



Timppa Luoto

Tyylitellyn 3D-hahmon suunnittelu ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

3D-animointi ja -visualisointi

Opinnäytetyö

6.5.2024

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Timppa Luoto
Otsikko:	Tyylitellyn 3D-hahmon suunnittelu ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin
Sivumäärä:	55 sivua
Aika:	6.5.2024
Tutkinto:	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto:	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t):	Lehtori Peke Huuhtanen

Opinnäytetyön tavoitteena on esitellä ja tutkia kolmiulotteisen tyylitellyn hahmon suunnittelua ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin mahdollisimman monipuolisesti. Työssä käsitellään mobiilipelihahmon suunnittelua kirjoittajan ja muiden alan ammattilaisten omien kokemusten, näkemysten ja useiden visuaalisten esimerkkien kautta. Työssä analysoidaan mitä hahmon tärkeimmät ominaisuudet ovat ja miten ne huomioidaan hahmosuunnittelussa, jotta lopputuloksena on mahdollisimman selkeä, tunnistettava ja kaikin tavoin toimiva mobiilipelihahmo.

Opinnäytetyössä esitellään hahmosuunnittelun perusteita, teoriaa ja prosessia. Esitellyssä hahmosuunnittelussa keskitytään suuresti hahmon lopullisen kontekstin eli pelin vaikutukseen hahmosuunnitteluprosessissa ja analysoidaan sitä, kuinka konteksti vaikuttaa hahmosuunnittelussa tehtävien päätösten tekoon ja ongelmanratkaisuun. Työssä esitellään ja tutkitaan myös pelin kohdeyleisön, kuvakulman ja alustan vaikutusta hahmosuunnittelussa sekä pelin yleisessä ilmeessä, kuten tyylisuunnassa, väreissä ja tunnelmassa.

Avainsanat: hahmosuunnittelu, 3D, pelihahmo, mobiili, tyylittely

Abstract

Author(s): Timppa Luoto
Title: Designing a stylized 3D character for a top-down mobile game
Number of Pages: 55 pages
Date: 6 May 2024

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

The goal of this thesis is to present and examine 3D character design for a stylized top-down mobile game as diversely as possible. This thesis examines mobile game character design from the experiences and perspective of the writer and other industry professionals and includes many visual examples. This thesis analyzes what are the character's most important features and how they affect the character design process, so the result is a very distinct, easily recognizable mobile game character, that works in every aspect.

The thesis examines the fundamentals, theory, and process of character design. The examined character design highly focuses on how the character's definitive context ergo game affects the character design process and analyzes how the context affects the decision-making process and problem solving in character design. The thesis also presents and examines how the game's target audience, camera view and platform affect the character design and the overall look of the game, like the style, colors and mood.

Keywords: character design, 3D, game character, mobile, stylization

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Hahmosuunnittelun aloitus	2
2.1	Peligenre osana hahmosuunnittelua	2
2.2	Kohdeyleisön ja pelin tyyliuunnan vaikutus	5
2.3	Kamerakulman huomiointi hahmosuunnittelussa	11
3	Hahmon identiteetin vaikutus hahmosuunnittelussa	14
3.1	Hahmon rooli ja tehtävä pelimaailmassa	14
3.2	Hahmon toiminnallinen rooli	17
3.3	Persoonallisuus	21
3.4	Hahmon tarina osana identiteettiä	24
4	Tyylitellyn hahmon luettavuus ja tunnistettavuus	28
4.1	Siluetti, mittasuhteet ja anatomia	28
4.2	Muotokieli, yksityiskohtaisuus ja muut tyylittelykeinot	33
4.3	Väripaletti	38
4.4	Valöörit	41
5	Miten konseptitaiteella voidaan tukea hahmon 3D-mallinnusta	44
5.1	Kolmiulotteisuuden visualisointi konseptitaiteessa	44
5.2	Hahmon valotuksen ja värien suunnittelu	46
5.3	Teksturoinnin suunnittelu konseptitaiteen avulla	49
6	Yhteenveto	50
	Lähteet	51
	Kuvalähteet	53

1 Johdanto

Hahmot ovat yksi pelien tärkeimpiä ja tunnetuimpia ominaisuuksia. Monet hahmot antavat pelaajille kasvot pelimaailman sisällä ja jokaisella on oma tärkeä roolinsa pelissä ja pelin sisäisessä maailmassa. On tärkeää, että hahmot ovat helposti samaistuttava ja uskottava. Hyvin onnistunut hahmosuunnittelu vahvistaa hahmon ja koko pelin luomaa immersiota sekä parantaa pelaajan pelikokemusta. Hahmon ulkomuoto kertoo pelaajalle hänen tarinastaan, persoonastaan ja roolistaan tehokkaasti.

Opinnäytetyössä tarkastellaan ja analysoidaan tyylitellyn pelihahmon suunnittelua ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin. Työn aikana tarkastellaan hahmosuunnittelun eri tapoja ja esitellään hahmosuunnittelun kulmakiviä erilaisten visuaalisten esimerkkien avulla. Tarkastelussa hyödynnetään vahvasti muiden alan ammattilaisten näkemyksiä ja kokemuksia sekä omia työkokemuksiani hahmojen parissa itsenäisenä freelancerinä sekä työharjoitteluajanani *Supercellillä*. Työssä pyritään esittelemään mobiilipelihahmon suunnitteluprosessia mahdollisimman monipuolisesti. Työssä käsitellään hahmosuunnittelun perusteita, teoriaa ja suunnittelun prosessia sekä erilaisia työtapoja. Hahmojen ominaisuuksia käsitellään laajasti ja työssä analysoidaan esimerkiksi hahmojen siluetteja, muotokieltä, värejä, pelkistystä, liioittelua sekä kolmiulotteisuuden huomioimista hahmon suunnittelussa.

Työn tavoitteena on ohjata hahmon suunnitteluprosessia keskittymään ja tukeutumaan suuresti hahmon lopulliseen kontekstiin eli tässä tapauksessa ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin. Työssä esitellään erilaisia käytännöllisiä keinoja, joiden avulla hahmosuunnittelua voidaan suoraviivaistaa ja ohjata tehokkaasti kohti viehättävää lopputulosta. Esiteltyjen hahmosuunnittelu tapojen, esimerkkien ja vinkkien tavoitteena on antaa kattava kokonaiskuva koko hahmosuunnitteluprosessista ja tyylitellylle hahmolle tärkeistä ominaisuuksista, joiden avulla

voidaan luoda selkeä ja hyvin tunnistettava hahmo, joka toimii hyvin ylhäältäpäin kuvatussa mobiilipelissä.

2 Hahmosuunnittelun aloitus

2.1 Peligenre osana hahmosuunnittelua

Ennen kuin itse hahmosuunnittelu alkaa, on hyvä selvittää, millaiseen mobiilipeiliin hahmoa ollaan suunnittelemassa. Pelejä voidaan jakaa ominaisuuksiensa pohjalta moniin erilaisiin kategorioihin. Niitä voidaan jakaa esimerkiksi hinnan, pelaajamäärän, pelialustan, toteutustavan ja peligenren mukaan.

Erilaisia peligenrejä on kaikkiaan noin viisikymmentä erilaista, mutta niistä kaikkein suosituimpia ja tunnetuimpia vain kymmenen. Peligenret antavat yleiskuvan pelin sisällöstä ja tyylistä. (Simpson 2022.) Jokainen eri peligenre omaa omia uniikkeja ominaisuuksia. Syvempi tutustuminen erilaisiin peligenreihin, niiden ominaisuuksiin ja tarpeisiin auttaa oman hahmosuunnittelun aloitusta. (Fisher 2023.)

Eri peligenreillä on yleensä toisistaan hyvin vahvasti eroavat pelaajat eli kohdeyleisö, jota pelillä ja sitä kautta myös pelin hahmoilla tavoitellaan. Pelin kohdeyleisö vaikuttaa vahvasti pelin taiteellisen tyylin valintaan sekä hahmosuunnittelussa tehtäviin valintoihin. Esimerkiksi fantasiateemaisen toimintaroolipelin *Dragalia Lostin* kohdeyleisöllä on hyvin erilaiset mieltymykset kuin moninpelattavan ammutapelin *PlayerUnknown's Battlegroundsin* eli *PUBG:n* tai reaaliaikaisen strategiapelin *Clash of Clansin* kohdeyleisöllä ja niiden taiteelliset tyylit, mainosmateriaali ja pelihahmot heijastavat vahvasti omien kohdeyleisöjensä mieltymyksiä (Kuva 1).



Kuva 1. Kolme eri peligenreä edustavaa mobiilipeliä: toimintaroolipeli *Dragalia Lost*, ammuntopeli *PlayerUnknown's Battlegrounds* ja strategiapeli *Clash of Clans* (Kiiski 2021).

Esimerkiksi suosittujen toimintapelien vilkkaassa maailmassa hahmot ovat yleensä fyysisesti hyvässä kunnossa ja ketteriä liikkumaan useilla eri tavoilla. He ovat taitavia taistelijoita ja useimmiten myös aseistettuja. Toimintapelien hahmoille on myös usein tärkeää erottua pelin muista hahmoista tyylikkäällä ulkonäöllä ja samaistuttavalla persoonallisuudella, joka vetoaa pelaajiin. Kokonaisuudessaan he ovat toimintasankareita, joiden saappaisiin pelaaja astuu keskelle nopeatempoista pelimaailmaa. (Fisher 2023.) Mobiilipeleissä toimintasan- karien varustusta ja niiden tärkeyttä korostetaan esimerkiksi suuren koon ja näyttävien visuaalisten tehosteiden avulla. Hahmojen suurikokoiset laitteet ja aseet pysyvät kokojensa ja tehosteidensa ansiosta pelaajan huomion keskipis- teessä paremmin ja tukevat näin pelin nopeaa toimintaa ja luettavuutta, kuten *Supercellin Brawl Stars* -pelissä (Kuva 2).



Kuva 2. Kuva *Brawl Stars* -mobiilipelistä, jossa jokaisella *Brawler* -hahmolla on omat uniikit laitteensa ja kykynsä, joilla taistella nopeatempoisessa toimintapeleissä (Supercell i.a.).

Urheilupeleissä pelin tarpeet ovat aivan toisenlaiset kuin toimintapeleissä ja nämä tarpeet heijastuvat myös hahmosuunnitteluun omalla tavallaan. Tämän genren pelit edustavat tyypillisesti tosielämän urheilulajeja, joiden pohjalla käytetään realistisia pelimekaniikkoja ja jopa tosielämästä tuttuja sijainteja. Pelihahmoista halutaan sen vuoksi usein tehdä kopioita oikeista urheilijoista ja urheilulajit vaikuttavat valtavasti hahmosuunnittelun pohjalla sekä teknisesti että visuaalisesti. (Fisher 2023.) Urheilupelejä voidaan kuitenkin toteuttaa mielikuvituksellisemmasta näkökulmasta, kuten *HypeHypen* (ent. *Frogmind*) ylhäältäpäin kuvatussa jalkapalloteemaisessa mobiilipelissä nimeltä *Rumble Stars*. Pelin persoonallisten *Rumbler* -hahmojen mielikuvitukselliset ulkonäöt pohjautuvat vahvasti hahmojen kykyihin. Hahmojen suuret päät tekevät hahmoista helposti tunnistettavia ja samalla viestivät pelaajalle, mitä kukin *Rumbler* -hahmo osaa. Esimerkiksi pommipäinen *Bomba* kirjaimellisesti räjähtää aiheuttaen haittaa vastustajilleen, kun taas tuuletinpäinen *Fan* puhalttaa muita hahmoja sekä jalkapalloa pois päin itsestään (*Rumble Stars* i.a.). Suurien päidensä lisäksi hahmojen tunnistettavuutta ja jalkapallopelin luettavuutta lisätään hahmojen punaisella ja sinisellä tiimivärillä, joilla viestitään pelaajalle tehokkaasti, mitkä hahmoista ovat vastustajan puolella ja mitkä hahmot ovat pelaajan omia (Kuva 3).



Kuva 3. Kuva *Rumble Stars* -mobiilipelistä, jossa pelataan jalkapalloa yläperspektiivistä erilaisilla *Rumbler* -hahmoilla. Jokaisella hahmolla on omat taitonsa ja kykynsä, joilla vaikuttaa pelin kulkuun (Kumar 2023).

Pelihahmon rooli, tehtävä ja kyvyt pelimaailmassa määräytyvät siis pitkälti pelin genren mukaan ja siksi on tärkeää tutustua pelin edustamaan peligenreen, jotta osaa ottaa sen vaikutukset huomioon itse hahmosuunnittelussa. (Fisher 2023.)

