon tarinan kannalta. Yksityiskohtainen ja esteettinen haarniska ei välttämättä tue hahmon tarinaa samalla tavalla kuin yksinkertaistettu suunnitelma. Hyvä suunnitelma puhuu puolestaan ja kertoo hahmon tarinan ilman, että sitä tarvitsee erikseen kertoa. (AlbertaUArts 2017.)

Graafisen suunnittelun kaikista yksinkertaisimmat periaatteet liittyvät muotoihin. Muotoja voidaan käyttää tuomaan vaihtelua hahmoihin esimerkiksi sellaisessa tilanteessa, jossa hahmot tulee erottaa toisistaan niiden taistellessa samanaikaisesti. Erilaiset muodot kertovat omaa tarinaa ja antavat alitajuntaisesti tietoa hahmosta katsojalle. (AlbertaUArts 2017.) Juho Kuorikosken (2018) mukaan hahmon muodot viestivät sen luonteesta. Hän nostaa esimerkeiksi pelihahmot Mario, Master Chief ja Pyramid Head, jotka viestivät hyväntahtoisuutta, vakautta ja aggressiivisuutta. Eri muotoihin liittyy erilaisia miellelyhtymiä (Kuorikoski 2018, 170-172). Tavallisimmat muodot ovat ympyrä, kolmio ja suorakulmio (Game Art Co. 2017b & Solarski 2013). Ympyrä viestii yleensä esimerkiksi viattomuutta, nuoruutta ja energiaa. Suorakulmio yhdistetään kypsyyteen, vakauteen ja tasapainoon, kun taas kolmio on muotokieleltään aggressiivinen, maskuliininen ja voimakas. Muotoja käytetään

yksinkertaistamaan todellisuuden esittämistä, sillä todellisuutta on erittäin monimutkaista jäljentää visuaalisesti. (Solarski 2013.) Hahmoja ja esineitä suunniteltaessa, muotoja voidaan tarvittaessa yhdistellä, rutistaa ja venyttää erilaisten lopputulosten saamiseksi (Game Art Co. 2017b).

Konseptitaiteilija Richard Lyons (GDC 2019a) kehottaa kokeilemaan elokuvallista esitystapaa (*cinematic presentation*) hahmon esittelemisessä, jossa tarinasta valitaan tietty kohtausta ja hahmo kuvitetaan tilanteeseen. Hahmon erilaisia suunnitelmia kokeillaan kohtauksessa ja kokeilun pohjalta valitaan paras suunnitelma. (GDC 2019a.) Matt Rhodexsen (AlbertaUArts 2017) mukaan hahmosuunnitelmiin voi tuoda vaihtelua muuttamalla hahmon tarinaa eikä estetiikkaa.

Taidetyylit vaihtelevat valtavasti eri kulttuurien välillä, erityisesti hahmosuunnittelun kohdalla. Jos pelin halutaan myyvän eri maissa, on tutustuttava näiden maiden perinteisiin animaatioihin ja sarjakuviin, jotta kyseisten kohderyhmien odotukset voitaisiin täyttää. Esimerkiksi länsimaissa hahmoilla voi olla neljä sormea, mutta Japanissa Crash Bandicoot-hahmolle lisättiin viidennet sormet kulttuurisista syistä. Kohdeyleisö määrittää merkittävästi hahmon ulkonäköä. (Adams 2014, 189.)

Kokosin Pinterest-sovellukseen (2010) tauluja, joihin lisäsin inspiraationa toimivia kuvia ja muuta visuaalista materiaalia. Loin molemmille hahmoille omat taulut ja pyrin lisäyksien avulla viemään hahmojen tavoiteltua ulkonäköä eri suuntiin. Kokeilin molempien hahmojen kohdalla erilaisia hahmotyyppejä ja valitsin kokeilujen pohjalta sopivimman tyylin kummallekin hahmolle.

Hahmojen visuaaliseen suunnitteluprosessiin on olemassa lukuisia eri lähestymistapoja, mutta tässä opinnäytetyössä perehdytään tarkastelemaan ensisijaisesti konseptitaiteilija Darren Yeowin (3dtotal 2021a) thumbnail sketching- ja silhouettes-menetelmiä. Yeowilla on takanaan pitkä ura videopelien konseptisuunnittelijana. Minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta hänen esittelemistään menetelmistä, mutta ajattelin niiden sopivan työn

suunnitteluprosessiin, koska tavoittelin työn lopputuloksessa 2D-peliin sopivaa tyyliä. Tarkoitukseni oli kokeilla molempia menetelmiä suunnitellessani hahmoja ja arvioida niiden toimivuutta hahmosuunnitteluprosessissa. Käytin suunnitelmien viimeistelyyn muista lähdeaineistoista oppimaani tietoa. Hyödynsin hahmojen suunnittelussa myös oman kokemuksen kautta kertynyttä tietoa esimerkiksi siitä, miten käyttämäni ohjelmistot toimivat.

Yeowin (3dtotal 2021a) mukaan on tärkeää pitää mielessä, että usein suunnittelutyö tuotetaan ulkopuolisille maksaville asiakkaille, jolloin suunnitteluprosessi pitää rakentaa niin, että he ymmärtävät jokaisen prosessin osan. Näin vältetään suurilta korjauksilta. (3dtotal 2021a, 7.) Käyn suunnitteluprosessin vaiheet läpi perusteellisesti ja perustelen tarvittaessa tekemäni valinnat.

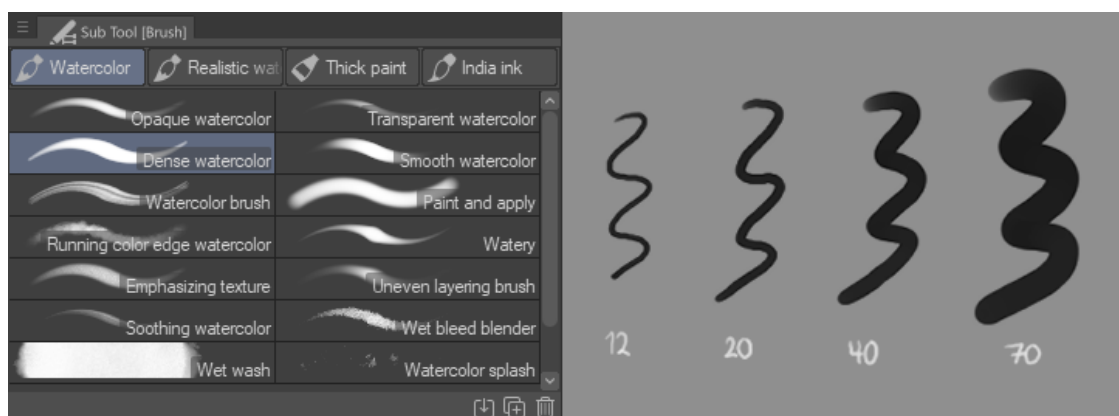
#### **4.5 Pikkukuva -luonnostelu (Thumbnail Sketching)**

Työskentely alkoi Metsästäjä-hahmon suunnittelulla, jossa käytin Yeowin pikkukuvamenetelmää. Viimeistelin lopuksi molemmat hahmosuunnitelmat muuta oppimaani tietoa hyödyntäen. Etsin aiemmin Pinterestiin luomani taulun, johon olin tallentanut hahmolle sopivia inspiraatiokuvia ja pidin sen esillä koko suunnitteluprosessin ajan.

Suunnitteluprosessi aloitetaan tuomalla ideat visuaaliseen muotoon paperille tai digitaalisesti. Digitaalisesti piirrettäessä otetaan ohjelmassa käyttöön pienikokoinen kangas (*canvas*), koska se säästää laitteen muistia ja sen avulla vältetään liiallisten yksityiskohtien lisäämistä luonnoksiin. Pikkukuvat ovat nopeita piirustuksia, joilla tuodaan esiin tunteita ja tyhjennetään mieli sen hetkisistä ajatuksista, jotta voidaan ideoida uutta. Ideointien lisääminen nopeasti peräkkäin nopeuttaa prosessia. Taiteilija valitsee itse, mitä menetelmää hän käyttää luonnosteluun, sillä ideoiden dokumentointi kannattaa toteuttaa itselleen mieluisimmalla tavalla. Luonnosteluvaiheessa ei kannata jäädä pidättelemään

vaan tyhjä sivu kannattaa täyttää rohkeasti, koska niin saadaan hahmottelu sujumaan vapaammin. (3dtotal 2021a, 5-7.)

Käytin luonnosteluun Clip Studio Paint -ohjelmistoa (2022), jolla olen tottunut aloittamaan työskentelyn. Yksittäisen luonnoksen kankaan koko oli noin 600 x 400 pikseliä, jotta en käyttäisi liikaa aikaa yksityiskohtien hiomiseen. Minulla oli sen lisäksi käytössäni XP-Pen Artist 22R Pro -piirtonäyttö, joka on 21,5-tuumainen. Yeow käyttää luonnostelussa yksinkertaisia siveltimiä sekoittamalla sekä pehmeä- että kovareunaisia airbrush-siveltimiä (3dtotal 2021a, 7). Minulla oli luonnostelussa käytössä ohjelmiston oma vesivärisivellin, jonka koen sopivan nopeaan luonnosteluun (kuva 2).



Kuva 2. Luonnostelussa käyttämäni sivellin Dense watercolor (Clip Studio Paint) ja sen kokeiluja käyttäen eri sivellinkokoja.

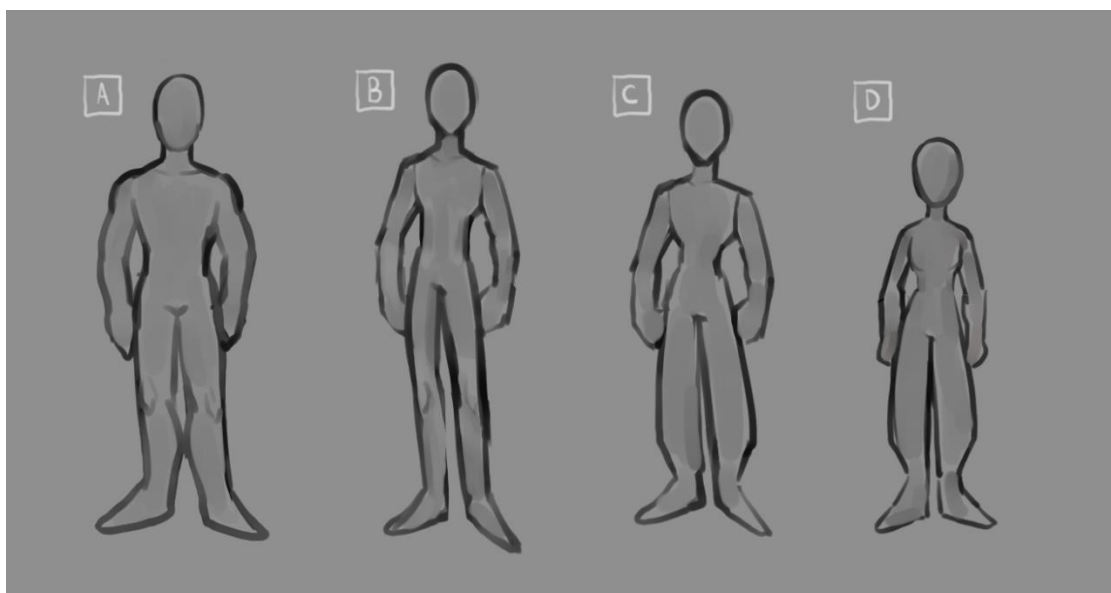
Olen tottunut käyttämään luonnostelussa harmaata kangasta, koska koen valkoisen taustan olevan liian kirkas ja väsyttävän silmiä. Lisäksi harmaa tausta vaikuttaa oman kokemukseni kautta väreihin neutraalimmin kuin ääripäät musta ja valkoinen. Konseptisuunnittelijana en vielä tässä vaiheessa tiennyt, minkä väriselle taustalle hahmo tulee. Keskiharmaa on turvallinen vaihtoehto, koska siihen sovitettujen värien kontrastisuhdetta on helpompi arvioida tummempiin ja vaaleampiin taustoihin.

Reunanpehmennystä (*anti-aliasing*, AA) käytetään luomaan illuusiota muotojen pehmeystestä ja sekoitetuista väreistä. Digitaalisten piirto-ohjelmien siveltimet ja



muut työkalut ovat yleensä valmiiksi anti-aliasoituja. Jokaisella värillä on vaaleuden ja tummuuden mitta, ja kun ne asetetaan vierekkäin, ihmisaiivot saavat tietoa piirretyistä muodoista ja valaistusolosuhteista. Reunanpehmennys helpottaa hahmon sovittamista erilaisiin taustoihin. (Lux 2020.) Käyttämäni siveltimet olivat valmiiksi anti-aliasoituja, joten minun ei tarvinnut suorittaa reunanpehmennystä käsin.

Kokeilin ensimmäisissä luonnoksissa (kuva 3) erilaisia vartalotyyppejä, joiden koin sopivan Metsästäjälle. Hylkäsin luonnoksen A lähes välittömästi, sillä vankkarakenteinen vartalotyyppi sopii enemmän raskasvarusteiselle soturille kuin nopealiikkeiselle varkaalle. Hahmon toiminnallisiin kriteereihin kuuluivat nopeat liikkeet ja ketteruus, joten suunnittelin vielä muutaman kevytrakenteisen version. Luonnos D oli enemmän tyyllitelty ja feminiininen, mutta se ei tyyliään vastannut sitä, miltä ajattelin hahmon näyttävän. Päädyin lopulta valitsemaan luonnoksen C, jota pohjana käyttäen aloin suunnittelemaan erilaisia suunnitelmia hahmosta. Yeow (3dtotal 2021a, 7) täyttää luonnoksen ensin kokonaan ennen kuin alkaa erottelamaan yksittäisiä muotoja valkoisella värillä. Eri variaatioita luodaan kopioimalla alkuperäinen luonnos uusille tasoille ja muuntelemalla sitä. (3dtotal 2021a, 7.)



Kuva 3. Nopeita kokeiluja Metsästäjän mahdollisesta vartalotyypistä.

Olin määrittänyt pelikonseptiin hahmon olevan humanoidi. Suunnittelemani peli ei ole roolipeli, mutta olen lainannut siihen jonkin verran teemallisia ominaisuuksia roolipeleistä, kuten fantasiatyylisen maailman sekä pelattavuuteen vaikuttavia seikkoja. Näistä esimerkki on pelattavien hahmojen perustumisen roolipelien perinteisiin hahmoluokkiin. Fantasiateemaisissa roolipeleissä on usein mahdollisuus vaikuttaa pelattavan hahmon rotuun, joka voi olla ihmisen lisäksi esimerkiksi haltija tai kääpiö (Sedlmayr & Waller 2014, 33).

Hahmon lajiksi päätyi pienen pohdinnan jälkeen keiju (*fairy, faerie*) ja perehdyin kyseisen taruolennon historiaan ja terminologiaan tarkemmin. Fairy-sanaa ei käytetty vielä ennen keskiaikaa kuin satunnaisesti kuolevaisista naisista, joilla oli jonkinlaisia taikavoimia. Fairy-sana tulee ranskankielisestä sanasta *fai*, joka juontuu italiankielisestä sanasta *fatae*. Fatae-sana viittaa neitoihin, jotka kiertelivät vastasyntyneiden taloja ja ennustivat lapsen tulevaisuuden. Fairy-sana oli alun perin muodossa *fai-erie*, joka tarkoittaa lumoutumistilaa. (Briggs 1976, 6.) Populaarikulttuurissa keijut kuvataan usein hyvyiden ja kauneuden henkilöityminä, mutta perinteisissä kansantarinoissa ne saattoivat olla pahoja, synkkiä ja pelottavia. (Andersen 2008, 10.)

Esimerkkejä videopelien keijuista ovat esimerkiksi Betilla Rayman-pelisarjassa (1995), Ribbon Kirby 64: The Crystal Shards (2000) -pelissä ja Navi, joka teki ensiesiintymisensä The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) -pelissä. Videopeleissä esiintyvien keijujen välillä on yhtäläisyyksiä, sillä useat niistä toimivat pelattavan hahmon apurina, opastavat tätä löytämään oikeaan paikkaan tai auttavat hahmoa muilla tavoin. Zelda-pelien sankarin Linkin keijuapuri Navi auttaa hahmoa taisteluissa sekä pelimaailman tutkimisessa (Jones 2016, 29-30). Final Fantasy XIV (2010) -pelissä on kaksi keijua, Eos ja Selene, jotka toimivat Scholar-ammatin apureina, jotka voidaan tarvittaessa kutsua apuun. Hahmot käyttävät parantavaa ja puolustavaa taikaa. (Square Enix 2022.) Alkuperäisessä Rayman (1995) -pelissä Betilla luovuttaa Raymanille erityisvoimia, jotka auttavat häntä pääsemään eteenpäin. Keijut kuvataan populaarikulttuurissa yleensä feminiinisiksi, joten halusin luoda jotain

sellaista, mihin en ole juuri ennen törmännyt. Tässä vaiheessa suunnitteluprosessia hahmosta kehittyi miesoletettu.

Stereotyyppiset sukupuoliroolit vaihtelevat nykyaikaisissa videopeleissä hyvin suunnitelluista rooleista sellaisiin rooleihin, joiden kehitykseen on käytetty erittäin vanhanaikaista ajattelutapaa. Monet pelit pyrkivät selkeästi miellyttämään omaa kohderyhmäänsä, mutta nykyaikaisissa peleissä on usein mahdollista luoda ja valita vähemmän kliseisiä hahmoja. (Sedlmayr & Waller 2014, 35). Pelikonseptin tarinassa taruolennot elävät epäsovussa ihmisten kanssa, joten ajattelin valitsemani yhdistelmän olevan mielenkiintoinen ja perustelevan hahmon narratiivisia motiiveja.

