

A stylized illustration of a tree with a thick, blue trunk and branches. The foliage is rendered in shades of brown, orange, and yellow, suggesting autumn. The background is a light, warm yellow. The text is overlaid on the left side of the image.

Konseptitaiteen tuottaminen post-apokalyptiseen seikkailupeliin

Noora Karstila

Opinnäytetyö

88 sivua

LAB-Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Medianomi

Visuaalinen viestintä

Graafinen suunnittelu

Kevät 2023

Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena oli selvittää, miten konseptikuvitusta voi käyttää esittämään maailmanrakennusta post-apokalyptisen seikkailupelin genren raameissa. Seikkailupelikonseptiin toteutettiin neljä avaintaidekuvaa, joissa hyödynnettiin post-apokalyptista maailmanrakennusta pohjoismaiseen ympäristöön sijoitettuna.

Opinnäytetyössä tutkittiin, miten post-apokalyptisiä maailmoja on esitetty videopeleissä, millaisia muutoksia ilmastonmuutos teemana on tuonut genren peleihin ja kuinka sen myötä kehittyntä tyyliä voi hyödyntää ideoiden konseptoinnissa.

Työssä tärkeinä lähteinä toimivat konseptikuvituksen prosessia esittävät kirjat, olemassaolevat videopelit sekä konseptikuvituksen ammattilaisten haastattelut. Työssä hyödynnettiin ammattilaisilta opittuja tekniikoita ja lopputuotos toteutettiin digitaalisesti.

Prosessissa korostui referenssikuvien ja moodboardien hyödyllisyys konseptien kehittämisessä ja erilaisten ideoiden kokeilemisen tärkeys ennen lopullisen idean toteuttamista. Konseptikuvitus ilmeni joustavaksi konseptoinnin keinoksi, joka mahdollistaa erilaisten ideoiden työstämisen.

Avainsanat: Konseptitaide, avaintaide, maailmanrakennus, post-apokalyptinen, videopelit.

Abstract

The subject of this thesis was to study how concept art can be used to present worldbuilding in a post-apocalyptic adventure game genre. Four keyart images were made for an adventure video game concept, where post-apocalyptic worldbuilding was utilized in a Nordic setting.

The process included exploring how post-apocalyptic worlds in video games are presented, the effect climate change has had in the genre, and how the style developed around these themes can be utilized in conceptualising original ideas.

Books about the process of concept art, existing video games, and the interviews of professional concept artists in the project were an important source of information. Techniques learned from the professionals were utilized in the making of the concept art, which was made digitally.

The usefulness of reference pictures and moodboards in developing concepts and the importance of experimentation of different ideas before executing the final product were highlighted throughout the process. Concept illustration turned out to be a flexible

Keywords: Concept art, keyart, worldbuilding, post-apocalyptic, video games.

Sisällys

1 Johdanto	6
2 Konseptitaide	9
2.1. Konseptitaiteen rooli pelituotannon prosessissa	10
2.2. Konseptitaide esimerkkejä	13
2.3. Konseptitaiteen luomisprosessia	15
3 Maailmanloppu ja sen jälkeen, post-apokalyptsi	20
3.1. Mitä on post-apokalyptinen fiktio?	21
3.2. Post apokalyptin visualisointi ja teemat videopeleissä	24
3.3. Post-apokalyptinen kuvaus muuttunut ilmastonmuutoksen seurauksena	27
4 Prosessi, ideasta konseptiin	33
4.1. Alku	34
4.2. Tyylistä konseptitaiteen kontekstissa	39
4.3. Avaintaide kuvat	45
5 Yhteenveto	76
6 Lähteet	80

1 Johdanto

Aiheen valinta

Post-apoaklyptinen genre on ollut mielenkiintoa herättävä aihe minulle pitkään ja olen pelannut pelejä, jotka sijoituvat tällaisiin maailmoihin. Huomasinkin eroavaisuuksia viime vuosien julkaistuissa peleissä ja niitä edeltävien pelien kohdalla ja aloin pohtimaan mistä tämä johtuu.

Opinnäytetyön aihetta valitessani kallistuinkin ottamaan aiheen, joka oli jo tullut tutuksi ja otin tilaisuuden syventää ymmärrystäni. Alun perin tutkimuskysymykseni oli hahmosuunnitteluun liittyvä, mutta maailman konseptointi vei siitä voiton. Halusin tilaisuuden harjoitella omia taitojani piirtäjänä ja tarinankertojana sekä viedä osaa mistani pidemmälle tutkimalla miten pelialalla luodaan laajoja konsepteja ja miten sitoa teemoja yhteen ja luoda siitä jotain silmiinpistäväää ja innoitusta herättävää.

Tutkimuskysymys:

Miten ideoin, suunnittelen ja toteutan 4 kpl konseptitaidekuvia itse suunnittelemaani post-apokalyptiseen seikkailupeliin? Tutkin, millainen on konseptitaiteen rooli ja prosessi videopelien tuotannossa, sekä maailmanrakennusta post-apokalyptisessa kontekstissa. Pohdin konseptitaiteen tärkeyttä ja eri metodeja, joilla alan ammattilaiset lähestyvät aihetta. Taustoitan post-apokalyptisten videopelien historiaa, sekä valtamediaa ja pohdin genren tarkoitusta ja teemoja, sekä miten sen tarinankerronta reflektoi nykypäivää.

Tavoitteet

Tavoitteeni on konseptitaiteen avulla kuvata pelin maailmanrakennusta ja tarinankerrontaa sekä yleistä tyyliä ja tunnelmaa. Pyrin taustoittamalla post-apokalyptista genreä videopelien kautta rikkomaan totuttua tyyliä niin visuaalisesti kuin teemallisesti.

Sanasto

Konseptitaide: On produktioiden (kuten videopelien tai elokuvien) visuaalinen luonnos tai suunnitelma.

Raakaluonnos: Luonnosmaisia ideoita ja piirustuksia

Kahden väriarvon luonnokset: Piirustusluonnoksia, joissa käytetään vain kahta väriarvoa, kuten musta ja harmaa. Tekniikan tarkoituksena on kokeilla ja kehittää eri muotojen ja valoarvojen asettelua.

Avaintaide: Piirrettyjä kuvia, joissa pääosin keskitytään tunnelman, esityksen ja komposition esittämiseen. Näitä kuvia käytetään produktiossa esittämään visuaalisen suunnan ja tunnelman koko tuotantotiimille.

Maailmanrakennus: Tietokonepelissä peliympäristön rakennus, jossa luodaan kuvitteellisia maailmoja, joihin sisältyy esimerkiksi ympäristön, kaupunkien tai kielen rakennus.

AD: Art Director, ammattinimike henkilölle, joka toimii visuaalisen suunnittelutyön johtajana.

Post-apokalyptinen: maailmanlopun jälkeisiä tapahtumia kuvaava tarina, kertomus tai kuvaus.

Moodboard: mielikuvataulu projektille. Antaa visuaalisia viitteitä muun muassa tyylin kartoittamiseen.



2

Konseptitaide

Kuva 1 Konseptikuva *Disco Elysium*-pelin maailmaan (mukailtu).
(ZA/UM. 2019.)

2.1. Konseptitaiteen rooli pelituotannon prosessissa

Konseptitaiteilijan rooli videopelin produktiossa on toimia visuaalisena suunnittelijana ja ongelmanratkojana. John Pearl (2017) kuvailee kirjassaan *Becoming a video game artist* konseptitaiteilijan työskentelyä pelialalla suunnittelijoina, jotka auttavat pelin ohjaajia ja suunnittelijoita visualisoimaan omat ajatuksensa ja ideansa selkeiksi kokonaisuuksiksi sekä näkemään mitkä ideat toimivat ja mitkä eivät.

Iso osa konseptitaiteilijan työtä on varmistaa tuotannon yleisen visuaalisen ilmeen yhtenäisyys ja toimivuus määrättyissä rajoissa. Konseptitaidetta käytetään tuotuksessa ohjeina ja esimerkkeinä pelien rakentajille, kuten 3D-taiteilijoille sekä hahmojen ja efektien suunnittelijoille. (Pearl. 2017. s. 41.)

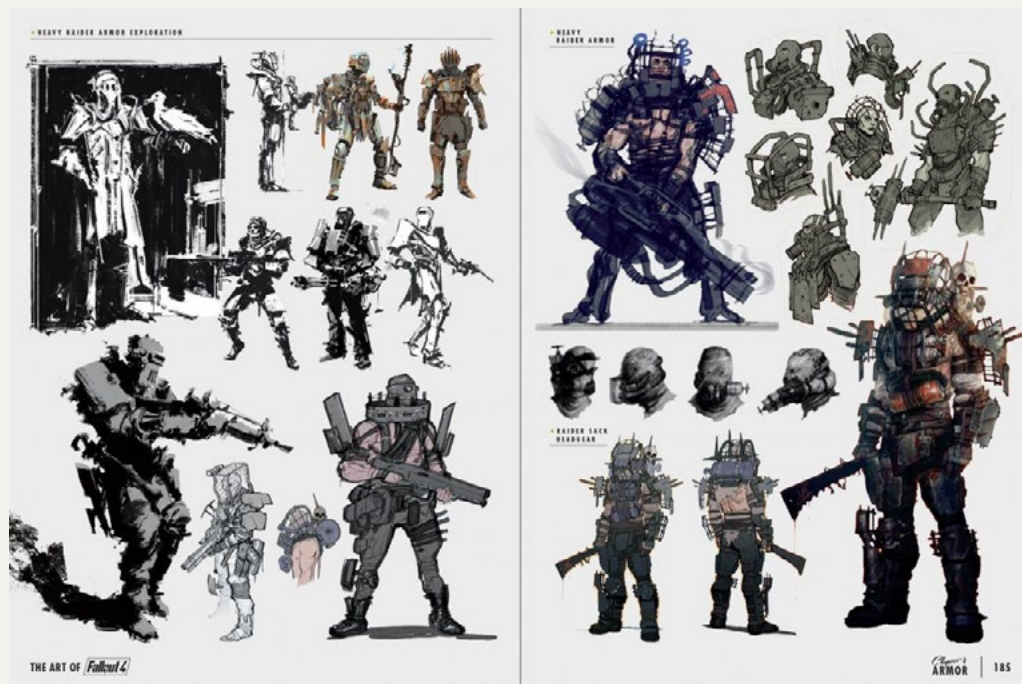
Pearl (2017 s. 42) kertoo, että visuaalisuuden konseptointia tarvitaan myös muun muassa pelikenttien ja maailman hahmojen (kuva 2), tavaroiden (kuvat 3,4), ympäristön (kuva 5) sekä tiettyjen kohtausten tunnelman (kuva 6) ja värien määrittelyssä.

Kirjassa *Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin*, Tony Manninen (2007) kertoo visuaalisen tuotoksen ole-

van helpompi käsittää ja analysoida, kuin pelkkä sanallinen kuvaus.

Konseptitaiteilijan roolissa on tärkeää osata ja ymmärtää eri rajoitteet ja funktiot, joita voi ilmentyä muotoilun aikana ja miten ne toimivat pelin kontekstissa. Esimerkiksi pelin tavaroiden tai ”rekvisiitan” suunnittelussa pitää pelin maailmassa läsnä olevan visuaalinen muotokielelen lisäksi ottaa huomioon, myös eri konventiot ja tavat, joilla pelaaja tai pelihahmo voi käyttää suunniteltua rekvisiittaa. (Pearl. 2017. s. 45.)

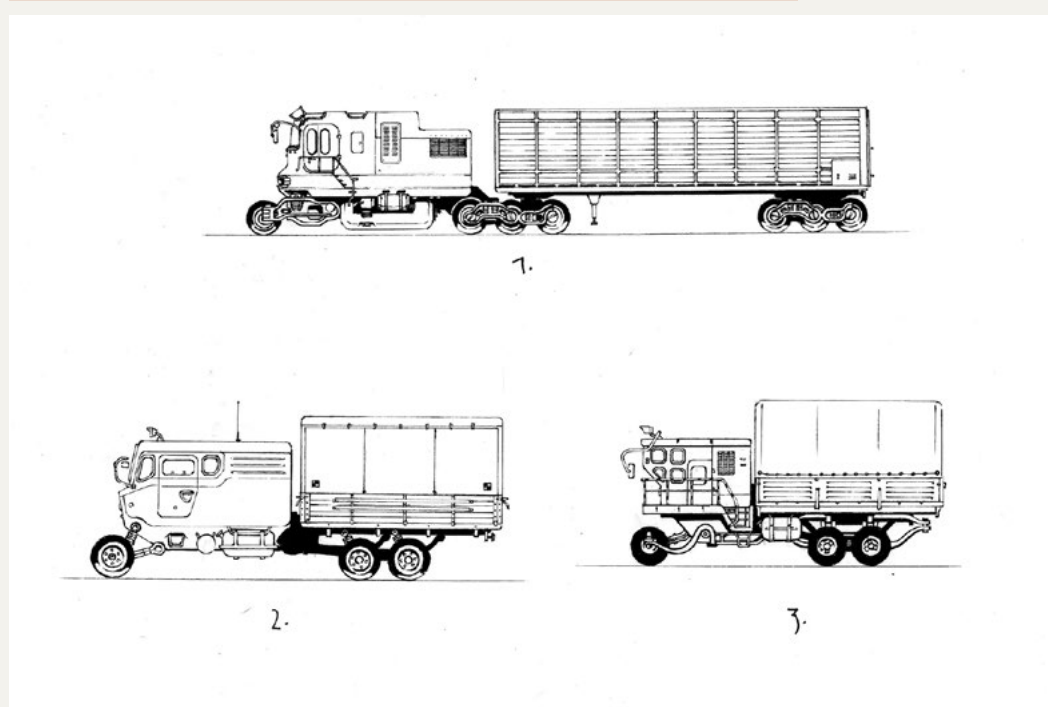
Etenkin videopelien maailmassa elää erilaisia kirjoittamattomia sääntöjä ja visuaalisia viitteitä, mitkä helpottavat pelaajaa lukemaan eri osien toimintamahdollisuuksia. Tietyt konventiot väreistä, muodoista ja symboleista auttavat ymmärtämään nopeasti eri asioiden käyttötarkoitukset. Näitä konventioita voi myös rikkoa tai niitä voi muuttaa ja sillä tavalla tuoda yllätyksellisyyttä peliin.



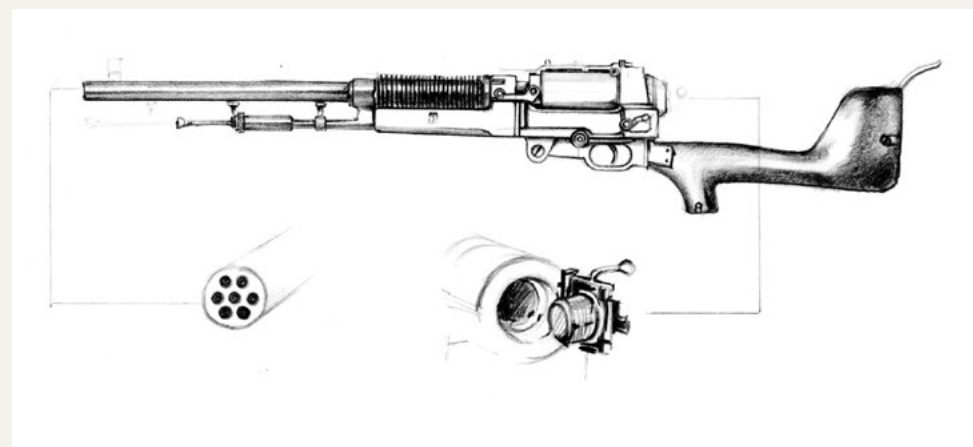
Kuva 2 Konseptikuvitusta hahmoihin *Fallout 4*- peliin. (Bethesda Softworks. 2015.)



Kuva 5 Ympäristön konseptointia *Bioshock*- peliin. (Bethesda Softworks. 2015.)



Kuva 3 Konseptikuvitusta eri ajoneuvoista *Disco Elysium*- pelistä. (ZA/UM. 2019.)



Kuva 4 Konseptikuvitusta aseiden muodosta ja yksityiskohdista *Disco Elysium*- pelistä. (ZA/UM. 2019.)



Kuva 6 Konseptikuvia, jossa on mietitty saman paikan eri tunnelmia (mukailtu). (ZA/UM. 2019.)

Myös tunnelman hakeminen konseptiin on tärkeää. Peleissä pyritään yleensä tietynlaisen tunnelman luomiseen sen genren tai teemojen kautta. Esimerkiksi kauhupeleissä yleisesti pyritään synkkään, pimeään ja pelottavaan visuaalisuuteen, sillä niillä pyritään luomaan jännityksen reaktio pelaajassa. Toisaalta myös konventioita vastaan menemällä voi erottua ja yllättää. Jos kauhupelistä tehtäisiin valoisa, värikäs tai hempeän näköinen, voisi kauhun aspektin tuominen olla mutkikkaampaa, mutta se voisi luoda uniikin tunnelman peliin ja auttaa erottumaan lajissaan.

2.2 Konseptitaide esimerkkejä

Konseptointivaiheessa ideoidaan paljon, ja aina kaikki suunnitelmat eivät pääse lopputuotokseen. Ken Levine kertoo TheBioshockHubin haastattelussa *Bioshock*-pelisarjaan suunnitellusta kentästä, mikä tapahtui hylätysä eläintarhassa, johon tehtiin konseptitaidetta sen tunnelman ja käytettävyyden kokeilemiseksi pelin kannalta. Myöhemmin koko alue jätettiin kuitenkin pois pelistä. (TheBioshockHub. 2020.)

Mauricio Tejerinan (2007) piirtämässä konseptikuvassa (kuva 7) tulee hyvin ilmi, mitä kenttään suunniteltiin, sekä konseptitaiteilijan tarvittavia taitoja. Atmosfäärin luomista, sekä eri konnotaatioiden merkitystä tarinallisessa kerronnassa. Kuvassa myös näkyy tapa, jolla on hyödynnetty mm. värien ja kontrastien luomaa tunnelmaa kohtausta esitellyssä. Katsoja saa nopeasti kiinni hylätystä ja uhkaavasta

eläintarhasta. Se toimii myös pelin kentän rakennuksen kannalta. Valoisat osiot pimeyden keskellä hakevat katsetta ja kiinnittävät huomion sinne, minne pelaajan halutaan menevän seuraavaksi. Eri lavasteet, kuten rikkiäinen lasi ja kyltti, sekä veden valuminen luovat kuvaa uhkaavasta paikasta.