Yksi erinomainen tapa syventää omaa tietämystä tehokkaasti peligenrestä, sen ominaisuuksista ja sen asettamista vaatimuksista hahmosuunnittelulle on tutustua peligenren aiempiin edustajiin ja pelata niitä itse. Pelaamisen aikana voi aktiivisesti pohtia esimerkiksi sitä, miksi ja missä asioissa näiden pelien hahmot ovat onnistuneita ja mikä niissä viehättää. Myös epäonnistumisten analysointi auttaa siinä, mihin asioihin kiinnittää huomiota ja mitä asioita tietää välttää omassa hahmosuunnitteluprosessissa.

2.2 Kohdeyleisön ja pelin tyylisuunnan vaikutus

Peligenren lisäksi hahmosuunnitteluun vaikuttaa millaista kohdeyleisöä pelille tavoitellaan. Pelin kohdeyleisö koostuu ihmisistä, jotka todennäköisimmin haluavat pelata peliä. Kohdeyleisön ihmisiä yhdistää useampi yhteinen ominaisuus,

kuten ikä, harrastus ja pelimieltymykset. (Lim 2023.) Jos tiedät ja tunnet kohdeyleisösi ja heidän mieltymyksensä, sitä todennäköisemmin osaat tehdä tarkoituksellisia päätöksiä hahmosuunnittelun aikana, jotka miellyttävät ja viehättävät juuri tätä kohdeyleisöä. (Harder 2023.)

Hahmosuunnittelijan työtä voi tiettyssä mielessä verrata kokin työhön. Kuin kokit, et valmista ruokaa eli pelihahmoja itsellesi vaan asiakkaillesi eli pelin kohdeyleisölle. (Kalibin 2023.) Hahmosuunnittelussa on tärkeää tehdä ratkaisuja kohdeyleisön mieltymysten ja tottumusten pohjalta, eikä nojautua omiin mieltymyksiin (Harder 2023). Olen myös itse muutaman kertaan päässyt toteuttamaan sellaisia pelejä, joiden kohdeyleisöön en itse kuulu. Pääsin esimerkiksi suunnittelemaan, toteuttamaan ja animoimaan koko hahmokaartin koripalloseemaiseen ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin nimeltä *Dunk Stars!*, vaikka en itse välitä tai tiedä koripallosta paljon. Työskennellessäni *Dunk Stars!* -pelin hahmojen parissa käytinkin työskentelyni tukena tutkimusta koripallosta, perehtymistä pelimme kohdeyleisön mieltymyksiin sekä etsin ja käytin paljon referenssejä, jotta osasin tehdä tietoisempia päätöksiä hahmosuunnittelun aikana, jotka myötäilivät pelin kohdeyleisön mieltymyksiä ja odotuksia.



Kuva 4. Hahmokaarti, jonka pääsin suunnittelemaan ja toteuttamaan koripalloseemaiseen mobiilipeliin nimeltä *Dunk Stars!* (Luoto 2023).

Etenkin nuoremmalla yleisöllä on omat tietyt mieltymyksensä värien, tyylin, tunnelman ja tarinankerronnan suhteen (Harder 2023). Nuorille pelaajille suunnatuissa peleissä aiheet, teemat ja tunnelmat ovat useimmiten kevyitä ja helposti sisäistettäviä. Koko pelimaailman yleinen tunnelma muodostuu näiden piirteiden yhdistelmästä. Pelihahmoissa nämä piirteet taas näkyvät esimerkiksi värikkäillä ulkomuodoilla ja hauskoilla persoonallisuuksilla. (Anderson, Devon, Cady-Lee, Carre & Mengert 2019, 29.)

Nuorille suunnatuissa peleissä pelihahmojen muotokielessä suositaan pyöreitä, pehmeitä muotoja korostamaan hahmojen lähestyttävyyttä ja ystävällisyyttä. Myös mittasuhteilla hahmoista voidaan tehdä nuorille helpommin lähestyttäviä. Suuret silmät ja pää yhdessä pienen kehon kanssa saavat hahmon näyttämään nuoremmalta ja tätä kautta samaistuttavammalta nuorelle pelaajalle. (Harder 2023.) Kuitenkin on hyvä muistaa, että useimmiten nuoremmat pelaajat tykkäävät heitä hieman vanhemmista hahmoista niiden kiehtovuuden takia (Anderson ym. 2019, 26).

Nuorelle kohdeyleisölle suunnatut mobiilipelit pyrkivät olemaan myös sisällöltään lähestyttäviä eli melko yksinkertaisia ja helposti ymmärrettäviä, jotta pienemmätkin pelaajat saavat matalalla kynnyksellä itselleen mieluista pelattavaa. Esimerkiksi *Animal Crossing: Pocket Camp* -mobiilipelissä pelaaja tutustuu erilaisiin eläinhahmoihin ja koittaa ystäväystyä hahmojen kanssa tekemällä pieniä minipelejä ja tehtäviä. Samaistuttavat hahmot, ystävällisyys ja lähestyttävyyys ovat kaikki pelin ytimessä ja ne näkyvät myös pelin hahmoissa esimerkiksi jo aiemmin mainituilla piirteillä, kuten pyöreillä muodoilla sekä hahmojen suurilla silmillä ja päillä (Kuva 5).



Kuva 5. Hahmoja *Animal Crossing: Pocket Camp* -mobiilipelistä (McGill 2017).

Vanhemmalle yleisölle suunnatuissa peleissä pelien teemat ja tarinat voivat olla synkempiä ja monimutkaisempia. Vanhempia pelaajia pelihahmoissa kiinnostaa yleensä tyylikkyys ja mieleenpainuvat persoonat. (Anderson ym. 2019, 26.)

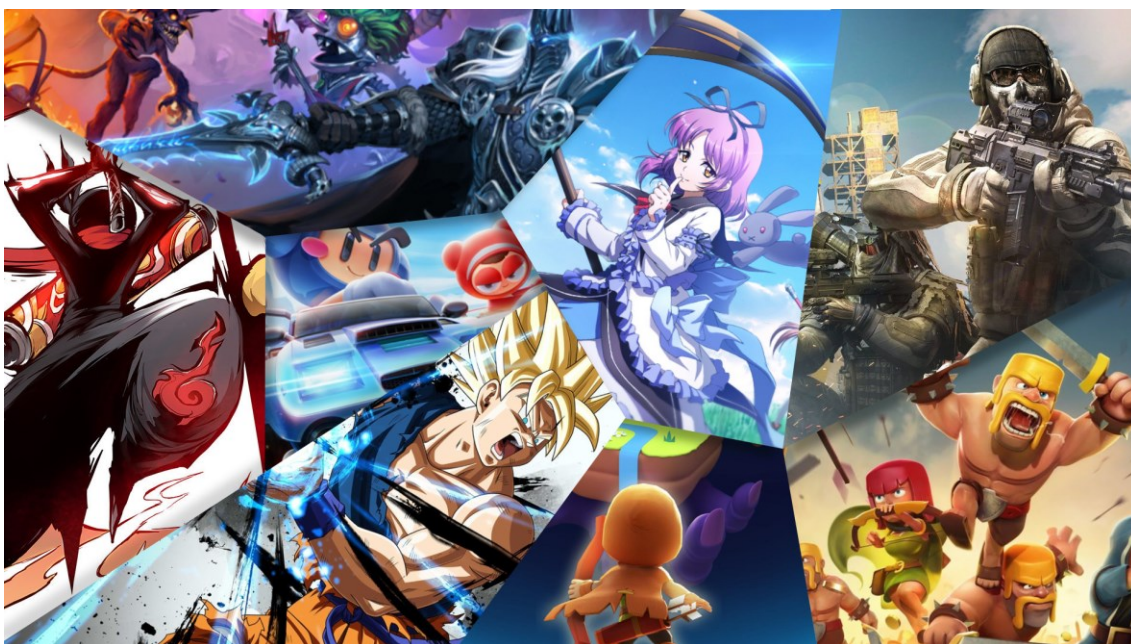
Näitä ominaisuuksia korostetaan hahmojen muotokielessä esimerkiksi terävämmillä muodoilla ja vankemilla mittasuhteilla, jotka yhdessä saavat hahmot tuntumaan tuimemmilta ja dynaamisemmilta (Harder 2023).

Vanhemman yleisön ylhäältäpäin kuvatuissa mobiilipeleissä hahmojen mittasuhteissa korostuu yhä hahmon pään merkitys ja siksi hahmoilla on yleensä suhteellisen suuret päät kerhoonsa verrattuna, kuten *Supercellin Clash Royale* -pelissä (Kuva 6). Hahmojen yleisellä muotokielellä ja pelin taiteen tyyllisyydellä, joka taitavasti tasapainottelee tyylitellyn ja realistisen välillä, tavoitellaan kuitenkin pelin vanhempaa kohdeyleisöä ja hahmoissa korostetaan persoonallisuutta söpöyden, ystävällisyyden ja lähestyttävyyden sijaan.



Kuva 6. Hahmoja *Clash Royale* -mobiilipelistä (IGN i.a.).

Kohdeyleisön lisäksi pelihahmon suunnittelua ohjaa pelin tyyli-suunnan voi määrittellä esimerkiksi pelin johtava artisti tai asiakas, jolle projektia toteutetaan. (Anderson ym. 2019, 50). Tyyli-suunnasta saatetaan koota oma ohjekirja, joka määrittää ja kertoo, millainen pelistä halutaan visuaalisesti ja teknisesti. Useimmiten se sisältää ohjeita liittyen mittasuhteisiin, kokoihin, muotokieleeseen, renderöinti tyyliin, tunnelmaan ja väreihin. Ohjekirja auttaa artisteja tekemään pelimaailmasta ja hahmoista tyyllisesti yhtenäisen kokonaisuuden, jossa kaikki elementit ovat osana yhtä samaa maailmaa. (Harder 2023.)



Kuva 7. Kokoelma eri tyyli suunnan mobiilipelejä ja hahmoja, joiden taustalla vaikuttaa jokaisen pelin oma kohdeyleisö ja sen mieltymykset (GameRefinery 2020).

Joskus pelin tyyli suunta ei kuitenkaan ole alusta alkaen selkeä tai joudut itse olemaan vastuussa sen löytämisestä hahmoja suunnitellessa. Tällaisissa tilanteissa on hyvä palata tarkastelemaan pelin kohdeyleisöä. Kenelle peliä ollaan tekemässä? Pelin taidesuunnan tarkastelu pelin kohdeyleisön kautta auttaa suuresti määrittämään, millaisia mieltymyksiä ja tottumuksia pelin tyyli suunnan tulisi vastata (Kuva 7). Ja koska pelattavat hahmot heijastavat pelaajiensa olemuksia pelin maailmassa, tulee myös pelin hahmojen viehättää ja miellyttää kohdeyleisöä. Pelin tyyli suunta ja kohdeyleisö kulkevat hahmosuunnittelussa käsi kädessä.

Myös itse tiimin visio pelistä on hyvä ottaa huomioon pelin tyyli suuntaa valitessa. Tekniset seikat, kuten mille alustoille peliä tehdään, näkyvät myös pelin tyyli suunnassa. (Kalibin 2023.) Esimerkiksi mobiilipeleissä suositaan useimmiten tyyli teltä ja yksinkertaista tyyli suuntaa. Pienten näyttöjen takia pelialue on pieni ja siksi kaikkien pelielementtien on tärkeää olla helposti luettavia ja tunnistettavia. Hahmojen luettavuutta voidaan vahvistaa selkeällä siluettilla, muodoilla ja mittasuhteilla. (Harder 2023.)

