

Emma Ronkainen

2D-hahmosuunnittelu toimintaseikkailupelin esituotantovaiheessa

Kuinka luodaan mieleenpainuvia hahmoja?

2D-hahmosuunnittelu toimintaseikkailupelin esituotantovaiheessa

Kuinka luodaan mieleenpainuvia hahmoja?

Emma Ronkainen
Pienoistutkielma
Syksy 2022
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Emma Ronkainen

Opinnäytetyön nimi: 2D hahmosuunnittelu toimintaseikkailupelin esituotantovaiheessa - Kuinka luodaan mieleenpainuvia hahmoja?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: Kevät 2023

Sivumäärä: 40

Tämä tutkielman tavoitteena oli selvittää, miten luodaan mieleenpainuva hahmo videopeliprojektiin. Tutkin hahmosuunnittelun työnkuvaa ja kuinka hahmosuunnittelu voidaan toteuttaa. Tavoitteena oli tutkia hahmosuunnittelun visuaalisia periaatteita, joiden avulla hahmosta saa suunniteltua muistettavan ja persoonallisen. Lisäksi tutkin mitä kaikkea muuta hahmosuunnittelijan tulee ottaa huomioon videopeliprojektissa, kuten hahmon toiminnallisuuden.

Tutkielman tietoperusta kerättiin pääosin internet-lähteistä, jotka keskittyivät hahmosuunnitteluun visuaalisiin keinoihin. Erityisesti kartoitettiin tietoa, joka kertoi, miten hahmosta saadaan mahdollisimman muistettava. Tietoperustassa käsiteltiin myös hahmosuunnittelijan työnkuvaa sekä mitä konseptitaide on. Lisäksi tietoa etsittiin hahmosuunnittelusta videopelin tuotantovaiheessa, jossa käsiteltiin hahmon toiminnallisuutta.

Tutkimustulokset osoittavat, että hahmosuunnittelun alkuvaiheessa on tärkeintä tietää hahmon taustatarina perusteellisesti. Näyttävien hahmojen suunnittelu ei pelkästään riitä, vaan heidän ulkomuotonsa ja väriensä pitää noudattaa tietynlaisia suunnittelun periaatteita. Hahmosuunnittelijan tulee osata tutkia ja analysoida eri aihealueita ja osata kuvata tarinaa visuaalisesti. Lisäksi suunnitteluvaiheessa tulee pitää jatkuvasti mielessä videopelin tuotantovaiheen rajoitukset.

Tutkimustuloksien kautta saatiin lopputuloksena selville, mitkä asiat ovat tärkeimmät hahmosuunnittelussa, ja kuinka niiden avulla voidaan luoda muistettava pelihahmo. Lisäksi hahmoanalyysien avulla voitiin huomata, kuinka hahmosuunnittelun periaatteiden avulla on käytännössä suunniteltu peliteollisuuden tutut hahmot.

Asiasanat: hahmosuunnittelu, konseptitaide, kuvitus, pelituotanto

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Emma Ronkainen

Title of thesis: 2D character design in action-adventure game's pre-production – How to create memorable characters?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2023

Number of pages: 40

The aim of this thesis was to find out how to create a memorable character for a video game project. I researched the job description of a character designer and how character design can be implemented. The goal was to study the visual principles of character design, which helps make the character's design memorable and unique. In addition, I researched what else a character designer should consider in a video game project, such as the functionality of the character.

The source material for the thesis was mainly collected from internet sources that focused on character design through visual means. Information was mapped based on how to make the character as memorable as possible. The source material also discussed the character designer's job description and what concept art is. In addition, information was sought out on character design in the production phase of a video game project, where the functionality of the character was discussed.

Research results show that in the initial stages of character design, it is most important to know the character's background story thoroughly. Designing character's visuals is not enough, but their appearance and colors must follow certain design principles. The character designer must know how to research and analyze different subject areas and know how to describe the story visually. In addition, the limitations of the production phase of the video game must be constantly kept in mind during the design phase.

Through the research results, it was found out which things are the most important in character design, and how they can be used to create a memorable game character. In addition, with the help of the character analyses, it was possible to notice how the familiar characters of the game industry have been practically designed using the principles of character design.

Keywords: character design, concept art, illustration, game production

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	MITÄ HAHMOSUUNNITTELU ON	7
2.1	Hahmosuunnittelija	7
2.2	Hahmosuunnittelun tärkeys videopeleissä	8
2.3	Hahmosuunnittelun toteutus	8
3	MUISTETTAVAN PELIHAHMON SUUNNITTELU	11
3.1	Pelimaailma ja taustatarina hahmosuunnittelussa	11
3.2	Taustatutkimus, inspiraatio ja referenssit	11
3.3	Hyvän hahmon ominaisuudet ja visuaalisen suunnittelun periaatteet	13
3.3.1	Hahmon tausta ja persoonallisuus	13
3.3.2	Siluetti	14
3.3.3	Muotokieli	15
3.3.4	Anatomia	17
3.3.5	Väripaletti	18
4	HAHMON TOIMINNALLISUUS	21
4.1	Toiminnallisuus suunnitteluvaiheessa	21
4.2	Vaatetus	22
4.3	Varusteet	22
4.4	Toiminnallisuus tuotantovaiheessa	23
5	SUOSITTUJEN VIDEOPELIHAHMOJEN ANALYSOINTI	25
5.1	2B – Nier: Automata	25
5.2	Kratos – God of War	27
5.3	Ezio – Assassin’s Creed II	29
5.4	Link – The Legend of Zelda	31
6	POHDINTA	33
	LÄHTEET	35
	KUVALÄHTEET	39

1 JOHDANTO

Videopelien suosio on kasvanut huomattavasti viime vuosikymmenillä. (Statista 2022.) Kilpailu pelialalla kulkee suosion rinnalla, ja joka vuosi tuotetaan enemmän pelejä kuin koskaan ennen. Tämä tekee pelien muistettavuuden ja omaperäisyyden luomisesta haastavaa. Eräs tärkeimmistä keinoista, jolla pelin voi saada erottumaan massasta, on luova ja mieleenpainuva hahmosuunnittelu. Tutkielmassani keskityn selvittämään, miten luodaan samaistuttava ja muistettava pelihahmo toimintaseikkailupeliin.

Aihe on rajattu 3D, eli kolmiulotteiseen, PC-videopelituotantoon, jonka genrenä on toimintaseikkailupelit. Lisäksi rajaan aiheen 2D:nä, eli kaksitulotteisesti tuotettavaan hahmosuunnitteluun. Konseptisuunnittelu toteutetaan piirtämällä paperille tai digitaalisella välineellä, kuten piirtopöydällä. Nämä otetaan huomioon tutkielman aikana käydyssä analyysissä ja pohdinnassa.

Tutkielman alussa käsittelen hahmosuunnittelua yleisesti. Sen jälkeen tutkin, kuinka hahmosuunnittelun periaatteita käyttäen voidaan luoda muistettava pelihahmo. Miten hahmosta saadaan mahdollisimman persoonallinen ja samaistuttava? Mitä tulee ottaa huomioon suunnitellessa hahmoa videopelituotantoon, tarkemmin toimintaseikkailupeligenreen PC-alustoille? Suunnittelun periaatteiden tutkimisen jälkeen analysoin tunnettuja videopelihahmoja tutkimuskysymykseni pohjalta.

Valitsin aiheeni pääosittain oman portfolioni kehittämisen takia, mikä sitten edistää työllistymistäni valmistumisen jälkeen. Produktioni liittyy myös samaan aiheeseen, ja käytän tutkielmassa kerättyä tietopohjaa produktion tekemisessä.

Olen pitkään ollut kiinnostunut konseptitaiteesta ja hahmosuunnittelusta. Aikaisempaa tietoa aiheesta minulla jo on, mutta kiinnostukseni tiedon syventämiseen on suuri. Haluan myöhemmin jakaa suunnittelemani hahmot internetissä, esimerkiksi Twitter-käyttäjälläni, ja kerätä yleisöä tarinani ympärille, johon hahmot perustuvat. Sen jälkeen voisin jatkojalostaa projektiani julkaisemalla uusia tarinaan liittyviä hahmokonsepteja some-alustoillani.

Käytän tutkielmassani lähteitä kirjallisuudesta, internet-sivustoilta, YouTube-videoista sekä verkkojulkaisuista. Suurin osa lähteistä on tunnettujen konseptitaiteilijoiden ja videopelistudioiden artikkeleita, blogeja ja videoita.

2 MITÄ HAHMOSUUNNITTELU ON

Hahmosuunnittelu kuuluu konseptitaiteen taiteenalaan. Konseptitaide on visuaalinen tapa esittää tarina tai välittää projektiin suunniteltu tyyli katsojille. Yleisimmin sitä käytetään elokuvissa ja videopeleissä kuvaamaan tuotannon visio sekä sillä määritellään koko pelin tai elokuvan tunnelma. Konseptitaide tarjoaa vahvan viitepohjan, joka auttaa projekteissa työskenteleviä pysymään linjassa visuaalisen ohjeistuksen kanssa. (Fitzgerald 2019.)

Hahmosuunnittelu on taas ihmisten tai ihmismäisten hahmojen suunnittelua kaikenlaiseen visuaaliseen mediaan. Hahmot ovat yleensä erottuvaisia ainutlaatuisuudellaan ja runsailla ominaisuuksillaan. Suunnittelu sisältää hahmojen vartaloiden, ulkonäön, hiustyylin, vaatekustusten ja rekvisiitan suunnittelua. Yleensä hahmosta piirretään etu- ja sivunäkymä sekä kasvot sivukulmassa. Tämän lisäksi hahmo havainnollistetaan piirtämällä se kävellessä, juostessa ja hypätessä. Hahmosta luodaan myös variaatioita eri kasvonilmeillä. (Su & Zhao 2011, 12.)

2.1 Hahmosuunnittelija

Hahmosuunnittelija luo hahmoja eri kuvataiteen aloille, kuten elokuvaan, televisio-ohjelmiin, sarjakuviin ja videopeleihin. Joskus suunnittelijat aloittavat luomisprosessin täysin tyhjästä, mutta joskus he taas työskentelevät valmiiden lyhyiden kuvausten pohjalta. (Jones 2022.) Suunnittelija tekee yhteistyötä projektin pelisuunnittelijoiden ja art directorin kanssa, jotta työ on mahdollisimman johdonmukaista jo valmiiksi tuotettujen töiden kanssa. Tämä yleensä tarkoittaa oman tyylin mukauttamista projektin tarpeisiin. (Brunet 2022.)