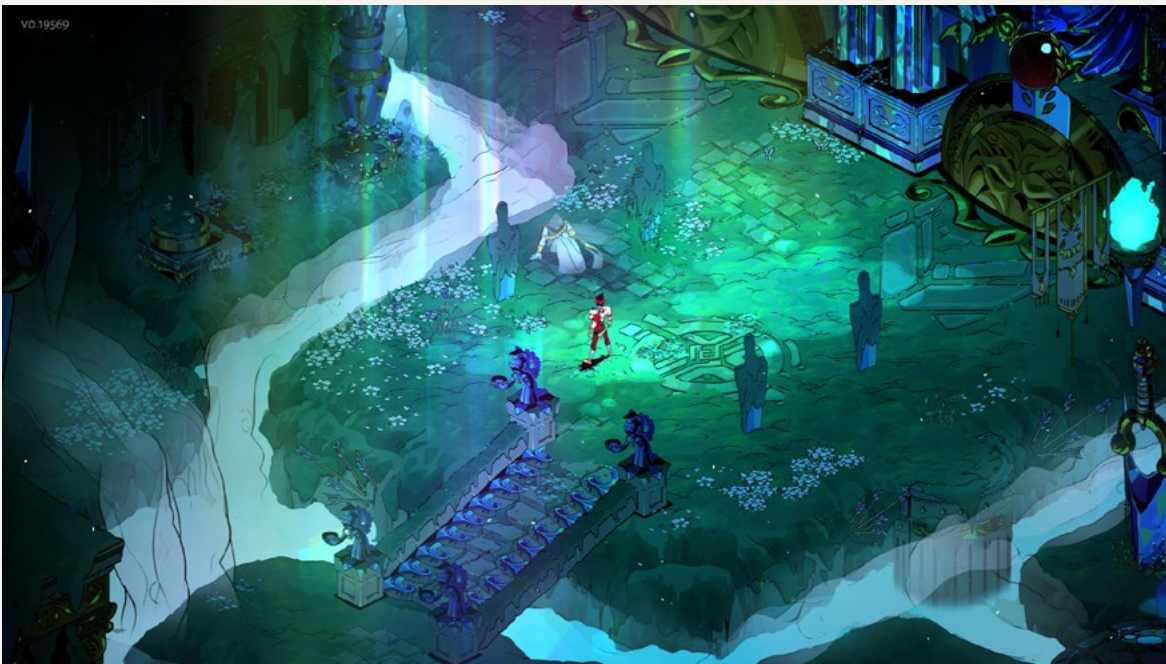
Kuva 7 Pelikohtauksen konseptitaidetta *Bioshock* videopelistä. Tekijä: Mauricio Tejerina. (2K Games. 2007.)



Kuva 8 Hades-videopelin varhaista konseptitaidetta ja suunnittelua Elysium-kenttään (mukailtu). (Supergiant Games. 2020.)

Kuvassa (8) näkyy Supergiant Gamesin *Hades* (2020) videopelin Elysium- kentän konseptikuva ja valmis tuotos (kuva 9). Konseptikuvissa on mietitty värejä ja yleistunnelmaa. Konseptissa on myös käytetty pelin kameran kuvakulmaa ilmaisemaan, miten perspektiivi toimii itse pelissä ja osoittamaan keskeisimmät elementit kentässä.

Pelikentässä kuvataan niin sanottua paratiisia, jolloin sen väriskaala on myös sen mukainen. Sinisen ja vihreän eri sävyt tuovat rauhallisuutta ja vehreyttä sekä harmoniaa ja seesteysttä ympäristöön. Kenttä on täynnä myös kasveja ja rehevyyttä. Myös pelin kreikkalais mytologinen teema näkyy selvästi sen arkkitehtuurista.



Kuva 9 Hades-videopelin kuvakaappaus valmiista tuotoksesta Elysiumin kentiltä. (Supergiant Games 2020.)

2.3 Konseptitaiteen luomisprosessia

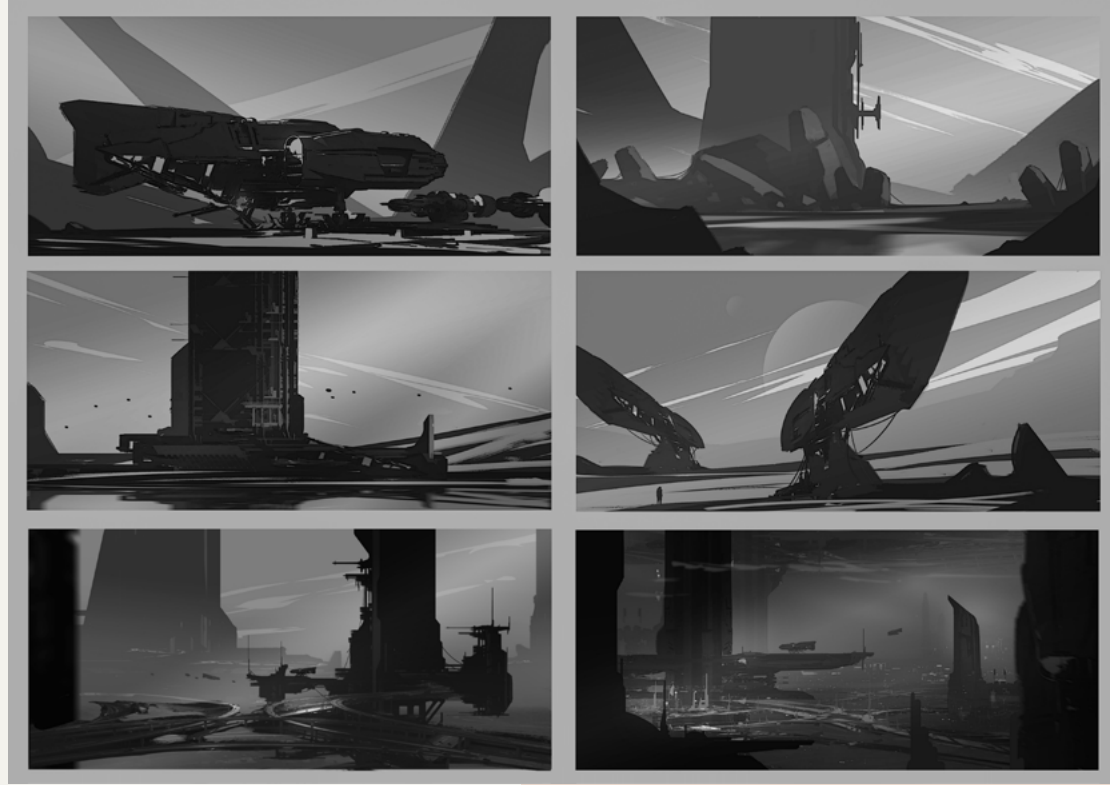
Kirill Tokarevin (2017) artikkelissa How do you create concept art for video games? hän haastattelee konseptitaiteilija Lucas Staniecia tämän työprosessista konseptitaiteen parissa. Staniecin sanoin, hän aloittaa luonnostelun tekemällä kahden väriarvon piirroksia, jossa käytetään vain kahta eri kontrastiväriä kuten valkoinen ja musta (kuvat 11, 12, 13). Tämä tekniikka auttaa valojen ja varjojen suunnittelussa, sekä komposition miettimisessä. Eri muotojen ja ratkaisujen tutkiminen rajatuilla säännöillä auttaa miettimään kuvan perusideaa jo alkutekijöissä sekä selkeyttää suunnittelua. Staniec (2017) aloittaa samoin vain yhdellä sävyllä luonnostelun, pyrkien saamaan siluetin muodon mielenkiintoiseksi ja jatkaa siitä katsoen millaiseen ratkaisuun päättyy (kuva 10).



Kuva 10 Konseptiluonnoksen prosessi. (Lucas Staniec. 2017.)



Kuva 11 Kahden väriarvon luonnoksia (Boris Rusov. 2019.)



Kuva 12 Kahden väriarvon luonnoksia. (Julian Calle. 2021.)



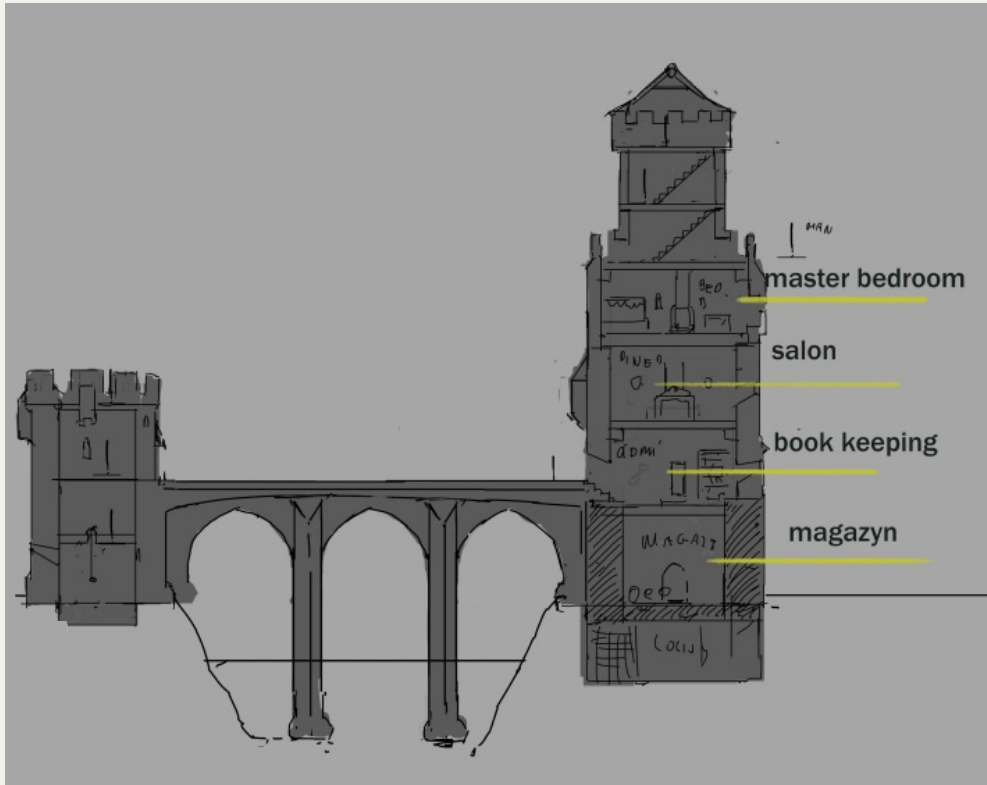
Kuva 13 Kahden väriarvon luonnoksia Horizon Zero Dawn pelin maailmaan. (Guerrilla Games. 2017.)



Jos konseptitaiteilijan pitää suunnitella jotain tiettyä maailmaan liittyvää rakennetta, kuten esimerkiksi ajoneuvoja, käytetään referenssikuvia suunnittelemaan sen käyttötarkoitusta sekä toimintaa. Myös esineen tai asian tyylin suunnitteluun voi käyttää referenssikuvia: esineen voi sijoittaa esimerkiksi tiettyyn aikakauteen tai tyyliuuntaukseseen tai sen muotoon voi ottaa inspiraatiota yksinkertaisistakin asioista, kuten lehden muodosta. Tärkeää on luoda mielenkiintoinen luonne esineelle, mikä sopii sen maailmaan ja kontekstiin. (Staniec 2017, Tokarevin mukaan 2017.)

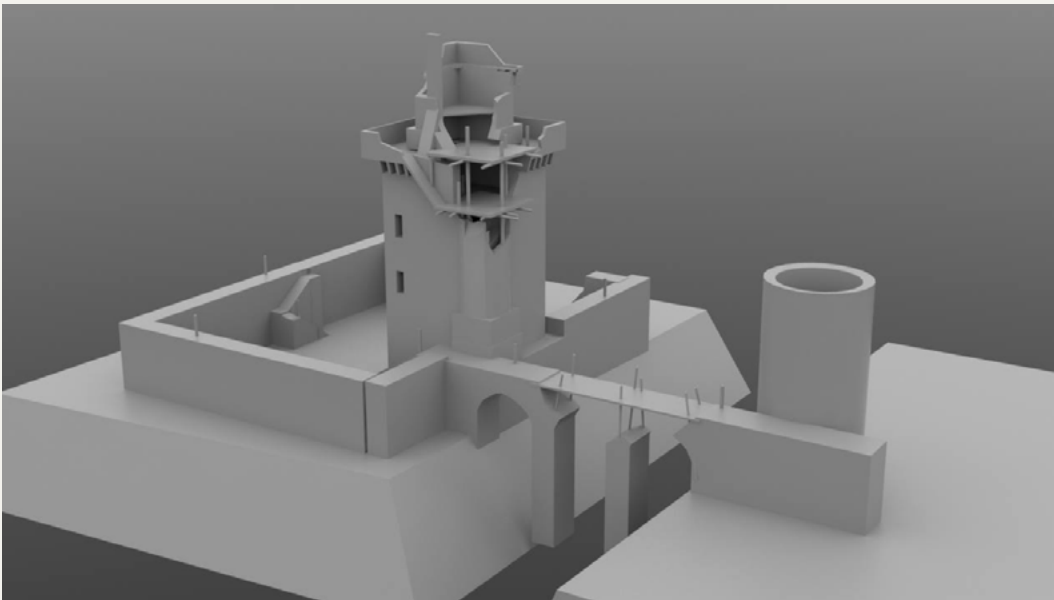


Kuva 14 Referenssien käyttöä konseptin suunnittelussa. (Lucas Staniec. 2017.)

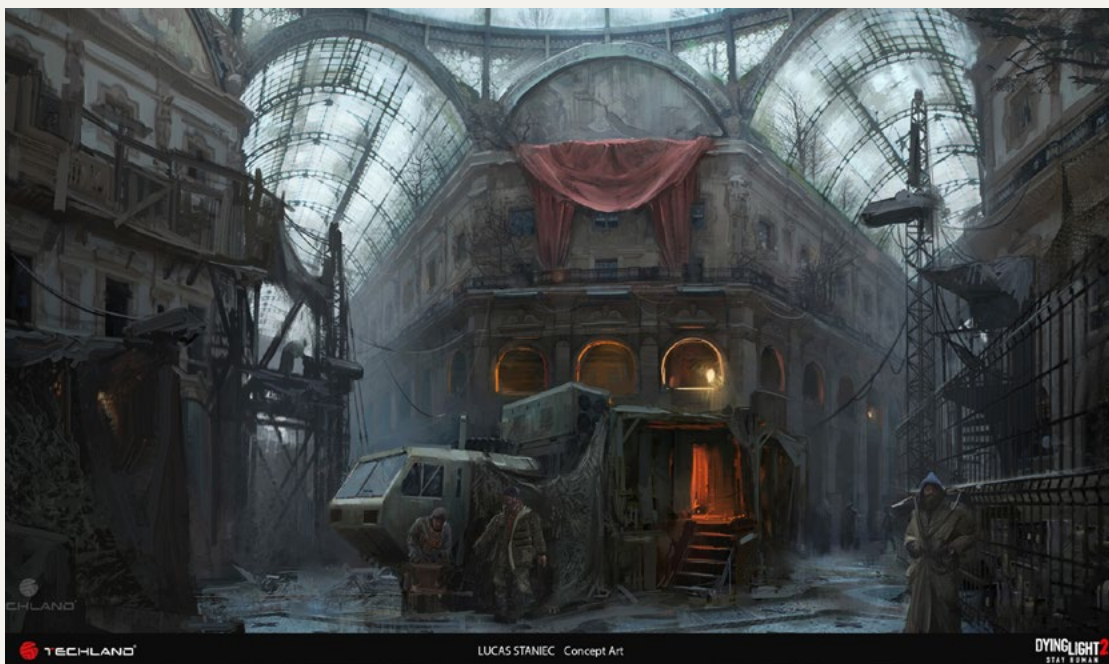
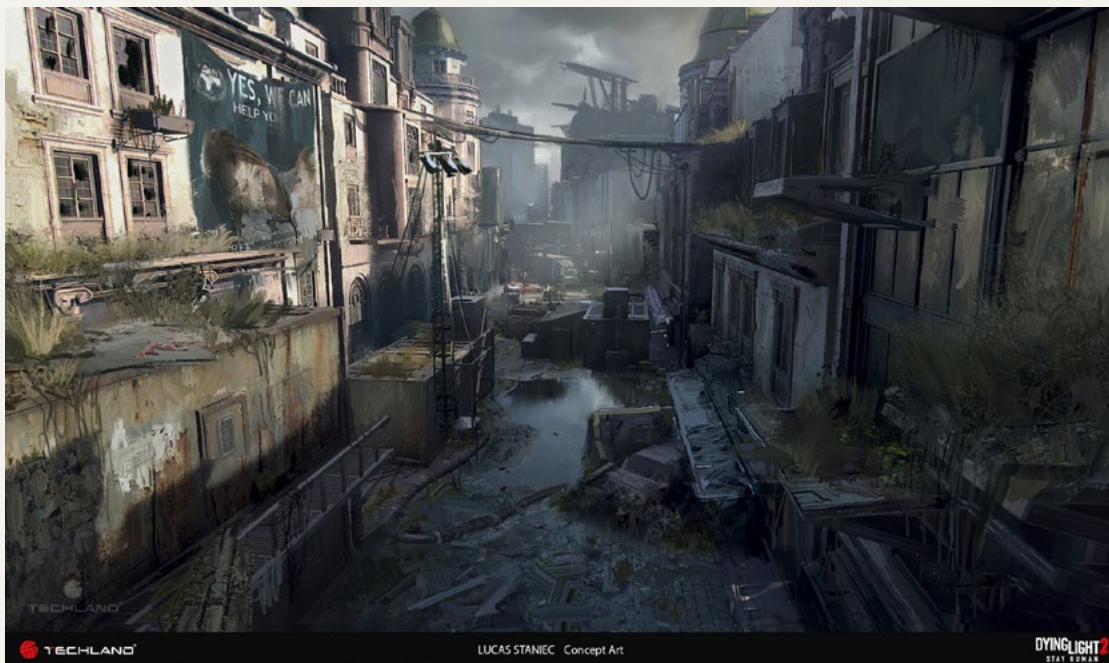


Staniec (2017) käyttää mm. 3D-ohjelmaa auttamaan piirtämään ja suunnittelemaan perspektiiviä (kuva 15). Tämä antaa myös suunnittelulle oman avun, helpottaen esineen tai elementin näkemistä eri kuvakulmista. Tämä on myös muille projektin tekijöille helpottava työkalu, kun suunnitelmaa voi tutkia eri kohdista. Hän käyttää myös Photoshop-ohjelmaa sekä jonkun verran oikeita valokuvia maalauksiinsa.