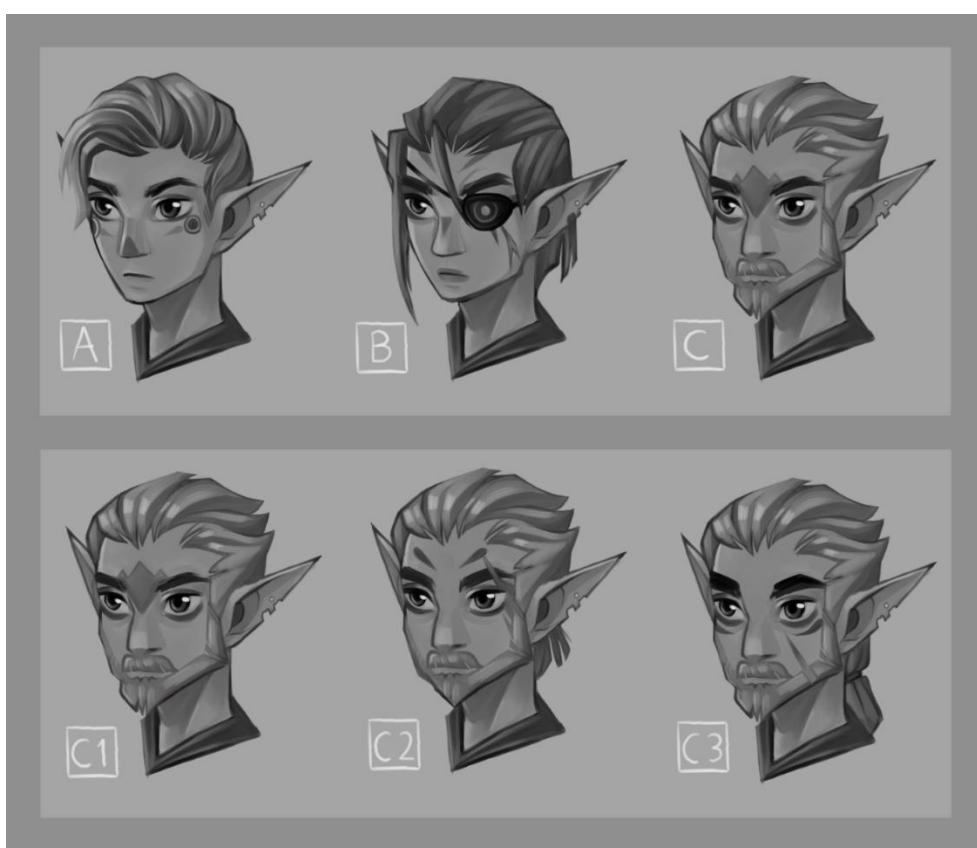
Suunnittelin hahmosta erilaisia variaatioita (kuva 4), ja pyrin ottamaan inspiraatiota luonnosta sekä fantasiasta. Kokeilin hahmolle aluksi hattua, mutta huomasin pian, että huppu sopii identiteettiään suojelevalle varkaalle paremmin. En käyttänyt näihin luonnoksiin paljon aikaa, sillä tavoitteenani oli vain kuvittaa ideoitani nopeasti. Halusin kuitenkin luoda mahdollisimman erilaisia suunnitelmia.



Kuva 4. Ideointeja Metsästäjän varustuksesta.

Päädyin jatkamaan suunnittelua luonnoksesta C4, koska siinä oli eniten synkän fantasian piirteitä ja se antoi minulle ideoita kehittää hahmon designia. Tällä kertaa käytin luonnosten yksityiskohtiin enemmän aikaa selkeiden erojen luomiseksi. Kuvan 4 alarivillä on kaksi C4-luonnoksen pohjalta suunnittelemaani variaatiota: C4.2 ja C4.3. Otin luonnokseen C4.2 vaikutteita yöperhosista, kun taas luonnos C4.3 on inspiroitunut päiväperhosista. Molemmat suunnitelmat toimivat mielestäni hyvin ja pidin kummassakin suunnitelmassa yksittäisistä piirteistä. Pohdinnan jälkeen valitsin luonnoksen C4.2, koska yöperhosiin perustuva design sopii synkkään fantasiamaailmaan paremmin. Halusin kuitenkin lainata C4.3-luonnoksesta yksittäisiä yksityiskohtia, joten päädyin yhdistelemään molempia luonnoksia keskenään.

Seuraavaksi suunnittelin Metsästäjälle erilaisia vaihtoehtoja hiuksille ja kasvoille (kuva 5). Luonnokset A ja B ovat nuoria miehiä, mutta B-luonnoksen kasvot kuuluvat kokeneemmalle henkilölle, joka on selviytynyt vaarallisista tilanteista. Halusin tuoda luonnoksiin vaihtelevuutta, joten C-luonnoksen henkilö on iäkkäämpi. Päädyin myös valitsemaan kyseisen luonnoksen, koska halusin luoda jotakin erilaista ja välttää kliseitä. Loin valitun luonnoksen pohjalta kaksi muuta variaatiota, joista päädyin valitsemaan luonnoksen C3. Yhdistelin luonnokseen joitakin pieniä piirteitä luonnoksesta C2.



Kuva 5. Luonnoksia erilaisista kasvoista.

Luonnos siistitään, kun sillä on hahmon asento, tasapaino ja potentiaali kokeilulle. Kankaan resoluutio muutetaan suuremmaksi, jotta yksityiskohtien lisääminen on mukavampaa. Jos luonnokset aiotaan tulostaa 3D-artistien käyttöön, kannattaa pysytellä A4-paperikoossa. (3dtotal 2021a, 8.)

Loin tässä vaiheessa uuden kankaan, jonka resoluutio on noin 1600 x 1800 pikseliä. Yhdistin erilliset suunnitelmat hahmon kasvoista ja varustuksesta lopulliseksi suunnitelmaksi (kuva 6). Hahmon kasvot eivät sovi luonnokseen täydellisesti, mutta en kokenut sen olevan merkityksellistä tässä vaiheessa, sillä tulisin vielä luomaan lopullisen väritetyn kuvituksen tätä kuvaa apuna käyttäen. Sitä työstäessäni minulla on vielä mahdollisuus muokata hahmon kehon rakennetta ja muita piirteitä.



Kuva 6. Metsästäjän siistitty suunnitelma.

Pikkukuva -menetelmä on nopea ja tehokas tapa luoda erilaisia variaatioita hahmosta, mutta sen suurimpana ongelmana on vaihtelevuus. Suunnitelman monistaminen ja pienimuotoinen muokkaaminen ei kannusta suunnittelijaa kokeilemaan laajemmin erilaisia vaihtoehtoja esimerkiksi kehon rakenteelle tai kasvoille. Se toimi kuitenkin tässä tapauksessa hyvin, sillä halusin keskittyä

luomaan erilaisia versioita juuri tietystä vartalotyypistä, joten en kokenut vaihtelevuuden vähäisyyttä erityisenä ongelmana.

#### 4.6 Siluettimenetelmä (Silhouettes)

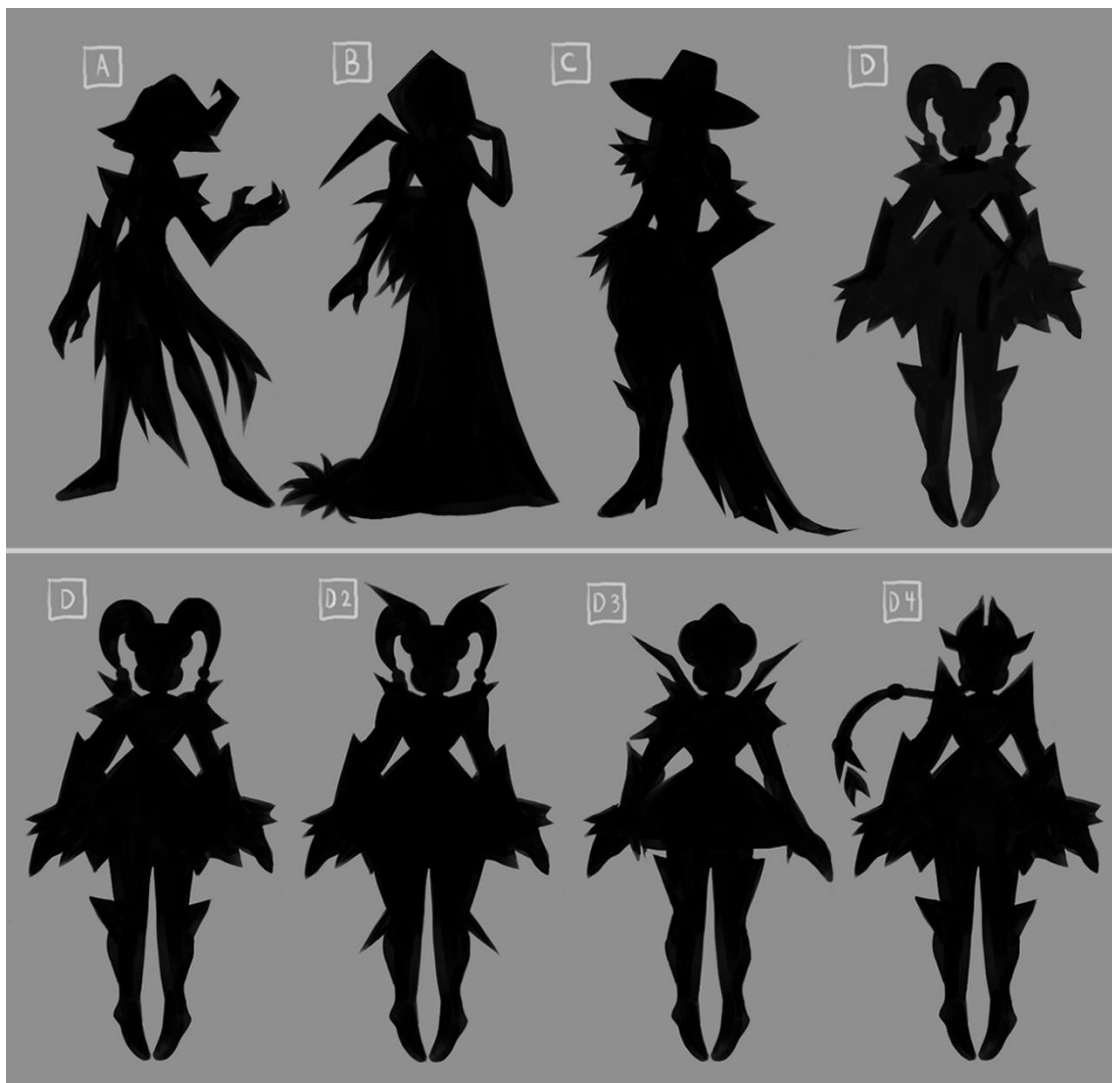
Loin hahmoille lopulliset suunnitelmat, kun molempien hahmojen alustavat suunnitelmat olivat valmiit. Tähtäsin suunnitelmissa yhdenmukaisuuteen. Yeow esittelee myös toisen menetelmän hahmojen suunnitteluun, jota hyödynsin toista hahmoa suunnitellessani. Kesyttäjä on velho, joka ohjaa kesyttämäänsä henkeä, ja halusin lähteä viemään hahmoa täysin eri suuntaan kuin Metsästäjää.

Siluettien (*silhouettes*) luominen on toinen visuaalinen pikasuunnittelumuoto, jota voidaan pitää toimivan suunnittelun edelläkävijänä ääriviiva- ja sävyluonnosten lisäksi. Siluetin avulla hahmon suuruuteen vaikuttavat piirteet huomioidaan suoraan, ja hahmo suunnitellaan ulkoa sisäänpäin. Aikaa säästetään kopioimalla luonnoksia kopioi-liitä-menetelmällä (*copy-paste*) ja jokaiselle siluettile luodaan ainutlaatuisia ominaisuuksia. (3dtotal 2021a, 8-9.)

Yeowin (3dtotal 2021a) mukaan siluettien luomisen periaatteita on tärkeää noudattaa useasta syystä. Ensimmäkin se poistaa houkutuksen käyttää liikaa aikaa yksityiskohtiin ja huomio kiinnittyy kokonaisuuteen. Lisäksi se lisää pohdintaa kohteen ja hahmon tunnistettavuudesta kaukaa sekä se mahdollistaa keskittymisen yhteen suunnittelun osaan kerrallaan, jolloin ei tarvitse huolehtia mistään muusta kuin siluetin muodosta. (3dtotal 2021a, 9.)

Käytin samoja siveltimiä ja kankaan kokoja kuin edellistä hahmoa luodessani. Yksittäisen luonnoksen kuvakoko oli noin 600 x 400 pikseliä ja käyttämäni sivellin oli Dense watercolor. Loin aluksi neljä erilaista ideointia hahmosilueteista, jotka mielestäni sopivat Kesyttäjälle (kuva 7). Jokainen hahmosiluetti on teemaltaan hieman erilainen, sillä en ollut määrittänyt tarkkoja kriteerejä Kesyttäjän ulkonäölle. Halusin kuitenkin rikkoa stereotyyppistä ajattelua

siitä, että velhon pitäisi olla mieshenkilö (Navazio 2019, 1). Päätin jo varhain hahmoa suunnitellessani, että Kesyttäjä tulisi olemaan naisoletettu tuodakseni sukupuolten välistä tasapainoa pelikonseptin pelattaviin hahmoihin. Vaikka hahmot ovat nais- ja miesoletettuja, ne eivät kerro hahmojen todellista sukupuolta.



Kuva 7. Siluettihahmotelmia Kesyttäjästä.

Termejä noita, velho ja maagi voidaan käyttää toistensa synonyymeinä, vaikka noita on tavallisimmin nainen ja velho mies (Navazio 2019, 1). Käytän hahmosta käsitettä velho, koska se on neutraali ilmaisu, vaikka toisaalta suunnittelemani hahmo on sukupuolensa perusteella noita. Hahmon sukupuolella ei ole kuitenkaan mitään merkitystä sen pelinsisäiselle toiminnalle,



joten en koe tarpeelliseksi muuttaa hahmotyypin nimitystä vain sen perusteella, että hahmo muistuttaa ulkonäöllisesti naisoletettua henkilöä. Lisäksi kutsun hahmoa pitkälti vain sen työnimellä.

Populaarikulttuurista tunnettuja velhohahmoja ovat esimerkiksi Harry Potter (Rowling 1997) -kirjasarjan Albus Dumledore, Gandalf Taru sormusten herrasta -trilogiasta (Tolkien 1954) ja Merlin, jonka tunnetuin versio lienee Sir Thomas Maloryn Le Morte d'Arthur (1485) -teoksesta. Nämä kaikki kolme hahmoa kuvataan tavallisimmin vanhoina ja viisaina miehinä. Halusin Kesyttäjän rikkovan populaarikulttuurin luomia sukupuolistereotypioita, mutta pyrin myös säilyttämään hahmotyypille ominaisia piirteitä tunnistettavuuden vuoksi. Pyrin lähtökohtaisesti siihen, että pelaaja tunnistaa hahmon olevan velho myös sen ulkonäön perusteella.

Loin Kesyttäjän hahmosiluettit kuvaamaan nuorta naista, joka on varakkaasta perheestä. Nämä suunnittelun sisäiset päätökset toimivat vastapainona Metsästäjälle, joka on vanhempi mieshenkilö. Päädyin valitsemaan suunnitelman D (kuva 7), jonka pohjalta loin kolme muuta siluettihahmotelmaa. Kyseinen siluetti antoi minulle mahdollisuuden lisätä hahmolle yksityiskohtia, jotka kertovat hahmon olevan varakas ja yläluokkainen Metsästäjään verrattuna. Lisäksi pidin hahmon hameen helman muodosta, koska se sai hahmon vaikuttamaan nuoremmalta kuin esimerkiksi suunnitelmassa B.

Kun hahmon ulkoinen muoto on hyväksytty, siluetin sisäiset yksityiskohdat täytetään. Tähän kuuluu ulkoisten muotojen yhteensovittaminen hahmon sisäisten ominaisuuksien kanssa, jotka ovat osa kyseisen hahmon toiminnallista tarkoitusta. Tässä työvaiheessa ei ole oikeaa tapaa, mutta on suositeltavaa keskittyä ensiksi suurempiin muotoihin ennen siirtymistä pienen pieniin yksityiskohtiin. Kankaan kokoa suurennetaan yksityiskohtien lisäämiseksi. Kun kokonaismuotoihin ollaan tyytyväisiä, voidaan siirtyä pienempiin yksityiskohtiin käyttäen pehmeämpää sivellintä ja samalla huomioidaan valon lähde. Saman luonnoksen versiointi on konseptitaiteen alueella vahvuus, mikä säästää aikaa.

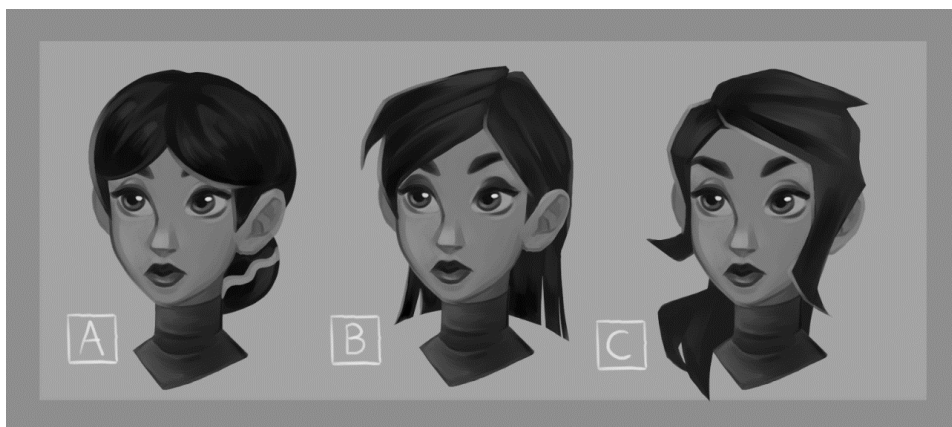
Silloin ei tarvitse miettiä uusia asentoja ja hahmon mittasuhteet on jo huomioitu. (3dtotal 2021a, 9-10.)

Päädyin valitsemaan suunnitelmat D3 ja D4 jatkokehitykseen, sillä kyseisten siluettien muotokielet miellyttivät minua eniten. Loin suunnitelmien pohjalta kolme muuta suunnitelmaa (kuva 8), joista kahdessa oli jo selkeitä yksityiskohtia. Päädyin valitsemaan luonnoksen D4.4, koska se muistutti eniten velhoa. En ajatellut aluksi lisääväni hahmolle ollenkaan hattua, mutta ilman sitä hahmo ei enää näyttänyt kuuluvansa valitsemaani hahmoluokkaan ja olin huolissani siitä, että hahmo ei olisi tarpeeksi tunnistettava.



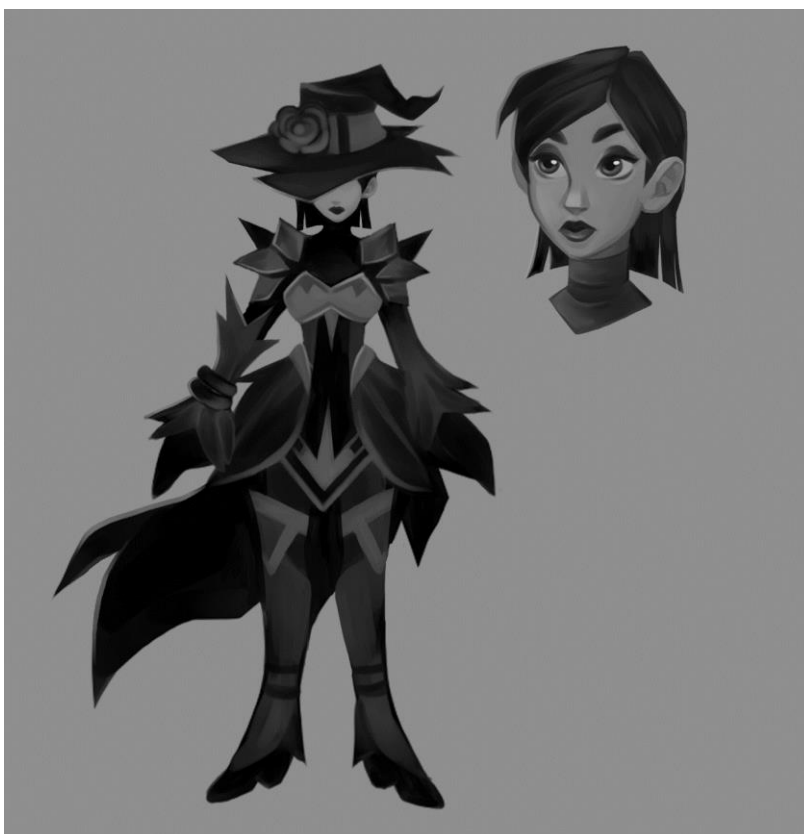
Kuva 8. Valikoituja siluettihahmotelmia Kesyttäjistä.