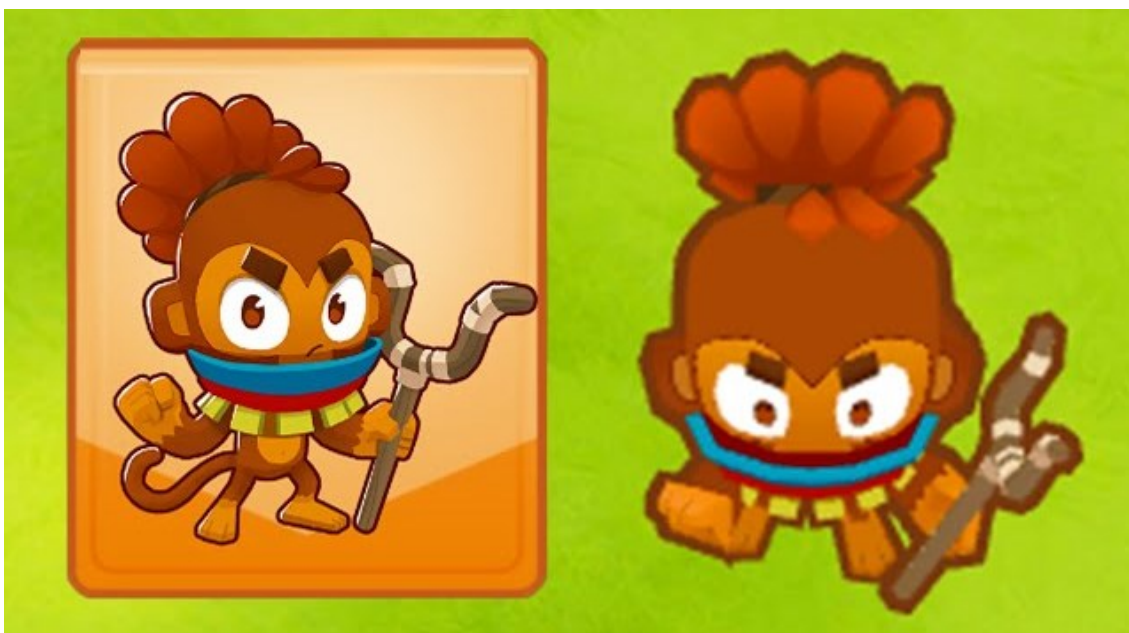
Kun pelistä on saatu muodostettua jonkinlainen idea sen kohdeyleisöstä, alustasta, genrestä ja itse pelin ideasta, voidaan tyyliä etsimään keräämällä inspiraatiota jo olemassa olevista asioista, kuten aiemmin tuotetusta mediasta tai oikeasta elämästä. Inspiroiva materiaali voidaan koota yhteen mielikuvatauluksi, joka auttaa löytämään pelin tunnelman ja visuaalisen tyylin. Näiden ideoiden ja mielikuvataulun pohjalta voidaan luoda tyylikokeiluja ja konseptitaidetta, kuten mahdollisia kuvankaappauksia tulevasta pelistä eri tyyliillä. Tuloksia esitellään esimerkiksi muulle tiimille ja heiltä kysytään niihin palautetta. Palautteen pohjalta olemassa oleviin konsepteihin tehdään muutoksia ja luodaan uusia konsepteja, joihin kysytään uudestaan palautetta. Tätä iteratiivista eli toistuvaa prosessia toistetaan siihen asti, kunnes pelille löytyy selkeä suunta. Tätä täysin samaa tekniikkaa voidaan hyödyntää ja soveltaa myös itse pelihahmojen suunnittelussa. (Kalibin 2023.)

2.3 Kamerakulman huomiointi hahmosuunnittelussa

Pelin valittu kamerakulma heijastuu myös vahvasti hahmosuunnittelussa. Kamerakulma ohjaa päätöksiä hahmosuunnittelussa esimerkiksi kertomalla sen, mitkä osat hahmosta ovat huomion keskipisteenä. Ylhäältäpäin kuvatuissa peleissä hahmojen päät, hiukset ja päähineet ovat keskeisimmässä roolissa ollessaan lähimpänä kameraa. Ne ovat jatkuvasti pelaajan huomion keskipisteenä ja tämän vuoksi päästä tehdään yleensä muuhun kehoon verrattuna suurempi ja yksityiskohtaisempi, jotta sitä on miellyttävämpää katsoa. Hahmon muu keho, etenkin vartalon alaosa, saattaa peittyä kamerakulman ansiosta suurimmilta osin tai jopa kokonaan ja siksi nämä kohdat jätetään itse hahmon ulkonäössä yksinkertaisemmiksi. (GDC 2019.)

Ninja Kiwin kehittämä *Bloons TD 6* -mobiilipelin hahmot ovat erinomainen esimerkki, kuinka pelin kamerakulma suoraan ohjaa ja määrittää yksityiskohtien sijoittelua hahmoissa (Kuva 8). Hahmon päät ovat suuria ja mielenkiintoisimmat yksityiskohdat on sijoitettu hahmossa pään ja yläkropan alueelle. Esimerkiksi

Beast Handler -hahmon ulkonäöstä ja myös varustuksesta voi havaita, että kamerakulma on huomioitu sijoittamalla yksityiskohdat hahmossa ja aseessa ylös, lähemmäksi kameraa ja lähemmäs pelaajaa. *Bloons TD 6* -pelin hahmosuunnittelussa on kuitenkin yläkuvakulman lisäksi otettu huomioon se, että hahmoja katsotaan pelin aikana myös suoraan sivultapäin. Jokaisesta hahmosta on toteutettu peliin kaksiulotteiset kuvakkeet, joita pelaajat käyttävät aktiivisesti pelin aikana kutsuakseen uusia hahmoja kentälle, joten on pelin kannalta tärkeää, että hahmon ulkonäkö on toimiva, selkeä ja miellyttävä sekä ylhäältä että sivultapäin.



Kuva 8. *Beast Handler* -hahmo *Bloons TD 6* -mobiilipelistä (Alukian 2023).

Pelihahmon ulkonäön yksi tärkeimpiä tehtäviä on siis olla toimiva ja selkeä pelin kaikista näkökulmista. Juuri siksi ensimmäiset luonnokset hahmosta on suositeltavaa toteuttaa pelikameran eli itse pelaajan näkökulmasta. Tähän tehokas tapa on napata pelistä tai pelin raakaversiosta kuvankaappauksia ja toteuttaa omat luonnokset hahmosta suoraan niiden päälle (Kuva 9). Tällä tavoin hahmon näkee suoraan lopullisen kontekstin kanssa ja designvalintojen tekeminen helpottuu. Kun hahmon ulkonäkö, mittasuhteet ja muodot näyttävät toimivilta pelin tärkeimmästä kamerakulmasta, kannattaa vasta silloin siirtyä suunnittelemaan hahmoa sivusuunnassa. (Kalibin 2023.)



Kuva 9. Aleksei Kalibinin hahmoluonnoksia Clash Royale -pelin hahmoista pelin kuvakulmaa hyödyntäen (Supercell 2021).

Vaikka hahmon toimivuus pelikamerassa on ensisijaisen tärkeää, ylhäältäpäin kuvatun hahmon on kuitenkin hyvä toimia joka suunnasta. Samaa hahmoa saatetaan hyödyntää myöhemmin pelin ulkopuolella markkinointimateriaalissa tai itse peliin saatetaan lisätä elementtejä, joissa hahmo nähdään eri kuvakulmasta kuin itse pelin pääkamerassa. Hahmon huolellinen suunnittelu edesauttaa eri kuvakulmien huomioimista ja edesauttaa hahmon toimivuutta joka suunnasta. (Cipriani 2023.)

Supercellin kehittämässä *Brawl Stars* -mobiilipelissä 3D-hahmot on toteutettu useampaa kuvakulmaa ajatellen (Kuva 10). Pelin taistelut pelataan yläperspektiivin kamerasta, mutta taisteluiden välissä pelaajat näkevät omat hahmonsua suoraan sivultapäin pelin päävalikossa. Tämän takia pelin 3D-hahmot on suunniteltu huolella näyttämään miellyttäviltä pelin molemmista kuvakulmista. Kuvakulmien lisäksi hahmoissa on pidetty huolta siitä, että hahmojen ulkonäöt toimivat läheltä ja kaukaa. Yksityiskohtien määrä on tarkkaan valikoitu ja kaikissa *Brawler* -hahmoissa on löydetty tasapainoinen ja miellyttävä määrä yksityiskohtaisuutta, joka toimii pelin molemmista kuvakulmista yhtä hyvin. *Brawl Stars* -peli on erinomainen esimerkki siitä, kuinka tärkeää hahmosuunnittelussa on

harkita ja huomioida kaikkia pelin mahdollisia kuvakulmia hahmon suunnittelun aikana.



Kuva 10. Gale -hahmo *Brawl Stars* -mobiilipelistä pelin valikossa ja pelin aikaisesta kamerakulmasta katsottuna (MGG 2020).

3 Hahmon identiteetin vaikutus hahmosuunnittelussa

3.1 Hahmon rooli ja tehtävä pelimaailmassa

Jokaisella pelin hahmolla on oma tehtävänsä ja roolinsa pelimaailmassa. Peli-hahmot ovat osa pelimaailmaa ja vaikuttavat siihen aktiivisesti ja passiivisesti, mutta sama toimii myös toisin päin. On tärkeää pohtia, millaisessa asemassa pelihahmo on maailmaansa nähden. Sulautuuko hahmo osaksi ympäröivää maailmaa vai erottuuko hahmo selkeästi ympäristöstään? Eroa pelin aktiivisten ja passiivisten elementtien välillä voidaan visuaalisesti korostaa esimerkiksi väripaletteilla. Hahmoissa ja interaktiivisissa esineissä käytetään usein kirkkaampia ja tasaisempia väripintoja kuin pelimaailmassa, koska ne auttavat pitämään pelaajan huomion ja näin selkeyttävät pelattavuutta. (Harder 2023.)

Esimerkiksi *Squad Busters* -mobiilipelissä aktiivinen ja passiivinen puoli pelistä on jaettu värien ja yksityiskohtien avulla kahtia (Kuva 11). Pelikentän pelattavassa alueessa ja hahmoissa hyödynnetään kirkkaampia ja vaaleampia kuin pelin passiivisissa alueissa, jotka ovat myös yksityiskohtaisempia kuin pelin aktiiviset osat. Pelin passiivinen alue rajaa aktiivista pelialuetta myös korkeuserojen avulla. Hahmoja ja pelialuetta ympäröi niitä korkeammat kalliot ja matalammalla olevat vesialueet. Selkeä erottelu aktiivisen ja passiivisen pelialueen välillä helpottaa pelin seuraamista.



Kuva 11. Kuvankaappaus *Squad Busters* -mobiilipelistä (Memu Play 2024).

Pelihahmo edustaa tarinalliselta rooliltaan yleensä jotakin näistä kolmesta ryhmästä: protagonisti, antagonisti tai sivuhenkilö. Protagonistit ovat pelin pelattavia päähenkilöitä ja pelien kuulakuvia. Protagonistit antavat pelaajille kasvot pelimaailman sisällä. Heidän kauttansa pelaajat kokevat ja ottavat aktiivisesti osaa pelimaailmaan ja sen tapahtumiin. Protagonistien tulee olla helposti samaistuttavia pelaajille, jotta pelikokemuksesta tulee mielenkiintoisempi. Samaistuttavuuden kautta luotu vahva emotionaalinen yhteys pelaajan ja pelihahmon välillä auttaa pelaajaa uppoutumaan syvemmin sisään häntä ympäröivään pelimaailmaan ja pelaajan motivaatio jatkaa pelaamista ja pelimaailmaan tutustumista kasvaa. (Gupta 2023.)

Koska useat ylhäältäpäin kuvatut mobiilipelit ovat moninpelejä, niissä useampi pelaaja asettuu samanaikaisesti protagonistin rooliin. Hahmon tarinallinen rooli saa uusia merkityksiä ja hahmosuunnittelussa nojaututaan enemmän hahmojen tarkasteluun persoonallisina yksilöinä, kuin osana jotain tiettyä tarinankavaa, jossa hahmolla on aina yksi ja sama tietynlainen rooli. Esimerkiksi moninpelattavissa taistelupeleissä voidaan ajatella, että jokainen hahmo saa jokaisessa taistelussa ja jokaisen eri pelaajan hallussa aina uuden roolin ja siksi hahmon on sopeuduttava ja olla samaistuttava mahdollisimman monelle erilaiselle pelaajalle.

Sama hahmo voi siis tavallaan toimia protagonistin sekä antagonistin eli vihollishahmon roolissa samanaikaisesti, riippuen minkä pelaajan näkökulmasta peliä tarkastellaan. Tällaisissa peleissä jokaisella hahmolla korostuu vahvasti niiden tunnistettavuus ja samaistuttavuus, kun jokainen hahmoista pyrkii olemaan juuri se, jonka pelaaja valitsee. Hahmojen tulee olla selkeästi toisista hahmoista erottuvia, jotta pelaaja tunnistaa oman hahmonsa muista pelaajista hetkessä. Jos kuitenkin jollain toisella pelaajalla, esimerkiksi vastustajapuolen joukkueen pelaajalla, on hallussaan täysin sama hahmo kuin pelaajalla itsellään, on nämä hahmot erotettu toisistaan pelissä esimerkiksi selkeällä tiimiväriyksellä, tehos-teilla tai eri sävyin toteutetuilla väripaaleilla (Kuva 12).



Kuva 12. *League of Legends: Wild Rift* -mobiilipelissä pelaajan omat hahmot ja vastustajien hahmot on erotettu selkeästi väreillä ja tehosteilla. Sininen väri tarkoittaa ystävää ja punainen vihollista (Paliwal 2022).

On kuitenkin tärkeää muistaa, että tämä niin sanottu lauma yksilöllisiä, mieleenpainuvia protagonisteja edustaa loppujen lopuksi yhdessä yhtä ja samaa peliä eli hahmojen on jollain tavalla oltava keskenään yhteenkuuluvia. Yhteenkuuluvuutta tuetaan esimerkiksi yhtenäisen taidetyylin, mittasuhteiden ja muotokielen avulla, johon syvennytään luvussa 4.