Näiden metodien käytön lisäksi maalaustaiteen perusteiden, kuten väriteorian ja perspektiivin harjoittelu auttaa rakentamaan uskottavia kuvia konsepteista (kuva 16).



Kuva 15 Luonnoskuva rakennuksesta ja rakennettu 3D-malli. (Lucas Staniec. 2017.)



Kuva 16 Valmiita konseptikuvia *Dying Light 2* peliin (Lucas Staniec. 2022.)



3 Maailmanloppu ja sen jälkeen, post-apokalypsi

Kuva 17 Konseptikuvitusta maailmanlopusta *Horizon Zero Dawn*-peleistä (mukailtu). (Guerrilla Games, 2017.)

3.1. Mitä on post-apokalyptinen fiktio?

Post-apokalyptinen tarinankerronnan laji määritellään maailmanlopun jälkeisiä tapahtumia kuvaavana tarinana (Suomi sanakirja).

Artikkelissa *Post-apocalyptic Literature* Sasha Blakeley (2021) kirjoittaa post-apokalyptisesta kirjallisuudenlajin määritelmästä: todellinen post-apokalyptinen fiktio tapahtuu yleensä joko aikaisemmin apokalypsin jälkeen tai maailmassa, jossa ei ole vielä olemassa muodollista yhteiskuntaa. Eli yhteiskunnan romahtaminen tai uupuminen on yhdessä apokalyptisen tapahtuman kanssa sidottu genren määritelmään.

Apokalypsi

Varhaisempia apokalyptisiä tarinoita on ollut läsnä kirjallisuudessa ja tarinoissa jo pitkään. Apokalypsin määritelmä on myös muuttunut aikojen saatossa. Artikkelissa *Biblical Apocalypse* Rebecca Denova (2021) referoi apokalypsin tarkoittaneen ennen tekstiä, joka sisältää profetioita Jumalan tulevasta väliintulosta, puuttuakseen ihmiskunnan historiaan ja yhteiskunnassa havaittaviin epäkohtiin. Vanhoissa apokalyptisissa teksteissä käytetään uskonnollisia käsitteitä kritisoimaan sortavia hallituksia sekä ulkopuolisia sosiaalisia ja kulttuurillisia näkemyksiä (Denova 2012).

Erilaisia tarinoita tällaisista väliintuloista löytyy varhaisista tarinoista paljon. Egyptilaisessa mytologiassa Ra jumala lähettää Sekhmet jumalattaren rankaisemaan ihmisiä maan päälle. Mesopotamiassa tuotettu maailman vanhin eepos

Gilgameš kuvailee jumalten väliintuloa suurena tulvana (Denova 2021), mikä on myös tunnettu tarina Raamatun Vanhan testamentin kertomuksessa Nooan arkista ja suuresta tulvasta, mitä voi kuvailla apokalyptiseksi. Myös Uuden testamentin viimeinen kirja Ilmestyskirja kuvailee apokalyptisiä näkyjä ja tulevaisuutta, jossa ihmiskuntaa rangaistaan (Denova 2021). Myös juutalaisissa kirjoituksissa viitataan apokalyptiseen tapahtumaan Denovan (2021) mukaan. Kertomuksissa jumala tulee pelastamaan uskovat ja rankaisemaan pahaa.

Nykyaikana apokalypsi termiä käytetään kuvaamaan suuria katastrofeja. Vielä nykypäivänäkin vanhojen uskonnollisten tarinoiden vaikutus näkyy moderneissa tarinoissa (kuva 18).



Kuva 18 Enkeli, demoni ja Antikristus modernissa apokalyptisessä tarinassa *Good Omens*-sarjasta. (Amazon/BBC studios. 2019.)

Post-apokalyptinen kirjallisuus tiennäyttäjänä

Kirjallisuudessa Mary Shelley'n *Last Man* (1826) ja H. G. Wellin *The Time Machine* (1895) koetaan olevan varhaisempia genreä edustavia tekstejä. Molemmissa kirjoissa pohditaan ihmiskunnan katoamista ja sen jälkeistä maailmaa.

Post-apokalyptinen fiktio yleistyi kuitenkin vasta 1900-luvulla. Maailmansotien ja ydinsodan uhan siivittämänä monet kirjailijat ja taiteilijat ammensivat omiin töihinsä tarinoita ihmiskunnan tuhosta sodan tuotteena (Blakeley 2021). Post-apokalyptinen laji usein refleктоikin aikakautensa uhkakuvia ja ihmiskunnan huolia, joita sen teemoista huokuu. Esimerkkinä Mary Shelley'n kirjoittama tarina ihmiskunnan vääjäämättömästä katoamisesta maailmanlaajuisen pandemian seurauksena on teemoiltaan hyvin lähellä 2020-luvun maailmaanlaajuisia tapahtumia. Aikanaan Shelley'n kirjoittaessa romaania, oli ensimmäinen kolera-pandemia leviämässä maailmalla, hyvin samaan tapaan kuin 2020-luvun Korona epidemia, kertoo Olivia Murphy artikkelissa *Guide to the Classics: Mary Shelley's The Last Man is a prophecy of life in a global pandemic* (2020).

Tutkiessa romaania, sen teemat vaikuttavat hämmästyttävän läheisiltä nykyajan lukijalle. Romanissa myös kuvataan luonnon paluuta sen alkuperäiseen kauneuteen ihmisten vähetessä (Murphy 2020). Tämä on teema, mikä on alkanut nostaa päätään taas uudestaan, miltei parin vuosisadan jälkeen.

Yleisimmin apokalyptisissa tarinoissa maailman tai tarkemmin ihmiskunnan tuhoajan muodon ottaa pandemia, ydinsota, luonnonkatastrofit tai alieneiden tai vastaavien ei-ihmisten hyökkäys. Nykymediassa zombiet ovat myös olleet suosituin vihollinen ihmiskunnalle (Blakeley 2021), niin kuin näkyy suosituissa teoksissa Robert Kirkmanin *Walkin' Dead* (2003–2019) tai Mike Careyn *Maailman lahjakkain tyttö* (2014). Molemmissa kirjoissa zombiet ovat valloittaneet maailman ja jäljellä olevien ihmisten pyrkimyksenä on selviytyä.



Kuva 19 Yhteiskunnan romahtaminen on keskeinen teema post-apokalyptisissa tarinoissa. *Fallout* pelin konseptitaidetta. (Bethesda Softworks. 2007.)

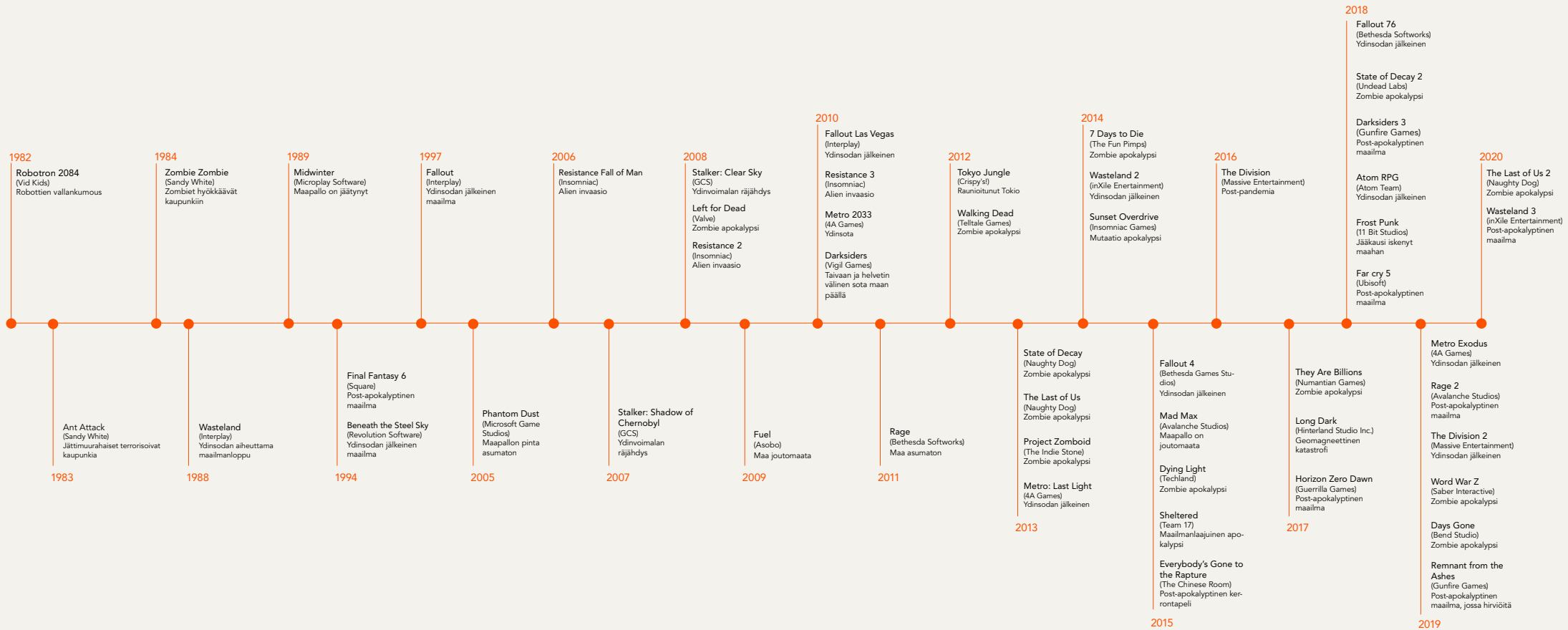
Post-apokalyptisin yleisiä teemoja

Post-apokalyptiset tarinat ovat pohjimmiltaan tutkiskelua ihmisyydestä ja sen luonteesta, jota pyritään pohtimaan yhteiskunnan rakenteiden ja romahtamisen kautta (kuva 19). Kun vakaa yhteiskunta on kadonnut ympäriltä mitä ihmisen luonteelle tapahtuu, kun se keskittyy vain selviytymään uudessa maailman järjestyksessä?

Monissa tarinoissa pyritään vastaamaan kysymyksiin kuin: mikä olisi voinut estää apokalyptin? Mitä yhteiskunnan uudelleenrakennus vaatii? Miten uusi yhteiskunta voisi olla erilainen vanhasta? Mitkä arvot ovat tärkeitä ihmiskunnalle? Miten ihmiset selviävät äärimmäisistä olosuhteista ja tapahtumista? Myös eloonjääminen, kuoleman käsittely,

ihmissuhteiden merkitys ja erinäiset yhteiskuntia kritisoiivat teemat kuten ydinaseet, diktatuuri, ilmastonmuutos ja valtarakenteet toistuvat post-apokalyptisessä mediassa. (Blakeley 2021.)

Post-apokalyptiset kuvailut keskittyessä apokalyptin jälkeisiin aikoihin, ohittavat usein suorat vaikutukset, joita itse apokalyptisista seuraa ihmisille sen välittömässä yhteydessä. (Blakeley 2021.)



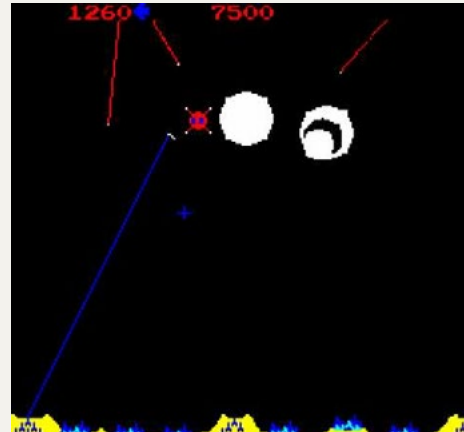
Kaava 1 Post-apokalyptisten videopelien lyhyt historia 1982–2020. Lähde MrHammers Youtube-video (2020). Karstila 2023.

3.2. Post apokalyptin visualisointi ja teemat videopeleissä

80-luvulla post-apokalyptinen tarinankerronta löysi tiensä videopeleihin ja on jatkunut suosittuna genreinä nykyhetken asti (kaava 1).



Kuva 20 Interplayn tuottama *Wasteland* (1988) kertoo ydinsodan jälkeisestä Amerikasta. (Interplay. 1988.)



Kuva 21 *Missile Command* (1980) Atari, Inc. julkaisema peli, jossa pyritään torjumaan ohjuksia iskemästä kaupunkiin. (Atari Inc. 1980.)

Genrellä on raskas historia toivottomuuden ja uhkakuvien tuomisella etualalle. Pelien aiheenkäsittelyt vaihtelevat robottien vallankumouksesta, ydinsodista, alieneiden valloituksesta, zombien ja maapallon pinnan asumattomuuden välillä. Viimeisen vuosikymmenen aikana zombiet ovat olleet suosittu teema peleissä (kaava 1). (MrHammers. 2020).

Pelit 80-luvulla olivat värikkäitä ja pelkistettyjä teknologian rajoitusten takia. Pelejä pelattiin pienellä ruudulla ja kovat värikontrastit auttoivat erottamaan mitä ruudulla tapahtui (kuva 20, 21). 90-luvulla teknologia oli jo kehittynyt eteenpäin ja salli enemmän vaihtoehtoja pelien visuaalisuudelle. *Fallout*-pelisarjan (kuva 22) ensimmäisen pelin julkaisu määritteli genren väripaletin harmaan ja ruskean sävyiseksi vuosikymmenten ajan (kuvat 23, 24, 25, 26).

Post-apokalyptiset maailmat videopeleissä ovat olleet täynnä väkivaltaa, ihmiskunnan pahimpia puolia ja kaaosta romahtaneiden yhteiskuntien ja kaupunkien keskellä. Monet tarinat tapahtuvat yleensä verrattain lähellä tapahtunutta maailmanloppua, aikaan, jossa ihmiskunta on vasta joutunut katastrofien armoille, jolloin uutta yhteiskuntaa tai turvaa ei ole vielä ehtinyt syntyä. Selviäminen tuhon keskellä ja vahvimaksi tuleminen ovat yleensä pelaajille asetettuja tavoitteita lajin peleissä.



Kuva 22 *Fallout* (1997) kuvakaappaus. (Interplay Entertainment. 1997.)

Kuva 23 Kuvakaappaus *Fallout 76*- pelistä. (Bethesda Game Studio. 2018)



Kuva 24 Kuvakaappaus *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*- pelistä. (GSC Game World. 2007)



Kuva 25 Kuvakaappaus *The walking dead*- pelistä. (Telltale games. 2012)



Kuva 26 Kuvakaappaus *Metro: Last Light*- pelistä. (4A Games. 2013)

3.3. Post-apokalyptinen kuvaus muuttunut ilmastonmuutoksen seurauksena

Viimeisen vuosikymmenen aikana apokalyptisten maailmojen visualisointi on alkanut saada uutta muotoa. Harmaan ja ruskean kuivan maan sijasta apokalypsin jälkeiset maailmat ovat muuttuneet vehreämmiksi (kuva 27). Puut, ruoho ja köynnöskasvit leviävät raunioiden läpi ja puskevat tiensä kohti aurinkoa. Peurat ja ketut hiipivät vanhojen rakennusten katveessa ja pelaaja voi ihastella luonnon valtaantuloa. Maailmassa on yhä uhkia, kuten zombeja tai tappavia robotteja, mutta kaikki on verhottu kauniiseen vehreyden huntuun (kuvat 28, 29, 30, 31).

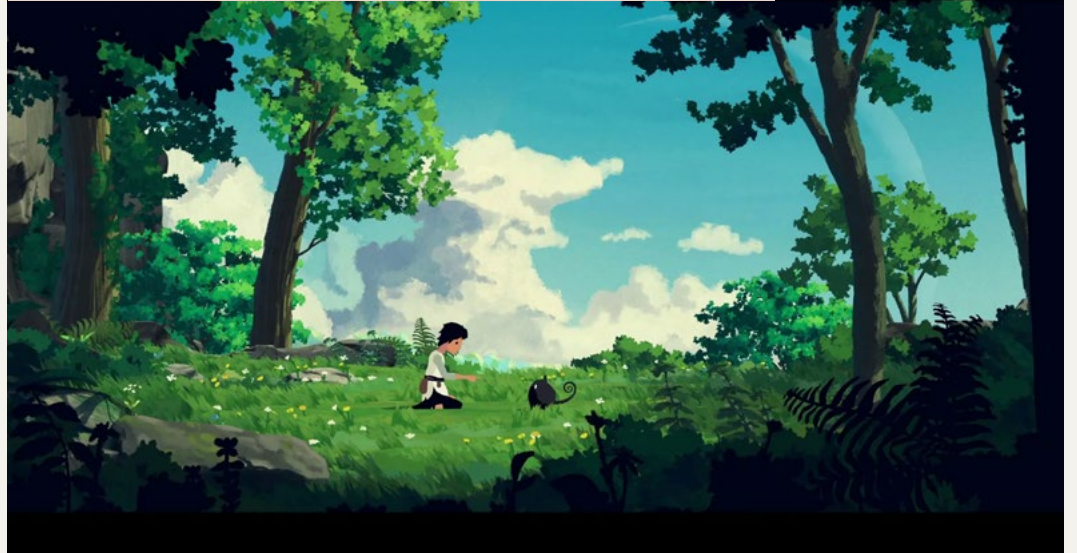


Kuva 27 Kuvakaappaus *Far Cry New Dawn*- pelistä (mukailtu). (Ubisoft. 2019.)

Kuva 28 Kuvakaappaus *The Last of Us 2*- pelistä. (Naughty Dog, 2020.)