Suunnittelin hahmolle seuraavaksi kasvot (kuva 9). Olin jo aikaisemmin päättänyt suunnittelevani hahmosta nuoren naisoletetun, joten loin tällä kertaa vain kolme erillistä suunnitelmaa, joissa keskityin enemmän hahmon hiuksiin. Valitsin lopulta suunnitelman B, koska hiusten ja kasvojen yhdistelmä sopi parhaiten muun designin jatkoksi.



Kuva 9. Luonnokset hiustyyli vaihtoehtoista Kesyttäjälle.

Loin uuden kankaan, jonka resoluutioksi asetin noin 1600 x 1800 pikseliä. Yhdistin suunnitelman Kesyttäjän kasvoista muuhun suunnitelmaan (kuva 10). Siistin suunnitelmat, jotta minun olisi helpompi luoda niiden pohjalta hahmon lopullinen visualisointi. Olen tyytyväinen hahmon designiin, sillä se kertoo mielestäni jo hyvin hahmosta ja sen oletettavista toiminnoista. Jotkin pienet yksityiskohdat voivat vielä muuttua.



Kuva 10. Kesyttäjän siistitty suunnitelma.

Oman kokemuksen kautta suurimmat erot pikkukuva- ja siluettimenetelmien välillä liittyvät ajankäyttöön. Pikkukuva -luonnostelussa aikaa säästetään kopioimalla luonnoksia ja muuntelemalla niitä, mikä oli prosessina nopeampi kuin siluettimenetelmä. Siluettimenetelmässä siluetti joudutaan vielä erikseen täyttämään yksityiskohdilla toisin kuin pikkukuva -luonnostelussa, jossa valittua suunnitelmaa siistitään. Siluettimenetelmä mahdollistaa kuitenkin erilaisten muotojen ja kokojen rohkean kokeilun, sillä aikaisemmat luonnokset samasta hahmosta eivät rajoita suunnitteluprosessia vaan suunnittelija tuo enemmän vaihtelevuutta suunnitelmiinsa. Hahmon siluetin huolellinen suunnittelu myös edesauttaa tunnistettavan hahmon luomista.

Kokeilun kautta molemmat pikasuunnittelumenetelmät osoittautuivat tasavertaisiksi, eikä niillä näyttänyt olevan erityisiä eduksi osoittautuvia hyötyjä. Menetelmän käyttö ja hyödyllisyys on oletettavasti hyvin yksilöllistä ja liittyy henkilön omiin mieltymyksiin. Koin pikkukuva -menetelmän mieluisemmaksi tavaksi lähestyä hahmosuunnittelua, mutta se saattoi johtua yksinkertaisesti siitä, etten ollut kokeillut siluettimenetelmää kuin muutaman kerran aikaisemmin. Suunnittelijan oma työskentelytahti voi myös vaikuttaa siihen, mitä menetelmää halutaan käyttää.

#### **4.7 Hahmosuunnitelmien viimeistely**

Hahmojen lopulliset suunnitelmat luotiin käyttäen Photoshop-ohjelmaa, joka on ollut suosimani ohjelma visuaalisessa suunnittelussa jo opiskeluaikani. Ennen lopullisten hahmokuvitusten piirtämistä, avasin ohjelmassa hahmojen aikaisemmat suunnitelmat, jotka toimivat viimeistelyjen suunnitelmien pohjana. En tehnyt tässä vaiheessa vielä värikokeiluja, sillä halusin kokeilla erilaisia väri vaihtoehtoja vasta lopullisilla suunnitelmilla, kun kaikki yksityiskohdat ja osat ovat kuvitettuina.

Hyödynnän tässä opinnäytetyössä ammattilaistaiteilija ja taideopettaja Marc Brunetin (2020) ohjeistusta konseptidokumentin rakentamiseen. Hänen ohjeistustansa voidaan hyödyntää sekä hahmoihin että proppeihin, mikä sopii omaan opinnäytetyöhöni hyvin, koska olen luonut visuaalisia konsepteja sekä hahmoista että aseista. Päätin kokeilla hahmojen suunnitelmien viimeistelyssä tekniikkaa, jossa harmaasävyiset piirustukset väritetään luomalla sekoitustila (*blend mode*) ja rajausmaski (*clipping mask*) uudelle tasolle. Tekniikka sopii hyvin esimerkiksi hahmosuunnitteluun, kun halutaan kokeilla erilaisia väriyhdistelmiä. (Sam Does Arts 2021.) Olin käyttänyt kyseistä tekniikkaa vain muutaman kerran aikaisemmin, joten halusin harjoitella sen käyttöä enemmän. Käytin myös proppien suunnittelussa Vadim Sverlovin menetelmää luonnosten värittämiseen, joka toimii lähes samalla tavalla (3dtotal 2021c, 23-24).

Brunetin (2020) mukaan visuaalinen suunnitteludokumentti on yleensä laajakuva, joka ei saa olla liian korkea tai leveä (Brunet 2020). Loin molemmille hahmoille aluksi 4500 x 3000 pikselin kankaat, jotta minulla oli mahdollisuus kuvittaa myös hyvin pieniä yksityiskohtia suunnitelmiin. Kankaan kokoa oli mahdollista muuttaa esimerkiksi sellaisen tarpeen mukaan, jossa hahmosta halutaan sisällyttää enemmän kuvitusta suunnitelmiin. Jouduin tekemään näin lähes heti luonnosteluvaiheessa, koska koin tarpeelliseksi lisätä hahmoista ylimääräiset takaapäin kuvatut konseptit selkeyden vuoksi. Valmiiden suunnitelmien lopullinen resoluutio oli noin 5400 x 3200 pikseliä.

Suunnitteludokumentin tärkein osa on pääkonsepti (*main concept*), joka on dokumentin keskipiste ja kaikista viimeistellyin suunnitelma. 3D-taiteilijat tai vastaavasti muut peligraafikot käyttävät eniten aikaa juuri tämän suunnitelman tutkimiseen ja muut dokumentin suunnitelmat ovat helpottamassa hänen työtänsä. Pääkonseptin on tärkeää sisältää hyvät varjostukset ja valon lähteet, jotka lisäävät suunnitelmaan syvyyttä (*volymes*). Pääkonsepti on täysin värillinen ja kaikista viimeistellyin (*rendered*) suunnitelma. Tavallisesti pääkonsepti esitetään kolmannen neljänneksen näkymässä edestä ja takaa. Yksinkertaisimmat konseptit voidaan esittää suoraan edestä. (Brunet 2020.)

Käytin luonnosteluun Photoshopin omaa kovaa ja pyöreää yleissivellintä. Aloitin luonnostelun luomalla hahmoista pääkonseptit kolmannen neljänneksen näkymästä, jossa hahmot on kuvattu hieman viistosta. Luonnostelin hahmojen pääkonseptit kankaan vasemmalle puolelle ja pyrin piirtämään hahmot selkeään asentoon, jossa jokainen hahmon osa on tarpeeksi selkeästi esillä. Halusin tuoda luonnoksissa esille myös hahmojen persoonaa ja olemusta mielenkiinnon säilyttämiseksi.

Toissijainen konsepti (*secondary concept*) on pääkonseptin toinen kuva, tavallisimmin takaapäin kuvattu konsepti. Toissijaista konseptia ei tarvitse viimeistellä samalla tavalla kuin pääkonseptia, jolloin vältetään toistolta. Portfoliota varten tuotetussa suunnitelmassa kummatkin konseptit voidaan viimeistellä, mutta todellisessa työympäristössä sille ei ole tarvetta. (Brunet 2020.) Luonnostelin seuraavaksi toissijaiset konseptit hahmoista takaapäin, koska kaikki hahmojen yksityiskohdat eivät tulleet esille pääkonseptista. Pyrin myös näissä luonnoksissa selkeyteen ja ennen kaikkia huomioin mittasuhteet peilaten luonnoksia kaiken aikaa pääkonseptiin, jotta jokainen hahmon osa on oikeassa paikassa ja koossa.

Brunetin (Brunet 2020) mukaan ylimääräiset luonnokset välittävät lisätietoa, mikä ei välttämättä ilmene pää- ja toissijaisesta konseptista. Lisäluonnokset voivat kuvata esimerkiksi hahmolle tärkeää asetta, erilaista asuvaihtoehtoa, toiminta-asentoja ja materiaalisuunnitelmia. (Brunet 2020.) Sisällytin dokumentteihin vielä ylimääräiset luonnokset hahmoista takaapäin, koska esimerkiksi Metsästäjän viitta ja Kesyttäjän helma peittävät joitakin yksityiskohtia hahmojen vaatteista ja muusta varustuksesta. Siistin luonnokset ja sommittelin ne vielä paremmin kankaille (kuva 11).



Kuva 11. Edestäpäin ja takaapäin kuvatut luonnokset hahmoista.

Maalasin seuraavaksi hahmot myös harmaasävyisiksi, jotta saisin tietää, mitkä hahmojen osat ovat tummia ja mitkä taas vaaleita (kuva 12). Pyrin jo tässä vaiheessa kiinnittämään huomiota sävyjen voimakkuuteen, jolloin minun oli helpompi alkaa maalaamaan luonnosten päälle ja viimeistellä ne. Lisäsin vielä joitakin yksityiskohtia hahmojen varustukseen.



Kuva 12. Harmaasävyiset luonnokset hahmoista.

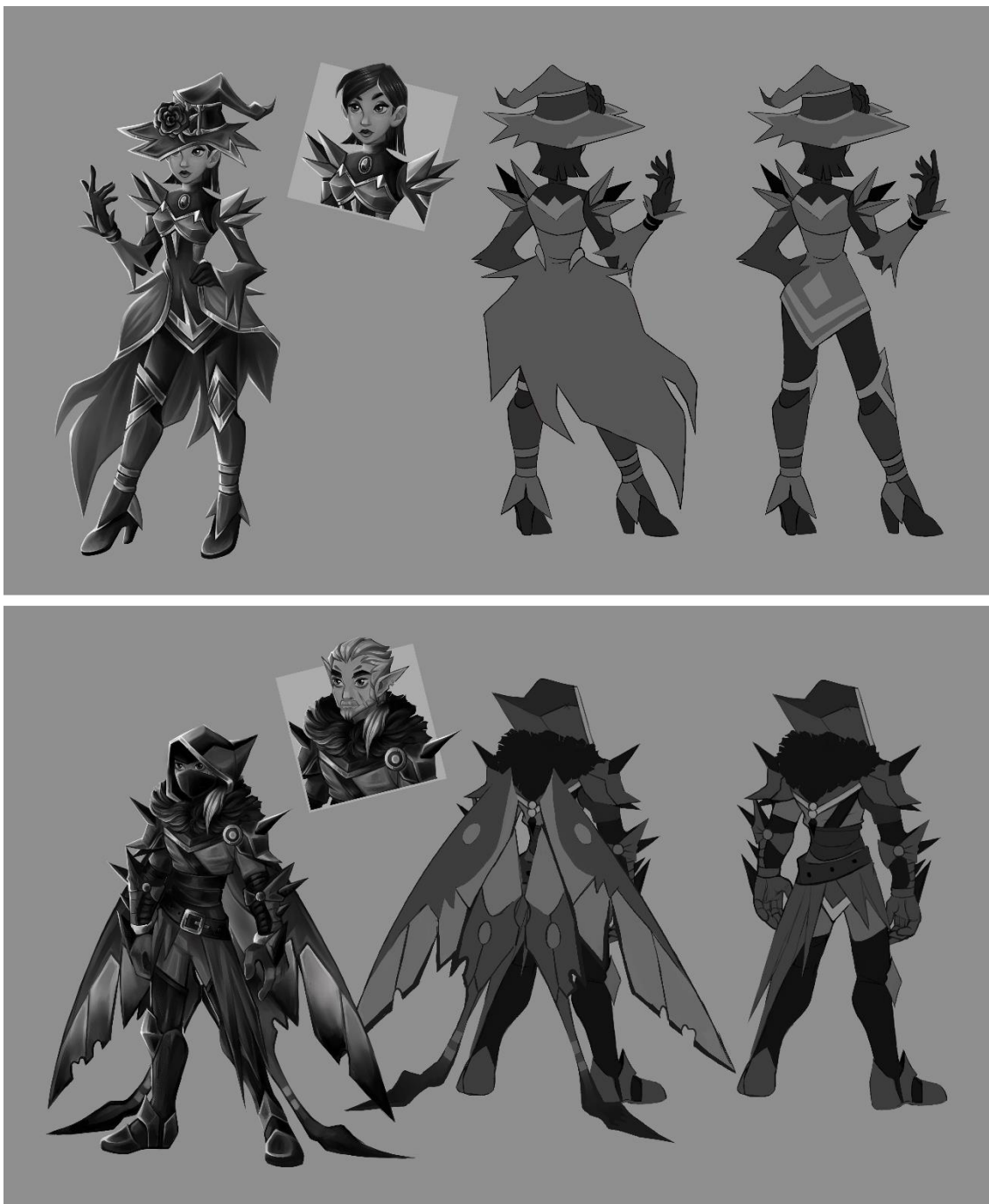
Käytin luonnosten varjostuksen ja valaistuksen maalaamiseen omia kustomoituja siveltimiä, jotka muistuttavat hahmojen luonnostelussa käyttämäni Dense watercolor -sivellintä. Aloitin piirtämällä pääkonseptin päälle varjostukset ja valonlähteet, minkä jälkeen siistin siveltimien vedot ja lisäsin pintoihin yksityiskohtia muilla siveltimillä (kuva 13).





Kuva 13. Hahmojen pääkonseptit.

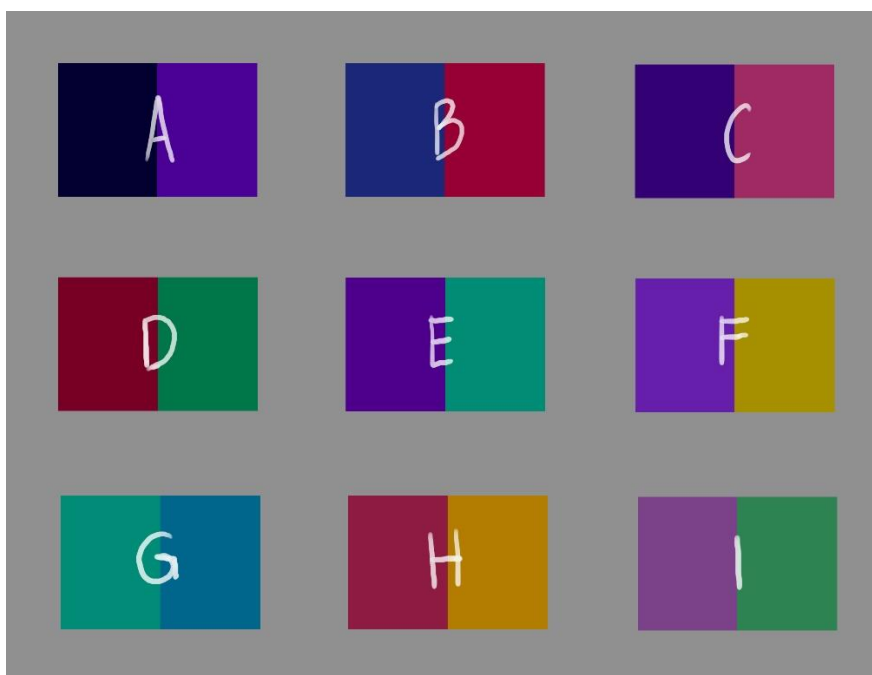
Molemmilla hahmoilla on pään osittain peittävä päähine, joka vaati hahmoista paljaita kasvoja kuvaavat suunnitelmat selkeyden vuoksi. Kopioin aikaisemmin piirtämäni kasvokuvat tiedostoihin ja siistin ne piirtämällä niiden päälle. Muutin tässä vaiheessa myös kankaan koon noin 5400 x 3300 pikseliin, jotta hahmojen ympärillä oleva vapaa tila säilyisi. Jätin toissijaisiin konsepteihin tasaisen pohjan selkeyden vuoksi, jolloin pääkonseptit erottuivat muista konsepteista kaikista viimeistelyinä suunnitelmina (kuva 14).



Kuva 14. Viimeistellyt harmaasävyiset suunnitelmat hahmoista.

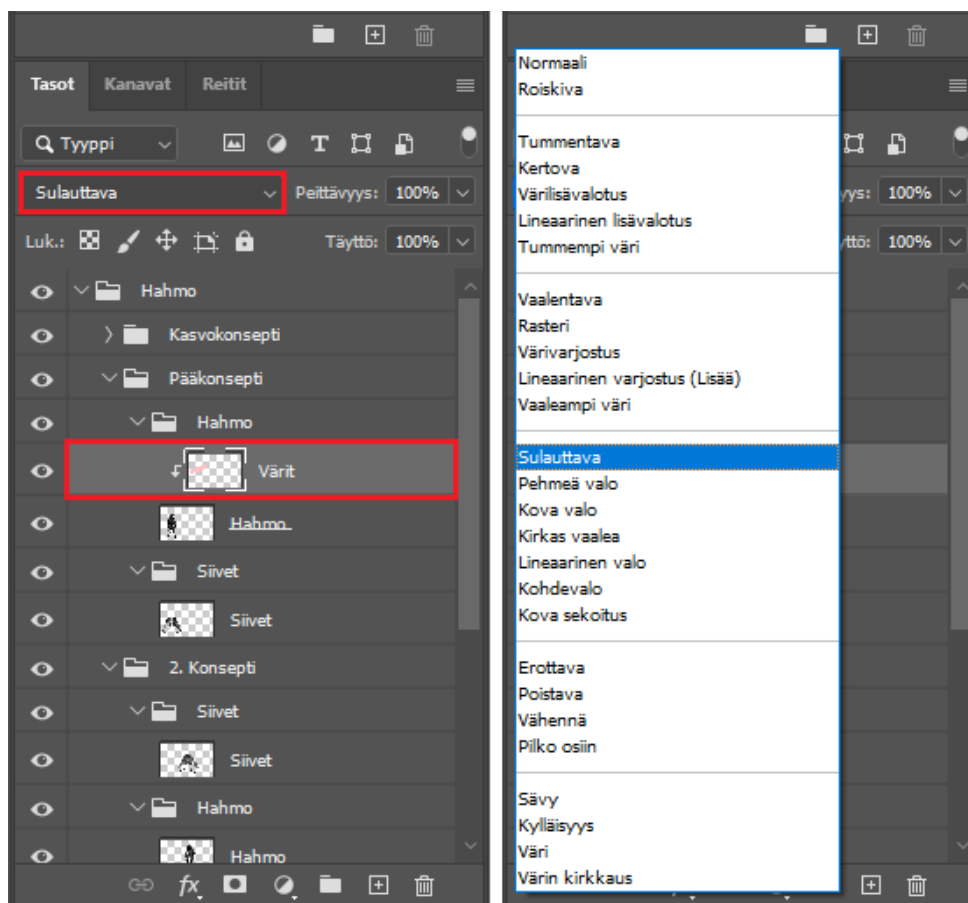
Loin seuraavaksi kahden värin väripaletteja, jotta voisin päättää, mitkä kaksi väriä toimivat hahmojen niin sanottuina pääväreinä (kuva 15). Pyrin luomaan mahdollisimman erilaisia väriyhdistelmiä, jotta voisin luoda molempien hahmojen väripaletit mahdollisimman erilaisiksi. Pidin mielessäni myös dark fantasy -teeman, jota halusin ylläpitää myös väreillä. Käytän omissa töissäni usein vastavärejä ja halusin kokeilla muutamia vastaväriyhdistelmiä.