3.2 Hahmon toiminnallinen rooli

Tarinallisen roolinsa lisäksi, hyvin toteutetun pelihahmon visuaalinen design kuvastaa myös sen teknistä toiminnallisuutta. Hahmon ulkomuoto myötäilee sen pelin aikaista toiminnallisuutta ja pelihahmon visuaalinen olemus on yhdistelmä sen pelimekaanikkoja ja ominaisuuksia. (Kalibin 2023.)

Toiminnallisuuden kannalta erittäin tärkeä elementti on hahmon liikkuvuus. Hahmoa luonnostellessa ja suunnitellessa on hyvä pitää mielessä, millaisia liikkeitä hahmon tulee suorittaa lopullisissa pelianimaatioissa. (Anderson ym. 2019, 25.) Toiminnan täyhteisissä ammutapeleissa ja toimintapeleissä hahmoilla on

usein paljon erilaisia liikkuvuutta tehostavia kykyjä ja laitteita. Dynaamiset taisteluun sopivat nopeat animaatiot ovat näiden pelien keskipisteessä. Roolipeleissä keskeisenä osana on taas hahmojen väliset suhteet ja tarinankerronta. Tällöin ilmeikkäät ja tunteikkaat animaatiot ovat hahmojen ytimessä, kun taistelun lisäksi hahmojen välinen vuorovaikutus rauhallisemmissa merkeissä taistelun ulkopuolella on keskeisenä osana peliä. (Fisher 2023.) Toisin kuin ylhäältäpäin kuvatuissa mobiilipeleissä, roolipeleissä pelaaja pääsee tarkastelemaan hahmojen ulkomuotoa jatkuvasti hyvin läheltä ja usein ja siksi roolipelihahmojen designeissa korostuvat eniten kasvot ja yleinen yksityiskohtaisuus. Hahmo-designissa on siis tärkeää korostaa elementtejä, jotka ovat pelin aikana aktiivisesti pelaajan huomion keskipisteenä ja niitä elementtejä, joihin halutaan, että pelaaja kiinnittää pelin aikana enemmän huomiota (Harder 2023).

Kaukaa, ylhäältäpäin kuvatuissa peleissä, hahmojen toiminnallisuutta sekä hahmojen yksityiskohtaisuutta määrittää useimmiten hahmojen pieni koko peliruudulla. Joskus kuitenkin hahmoja halutaan pystyä tarkastelemaan pelin aikana myös läheltä. Pelissä saattaa olla erilaista toimintaa tai kohtauksia, esimerkiksi dialogia, jonka aikana pelaaja pääsee näkemään pelin hahmoja lähempää. Niin kuin aiemmin havainnoin, *Brawl Stars*-pelissä hahmojen ulkonäkö pysyy hyvin samana läheltä ja kaukaa, mutta esimerkiksi *Supergiant Gamesin* kehittämässä *Hades* -pelissä hahmojen yksityiskohtaisuuden taso ja ulkonäkö muuttuu toiminnan myötä. Itse pelin keskeisin toiminta eli nopeatempoinen taistelu pelialueelta toiseen tapahtuu kauempaa, yläperspektiivistä pelin isometrisen kameran kautta (Kuva 13). Nopeatempaisen taistelun lisäksi pelin tarinan kulkua kuitenkin viedään eteenpäin hahmojen välisen dialogin kautta, jossa syvennyttään hahmojen välisiin suhteisiin ja vastataan useisiin pelin aikana herääviin kysymyksiin. Dialogia on paljon ja se on pelin kulun kannalta niin merkittävää, että tämä toiminta tauottaa pelin taistelut täysin. Koska dialogi on niin merkityksellinen osa koko peliä, on hahmoille suunniteltu erilliset ulkonäöt vain näitä kohtauksia varten, jossa ne pääsevät koko loistonsa yksityiskohtaisten kuviensa kautta. Pelin peruskuvakulmassa itse pelikentällä samat hahmot ovat paljon yksinkertaistettuja ja näin ne tukevat nopeatempoista taistelua luettavuudellaan

ja selkeydellään. *Hades* on erinomainen esimerkki siitä, kuinka pelin tarpeita, toimintaa ja pelin kulkua on harkittu tarkasti hahmosuunnittelussa ja miten kaikkia pelin eri toimintoja voidaan soveltaa hahmosuunnittelussa.



Kuva 13. *Hades* -pelissä hahmot näyttävät erilaisilta ja hahmojen yksityiskohtaisuuksien määrä on eri pelimaailman sisällä kuin dialogin aikaisissa kuvissa. Molemmat hahmojen toteutustavat tukevat ja myötäilevät pelin kahta eri toimintaa. (NewGameNetwork 2020).

Hahmon toiminnallisuuteen sisältyy ja vaikuttaa pelin kuvakulman ja hahmon liikkuvuuden lisäksi hahmon muut ominaisuudet ja nekin ohjaavat hahmosuunnittelua. Hahmon kestävyys ja voimakkuus näkyvät usein suoraan hahmon ulkomuodossa ja koossa. (Anderson ym. 2019, 25.) Esimerkiksi pienemmät hahmot ovat usein hauraampia ja heikompia kuin suuret hahmot, kuten *Acid Nerven* kehittämässä *Death's Door* -pelissä (Kuva 14). Pelaajan ohjaama varis on hyvin pienikokoinen verrattuna moniin pelin vihollishahmoista. Suurin osa pelin yleisimmistä perusvihollisista on pelaajan kokoisia tai hieman suurempia ja pelin yksilölliset pääviholliset ovat paljon suurempia, kuin itse pelaaja. Päävihollisten voimakkuutta ja kestävyyttä korostetaan niiden valtavalla koolla pelaajaan verrattuna. Suurella kokoerolla hahmojen välillä vahvistetaan myös pelin tarinaa, pelikokemusta ja pelaajan kokemaa onnistumisen tunnetta, kun hän saa lopulta suuren ja voimakkaan päävihollisen nujerrettua huomattavasti pienemmän ja

heikomman variksen roolissa. Päävihollisen nujertaminen tuntuu pelaajasta hahmojen suuren kokoeron ansiosta entistäkin suuremmalta saavutukselta.



Kuva 14. *Death's Door* -pelissä pelaajan saavutusten ja onnistumisien merkitystä korostetaan hahmojen kokoerojen avulla. Valtavien ja yksilöllisten päävihollisten nujertaminen herättää isomman tunnereaktion kuin pelaajan kokoisten samantyyppisten perusvihollisten jatkuva nujertaminen (Dilena 2022).

Hahmon koon lisäksi hahmon toiminnallisuutta suunnitellessa on hyvä huomioida, osaako hahmo pelin aikana muuttaa muotoaan tai kehittyä kokonaan toiseen olomuotoon (Anderson ym. 2019, 25). Miten hahmo vaihtaa muotoa? Onko muuntautuminen taito, jonka hahmo osaa jo alusta alkaen, vai saako hän taidon muuntautua vasta myöhemmin pelin tapahtumien myötä? Lähestymistapoja on monia ja siksi on tärkeää selvittää, mitä oma suunniteltava hahmo edustaa.

Myös varustuksella voidaan kertoa hahmon toiminnallisista ominaisuuksista, kuten kyvyistä tai kestävydestä. Esimerkiksi miekka kertoo hahmon olevan lähitaistelija ja aseella aseistautunut hahmo taistelee useimmiten kauempaa. Varustusta ja aseita suunnitellessa on erityisen tärkeää tutustua ja tutkia erilaisten lähteiden avulla, miten ne käytännössä toimivat ja millaisia ominaisuuksia niiden materiaaleilla on. Esimerkiksi metallista panssaria tehdessä on tärkeää ottaa huomioon sen paino ja miten kova panssari vaikuttaa hahmon liikkuvuuteen ja

liikeratoihin. Taustatutkimuksen avulla hahmon varusteista, toiminnallisuudesta ja koko hahmosta saadaan uskottavampi. (Harder 2023.) Oma taustatutkimusta on hyvä tehdä median ja muiden pelien lisäksi muualta, itseä ympäröivästä maailmasta. Esimerkiksi historiaa tai muotia tutkimalla voidaan vahvistaa omaa tietämystä ja ymmärrystä erilaisista materiaaleista ja niiden valmistuskeinoista ja se edesauttaa uskottavien varusteiden suunnittelua hahmoille. Erilaisia materiaaleja voi myös itse käydä tutkimassa esimerkiksi kangaskaupoissa, vanhan ajan messuilla tai muissa kohteissa, jossa pääsee näkemään, tutkimaan ja kokeilemaan erilaisten materiaalien ulkonäköä ja tuntua.

3.3 Persoonallisuus

Hahmosuunnittelu ei ole pelkästään erilaisten elementtien ja päätösten satunnaista yhdistelyä, vaan koko hahmosuunnittelun ideana on luoda ja ymmärtää uutta hahmoa kokonaisena persoonana ja luoda uusi elävä olento osaksi häntä ympäröivää maailmaa. Kun hahmon tuntee persoonana, designvalinnat alkavat tuntua uskottavimmilta ja heijastavat ympäröivää maailmaa eli itse peliä paremmin. (Harder 2023.) Hahmon persoonallisuus voidaan määritellä yhdistelmäksi luonteenpiirteitä, tunteita, motivaatioita ja hahmolle tyyppillisiä käytöstapoja ja se on yksi hahmosuunnittelun keskeisimmistä asioista. Persoonallisuus on laaja ja monimutkainen konsepti, jota voidaan tulkita usealla eri mallilla. Yksi suosittu näistä malleista on *Big Five* -malli. (Boeposts 2023.) Malli koostuu viidestä suuresta persoonallisuuspiirteestä, jotka ovat avoimuus, tunnollisuus, ekstrovertio, sovinollisuus ja neuroottisuus. Näiden persoonallisuuspiirteiden sanotaan olevan toisistaan riippumattomia eli piirteiden kautta ei voida tehdä oletuksia tai johtopäätöksiä toinen toisiinsa. (Lehto 2023.) Ne pysyvät suurin piirtein samankaltaisina koko yksilön elämän ajan sekä ne vaikuttavat suuresti käytökseen ja ohjaavat valintojen tekemistä vahvasti (Boeposts 2023).

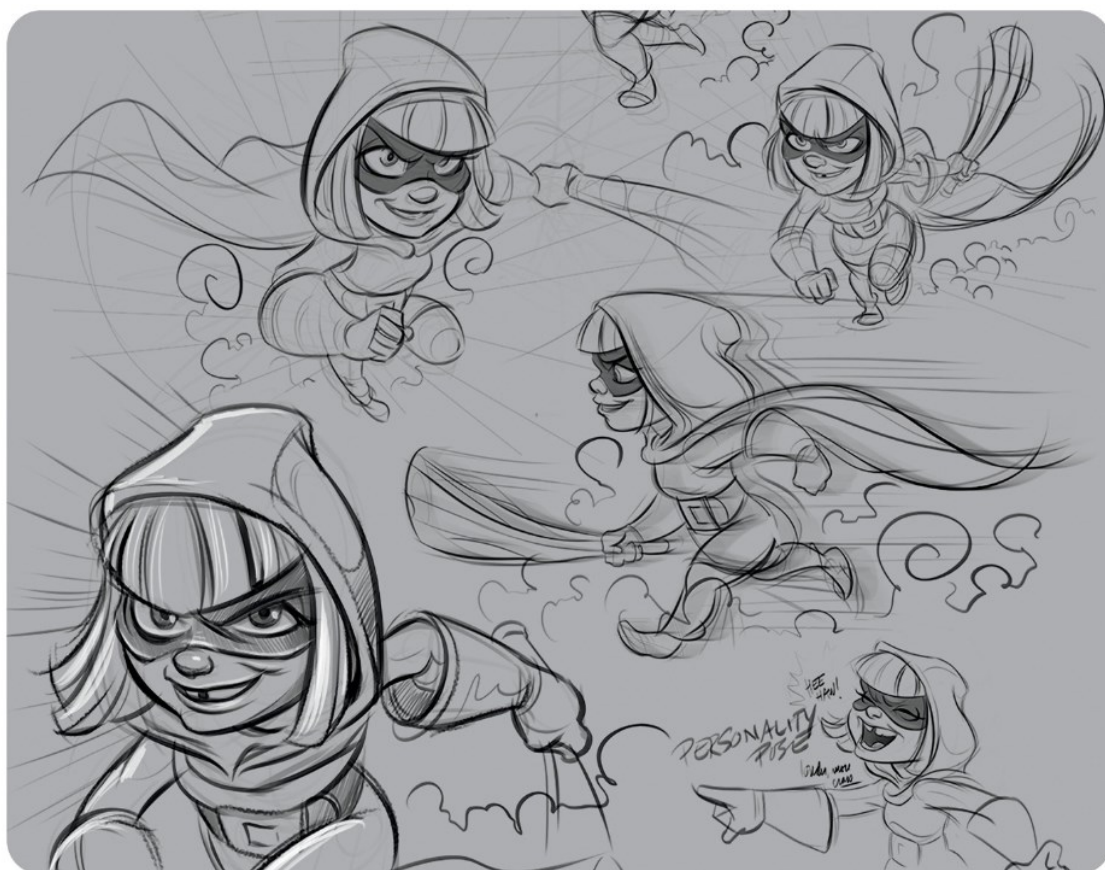
Hahmon persoonallisuutta voidaan lähteä avaamaan esimerkiksi hahmon taustan ja elämäkerran kautta. Elämäkerta monesti sisältää kattavan listan kysy-

myksiä hahmoon liittyen. Kuka tai mikä hahmo on? Minkä ikäinen? Mistä kotoisin? Mistä hän tykkää tai ei tykkää? Mitä hän haluaa kaikkein eniten? Mitä heikkouksia tai vahvuuksia hänellä on? (Anderson ym. 2019, 31.) Näihin kysymyksiin vastaaminen auttaa vahvistamaan kuvaa hahmosta persoonana ja kertoo selkeästi, kuka hahmo on. Kysymysten määrää voi mitoittaa projektin laajuuteen ja aikarajaan nähden (Harder 2023). Mitä keskeisempi hahmo, sitä tärkeämpää hänet on tuntea läpikotaisin. Hahmon persoonan muovaamisessa voidaan hyödyntää jo edellä mainittuja viittä keskeisintä persoonallisuuspiirrettä. Esimerkiksi hahmon avoimuus vaikuttaa hänen tapaansa suhtautua uusiin tilanteisiin ja ekstroversion määrä kertoo, kuinka ulospäin suuntautunut hahmo on. (Lehto 2023). Tärkeää hahmon persoonallisuutta luodessa on antaa hänelle sekä positiivisia että negatiivisia luonteenpiirteitä. Tällä tavoin hahmosta tulee uskottavampi ja se antaa hahmolle myös syvyyttä. (Dianova 2019.)