Kuva 29 Varhaista pelinäyttöä pelistä *Planet of Lana*. (Wishfully Studios, 2022)



Kuva 30 Kuvakaappaus *Stray*- pelistä. (BlueTwelve Studio/ Annapurna Interactive, 2022)



Kuva 31 Kuvakaappaus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*- pelistä. (Nintendo Entertainment Planning & Development 2017.)



Kuva 32 Konseptikuvitusta The Last of Us 2 peliin. (Naughty Dog, 2020.)



Kuva 33 Konseptikuvitusta The Last of Us 2 peliin. (Naughty Dog, 2020.)

Naughty Dog -pelistudion 2013 julkaisema videopeli Last of Us ja sen jatko-osa Last of Us 2 ammentavat visuaalisuuttaan tästä konseptista.

BBC:n artikkelissa Why the apocalypse is being reimagined as a beautiful event, kirjoittanut Alan Horner (2020) kertoo pelin visuaalisuuden saaneen inspiraatiota Alan Weismanin kirjasta Maailma ilman meitä (2008). Weismanin kirja kertoo siitä, mitä tapahtuisi luonnollisille ja rakennetuille ympäristöille, jos ihminen yhtäkkiä katoaisi. Kirjassa esitellään luonnon palaamista ja sen hiljaista valtaantuloa ihmisten rakennuksissa ja kaupungeissa.

Tämän inspiraation voi nähdä selkeästi Last of Us -pelin ympäristössä (kuvat 32, 33, 34), jossa kerrostalot ovat täynnä puita, metrot tulvivat ja peurat juoksentelevat haljenneilla asfalttiteillä.



Kuva 34 Konseptikuvitusta The Last of Us 2 peliin. (Naughty Dog, 2020.)



Sony Interactive Entertainmentin julkaisema Guerrilla Gamesin peli Horizon Zero Dawn (2017) osoittaa myös samanlaista ajattelua post-apokalyptisesta maailmasta (kuvat 35 ja 36).

Pelin isoin teema on ihmiskunnan aiheuttama luonnon tuhoutuminen ja pyrkimykset sen ennallistamiseksi. Pelissä luonto ja teknologia ovat sulautuneet toisiinsa, kun ihmiset ovat luoneet robotteja, jotka ovat ottaneet luonnosta kadonneiden villieläinten roolin sen kiertokulun ylläpitämisessä (kuva 37). Ihmisten toimet ovat vaikuttaneet maapallon biosfääriin lähtemättömästi ja omalta osaltaan myös oman yhteiskuntarakenteensa romahtamiseen. Mutta uudessa maailmanjärjestyksessä myös ihmisellä on yhä sijaa ja uudet sivilisaatiot ovat rakentuneet vanhojen päälle.



Kuva 36 Konseptia ajan kulumisesta ja vaikutuksesta rakennuksiin Horizon Zero Dawn- pelistä. (Guerrilla Games. 2017.)



Kuva 37 Robotit ovat ottaneet eläinten paikan biosfäärissä. (Guerrilla Games. 2017.)



Kuva 38 Kukkiva Atacaman autiomaata lokakuussa 2015. (Mario Ruiz / EPA. Yle. 2015)



Kuva 39 Kuvakaappaus *Far Cry New Dawn*-pelistä. (Ubisoft. 2019.)

Far Cry New Dawn -pelin (2019. Ubisoft) maailma eroaa värikkyydellään totutusta harmaan ja ruskean maailmasta. *New Dawnin* maailmassa kukkaloisto sekä kirkkaasti maalatut lavasteet tuovat apokalyptiseen maailmaan väripisteitä (kuva 39), ja muuttaa pelin maailmaa leikkisämmäksi. *Far Cryn* tekijät tekivät tämän valinnan tietoisesti erottuakseen joukosta, kertoo *New Dawnin* AD Isaac Papismado VG247:n haastattelussa (Alyse Stanley. 2019). Inspiraatio kukka- ja väriloistoon tuli Kalifornian aavikon harvinaisesta ilmiöstä, jossa uinuneet kukat heräsivät hetkessä eloon (kuva 38).

sanotusti huonolle lopulle, voi se saada pelaajat tarttumaan herkemmin mukavampaan vaihtoehtoon, mikä myös sattuu olemaan visuaalisesti todella kaunis.

Uudessa kuvailussa maailmanlopusta voi kuitenkin nähdä synkkyyden keskellä myös toiveikkuutta. Siinä missä ihmisten maailmanloppu nähdään traagisena ja kauheana tapahtumana, voi se olla luonnolle tilaisuus parantua. Apokalyptinen maailma muuttuu omalla tavallaan surullisen kauniiksi näyttämöksi, jonka takaa voi nähdä ihmiskunnan tuhon kautta myös uuden synnyn. Tämä ajatus on ominaista post-apokalyptiselle lajille: keskitytään siihen, mitä voisi olla apokalypsin jälkeen, eikä sen välittömiin vaikutuksiin (Blakeley. 2021).

Muutos post-apokalyptisten maailmojen esittämisessä on selkeä, mutta mistä suunnanvaihto on tullut? Mark Digby, joka toimi *Annihilation* (2018) elokuvan AD:nä näkee tämän visuaalisen suuntauksen olevan osoitus huolesta ilmastonmuutosta kohtaan (Digby 2020, Hornerin 2020 mukaan.)

Post-apokalyptisten maailmojen uudelleen visualisoinnin voi nähdä suorana seurauksena ilmastoahdistuksesta. Monet ympäristökatastrofit viime vuosina ovat näyttäneetkin apokalyptisilta tapahtumilta (kuva 40), jotka ovat lisänneet ahdinkoa tulevaisuudesta.

Kuten aikaisemmassa luvussa kerrottiin, heijastavat post-apokalyptiset teemat yleensä aikakautensa huolia, joten on selkeää mistä moderni visualisointi on juontanut juurensa. Ihmisille voi olla helpompaa siirtää huomiotaan ympäristön tuhon sijasta sen ennallistamiseen, mikä tapahtuu esitetyissä peleissä. Kun tarjotaan vaihtoehto niin



Kuva 40 Kuva metsäpalosta Kreikassa 2021. (French press Agency. 2021)



4 Prosessi, ideasta konseptiin

4.1 Alku

Suunnittelin pelikonseptin, jonka pohjalta pyrin luomaan avaintaide konseptikuvitusta. Pelin konsepti on alkuteki-
jöissään, ja pyrin rakentamaan vain yleismaalliset raamit
maailmalle ja pelin kontekstille sekä teemoille. Tehtäväni
on ennemmin kuvien kautta rakentaa erottuva ja mielen-
kiintoinen visuaalinen tyyli pelille sekä avata maailmanra-
kennusta. Koin tärkeäksi tuoda esille selkeää muotokieltä ja
ideoita, jotta näkemys pelistä tavoittaa myös katsojan ja saa
heidät kiinnostumaan pelistä enemmän.

Mietin alueet, tai kentät, joita halusin esitellä konsepti-
kuvissa ja jotka ovat relevantteja pelin tarinassa ja meka-
niikassa. Etsin paljon referenssikuvia luonnosta ja raken-
nuksista, sekä hylätyistä paikoista, ja pyrin miettimään,
miten esitän rauniot ja tarjoan tarpeeksi kontekstia sekä
tarinankerrontaa yhdessä kuvassa, jotta katsoja saa selvän
käsitteen maailmanrakennuksesta yhdellä vilkaisulla. Ym-
päristöä suunnitellessa piti miettiä kokonaisuuden yhtenäi-
syyden hahmottamista ja säilyttämistä. Alueet oli suunnit-
teltava erikseen ja silti sovittava yhteen, jotta on selkeää,
että ne kuuluvat samaan maailmaan.



Pelistä ja sen maailmasta

Post-apokalyptinen seikkailupeli, joka sijoittuu pohjoismaalaiseen ympäristöön. Pelin maailmassa luonnon läsnäolo sekä ihmisen ja luonnon välinen yhteiselo on keskiössä. Ihmiset elävät pelin nykyajassa metsissä ja rannikoilla pienissä kyläyhteisöissä, jotka hyödyntävät ympäröivää luontoa metsästämiseen sekä raaka-aineiden keräämiseen.

Pelin post-apokalyptisessa maailmassa vanhan yhteiskunnan rakennukset ja futuristiset laitteet erottuvat vahvasti ympäröivästä luonnosta, hylättyinä ne kertovat tarinaa menneisyydestä. Uudessa yhteiskunnassa ihmiset käyttävät vanhoja laitteita omiin tarkoituksiinsa, kuten uusiutuvaan energiaan pohjautuvaan energiantuotantoon, sekä vanhojen varaosien löytämiseen ja laitteiden uusiokäyttöön. Vanhan ja uuden maailman elementit erottuvat toisistaan ja keskustelevat keskenään.

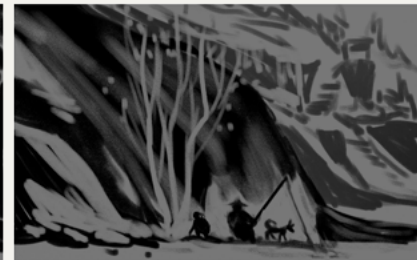
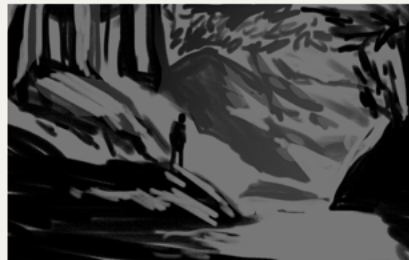
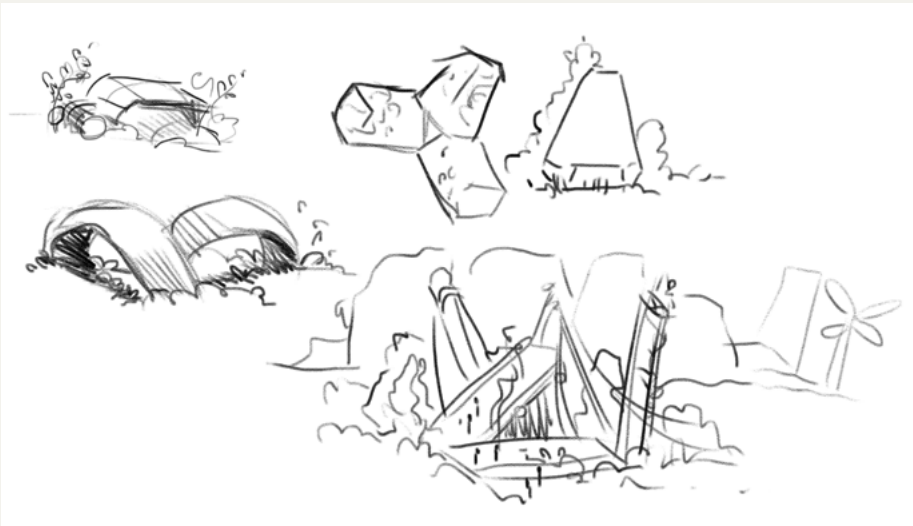
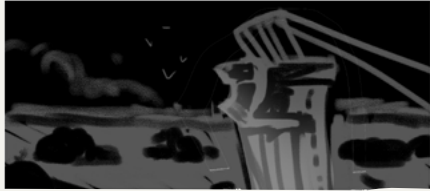
Pelissä on 3 pelattavaa hahmoa: kaksi ihmistä ja yksi koira. Pelattavaa hahmoa voi vaihtaa pelin aikana, ja eri hahmoille on avoinna eri tehtävät. Uusilta alueilta avautuu tehtäviä ja resursseja, joita voi kerätä ja hyödyntää.

Pelin tavoitteena on seurata ja viedä päähenkilöiden tarinaa eteenpäin, auttaa omaa yhteisöä selviytymään ja kasvaamaan, sekä tutustua maailmaan ja hahmoihin.

Yleiskatsaus	Tarina vie peliä eteenpäin: kolme hahmoa, uusioperhe. Matkustaa ryhmän kanssa metsien läpi löytääkseen paikan, johon pystyttää leiri. Pelaajan pitää auttaa leirin asukkaita ja pelaajahahmoja erilaisissa töissä, kuten: pystyttää leiri/ruuan kerääminen/metsästys/etsimään varaosia ja koneita/kalastusta/leirin päivittämistä/tarinan eteen viemistä.
Samankaltaisia pelejä	Horizon zero dawn, Breath of the wild, Stardew Valley (hahmosuhteet ja tarinan avautuminen).
Esimerkki pelinsisäisestä progressiosta	Pelihahmo pyytää sinua kalastamaan: teet vavan tai saat jostain, etsit kalapaikan, kalastat, tuot leiriin. Saat pointteja, suhteet paranevat pelihahmojen välillä, avautuu tarinapolkuja, opit paremmin kalastamaan, voit opetella päivittämään vapaasi, sekä vaatteitasi. Kaikki eri hahmot voi saada eri taitoja riippuen, mitä tekee.
Pelikenttä ja työkalut	Leirissä on eri asioita mitä voi tehdä ja voi opetella eri taitoja eri hahmoille (3 eri hahmoa). Kalastus/metsästys/kerääminen/ompeleminen/rakentaminen/nikkarointi jne. Mitä enemmän teet ja opit, sen enemmän ja monipuolisemmin voit tehdä ja edistät hahmojen tarinoita. Aina, kun yhdessä paikassa on oppinut tarpeeksi, siirretään leiriä eteenpäin uuteen paikkaan. Haastavuus vaihtelee paikan mukaan, johon leiri pystytetään.
Level ups	Esim. metsästys: mitä enemmän edistyt ja opetat hahmoa metsästäämään, sen monipuolisemmin tämä oppii esim. ansojen ja aseiden tekoa, sekä jäljitystä ja pelaaja voi löytää harvinaisempia ja monipuolisempia eläimiä, mikä edistää leirin hyvinvointia.
Yksityiskohtia	Mitä enemmän leiriä edistää, sen enemmän pelaaja avaa itselleen eri taitoja, pukuja ja tavaroita. Pelissä pystyy myös muokkaamaan pelaajahahmojen omia yksityistiloja/telttoja oman näköisikseen.

Tein itselleni selkeämmäksi millaiseen peliin suunnittelen maailmaa ja hahmoja, sekä miten eri alueet voivat toimia pelaamisen kannalta.

Pelimekaniikan miettiminen konseptitasolla auttoi miettimään pelin kokonaisuutta ja tarvittavaa visuaalisuutta, sekä miten eri kentät tai alueet toimisivat pelin raameissa ja mitä niiltä tarvitaan.



Kuva 43 Ideointia ja luonnostelua ympäristöstä.



Kuva 44 Kuvakaappaus *Kentucky Road Zero*- pelistä, jonka 3D-kentästä on tyyllillisesti tehty kaksiulotteisen näköinen teatterilava. (Cardboard Computer 2013.)

4.2 Tyylistä konseptitaiteen kontekstissa

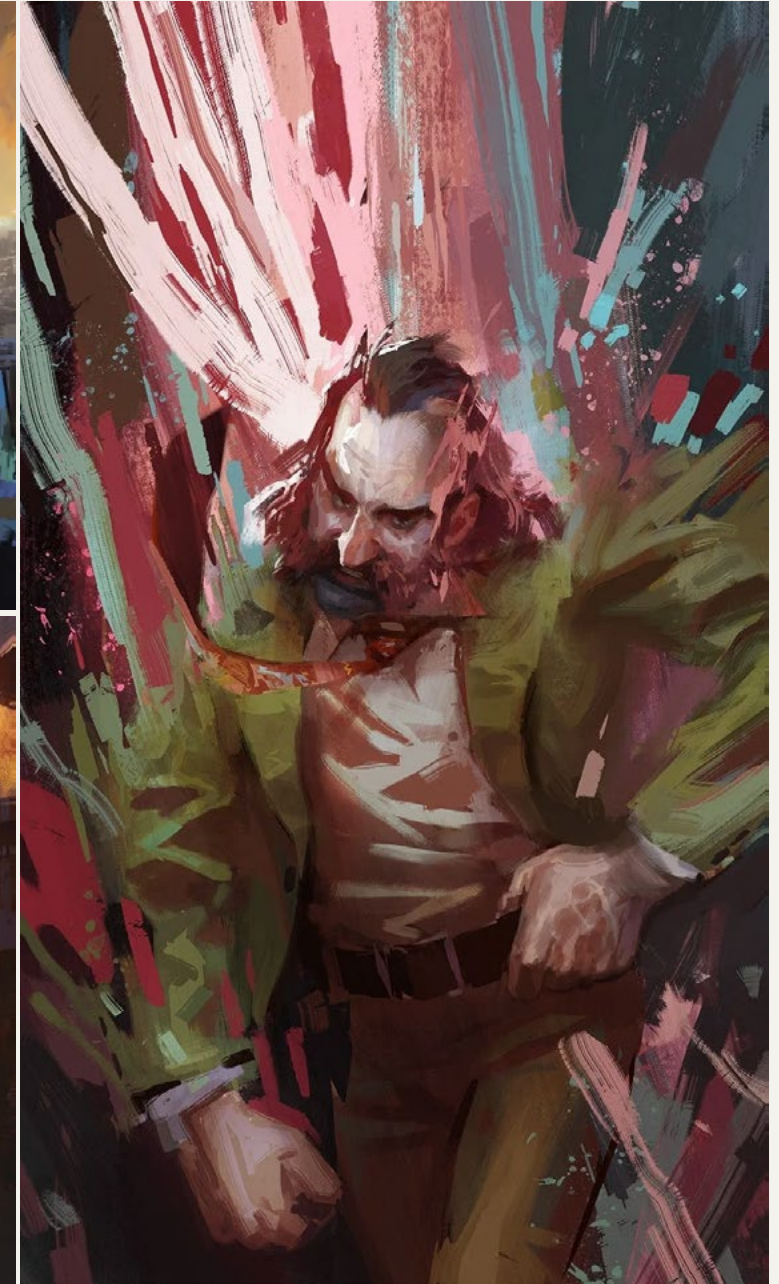
Halusin luoda pelille kiintoisan maailman, ja tyylin, mikä tukee sitä. Nykypäivänä on mahdollista tehdä videopeleistä tyyllillisesti todella erilaisen ja kiehtovan näköisiä. Yleensä pienemmät peliyhtiöt uskaltavat tehdä kokeellisempia pelejä ja venyttää pelien ulkonäön kriteerejä ja tapoja suunnitella niitä sekä tuoda eri medioiden visuaalisuutta muun muassa 3D- maailmaan (kuva 44).