Hetken pohdinnan jälkeen valitsin Metsästäjälle väripaletin G ja Kesyttäjälle H. Tähtäsin siihen, että hahmot olisivat mahdollisimman erivärisiä keskenään ja turvauduin vastaväreihin. Päätin käyttää Metsästäjässä pääasiassa sinivihreää ja Kesyttäjässä punaista. Valitsemani värit ovat suuntaa antavia siitä, millainen värimaailma kunkin hahmon kohdalla on käytössä, mutta ne eivät vastaa lopullisia sävyjä.

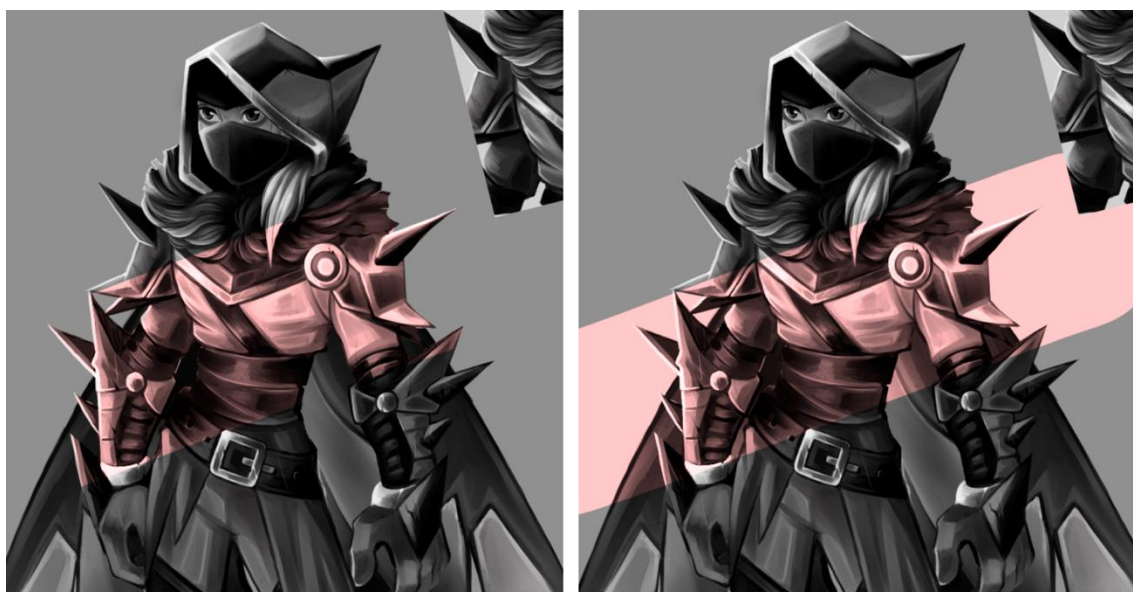


Kuva 15. Väripalettsuunnitelmia.

Aloitin väritysprosessin pääkonseptista. Lisäsin Tasot-valikossa uuden tason hahmotason yläpuolelle, jolle asetin rajausmaskin painamalla hiiren oikeaa painiketta ja valitsemalla kyseisen ominaisuuden. Sen jälkeen määritin tasolle sulauttava -ominaisuuden (kuva 16). Tason ominaisuuksia voi vaihdella prosessin aikana tarpeen mukaan. Rajausmaski -menetelmä vaatii, että hahmo on irrallinen taustasta, jotta väri saadaan rajattua hahmon sisään (kuva 17). Jokainen irrallisen tason konsepti tai hahmon osa tarvitsee oman väritason, joten loin jokaiselle konseptille rajausmaskin samalla tekniikalla.



Kuva 16. Kuvankaappaukset Tasot-valikosta, jossa väritasolle on asetettu rajaasmaski.



Kuva 17. Vasemmassa kuvassa rajaasmaski rajaa värin hahmon sisään. Oikeassa kuvassa rajaasmaski on poistettu käytöstä.

Käytin väritymiseen Photoshopin omia kovia siveltimiä, jotta värit olisivat tasaisia (kuva 18). Pehmensin tarvittaessa värien rajoja Sekoitussivellintyökalua käyttäen.



Kuva 18. Kuvankaappaukset väritysprosessista.

Brunetin (Brunet 2020) mukaan lopuksi on varmistettava, että kaikki suunnitelmat ja yksityiskohdat erottuvat selkeästi taustasta ja hahmo itsessään ei ole liian tumma. Konseptien erottumista esimerkiksi tummasta taustasta voidaan helpottaa lisäämällä konseptiin valoa siluetin reunoihin tai hahmon taakse. (Brunet 2020.) Lisäsin hahmosuunnitelmien kirkkautta Photoshopin kirkkaus/kontrasti -säädintä käyttäen, jotta kaikki yksityiskohdat erottuisivat selkeämmin. Lisäsin myös valkoista sumua pääkonseptien taakse ja laskin tason peittävyttä, jotta hahmon tummat kohdat erottuvat paremmin taustasta. Lopuksi loin pääkonseptille realistisen varjon lisäämään kolmiulotteista tunnetta ja esillepanon tyylikkyyden vuoksi (kuva 19).



Kuva 19. Valmiit hahmosuunnitelmat. Kesyttäjä (ylhäällä) ja Metsästäjä (alhaalla).

Suunnitteludokumentissa tulee olla mahdollisimman vähän tekstiä, mutta sitä voidaan lisätä ohjeistukseksi tai kertomaan hahmon taustatarinaa (Brunet 2020). En lisännyt suunnitelmiin tekstiä, koska halusin pitää ne yksinkertaisina ja selkeinä, mutta tarkoitukseni oli lisätä tekstiä lopulliseen

suunnitteludokumenttiin, kun sekä hahmojen että aseproppien suunnitelmat ovat valmiit. Teksti kertoo hahmon käyttötarkoituksen ja toiminnan pelikonseptissa.

## 5 Aseproppit ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi

### 5.1 Videopelihahmojen nimikkoaseet ja -proppit

Pelaaja tunnistaa helpommin jokaisen hahmon vaatteista ja propeista. Propilla tarkoitetaan hahmon käyttämää esinettä (Cambridge Dictionary 2022). Hahmon käyttämät aseet kertovat paljon itse hahmosta. Kirves voi viestiä raa'asta ja verisestä väkivallasta, kun taas pistomiekan elegantti käyttäjä voi olla kaksintaistelua harjoittava aristokraatti. (Adams 2014, 191.)

Videopelin proppeja suunniteltaessa on huomioitava, että ne ovat pelaamisen kannalta hyödyllisiä. Lähtökohtaisesti tehdään taustatutkimusta siitä, minkälaiset proppit toimivat parhaiten kyseisessä pelissä, jotta ne toimisivat oikein. Proppi voi olla palkinto haastavan kentän tai vastuksen voiton jälkeen, joten sen muotoiluun voidaan silloin lisätä vau-tekijöitä (*wow factor*). (Mitchell 2012, 71-72.)

Tutkin jo pelikonseptia luodessani erilaisia asetyyppejä, joita valitsemilleni roolipelien hahmoluokille on tavallisimmin määritetty. Useissa The Elder Scrolls -peleissä (1994) varas voi käyttää tikaria. Sen lisäksi esimerkiksi Guild Wars 2 -pelissä (2012) tikari on yksi varkaan perusaseista (ArenaNet 2022). World of Warcraft -pelin (2004) Mage-hahmoluokka on rinnastettavissa velhoon, sillä se hyödyntää taikaa ja voi käyttää sauvaa (Blizzard Entertainment 2022).

Hahmoluokkiin tutustumisen jälkeen pystyin tekemään valinnat siitä, mitä aseita hahmot tulisivat käyttämään. Pyrin suunnittelemaan molemmille hahmoille mahdollisimman erilaiset aseet, jotta pelattavuus säilyisi molempien hahmojen

kohdalla mielenkiintoisena. Lisäksi se antaa pelaajalle mahdollisuuden valita omalle pelaamistyyliille parhaiten sopiva hahmo pelattavaksi.

## 5.2 Omat asekonseptit

Asekonseptien rakentaminen valmiiden hahmojen pohjalta oli minulle nopea prosessi, koska olin määritellyt asetyypit jo hahmoja suunnitellessani. Lisäksi tiesin jo etukäteen, kuinka kukin hahmo tulisi käyttämään omaa asettaan. Loin havaintojen ja oman ideoinnin pohjalta taulukon, johon merkitsin aseiden keskeisimmät tiedot ja ominaisuudet (taulukko 4). Taulukko auttoi minua aseiden suunnittelun myöhemmässä vaiheessa, koska pystyin sen avulla tarkistamaan, noudattavatko suunnitelmani ennalta määrittelemiäni kriteerejä.

<b>Asekonseptit</b>		
	<b>Ase 1</b>	<b>Ase 2</b>
<b>Työnimi</b>	Tasapainon tikarit (Daggers of Stability)	Kesyttäjän sauva (Tamer's Staff)
<b>Kantaja</b>	Metsästäjä	Kesyttäjä
<b>Asetyyppi</b>	Molempien käsien tikari (dual daggers)	Sauva
<b>Peruskyvyn efekti</b>	Haihtuva värilinja	Pieni osa hengestä vapautetaan
<b>Erikoiskyvyn efekti</b>	Väriefekti, monistuminen	Tumma, isokokoinen ja savupilvimäinen henki
<b>Ominaisuudet</b>	Värien ja teemojen vastakkaisuus (esim. elämä ja kuolema)	Lyhty, jonka sisään on pyydystetty henki, joka voidaan vapauttaa tarvittaessa

Taulukko 4. Taulukko, jossa on avattu asekonsepteja ja niiden visuaalisia ominaisuuksia.



Metsästäjä käyttää aseinaan molemmissa käsissään tikareita, jotka ovat muotoilultaan identtisiä. Käytän Metsästäjän aseista työnimeä Tasapainon tikarit, koska suunnittelin värityksen tai teemojen olevan toisilleen vastakkaisia, esimerkiksi päivä ja yö tai elämä ja kuolema. Koska Metsästäjä on keiju eli taruolento, pelikonseptini tarinassa hänen on luontaista käyttää voimakkaita taikaesineitä, jotka voisivat olla ihmisille vaarallisia. Hahmon aseet ovat varastettu jumalolennotta. Tarkensin tässä vaiheessa myös hahmon kykyjen luomia efektejä, koska ajattelin niillä olevan vaikutusta tikarien toimintaan ja myös visuaaliseen ilmeeseen. Suunnittelin kykyjen efektien olevan värikkäitä vastapainona Metsästäjän muuten melko synkälle väripaletille, mikä korostaa myös tikarien olevan taialla toimivia esineitä.

Kesyttäjä käyttää aseenaan sauvaa, jonka työnimi on Kesyttäjän sauva. Taustoitin tekemiäni valintoja niin, että pelin taustatarinassa jokainen henkiä kesyttävä ja hallitseva velho käyttää sauvaa, jonka päässä on lyhdynmuotoon suunniteltu häkki henkiolennotta. Sauvan ulkonäkö on kuitenkin yksilöllinen riippuen velhon vauraudesta ja yhteiskunnallisesta asemasta. Kesyttäjän sauva on sukupolvelta toiselle siirtynyt suvun aarre. Kesyttäjä kykenee vapauttamaan sauvaan sinetöidyn hengen käyttäessään kykyjään, jolloin henki ilmestyy mustana savupilvimäisenä henkiolentona hahmon eteen ja taistelee tämän puolesta. Kesyttäjän aseefekti on tumma, koska hahmo on muuten vaalea ja osittain värikäs.

### **5.3 Aseiden ja proppien visuaalinen suunnitteluprosessi**

Sekä hahmojen että aseiden suunnittelulle on olemassa monta tapaa, mutta keskityn tässä opinnäytetyössä tarkastelemaan kuvittaja ja konseptitaiteilija Vadim Sverlovin tapaa suunnitella aseita ja proppeja. Tarkoitukseni on kokeilla ja arvioida hänen ohjeistustansa aseiden visuaalisesta suunnittelusta osana omaa suunnitteluprosessiani. Proppien suunnitteluprosessi on samanlainen hahmojen suunnittelun kanssa (Mitchell 2012, 97). Aseproppien suunnitteluprosessi ei eronnut suuresti hahmojen suunnittelusta vaan pystyin

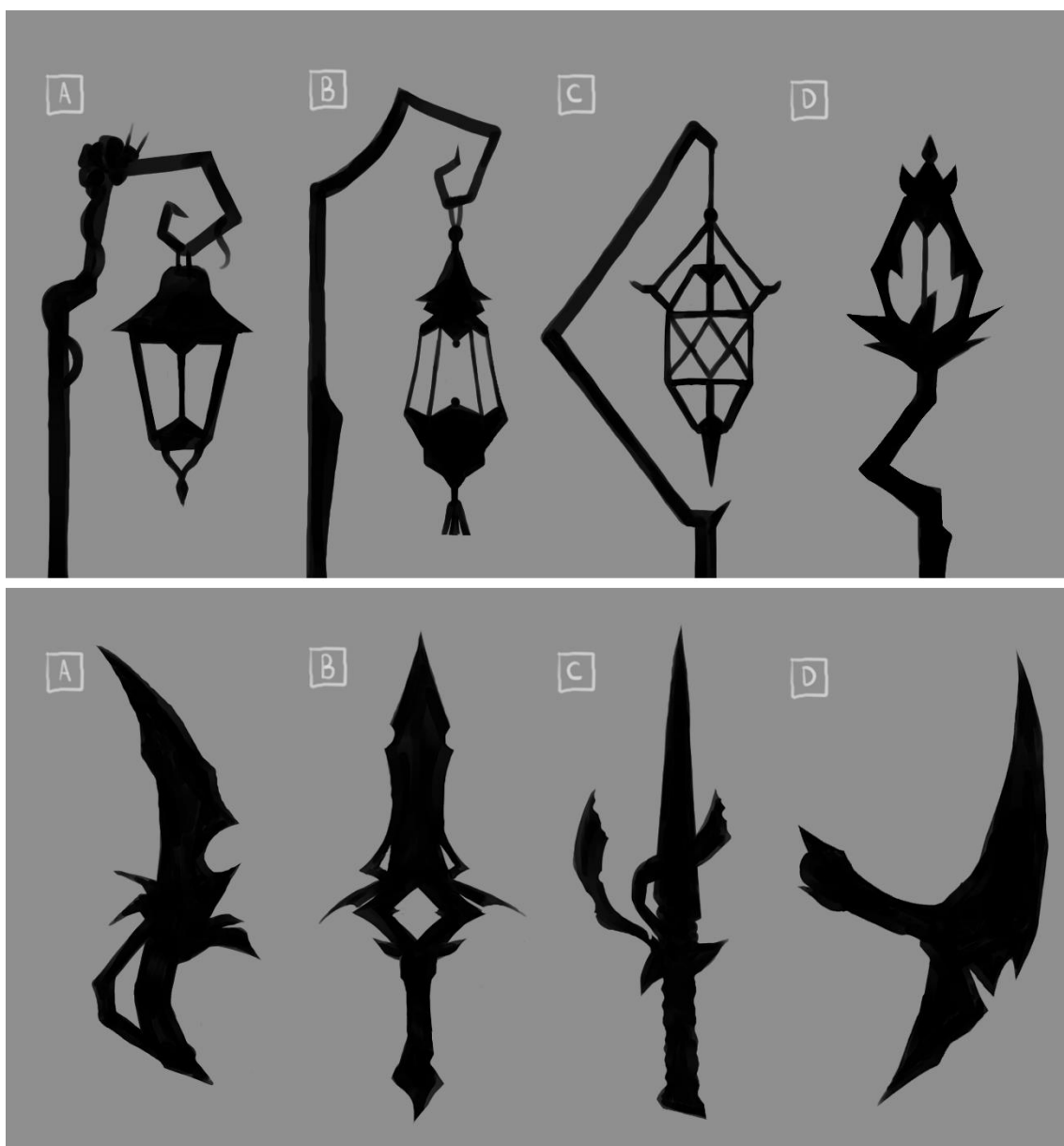
hyödyntämään aseiden suunnittelussa samoja menetelmiä kuin aikaisemmin hahmoja suunnitellessani. Loin aseiden suunnitelmat eri aikaan, mutta yhdistin suunnitteluprosessit tähän raporttiin, koska käytin molempiin aseisiin samoja menetelmiä. Kuvailen suunnitteluprosessia molempien aseiden kohdalla samanaikaisesti, mutta pohdin suunnittelun aikana ilmenneitä eroja ja kerron muista huomioista.

Pelaamistyyli ja tarina vaikuttavat siihen, millaisia proppeja tarvitaan. Alustan rajoitukset vaikuttavat propin muotoiluun. (Mitchell 2012, 97.) Sverlov aloittaa työskentelynsä tekemällä niin paljon tutkimustyötä kuin mahdollista, jotta hän ymmärtäisi, miltä objekti näytti aikaisemmassa kehitysvaiheessa ja miltä se näyttää nykyhetkessä. Suunnittelijan tulee ymmärtää, miten ase toimii ja mistä materiaaleista se on tehty. Vaikka esine olisi tuttu, kannattaa käyttää paljon aikaa sen tutkimiseen, kunnes sen tarkoitus ja toiminnallisuus tulevat ymmärretyiksi. Perehtynyt tutkimustyö on erityisen tärkeää, kun kyseessä on ase tai tekninen esine. Ohjeistus luodaan, kun kaikki tarvittava tieto on kerätty, jotta lopullinen tuote tulisi vastaamaan asiakkaan toivomaa lopputulosta. (3dtotal 2021c, 21.)

Loin molemmille aseille Pinterest-sovellukseen omat taulut hahmojen tapaan, jonne lisäsin inspiraationa toimivia kuvia. Tutustuin samanaikaisesti olemassa olevien pelien samankaltaisiin aseisiin ja tein niiden muotoiluun liittyviä huomioita. Näin pystyin lainaamaan esimerkeistä ominaisuuksia ja piirteitä, joista pidin ja jotka halusin sisällyttää omiin suunnitelmiini.

Sverlov luo suunnitteluprosessin alussa paljon luonnoksia ja ideointeja ennen kuin hän päättää, mitä hän oikeastaan aikoo piirtää. Hän käyttää luonnosteluun luonnoskirjaa, koska joskus ideat voivat syntyä odottamattomassa tilanteessa. Luonnosten ei tarvitse olla täsmällisiä, koska niitä hyödynnetään muotojen etsimiseen ja ajatusten kirjaamiseen. Näitä luonnoksia voidaan hyödyntää myöhemmin. Parhaimmat ideat löydetään, kun luodaan useita versioita ja niiden osien ja mallien yhdistelmiä. Toisinaan on hyvä kirjoittaa konseptien toiminnallisuuksista. (3dtotal 2021c, 22.)