Hahmon persoonaa voidaan myös kehittää ja tutkia visuaalisin keinoin (Kuva 15 ja Kuva 16). Esimerkiksi luonnokset hahmosta touhuamassa tavallisen rutii- ninsa ulkopuolella antaa hahmolle välittömästi lisää yksilöllisyyttä. (Supercell 2021.) Luonnokset, jotka vastaavat hahmon yleistä fiilistä ja tunnetta voivat olla hyvin hyödyllisiä etenkin hahmosuunnittelun alkuvaiheessa (Dianova 2019). Jotkut visuaaliset piirteet yhdistetään tottumuksesta tietynlaisiin persoonallisuuspiirteisiin. Tällaisia stereotypioita voidaan käyttää tehokeinona viestimään hahmon ominaisuuksista. (Harder 2023.) Pehmeät ja pyöreät muodot kuvastavat ystävällisyyttä ja lähestyttävyyttä. Terävillä muodoilla on taas päinvastainen vaikutus, koska ne nähdään vaarallisina. (Anderson ym. 2019, 28.) Valinta ja tasa- painottelu pyöristettyjen ja terävien muotojen välillä helpottuu, kun tietää millaiselle persoonalle muotoja rakennetaan (Harder 2023).



Kuva 15. Luonnoksia Clash Royale -pelin Mini P.E.K.K.A. -hahmosta (Supercell 2021).



Kuva 16. Luonnoksia Clash Royale -pelin Bandit -hahmosta (Supercell 2021).

Hyvässä hahmodesignissa hahmon persoonallisuus näkyy myös hänen vaatevalinnoissaan. Vahvan persoonan omaavalla hahmolla on selkeä kuva, minkä tyyllisiä ja värisiä vaatteita hän haluaa käyttää. (Harder 2023.) Joskus kuitenkin hahmoa ympäröivä maailma ja hahmon tilanne määrittää, millaisia varusteita

hahmo joutuu tai kykenee tilanteessaan käyttämään. Tällaisissa tilanteissa hahmon yksilöllisyyttä tuodaan esille ja korostetaan hahmon olemuksella ja teoilla, joita ohjaavat hahmon oma temperamentti, arvot ja uskot (Boeposts 2023).

Kun hahmon persoonallisuuspiirteet alkavat muotoutua, luodaan hahmosta usein erilaisia konsepteja, jotka havainnoivat esimerkiksi hahmon yleisimpiä tunnetiloja, asentoja ja vaateetusta. Tällaiset konseptit auttavat hahmoa pysymään yhdenmukaisena koko pelin luonnin ajan tekijältä toiselle. (Harder 2023.)

Hahmon roolilla ja pelillä on myös valtava merkitys hahmon persoonallisuuteen. Tarinapohjaisissa roolipeleissä hahmojen valinnat ja tunteet ovat keskeinen osa itse pelin mekaniikkoja, ja tätä kautta hahmon persoonallisuuden tärkeys nousee pelisuunnittelussa. (Boeposts 2023.) Toiminnalliset ylhäältäpäin kuvatut mobiilipelit ovat monesti tällä aspektilla hyvin paljon yksinkertaisempia, koska hahmon persoonallisuuden sijaan pelin kulkua ajaa enemmän hahmon toiminnallisuus, jota tietenkin korostetaan persoonallisuuspiirteiden avulla. Esimerkiksi *Supercellin Brawl Stars* -mobiilipelissä tiimi antaa jokaiselle pelattavalle *Brawler* -hahmolleen yhden tai kaksi tunnetilaa, jotka toimivat hahmon ytimenä. Tämä edesauttaa pitämään hahmot yksinkertaisina, ymmärrettävinä ja lisää niiden samaistuttavuutta. Tämän lisäksi hahmojen yksinkertaisuus vetoaa pelin kohdeyleisöön sekä antaa pelaajille pohjan ja tilaa luoda hahmoista omia tarinoita. (Supercell 2021.) Hyvänä nyrkkisääntönä voidaan pitää siis sitä, että hahmojen persoonallisuuden tulisi vastata monimutkaisuudeltaan koko pelin monimutkaisuutta ja miellyttää pelin kohdeyleisöä. Mitä yksinkertaisempi ja lähestyttävämpi peli-idea, sitä yksinkertaisempi hahmo.

3.4 Hahmon tarina osana identiteettiä

Persoonallisuuden lisäksi, onnistunut hahmodesign kertoo hahmon tarinan ja antaa hahmolle merkityksen. Kertoessaan tarinan hahmo luo tunnesidoksen pelaajaan ja tätä kautta on mieleenpainuvampi. (Meniér 2019.) Siksi tarinan sano-

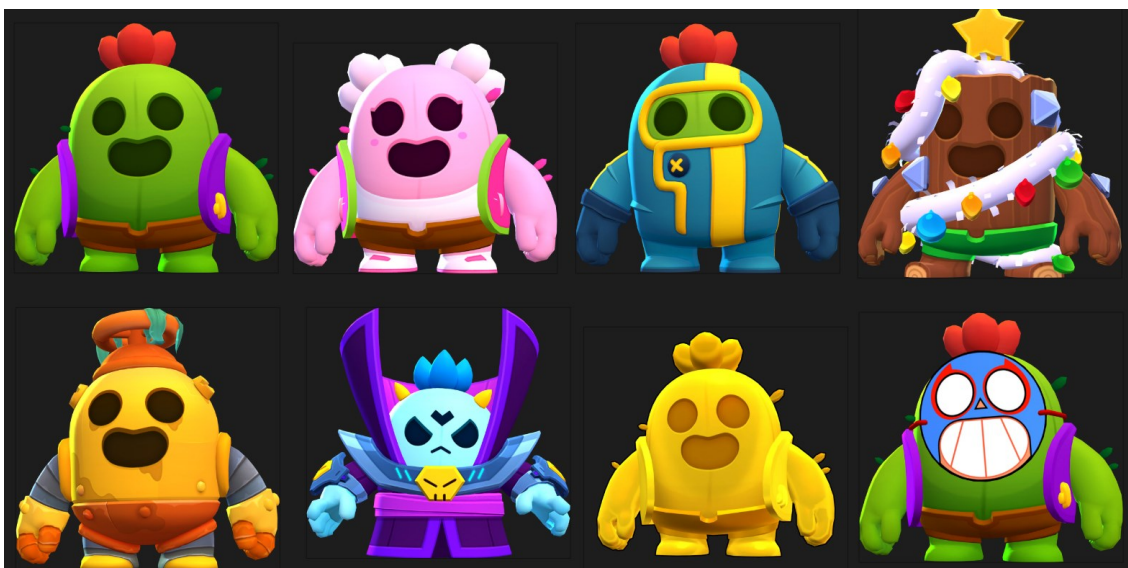
taan olevan jopa yksi tärkein osa hahmosuunnittelua ja hahmot syntyvät tarinoiden pohjalta. Yksinkertaisimmillaan tarina tarkoittaa konfliktia. Kun on hahmo, jolla on tavoite ja tämän tavoitteen ja hahmon välissä on este, joka hahmon tulee kohdata, syntyy tarina. Tästä syystä tarinat eivät ole vain tarinapohjaisten pelien hahmoja koskeva asia, vaan kaikilla pelihahmoilla on aina jonkinlainen tarina kerrottavanaan. (Anderson ym. 2019, 30.) Mobiilipeleissä hahmot usein kertovat varustuksellaan ja visuaalisella ulkonäöllään enemmän hahmon toiminnallisesta puolesta kuin tarinasta, mutta niihin silti sovelletaan yleisiä hahmojen vaatesuunnittelun periaatteita. Hahmon vaatetuksen ja varusteiden estetiikka sekä yleisilme vahvistavat hahmon tarinaa.

Hahmon vaatetuksessa ja varusteissa yhdistyvät kolme ydintekijää, jotka ovat itse hahmo, vaatteiden tarkoitus ja yleinen estetiikka. Hahmo määrittää, kuka pitää vaatteita. Tarkoitus määrittää, miksi kyseinen hahmo pitää näitä vaatteita tai mikä vaatteiden toiminto on. Estetiikka määrittää, mitä vaatteissa korostetaan visuaalisesti ja estetiikka myötäilee vahvasti pelin yleistä visuaalista ilmettä. Näitä kolmea aspektia tasapainoisesti yhdistelemällä vaatesuunnittelussa saadaan hahmolle visuaalisesti miellyttävät ja hahmolle sopivat vaatteet, jotka vahvistavat sen identiteettiä ja kuvastavat samalla hahmon tarinaa. (GDC 2019.)

Kuten aiemmin todettiin, mobiilipeleissä hahmon ulkonäköä ajaa useimmiten enemmän hahmon toiminnallinen puoli kuin itse hahmon tarina. Mobiilipeleissä monesti keskitytään lyhyisiin sessioihin, jotka madaltavat pelin avaamisen kynnystä. Pelaaminen missä vain ja milloin vain on helppoa lyhyiden pelisessioiden ansiosta ja pelin ääreen on helppoa ja nopeaa palata. Riippuen kuitenkin mobiilipelistä ja sen genrestä, saattaa pelin tarinalla ja hahmon tarinalla olla suurempi rooli hahmon ulkonäössä, mutta genrestä riippumatta mobiilipeleissä on hyvin yleistä hahmojen kustomointi mahdollisuus. Tämä tarkoittaa, että pelaajalla on mahdollisuus vaihtaa hahmojensa visuaalista ulkonäköä oman makunsa mukaan ja hahmojen kustomointi on valinnainen, mutta hyvin olennainen osa koko peliä.

Hahmoilla on alkuperäinen vaatetus ja varustus, joka on auki kaikille pelaajille pelin alusta alkaen. Riippuen pelistä, pelaamalla peliä tai ostamalla pelaajalle aukeaa mahdollisuus saada hahmoilleen lisää ulkonäkövaihtoehtoja, kuten vaihtoehtoisia asuja tai asusteita. Hahmon vaihtoehtoiset asut ja asusteet ovat useimmiten täysin esteettisiä, eivätkä muuta hahmon toiminnallisuutta tai hahmon alkuperäistä roolia pelissä eli ne eivät anna pelaajille etuja toisiin pelaajiin nähden. Eri hahmojen vaihtoehtoiset asut ja asusteet yleensä liitetään estetiikkaltaan johonkin yhteiseen teemaan, esimerkiksi vuodenaikaan tai juhlaan, tai ne saattavat kertoa hahmon persoonasta tai tarinasta jotain. Koska samat hahmot edustavat lukemattomia eri pelaajia, näiden vaihtoehtoisten asusteiden ja asujen avulla pelaajat pystyvät yksilöllistämään omia hahmojaan ja tekemään niistä itsensä näköisiä. Pelaajan mahdollisuus muokata hahmoja mieleisekseen edesauttaa hahmojen ja pelaajien välistä emotionaalista yhteyttä ja vahvistaa näin pelaajan tunnesidettä koko peliin.