Suunnittelijalta täytyy löytyä runsaasti eri taitoja hyvän piirustuskyvyn lisäksi. Hän pystyy tuottamaan hahmoja eri tyyliillä, ja hänellä on visuaalisen tarinankerronnan taitoja. Asiantuntemus anatomiaa, eläintieteestä ja puvustuksesta on hahmosuunnittelijalle eduksi. Vankka ymmärrys visuaalisesta muotokielestä, kuten esineiden pintarakenteesta, väreistä, mittasuhteista ja -kaavoista, perspektiivistä, kompositiosta ja syväterävyydestä on melkein jopa vaadittua hahmosuunnittelijalta. Hahmosuunnittelija osaa työskennellä itsenäisesti, mutta tiimityöskentely ja siihen liittyvät taidot ovat myös erityisen tärkeitä. Hänellä on hyvät kommunikaatiotaidot, osaa esittää ja selittää kon-

septeja ja taiteellisia valintojaan. Ajanhallinta ja johdonmukainen aikarajojen noudattaminen on erityisen tärkeää projektityöskentelyssä. Lisäksi suunnittelija ymmärtää tuotannon kehitysprosessin. (CG Spectrum.)

2.2 Hahmosuunnittelun tärkeys videopeleissä

Hahmo on muutakin kuin nätit kasvot. Hahmot ovat välttämätön osa jokaisessa pelissä, sillä ne eivät pelkästään auta pelaajaa syventymään pelin juoneen, mutta myös koukuttavat pelaajan miellyttävään pelikokemukseen. (Juegostudio 2020.) Hyvin suunniteltu hahmo, jonka voi tunnistaa heti vaatetuksesta tai miten hahmo käyttäytyy, saa pelaajan kiinnostumaan pelin tarinasta (Stefyn 2022).

Hahmosuunnittelu ei siis ole pelkästään visuaalistaideoimista. Pelaajat viettävät tunteja pelatessaan päähahmolla, joten hahmon tulisi olla mahdollisimman kiinnostava, helposti samaistuttavissa sekä mahdollisimman sympaattinen. (Meretzky 2001.) Jos hahmo on hyvin yksinkertainen, stereotyyppinen tai ennalta arvattava, lopahtaa pelaajan kiinnostus hyvin nopeasti. Pelaaja ei enää kiinnosta, mitä hahmolle tai sen ympärillä tapahtuu.

Hahmot ovat tärkeitä pelin markkinoinnin kannalta. Videopeliteollisuus nettosi vuonna 2022 markkinatuloja globaalisti noin 184 miljardia dollaria (Statista 2022.) verrattuna elokuvateollisuuteen, jonka arvioitiin tienaavan vain noin 71 miljardia. (Statista 2023.) Videopeliteollisuus on siis kasvanut huomattavasti yhden maailman suosituimman viihdemuodon ohi. Sen takia videopelin brändin, eli tuotemerkin, kehitys on sen menestyksen kannalta hyvin tärkeää. Maskottivetoinen markkinointi on kaikista tunnistettavin ja myös vanhin muoto markkinoida videopeliä. Kun pelihahmon kasvot yhdistetään suoraan brändiin, on se heti tunnistettavissa. (Bycer 2017.) Kaikista tunnetuin esimerkki maskottibrändäyksestä on Nintendon Mario. Nykyään ruokakaupoistakin voi löytää Marion naamalla ja logolla varustettuja kahvimukeja, kyniä ja leluja.

2.3 Hahmosuunnittelun toteutus

Hahmosuunnitteluprosessiin kuuluu lyhykäisyydessään ideointi ja luonnostelu. Suunnittelijat sisällyttävät hahmoihin uniikin persoonallisuuden ja ominaispiirteet. (Jones 2022.) Suunnitteluprosessi

koostuu pääasiassa lyhyen kuvauksen luomisesta tai valmiin kuvauksen tulkitsemisestä, taustatutkimuksesta, luonnostelusta, ja viimeistelystä. Kun ensimmäiset luonnokset ovat valmiita, saa hahmosuunnittelija projektissa työskennellessään palautetta työnohjaajalta. (Fitzgerald 2019.) Palautevaiheita on hahmosuunnittelussa useita, jotta hahmo vastaa projektissa vaadittua laatua ja tavoitteita.

Hahmosuunnittelun viimeisessä vaiheessa suunnittelija luo hahmoa havainnollistavan kuvasarjan yhdelle tai useammalle sivulle. Esimerkiksi konseptitaiteilija Nguyen on hyvin kuvastanut suunnittelemansa hahmon liikkeitä, varusteet ja värit yhteen kuvaan (kuva 1). Esittelyssä tulisi olla viimeistelyin ja huolitelluin pääkonsepti, jota tukee yksi tai useampi sivunäkymä hahmosta. Sivunäkymän ei tarvitse olla yhtä viimeistelty. Lisäksi esittelyssä tulisi olla lisäluonnoksia esimerkiksi aseista, asusteista, ilmeiden variaatioista ja hahmosta liikkeessä. Esittelykuvan tarkoitus on kommunikoida informaatiota, ja se on hyvin tärkeää etenkin videopelituotannossa. Esittelykuva viedään sen valmistuessa 3D-artistille, joka mallintaa hahmon piirustuksesta. Tämän takia hahmosuunnitteluun tulee panostaa, jotta mallintaminen on 3D-artistille mahdollisimman helppoa. (Brunet 2020.)

Työvälineinä hahmosuunnittelija käyttää yleensä ammattimaisessa työympäristössä digitaalista piirtopöytää ja digitaalisia kuvanmuokkaus- ja piirto-ohjelmia, esimerkiksi Adoben Photoshop-ohjelmistoa. Lisäksi suunnittelija voi käyttää hyödykseen 3D-mallinnusohjelmia, kuten Blenderiä, muotojen ja perspektiivien uskottavuuden luomisessa. Nämä digitaaliset ohjelmat helpottavat hahmosuunnittelijan työtä huomattavasti sallien nopean ja helpon muokkauksen, tiedostojen järjestyksen ja jakamisen kollegoille ja joustavat työympäristömahdollisuudet.



KUVA 1. Jason Nugyenin luoman hahmokonseptin presentaatio (Nguyen 2022.)

3 MUISTETTAVAN PELIHAHMON SUUNNITTELU

Hahmosuunnittelun peruseriaatteet voidaan jakaa kolmeen eri vaiheeseen. Ensiksi hahmosta selvitetään tämän taustatarina ja persoonallisuus sekä se, kuinka hahmo sopii jo taustalla olevaan pelimaailmaan. Tämän jälkeen aloitetaan taustatutkimus, jota tukee eri lähteistä saatu inspiraatio, ja referenssien, eli viittausten, käyttö. Lopuksi alkaa itse suunnitteluvaihe, jossa luodaan hahmon visuaalinen ilme. Noudattamalla näitä periaatteita voi mahdollistaa muistettavan ja viimeistellyn hahmon suunnittelun.

3.1 Pelimaailma ja taustatarina hahmosuunnittelussa

Yleensä heti ensimmäinen vaihe hahmosuunnittelussa on määrittellä hahmon sijainti ja ympäristö. Sijainti vaikuttaa hahmon pukeutumiseen, pituuteen, ääneen ja ulkonäköön, sillä hahmon täytyy sopia ympäristöönsä. Siksi on välttämätöntä päättää, mistä hahmo on kotoisin. (Juegostudio 2020.) Jos hahmo muistuttaa robottia, mutta elää keskiaikaisessa pelimaailmassa, horjuu hahmon uskottavuus.

Vahva taustatarina hahmolle on olennainen osa hahmon luomista. Hyvin ja huolellisesti muotoiltu taustatarina, joka sisältää hahmon historian, suhteet muiden hahmojen kanssa sekä suhtautumisen ympäröivään maailmaan, auttaa suunnittelijaa ymmärtämään hahmoa paremmin. Tämä auttaa hahmon draaman kaaren kehittämisessä, joka taas määrittää hahmon reaktiot eri tapahtumiin ja sen, kuinka hän kasvaa tarinan kulkiessa eteenpäin. Kun pelaaja näkee hahmon kehityksen, auttaa se pelaajaa ymmärtämään ja tuntemaan empatiaa hahmoa kohtaan. (MasterClass 2021.)

3.2 Taustatutkimus, inspiraatio ja referenssit

Taustatutkimus ja referenssit auttavat hahmon uskottavuuden ja käytännöllisyyden luomisessa. Referenssit ruokkivat ja piristävät mielikuvitusta, joka auttaa suunnittelutyössä ja ideoimisessa. (Lao 2022.) Suunnittelijan tulee tehdä laajaa tutkimustyötä hahmoon liittyvistä aihealueista, jotta hänellä on perusteellinen käsitys hahmon mahdollisista käyttäytymismalleista ja siitä, kuinka hahmo erottuu muista (Nashville Film Institute 2022).

Usein videopeleissä tavatut hahmot, jotka edustavat vähemmistöjä tai alkuperäiskansoja, ovat hyvin pelkistettyjä ja pohjautuvat stereotyyppioihin. (Gershenfield & Angst 2022.) Jos hahmo perustuu historian aikakausiin tai kulttuureihin, taustatutkimus näistä aiheista on erityisen tärkeää. Hahmon uskottavuus kärsii, jos siihen pohjautuvaa historiaa tai kulttuuria ei ole tutkittu tarpeeksi. Se voi olla jopa loukkaavaa tiettyjä ihmisryhmiä kohtaan, jos hahmon design ei vastaa ollenkaan sitä mihin se perustuu.

Taustatutkimusta on hyvä tehdä myös, vaikka hahmo ei suoranaisesti perustu oikeaan elämään. Tutkimalla voi löytää erilaisia ratkaisuja monimutkaisempiin suunnitteluongelmiin (Knight 2021). Tällaista tutkimusta voi pitää myös inspiraation lähteenä. Ideoita voi löytää yllättävästikin lähteistä, jonka takia eri aiheiden tutkiminen on hyödyksi, vaikka ne eivät suoraan liittyisi hahmon maailmaan.