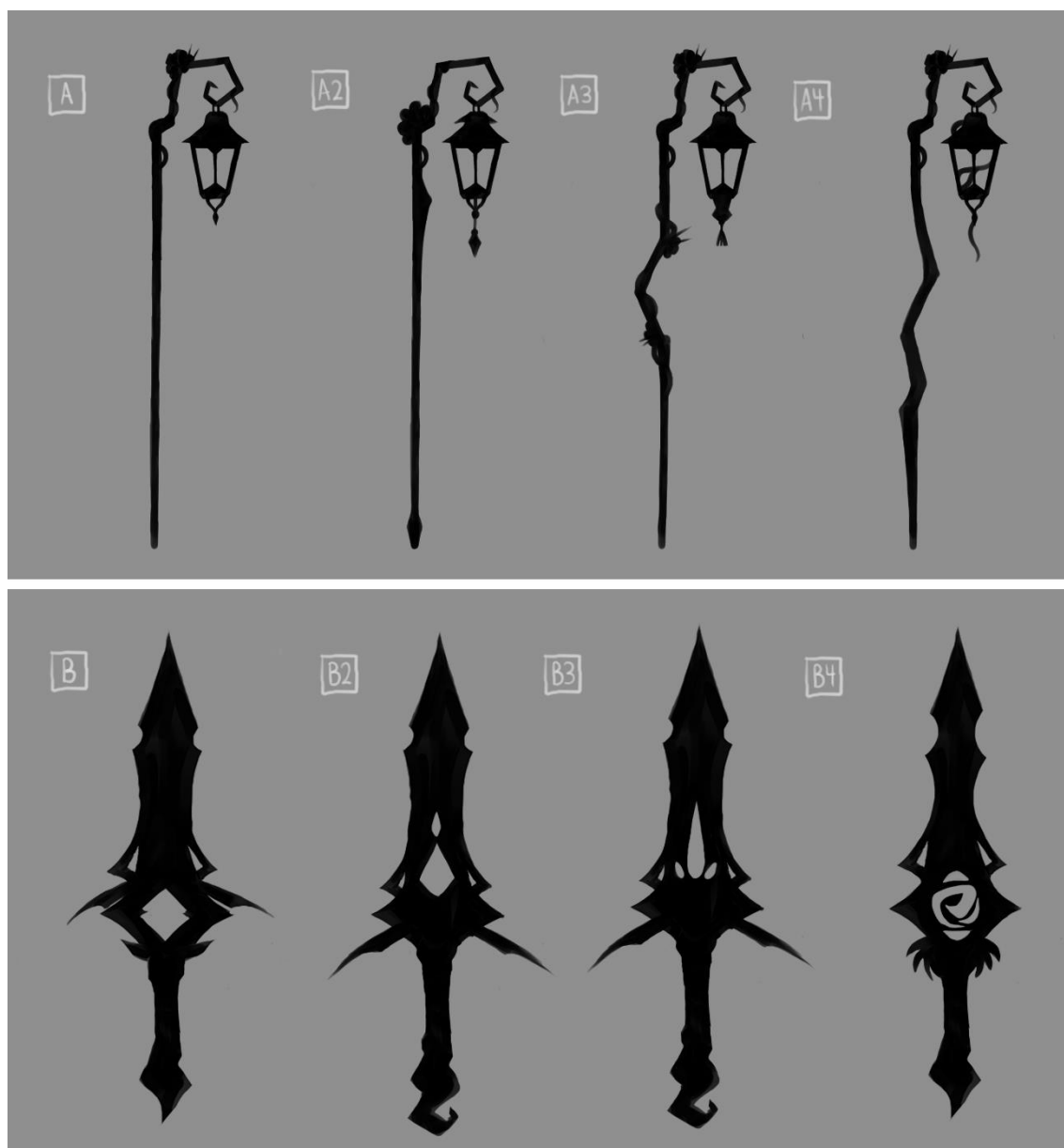
Aloitin suunnitelmien piirtämisen käyttäen Clip studio Paint -ohjelmaa ja pidin yksittäisen suunnitelman resoluution noin 600 x 400 pikselissä. Käyttämäni sivellin oli Dense watercolor, jota käytin myös hahmojen ensimmäisten suunnitelmien piirtämisessä. Loin ensin molemmista aseista neljä mahdollisimman erilaista siluettivarianttia (kuva 20), mutta pyrin kuitenkin muotoilemaan aseet niin, että jokainen niistä sopisi kantajalleen.



Kuva 20. Siluettisuunnitelmia Kesyttäjän sauvasta (ylhäällä) ja Tasapainon tikareista (alhaalla).

Valitsin Metsästäjälle suunnitelman B, koska sen muotoilu sopi tyyllillisesti parhaiten hahmolle ja sen terävät muodot sopivat dark fantasy -teemaan (kuva 20). Valitsin Kesyttäjälle suunnitelman A, mutta halusin ottaa siihen myös inspiraatiota suunnitelmasta B (kuva 20). Tiedostin tässä vaiheessa, että aseiden siluettisuunnitelmat tulisivat vielä muuttumaan, kun alkaisin lisäämään niihin yksityiskohtia. Siluetit toimivat hyvänä runkona suunnittelun alussa ja pystyin niiden avulla hahmottamaan haluttua lopputulosta.

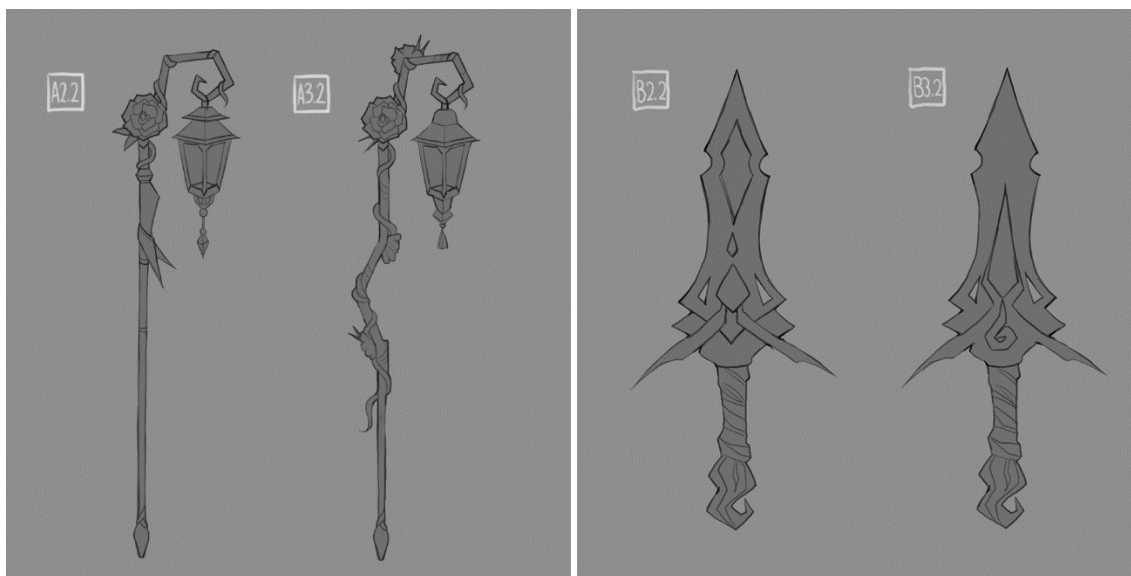
Kopioin valitut siluetit ja loin niiden pohjalta kolme eri varianttia, jotta valinnanvaraa olisi riittävästi. Sisällytin Kesyttäjän suunnitelmiin sauvan kokonaisuudessaan selkeyden vuoksi (kuva 21). En käyttänyt suunnitelmien viimeistelyyn paljon aikaa, koska pyrkimykseni oli vain havainnollistaa aseiden ulkomuotoa eikä yksityiskohtia. Kesyttäjän sauvan suunnitelmissa on enemmän pieniä yksityiskohtia, jotka erottavat ne toisistaan. Yksittäisen hahmotelman resoluutio säilyi noin 600 x 400 pikselissä.



Kuva 21. Erilaisia variantteja aseista.

Seuraavaksi valitaan kaksi versiota, joista pidetään eniten. Sverlov piirtää ensin ääriviivat ja täyttää piirroksen harmaasävyiseksi (*grayscale*) Multiply-tekniikalla, jolloin hän luo objektille muodon, suuntaa ja valon. (3dtotal 2021c, 23.) Valitsin Tasapainon tikarille suunnitelmat B2 ja B3, ja Kesyttäjän sauvalle suunnitelmat A2 ja A3 (kuva 21). Avasin seuraavaksi Photoshop-ohjelman, jotta voisin käyttää suunnitelmien viimeistelyssä samoja siveltimiä kuin hahmoja piirtäessä, pääasiassa kustomoituja siveltimiä. Loin uuden kankaan resoluutiossa 930 x 930 pikseliä, jolle hahmottelin aseiden ääriviivat. Muutin samalla joitakin siluettien yksityiskohtia. Täytin konseptit harmaalla pohjavärillä, minkä jälkeen

maalasin niiden päälle erilaisilla harmaan sävyillä ja pyrin huomioimaan valon lähteen lisätäkseen aseiden kolmiulotteista tuntua (kuvat 22 ja 23). En halunnut käyttää paljon aikaa suunnitelmien viimeistelyyn vielä tässä vaiheessa, mutta sisällytin konsepteihin tärkeimmät yksityiskohdat.



Kuva 22. Varianttisuunnitelmia Kesyttäjän sauvasta (vasemmalla) ja Tasapainon tikareista (oikealla) harmaalla pohjavärillä.



Kuva 23. Harmaasävyiset varianttisuunnitelmat.

Tämän jälkeen toinen konsepteista valitaan ja sitä aletaan kehittämään eteenpäin (3dtotal 2021c, 23). Valitsin Metsästäjälle suunnitelman B3.2, koska pidin sen yksinkertaisemmasta muotoilusta (kuva 23). Metsästäjä käyttää aseenaan kahta identtistä tikaria, joilla on eri väritys. Käytin molempiin tikareihin samaa muotoilua. Valitsin Kesyttäjälle suunnitelman A2.2, koska se sopii yläluokkaiselle taiantantajalle paremmin kuin suunnitelma A3.2, koska valitun konseptin sauvan varsi muistuttaa vähemmän oksaa (kuva 23).

Muutin molempien aseiden kankaiden koot 5400 x 3300 pikseliin, jotta voisin sisällyttää Metsästäjän molemmat tikarit samaan suunnitelmaan ja Kesyttäjän sauvalle jäisi enemmän tilaa yksityiskohdille ja ylimääräisille konseptikuville. Halusin sisällyttää lopullisiin dokumentteihin useamman konseptin kustakin aseesta hahmojen tapaan, joten kopioin sauvan pääkonseptin uudelle tasolle ja loin kopioin pohjalta takaapäin kuvatun konseptikuvan aseesta. Sen lisäksi loin kaksi ylimääräistä suunnitelmaa lyhdystä ja sen sisällä asuvasta hengestä. Lisäsin lyhdystä sekä harmaasävyisen että värillisen variaation suunnitelmaan (kuva 24).



Kuva 24. Harmaasävyiset konseptit Kesyttäjän sauvasta.

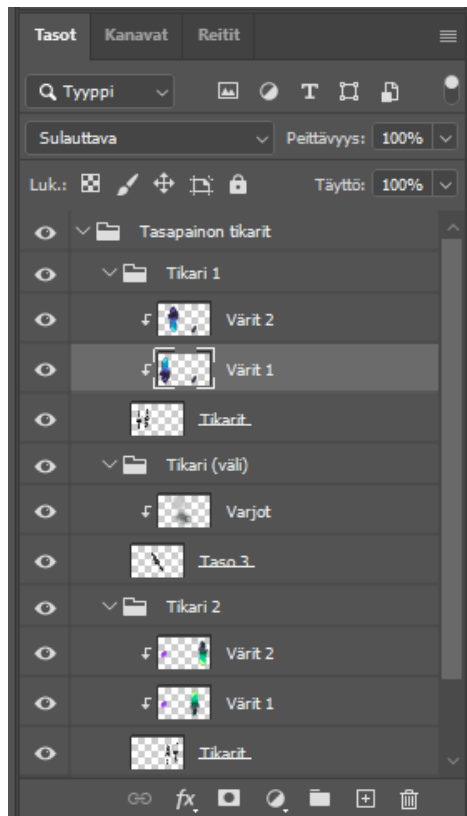
Kopioin tikarin pääkonseptin ja käänsin sen ylösalaisin helpottamaan aseiden hahmottamista. Kopioin konseptit uudelle tasolle ja asetin ne erilleen toisistaan, jolloin sain kahden eri käden tikarin konseptit. Tikarit ovat identtisiä molemmin puolin, joten en kokenut tarpeelliseksi sisällyttää suunnitelmaan takaapäin kuvattuja konsepteja. Piirsin tikarista kuvan kolmannen neljänneksen näkymässä lisäämään aseiden muotoilun hahmottamista ja asetin sen erottamaan eri käden tikarit (kuva 25).



Kuva 25. Harmaasävyiset konseptit Tasapainon tikareista.

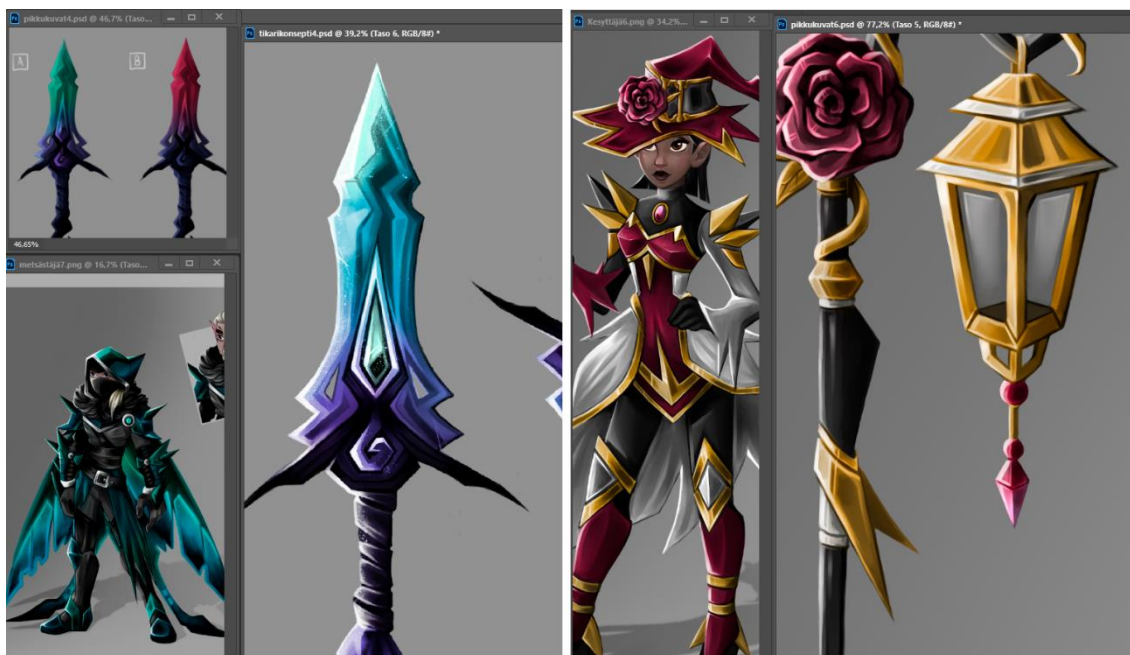
Kuvia voidaan käyttää mallina realististen tekstuurien (*textures*) aikaansaamiseksi. Harmaasävyisen piirroksen värittämiseen voidaan käyttää monta eri tekniikkaa. Sverlov luo uusia overlay-tasojia, joilla hän värittää piirroksen ja lisää siihen tekstureja. Objektiin pinnalle tulevat naarmut ja muut yksityiskohdat lisätään Screen-tasolle. Joskus tekstureja voidaan lisätä asettamalla valokuva piirroksen päälle ja piirtämällä suoraan sen päälle. (3dtotal 2021c, 23-24.) Sverlov hyödyntää harmaasävyisten kuvien värittämiseen samaa tekniikkaa, jota käytin hahmokonsepteja värittäessäni. Loin piirustusten yläpuolelle uuden värit-tason, jolle asetin rajausmaskin ja sulauttava-asetuksen. Loin jokaiselle asekonseptille oman väritason selkeyden vuoksi (kuva 26).





Kuva 26. Kuvankaappaus Tasot-valikossa (*Layers*), johon on luotu overlay-tasoja värittämistä varten.

Aseiden väripaletit luotiin hahmojen väripalettien pohjalta (kuva 27). Käytin värivalitsinta, jotta värisävyt olisivat oikeat, mutta halusin lisätä niihin myös eri sävyjä. Tämän vaiheen jälkeen kokeilin erilaisia väriyhdistelmiä. Metsästäjän tikareista toinen on väritykseltään sininen ja toinen vihreä. Sininen tikari symboloi talvea ja jäistä maailmaa, ja vihreä kevättä ja luontoa. Kesyttäjän sauvan värit on lainattu hahmon väripaletista. Hahmo on ylhäisestä suvusta, joten halusin hahmon asepropin ilmentävän samaa vaikutelmaa. Sauvan väripaletti muodostuu punaisesta, mustasta ja kultaisesta.



Kuva 27. Kuvankaappaukset väritysprosesseista.

Aseen materiaalit on otettava huomioon niitä suunniteltaessa. Teräseen kahvan täytyy olla tukeva ja istua hyvin käteen. Terään voidaan lisätä naarmuja, metallin ja kumin tekstuureja, jotta se näyttäisi autenttiselta ja käytetyltä. Modulaarisuus (*modularity*) ja osien vaihto ovat hyviä toimintoja aseissa. Omaa työskentelyä ei kannata rajoittaa ja monipuolinen ajattelu on tärkeää, sillä normaalista poikkeaminen ei ole kiellettyä. Konsepteja luotaessa on tärkeää pyrkiä siihen, että ne eivät ole pelkästään toimivia vaan myös miellyttäviä käyttää, jos niitä tuotettaisiin ja myytäisiin oikeasti. Suunnitelmien tulee olla esteettisesti miellyttäviä, kauniita ja mukavia ilman turhia ominaisuuksia. (3dtotal 2021c, 25-27.)

Poikkean Sverlovin ohjeistuksesta hieman, koska suunnittelin aseproppeja tyylieltyyn fantasiapeliin, jossa aseiden autenttisuudella ja käytännöllisyydellä ei ole juuri merkitystä lopputuloksen kannalta. Keskeisempää on hahmon ja aseiden välinen toiminnallisuus pelimoottorissa eikä niiden realistinen ulosanti. Lisäsin aseisiin tekstuureja, kuten erilaisia kulumia, naarmuja ja muita käytönjälkiä. Kesyttäjän sauva näyttää uudemmalta ja parempikuntoisemmalta kuin tikarit, koska hahmo todennäköisesti huoltaa asettaan useammin kuin tikareita käyttävä Metsästäjä. Jätin ylimääräiset suunnitelmat harmaasävyisiksi, koska

ne ovat toissijaisia konsepteja, joiden tehtävä on vain havainnollistaa aseiden muotoa. Lopuksi asetin valmiit asekonseptit lopulliseen pohjaan, joka on tyyliltään samanlainen kuin hahmosuunnitelmien pohja (kuva 28).



Kuva 28. Valmiit asesuunnitelmat. Kesyttäjän sauva (ylhäällä) ja Tasapainon tikarit (alhaalla).

En sisällyttänyt valmistuneisiin asesuunnitelmiin tekstiä, koska tarkoituksenani oli lisätä tekstiä vasta lopulliseen suunnitteludokumenttiin, joka sisältää aseiden lisäksi myös konseptikuvat hahmoista ja visuaalisista tehosteista. Hahmo- ja asekuvat toimivat apuna visuaalisten tehosteiden suunnittelussa.