Kun hahmoille on mahdollisuus asettaa erilaisia ulkonäköön vaikuttavia vaihtoehtoja, korostuu niiden tunnistettavuuden tärkeys entisestään. Avaintekijä hahmon tunnistettavuudelle sen visuaalisen ulkonäön vaihtuessa on sen helposti tunnistettava muoto, koko ja liikkuminen eli hahmon toiminta. Hahmoilla on yleensä jotkut tietyt piirteet, jotka säilyvät samana tai hyvin samankaltaisena hahmon asusta toiseen. Esimerkiksi *Brawl Stars* -pelin *Spike* -hahmolla hahmon mittasuhteet ja hahmon tavaramerkki eli suuret, ontot ympyrän malliset silmäkuopat säilyvät ennallaan lähes kaikissa hahmon vaihtoehtoisissa asuissa (Kuva 16). Onnistuneen hahmon tunnistaa pelkkien ääriviivojensa eli siluettinsa ja tärkeimpien tunnusmerkkiensä perusteella muista pelin hahmoista ja siten hahmon vaihtoehtoiset ulkonäöt eivät haittaa hahmon tunnistusta ja pelin luettavuutta. Tähän palataan uudestaan neljännessä luvussa, jossa tarkastellaan hahmojen tunnistettavuutta syvemmin.



Kuva 17. Vasemmalla ylhäällä on *Brawl Stars* -pelin *Spike* -hahmon alkuperäinen ulkonäkö ja loput seitsemän ovat hahmon vaihtoehtoisia asuja (Brawl Stars Wiki i.a.).

Mobiilipelihahmon vaatteilla voidaan yksilöllistämisen lisäksi kertoa hahmon tarinallisesta roolista. Etenkin hahmon alkuperäisessä ulkonäössä vaatteiden tarkoitus ja toiminnallisuus kertoo vahvasti, millaisessa tilanteessa hahmo tällä hetkellä on. Erilaisilla vaatekokonaisuuksilla voidaan viestiä hahmon kulttuurista ja yhteiskunnallista asemaa sekä hänen työtään. Samankaltaisella vaatetuksella, kuten univormuilla, voidaan yhdistää hahmoja helposti toinen toisiinsa ja yhtenäistää niitä. Tällöin yksilölliset erot vaatetuksessa herättävät helpommin huomiota ja saavat vaatetukseltaan muista eroavan hahmon tuntumaan välittömästi tärkeämmältä. Tämä on yksi tehokas tapa kertoa hahmon tarinaa ja viestiä samalla hänen roolistaan pelissä ja tarinassa pelkästään visuaalisin keinoin vaatteiden avulla. Vaatteita suunnitellessa pelihahmoille on kuitenkin tärkeää tarinan välityksen lisäksi pitää mielessä hahmon toiminnallinen rooli pelissä sekä pelin ja pelimoottorin asettamat tekniset rajoitteet. Hahmon liikeradat, rooli, kamerakulma ja persoonallisuus kaikki vaikuttavat siis hahmon vaatesuunnittelussa ja yleisesti koko hahmosuunnittelussa lähes yhtä paljon. (GDC 2019.)

4 Tyylitellyn hahmon luettavuus ja tunnistettavuus

4.1 Siluetti, mittasuhteet ja anatomia

Hahmosuunnittelussa on tärkeää, että hahmon siluetti on tarkoin suunniteltu. Hahmon siluetti auttaa huomattavasti hahmon tunnistettavuutta ja mieleenpainuvuutta. Mobiilipeleissä hahmojen pienen koon vuoksi siluetin tärkeys korostuu erityisesti, koska hahmot pitää tunnistaa helposti ja nopeasti pienestä koostaan huolimatta. Hyvässä siluetissa panostetaan sen luettavuuteen. Luettavuutta voidaan parantaa tarkastelemalla siluettia negatiivisen ja positiivisen tilan avulla. Positiivisella tilalla tarkoitetaan hahmoa ja negatiivisella tilalla hahmon ympäröivää tilaa eli taustaa. Mitä suurempi osa hahmon siluetista eli positiivisesta tilasta on yhtä samaa massaa, sitä hankalampaa siluettia on tulkita ja lukea. Negatiivisella tilalla rikotaan hahmon siluettia, jotta siitä tulee selkeämpi ja tätä myötä luettavampi. (Harder 2023.)

Hahmon siluetti on yksinkertaisuudessaan hahmon ääriviivat. Siluetti on hahmosuunnittelun yksi tärkeimpiä elementtejä, koska se on yksi nopeimmista tavoista, jolla silmä on tottunut lukemaan ja tunnistamaan eri asioita. (King 2023.) Ylhäältäpäin tarkastellessa hahmoa, hahmon siluetista erottaa yhdellä silmäyksellä, mihin suuntaan hahmo on menossa. Tämän avulla pelaajan on helpompi ennakoita omien hahmojen ja vihollishahmojen liikkeitä ja sen ansiosta koko pelin tapahtumia. (Steam Support i.a.)

Hahmon siluettia voidaan lähteä rakentamaan hahmon tärkeimpien muotojen kautta. Ensiksi luonnostellaan hahmon tärkeimmät muodot, jotka määrittävät hahmon koon, painon ja muotokielen mukaan. Vasta tämän jälkeen lisätään yksityiskohtia. Ylhäältäpäin kuvatuissa peleissä hahmojen siluettia tarkastellaan aina pelaajan näkökulmasta eli ylhäältäpäin (Kuva 18). Siluetin luettavuuden ja tunnistettavuuden voi kätevästi ja nopeasti tarkistaa käyttämällä koko hahmon alalla yhtä tasaista väriä, esimerkiksi mustaa. Tätä kannattaa toteuttaa työstämisen aikana usein, jotta positiivinen ja negatiivinen tila pysyvät tasapainossa

luoden hahmolle selkeän ja tunnistettavan siluetin. Jos siluetti on epäselvä, on hyvä idea rikkoa hahmon siluettia eli lisätä negatiivista tilaa. Tunnistettavan ja uniikin siluetin takaamiseksi olisi hahmon siluettia hyvä myös verrata työstön aikana usein muihin saman pelin hahmojen siluetteihin. (Harder 2023.)



Kuva 18. Useiden eri hahmojen siluetteja ylhäältäpäin kuvatusta *Dota 2* -pelistä (Steam Support i.a.)

Negatiivisen ja positiivisen tilan tasapainon lisäksi hyvää siluettia tukee toimiva muotokieli, mittasuhteet sekä anatomia. Anatomia ja uskottavat mittasuhteet ovat aina hahmosuunnittelun ytimessä myös tyyllitellyissä hahmoissa. Anatomian ja mittasuhteiden tuntemusta voisi verrata yhdeksi artistin käyttämäksi työkaluksi, jonka hallinta täytyy opetella kunnolla ennen kuin voi alkaa tekemään temppuja eli liioittelemaan ja puskemaan hahmon muotoja. Etenkin tyyllitellyissä hahmoissa mittasuhteilla ja muotokielellä leikkittely on keskeisessä osassa hahmosuunnittelua. Anatomian ja mittasuhteiden tuntemus auttaa liioiteltujen muotojen ja koko muotokielen pysymään uskottavana. (King 2023.)

Hahmon mittasuhteilla tarkoitetaan sitä, miten kehon eri osat asettautuvat kehossa ja missä suhteessa ne ovat toisiinsa nähden. Ihmiskehot seuraavat useimmiten tiettyä ja hyvin tuttua mittasuhteita, jossa mittasuhteilla on tietty selkeä asetelmansa ja suhteensa. Yleensä aikuiset ihmiset ovat noin seitsemän tai kahdeksan kertaa oman päänsä mittaisia. Lapset ovat suunnilleen neljän pään mittaisia, koska heidän keskivartalonsa ja raajansa ovat lyhyempiä

sekä päät suurempia muuhun kehoon verrattuna. (King 2023.) Näitä oletettuja mittasuhteita hyödyntämällä ja soveltamalla saadaan aikaan miellyttävän näköisiä hahmoja.

Tyyliteltyissä mobiilipeleissä mittasuhteita kuitenkin liioitellaan reilusti. Lapsenomaiset hahmot voivat olla noin kahden pään mitan korkuisia, kuten *Animal Crossing: Pocket Camp* -pelissä ja aikuiset noin viiden pään mitan korkuisia, kuten *Merge Mansion* -pelissä (Kuva 19). Teinit voivat olla jotain siltä väliltä, kuten *Subway Surfers* -pelissä (Kuva 19). Pelin tyyli suuntaa määrittää myös, millaisia hahmojen mittasuhteet ovat. Usein vanhempiakin hahmoja voi nähdä kolmen pään korkuisina mobiilipeleissä. Monille mobiilipeleille on nimittäin yleistä, että iästä huolimatta hahmojen päät ovat suurikokoisia hahmojen kehoihin verrattuna. Tällä tavoin hahmojen päät ja niiden yksityiskohdat, kuten hahmojen ilmeet ja eleet, saavat enemmän huomiota ja tilaa ruudulla. Tällä tavoin ne ovat helpommin luettavia ja hahmoa on myös miellyttävämpää katsoa ylhäältäpäin.



Kuva 19. Koostekuva mobiilipelien pelaajahahmoista ja niiden erilaisista mittasuhteista (Fox 2019; Subway Surfers i.a.; Metacore Support i.a.).

Ihmiset ovat tottuneet lukemaan saman tutun kaavan pohjalta muita ihmisiä ja ihmisen kaltaisia hahmoja nopeasti ja tehokkaasti. Tämän vuoksi ihmiset ovat hyviä tunnistamaan, jos mittasuhteet ovat väärin, sillä niiden katsominen herättää usein epämiellyttävän tunteen siitä, että jotain on pielessä. Epämiellyttävä tunne voi esimerkiksi pelihahmoa katsellessa etäännyttää pelaajan hahmosta ja tätä kautta tekee hahmosta vähemmän samaistuttavan. Siksi hahmon mittasuhteiden tulee olla vahvan anatomian tietämyksen pohjalta valittuja ja toimivien mittasuhteiden myötä hahmosta tulee samaistuttavampi ja miellyttävämpi katsoa. (King 2023.) Hahmojen mittasuhteita suunnitellessa on tärkeää tehdä kuitenkin valintoja pelin kamerakulman ja hahmon lopullisen koon pohjalta. Jos hahmo nähdään vain ja ainoastaan kaukaa ylhäältäpäin pelin aikana, voidaan hahmon mittasuhteissa tehdyt valinnat pohjata täysin tämän kamerakulman pohjalta tehtyihin havaintoihin. Esimerkiksi *Hades* -pelissä kolmiulotteisten hahmojen mittasuhteet pohjautuvat täysin siihen, että ne näyttävät yläperspektiivistä hyvältä (Kuva 20). Kuvassa 20 näkyvän *Hades* -hahmon tietyt piirteet ja elementit ovat aivan valtavia muuhun kehoon verrattuna, kuten jalat, kädet ja hiukset. Sivusta katsottuna kaikkien *Hades* -pelin hahmojen mittasuhteet näyttävät oudoilta ja epätasapainoisilta, mutta ylhäältäpäin katsottuna eli pelin kuvakulmasta hahmot ovat selkeitä ja toimivia (Kuva 21). Pelin perspektiivin ansiosta hahmojen kehot ovat sopusuhtaisia ja liioitellut mittasuhteet auttavat hahmojen tunnistettavuutta ja luettavuutta pelin näkökulmasta (Kuva 21).



Kuva 20. *Hades* -pelin *Hades* -hahmon mittasuhteet näyttävät epätasapainoisilta suoraan sivulta katsottuna (Carter 2021).



Kuva 21. *Hades* -hahmon mittasuhteet ovat tasapainoiset ja selkeät pelin kuvakulmasta, ylhäältäpäin katsottuna (IGN 2020).

Toimivat mittasuhteet, mittasuhteilla leikittelyn taito ja hahmon piirteiden tyyllitely pohjautuvat kaikki vahvasti anatomian osaamiseen ja hallintaan. Tyyllitelyjen mobiilipelihahmojen kannalta tärkeää anatomian osaamista voidaan ajatella kokoelmana muotoja, jotka näkyvät ulkoisesti kehossa sekä ymmärryksellä

siitä, mitä nämä muodot ovat ja miksi ne ovat näkyvissä. Tähän sisältyy esimerkiksi tietämystä kehon kaikkien lihaksien sijainneista ja muodoista. Lihaksista tärkeimmät tunnistaa ovat niistä suurimmat, jotka vaikuttavat myös eniten kehon ulkoisiin muotoihin. Näitä kutsutaan ensisijaisiksi lihaksiksi. Lihaksia opetellessa yksi muistamista helpottavia tapoja on opetella ja ymmärtää lihaksen kokonaisuusmuoto sekä miten se kiertyy kehon ympärille ja mihin se asettuu koko kehoon nähden. Suurten lihasten muotojen ja paikkojen opetteleminen auttaa toteuttamaan koko hahmon anatomian uskottavammin. Tämän jälkeen on hyvä vielä syventää anatomian osaamista entisestään opettelemalla kehon pienempien ja enemmän piilossa olevien lihasten muodot ja sijainnit. (King 2023.)