Etsin eri tyyliä pelejä, ja törmäsin kauniisiin peleihin, joista on tehty mm. vesivärimalauksen näköinen (kuva 45) tai jonka tyylin inspiraationsa on käytetty oikeita nykyajan maalaustaiteen ammattilaisia (kuva 46).

Löydettyjen peliesimerkkien kautta alkoi pohdinta konseptikuvitusten ja pelin tyylistä. Koska post-apokalyptiset pelit ovat historiallisesti olleet harmaan ja ruskean sävyisiä, kylläisempi ja värikkäämpi tyyli tuntui luontaiselta vastapainolta totuttuun tyyliin.

Kuva 45 Dordogne- pelin mainoskuvaa. (UMANIMATION, UN JE NE SAIS QUOI. 2023.)





Kuva 46 Konseptikuvitusta *Disco Elysium*- pelistä. (ZA/UM. 2019.)

Pohdin, että peli sijoittuisi pohjoismaiden lisäksi myös syksyn aikaan, jolloin ruskan loisto olisi alkamassa ja puut sekä pensaat saisivat kauniita oranssin ja punaisen sävyjä. Maailma myös saisi tarinallisuutta sen ajankohdasta: kesä on väistynyt ja syksy alkaa hiipiä esiin, mikä myös antaa lupauksen talven tulosta. Pelissä olisi silloin taustalla ajatus myös talven ankarasta kylmyydestä, mikä on tulossa ja aiheuttaa hahmoille huolta tulevaisuudesta, jolloin heidän pitää varmistaa, että heillä on kaikki tarvittava valmiina pitkään talveen, kuten ruokaa.

Pohjoismaisen maiseman takia myös pohjoismainen taide ja tapa, jolla luontoa on kuvattu maalauksissa nousi pohdintaan tyylin inspiraationa (kuva 47).

Värien runsaalla käytöllä voisi peliin tuoda erottavuuden lisäksi sen teemoja tukevia mielikuvia katsojalle. Tämän opinnäytetyön pelikonseptin yhtenä teemana post-apokalyptisessa maailmassa on nimenomaan toiveikkuuden ja kirkkaamman tulevaisuuden löytämistä. Maailma, jona me olemme tunteneet sen, on romahtanut, mutta sen jälkeen on syntynyt jotain uutta. Luonto ja ihmiset jatkavat yhä kasvuaan, vaikkei yhteiskunta siihen pystynyt. Maailma ei ole harmaa ja ruskea, vaan värikäs, leikkisä ja kaunis.

Nämä teemat ja visuaalisuus ovat jo nostaneet päätään generen uudessa aallossa, mutta pyrkimys on viedä tämä vielä pidemmälle tekijän oman kädenjäljen mukaan.



Kuva 47 Taistelevat metsot.(Ferdinand von Wright. 1886.)



Kuva 48 Paul Bailey 2021



Kuva 49 Min Yum 2022



Kuva 50 Kunrong Yap 2022



Kuva 51 Brian Buckrell 2017

Tutkiessani eri taiteilijoita ja tyyliä, joita voisin kokeilla, aloin päätyämään enemmän tyyliin, jota voisin käyttää uniikin tunnelman luomiseen pelin eri kentissä ja kohtauksissa. Pohtiessani värien ja tunnelman yhteyksiä törmäsin taiteilijoihin, joiden kuvissa on sitä tyyliä, mikä oli alkanut muodostua pohdinnan aikana (kuvat 48, 49, 50, 51). Pelin konseptissa värien käytössä ei tarvitsisi olla ujo. Kontrastivärien, etenkin liilan värin käyttäminen varjoissa ja se yhdistettynä syksyn kellertäviin väreihin voisi tuoda kiinnostavia elementtejä kuviin ja muodostaisi kiehtovan maailman pelille.



Kuva 52 Varhainen kokeilu ympäristön piirtämiseen.

Kokeiluja

Värit ja pensselien vetojen näkyvyys konseptitaiteessa sekä itse pelissä olisivat pääpiirteitä sen erottuvuuden kannalta. Voisin käyttää paljon kirkkaita ja kontrastisävyjä luomaan tunnelmaa ja kiinnostavuutta kuviin.

Kokeilin eri tapoja piirtää maalauksellisesti, mutta uskottavasti ympäristöjä (kuva 52) sekä lähdin testaamaan eri värien käyttöä (kuva 53). Halusin kokeilla realismin venyttämistä pidemmälle ja kokeilla todella räikeitä ja

epätavallisia värejä kuvissa. Kokeilujen lomassa pohdin kuinka paljon realismia voi venyttää värien kautta ennen kuin maailma alkaa tuntua liian abstraktilta ja oudolta, jolloin katsoja ei enää saa kiinni siitä, millaisesta pelistä on kyse. Liian räikeistä ja epätavallisista väreistä voi saada väärän käsityksen myös maailmasta, jossa hahmot etenevät. Alun kokeilut veivät tyyliä hieman liian outoon suuntaan, jolloin maailma alkoi tuntua liian vieraalta, eikä niinkään samaistuttavalta tai ymmärrettävältä.

Piirtäjänä en ole vielä niin tottunut tekemään maisemakuvia, joten oppinnäytetyön yhteydessä pyrin myös harjoittamaan eri tapoja, joilla luontoa voi kuvata.



Kuva 53 Tyylin ja värien kokeilua.

4.3 Avaintaide kuvat

Eri alueet

Suunnittelin kuvitettavaksi neljä eri aluetta, jotka antavat tarpeeksi kontekstia pelistä ja sen maailmasta ja ovat tärkeitä pelin tarinan, että sen toiminnan ja maailman kannalta.

Kyläalue

Tärkeä keskus pelin maailmassa. Kylää asuttavat maailman ihmiset ja se toimii kohtaamis- ja leppämisspaikkana niin pelin hahmoille, kuin pelaajalle itselleen.

Kylässä on tarkoitus näyttää miten ihmiset nykyään asuvat, millaista on arkkitehtuuri ja arkielämä pelin maailmassa. Kylä on noussut paikalleen metsän keskelle pienten yhteisöjen pikkuhiljaa sinne asettuessa. Ihmiset elävät kylässä jakaen tehtäviä keskenään, kuten viljelyä, karjanhoitoa, metsästystä, kalastusta, sekä kylän rakentamista ja ylläpitoa. Pelaaja voi osallistua kylän hoitoon ja ansaita paikkansa yhteisössä auttamalla muita ja tutustumalla persoonallisiin hahmoihin, joita kylä asuttaa.

Kylän keskiössä on vanha aurinkovoimalaitos, jonka kyläläiset ovat kunnostaneet uusiokäyttöön. Se nousee kylän keskeltä vieraan näköisenä ja toimii niin maamerkkinä, kuin tärkeänä keskuksena kyläläisille, josta he saavat sähköenergiaa täyttämään arkitarpeensa.





Kuva 57 Yksinkertaisia luonnoksia ja ideoiden tutkimista.

Raakaluonnoksia

Tein alueesta seitsemän eri raakaluonnosta harmaansävyissä. Pyrin miettimään, miten saisin kaikki haluamani elementit kuvaan selkeästi, jotta katsojalle tulisi heti ymmärrys siitä, mitä on katsomassa.

Kuvien tekeminen pienessä koossa ja todella yksinkertaisina rajasi tekemistä, mikä auttoi miettimään kompositiota ja tuomaan kuvaan vain kaikkein tärkeimmät peruselementit.

Ympäristön piirtämisessä on omat haasteensa ja lähtökohtaisesti kuvaan tuli sisällyttää kylän rakennuksia, voimalan, asukkaita sekä pelin päähenkilöt.

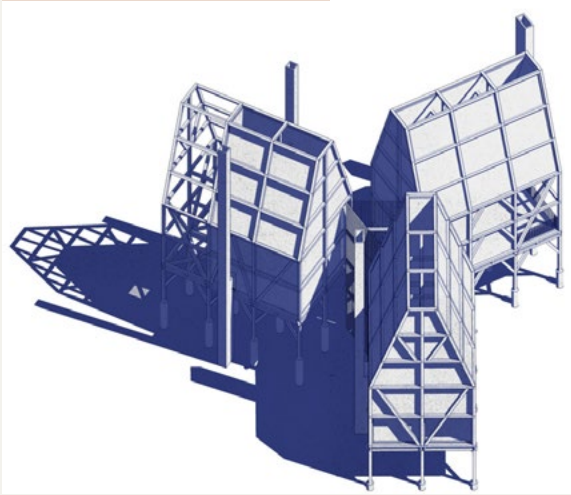
Kokeilujen päätteeksi kuva, jossa hahmot ovat vasta saapumassa kylään osoittautui idealtaan toimivaksi. Katsojalle avautuu kylä näkymä samalla kuin hahmoille ja kylän keskellä heti voimakkaimpana visuaalisena elementtinä nousisi aurinkovoimala.

Tehtyäni luonnokset jatkoin eteenpäin ja valitsin parhaat osat kustakin kuvasta ja jatkoin luonnostelemaan varsinaista kuvaa.

Kuva 58 Peter Batchelder.



Kuva 59 Ryan Architecture. 2014.



Referenssejä/ moodboard

Suunnitellessani kylää, pohdin sen arkkitehtuuria. Pelin maailmassa suuret tuotantolaitokset eivät ole toiminnassa, joten rakentamismahdollisuudet ovat rajatumpia. Raaka-aineena käytetään tietenkin puuta, sitä pohjoismaista löytyy yllin kyllin ja on myös ominaista tämän alueen rakentamiselle. Päädyin löytämään esimerkkejä puuarkkitehtuurista (kuva 56).

Aurinkovoimalaan löytyi aluksi innoitusta Amos Rexin kattoikkunoista. Niiden maasta nouseva muoto oli kiehtova, ja ikkunat pystyi kuvittelemaan toimivan aurinkokennoina (kuva 62).

Pohdin myös yleisesti tunnelmaa sekä kylän struktuuria ja asioita, mitä sinne on rakennettu (kuvat 58, 60, 61).



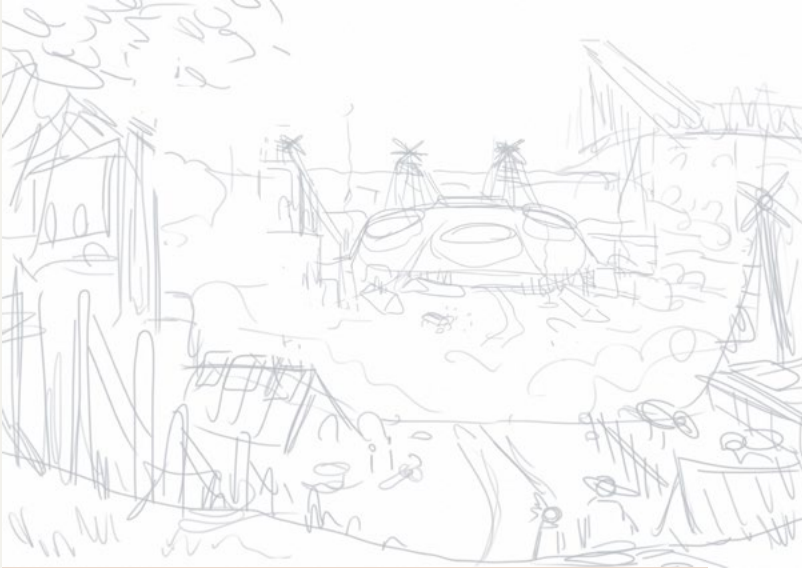
Kuva 60 Red Hong 2015



Kuva 61 Risuaita. ausfi. 2017.



Kuva 62 Amos Rexin kattoikkunat. (Mika Huisman.)



Kuva 63 Ensimmäinen luonnos, jonka piirsin raakaluonnosten pohjalta.

Luonnokset

Komposition pohtimisen jälkeen seurasi kokonaisen kuvan luonnostelu ja eri elementtien asettelu.

Kuva muuttui hieman sitä jatkaessani. Aurinkovoimaila kylän keskellä ei enää tuntunut visuaalisesti hyvältä elementiltä sen nykyisessä muodossa, siitä tuli mieleen UFO- alus. Päädyin suunnittelemaan rakennelman, mikä näyttää enemmän lautasantennilta, jossa aurinkokennot ovat levyjen päällä, joita voi liikuttaa auringon asennon mukaan.



Kuva 64 Mustavalkoluonnos ja muuttunut konsepti.



Kuva 65 Värien ja tunnelman hakemista.

Värit ja tunnelma

Värikokeiluilla pystyi tutkimaan eri tunnelman vaikutusta kuvaan. Päivän eri ajankohtien ja valaistuksen muuttuminen sen mukaan auttoi määrittämään piirroksen väripalettia. Voisivatko hahmot saapua kylään vasta illansuussa, jolloin kuvasta tulisi mysteerisempi iltahämärässä. Tai auringonlaskun aikaan, jolloin rakennelmat heittäisivät pitkiä varjoja ja näyttäisivät kutsuvilta sekä turvallisilta.

Päädyn kuvastamaan kylää laskevassa auringossa. Maisema päätyi kylpemään kultaisessa valossa mikä korostaa syksyn värejä ja antaa lämpimän ja kutsuvan vaikutelman. Annoin kontrastiväriä violeteilla varjoilla, joista olin saanut innoitusta Kunrong Yapin kuvasta (kuva 47).



Kuva 66 Värierot tummimpien kohtien välillä etu- ja taka-alalla.

Piirtäminen ja tekniikat

Lähdin kokoamaan kuvaa jakamalla sen osiin. Konseptitai-teessa yksi asia, mikä usein tulee esiin paljon, on ammat-tilaisten käsitys syvyyden ja perspektiivin toiminnasta ja kuinka se vaikuttaa eri elementtien väreihin. Esimerkiksi: kaukana olevat objektit näyttävät haaleammilta kuin lähellä olevat. Tutkin konseptiosuuden taustoittamisessa löytä-miäni kuvia ja pyrin arvioimaan, miten niissä saavutettu syvyyden ja tunnelman luominen on toteutettu.

Myös maalaustaiteen peruskäsitykset auttoivat yksinker-taistamaan prosessia, kuten mitä kauemmas katsojasta asia menee, sen vähemmän yksityiskohtia se tarvitsee. Pyrin pitämään nämä mielessä kun lähdin piirtämään kuvaa ja pyrin väreillä esittämään syvyyttä. Eri kohtien tummim-pien varjojen värieroavaisuudet auttavat erottamaan eri alueet toisistaan ja luovat struktuuria (kuva 66).



Kuva 67 Eri osiot, joissa kuvaa lähdin työstämään. Työstin sitä kolmessa eri tasossa, jotka toivat kuvaan syvyyttä.





Metsäalue

Metsä on suuri alue niin pohjoismaissa, että pelin maailmassa. Pelissä metsästä voi löytää kaikki mahdolliset raaka-aineet, mitä voi tarvita eri tavaroiden rakentamiseen, tehtävien tekemiseen, metsästykseseen ja ruoan keräämiseen.

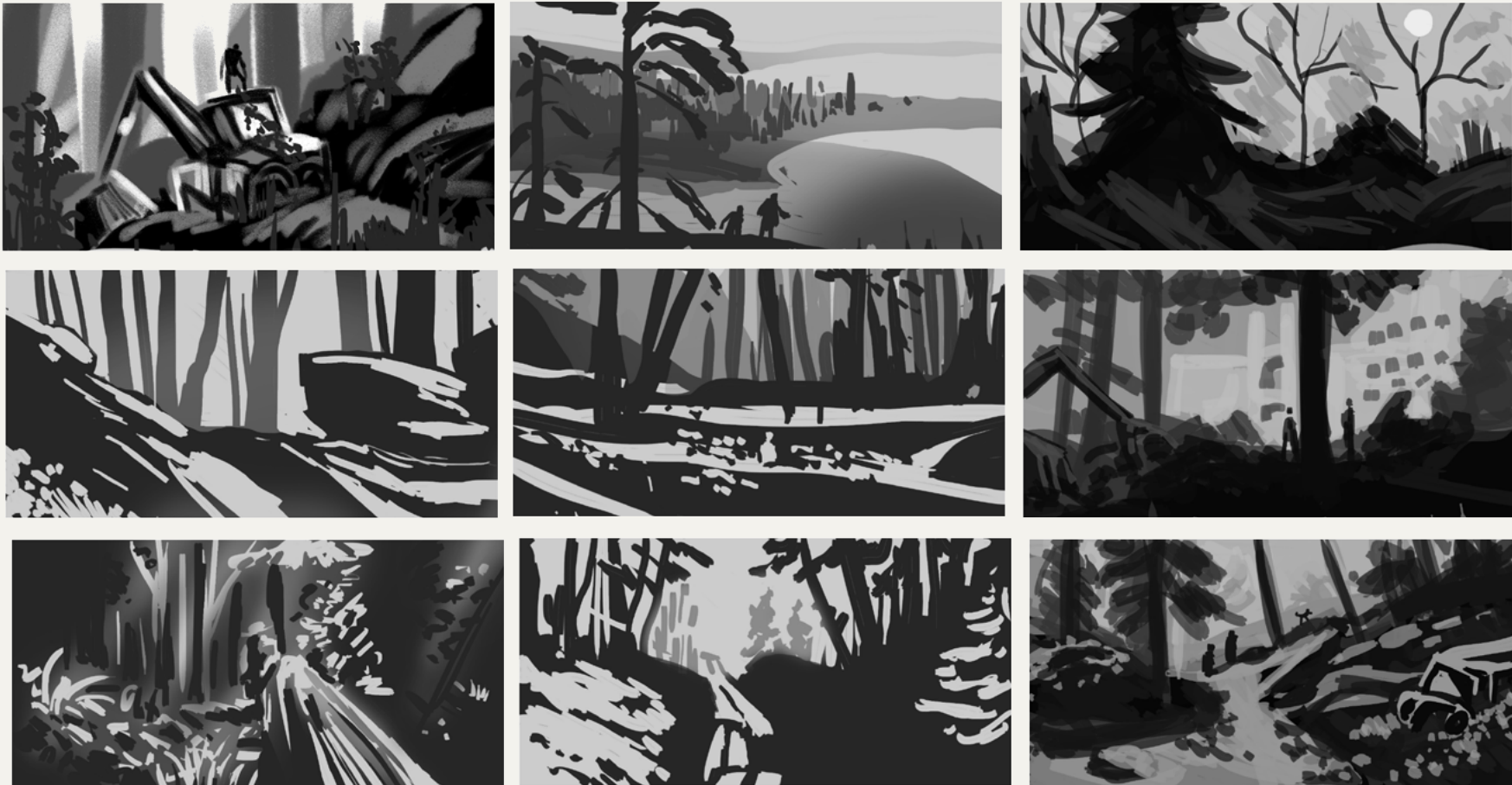
Sen tulisi atmosfääriltään tarjota mystisyyttä, että kauneutta sekä herättää uteliaisuutta pelaajassa. Metsän tulisi kokea tarjoavan raaka-aineiden puolesta myös tarinallisesti ja pelillisesti kiinnostavia paikkoja ja elementtejä.