Suunnittelun esivaiheessa on hyvä tehdä mood board (suomeksi tunnelmataulu), joka on visuaalinen kooste kuvia, joilla haetaan projektin tunnelmaa ja teemaa (Dictionary.com 2022). Tauluun voi kerätä referenssikuvia, inspiraatiokuvia, ja hahmon teemaan sekä tyyliin sopivia kuvia. Yhdistelemällä suoria ja epäsuoria referenssikuvia voi luoda omaperäisen ja mielenkiintoisen hahmon. (Tulp 2019.) Youtube-videolla Tulp kertoo, kuinka hän valitsee monesta eri kuvasta elementtejä, jotka hän yhdistää yhdeksi designiksi, kuten takin muodon yhdestä kuvasta ja sille värin toisesta. Esimerkkinä hän esittää, kuinka otti suoria referenssikuvia merirosvoista ja epäsuoria referenssejä moottoripyöräjengiläisistä, ja loi niiden avulla täysin uudenlaisen hahmon (kuva 2.)



KUVA 2. Kuvakoppaus Bobby Chiun videosta *Character Design Using Reference* (Chiu 2019.)

3.3 Hyvän hahmon ominaisuudet ja visuaalisen suunnittelun periaatteet

Hahmosuunnittelussa tulee ensimmäisenä luoda hahmon tausta ja persoonallisuus. Visuaalisessa suunnitteluvaiheessa on tärkeää tietää, millainen hahmo on ja kuinka se käyttäytyy. Hahmosta on hyvä laatia tarkka kuvaus menneisyydestä, luonteesta, ja kuinka hahmo reagoi ympäristöönsä. Kun hahmo tunnetaan läpikotaisin, on aika siirtyä visuaalisen suunnittelun vaiheeseen. Hahmon visuaalisen suunnittelun periaatteet voidaan jakaa eri kategorioihin, joiden avulla voidaan saavuttaa muistettava ja uniikki hahmo. Nämä periaatteet ovat pääasiassa siluetti, muotokieli, anatomia ja poseeraus sekä väripaletti, joita avataan seuraavassa alaluvuissa.

3.3.1 Hahmon tausta ja persoonallisuus

Hyvin kirjoitettu taustatarina voi parantaa peliä merkittävästi. Hahmon toiminta, strategiat, sopeutuminen ympäristöön ja motivaatio kietoutuvat yhteen niin, että ne luovat huikean tunnelman pelin tarinaan. (Juegostudio 2020.) Yleensä pelaaja haluaa itse olla pelattava hahmo, johon heijastaa itsensä (Mikkelson 2020). Jotta hahmoa ymmärtää mahdollisimman hyvin, on siitä hyvä ideoida tietoja kuten mitkä ovat hahmon menneisyyden traumaattiset kokemukset, kuinka hän kohtelee muita ympärillään ja mikä olisi pahinta, mitä hahmolle voisi tapahtua. (Meretzky 2001.)

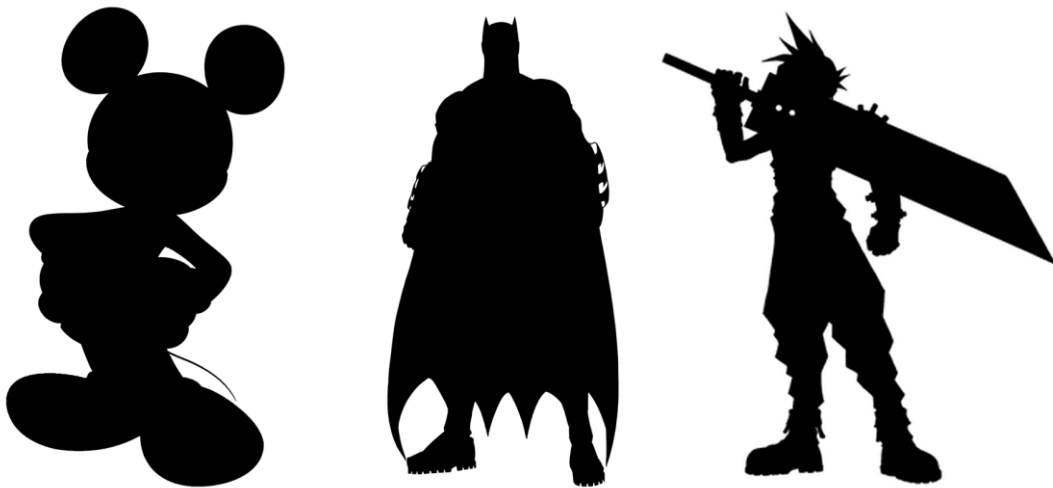
Kun puhutaan hyvästä hahmosta, tarkoittaa se moniulotteista hahmoa. Moniulotteisen hahmon suunnittelun voi jakaa kolmeen kategoriaan; fyysiseen, sosiologiseen ja psykologiseen. Fyysinen suunnittelu kattaa visuaalisen suunnittelun periaatteet. Sosiologinen suunnittelu tarkoittaa kulttuurin, historian ja kasvatuksen laatimisen. Lopuksi psyykkiset tekijät vaikuttavat hahmon näkemykseen maailmasta, hahmon mielipiteisiin, asenteeseen ja kuinka hahmo käyttäytyy. (Mikkelson 2020.)

Hahmon toimintaan vaikuttaa motivaatio niin, että se vie hahmoa pelitarinassa eteenpäin kohti sen tavoitteita. Hahmon motivaatioon vaikuttaa taas hahmon tausta. Hyvällä hahmolla on myös tarpeita, unelmia ja pelkoja. Nämä kaikki vaikuttavat hahmon käyttäytymiseen ja valintojen tekemiseen. Jotta hahmo olisi mahdollisimman moniulotteinen, tulee lisäksi miettiä tarkkaan, kuinka paljon hahmo haluaa tavoitteensa saavuttaa ja mitkä asiat estävät sen. (Mikkelson 2020.)

3.3.2 Siluetti

Siluetti on tumma muoto vasten vaaleaa taustaa (kuva 3). Sitä käytetään ideoiden kommunikoinnissa, sillä ihminen muodostaa mielipiteensä nopeasti näkemistään muodoista ja silueteista. Hyvä siluetti on selkeä, luettavissa, muistettava sekä herättää tunteita. (Conceptstart 2022.)

Ensimmäisessä vaiheessa hahmon visuaalista suunnittelua on tärkeää keskittyä siluettiin. Monet tunnetut hahmot ovat tunnistettavissa, vaikka ne pelkistettäisiin mustaan siluettimuotoon. Tunnistettavan siluetin luominen on ensisijaista muihin yksityiskohtiin nähden. (Neimeister 2022.)



KUVA 3. Siluetit hahmoista Mikki Hiiri, Batman ja Cloud Strife vasemmalta oikealle (Visual Art's Passage 2022.)

LISÄÄ

Jotta siluetti on mahdollisimman luettava ja ymmärrettävä, tulee sen luomisen aikana kiinnittää huomiota hahmon asentoon. Esineet ja aseet ovat tärkeä osa hahmoa, ja jos niitä ei heti näe siluetista, kestää yleisöllä paljon kauemmin aikaa selvittää hahmon tarkoitusperä ja kuka hän on. (Bucci 2019.) Tästä syystä tärkeiden asusteiden tulisi näkyä selvästi, eikä ne saisi sulautua hahmon kehoon. Cloud Strifen siluetti tuo hyvin esille luettavuuden tärkeyden, kun suuri miekka piirtyy selvästi hahmon takaa. (kuva 3).

3.3.3 Muotokieli

Muotokieli tarkoittaa muotojen käyttöä merkityksien välittämiseen. Erilaiset muodot voivat herättää erilaisia reaktioita ja assosiaatioita ihmisissä, kun näkemänsä yhdistää erilaisiin tunteisiin tai merkityksiin. (Bishop 2019, 2.) Toisin sanoen muotokieli tarkoittaa muotojen käyttöä viestintämuotona. Tiettyjen merkitysten ymmärtäminen liittyen eri muotoihin voi auttaa arvioimaan muiden artistien tekemiä suunnitteluvalintoja.

Muotokielen kolme tärkeintä periaatetta hahmosuunnittelussa ovat ympyrät, neliöt ja kolmiot. Jokaisella näistä muodoista on alitajuntainen merkitys. (Neimeister 2022.) Ympyrä on usein yhteydessä käsitteisiin kuten rauha, ystävällisyys, pehmeys, turvallisuus ja täydellisyys. Se voi myös symboloida tyhjyyttä, yksinäisyyttä, taikaa ja salaisuutta. (Bishop 2019, 3) Hyvänä esimerkkinä ympyrän käytöstä hahmosuunnittelussa on Super Mario-pelisarjasta tuttu Kirby (kuva 4). Suorakulmio symboloi fyysisyyttä ja on yhteydessä ominaisuuksiin kuten vakaus, luotettavuus, tarkkuus ja voima. Suorakolmiota pidetään usein maskuliinisena muotona. Se voi myös edustaa tylsistymistä, staattisuutta ja tyhmyyttä. (sama, 4.) Esimerkki luotettavuudesta ja vakaudesta on The Scythiania-hahmo. (kuva 4) Kolmio on sukupuolineutraali muoto, joka edustaa liikettä tai poikkeamaa sekä terävyyttä. Mitä terävämpi kulma hahmossa, sitä suuremman vaikutelman se antaa. Esimerkiksi pahikset ovat usein suunniteltu kulmikkain muodoin viestittämään erottelua maskuliinisista, feminiinisistä tai sankarillisista piirteistä. Vastapainona neliömäisille tai pyöreille muodoille kolmiomainen muoto voi antaa hahmolle vakavuuden, epävakaisuuden ja vaaran tunteen. (sama, 5.) Tästä esimerkkinä toimii Bowser pelistä Super Mario Galaxy (kuva 4) Piikit selässä, terävät kynnet ja kulmikkaat hampaat viestivät heti hahmon olevan vihollinen.



KUVA 4. Pelihahmot vasemmalta oikealle Kirby pelistä Super Smash Bros. Brawl, The Scythian pelistä Superbrothers: Sword & Sworcery EP ja Bowser pelistä Super Mario Galaxy (Solarski 2013.)