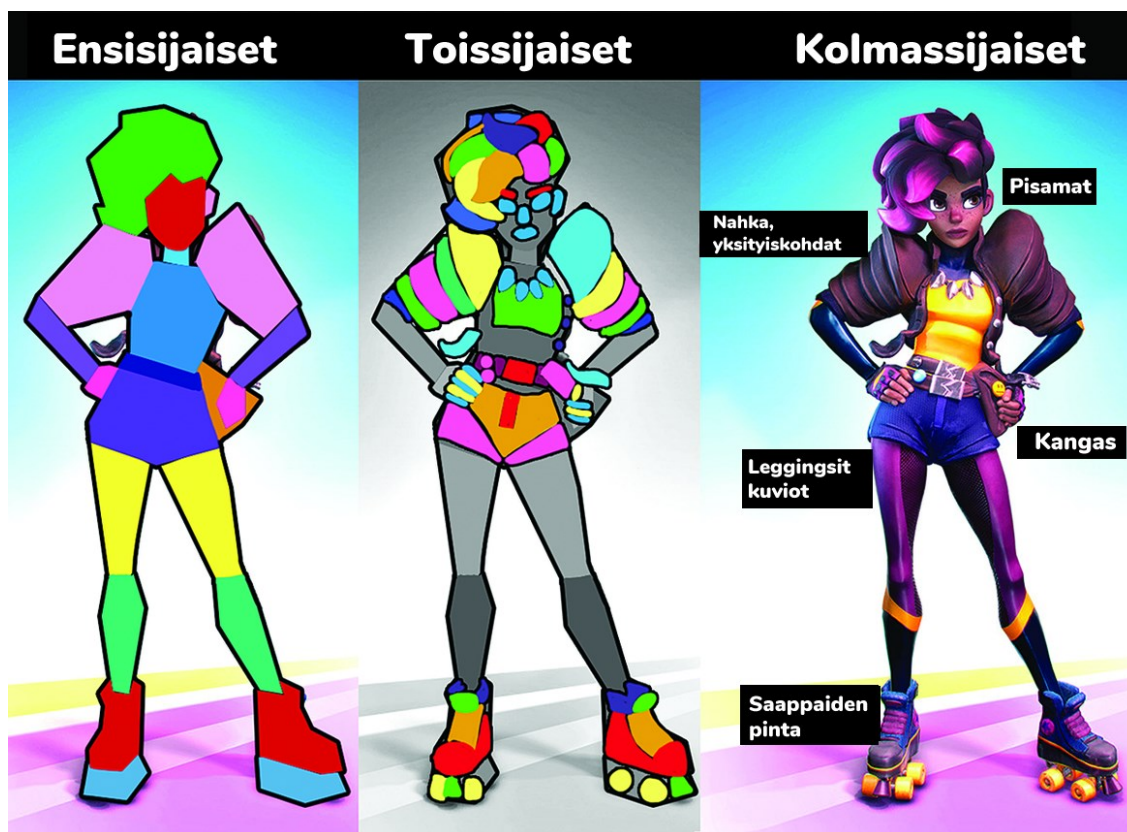
Lihaksien lisäksi hahmojen kehojen muotoon vaikuttavat myös luut ja kehon rasva. Luut kehon muodoissa voivat vaikuttaa myös suoraan ihon muotoihin, kuten solisluit tai otsaluu. Kun tietää, missä kohdissa kehoa luut tulevat näkyvästi esille ja muovaavat ihon muotoja, on tämän tietämyksen pohjalta helpompaa luoda miellyttävämpi ja uskottavampia hahmoja. (King 2023.) Mobiilipeli-hahmojen kannalta tärkeä piirteiden liioittelu ja hahmojen yleinen tyyllittely sujuu luontevammin ja uskottavammin, kun hallitsee hyvin anatomiaa ja sen perusteita.

Siluetti, mittasuhteet ja anatomia tulisi pitää mielessä koko hahmon luonnin ajan konseptista valmiiksi 3D-malliksi asti. Nämä kaikki elementit yhdessä luovat mobiilipelihahmon lopullisen muodon peliin ja jotta pelattavuus ei kärsi, tulisi hahmon olla selkeä, hyvin luettava ja tunnistettava. Etenkin pienillä mobiilinäytöillä pelihahmon siluetin ja kokonaisuuden tärkeys korostuu, kun hahmo vie vain pienen murto-osan pelin pienestä ruudusta. (King 2023.)

4.2 Muotokieli, yksityiskohtaisuus ja muut tyyllittelykeinot

Kun omataan hahmon ulkonäköön vaikuttavat perustyökälyt, voidaan niiden kanssa alkaa leikittelemään ja tekemään temppuja. Hahmon muodoilla ja muotokielellä voidaan hallita sitä, millaisen vaikutuksen hahmo tekee pelaajaan.

Hahmosuunnittelussa hahmon muotoja voidaan tarkastella muotojen hierarkian avulla. Muodot ovat tietyllä tavalla hahmon rakennuspalikoita, jotka voidaan jakaa kolmeen kategoriaan eli ensisijaisiin, toissijaisiin tai kolmassijaisiin eli tertiäärisiin (Kuva 22). (King 2023.)



Kuva 22. Hahmot voidaan jakaa muotojensa mukaan ensisijaisiin, toissijaisiin ja kolmassijaisiin muotoihin (King 2023).

Ensisijaiset muodot ovat useimmiten muodoista suurimpia ja selkeimpiä. Hahmot ja kuvat ovat helpompia jakaa näihin yksinkertaisiin muotoihin ja ensisijaisia muotoja on helppo lukea. Toissijaiset muodot sijaitsevat ensisijaisten muotojen sisällä ja ovat keskikokoisia, mutta tärkeitä yksityiskohtia. Esimerkiksi nenä, hiuksen muodot, silmät ja suuret lihakset ovat toissijaisia muotoja. Kolmassijaisiin muotoihin sisältyy yksityiskohtia ja pintoja rikkovat muodot, kuten kankaiden kuvioita, pisamat, ihon huokoset ja yksittäiset hiukset. Kun hahmon muotoja suunnitellaan hierarkkisessa järjestyksessä suurimmasta pienimpään, se helpottaa keskittymistä olennaiseen ja ohjaa viilaamaan muodot kuntoon ennen yk-

sityiskohtiin keskittymistä. Etenkin tyylitellyissä hahmoissa korostuu ensisijaisen muotojen vahvuus, koska ne ovat niin olennainen osa onnistunutta hahmosuunnittelua. (King 2023.)

Kuten aiemmin todettiin, pehmeät pyöreät muodot antavat mielikuvan lähestyttävästä ja ystävällisestä hahmosta ja terävillä muodoilla saadaan aikaan päinvastainen tunnelma. Muotokielessä voidaan myös painottaa hahmon eri piirteitä korostamalla niitä mittasuhteiden avulla. Muotokieli määrittää usein myös sen, kuinka paljon ja mitä hahmon piirteitä yksinkertaistetaan. Tämä voi esimerkiksi näkyä hahmon sormien määrässä, sillä monilla hahmoilla saattaa viiden sormen sijaan olla neljä tai vain kolme sormea. (Harder 2023.) Etenkin mobiilipeleissä hahmojen yksinkertaistaminen on hyvin yleistä. Yksityiskohtien minimointi edesauttaa hahmon luettavuutta pienessä koossa.

Hahmoa voidaan tyylitellä muotokielen lisäksi myös toisin keinoin. Designin muistettavuutta voidaan lisätä niin sanotulla rytmittämällä. Rytmityksen keskeisenä tekijänä on hahmosuunnittelussa erilaisten elementtien toistaminen. Rytmittämistä voidaan tehdä esimerkiksi koon ja värin avulla. Toistamalla värejä tai luomalla kokoeroja hahmojen tai hahmon eri elementtien välille saadaan aikaan kontrasteja, jotka tekevät rytmistä kiinnostavamman ja helpommin luettavan. (Kalibin 2023.) Erilaisten elementtien toistamisen avulla voidaan luoda harmoniaa ja yhtenevyyttä sekä yksittäisen hahmon designiin että eri hahmojen välille. Hahmojen yhteenkuuluvuutta voidaan vahvistaa ja tukea käyttämällä hahmoissa yhteisiä väripaletteja, tekstuureja, muotoja, materiaaleja, elementtejä (kuten symboleja, tatuointeja) sekä tarinalle tärkeitä ja tarinaa kertovia elementtejä (kuten verta, likaa, rikkinäisiä välineitä). Kaikkia näitä keinoja ei tarvitse käyttää, vaan voidaan valikoida omille hahmoille olennaisimmat toistuvat elementit, jotka tukevat juuri tämän hahmon suunnitteluprosessia. (Harder 2023.) Rytmittäminen on mobiilipelihahmoille erinomainen ja helppo keino lisätä hahmoihin mielenkiintoisuutta, yhteenkuuluvuutta ja tunnistettavuutta. Rytmittämisen ei ole pakko nojautua hahmojen pienien yksityiskohtien varaan, vaan on

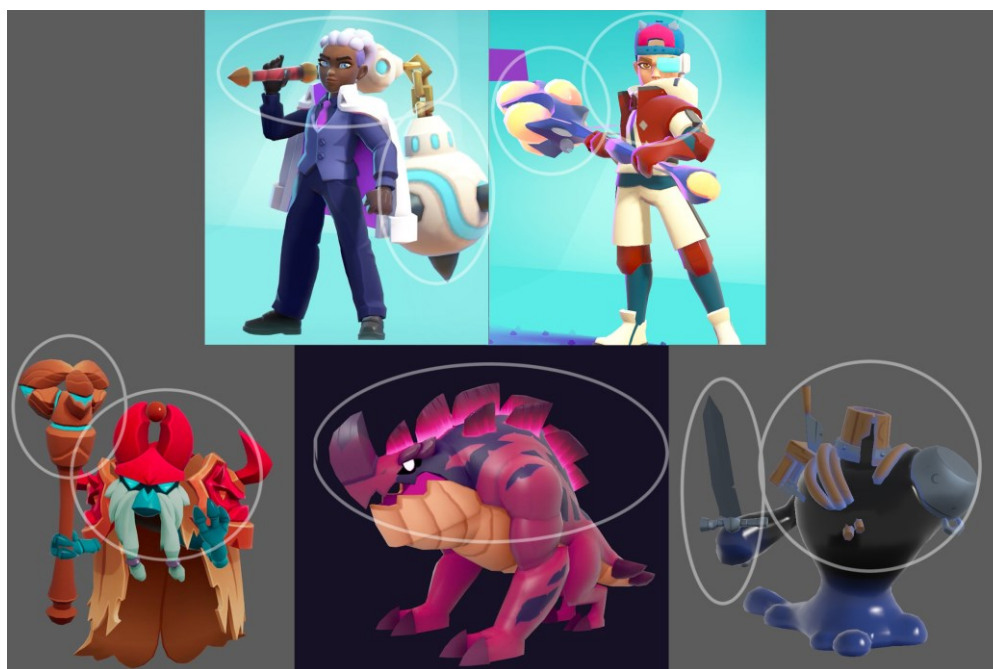
mahdollista toteuttaa rytmitystä hahmojen isommilla piirteillä, kuten koolla ja väripaletteilla. Myös hahmojen muodoissa voidaan tehdä rytmittämistä ja toistoa, kuten *Clash Royale* -pelin *Electro Giant* -hahmossa on tehty (Kuva 23). Sahalaitainen kuvio, joka toistuu ympäri hahmoa, kuvastaa ja muistuttaa salamaa, joka kertoo ja tukee samalla hahmon tarinaa ja toiminnallisuutta. Toistuvat pyöreät muodot tasoittavat sahalaitaista rytmiä ja lisäävät hahmon mielenkiintoisuutta. Ja koska *Electro Giant* on suurikokoinen hahmo pelin sisällä, on hänen designissaan lisätty muttereita täyttämään designia ja tuomaan hahmoon vielä yhden tasoittavan rytmin lisää. (Kalibin 2024.)



Kuva 23. *Clash Royale* -pelin *Electro Giant* -hahmo on erinomainen esimerkki toiston ja rytmin hyödyntämisestä hahmosuunnittelussa (Supercell 2021.)