Pelin maailmassa metsän siimeksestä voi eläinten ja kasvien lisäksi myös löytää vanhoja raunioita ja hylättyjä radiotornejia, tai muita rakennelmia, joiden käyttötarkoitusta voi vain arvailla. Mystiset maamerkit houkuttelevat pelaajaa yhä syvemmälle metsän sisään kutkuttaen tämän uteliaisuutta entisestään.



Raakaluonnoksia

Metsän kuvailu ja eri laitteiden tai rakennelmien näkyminen maastossa luontoon sulautuneena oli idean ytimessä metsäaluetta suunnitellessa. Luonnollisen metsän kuvailu ja modernien raunioiden asettaminen sen siimekseen antaisi hyvää kontrastia toisilleen, sekä tarjoaisi kontekstia maailmaan. Pyrin piirtämään luonnon referenssien avulla pohjoismaalaisen näköiseksi.

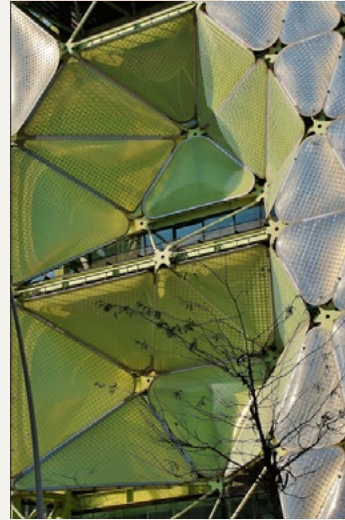


Kuva 69 Kahden väriarvon luonnoksia.

Kuva 70 Rich Border. 2016.



Kuva 71 Javier. 2011.



Kuva 72 Pedro. 2017.



Referenssejä/ moodboard

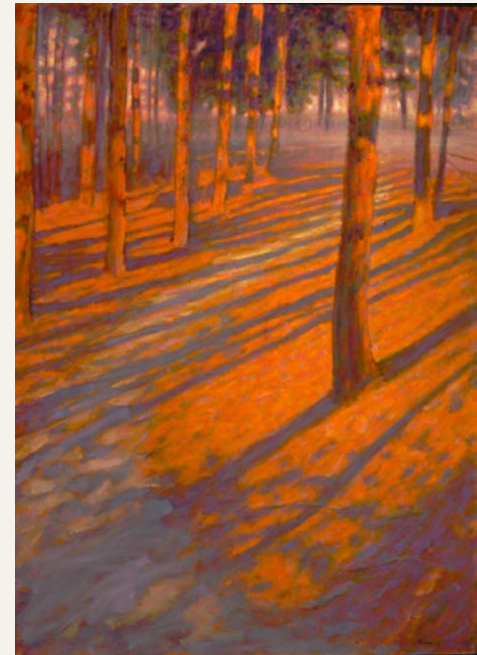
Metsän konseptikuvaan halusin tuoda arkkitehtuurin hidasta rapeutumista yhdistettynä sen ympärillä olevaan eläväiseen luontoon. Katsojalle olisi selvää, että metsässä on mysteerisiä rakennelmia (kuvat 71, 73), joita ennen käytettiin ahkerasti ja nyt ne käyttämättöminä ja unohdettuina piileskelevät metsän suojassa pelaajan löydettäväksi.

Tähän kuvaan en halunnutkaan tuoda ihmisiä, vaan kuvata elämää metsäneläinten silmin.

Jatkoin myös kylän konseptikuvan väripalettia tähän piirrokseseen. Ideana oli kuvien takana kuvata samaa ajankohtaa eri paikoissa.



Kuva 73 Jenn / SunnyDazzled. 2014.



Kuva 74 Rick Stevens. 2003.

Luonnos

Luonnoksen kautta pohdin samoin kuin kylän piirroksessa eri osioiden jakamista toisistaan värien ja syvyyden avulla. Etualalla on jälleen katsoja, eli peurat, ja metsän pohjalla rakennukset. Metsän puut rikkovat kuvan kompositiota ja luovat mielenkiintoisia linjoja siihen.

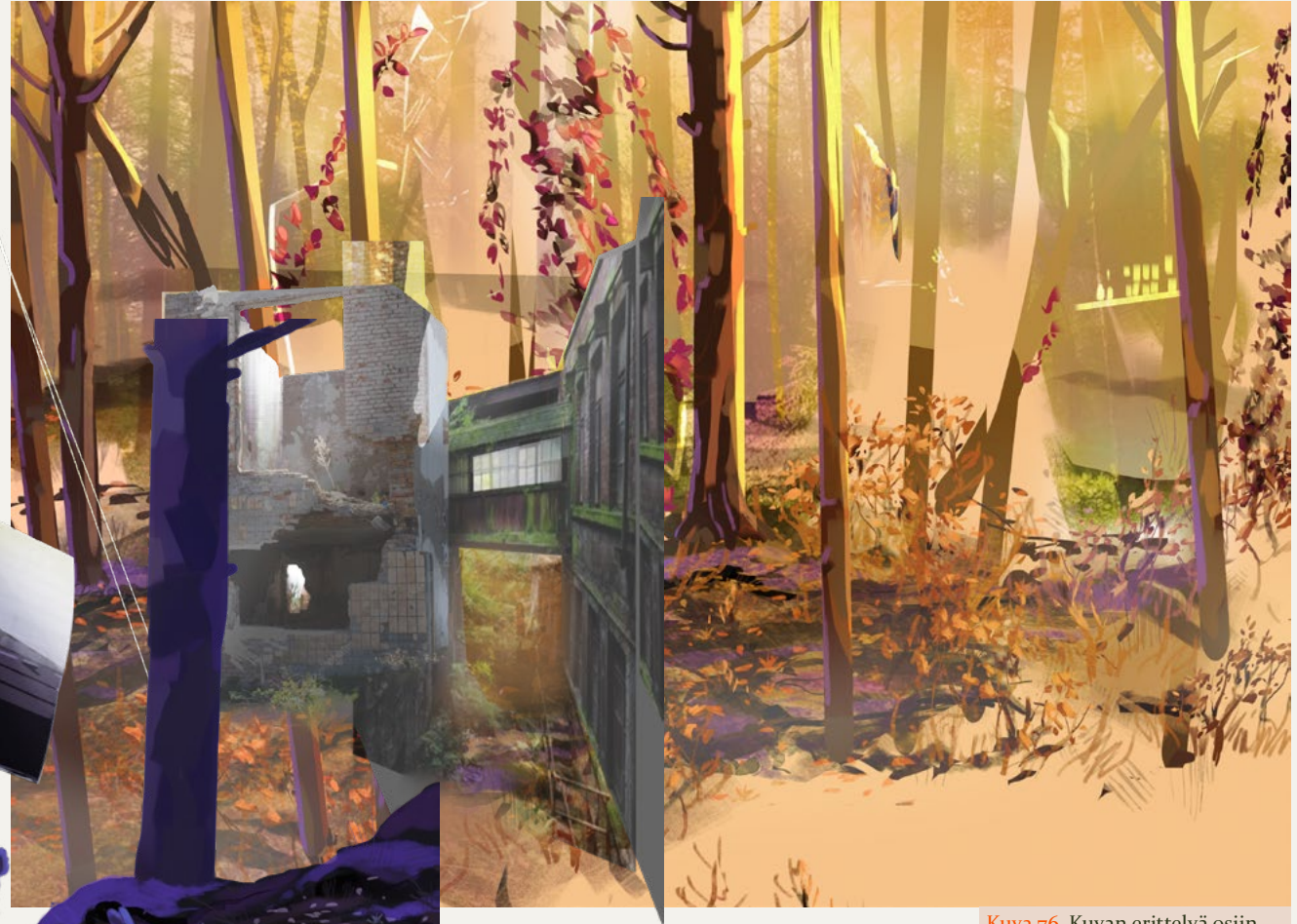


Kuva 75 Kuvan luonnostelua harmaansävyissä.

Piirtäminen ja tekniikat

Kokeilin perspektiivin ja värien avulla asetella rakennelmat metsään, siten, että ne erottaisi selkeästi kasvillisuudesta, mutta olisivat myös siihen hautautuneina. Haasteena oli luoda uskottavaa metsänpohjaa ja pitää mielessä puiden ja rakennusten varjojen asento valaistukseen suhteutettuna.

Valaisun kokeilu ja harjoittelu oli isoin haaste kuvassa. Välillä en saanut aikaiseksi tarpeeksi isoja kontrasteja valoarvojen välillä, jotta kuvaan saisi selkeyttä.



Kuva 76 Kuvan erittelyä osiin.



Kuva 77 Valmis kuva.



Kaupunkialue

Rauniokaupungit ovat suurimmat vaaran alueet pelin maailmassa. Kaupungit ovat täynnä vaaroja: romahdusalueita, myrkkyykaasuja ja muita tutkijoita ja keräilijöitä, jotka voivat olla arvaamattomuudessaan uhkaavia.

Näiltä alueilta löytyy eniten varaosia ja vanhoja laitteita, joita voi kunnostaa ja uusiokäyttää. Monet järjestävät retkikuntia asumattomiin raunioihin toivoen löytävänsä vaarojen seasta aarteita.

Raakaluonnoksia

Kaupungin raunioiden ja romahtaneen infrastruktuurin miettiminen oli kiehtova ja haastava työ. Luonnoksissa tarinallisuuden lisäksi myös raunioiden funktion piti tulla esille. Toisaalta ne toimivat tunnelman luomisessa, mutta myös tarjoavat haasteita hahmoille. Kulkeminen rojujen seassa ja navigoiminen rakennuksien keskellä piti tuntua jännittävältä mutta myös hieman uhkaavalta.

Kokeilin jo luonnosvaiheessa valokuvien käyttämistä pohjana luonnoksille, mikä auttoi rakennusten ja yksityiskohtien luomisessa.



Kuva 78 Harmaasävy luonnoksia.

Kuva 79 Sergii Kharchenko / NurPhoto / Getty. 2022.



Kuva 80 krashkraft. 2011.



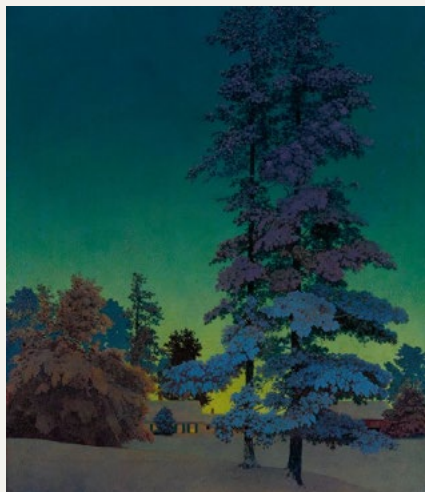
Kuva 81 Mukailtu. (Dmytro Syvyi. 2018.)



Kuva 82 electric_kitty. 2010.



Kuva 83 Oodi-kirjasto Helsingissä. (Radek Kucharski. 2022.)



Kuva 84 Maxfield Parrish. 1956-58.

Referenssejä/moodboard

Hain innoitusta kaupunkialueen kuvaan eri autiokaupungeista kuten Tšernobylistä (kuva 81), sekä myös moderneista suomalaisen arkkitehtuurin rakennuksista (kuva 83).

Tehdessäni raakaluonnoksia, sain yhdestä luonnoksesta idean lisätä kaupunkiin tulvivaa vettä, mikä on voinut tulla rikki menneistä putkistoista (kuva 80).

Hain myös ideaa väriskaalaan eri kuvituksista ja päädyin innostumaan vihreän sävyisestä maisemasta (kuva 84), mikä erottuisi muista konseptikuvituksen värimaailmoista ja toisi kaupunkiin erilaista arvaamattomuuden tunnelmaa.

Kaupunkialueen kuvan rakentaminen tapahtui hyvin eri-
lailla kuin muiden tähän asti tehtyjen kuvien. Koska minun
piti esittää paljon rakenteita ja kaoottista kasvillisuutta,
koin prosessin piirtämisen ylivoimaiseksi jo suunnitteluvai-
heessa. Joten päädyin kokeilemaan tekniikka, jossa valoku-
vista rakennetaan kuvan pohja ja yksityiskohdat.

Alunperin tarkoitukseni oli vain auttaa prosessia tällä taval-
la ja luonnostella sitten piirros. Mutta päädyinkin käyttä-
mään kuvien osia itse piirroksessa.



Kuva 85 Kuvan tausta, jossa kerrostalojen siluetit kuultavat sumun takaa.

Eri elementtejä joita päädyin käyttämään pohjana kuvan suunnittelussa ja sittemmin myös itse kuvassa. Muokkasin ja leikkasin kuvista osia ja päädyin piirtämään niiden päälle pensseleillä, jotta ne sulautuisivat toisiinsa paremmin ja myös antamaan samaa tyyliä kuin muut konseptikuvitukset.

Tässä kohtaa aloin myös saamaan kiinni konseptikuvan tunnelmasta ja aloin lisäämään sumua ja pehmeitä varjoja kuvan elementteihin. Pyrin erottamaan kuvan etualan ja taka-alan toisistaan sumupilvillä niiden välissä.



Kuva 86 Kuvan rakentamista leikatuista osista.

Kasvillisuuden piirtämistä kuvaan. Halusin lisätä ajatusta raunioiden olevan muuttumassa metsäksi. Kompositiota tehdessäni pohdin myös miten sijoitan hahmot ja lisään tarinallisuutta kuvaan. Koin, että antamalla katsojalle kiintopisteen ja selkeän paikan, johon hahmot ovat matkalla se toisi kuvaan omaa jännitettä ja odotusta.

Mauricio Tejerinan kuvassa (kuva 7) hän on luonut tunnelman mukana myös tarinallisen jännitteen kuvaan, jota pyrin jäljittelemään. Lisäsin savukiehkuran nousemaan puiden takaa, mikä viittaa muihin ihmisiin aution kaupungin sisällä.



Kuva 87 Kuva alkaa rakentua ja selkeytyä.

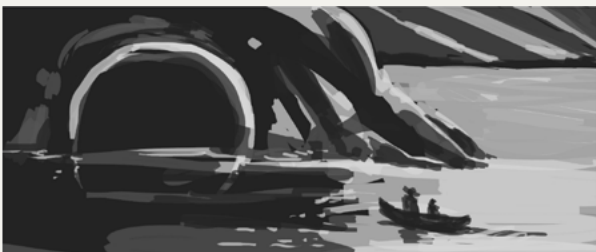
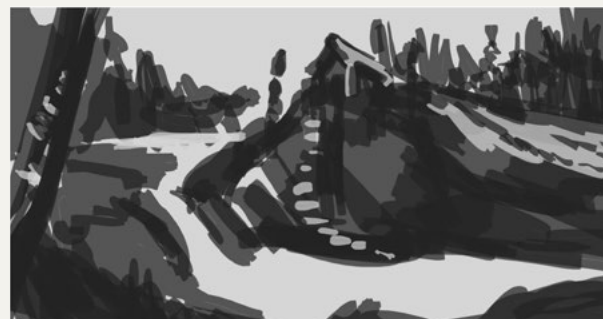


Kuva 88 Valmis kuva.

Joki/vesi alue

Järvet, joet ja meret ovat tärkeitä paikkoja ihmisille. Ne voivat tarjota veden lisäksi kalastusmahdollisuuksia, mutta kaikkein tärkeimmin kätevän tavan matkustaa pitkiäkin matkoja. Vedet ovat toimineet tärkeinä kulkuväylinä ja asutukset yleensä muodostuvat vesien lähistöille.

Pohjoismaissa etenkin järvien löytyminen kaikkialta on ominainen maisema ja se on tärkeä pelinkin sisällä. Pelissä yksi tärkeä kulkuväline on vene, jolla voi mutkattomasti matkustaa järvien ja jokien kautta monille alueille ja se auttaa myös löytämään piilossa olevia paikkoja ja saaria, joihin ei muuten pääsisi tai uponneita aarteita.



Raakaluonnoksia

Vesialuetta luonnostellessa löysin inspiraatiota niin kalastus kuvista, että Suomen kallioista veden äärellä. Halusin tuoda kuvaan myös mielenkiintoisen elementin veden keskelle, kenties suuren hylätyn laitoksen, mikä kelluu veden päällä, tai kylän, mikä on rakennettu veden äärelle. Se toimisi kiintopisteenä kuvassa ja antaisi ihmettelemisen aihetta kuvaan.

Halusin myös tuoda veden toiminnan pelin sisällä mukaan, kuten kalastuksen ja veneilyn matkustusmuotona.

Kuva 89 Kahden väriarvon luonnoksia eri vesialueista.

Kuva 90 Scott Baldock. 2013



Referenssejä/ moodboard

Löysin kuvia koostetuista rakennelmista veden päällä (kuva 90) ja aloin yhdistämään ideoita, joita oli kehkeytynyt tämän pelialueen toiminnasta. Kuvat 91, 92 ja 94 antoivat linjaa kuvan tunnelmalle.