Kolmella päämuodolla voidaan rakentaa hahmo kokonaisuudesta yksityiskohtiin niin, että hahmon siluetti on päämuoto, johon sisäistetään pienempiä eli toissijaisia muotoja. Nämä muodot hahmottavat vaatetuksen, aseet, ja hiustyylin. Näiden muotojen sisällä on taas kolmansia muotoja, jotka määrittävät yksityiskohdat. (Neimeister 2022.) Päämuotoja voidaan yhdistellä lukemattomilla tavoilla välittämään monimutkaisempia merkityksiä hahmosta. Useat hyvin suunnitellut hahmot ovat monimutkaisempia kuin mitä yhdellä muodolla voidaan välittää. Lisäämällä muotokieleen yksityiskohtia, voidaan myös lisätä hahmoon syvyyttä. (Bishop 2019, 7.)

Pelimaailman muotokieli vaikuttaa myös hahmon muotojen suunnittelussa. Pelimaailman ja hahmon välille voi luoda muodoilla joko kontrastia tai harmoniaa. Jos hahmolla on pehmeitä piirteitä, ja se sijoitetaan terävillä muodoilla suunniteltuun ympäristöön, vaikuttaa hahmo uhatulta. Tämä luo kontrastia. Jos hahmo on taas hempeässä ympäristössä, vaikuttaa se olevan turvassa, ja silloin luo harmoniaa. (Solarski 2013.) On siis tärkeää miettiä, missä hahmo tuntee olevansa turvassa, ja miltä ympäristö siellä näyttää.

3.3.4 Anatomia

Anatomian ymmärtäminen on erittäin tärkeää hahmosuunnittelijalle, joka luo hahmoja 3D-tuotantoon. (Nashville Film Institute 2022.) Kehon anatomisen rakenteen tutkiminen on keskeinen osa hahmon luomisessa, oli kyseessä sitten ihminen, eläin, keksitty olio tai kone. Ymmärrys siitä, kuinka muodot yhdistyvät toisiinsa ja muodostavat kokonaisuuden, auttaa suunnittelijaa tuottamaan mittasuhteellisesti täsmällisiä hahmoja. (Begin 2022.) Anatomian ymmärtäminen vaikuttaa myös suunnitteluprosessiin silloin, kun hahmo kuvataan eri asennoissa.

Hahmon elekielen ja poseerauksen kehittämiseen vaikuttaa myös anatomian ymmärtäminen. Eri ilmeiden, eleiden, taisteluasentojen ja muiden poseerausten tutkiminen ja piirtäminen luonnehtii hahmon persoonallisuutta ja kuinka hahmo käyttäytyy. (Nashville Film Institute 2022.) Se auttaa myös myöhemmin 3D-animoijan työtä, kun hänellä on valmis malli minkä pohjalta työskennellä. Khoa Vietin hahmokonsepti kentaurihahmosta tuo hyvin esille sekä ihmis- ja eläin-anatomian ymmärryksen tärkeyden (kuva 5). Hahmo on täysin epärealistinen, mutta anatomian ymmärrys saa hahmon näyttämään ja vaikuttamaan uskottavalta.



KUVA 5. Khoa Vietin hahmokonsepti kentaurihahmosta (Viet 2022.)

Anatomian ymmärtäminen 3D-videopelituotantoon on erityisen tärkeää, kun valmis hahmokonsepti viedään 3D-mallintajalle. Mallintajan pitää ymmärtää suunnittelijan kuvasta oikeanlainen anatomia, miten kädet liikkuvat ja millainen ruumiinrakenne hahmolla on, jotta hän osaa tuoda hahmon eloon kolmiulotteiseen ympäristöön ja lopulta animoimaan sen. Vaikka mallintaja itse ymmärtäisi anatomiaa hyvin, nopeuttaa se hänen työtään, jos hahmon anatomia on valmiiksi osattu kuvata mallisivuille etu- ja sivunäkymien kautta.

3.3.5 Väripaletti

Yksi hahmosuunnittelun tärkeimmistä visuaalisista periaatteista on värit ja väriteoria. Videopelin väripaletilla on huomattava vaikutus pelin menestymiseen. Väriteoria ja värien psykologia vaikuttavat uskottavuuteen ja kuinka yleisö reagoi hahmoon. Värien valinnassa tulee ottaa myös huomioon, kuinka ne nähdään eri kulttuureissa. (Naghdi 2022.) Esimerkiksi länsimaissa valkoinen symboloi puhtautta, mutta itämaissa taas kuolemaa ja surua.

Väriä valinta on tärkeä osa uuden videopelihahmon luomisessa. Hahmon vaatetuksen tulee tukea hahmon persoonallisuutta ja ympäristöä sekä muotokielensä että väripalettinsa avulla. Lisäksi hahmojen väripalettien suhde toisiinsa erottaa hyvät ja pahat hahmot toisistaan. (Game-Ace 2018.) Väripalettiin vaikuttaa värisävyt ja värien kylläisyys. Tutkimalla elokuvien ja muiden pelien väripaletteja voi hyvin huomata, kuinka värit vaikuttavat tarinankerrontaan ja hahmoihin. (StudioBinder 2018.)

Väriteoria tai värioppi on värien filosofista teoriaa (Tieteen Termipankki 2014). Hahmosuunnittelussa on tärkeää tietää värien psykologinen vaikutus. Ihmisen alitajunta tekee valintoja ja muodostaa mielipiteitä eri väreistä. Värit voivat aiheuttaa siis myös epämiellyttävyyttä, joka vaikuttaa miten hahmoon suhtaudutaan. Myöskin hahmo, joka ei sovi pelimaailman väripalettiin, vaikuttaa olevan väärässä paikassa ja sen uskottavuus heikkenee. (Naghdi 2022.)

Jokaisella värillä on oma merkityksensä ja mitä ihminen assosioi niiden kanssa. Punainen viestii vihaa, pahuutta, rakkautta, verta, ja tunteellisuutta. Sininen taas ystävällisyyttä, surullisuutta ja rauhallisuutta. Keltainen kertoo innokkuudesta, iloisuudesta ja valosta. Vihreän voi assosoida rahan, virtuaalisuuden, ällöttävyyden ja sairauden kanssa. (Mattesi 2008, 99.) Oranssi on ilon, innokkuuden ja turhautuneisuuden väri. Viimeisenä violetti viestii kuninkaallisuutta, aatelistolaisuutta, laatua

ja luksusta. (Stewart 2017.) Musta ja valkoinen eivät itsessään ole värejä, mutta niillä on myös omat merkityksensä. Musta on valkoisen vastakohta, joten niiden merkitykset ovat yleensä myös vastakkaiset. Musta kuvastaa toivottomuutta, surua, pahaa, pelkoa ja mysteerisyyttä. Koska musta liitetään yleensä pahaan, johtuu se ihmisen luontaisesta pelosta pimeyttä ja tuntematonta kohtaan. (coloria.net 2022.) Valkoinen taas tarkoittaa sankarillisuutta, pyhyyttä ja puhtautta (Mattesi 2008, 99).

Värien kontrasti auttaa hahmosuunnittelussa tuomaan hahmosta esiin yksityiskohtia, ja viestittämään hahmon tarinaa. Jotta värien kontrastia voidaan tarkastella, tulee ensin tietää pää-, väli- ja vastavärit. Päävärit ovat punainen, sininen ja keltainen. Niiden vastavärit, eli komplementtivärit, ovat taas seuraavat; punaisen vastaväri on vihreä, sinisen oranssi, sekä keltaisen violetti. Välivärit ovat taas päävärien avulla sekoitetut värit. Nämä ovat oranssi, vihreä ja violetti. (Energiakeskus 2023.) Aksenttiväri, eli yleensä päävärin vastaväri, tuo hahmon pääväriä esille, sekä auttaa tekemään hahmosta mielenkiintoisemman. Aksentti- ja päävärien yhdistelmällä voi tehdä mielenkiintoisia ratkaisuja hahmon tarinaan liittyen. Esimerkiksi hahmon päävärinä voi toimia sininen ja keltainen, jotka edustavat ulkoisesti ystävällisyyttä ja luotettavuutta, mutta punaisella aksenttivärillä voidaan viestiä hahmon sisäistä pahuutta tai taistelutahtoa.

Värien tunnelmaan pelissä vaikuttavat värisävyt ja saturaatio. Näitä kahta säätelämällä voidaan luoda erikoisia väriskeemoja helposti. (StudioBinder 2018.) Kun pelimaailman värit sointuvat yhdessä pelihahmon kanssa, estää se uskottavuuden heikentymisen.

Värisävyjen skeemoja voi olla erilaisia. Monokromaattinen väriteema käyttää suurin osin yhtä väriä, ja sen eri sävyjä. Tällä voi hakea peliin dramaattisuutta, ja se määrää koko pelin tunnelman. (Stewart 2017.) Esimerkkinä hyvin toimivasta monokromaattisesta teoksesta on *The Matrix*, joka on kokonaan vihreään väriin pohjautuva elokuva. Vihreä värisävy sitoo elokuvan suoraan sen tarinaan, sillä elokuva pohjautuu virtuaaliseen todellisuuteen. Lisäksi pelimaailman ja hahmon luomisessa voi käyttää lämpimiä ja kylmiä värisävyjä, ja rakentaa niiden avulla joko aggressiivisen tai rauhallisen ympäristön.