## 6 Visuaaliset tehosteet ja niiden visuaalinen suunnitteluprosessi

### 6.1 Visuaaliset tehosteet (VFX)

Valmiiden hahmo- ja asesuunnitelmien pohjalta luotiin toiminnalliset konseptisuunnitelmat niiden yhteistoiminnasta, kuten hahmojen kyvyistä ja aseiden tehosteista. Opinnäytetyössä tutustuttiin visuaalisten tehosteiden suunnitteluun ja käyttöön videopeleissä, mikä auttoi ymmärtämään niiden käyttötarkoitusta ja kuinka ne suunnitellaan toimiviksi lopputuotteeseen eli valmiiseen peliin.

VFX on lyhenne visuaalisille tehosteille (*visual effects*). Pelien VFX-taiteilijat vastaavat esimerkiksi luodeista, kipinöistä, veden polskahduksista, lasereista, taiasta, tulipalloista ja muista visuaalisista tehosteista. Visuaaliset tehosteet peleissä ovat reaaliaikaisia toisin kuin elokuvissa. (Riot Games 2018.) Visuaalisten tehosteiden luominen on usein itsenäistä toimintaa, koska tehosteiden yksityiskohtaisen konseptitaiteen tekeminen on harvinaista. Realistinen visuaalinen tyyli peleissä lisää haastetta tehosteiden luomiseen, minkä lisäksi tehosteiden on sovittava hahmon tyyliin. (GDC 2019b.)

Tehosteet rakennetaan pelimoottoreissa, kuten Unreal- ja Unity-ohjelmissa. Yksi tehoste koostuu yleensä useasta eri osasta, joista huomio kiinnittyy ensin pääosaan (*head*). Muotokielellä on merkitystä, sillä johdonmukainen muotokieli auttaa ymmärtämään tehosteen tarkoitusta, esimerkiksi plusmerkki kertoo parannuskyvystä. Lisäksi muotokieli auttaa erottamaan eri tehosteet toisistaan.

Tehosteen värillä on merkitystä ja sitä voidaan käyttää viestimään, mihin tiimiin pelaaja kuuluu tai minkälaista vahinkoa hän aiheuttaa vastustajiin. Tehosteen värit voidaan valita niin, että ne sopivat pelattavan hahmon väreihin, mikä helpottaa hahmon tunnistamista. (Riot Games 2018.)

## 6.2 VFX-konseptien suunnittelu

Opinnäytetyössä luotiin hahmo- ja asekonseptit ohjaamaan pelin visuaalista suunnittelua. Konseptien mukaan molemmilla hahmoilla on alussa kaksi kykyä, joita pelaaja voi käyttää taisteluissa. Ensimmäinen kyky on tavallinen peruskyky, jonka latausaika (*cooldown, CD*) on lyhyempi, joten kykyä voi käyttää useammin kuin erikoiskykyä. Toinen voimakkaampi erikoiskyky aiheuttaa viholliseen enemmän vahinkoa, mutta sen latausaika on pidempi. Latausaika eli Cooldown tarkoittaa odotusaikaa, joka pelaajalta vaaditaan ennen kuin hän voi käyttää samaa kykyä uudelleen. Tätä käytetään tasapainottamaan pelien sisäisiä taisteluita, koska pelaajat eivät voi käyttää samaa toimintoa taukoamatta. (Computer Hope 2019b.)

Pelattavuus on tärkein pelisuunnittelua ohjaava tekijä, mutta hahmolla ja sen kyvyillä on myös vaikutusta toimivaan pelattavuuteen. Pelisuunnittelijan tehtävänä on suunnitella hahmolle kykyjä, joita ei ole ennen nähty. Jotta tämä on mahdollista, suunnittelijan tulee ymmärtää hahmon rooli ja tuntea pelin sisäisen maailman fysiikka. Pelihahmon ulkonäölliset piirteet antavat viitteitä siitä, millaisia kykyjä hahmolla on. (Mitchell 2012, 68.)

Metsästäjän siivet antavat hahmolle kyvyn lentää, minkä halusin huomioida osana hahmon kykyjen suunnittelua. Metsästäjä on nopealiikkeinen ja salaperäinen, joten lentokyky antaa hahmolle mahdollisuuden väistää vihollisten iskuja ja piiloutua niiden näkökentän ulkopuolelle. Videopelien loppuvastustajat ovat kooltaan usein suurempia kuin pelattava hahmo (Mitchell 2012, 69). Lentokyvyn ansiosta hahmo pystyy iskemään suurempikokoisia vihollisia myös

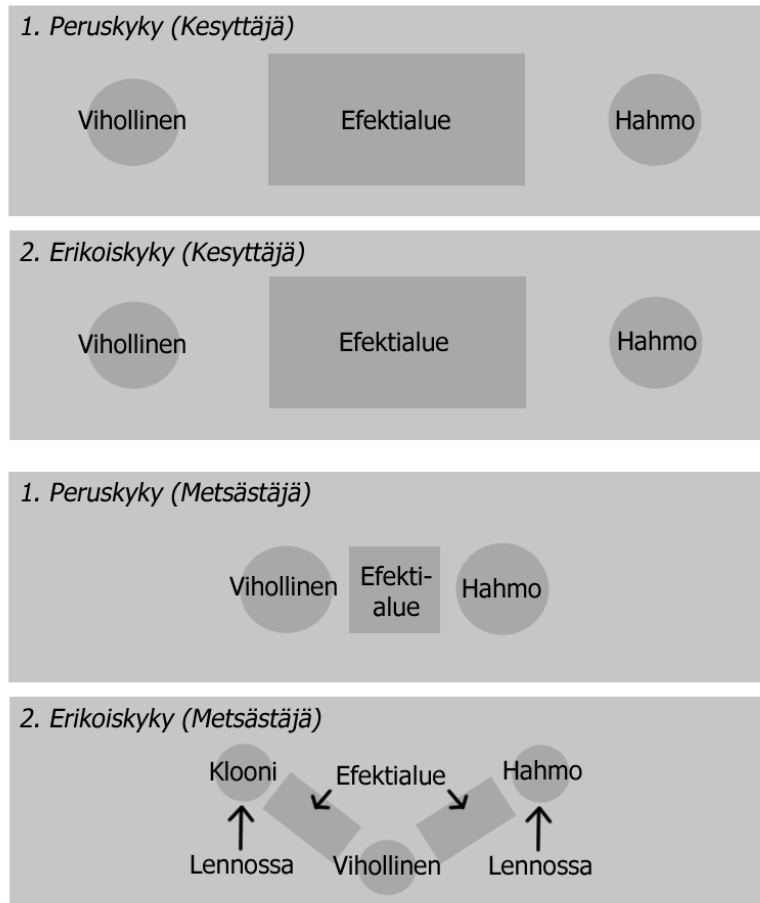
korkeammalle niiden kehoon. Tällä ominaisuudella on merkitystä, sillä hahmo on lähitaistelutyypin ja aiheuttaa vahinkoa lähellä vihollista.

Kesyttävä on kaukotaistelutyypin, jolla pelattavuus keskittyy henkiolennon ohjaamiseen. Kesyttävä osoittaa sauvallaan kohtaa, johon hengen halutaan iskevän pienen savupilven muodossa. Erikoiskyky mahdollistaa kokonaisen henkiolennon esiin kutsumisen lyhyeksi ajaksi, jolloin Kesyttävä pystyy aiheuttamaan viholliseen enemmän vahinkoa. Hahmo on pelattavuudeltaan yksinkertaisempi kuin Metsästäjä. Kokosin kuvaukset hahmojen kyvyistä erilliseen taulukkoon (taulukko 5). Kuvaan on sisällytetty myös aikaisemmin määrittämäni kriteerit koskien hahmojen ja aseiden pelattavuutta.

<b>Hahmojen kyvyt</b>		
	<b>1. Peruskyky</b>	<b>2. Erikoiskyky</b>
<b>Metsästäjä</b>	Toinen tikareista, haihtuva värilinja, lähellä vihollista	Hahmon monistuminen, molemmat tikarit, lentokyky
<b>Kesyttävä</b>	Tulipallon tapainen savupilvi, kaukana vihollista	Hengen vapauttaaminen ja henkiolennon taistelukyky, hahmo kaukana vihollista

Taulukko 5. Hahmojen kyvyt ja niiden kuvaukset.

Käytin visuaalisten efektien suunnitteluun samoja menetelmiä kuin muissa visuaalisen suunnittelun työvaiheissa, erityisesti pikkukuva-menetelmää, joka oli käytössä aseiden ja Kesyttävä-hahmon suunnittelussa. Kaikki edellisissä työvaiheissa käyttämäni tekniikat olivat sovellettavissa myös tässä työvaiheessa, sillä suunnittelutapoja on monia. Ennen varsinaisen suunnittelun aloittamista, loin kaksi mallia siitä, miltä VFX-konseptit tulisivat näyttämään (kuvio 1).



Kuvio 1. Visuaalisten efektien suunnitelmamallit. Kesyttäjä (ylhällä) ja Metsästäjä (alhaalla).

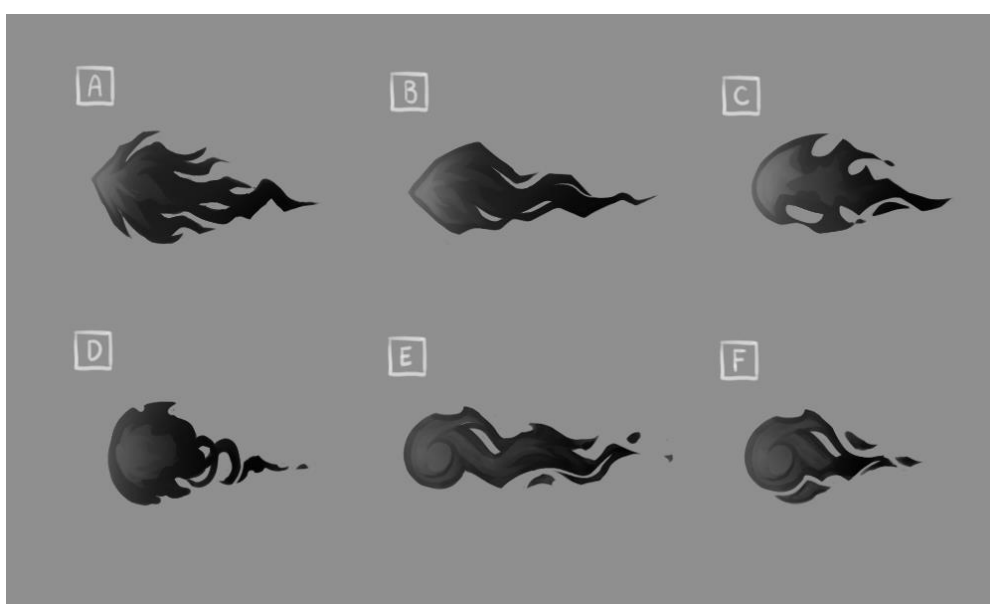
Esimerkkikuvio havainnollistaa, mitä kaikkea lopullisten suunnitelmien tulisi sisältää sekä niiden sisäisten elementtien asettelun. Kuvauksien mukaan lopullisia suunnitelmia on neljä, mutta halusin yhdistää kunkin hahmon kaksi kykyä samaan kuvaan. Kuvien efektialue kuvaa sitä aluetta, jolle kykyjen visuaaliset efektit ulottuvat. Viholliset ja hahmot on pelkistetty ympyröiksi.

### 6.3 VFX-konseptien visuaalinen suunnitteluprosessi

Aloitin efektien suunnittelun luomalla molempien hahmojen peruskyvyille ja erikoiskyvyille omat tiedostot resoluutiossa 1000 x 600. Käytin luonnosteluun Clip Studio Paint -ohjelmaa ja Dense watercolor -sivellintä. Kuvitin ja väritin

lopulliset suunnitelmat Adobe Photoshop -ohjelmaa ja kustomoituja siveltimiä käyttäen.

Suunnittelin ensimmäiseksi Kesyttäjän peruskyvyn savupilven, jota hahmo käyttää tavallisena vahingoittavana iskunaan. Halusin savupilven muistuttavan tulipalloa, joten hain netistä inspiraatiokuvia suunnittelun tueksi esimerkiksi Pinterest-sovelluksesta. Nimesin alustavat savupilviluonnokset selkeyden vuoksi, mitä seuraavassa vaiheessa valitsin parhaiten sopivan luonnoksen eli suunnitelman F (kuva 29).



Kuva 29. Ideointeja Kesyttäjän peruskyvystä.

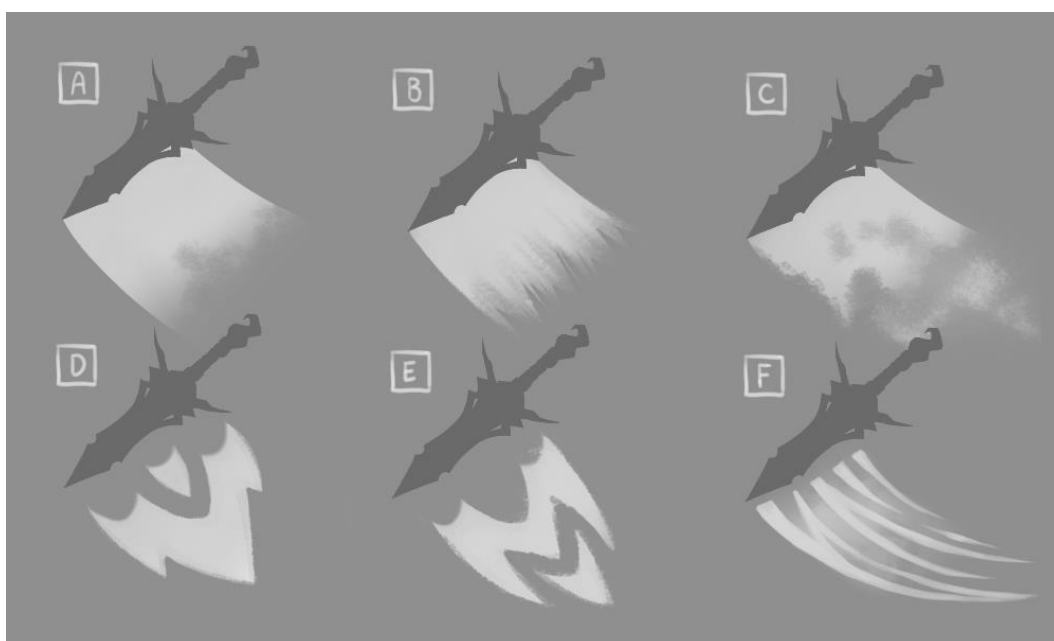
Kesyttäjän erikoiskyvyssä sauvaan vangittu henki vapautetaan. Luonnostelin seuraavaksi erilaisia ideointeja siitä, miltä henki voisi näyttää vapaana (kuva 30). Pyrin pitämään hengen tyylin yhtenäisenä savupilven kanssa, mutta halusin sen muistuttavan jollakin tavalla elävää otusta, jolla on satunnaisia raajoja ja silmät. Lisäksi hengen tuli olla Kesyttäjää kookkaampi. Tein kolme erilaista ideointia, joista päädyin valitsemaan suunnitelman A.





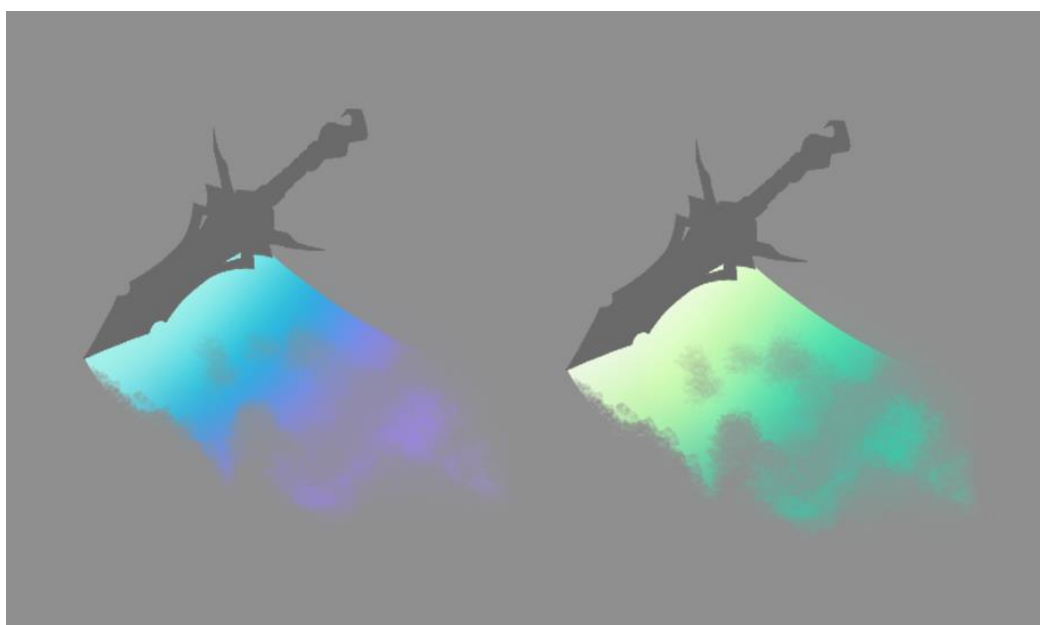
Kuva 30. Ideointeja Kesyttäjän erikoiskyvystä.

Metsästäjän peruskyvyssä hahmo iskee tikareilla vihollista. Tikareiden efekti on haihtuva värilinja, joka ilmestyy liikkeessä. Tein suunnitelmia erilaisista efekteistä, jotka voisivat sopia hahmon kykyyn ja päädyin valitsemaan niistä suunnitelman C (kuva 31). Efekti seuraa tikarin terää liikkeessä ja haihtuu kauempana terää.



Kuva 31. Ideointeja Kesyttäjän tikarin visuaalisista efekteistä.

Metsästäjän erikoiskyvyssä hahmo monistuu ja hyppää ilmaan, jolloin tikarit iskeytyvät viholliseen vasemmalta sekä oikealta. Kyvyn visuaalinen efekti on sama kuin peruskyvyssä, minkä vuoksi en kokenut tarpeelliseksi luoda erillistä suunnitelmaa kykyä varten. Havainnollistin efektien eroa lopullisessa viimeistellyssä suunnitelmassa. Loin valitun suunnitelman pohjalta värilliset versiot kummallekin tikarille helpottamaan lopullisten VFX-suunnitelmien piirtämistä (kuva 32).



Kuva 32. Värilliset luonnokset tikareiden visuaalisista efekteistä.

Alustavien suunnitelmien valmistuttua, siirryin työskentelemään Photoshop-ohjelmassa. Loin kummallekin hahmolle uudet kankaat resoluutiossa 5400 x 3300 pikseliä. Pyrin noudattamaan suunnitelmien asettelussa visuaalisten efektien suunnitelmamalleja, jotka loin aikaisemmin (kuvio 1). Luonnostelin hahmot tummina siluetteina, jotta visuaaliset efektit erottuisivat suunnitelmista paremmin (kuva 33). Piirsin suunnitelmiin myös yksinkertaisen vihollishahmon siluetin hahmottamaan visuaalisten efektien kokoluokkaa ja paikkaa, johon ne kohdistuvat vihollisessa. Pienensin hahmoja tarvittaessa selkeyttäkseni visuaalisten efektien laajuutta.