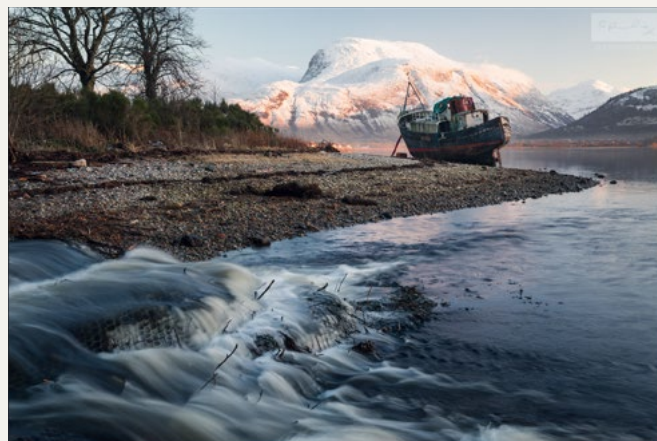
Kuva 91 Sinikka Kujala. 2014.



Kuva 92 Brian Buckrell. 2018.



Kuva 93 niscratz. 2013.



Kuva 94 Sarah Pickering. 2018.

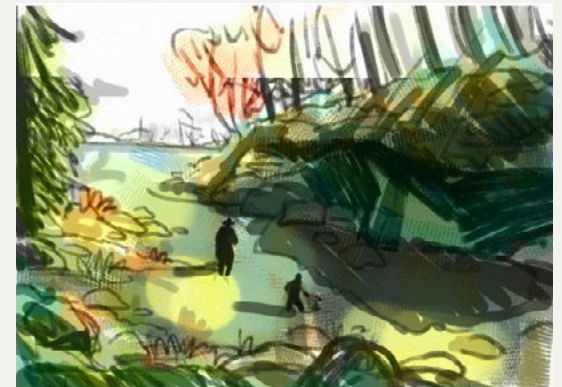
Ensimmäinen versio

Aluksi lähtiessäni luonnostelevaan ja suunnittelevaan vesialueen konseptia raakaluonnosten pohjalta, sain aikaiseksi ensimmäisen version kuvasta (kuva 95).

Koin luonnoksen olevan selkeä ja tarjoavan kontekstia maailmaan. Kokeilin myös eri väriyhdistelmiä värittämällä mustavalkoista luonnosta (kuva 96).



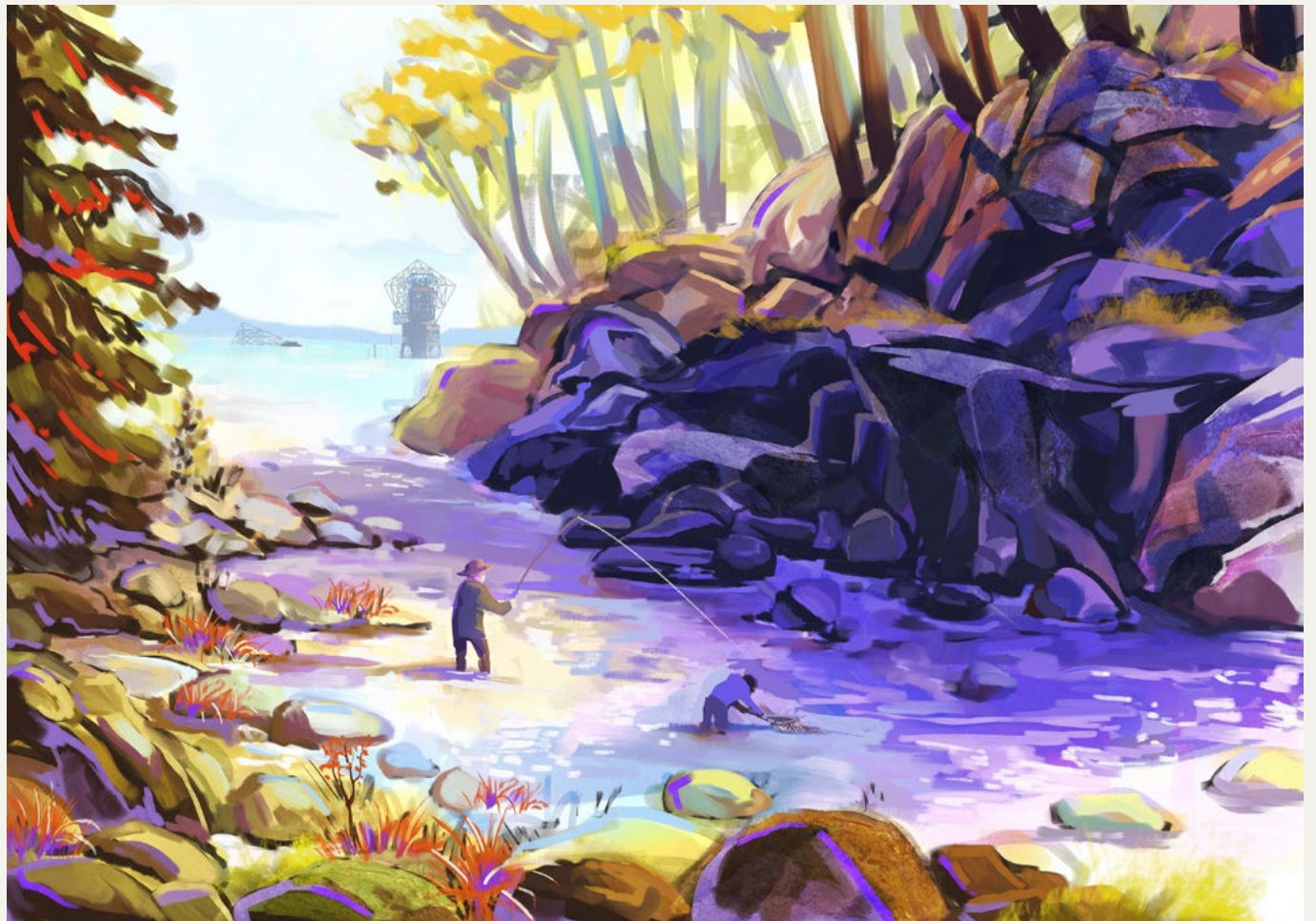
Kuva 95 Harmaa luonnos.



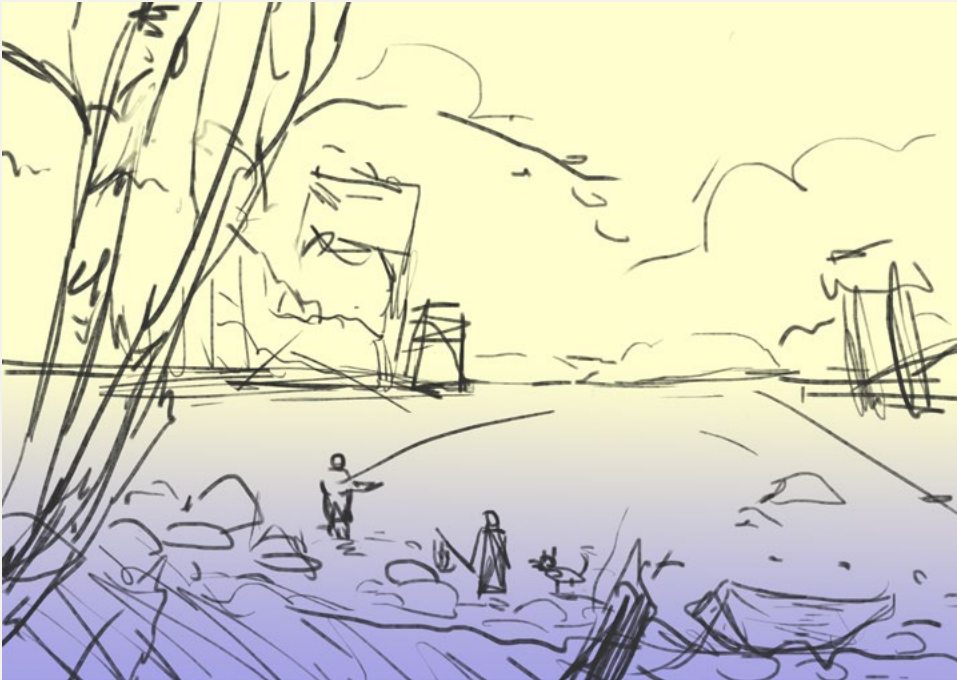
Kuva 96 Värikokeiluja.

Valmis kuvitus päätyi näyttämään tältä (kuva 97). Toteutin kuvan enimmäkseen maalaamalla pensseleillä, ilman, että käytin referenssejä paljon apuna ja lopputuos näytti todella maalaukselliselta, mutta ei sopinut tyyllillisesti enää jo tehtyihin konseptikuviin. Koin myös sen loppujen lopuksi tarjoavan vähemmän informaatiota ja tarinallisuutta, kuin mitä alunperin tarkoitin.

Päädyin tekemään ja suunnittelemaan kuvan kokonaan uusiksi, mutta pidin alkuperäisen väripaletin mielessä seuraavassa versiossa.



Kuva 97 Ensimmäinen versio.



Kuva 98 Uudet luonnokset.

Toinen versio

Uusia luonnoksia suunnitellessa päädyin miettimään kuvasta avarampaa perspektiiviä. Muutin hahmojen paikkaa kallioiden välistä järven rantaan ja toin selkeämmin idean veden päälle rakennetuista rakennelmista.

Lisäsin myös puita ja kasvillisuutta sekä kivikkoa rantaan, jotta se muistuttaisi pohjoismaalaisesta luonnosta. Päädyin myös asettelemaan veneen kivikkoon, jotta katsojalle tulisi ideaa siitä, että hahmot ovat saapuneet rantaan järveltä päin tai ovat mahdollisesti menossa veneellä kohti rakennelmia.

Piirtäminen ja tekniikat

Jo nyt kuvassa tuntui olevan enemmän liikettä ja tarinallisuutta, kuin aiemmassa versiossa.

Opittuani kaupunkikuvituksessa käyttämään paremmin valokuvia yksityiskohtien tuomiseen, käytin samaa tekniikkaa rakennelmien kokoamisessa. Koostin ne erillisistä kuvista eri rakennuksista ja yritin luoda niille mielenkiintoiset siluetit, mitkä heijastaisivat järven pintaan. Käytin myös valokuvia puista lisäämään syvyyttä vastarannan metsiin.

Päädyn kokeilujen kautta antamaan taivaalle ja pilville vihreän sävyn, mikä tuntui sitovan kuvan värit hienosti yhteen.



Kuva 99 Eritetyt tasot joilla kuvaa työstettiin.



5 Yhteenveto



Prosessin arviointi

Tutkimuskysymykseni oli: Miten ideoin ja toteutan 4 kpl konseptitaidekuvia itse suunnittelemani post-apokalyptiseen seikkailupeliin? Mielestäni sain hyvin vastauksia kysymykseeni taustoitukseeni kautta ja koin kehitystä oman tekemiseni ja ajattelun kanssa. Taustoitus antoi minulle paljon osviittaa miten lähestyä ja oppia uusia asioita ammattilaistenkin näkökulmasta. Haastattelut, joissa konseptitaiteilijat avasivat prosessiaan ja hyödyntämiään metodeja antoi minulle paljon tekniikoita joita harjoitella ja joiden huomasi antavan omalle työskentelylleni paremmat raamit. Videopelien konseptikuvien tutkiminen avasi minulle hyvin, mitä kaikkea tarvitaan työhön, sekä mikä voi auttaa myös muita ymmärtämään konsepteja paremmin..

Post-apokalyptinen teemana oli mielenkiintoista avata, sen taustoitus auttoi minua etenkin miettiessäni, mitä haluan tehdä erilalla omassa konseptissani peliin ja miten tekisin sen erilaiseksi erottuakseni muissa saman lajin peleissä. Taustoituksen prosessi tuli minulle myös tutuksi opin- näytetyön aikana ja sen hyödyntäminen tulevaisuudessa varmasti hyödyttää minua vielä.

Tutkiessani post-apokalyptisen lajin muuttumista eri maailmantapahtumien kautta, koin saavani myös ym-

märrystä siitä, miten globaalit tapahtumat voivat vaikuttaa suuresti mediaan mitä katsomme. Tällaisten trendien ja tyyliuuntausten tutkiminen ja tietoinen mukana olo, on tärkeää visuaalisen viestinnän työssä.

Kuvia suunnitellessa kahden väriarvon luonnokset antoivat minulle paljon paremman lähtökohdan suunnitella kuvia ja kokeilla ideointia. Koin sen jopa hauskaksi ja vähemmän pelottavaksi, kuin mitä aiemmin olin kuvitellut. Myös tarinallisuuden tuominen kuviin ja eri elementtien suhteuttaminen toisiinsa sekä asioiden siluettien tekemistä mielenkiintoiseksi ja silmäänpistäväksi, antoi minulle enemmän työkaluja joilla voin koota kuvaa ja tehdä siihen mieleenpainuvia elementtejä.

Myös konseptikuvitusten analysointi ja eri piirtämistekniikoiden tutkiminen antoi minulle eväitä pohtimaan omaa tekemistäni kriittisemmin ja pyrkiä tekemään erilalla, kuin mihin olen tottunut. Sain harjoitella ympäristöjen piirtämistä uudella tavalla.

Tehdessäni kuvia koin toisaalta paljon innostusta, että epätoivoa. Olin toisaalta tyytyväinen, että huomasi pystyväni ideoimaan hyvin, se oli runsain ja pitkin prosessi kuvien suunnittelemisessa. Sain aikaan monta eri konseptia, joista minulla oli varaa valita. Olenkin aina kokenut sen yhdeksi vahvuuksistani. Epätoivo tuli ensimmäisten kuvien (metsä ja kylä) kanssa. Tässä kohtaa harjoittelin vielä piirtämään tyyllillä, jonka olin valinnut ja koin, etten täysin onnistunut saamaan aikaseksi sellaista jälkeä, mitä alun perin olin ajatellut kuville. Huomasin, että olisin tarvinnut enemmän aikaa sen harjoitteluun ja kokeiluun, mutta aikataulu tuli vastaan.

Myös teknisen piirtämisen taitoni eivät ole sillä tasolla, mitä haluaisin. Etenkin syvyyden ja perspektiivin harjoittelu ovat jotain, mistä olen tietoinen, että tarvitsen vielä paljon ennen kuin olen tasolla johon haluan. Mutta toisaalta yllätyin myös konseptikuvista positiivisesti. Vaikka minulla

oli korkeat odotukset itselleni ja en aivan yltänyt niihin, huomasin onnistuvani etenkin kaupunkikuvan kohdalla kokeilemalla uusia tekniikoita, ja osasin hyödyntää niitä paremmin kuin odotin. Kuvien leikkaaminen ja sulauttaminen piirrokseen onnistui hyvin ja olen tyytyväinen koko kuvan tunnelmaan sekä yksityiskohtiin. Myös järvikuvan uudelleen piirtäminen kannatti, etenkin sen jälkeen, kun opin paremmin hyödyntämään valokuvia prosessissa.

Sain hyviä kokemuksia projektista ja koen tämän olevan hyvä alkusysäys omalle tielleni vastaavissa töissä. Haluan harjoitella ja tehdä vielä enemmän tämän kaltaisia töitä.

Koin, että pääsin tavoitteisiini. Konseptikuvissa pääsin esittämään maailmaa, kuten halusin. Koen, että katsoja saa tarpeeksi kiinni siitä, millaisesta maailmasta voi olla kyse. Kuvat myös antavat hyvin ideoita, jota ideoin, vaikkei tismalleen tavalla, jolla olin ajatellut. Konseptikuvitukset luovat kuvaa siitä, millainen tunnelma jokaisessa kohdauksessa on ja antaa paljon mielenkiintoa ja uteliaisuutta herättäviä elementtejä katsojalle. Sain suunniteltua seikkailupelin post-apokalyptiseen maailmaan, jota en itse ole vielä nähnyt samalla tavalla toteutettuna muissa peleissä.

6 Läheteet

Kirjalliset lähteet

Christopher Carman. 2018. Visual Design Concepts for Mobile games. Boca Raton. CRC Press Taylor and Francis Group.

Tony Manninen. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: ideasta eteenpäin. Tallinna. Rajalla.

John Pearl. 2017. Becoming a video game artist. Boca Raton. CRC Press Taylor and Francis Group.

Alan Weisman. 2008. Maa ilmaan meitä. Tietokirja siitä, mitä tapahtuisi luonnolliselle ja rakennetulle ympäristölle, jos ihminen yhtäkkiä katoaisi.

Digitaaliset lähteet

The Bioshock Hub. 2020. TheBioshockHub Interviews Ken Levine! | Ken Talks Bioshock, His Inspirations & More (2020/2021). Youtube- video. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.youtube.com/watch?v=8X3LSxowoM-M&t=1796s>

Sasha Blakeley. 17.6.2021. Post-Apocalyptic Literature. Study.com. Viitattu 19.1.23. Saatavilla <https://study.com/learn/lesson/post-apocalyptic-books.html>

Rebecca Denova. 2021. Biblical Apocalypse. Worldhistory.org. Viitattu 28.3.23. Saatavilla <https://www.worldhistory.org/article/1801/biblical-apocalypse/>

MrHammers. 5.5.2020. A Brief History of Post-Apocalypse Video Games. Youtube- video. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.youtube.com/watch?v=NjF-JwyN7FOM&list=WL&index=42>

Al Horner. 2020. Why the apocalypse is being reimagined as a beautiful event. BBC. Viitattu 24.1.23. Saatavilla <https://www.bbc.com/culture/article/20200617->

why-the-apocalypse-is-being-reimagined-as-a-beautiful-event

Olivia Murphy. 2020. Guide to the classic: Mary Shelley's The Last Man is a prophecy of life in a global pandemic. Viitattu 14.3.2023. Saatavilla <https://theconversation.com/guide-to-the-classics-mary-shelleys-the-last-man-is-a-prophecy-of-life-in-a-global-pandemic-136963>

(Haastateltavan nimi: Lucas Staniec) Kirill Tokarev. 2017. How Do You Create Concept Art For Video Games? 8oLV. 7.2.2023. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://8o.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>

Alyse Stanley. 2019. Technicolor Dystopias: Why the Colorful Wastelands of Rage 2, Far Cry New Dawn, and Fallout 76 Are Suddenly Popular. VG247. Viitattu 21.2.2023. Saatavilla <https://www.vg247.com/technicolor-dystopias-why-the-colorful-wastelands-of-rage-2-far-cry-new-dawn-and-fallout-76-are-suddenly-popular>

Suomi sanakirja. Post-apokalyptinen. Viitattu 20.4.2023. Saatavilla <https://www.suomisanakirja.fi/post-apokalyptinen>

Kuvalähteet

Kuva 1

ZA/UM. Aleksander Rostov. 2019. (Mukailtu) Disco Elysium Village. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://discoelysium.com/media?tab=Concept%20art>

Kuva 2

Bethesda Softworks. 2015. Heavy Raider Armor Exploration. The Art of Fallout. Dark Horse Books.