Kun tarkastellaan pelimaailman ja hahmon värisaturaatiota, eli värikylläisyyttä, vaikuttaa se myös pelin tarinankerrontaan ja hahmon luonteeseen. Mitä vähemmän on värikylläisyyttä, sitä kylmemmältä ja surullisemmalta maailma näyttää. (StudioBinder 2018.) Pelit, joissa on vakava ja surullinen

tarina, käyttävät yleensä värikylläisyyden puutetta tuomaan peliin juuri oikeanlainen tunnelma. Vastakohtana värien kylläisyys saa pelin ja pelihahmon tuntumaan energisemmältä ja elävämmältä. Pelimaailman väriskeeman ei kuitenkaan tarvitse olla koko ajan sama, vaan riippuen sijainnista ja tarinan kohtauksesta, on hyvä vaihdella värisävyä ja -saturaatiota. Esimerkiksi pelissä Nier: Automata värikylläisyys vaihtelee riippuen sijainnista (kuva 6.) Pelissä päähahmot ovat androideja, jotka pitävät päämajaansa avaruusasemalla. Androideja ei ole tarkoitettu tuntemaan tunteita tai unelmoida, joten asema on täysin mustavalkoinen. Tämä näkyy vasemmalla kuvassa 6. Oikealla he ovat maan pinnalla, jossa on yhä elämää ja luonto kukoistaa. Siellä on siis enemmän värikylläisyyttä. Pelistä myös huomaa, kuinka värit tai niiden puuttuminen on otettu huomioon hahmosuunnittelussa. 2B:n eli pelin päähahmon asu on kokonaan musta ja hiukset valkoiset, sitoen hänet mustavalkoiseen avaruusasemaan.



KUVA 6. Nier:Automatan värien käyttö tarinankerronassa (Stewart 2017.)

4 HAHMON TOIMINNALLISUUS

Videopelihahmon toiminnallisuus tarkoittaa sitä, kuinka hahmon vaatetus, voimat ja aseistus käyvät loogisesti järkeen hahmosuunnittelun kanssa, ja kuinka käytännöllistä hahmon on varusteita käyttää. Toiminnallisuuteen vaikuttaa myös tuotantovaiheessa 3D-mallintajan kyky ja resurssit toteuttaa varustus. Vaatetusten loogisuus realistisissa peleissä on erittäin tärkeää, sillä tarkkaan suunniteltu ja tutkittu varustus asettavat hahmolle sen uskottavuuden. Esimerkkinä realistisesti toteutusta pelistä on *The Last of Us*, joka sijoittuu Yhdysvaltoihin. Hahmojen aseet ja vaatteet replikoivat pelissä täysin oikeita varusteita. Vastakohtana pelit, joissa toiminnallisuuden realismi ei ole niin tärkeää, on *Final Fantasy* -pelisarja. Hahmot käyttävät usein ylisuuria aseita, ja vaatetus voi olla hyvinkin epäkäytännöllistä. Näissä peleissä keskitytään enemmän ulkonäköön ja näyttävyyteen.

4.1 Toiminnallisuus suunnitteluvaiheessa

Hahmosuunnittelussa videopelejä varten toiminnallisuus on suuri osa suunnitteluvaihetta. Riippuen hahmon realismista, pienetkin yksityiskohdat ja niiden käytännöllisyys ovat tärkeitä. Mitä realistisempi hahmo on kyseessä, sen paremmin hahmon vaatetusten ja varusteiden toiminnallisuus ja realismi tulee ottaa huomioon.

Toimintaseikkailupeleissä on yleensä päähahmolla jokin ase tai voima, jolla voittaa vihollisensa. Lisäksi hahmon tarinasta ja pelimaailmasta riippuen tarvitsee hän todennäköisesti suojaruuvit. Tässä vaiheessa suunnitteluvaihetta ensimmäisen vaiheen tärkeys tulee selväksi. Jos hahmon taustatarinaa ja pelimaailmaa ei ole määritelty tarpeeksi, on hankalaa luoda hahmolle looginen aseistus ja vaatetus.

Referenssien ja taustatutkimuksen tärkeys korostuu varusteiden suunnittelussa. Aseita suunniteltaessa on tärkeää tietää, voiko suunniteltu ase toimia käytännössä. Jos ase kuitenkin toimii taian avulla, voi sillä selittää pienet epäloogiset yksityiskohdat. Vaatetuksessa tulee ottaa huomioon pelimaailma ja kulttuurit, joista inspiraatiota voidaan hakea. Jos pelimaailma sijoittuu esimerkiksi kylmään ympäristöön, tulee hahmon vaatetuksen olla lämpimät ja sopia sijaintiin. Kulttuureja tutkiessa tulee olla tarkkana, ettei vahingossa sekoita oikean elämän kulttuureja keskenään, tai luo mahdollisesti stereotyyppistä ja siten loukkaavaa asua.

4.2 Vaatetus

Vaatesuunnittelussa pelimaailman ympäristö ja tunnelma on isossa roolissa. Informaation kerääminen ja taustatutkimus maailmasta sekä hahmosta on tärkeää. Kysymyksiin kuten mitä hahmo tekee, millainen hän on, ja mistä hän on kotoisin, on hyvä miettiä vastaukset. (Conceptartempire 2022.) Jos pelihahmo kuuluu johonkin kulttuuriin, tulee miettiä kuvastaako vaatetus hänen taustansa. Lisäksi pelimaailman tyyli tulee ottaa huomioon. Sijoittuuko tarina 1700-luvulle, josta on haettu inspiraatiota historiasta, vai tulevaisuuteen, jossa avaruusoliot ja robotit asuttavat maailmaa?

Vaatteiden käytännöllisyyden suunnittelu on pelin uskottavuuden kannalta myös tärkeää. Jos hahmon on tarkoitus olla hiljainen ja tappava salamurhaaja, mutta pukeutuu suureen haarniskaan, heikentää se hahmon uskottavuutta ja voi hankaloittaa pelaajan samaistumista hahmoon. Hahmon tausta ja kyvyt vaikuttavat siihen, miten hän pukeutuu. Voimakas hahmo, jonka vahvuus on puolustautuminen ja iskujen kesto, pukeutuisi erittäin suojaavaan vaatetukseen, kuten haarniskaan. Hahmo, joka on ketterä, pitäisi jalassaan kevyitä mutta kestäviä kenkiä. Jos hahmo on pitkällä seikkailulla ja matkallaan keräilee esineitä, kantaisi hän yleensä mukanaan reppua tai laukkua.

Hahmon asuun vaikuttaa miten hahmo liikkuu, mitä lisävarusteita hahmo tarvitsee, jotta vaatteet ovat loogiset tarinan kannalta, ja mistä hahmo on kotoisin. Vaatteiden materiaali on myös hyvä esittää tekstillä tai kuvilla hahmon esittelykuvassa, jotta 3D-mallintaja osaa teksturoida mallin oikein.

4.3 Varusteet

On tärkeää miettiä, millaista asetta hahmo kantaa, ja kuinka se käy loogisesti järkeen hahmon kykyjen kanssa. Hahmo saattaa aseiden sijaan käyttää taikavoimia, tai muita samanlaisia kykyjä, tai aseiden ja voimien yhdistelmää. Aseistuksen suunnitteluun vaikuttaa pelimaailma ja hahmon taustatarina. Millaisia aseita maailmassa on mahdollista käyttää, ja millä tavalla hahmo on voinut saada aseensa käyttöönsä? Samalla tavalla pelimaailman tausta vaikuttaa hahmon maagisiin kykyihin. Voiko taikaa käyttää ilman lisävarusteita, kuten taikasauvaa, vai pelkästään sen kanssa?

Aseiden suunnittelu voi olla hyvinkin vaikeaa, jonka takia oikeiden aseiden tutkiminen on tärkeää. Yleensä toimintaseikkailupeleissä hahmot käyttävät joko ampuma-aseita tai miekkoja. Kuten vaatteet, myös aseet vaikuttavat hahmon uskottavuuteen. Keski-aikaan sijoittuva hahmo ei voi esimerkiksi käyttää laserasetta, tai pieni ja ketterä hahmo suurta sotamiekkää. Pelin genre ja määritellyt pelimekaniikat vaikuttavat myös hahmon aseiden suunnitteluun.

Lisävarusteiden ja mahdollisten taikaesineiden suunnittelu kuuluu hahmosuunnitteluun. Jos esimerkiksi hahmo on alkemisti, saattaisi hahmo kantaa mukanaan yrtejä ja pulloja mikstuurojen tekemiseen. Ampuma-aseen kantaja tarvitsee asekotelon, ja jousipyssyn käyttäjä nuolikotelon, ellei näiden puuttumista voi selittää jollain muulla tavalla. Pienilläkin esineillä voi viestiä hahmon taustatarinaa mielenkiintoisilla tavoilla tai symboloida hahmon persoonallisuutta. Lisäksi asusteilla, kuten kuvioituilla vyönsoijilla koruilla tai tatuoinneilla voi viestiä hahmon historiaa.

4.4 Toiminnallisuus tuotantovaiheessa

Suunnitteluvaiheessa ei pelkästään mietitä hahmon tyyliä, vaan sitä kuinka toteutettavissa hahmo on kolmiulotteisessa pelimaailmassa videopelin tuotantovaiheessa. 2D-piirroksen jälkeen 3D-artisti mallintaa hahmon hyödyntäen 3D-mallinnusohjelmia, esimerkiksi Blenderiä tai Autodesk Mayaa. Kyseiset ohjelmistot mahdollistavat kolmiulotteisten objektien mallintamisen, animaation ja simuloinnin. Koska hahmo toteutetaan kolmiulotteiseen ympäristöön, pitää hahmo olla myös hyvin suunniteltuna takanäkymästä. 3D-peleissä pelataan yleensä kolmannelta persoonasta, eli hahmo nähdään sen selkäpuolelta tai olkapään ylitse.

Kun 3D-artisti työskentelee hahmokonseptin kanssa, joutuu hän tarkasti kiinnittämään huomion pieniinkin yksityiskohtiin. Siksi on tärkeää hahmosuunnittelijan ymmärtää, kuinka paljon aikaa ja vaivaa pystyy 3D-artisti käyttämään hahmon mallintamiseen. Suunnittelua rajaa myös käytettävän 3D-ohjelman suorituskyky, tuotettavan pelin tyyli, ja suunnitellun valmiin pelin tiedostokoko. 3D-mallintaja työskentelee polygonien kanssa. Polygoni on kaksiulotteinen muoto, jolla on vähintään kolme reunaa, jotka yhdistyvät muihin polygoneihin. Näistä muodoista 3D-mallit rakentuvat. Mitä enemmän polygoneja on 3D-mallissa, sitä yksityiskohtaisempi objektista syntyy. Samalla taas polygonien määrä kasvattaa tiedostokokoa. (Game-Ace 2021.) Tämän takia hahmosuunnittelijan tu-

lee tietää, kuinka suuren ja yksityiskohtaisen hahmon mallintaja voi luoda. Liian suuri ja yksityiskohtaisesti mallinnettu hahmo vaikuttaa pelin suorituskykyyn, jos pelille on asetettu rajallinen tiedostokoko.