Kuva 33. Luonnokset VFX-suunnitelmista. Kesyttäjä (ylhäällä) ja Metsästäjä (alhaalla).

Visuaalisiin efekteihin käytetyt tekniikat olivat samoja kuin ne, joita käytin hahmojen ja aseiden suunnittelussa. Käytin työskennellessäni myös samoja kustomoituja siveltimiä. Siistin ja viimeistelin luonnokset harmaasävyisiksi ennen värittämistä samalla tavalla kuin hahmo- ja asekonseptit (kuva 34).



Kuva 34. Harmaasävyiset VFX-suunnitelmat. Kesyttäjä (ylhäällä) ja Metsästäjä (alhaalla).

Loin jokaiselle suunnitelman osalle oman väritason, jolle loin rajausmaskin. Asetin tasolle sulauttava-asetuksen värittämistä varten. Jätin hahmo-, ase- ja vihollissiluettit tummiksi, jotta painopiste säilyy kykyjen visuaalisissa efekteissä. Väritin molempien hahmojen suunnitelmat ja viimeistelin suunnitelmapohjat aikaisempien suunnitelmien asettelun mukaan (kuva 35).



Kuva 35. Valmiit VFX-suunnitelmat. Kesyttyjä (ylhäällä) ja Metsästäjä (alhaalla).

Visuaalisten efektien suunnitelmat olivat viimeinen opinnäytetyön suunnitteluprosessin osa. VFX-konseptit havainnollistavat, kuinka hahmo ja sen käyttämä ase toimivat käytännössä. Seuraavaksi visuaaliset suunnitelmat koottiin yhtenäiseen dokumenttiin helpottamaan niiden tarkastelua ja vertailua.

## 7 Pelin suunnitteludokumentin kokoaminen

GDD eli pelin suunnitteludokumentti (*game design document*) on kaikkien videopelin elementtien arkisto, joka sisältää esimerkiksi taidetta, dialogia ja ääntä (Mitchell 2012, 183). Lisäksi se sisältää erittelyn hahmoista, ympäristöstä ja kentistä (McCarthy ym. 2005, 38). Pelisuunnitelma on pelisuunnittelijoiden työn tuloksena syntyvä päätuote, jolla havainnollistetaan pelin visio, toimintamallit ja pelimekaniikka muulle suunnitteluryhmälle (Manninen 2007, 46). Dokumentti rakennetaan pelin esisuunnitteluvaiheessa ja peliä tuottaessa muutokset tapahtuvat sen kautta. Dokumenttiin kirjattu asia ei aina ole lopullinen ja sitä voidaan muuttaa tarvittaessa. Pelin suunnitteludokumenttia käytetään pelin suunnitteluryhmän sisäiseen viestintään. (Mitchell 2012, 183.) Pelin suunnittelijat luovat suuria suunnitteludokumentteja, jotka täsmentävät aivan kaikkea, mitä tuotetaan pelin kehitysvaiheessa. Suunnitteludokumentin rooli nousee merkittävään osaan, kun pelistä pidetään myyntipuhe (*pitch*) julkaisijoille, joten esitystaidot ovat ratkaiseva tekijä (McCarthy ym. 2005, 52).

Lyhyttä pelisuunnitelmaa voisi kutsua esimerkiksi nimellä Brief Game Design Document, joka on suunnitelman esiversio ja auttaa alkuvaiheen peli-idean esittelyssä (Manninen 2007, 128). Tämän opinnäytetyön tavoitteena ei ollut luoda täysimittaista pelisuunnitelmaa vaan suunnitelma, johon on koottu konseptitaidetta hahmoista ja aseista, joka ovat syntyneet opinnäytetyön toiminnallisten työvaiheiden aikana. Suunnitteludokumentin (*design sheet*) päätehtävä on välittää tietoa ja ideoita, esimerkiksi sellaisessa tilanteessa, jossa hahmokonsepti siirtyy 3D-taiteilijoiden työstettäväksi. Konseptitaiteilijan tehtävänä on luoda konsepti niin, että se on mahdollisimman helppo rakentaa. (Brunet 2020.)

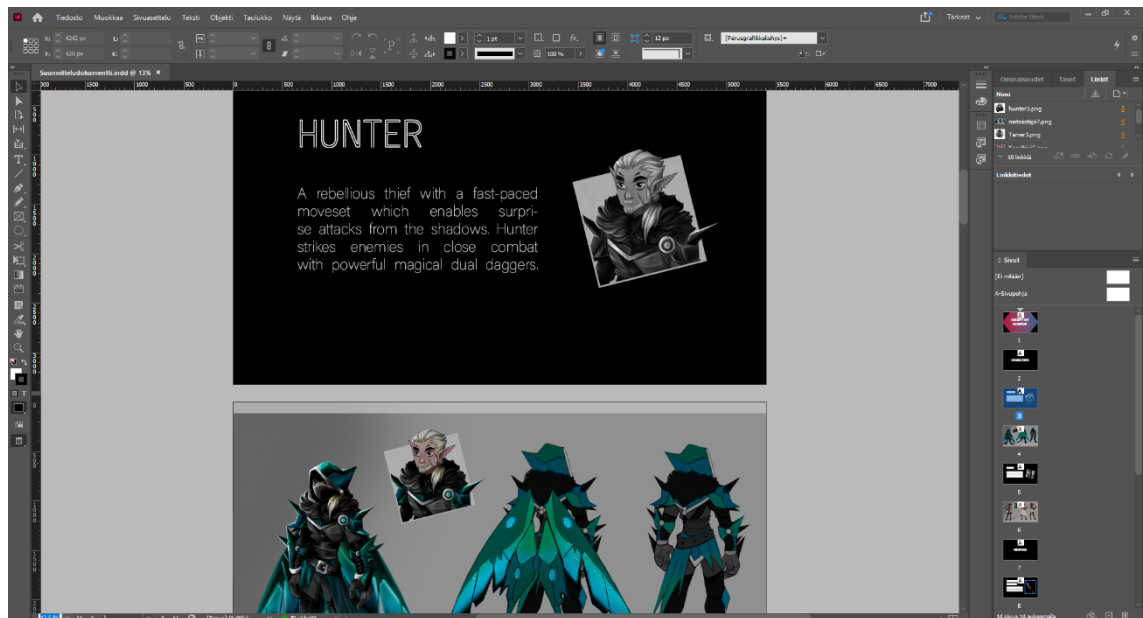
Opinnäytetyöprosessin aikana tuotetut suunnitelmat koottiin lopuksi yhtenäiseksi suunnitelmadokumentiksi, joka sisälsi lyhyet esittelyt hahmoista, aseista, visuaalisista efekteistä ja niiden konseptikuvat. Käytin suunnitteludokumentin kokoamiseen Adobe InDesign -ohjelmaa. InDesign on

suunnitteluohjelmisto, jota käytetään painettujen ja digitaalisten medioiden taittoon (Adobe 2022). Olin käyttänyt kyseistä ohjelmaa opinnoissani aikaisemmin, joten hyödynsin työvaiheessa aiemmin oppimaani tietoa. Työvaihe ei ollut monimutkainen tai aikaa vievä ja sain sen toteutettua muutaman illan aikana.

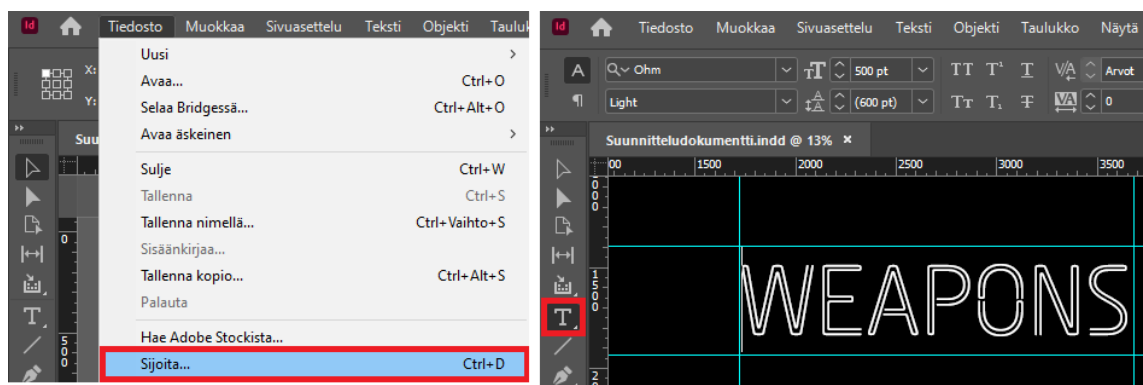
Ensimmäiseksi loin uuden dokumentin resoluutiossa 5404 x 3324, joka on sama kuin aseiden ja hahmojen suunnitelmien resoluutio.

Suunnitteludokumentti on suunniteltu jaettavaksi digitaalisesti ja sitä tarkastellaan tietokoneen näytöltä, joten en kokenut tarpeelliseksi sisällyttää dokumenttiin sisämarginaalia tai varsinaisia leikkausvaroja tulostamista varten. Leikkausvara tarkoittaa sivun ulkopuolelle jäävää aluetta, joka leikataan pois kirjan painamisen jälkeen. Marginaaleilla tarkoitetaan tyhjiä alueita, jotka sijaitsevat kirjan tekstin ja kuvien välissä sekä kirjan reunoilla. (Printek 2020.) Hyödynsin marginaaleja tekstin ja kuvien asettelussa.

Dokumentti sisältää konseptikuvien lisäksi kansikuvan, lopetussivun, väliotsikkosivut sekä hahmojen lyhyet kuvaukset. Asetin kaikille sivuille mustan pohjaväriin, jonka päälle sijoitin kuvat ja tekstit (kuva 36). Lisäsin kuvat sijoitustoiminnolla ja otsikot tekstityökalua käyttäen (kuva 37). Käytin otsikoissa fonttia Ohm koossa 500 pt ja 400 pt. Leipätekstin fontti on Acumin Variable Concept ja sen fonttikoko on 150 pt.



Kuva 36. InDesign-ohjelman työskentelytila.



Kuva 37. Sijoita-toiminto (vasemmalla) ja tekstityökalu (oikealla).

Suunnitteludokumentin sisältö koostettiin englanniksi, jotta se olisi mahdollisimman suuren kohderyhmän luettavissa. Dokumentti esittelee hahmot ja aseet ja kuvailee niiden pelattavuutta lyhyesti, mutta ei syvenny selittämään niiden pelinsisäisiä toimintoja. Suunnitteludokumentin tarkoituksena oli yhdistää opinnäytetyön toiminnallisen osuuden aikana syntyneet visuaaliset tuotokset yhteen tiedostoon ja esitellä ne ymmärrettävällä tavalla. Lopullinen dokumentti sisältää 14 sivua ja vein tiedoston PDF- ja PNG-muotoihin. PNG-muotoinen tiedosto on sisällytetty opinnäytetyön loppuun liitteenä (liite 1).



## 8 Pohdinta

Opinnäytetyöprosessi kesti kokonaisuudessaan noin vuoden. Aloitin lähdeaineiston keräämisen ja käsittelyn marraskuussa 2021 ja opinnäytetyö valmistui lokakuussa 2022. Työmäärä ylittyi jonkin verran alkuperäisiin ajankäyttösuunnitelmiini peilaten ja opinnäytetyön valmistuminen viivästyi, jolloin jouduin luomaan täysin uuden aikataulun työskentelylle. Olin kuitenkin päättäväinen opinnäytetyön suhteen, enkä halunnut pienentää työmäärää. Päätin antaa työskentelylle enemmän aikaa, jolloin pystyin tekemään sellaisen työn, josta on minulle itselleni eniten hyötyä. Minulle tärkeintä oli päästä vahvistamaan olemassa olevia taitojani ja samalla kehittää uusia hyödyllisiä taitoja. Opinnäytetyöprosessin aikana erityisesti ajankäytön hallintataidot kehittyivät.

Opinnäytetyöprosessin tuloksena syntynyt lopputuote on työelämälähtöinen, koska se toteutettiin alan ammattilaisten ohjeita noudattaen. Pääsin haastamaan itseäni ja harjoittelin suunnittelemaan paljon sellaisia lopputuotteen osia, joiden suunnittelusta minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta. Tällaisia asioita olivat esimerkiksi hahmojen pelinsisäisten toimintojen suunnitteleminen ja VFX-konseptien suunnittelu. Tavoitteenani oli laajentaa omaa osaamisaluetani ja keskittyä pelien suunnittelussa myös sellaisiin alueisiin, jotka olivat minulle ennestään vieraampia. Huomasin työskentelyn aikana kiinnostuvani erityisesti aseproppien suunnittelusta ja haluan jatkossa kehittyä erityisesti sillä osa-alueella.

Opinnäytetyön tietoperusta on laaja ja käsittelee videopelien suunnittelua monipuolisesti. Sisällön paremman ymmärrettävyyden kannalta se olisi saattanut kaivata perusteellisempaa pohdintaa videopeleistä käsitteenä ja viihdemuotona. Aikataulusyiden takia jouduin kuitenkin rajaamaan aihetta, ja painopiste säilyi kaikista keskeisimmistä teemoissa. Keskittyminen konkreettiseen toiminnalliseen tehtävään ja sen kannalta hyödyllisiin aineistoihin antoi minulle mahdollisuuden käsitellä pelien visuaalista suunnittelua yksityiskohtaisesti. Valtaosa hyödyntämistäni lähteistä ovat

englanninkielisiä, koska visuaalisen suunnittelun työvaiheissa käyttämistäni menetelmistä ja suunnittelutavoista on olemassa vain vähän laadukasta suomenkielistä kirjallisuutta. Tämän perusteella aihevalinta on perusteltu, koska se on tutkimusaiheena vielä jossain määrin koskematon.

Yksi tärkeimmistä tekemistäni havainnoista on videopelien suunnittelun monipuolisuus. Pelejä voidaan suunnitella ja tuottaa monella eri tavalla. Lisäksi pelin muut ominaisuudet, kuten genre ja kohderyhmä, vaikuttavat tapaan, jolla peli rakennetaan. Pääsin tämän opinnäytetyöprosessin aikana kokeilemaan pelin suunnitteluryhmän eri rooleja, kuten pelisuunnittelijan ja konseptitaiteilijan tehtäviä. Tämä oli minulle oppimisen kannalta hyödyllistä, koska sain paneutua pelisuunnittelun eri vaiheisiin. Koen tarpeelliseksi sen, että minulla on tietämystä myös muilta pelisuunnittelun osa-alueilta eikä ainoastaan pelien visuaalisesta suunnittelusta.

Opinnäytetyön lopputulos on mielestäni onnistunut ja olen tyytyväinen omaan työskentelyyni koko prosessin aikana. Asetin opinnäytetyöprosessin alussa tavoitteekseni luoda mahdollisimman ammattimaista jälkeä ja olen tyytyväinen lopputuotteen laatuun. Olen kuitenkin sitä mieltä, että jos olisin keskittynyt vielä selkeämmin vain yhteen osa-alueeseen, kuten aseiden visuaaliseen suunnitteluun, olisi lopputulos ollut viimeistellympi. Toisaalta olen tyytyväinen siihen, että sain tuottaa kuvitusta eri tarkoituksiin eikä prosessi tuntunut missään kohtaa vaivalloiselta. Minulla riitti motivaatiota edistää opinnäytetyötä koko prosessin ajan, joten aihevalinta oli varmasti oikea.

Karelia-ammattikorkeakoulussa on tehty opinnäytetöitä pelisuunnitteluun ja pelien visuaaliseen toteutukseen liittyen. Keskityin omassa opinnäytetyössäni kuitenkin myös sellaisiin osa-alueisiin, joita muissa opinnäytetöissä ei ole käsitelty yhtä perusteellisesti. Näistä yksi on esimerkiksi visuaalisten efektien suunnittelu videopeleihin. Opinnäytetyöni tarjoaa hyvän jatkokehitysmahdollisuuden ja opastaa kiinnostuneita videopelien visuaaliseen suunnitteluun eri osa-alueilla. Lopputuotteena syntynyt suunnitteludokumentti on konkreettinen esimerkki omasta osaamisestani, jonka tulen sisällyttämään

portfoliooni työnhakua ajatellen. Työ toteutettiin loppukäyttäjiä huomioiden ja visuaalisen suunnittelun pohjana toimi pelikonsepti, joka ohjasi työskentelytapoja ja -menetelmiä.

## Lähteet

- 3dtotal. 2021a. Dynamic Characters. Worcester, England: 3dtotal Publishing. 3dtotalShop. 20.11.2021.
- 3dtotal. 2021b. 3DTotal's Concept Art for Games. Worcester, England: 3dtotal Publishing. 3dtotalShop. 26.11.2021.
- 3dtotal. 2021c. Concept Design: Weapons. Worcester, England: 3dtotal Publishing. 3dtotalShop. 26.11.2021.
- 3dtotal Podcast. 2020. Podcast: Illustrator & concept artist Nicholas Kole. 19.2.2020. Podcast. SoundCloud. <https://soundcloud.com/3dtotal-podcast/podcast-illustrator-concept-artist-nicholas-kole>. 9.2.2022.
- Adams, E. 2000. Casual Versus Core. Gamer Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/casual-versus-core>. 23.9.2022.
- Adams, E. 2014. Fundamentals of Game Design. USA: New Riders Publishing. 12.11.2021.
- Adobe. 2021. Create and modify brushes. <https://helpx.adobe.com/photoshop/using/creating-modifying-brushes.html>. 28.9.2022.
- Adobe. 2022. InDesign. <https://www.adobe.com/fin/products/indesign.html>. 2.10.2022.
- Adobe InDesign. 2022. Adobe.
- Adobe Photoshop. 2022. Adobe.
- AlbertaUArts. 2017. Matt Rhodes Artist Talk: The World of Concept Art (November 2016). YouTube-video. <https://youtu.be/m2BRI1hWnnY>. 13.12.2021.
- Amazon Web Services. 2022. Gaming Platform. <https://docs.aws.amazon.com/wellarchitected/latest/games-industry-lens/gaming-platform.html>. 26.9.2022.
- American McGee's Alice. 2000. Electronic Arts.
- Andersen, C. 2008. Tales of the fey : the use of traditional Faerie folklore in contemporary young adult fantasy novels. University of British Columbia. Children's Literature. Pro gradu -tutkielma. <http://hdl.handle.net/2429/5585>. 14.7.2022.
- ArenaNet. 2022. Thief. Guild Wars 2. <https://www.guildwars2.com/en/the-game/professions/thief/>. 3.10.2022.
- Assassin's Creed. 2007. Ubisoft Entertainment.
- Ataxx. 1990. Leland Corporation.
- Azure Striker Gunvolt 2. 2016. Inti Creates.
- Batty, S. 2021. A Positive Side of Violent Video Game Play. University of Saskatchewan. USURJ University of Saskatchewan Undergraduate Research Journal 7 (1). <https://doi.org/10.32396/usurj.v7i1.473>. 11.9.2022.
- Blizzard Entertainment. 2022. Mage. World of Warcraft. <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/classes/mage>. 3.10.2022.
- Bloodborne. 2015. Sony Interactive Entertainment.