Kuva 3

ZA/UM. 2019. Viitattu 16.4. 2023. Saatavilla <https://discoelysium.com/media?tab=Concept%20art>

Kuva 4

ZA/UM. 2019. Viitattu 16.4. 2023. Saatavilla <https://discoelysium.com/media?tab=Concept%20art>

Kuva 5

Mauricio Tejerina. 2K Games. 2007. interior vs exterior pov2. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.coroflot.com/mauriciotejerina/Bioshock>

Kuva 6

ZA/UM. 2019. (Mukailtu)Viitattu 16.4. 2023. Saatavilla <https://nordic.ign.com/pc/30265/gallery/disco-elysium-19-pieces-of-concept-art?p=1>

Kuva 7

Mauricio Tejerina. 2K Games. 2007. Zoo for residential area. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.coroflot.com/mauriciotejerina/Bioshock>

Kuva 8.1

Supergiant Games. 2021. (Mukailtu). Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.mcvuk.com/business-news/behind-the-art-of-hades-we-value-artistic-integrity-and-excellence-in-artistic-craft-at-supergiant-however-were-first-and-foremost-a-game-design-lead-team/>

Kuva 8.2

Supergiant Games. 2021. (Mukailtu). Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.mcvuk.com/business-news/behind-the-art-of-hades-we-value-artistic-integrity-and-excellence-in-artistic-craft-at-supergiant-however-were-first-and-foremost-a-game-design-lead-team/>

Kuva 9

Supergiant Games. 2021. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://polycount.com/discussion/228004/finished-ue5-hades-elysium-fan-art>

Kuva 10

Lucas Staniec. 2017. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://80.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>

Kuva 11

Boris Rusov. 2019. 2 value studies. Viitattu 16.4. 2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/mXqWq>

Kuva 12

Julian Calle. 2021. Composition Thumbnails. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/ono6Nw>

Kuva 13

Paul Davies. 2017. The art of Horizon zero dawn. Lontoo. Titan Books.

Kuva 14

Lucas Staniec. 2019. Baba Yaga Hut. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/6ak3en>

Kuva 15.1

Lucas Staniec. 2017. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://80.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>

Kuva 15.2

Lucas Staniec. 2017. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://80.lv/articles/how-do-you-create-concept-art-for-video-games/>

Kuva 16.1

Lucas Staniec. 2022. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/NGbB9d>

Kuva 16.2

Lucas Staniec. 2022. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/NGbB9d>

Kuva 16.3

Lucas Staniec. 2022. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/NGbB9d>

Kuva 17

Paul Davies. 2017. The Art of Horizon Zero Dawn. Lontoo. Titan Books.

Kuva 18

Amazon, BBC Studios. 2019. Angel, demon, and the Antichrist facing the end of the world. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.byarcadia.org/post/satirising-the-apocalypse-in-good-omens>

Kuva 19

Bethesda Softworks. 2007. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://imgur.com/a/V8Jed>

Kaava 1

Noora Karstila. 2023.

Kuva 20

Interplay. 1988. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/wasteland/3030-12134/images/>

Kuva 21

Atari Inc. 1980. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/missile-command/3030-4062/images/>

Kuva 22

Interplay Entertainment. 1997. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/fallout/3025-183/images/>

Kuva 23

Bethesda Game Studio. 2018. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/fallout-76/3030-68742/images/>

Kuva 24

GSC Game World. 2007. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/stalker-shadow-of-chernobyl/3030-11725/images/>

Kuva 25

Telltale Games. 2012. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/the-walking-dead/3030-34205/images/>

Kuva 26

4A Games. 2013. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/metro-last-light/3030-35485/images/>

Kuva 27

Ubisoft. 2019. (Mukailtu). Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla https://www.reddit.com/r/farcry/comments/qoeb35/far_cry_new_dawn_screenshots/

Kuva 28

Naughty Dog. 2020. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/the-last-of-us-part-ii/3030-57216/images/>

Kuva 29

Wishfully Studios. 2022. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://news.xbox.com/en-us/2022/08/17/planet-of-lana-game-pass-announce/>

Kuva 30

BlueTwelve Studio, Annapurna Interactive. 2022. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.wonkosgeekery.com/geekery/stray-review-gallery>

Kuva 31

Nintendo Entertainment Planning & Development 2017. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.giantbomb.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/3030-41355/images/?tag=Artwork>

Kuva 32

Naughty Dog. 2020. The Art of The Last of Us Part 2. Milwaukie. Dark Horse Books.

Kuva 33

Naughty Dog. 2020. The Art of The Last of Us Part 2. Milwaukie. Dark Horse Books.

Kuva 34

Naughty Dog. 2020. The Art of The Last of Us Part 2. Milwaukie. Dark Horse Books.

Kuva 35

Paul Davies. 2017. The art of Horizon zero dawn. Lontoo. Titan Books.

Kuva 36

Paul Davies. 2017. The art of Horizon zero dawn. Lontoo. Titan Books.

Kuva 37

Paul Davies. 2017. The art of Horizon zero dawn. Lontoo. Titan Books.

Kuva 38

Mario Ruiz / EPA. Yle. 2015. Kukkiva Atacaman autiomaan lokakuussa 2015. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://yle.fi/a/3-8409794>

Kuva 39

Ubisoft. 2019. Kuvakaappaus. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla https://www.reddit.com/r/farcry/comments/qoeb35/far_cry_new_dawn_screenshots/

Kuva 40

French press Agency. 2021. Viitattu 16.4.2023. Saatavilla <https://www.dailysabah.com/life/environment/wildfires-insects-floods-10-recent-climate-change-linked-disasters>

Kuva 44.1

Cardboard Computer 2013. Kuvakaappaus. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://steamcommunity.com/app/231200/screenshots/>

Kuva 44.2

Cardboard Computer 2013. Kuvakaappaus. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://steamcommunity.com/app/231200/screenshots/>

- Kuva 45.1**
UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION. 2023. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>
- Kuva 45.2**
UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION. 2023. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>
- Kuva 45.3**
UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION. 2023. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>
- Kuva 45.4**
UN JE NE SAIS QUOI, UMANIMATION. 2023. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://store.steampowered.com/app/1272840/Dordogne/>
- Kuva 46.1**
ZA/UM. 2019. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://nordic.ign.com/pc/30265/gallery/disco-elysium-19-pieces-of-concept-art?p=1>
- Kuva 46.2**
ZA/UM. 2019. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://nordic.ign.com/pc/30265/gallery/disco-elysium-19-pieces-of-concept-art?p=1>
- Kuva 46.3**
ZA/UM. 2019. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://nordic.ign.com/pc/30265/gallery/disco-elysium-19-pieces-of-concept-art?p=1>
- Kuva 47**
Ferdinand von Wright. 1886. Taistelevat metsot. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://www.kansallisgalleria.fi/fi/object/389906>
- Kuva 48**
Paul Bailey 2021. Inverse grove. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla https://www.flickr.com/photos/paul_bailey_artist/page1
- Kuva 49**
Min Yum 2022. forest. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/minyum>
- Kuva 50**
Kunrong Yap 2022. Colour Sketches Compilation 11. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/o3dnky>
- Kuva 51**
Brian Buckrell 2017. Along pacific coast trail. Viitattu 17.4.2023. Saatavilla <https://www.brianbuckrell.com/images/along-pacific-coast-trail-acrylic-12x16-2017>
- Kuva 58**
Peter Batchelder. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://peterbatchelder.com/artistwork/autumn-lake/>
- Kuva 59**
Ryan Architecture. 2014. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <http://www.twryanarchitecture.com/portfolio/house-no-3-timber-house/>
- Kuva 60**
Red Hong. 2015. Project Egg. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.artstation.com/artwork/2qWLG>

Kuva 61

ausfi. 2017. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/ausfi/37903631114/in/photolist-2chiTX1-2brUYaw-2cmwpG8-2chiT9C-od-n4WV-ZKq1Zh-hKrp8-PC18Bf-nVQeYn-RH1qK9-QtexcF-QsyfUZ-QvZEmw-RvyFM6-Qsydsz-QwTpyv-2ogyqSM-GDPDPH-omf3Uh-ouDb5W-5kQRy4-5kQR-BZ-ohiUX6-MHFkQb-6cWPoD-QQU9Eq-QQU9xb-QkbXos>

Kuva 62

Mika Huisman. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://jkmm.fi/work/amos-rex-museum/>

Kuva 70

Rich Border. 2016. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/116895768@No3/31515670946/in/photolist-Q1W3Z1-2m5qSS4-oDG-Qk6-FRgVQP-2jZCtmV-2mYADBY-CEV8Tv-JYswCh-2ojxPgo-S92vCs-29cFU-Ja-29v8ALG-2myxcJp-XYHnCN-2nYobVJ-zpgaKd-2osgncA-2nzrr89-2bYfb2a-2csdw46-2mMunas-2mXqZaV-2mMyppd-yaxBZS-q9uf3J-2nzEFdM-Mshzwb-2mE7N9d-2kK6d3B-2m7qjYy-2nDcWra-2k5TaAc-KqqQUWU-2m7HT7V-2jXHBED-2mLyuco-Ga9XHm-QVje9a-GyqBJQ-Jiom9a-2jsHos6-ZyEqY8-2jYkUAH-JNASxA-HyYQTW-EeY8pn-2gb9rnQ-2ofhPnF-2nXJgWo-2nfxUXk/>

Kuva 71

Javier. 2011. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/javier1949/7758911940/in/set-72157630951090706/>

Kuva 72

Pedro. 2017. Deer. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/javier1949/7758911940/in/set-72157630951090706/>

Kuva 73

Jenn / SunnyDazzled. 2014. Here I Wait. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/sunnydazzled/15125644666/>

Kuva 74

Rick Stevens. 2003. Shadows Among The Pines. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://rickstevens.squarespace.com/2000-2004/?epik=djoyJnUgeUFO-Vo5HdGhKRUXfT3FNSk95eVdZeGNDY1NwMTdNbFImcDowJm49cFFvYjg3ZFp-QR1BOc3hHR3lnSHI5USZoPUFBQUFBR1E2cUij>

Kuva 79

Sergii Kharchenko / NurPhoto / Getty. 2022. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.newyorker.com/podcast/politics-and-more/a-ukrainian-diplomat-on-the-future-of-russian-aggression>

Kuva 80

krashkraft 2011. Flood. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/krashkraft/6332350690/in/photolist-aDyXfb-2n1rM4-dDQj7e-KsEwXJ-DmKthD-rpiKp-2bfUt4w-5nMFkC-EvP51Y-C3h4h2-eJo8ax-byca6u-i7M1UN-dYxSqr-eSpQzN-LkxBaZ-sGhMKw-7YwTLj-Rwzkrc-99NjzT-2at1PKH-2a2c-Tiu-ddYwCs-dpLDny-217vyCw-2eeSbvY-4VvMSy-27ZoNgE-nEJLPL-21AKXTj-eUx59y-AWTGCD-9oHXsv-242wWJM-5iUTfe-aNLYCa-9pADze-CBcNYz-gtZ-qUj-nATyR1-27bTHme-9Dk2UW-8Js7tj-f3dUZG-az3GQC-g6gwGW-dpbL8K-fHayCm-28zga3S-K3rsgression>

Kuva 81

Dmytro Syvyi. 2018. Chernobyl (mukailtu). Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/165964623@No2/45880351711/in/photolist-2cUHN7K-QLvXBo-P9ayon-2ijfdQB-8SPPTm-4AWwp8-2bvAbQM-8SPTew-hjtYoY-FGzN-vk-8SLKwr-8SLQDM-6ya1we-2ijhAWp-25D6TNU-23ryJBy-HGnTbp-21LkzoN-2a6iziY-24smYq3-2cUhYdX-2ijfcLc-8SLsrr-8SPTxd-2ijiMvV-2cPU3J1-2cRPxKK-22X2NN5-GtHQpd-24skeDy-2ijfe35-GzBPRu-P9asVi-4AWgpD-P9amHi-7nsYge-2ijhBLF-2cUhYwn-ddn2CL-25GYGTg-2ijhBj3-QJ5whN-HyYbc9-2a8KZUU-2cUh-QzF-P9aolG-8SLLev-2a8KWfu-23a6Qxx-ES97TX>

Kuva 82

electric_kitty 2010. Overgrown. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla https://www.flickr.com/photos/electric_kitty/5803446004/in/photolist-9QQbiS-MDdk-gr-2kkqXBu-2iiY8HE-2m2tgZv-UPsZPb-27uLkom-ZdF9NY-qiLran-dzLLaS-MK-m9W5-pLN6xU-2nrj31S-Sf8bQJ-206ytGS-2mMDjt3-2hZF2db-2m6RSFD-2ocD-Gxk-Ka2888-5uMarw-KRxp4A-K5e4zT-e1ckqv-aLMNe6-2nZM7gN-aLMRiZ-Sm2cSQ-qWmh9V-2jkxaUi-2nVVTQG-2jALwKP-2nf2bAv-2jkxaXE-axPTqb-FAdfQ-27bdy6m-Tt6Qy-29yBj6K-2kXvHW4-4ju6Ka-zH9hAw-50Ytir-bEzAh1-206muQe-2k5Y9Zy-8Dg1Ao-2jBhArr-6eh2Yf-9wKw3c

Kuva 83

Radek Kucharski 2022. Oodi. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/137294100@No8/52419818714/in/photolist-2nSagPQ-2hFLU3z-2eD5ffu-2hFjCYH-2his4Nn-2mGQYD8-2nZWpgn-2h6ipgb-2jmsh21-2hSnx9N-2h5R191-R7Fyvx-2ecfvdP-2cvDHdX-2dYCWQD-23KaLeD-2mhshwm-204vwz2-2iMdsxH-RJ8Wf2-2jjjZf6-2e7JU2x-2ej5rGn-2ej5rgT-2nTVUMV-TMfi3N-2e7mbw9-2cFhHfT-2ojAvLb-2h7EqNF-2izmdZg-2d6TUDj-2hhbyci-202RixK-2geX9zA-2geWCLg-2geWRfr-2g9jgoq-2iuLtWg-2giHtmY-2j7dP2e-2b2TPx3-2hB-QBkn-RWz1Ua-2i2vVbc-2iTjSUG-2fH3JkB-2fH3KfH-2cNf3xK-2cNf3M2>

Kuva 84

Maxfield Parrish. 1956-58. Winter Night Landscape (Two Tall Pines). Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2017/american-art-no9689/lot.63.html?locale=en>

Kuva 90

Scott Baldock. 2013. War of the Worlds. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/scottbaldock/10288351373/in/photolist-gF9uqv-TtFGwS-2328utp-ETLSYy-25uJHjB-BXZaQL-kCvUfQ-fuZTQh-GqyfiH-N9exsY-26SPvLR-DwM1gH-EsdJSh-28S2ygG-2d4FuNE-7GD6mL-24QfiZe-Wryb4J-29z7Ajp-aQSu-jV-25c8rmN-ivTqxG-EwZKt3-rEtEYa-jeLnid-E4t6Sx-XZsSry-aqkC2P-25VzPup-EwZW7C-owGs6j-6Rcrku-F7Daqd-FbbiNk-qDJgar-NffqBF-g9j8XK-hcDy8x-28mPjxf-26csAdS-2ewmmFx-cSwNuU-obod9D-ZcPLqd-ctxpoq-gGy5PG-dVW-dVQ-nxB6YD-gP2Y5z-MrxuKS>

Kuva 91

Sinikka Kujala. 2014. Erämaan rauhaa Rokualla. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://suomenluonto.fi/havaintokirja/eramaan-rauhaa-rokualla/t>

Kuva 92

Brian Buckrell. 2018. Blue Ucluelet. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.brianbuckrell.com/images/blue-ucluelet-acrylic-12x12-2018>

Kuva 93

niscratz. 2013. Fishing. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/niscratz/11626688725/in/photolist-iHpPur-CVgjz2-9LTu7R-nYWmYM-a2Mk-Mq-03Ft7j-6kEiQz-7ay8Ab-tuBbEw-ahemdJ-3SrrNQ-8nvdXA-53nGMj-4N6i6-wio4ZY-0soa7T-BpX4W1-5eZxsW-9J5mR8-ffp9jY-0o8KyD-my8Ck3-KoAKmP-nWZVs1-q5KUny-e6JkMf-5eZx53-my676a-9YXHou-6MN1Ss-dNWssJ-8c2pHH-J5LAgo-GKhpJZ-nQPQNN-f7EJJq-iSJCXw-4mRERB-9bjGtT-c368ns-scWozz-dce-coe-6zvL2D-7HHWQx-HyQmQ-6JTR6V-igREG-wob7cD-xXj1G-8ZAaGL>

Kuva 94

Sarah Pickering. 2018. Corpach Shipwreck. Viitattu 18.4.2023. Saatavilla <https://www.flickr.com/photos/sarahlouise2508/39732917282/in/photolist-23x4A2Y-KpNQZR-dsXJpD-27jRWDd-MbxZpL-28jjA6r-22zA-doQ-2iVcpKG-nWpekB-yRhAB2-bmNEvi-hTzAuR-2eguz5f-24Pphcq-A5W-REc-VjeZVg-gF9uqv-TtFGwS-2328utp-ETLSYy-25uJHjB-BXZaQL-kCvUfQ-fuZT-Qh-GqyfiH-N9exsY-26SPvLR-DwM1gH-EsdJSh-28S2ygG-2d4FuNE-7GD6mL-24QfiZe-Wryb4J-29z7Ajp-aQSu-jV-25c8rmN-ivTqxG-EwZKt3-rEtEYa-jeLnid-E4t6Sx-XZsSry-aqkC2P-25VzPup-EwZW7C-owGs6j-6Rcrku-F7Daqd-FbbiNk>

Muut kuvat ja kuviot: Noora Karstila