5 SUOSITTUJEN VIDEOPELIHAHMOJEN ANALYSOINTI

Tutkimalla ja analysoimalla tunnettuja videopelihahmoja voidaan huomata, kuinka visuaalisen suunnittelun periaatteita käytetään hahmosuunnittelussa. Valitsin hahmot suosituista toimintaseikkailupeleistä, jotka ovat itsellenikin tuttuja. Kerron ensiksi hahmojen taustaa, sillä analyysin aikana on tärkeää tietää keitä hahmot ovat, mitä he ovat kokeneet ja mitä pelitarinassa tapahtuu. Sen jälkeen analysoin hahmojen muotokieltä, värejä, mikä niistä tekee muistettavan ja kuinka hahmosuunnittelulla on luotu yhteys pelimaailmaan ja -tarinaan.

5.1 2B – Nier: Automata



KUVA 7. 2B pelistä Nier: Automata (Creative Uncut 2022.)

Nier: Automatan 2B on noussut muutamassa vuodessa yhdeksi suosituimmista pelihahmoista. 2B:n näyttävä design erottuu muista pelihahmoista sen tyyllisyydellään ja väreillään. Vaikka musta ja valkoinen ovat yleinen väriyhdistelmä muissa medioissa, näkee sitä harvoin pelihahmoissa.

Nier: Automata on Square Enixin kehittämä peli, joka sijoittuu tulevaisuuteen, jossa ihmiset ovat paenneet kuuhan ulkoavaruudesta saapuneiden koneiden hyökätessä maahan. Koneita vastaan kehiteltiin androidisotilaita, joiden tehtävänä on tuhota maassa elävät koneet ihmiskunnan mahdollista paluuta varten. Totuus maailmasta ei kuitenkaan ole ihan sitä mitä androidille on kerrottu, ja pelin päähahmot 2B ja 9S saavat pelin aikana selville peitellyn mysteerin.

Muotokielenä 2B:n suunnittelussa on käytetty kolmioita ja ympyröitä. 2B on taisteluanroidi, joten kolmiomainen hame, terävät kengänkärjet ja hihojen sulat tuovat asuun kulmikkautta symboloimaan androidin vaarallisuutta. Pelitarinan aikana kuitenkin nähdään, kuinka 2B:n luja luonne muuttuu ja kuinka hän oppii välittämään kollegastaan 9S:stä. Tästä muutoksesta symboloi ympyrämuodot valkoisessa polkkatukassa ja muhkeissa hihoissa kertoen kuinka sisimmissään 2B pystyy olemaan ystävällinen ja välittävä.

Väriskeemana toimii musta ja valkoinen. Kuten aiemmin mainitsin, tarkoittaa se sitä, kuinka androidit eivät ole tarkoitettu tuntemaan tunteita. Kaikki pelin androidit ovat värikoodattu samalla tavalla antaen kuvan siitä, kuinka he ovat kuin liukuhihnalta tuotettuja robotteja. Kaikki androidit tulevat myös avaruusasemalta, jonka väriskeema on kokonaan mustavalkoinen. Persoonallisuus ja muista hahmoista erottuvuus siis puuttuu täysin värien kautta. Vaikka pelissä androidit näyttävät kaikki melkein samalta lukuun ottamatta muodoilla ja asusteilla tuotua variaatiota, erottuu 2B hänen yksityiskohtaisen asunsa vuoksi.

Yksi tärkeimmistä suunnitteluratkaisuista tarinankerronnan kannalta on 2B:n side silmillä. Side symboloi sitä, kuinka androidit on estetty näkemästä totuutta ihmiskunnasta ja androidien tehtävästä. Myöhemmin tarinassa 2B menettää siteensä oppiessaan totuuden.

2B:n asun loogisuus kuitenkin jää vajaaksi. Ensimmäistä kertaa 2B:n nähdessä ei tulisi mieleenkään, että hahmo on taistelurobotti. Asussa ei ole minkäänlaista suojaa iskuja vastaan, ja korkokengät taistelussa ovat hyvin epäkäytännölliset. Mielestäni kuitenkin loogisuus ei ole alun perin ollut tavoitteena 2B:n suunnittelussa, vaan yksinkertaisesti näyttävyyden ja muistettavuuden. Sen myötä

hahmosuunnittelu on onnistunut erittäin hyvin. Tällainen suunnittelupäätös ei kuitenkaan voi toimia jokaisen hahmon suunnittelussa.

Mikä hahmosta tekee muistettavan, on 2B:n luonne, asu ja pelattaessa tarina. Värejä ei ole, mikä erottaa hahmon hyvin muiden pelien päähahmojen massasta. Näyttävä asu jää katsojan mieleen, vaikka peliä ei ikinä pelaisikaan. 2B:n vakavan persoonallisuuden huomaa peliä pelatessa, ja kuinka se ei vastaa stereotyyppistä sankarihahmoa. Jollain tavalla hahmon tunteettomuus vetää puoleensa, kun päähahmo onkin aivan erilainen kuin muut. Lisäksi pelin tarina erottuu sen erikoisuudella ja luovuudella. Monet ovat keskustelufoorumeilla kertoneetkin pelin läpäistyään sen jättävän heidät eksistentiaalisen kriisin kanssa, mikä jättää myös miettimään pelihahmoja.

5.2 Kratos – God of War



KUVA 8. Kratos pelistä God of War (Creative Uncut 2022.)

Sonyn kehittämässä God of War-pelissä seurataan entistä spartalaista soturia Kratosta, kun hän on Olympoksen jumalien päihittämisen jälkeen saapunut Midgardiin. Peli on God of War-pelisarjan yhdeksäs peli, joten Kratoksen menneisyyteen mahtuu paljon taustatarinaa.

Ennen Midgardia Kratos oli kostonhimoinen ja julma tappaja, joka kasvoi muiden väkivaltaisten spartalaisten kanssa. Midgard perustuu norjalaiseen mytologiaan, jossa myyttiset jumalat ja olennot asuvat. Kratos opettaa pelin aikana poikaansa Atreusta päihittämään vihollisia, kun he yhdessä matkaavat kohti maailman korkeinta pistettä ripotellakseen Atreuksen äidin ja Kratoksen vaimon tuhkat. Pelin aikana tutustutaan norjan mytologiasta tuttuihin jumaliin esimerkiksi Mimiriin ja Freyiaan.

Muotokielenä Kratoksen ulkomuodossa on käytetty vahvasti neliömäisiä muotoja. Kratos on voimakas ja luja hahmo, niin fyysisesti kuin henkisesti. Neliskulmaiset muodot toistuvat niin kehonmuodossa kuin vaatetuksessakin lukuun ottamatta suurta kirvestä, jota Kratos käyttää vihollisiensa päihittämiseen. Ymmärrettävästi aseessa on terävät kulmat ja suuri terä viestii kirveen voimakkuudesta. Lisäksi Kratoksen kasvoissa on käytetty kulmikkaita muotoja viestimään hänen vihaa ja julmuutta, jota kuitenkin on hillitty God of War-pelissä.

Kratoksen designissa on paljon vihjeitä hänen menneisyyteensä. Arvet kasvoissa ja mahassa kertovat hänen kokemastaan kivusta, kun kreikkalaiset jumalat piinasivat häntä ja hänen perhettään. Hänen vaalea harmahtava ihonsa kertoo oraakkelin langettamasta kirouksesta, kun hän kreikkalaisen jumalan Areksen käskyjen alla teloitti oman perheensä. Suuri punainen tatuointi on taas kunnioituksena Kratoksen edesmennyt veljestä kohtaan, jonka syntymämerkki oli identtinen tatuoinnin kanssa. Lisäksi hänen menneisyytensä symboloi lantiovyön alta paljastuva kulunut punainen spartalainen sotahame. Suuri kirves erottuu siluetista, ja kertoo heti nykyisen pelitarinan sijoituvan norjalaiseen mytologiaan. Ase pohjautuu oikeaan viikinkien käyttämään sotakirveeseen.

Väripaletti on Kratoksella melko yksinkertainen. Pääväreinä on tummanruskea ja Kratoksen harmahtava iho, jota korostaa punainen aksenttiväri tatuoinnissa, hameessa sekä kirveessä. Värierot luovat kontrastia ja saavat asun erottumaan hahmosta. Lisäksi tumma parta kehystää Kratoksen kasvoja. Väreillä on tietenkin merkityksensä Kratoksen menneisyyden ja luonteen kanssa. Punainen symboloi hahmon voimaa. Tummanruskea taas rauhoittaa väripalettia ja kertoo Kratoksen tuhkaneesta verenheimosta saapuessaan Midgardiin. Asun värit myös sointuvat kylmän pelimaailman ja norjalaisen mytologian kanssa.

Kratos on ollut ikoninen pelihahmo jo vuodesta 2005 kun ensimmäinen God of War-peli ilmestyi Playstationille. Peleihin keskittyvän sivuston IGN:n järjestämässä äänestyksessä Kratos voitti parhaimman Playstation-hahmon paikan vuonna 2022 ohittaen muut ikoniset hahmot kuten Cloud Strifen ja Lara Croftin (IGN 2022). Kratoksen vahva siluetti, väripaletti ja visuaalinen suunnittelu muotokielen avulla tekevät hänestä muistettavan. Terävät kasvonpiirteet ja pistävät silmät kiinnittävät katsojan huomion heti. Hahmon persoona ja traaginen tarina painuvat myös pelaajan mieleen.

5.3 Ezio – Assassin's Creed II



KUVA 9. Ezio Auditore da Firenze pelistä Assassin's Creed II (Creative Uncut 2022.)

Assassin's Creed II on Ubisoftin kehittämä peli salamurhaajista, jossa päähahmona esiintyy Ezio Auditore da Firenze. Peli sijoittuu Italian renessanssin aikakauteen, jossa aatelissäätynen salamurhaaja Ezio on kostoretkellä tempeliritareita vastaan. Päihittäessään vihollisiaan Ezio alkaa

ymmärtämään temppeleiritarin todellisen tavoitteen, joka on paljon synkempi kuin mitä voisi odottaa. Ezion motivaatio muuttuu perheensä tappamisen kostamisesta haluksi palauttaa salamurhaseura pysäyttääkseen temppeleiritarin suunnitelmat.