- Briggs, K. 1976. An Encyclopedia of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies, and Other Supernatural Creatures. New York: Pantheon Books.  
14.7.2022.
- Brunet, M. 2020. The best character concept sheet. YouTube-video.  
<https://youtu.be/dVdOviH1hHg>. 23.11.2021.
- Cartoon Brew Connect. 2017. Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design. <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>. 13.12.2021.
- Cambridge Dictionary. 2022a. Modularity.  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/modularity>.  
19.9.2022.
- Cambridge Dictionary. 2022b. Prop.  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/prop>. 25.7.2022.
- CG Spectrum. 2022. Game Artist. <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/game-artist>. 28.9.2022.
- Cha, J. 2017. Crowdfunding for Video Games: Factors that Influence the Success of and Capital Pledged for Campaigns. ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/318067579\\_Crowdfunding\\_for\\_Video\\_Games\\_Factors\\_that\\_Influence\\_the\\_Success\\_of\\_and\\_Capital\\_Pledged\\_for\\_Campaigns](https://www.researchgate.net/publication/318067579_Crowdfunding_for_Video_Games_Factors_that_Influence_the_Success_of_and_Capital_Pledged_for_Campaigns). 13.7.2022.
- Chatfield, T. 2011. Hupi Oy: Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden. Helsinki: WSOYpro. 9.2.2022.
- Clip Studio Paint. 2022. Celsys.
- Computer Hope. 2019a. Hardcore.  
<https://www.computerhope.com/jargon/h/hardcore.htm>. 12.9.2022.
- Computer Hope. 2019b. Cooldown.  
<https://www.computerhope.com/jargon/c/cooldown.htm>. 20.9.2022.
- DiGiuseppe, N. & Nardi, B. 2007. Real genders choose fantasy characters: Class choice in world of warcraft. First Monday 12 (5).  
<https://doi.org/10.5210/fm.v12i5.1831>. 15.7.2022.
- Donkey Kong 64. 1999. Nintendo.
- ESA. 2022. Violence Policy Sheet. Entertainment Software Association.  
<https://www.thesa.com/policy/violence/>. 11.9.2022.
- Final Fantasy XIV. 2010. Square Enix.
- Fullerton, T. 2019. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Florida: CRC Press. 16.1.2022.
- Flynn, B. 2021. How to Make a Character Design Sheet. Skillshare.  
<https://www.skillshare.com/blog/how-to-make-a-character-design-sheet/#what-is-a-character-design-sheet>. 20.9.2022.
- Game Art Co. 2017a. Colour Theory For Game Artists Part1. YouTube-video.  
<https://youtu.be/dw-Fa5TBAU>. 4.3.2022.
- Game Art Co. 2017b. Colour Theory For Game Artists Part2. YouTube-video.  
<https://youtu.be/tVDDSbypcWQ>. 4.3.2022.
- GDC. 2019a. Creating Compelling Characters: Insights from a Panel of Character Concept Artists. YouTube-video.  
<https://youtu.be/lA5HG8Q4sKg>. 14.12.2021.
- GDC. 2019b. Art Directing VFX for Stylized Games. YouTube-video.  
<https://youtu.be/x30j-PUN1G4>. 23.11.2021.

- Gibson, J. 2015. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development. Boston: Addison-Wesley. 10.3.2022.
- Gordon, H. 2017. Think Before You Stat. Storybrewers Roleplaying. <https://storybrewersroleplaying.com/2017/05/30/think-before-you-stat/?v=f0aa03aaca95>. 26.9.2022.
- Guild Wars 2. 2012. ArenaNet.
- Habgood, J. & Overmars, M. 2007. The Game Maker's Apprentice. New York: Apress. 11.7.2022.
- Helsingin Yliopisto. 2022. Luovat ongelmanratkaisun työtavat. Blogs at Helsinkiuni. <https://blogs.helsinki.fi/kiertotaloudenkeksinnot/keksintojen-tekeminen/luovat-ongelmanratkaisun-tyotavat/>. 14.7.2022.
- ISFE. 2003. New Pan-European Age Rating System For Video Games. <https://www.isfe.eu/news/new-pan-european-age-rating-system-for-video-games/>. 16.11.2022.
- Itten, J. 2004. Värit taiteessa. Helsinki: Kustannus Oy Taide. 4.3.2022.
- Jones, R. E. 2016. The Expansion of Gender Roles in the Legend of Zelda Series. North Dakota State University of Agriculture and Applied Science. English. Pro gradu -tutkielma. <http://hdl.handle.net/10365/25824>. 14.7.2022.
- Järvi, N. 2019. Videopelin interaktiivinen kerronta. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201902182475>. 9.2.2022.
- Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 24.2.2022.
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2022. Tietoa pelien ikärajoista. <https://kavi.fi/ikarajat/yleistieto/pegi/>. 16.11.2022.
- Kempainen, J. 2019. Pelisuunnittelijan peruskirja. Helsinki: Aviador Kustannus. 12.11.2021.
- Kirby 64: The Crystal Shards. 2000. Nintendo.
- Kirby's Dream Land. 1992. Nintendo.
- Kirby Star Allies. 2018. Nintendo.
- Kivimäki, P. 2022. Jaakko Kempainen kaavaili ryöstävänsä vanhan pariskunnan pelissä ja huomasi, ettei pystynyt siihen – nyt hän haluaa tehdä peleistä jotain muuta kuin bisnestä. Yle Uutiset. <https://yle.fi/uutiset/3-12352239>. 23.3.2022.
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021a. Humanoidi. Kielitoimiston sanakirja. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/humanoidi?searchMode=all>. 19.9.2022.
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021b. Hybridi. Kielitoimiston sanakirja. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/hybridi?searchMode=all>. 19.9.2022.
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021c. Konsepti. Kielitoimiston sanakirja. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/konsepti?searchMode=all>. 19.9.2022.

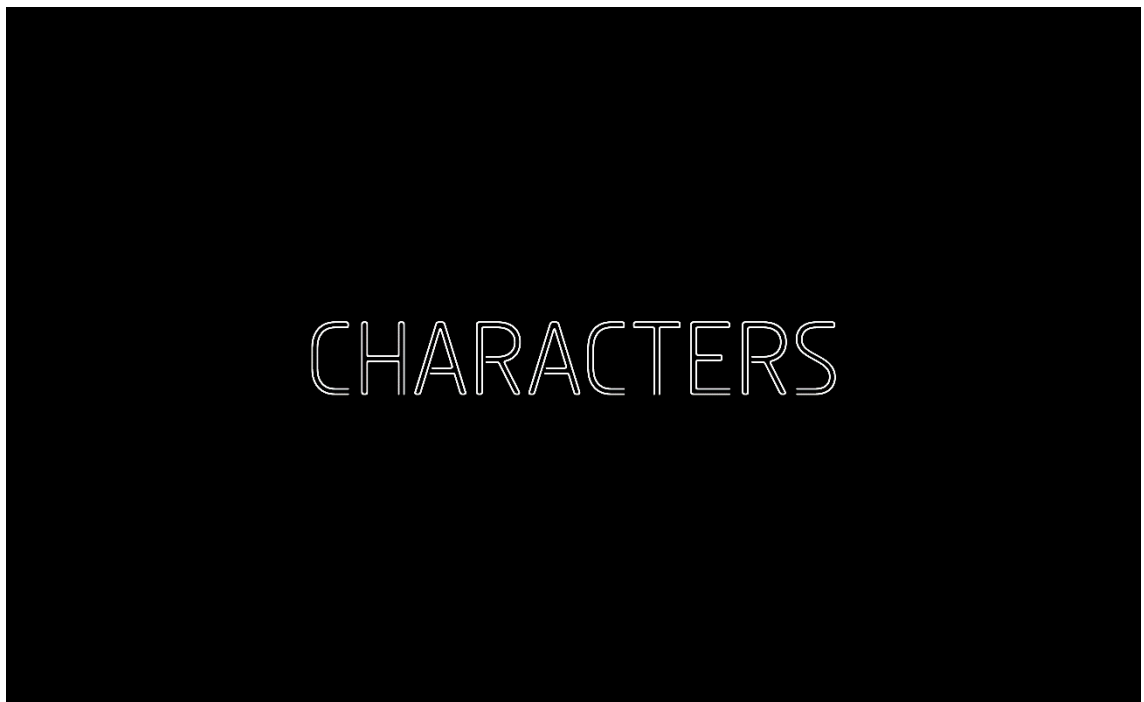
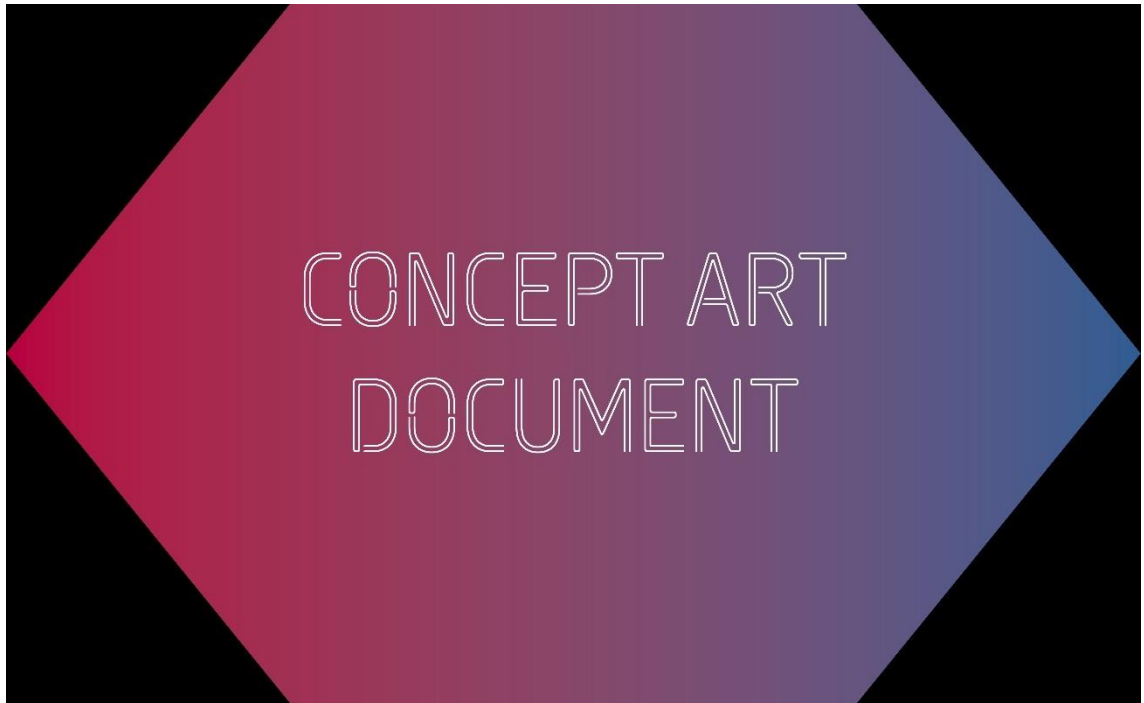
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021d. Narratiivinen. Kielitoimiston sanakirja.  
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/narratiivinen?searchMode=all>  
 21.9.2022.
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021e. Pikseli. Kielitoimiston sanakirja.  
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/pikseli?searchMode=all>  
 27.9.2022.
- Kotimaisten kielten keskus & Kielikone Oy. 2021f. Resoluutio. Kielitoimiston sanakirja.  
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/resoluutio?searchMode=all>  
 28.9.2022.
- Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus. 23.3.2022.
- Lankoski, P. 2010. Character-Driven Game Design. Espoo: Aalto University. 13.11.2021.
- Lilly, E. 2015. The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. California, USA: Design Studio Press. 13.11.2021.
- Lux. 2020. Anti-Aliasing Fundamentals for Pixel Artists. Pixel Parmesan.  
<https://pixelparmesan.com/anti-aliasing-fundamentals-for-pixel-artists/>. 14.7.2022.
- Lötjönen, T. 2021. 3D-Pelihahmon toteutus ja esillepano portfolioon. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021090217373>. 9.12.2021.
- Malory, T. 1485. Le Morte d'Arthur. England: William Caxton. 15.7.2022.
- Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja – Ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla. 4.3.2022.
- McCarthy, D., Curran, S. & Byron, S. 2005. The Complete Guide to Game Development, Art & Design. Lewes, East Sussex: The Ilex Press Limited. 15.11.2021.
- MediEvil. 1998. Sony Computer Entertainment.
- Mega Man & Bass. 1998. Capcom.
- Merriam-Webster. 2022a. Iconography. Dictionary by Merriam-Webster.  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/iconography>.  
 21.9.2022.
- Merriam-Webster. 2022b. Canvas. Dictionary by Merriam-Webster.  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/canvas>. 26.9.2022.
- Metroid. 1986. Nintendo.
- Mills, K. I. 2020. APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior. American Psychological Association.  
<https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>. 8.3.2022.
- Mitchell, B. L. 2012. Game Design Essentials. Indianapolis: John Wiley & Sons. 12.11.2021.
- Mortal Kombat. 1992. Midway Games.
- Myller, K. 2018. Spine-ohjelmiston käyttö videopelihahmojen animoinnissa. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018060512624>. 9.12.2021.

- Navazio, N. 2019. Technically Witches: In Witch We Discuss Witches in Video Games. *Journal of Student Scholarship* 21 (4).  
<https://joss.tcnj.edu/archive/volume-xxi-april-2019/>. 25.7.2022.
- Nintendo. 2022. Nintendo Switch Parental Controls mobile app.  
<https://www.nintendo.com/switch/parental-controls/>. 11.9.2022.
- Norcia, A. & Jacquemet, J. 2019. The Impact of Video Games. Sutter Health.  
<https://www.sutterhealth.org/health/parenting-preteens-teens/digital-safety/video-games>. 12.9.2022.
- Oddworld: Abe's Oddysee. 1997. GT Interactive.
- Oddworld. 2022. Awards. <http://www.oddworld.com/awards/>. 24.2.2022.
- Owlboy. 2016. D-Pad Studio.
- Pinterest. 2010. Pinterest, Inc.
- Playstation. 2022. Lapsilukkoasetusten määrittäminen PS5-konsoleilla.  
<https://www.playstation.com/fi-fi/support/account/ps5-parental-controls-spending-limits/>. 11.9.2022.
- Printek. 2020. Marginaalit ja leikkausvarat. <https://printek.fi/kirjan-marginaalit-ja-leikkausvarat/>. 2.10.2022.
- Rayman. 1995. Ubisoft.
- Riot Games. 2018. So You Wanna Make Games?? | Episode 7: Game VFX. YouTube-video. <https://youtu.be/3QKK2o5rWSQ>. 24.2.2022.
- Rosala, M. 2020. Crafting Product-Specific Design Principles to Support Better Decision Making. Nielsen Norman Group.  
<https://www.nngroup.com/articles/design-principles/>. 13.7.2022.
- Rowling, J. K. 1997. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Lontoo: Bloomsbury. 15.7.2022.
- Sam Does Arts. 2021. Painting Grayscale to Color – first impressions. Youtube-video. <https://youtu.be/YpsBljmW65M>. 11.8.2022.
- Sedlmayr, G. & Waller, N. 2014. *Politics in Fantasy Media: Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Google-kirjat. <https://urly.fi/2HMQ>. 15.7.2022.
- Shovel Knight. 2014. *Yacht Club Games*.
- Simons, I. 2007. *Inside Game Design*. London: Laurence King Publishing. 24.2.2022.
- Solarski, C. 2013. *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-aesthetics-of-game-art-and-game-design>. 14.7.2022.
- Sonic the Hedgehog. 1991. Sega.
- Sonic the Hedgehog 2. 1992. Sega.
- Spyro the Dragon. 1998. Insomniac Games.
- Square Enix. 2022. *Final Fantasy XIV*. Scholar.  
<https://na.finalfantasyxiv.com/jobguide/scholar/>. 31.10.2022.
- Super Mario Bros. 1985. Nintendo.
- Super Mario Bros. 2. 1988. Nintendo.
- Stableford, B. 2009. *The A to Z of Fantasy Literature*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press, Inc. Google-kirjat. <https://urly.fi/2xlg>. 18.3.2022.
- Street Fighter. 1987. Capcom.
- Taiminen, T. 2019. Väkivaltaiset videopelit eivät lisää terveiden aikuisten väkivaltaisuutta. *Potilaan Lääkärilehti*.



- <https://www.potilaanlaakarilehti.fi/artikkelit/vakivaltaiset-videopelit-eivat-lisaa-terveiden-aikuisten-vakivaltaisuutta/>. 8.3.2022.
- Tapio, H. 2019. Käsimaalattun 3D-hahmon suunnittelu ja luominen. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905098597>. 9.12.2021.
- Taruc, N. 1999. Donkey Kong 64 Review. GameSpot. <https://www.gamespot.com/reviews/donkey-kong-64-review/1900-2543651/>. 23.3.2022.
- Technopedia. 2011. Interactivity. <https://www.techopedia.com/definition/14429/interactivity>. 21.9.2022.
- Technopedia. 2017. Grayscale. <https://www.techopedia.com/definition/7468/grayscale>. 28.9.2022.
- Technopedia. 2022. Side Scroller. <https://www.techopedia.com/definition/27153/side-scroller>. 19.9.2022.
- Tekken. 1994. Namco.
- Tetris. 1984. The Tetris Company.
- The Elder Scrolls. 1994. Bethesda Softworks.
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time. 1998. Nintendo.
- Tietotekniikan termitalkoot. 2007. Avatar. TEPA-termipankki. <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/avatar>. 27.9.2022.
- Tiilikainen, L. 2019. Application of Creative Workflow to the Visual Concept Design of Video Game Non-Player Characters. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019060514973>. 9.12.2021.
- Tolkien, J. R. R. 1954. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Australia: Allen & Unwin. 15.7.2022.
- Tomb Raider. 1996. Eidos Interactive.
- Tresca, M. J. 2011. The Evolution of Fantasy Role-Playing Games. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc. Google-kirjat. <https://urly.fi/2wuZ>. 12.3.2022.
- Trine. 2009. Frozenbyte.
- Unity. 2022. Game development terms. <https://unity.com/how-to/beginner/game-development-terms>. 28.9.2022.
- Unity Technologies. 2017. Game Object. Unity Documentation. <https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/class-GameObject.html>. 28.9.2022.
- Winter, I. 2011. What IS a casual game?. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/what-is-a-casual-game->. 12.9.2022.
- Wolf, M. J. P. 2001. The Medium of Video Game. Austin: University of Texas Press. Google-kirjat. <https://urly.fi/2H90>. 7.7.2022.
- World of Warcraft. 2004. Blizzard Entertainment.
- Xbox. 2022. Kaikille turvallista pelaamista. <https://www.xbox.com/fi-FI/community/for-everyone/responsible-gaming>. 11.9.2022.

## Suunnitteludokumentti



# HUNTER

A rebellious thief with a fast-paced moveset which enables surprise attacks from the shadows. Hunter strikes enemies in close combat with powerful magical dual daggers.



# TAMER

A noble wizard with a mysterious power of controlling a sealed spirit. Tamer casts dangerous spells with her staff from afar with the help of a tame spirit from the underworld.



# WEAPONS

## DAGGERS OF STABILITY

Magical daggers of Winter and Spring. These weapons are used by the gods and can only be obtained through stealing them from their guardians.





# TAMER'S STAFF

A heirloom passed on through generations. Tamer's staff holds a dangerous spirit captive. Only the most skilled wizards are able use the power it holds.





# CREDITS

Art by Milla Pietarinen

All material presented here has been produced as part of Media Culture & Arts studies in the Karelia University of Applied Sciences (2022).