Ezio on hyvä esimerkki pelimaailman tarinan yhdistämisestä hahmon designiin. Vyötäröllä näkyy selvästi salamurhaseuran logo, johon Ezio kuuluu. Huppu ja piilotetut veitset ovat salamurhaajan tyypillisiä ominaisuuksia. Lisäksi puoliviitta peittää toisen käden lisäten mysteerisyyttä salamurhaajana, mutta paljas käsivarsi voi kertoa Ezion itsevarmuudesta ja rohkeudesta. Kaulakoru sekä hyvin tyylitelty ja koristeltu vaatetus kertoo hahmon aatellisesta taustasta.

Muotokielenä suunnittelussa on selvästi käytetty kolmiomuotoja. Terävät lahkeet, helmat ja hupun reunus, viitta, kauluri sekä teräaseet ovat kaikki kolmion mallisia. Tämä symboloi hahmon aggressiivisuutta salamurhaajana. Jotta hahmo vaikuttaisi samaan aikaan myös sankarilta, pehmentää hihat ja hupun siluetti teräviä muotoja.

Värit ovat isossa roolissa Ezion vaatetuksessa. Päävärinä toimii valkoinen, joka viittaa sankarillisuuteen ja puhtauteen. Valkoinen väri on Assassin's Creed-pelisarjan salamurhaajien asujen yleisin väri kertoen heidän olevan tarinan hyvällä puolella. Väriä valinta valkoiselle on mielenkiintoinen, sillä yleensä mediassa salamurhaajat pukeutuvat mustiin. Aksenttivärinä on yksityiskohdissa käytetty punaista, joka symboloi Ezion tulista luonnetta ja väkivaltaisuutta.

Kuitenkin asun näyttävyys ja koristeellisuus herättää kysymyksiä, kuinka uskottava hahmo on salamurhaajana. Veitset ovat piilossa, mutta näyttävä asu erottuu heti muista pelimaailman hahmoista. Sulautuminen ympäristöön ja varjoihin hankaloituu käytännön näkökulmasta. Mielestäni kuitenkin on taas mietitty näyttävyuden ja muista erottavuuden olleen tärkeämpi pelin menestyksen kannalta, kuin tarkkaan mietitty toiminnallisuus.

Ezio on pidetty hahmo hänen persoonansa takia. Hän on hauska ja viihdyttävä, mutta tekee myös virheitä ja on lyhytpinnainen. Muistettavuutta lisää Ezion näyttävä vaatetus ja ikoninen teräväreunainen huppu Assassin's Creed-pelisarjasta. Piilotetut terät ranteissa on myös omalaatuinen ase, jota ei nähdä missään muissa peleissä tai oikeassa elämässä. Ase on siis suunniteltu täysin pelinkehittäjien toimesta. Lisäksi punavalkoinen väripaletti on esteettisesti miellyttävä ja helppo muistaa.

5.4 Link – The Legend of Zelda



KUVA 10. Link pelissä Super Smash Bro yllään tuttu Tunic of the Wild vaatetus (Creative Uncut 2022.)

Link on Nintendon kehittämä päähahmo, joka esiintyy kaikissa The Legend of Zelda-pelisarjan teoksissa. Link on jumalien valitsema henkilö taistelemaan pahuuden voimia vastaan, jotka uhkaavat Hyrulea; maailmaa, johon pelin tapahtumat sijoittuvat. Hänen tehtävänänsä on usein myös pelastaa prinsessa Zelda, ja lopulta onnistuttuaan hänet julistetaan legendaariseksi sankariksi. Koska Link ja hänen tarinansa syntyy joka pelissä aina uudestaan, hänen ulkonäkönsä vaihtelee niissä jokaisessa. Yleinen design kuitenkin pysyy pääosin samana värien, asujen ja muotokielen kanssa.

Valitsin Linkin tuomaan variaatiota muihin hahmoihin ja halusin tarkastella hieman tyylitellympää lähestymistapaa hahmosuunnitteluun. Heti väreistä ja niiden kylläisyydestä näkee eron muihin hahmoihin. Kirkkaat värit viestivät hahmosta heti hänen olevan sankari ja hyväntahtoinen. Klassinen vihreä tunka, josta on tullut Linkin tavaramerkki, ja ruskeat saappaat sekä aluspaita viestivät maanläheisyyttä ja vaatimattomuutta. Link on mykkä hahmo, joka kuitenkin huokuu rohkeutta ja päättäväisyyttä ottaessaan haastavia vihollisia vastaan. Sininen kilpi ja miekka kuvastavat rauhaa, jota Link tavoittelee seikkailullaan. Kilven keltaiset kolmiot kuvastavat Triforce-voimaa, kirjaimellisesti

kuvastaen voimaa, jonka Link sai Hylia-jumalalta. Punainen lintusymboli on vaakuna kuvastaen Hyliaa ja Crimson Loftwing-lintua. Kilven aksenttivärit ovat todennäköisesti valittu erottumaan kilven sinisestä taustasta mahdollisimman hyvin. Osasy syy hahmon väripaletille on myös se, kuinka vanha hahmo on. Link luotiin jo 37 vuotta sitten vuonna 1986, jolloin konsolit pystyivät näyttämään vain rajoitetun määrän värejä.

Muotokieliä on helppo lukea hahmon asusta, kasvoista ja hiuksista. Silmät ovat suuret ja pyöreät viitaten hahmon ystävällisyyteen. Hiuksissa on soikeita muotoja ja hahmon lakki liehuu pehmeästi niskan takana. Tunikassa ja kengissä on taas neliömäisyyttä, joka kuvaa Linkin vakaata päättäväisyyttä matkallaan, ja kuinka hän ei peräänny taistelussa. Kolmiomuotoja löytyy hahmon korvista, hiustenlatvoista, lakista sekä kilvestä ja aseista. Muodot voivat viitata Linkin näppäryyteen ja nokkeluuteen.

Vaatimaton ja yksinkertainen asu kertoo Linkin taustasta maatilän poikana ja lisävarusteet siitä, kuinka hänestä tulee myöhemmin sankari. Koska asu on niin yksinkertainen, on pelaajan helpompi samaistua hahmoon. Heti kun hahmo saa aseet ja varusteet käyttöönsä, tekee se hänestä voimakkaan ja urhean. Lisää tarinaa kertoo miekka ja kilpi, jotka hän on saanut jumalien valitessaan hänet Hyruela-maailman pelastajaksi. Mestari miekka on Hylia-jumalan takoma miekka, jonka Link sai todistettuaan jumalille olevansa miekan arvoinen haltija. Hylian kilpi on myös nimensä mukaan jumalattaren luoma esine, jonka Link pystyy hankkimaan itselleen eri tavoin pelisarjan aikana ensin todistettuaan omat taitonsa.

Rakastettu hahmo on ihastuttanut pelaajia jo vuosikymmeniä, eikä pelisarjalle näy loppua. On vaikeaa unohtaa yhtä peliteollisuuden mullistavimmista hahmoista. Mikä tekee Linkistä niin legendaarisen pelihahmon, on hänen yhteytensä pelaajan ja pelimaailman välillä. Link on kokonaan mykkä, mutta ei tuntee. Hän joutuu oppimaan ja taistelemaan ansaitakseen suuruutensa vaikeuksien kautta, johon on helppo pelaajan samaistua, vaikka ei kuitenkaan kirjaimellisesti. Link on hahmo, joka inspiroi ja saa pelaajan toivovan olevan kuten hän.

6 POHDINTA

Tutkielman tavoitteena oli selvittää, mitä kaikkea vaaditaan muistettavan pelihahmon suunnittelulta toimintaseikkailupeliin. Aihetta tutkittiin hahmosuunnitteluprosessin vaiheiden mukaisesti. Ensiksi käsiteltiin mitä hahmosuunnittelu on videopeleissä ja mitä taitoja se vaatii. Sitten siirryttiin kartoittamaan, mitä hahmosta tulee tietää ennen visuaalista suunnittelua. Sen jälkeen selvitettiin hahmon visuaalisen ulkonäön suunnitteluprosessi. Lopuksi tärkeänä oli tutkia, mitä pelin tuotantovaiheessa tapahtuu ja kuinka se vaikuttaa esituotannossa tehtävään hahmosuunnitteluun. Tutkielmassa löydettyjä tietoja käytettiin loppuosiossa suosittujen videopelihahmojen analysointiin.

Hahmosuunnittelu ei ole niin helppoa, kuin miltä se saattaa näyttää. Hyvän hahmon suunnitteluun menee huomattavasti aikaa, ja se vaatii piirtotaidon lisäksi kyvyn tutkia ja analysoida kulttuureita, ihmislouenteita sekä historiaa. Suunnitteluprosessin aikana tulee miettiä jo videopelin tuotantovaihetta, jotta hahmo on mahdollista toteuttaa. Kaiken lisäksi oli yllättävää, kuinka pelin tarina ohjaa suunnittelua jokaisessa vaiheessa ja jokaisen valinnan tekemisessä.

Oli hämmästyttävää selvittää, kuinka paljon taustatutkimusta ja taustatarinan kehittelyä hahmosuunnittelu vaatii. Jokaisen suunnitteluvalinnan tulisi reflektoida hahmon ulkonäköön ja persoonaan, jotta hahmo olisi muistettava ja ikoninen. Hahmon tarina paljastui hahmosuunnittelun tärkeimmäksi osaksi hahmosuunnittelua, ja kuinka jokaisella yksityiskohdalla tulisi olla merkitys hahmon designissa.

Analysoinnissa tuli ilmi kaikki tutkielman aikana kerätty tieto esisuunnittelun tärkeydestä. Jokainen pelihahmo vastasi muotokielensä, asusteidensa ja väriensä mukaan juuri sitä mitä hahmon tarina kertoo, ja millainen persoona hänellä on. Olenkin havainnut, kuinka paljon huolellisuutta ja aikaa pelistudiot käyttävät peliensä hahmojen suunnitteluun, ja kuinka tärkeää se on.

Tutkielman aiheesta minulla oli jo paljon tietoa, mutta tiedon syventäminen kirjoittamalla ja analysoinnilla auttoi oivaltamaan, mitkä tekijät ovat oikeasti tärkeitä hahmosuunnittelussa, ja mihin tulisi siinä panostaa. Tutkiessani aihetta kuitenkin aloin miettiä, kuinka paljon pelejä nykyään tehdään ja sen takia erottavuus on erittäin vaikeaa, vaikka osaisikin tehdä hahmon täydellisesti hahmosuunnittelun periaatteiden mukaan. Peliteollisuutta hallitsee miljardibisnekset kuten Rockstar Games ja Sony, joiden tiimeissä on satoja, ellei jopa tuhansia ihmisiä. Esimerkiksi Rockstarin julkaisemassa

Red Dead Redemption 2:ssa työskenteli yhteensä noin 3000 henkilöä (Fischer 2018). Pienempien pelistudioiden on melkein mahdotonta kilpailla isoja studioita vastaan, joten hahmojen suunnitteluun tulisi kiinnittää erityisen paljon huomiota.

Tutkielman haasteina oli tietoperustan järjevä kokoaminen. Aiheesta löytyy paljon informaatiota internetistä, mutta tieto on ripoteltu moneen eri lähteeseen. Kun yhdestä lähteestä saattoi löytää paljon tietoa, saattoi toisesta lähteestä löytyä vain pari lausetta. Jotta tutkielmaan sai riittävästi informaatiota, vei lähteiden tutkiminen ja etsiminen paljon aikaa. Lopulta kuitenkin uskon, että pystyin luomaan kattavan kokonaisuuden siitä, mitä hahmosuunnittelu on ja miten ikoninen hahmo voidaan luoda.

LÄHTEET

Begin, Mary Jane 2022. Learning Character Development and Design – Anatomy and proportion. LinkedIn Learning. Hakupäivä 23.11.2022.
https://www.linkedin.com/learning/learning-character-development-and-design/anatomy-and-proportion?autoplay=true&trk=learning-course_toctItem&upsellOrderOrigin=default_guest_learning

Brunet, Marc 2022. So you want to be a concept artist? Hakupäivä 14.11.2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=wQMs2-DX0Os>

Brunet, Marc 2020. The best character concept sheet. Hakupäivä 16.11.2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=dVdOviH1hHg&t=582s>

Bucci, Marc 2019. Character Design Mini-Series Pt. 1 - Gesture, Silhouette, Form. Hakupäivä 16.11.2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=gl62rHNtg2w>

Bycer, Josh 2017. The 3 Ways Branding Impacts Video Games. Game Developer. Blog. Hakupäivä 10.1.2023.
<https://www.gamedeveloper.com/business/the-3-ways-branding-impacts-video-games>

CG Spectrum 2022. Character Designer - The role, salary, software and skills of a film and game Character Designer. Hakupäivä 11.11.2022.
<https://www.cgspectrum.com/career-pathways/character-designer>

Dictionary.com 2022. Mood board. Hakupäivä 3.11.2022.
<https://www.dictionary.com/browse/mood-board>

Energiakeskus Indigo 2023. Väriteoria. Hakupäivä 10.1.2023.
<https://energiakeskus.com/energiasivut/varit/variteoria/>

Fiscer, Tyler 2018. Over 3,000 People Helped Make 'Red Dead Redemption 2'. Comicbook.
Hakupäivä 30.1.2023.

<https://comicbook.com/gaming/news/red-dead-redemption-2-ps4-xbox-3000-people/>

Game-Ace 2018. Color Psychology of Game Characters: The Good, The Bad, The Ugly. Blog.
Hakupäivä 23.11.2022.

<https://game-ace.com/blog/color-psychology-of-game-characters-the-good-the-bad-the-ugly/>

Game-Ace 2021. How to Make High-Poly Models that Look Amazing. Blog. Hakupäivä 14.1.2023.

<https://game-ace.com/blog/high-poly-models/>

Gershenfield, Alan & Angst, Michael 2022. Exploring and extending world cultures through video games. Creativity, Culture & Capital. Blog. Hakupäivä 28.12.2022.

<https://www.creativityculturecapital.org/blog/2021/09/13/exploring-and-extending-world-cultures-through-video-games/>

Fitzgerald, Ryan 2019. What is concept art? CG Spectrum. Blog. Hakupäivä 11.11.2022.

<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

Haitao, Su & Zhao, Vincent 2011. Alive Character Design for Game, Animation and Film. Yhdistynyt kuningaskunta: Cypi Press.

IGN 2022. The Best PlayStation Character: Our Face-Off Winner Revealed. Hakupäivä 14.1.2023.

<https://nordic.ign.com/final-fantasy-vii/61922/feature/the-best-playstation-character-our-face-off-winner-revealed>

Jones, Michael 2022. Character Design: What It Is And Why It's Important. Mograph Mentor. Blog.
Hakupäivä 11.11.2022.

<https://www.mographmentor.com/education/character-design-what-it-is-and-why-its-important/>

Juegostudio 2020. Key Principles of Character Designing in Video Game., Juegostudio. Blog. Hakupäivä 21.11.2022.

<https://www.juegostudio.com/blog/key-principles-character-design-video-games>

Knight, Zhang 2021. Level Up Your Character Design with Knight Zhang. Proko. Hakupäivä 3.11.2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=CjjKILE3Nul>

Lao, Andy 2022. References and Research for your Original Character - Character Design Tips. Hakupäivä 23.11.2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=981jj83k6QA>

Mattesi, Michael D. 2008. Force: Character Design from Life Drawing. Yhdistynyt kuningaskunta: Elsevier.

MasterClass 2021. How to design a video game character. MasterClass. Hakupäivä 21.11.2022.

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character>

Meretzky, Steve 2001. Building Character: An Analysis of Character Creation. Game Developer. Blog. Hakupäivä 4.1.2023.

<https://www.gamedeveloper.com/design/building-character-an-analysis-of-character-creation>

Mikkelson, Natalie 2020. Key Ingredients for Compelling Video Game Characters. Game Developer. Blog. Hakupäivä 10.1.2023.

<https://www.gamedeveloper.com/design/key-ingredients-for-compelling-video-game-characters>

Nashville Film Institute. Character Design – Everything you need to know. Nashville Film Institute. Blog.

<https://www.nfi.edu/character-design/>

Naghdi, Arash 2022. How character color palette can make or break a character design. Dreamfarm Studios. Blog. Hakupäivä 23.11.2022.

<https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/>

Naghdi, Arash 2022. How does psychology impact a character design? Dreamfarm Studios. Blog. Hakupäivä 23.11.2022.

<https://dreamfarmstudios.com/blog/psychological-insights-on-character-design/>

Neumeister, John 2022. Principles of Character Design. Visual Arts Passage. Blog. Hakupäivä 3.11.2022.

<https://visualartspassage.com/blog/principles-of-character-design/>

Solarski, Chris 2013. The Aesthetics of Game Art and Game Design. Game Developer. Blog. Hakupäivä 4.11.2022.

<https://www.gamedeveloper.com/design/the-aesthetics-of-game-art-and-game-design>

Statista 2023. Key data on the movie production and distribution industry worldwide in 2022. Hakupäivä 31.1.2023.

<https://www.statista.com/statistics/326011/movie-production-distribution-industry/>

Statista 2022. Video game market revenue worldwide in 2022, by segment. Hakupäivä 31.1.2023.

<https://www.statista.com/statistics/292751/mobile-gaming-revenue-worldwide-device/>

Stewart, Doug 2017. Color in Video Games: How to Choose a Palette. Kongregate Developers. Blog. Hakupäivä 10.1.2023.

<https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>

StudioBinder 2018. Color Theory in Film – Color Psychology for Directors: Ep5. Hakupäivä 12.1.2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=IINVnA3rVIE>

Tieteen Termipankki 2014. Nimitys: väriteoria. Hakupäivä 12.1.2023.

<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:v%C3%A4riteoria>

Tulp, Wouter 2019. Character Design Using Reference. Bobby Chiu. Hakupäivä 4.11.2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=nY7Uii8Dj4s>

Vuori, Jaana 2022. Laadullinen sisällönanalyysi. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Hakupäivä 21.11.2022.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/analyysi-ja-tulkinta/>

KUVALÄHTEET

Chiu, Bobby 2019. Kuvakaappaus. Kohta 1:30. Character Design Using Reference. Youtube. Hakupäivä 4.11.2022.
<https://www.youtube.com/watch?v=nY7Uii8Dj4s>

Creative Uncut 2022. Assassin's Creed II Art. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.creativeuncut.com/gallery-12/ac2-ezio1.html>

Creative Uncut 2022. God of War Art. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.creativeuncut.com/gallery-34/gow-kratos-wielding-axe.html>

Creative Uncut 2022. Mario Party 9 Art. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.creativeuncut.com/gallery-20/mp9-mario.html>

Creative Uncut 2022. NieR: Automata Art. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.creativeuncut.com/gallery-31/na-yorha-no2-type-b.html>

Creative Uncut 2022. Super Smash Bros. Ultimate Art. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.creativeuncut.com/gallery-35/ssbu-link-tunic-of-the-wild.html>

Solarski, Chris 2013. The Aesthetics of Game Art and Game Design. Game Developer. Blog. Hakupäivä 5.1.2023.
<https://www.gamedeveloper.com/design/the-aesthetics-of-game-art-and-game-design>

Giant Bomb. Cloud Strife. Hakupäivä 28.12.2022.
<https://www.giantbomb.com/cloud-strife/3005-321/>

Viet, Khoa 2022. Character Design Collection: Fairy Tales & Folklore. Artstation. Hakupäivä 5.1.2023.
<https://vietkhoa.artstation.com/projects/YKgKVX>

Neimeister, John 2022. Principles of Character Design. Visual Arts Passage. Blog. Hakupäivä 3.11.2022.

<https://visualartspassage.com/blog/principles-of-character-design/>

Nguyen, Jason 2022. The Art of Jason Nguyen. Hakupäivä 16.11.2022.

<http://jasonnguyen.art/characters>

Stewart, Doug 2017. Color in Video Games: How to Choose a Palette. Kongregate Developers. Blog. Hakupäivä 10.1.2023.

<https://blog.kongregate.com/color-in-video-games-how-to-choose-a-palette/>