Toistamisen lisäksi hahmosuunnittelun rytmityksessä tulee ottaa huomioon yksityiskohtien sijoittelu. On tärkeää muistaa jättää yksityiskohtien välille tilaa, jossa silmä saa levätä. Yksi kokemattomampien hahmosuunnittelijoiden suurimmista kompastuskivistä on langeta keskittymään liikaa hahmon yksityiskohtiin ja tästä seuraa suurempien piirteiden, kuten siluetin, muotokielen ja muotojen hierarkian sivuuttaminen. Liiallinen yksityiskohtien määrä voi johtaa epäselvään ja sotkuiseen designiin, joka voi jopa haitata pelaajan keskittymistä ja siten ärsyttää pelaajaa. Etenkin mobiilipelihahmoissa tämä on suuri vaara hahmojen pienen koon vuoksi. Hahmojen liiallista yksityiskohtaisuutta voidaan välttää jakamalla hahmon yksityiskohdat alueittain ja jättämällä alueiden välille hyvin tilaa, jossa

silmä voi levätä. Tällä tavalla voidaan helpottaa myös pelaajan huomion ohjaimista. Yksityiskohtat tulisi asetella paikkoihin, joihin pelaajan halutaan keskittyvän hahmossa eniten. (King 2023.) Ylhäältäpäin kuvatuissa peleissä hahmon yksityiskohtaisin paikka tarkoittaa usein siksi pelihahmon päätä ja hiuksia, koska ne ovat jatkuvasti pelaajan huomion keskipisteenä ja ohjaavat pelaajaa esimerkiksi osoittamalla, mihin suuntaan hahmo on menossa (GDC 2019). Esimerkiksi *mo.co* -mobiilipelissä pelin hirviöistä ja hirviöiden metsästäjistä eli kustomoitavista pelaajahahmoista voidaan havaita, kuinka yksityiskohtaispainotteisia hahmojen päät ja ylävartalot ovat (Kuva 24). Hahmojen jaloissa ja alavartaloissa on huomattavasti vähemmän yksityiskohtia ja tyhjät alueet auttavat pelin yläkuvakulmasta hahmojen selkeyttä ja yleisesti tasapainottavat hahmojen ulkonäköä.



Kuva 24. Supercellin *mo.co* -pelissä kustomoitavissa pelaajahahmoissa ja hirviöissä yksityiskohtat on sijoitettu lähemmäksi kameraa (*mo.co* 2023-).

Hahmon pää ja kasvot ovat etenkin ylhäältäpäin kuvatuissa peleissä hahmon tärkein fokuspiste. Fokuspisteet ovat kohtia, joihin pelaajan katse halutaan ohjata hahmossa (King 2023). Hahmon fokuspisteitä voi olla muuallakin kuin kas-

voissa ylhäältäpäin kuvatuissa hahmoissa. Monesti pelaajaa ohjataan katso-
maan päiden lisäksi hahmojen aseita, jotta pelaajan huomio pysyy aktiivisesti
pelin toiminnassa ja siten pelin kulun luettavuus ja selkeys paranee. Esimerkiksi
mo.co -pelissä pelaajien ja vihollisten asusteen ja varusteet on eroteltu selkeiksi
fokuspisteiksi niiden suuren koon, värien ja selkeän siluetin avulla (Kuva 24).
Tarkkaan sijoiteltujen ja harkittujen fokuspisteiden kautta pelaajan on helpompi
ennakoida pelin tapahtumia ja pysyä mukana pelin tapahtumissa, kun keskitty-
minen lukittautuu luontevasti pelin tapahtumien kannalta olennaisiin asioihin.
(Harder 2023).

4.3 Väripaletti

Hahmon kaikki värit muodostavat yhdessä hahmon väripaletin, joka on yksi
hahmon tärkeimmistä ominaisuuksista. Väreillä voidaan vaikuttaa suoraan pe-
laajan reaktioihin ja tunteisiin, hahmon tunnistettavuuteen ja siihen, millaisen
vaikutelman koko hahmo luo. Siksi hahmosuunnittelussa on erittäin tärkeää
keskittyä hahmon värien käyttöön, värien keskinäisiin vaikutuksiin sekä värien
lämpötilaan. (King 2023.)

Kun puhutaan väreistä, tarkoitetaan värisävyjä ja niiden kylläisyyttä. Kylläisyys
kertoo, kuinka vahva väri on. Mitä suurempi värin kylläisyys on, sitä rikkaampi ja
mielenkiintoa herättävämpi väri on. Ja mitä pienempi kylläisyys on, sitä huo-
maamattomampi väri on. Värien kylläisyydellä voidaan ohjata pelaajan huo-
miota. Katse hakeutuu itsestään kohti kylläisempiä, räikeämpiä värejä, joten
niitä on hyvä käyttää hahmon fokuspisteissä, kuten kasvoissa ja aseissa. Vä-
hemmän kylläisyyden värejä voidaan hyödyntää fokuspisteiden välillä alueilla,
jossa silmä lepää. (King 2023.)

Etenkin mobiilipeleissä hahmojen luettavuus ja erottuminen korostuu niiden pie-
nen koon vuoksi ja siksi hahmoissa olisi hyvä hyödyntää mahdollisimman paljon
kirkkaita ja kylläisiä värejä (Kalibin 2023). Hahmon erottaminen ympäristöstä on
tärkeää ja siksi hahmoissa kannattaa suosia paljon litteitä, kirkkaita värejä ja

jopa mahdollisesti ääriiivoja. Pelimaailmassa kannattaa käyttää vähemmän kylläisiä värejä ja yksityiskohtaisempaa väritystapaa. Tällä tavalla pelaajan ja pelimaailman välinen kontrasti kasvaa ja se lisää hahmon tunnistettavuutta pelissä. Pelaajan huomio kiinnittyy hahmoon luontevammin ja sitä kautta pelin tapahtumia on helpompi seurata ja sitä kautta koko peliä on miellyttävämpää pelata. (Harder 2023.) Tehdessäni hahmoja *Rustpunk Rascals* -mobiilipeliin, pidin huolta siitä, että kaikki pelin hahmot ja niiden väripaletit erottuvat selkeästi pelin taustasta sekä toinen toisistaan (Kuva 25). Jokaisella pelin hahmolla on ikioma väripalettinsa, joka helpottaa ja nopeuttaa hahmojen tunnistamista nopeam-
poisen pelin keskellä.



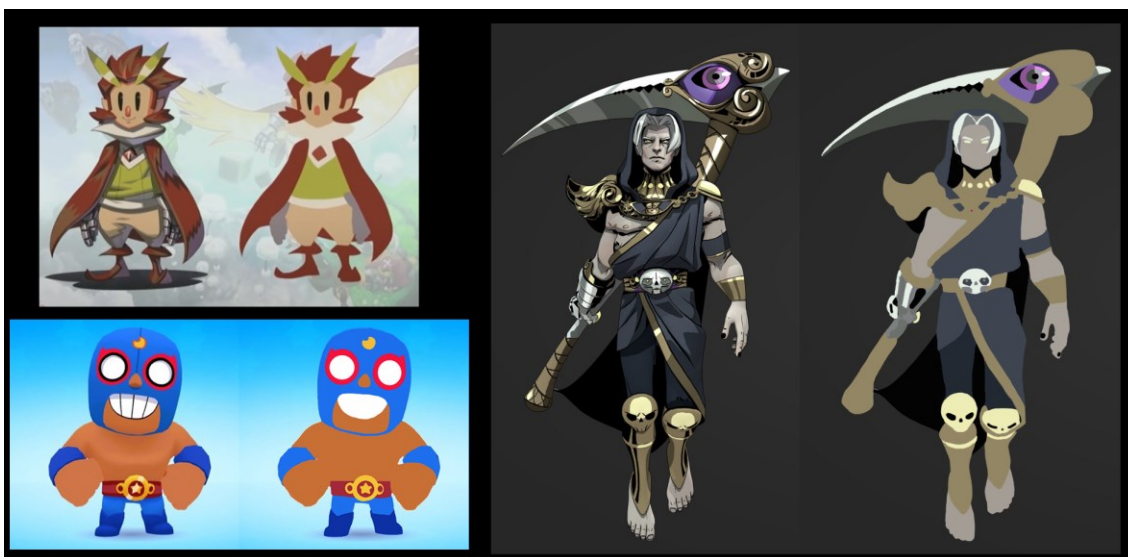
Kuva 25. Kuvankaappaus *Rustpunk Rascals*-mobiilipelistä, johon pääsin suunnittelemaan ja toteuttamaan kaikki pelin hahmot (Supercell Level Up 2022).

Hahmon väreillä voidaan myös herättää ja vahvistaa pelaajan kokemia tunteita. Väreillä on yleiset, universaalit merkityksensä, mutta niiden tulkitseminen ei ole kuitenkaan yksiselitteistä. Katsojan tai pelaajan omat kokemukset, ikä, sukupuoli ja kulttuuri vaikuttavat vahvasti tapaan, jolla eri värit koetaan. Näitä jokaisen henkilökohtaisia tulkintatapoja on mahdotonta ottaa samanaikaisesti huomioon niiden äärettömän monipuolisuuden vuoksi ja siksi on käytännöllisempää rajata ja ohjata hahmon värien valintaa hahmon kohdeyleisön avulla. Tälläkin

lähestymistavalla joudutaan tekemään yleistyksiä ja oletuksia, mutta miellytettävän yleisön rajaaminen pelkkään kohdeyleisöön suoraviivaistaa hahmon väripaletin määrittämistä huomattavasti. (Lewis 2023.)

Värien vaikutuksilla ja niiden herättämien tunteiden avulla voidaan hahmolle luoda ja vahvistaa persoonaa ja tietynlaista imagoa pelaajien silmissä. Esimerkiksi punainen väri yhdistetään usein itsevarmuuteen, adrenaliiniin ja voimakkuuteen ja siksi se sopii useimmille sankarihahmoille tai voimakkaammille hahmoille. Vihreällä värillä on taas paljon rauhallisempi vaikutus ja se liitetään usein esimerkiksi rentoutumiseen, terveyteen ja luontoon. Tämän takia usein parantavia voimia omaavissa hahmoissa saatetaan käyttää vihreää väriä. (Deyzel 2022.) Jokaisella värillä on omia merkityksiään yksin sekä yhdessä muiden värien kanssa erilaisissa konteksteissa. Hahmon väripalettia suunnitellessa värien merkityksiin on hyvä tutustua ja muistaa tarkastella sekä valita hahmon värejä ensisijaisesti kohdeyleisön perspektiivin avulla. (Lewis 2023.)

Ylhäältäpäin kuvatun hahmon väripaletti kannattaa pitää mahdollisimman tiiviinä. Tiivis ja selkeä väripaletti lisää hahmon tunnistettavuutta ja muistettavuutta. (Cipriani 2023.) Liiallinen määrä värejä voi johtaa sekavaan ja epäselvään designiin. Tämän välttämiseksi, hahmoa voidaan tarkastella esimerkiksi värikartan avulla, jossa hahmon koko ulkomuoto piirretään pelkkinä litteinä värialueina (Kuva 26). Värikartta auttaa keskittymään hahmon luettavuuteen ja etenkin siihen, millaisen kokonaisuuden pelkät hahmon värit luovat yhdessä ja on helpompi havaita, kuinka monta eri värisävyä hahmossa on käytössä. Sekavaa tai epäselvää hahmon värikarttaa voidaan yhtenäistää käyttämällä sen väripaletissa yhtä hallitsevaa väriä ja päättämällä muutama lisäväri tukemaan ja tasapainottamaan tätä pääväriä. (GDC 2019.) Päävärin lisäksi hahmon väripaletissa olisi hyvä käyttää yhtä toissijaista väriä ja yhtä kolmassijaista väriä. Jotta väripaletti pysyy hyvässä harmoniassa, olisi näiden jälkeen lisättävien värien hyvä olla vain sekoitelmia, jotka on toteutettu väripaletin kolmen alkuperäisen värin avulla. (Steam Support i.a.) Onnistuneen ja muistettavan hahmon tunnistaa helposti sen pelkän väripaletin pohjalta (Cipriani 2023).



Kuva 26. Kuvakooste kolmen eri hahmon värikartoista. Vasemmalla ylhäällä *Owlboy* -hahmo *Owlboy* -pelistä, vasemmalla alhaalla *El Primo* -hahmo *Squad Busters* -pelistä ja oikealla *Thanatos Hades* -pelistä (GDC 2019; TargoGaming 2023; Carter 2021).

Hahmon väripalettia voidaan myös käyttää kertomaan tarinaa ja ilmaista eri hahmojen yhteenkuuluvuutta. Samaan joukkoon kuuluvilla hahmoilla hyödynnetään usein samoja väripaletteja heidän vaatetuksessaan, ihossaan ja välineissä. Yhteisillä väripaaleilla voidaan viestiä pelaajalle tehokkaasti esimerkiksi sitä, ketkä hahmoista kuuluvat vihollisiin ja ketkä hahmoista ovat pelaajan kanssa samalla puolella. (Harder 2023.)

4.4 Valöörit

Valöörillä tarkoitetaan värin valoisuus- ja tummuusastetta eli sitä, kuinka vaalea tai tumma väri on (Tuimala i.a.). Valöörejä tarkastellaan useimmiten mustavalkoisena eli täysin ilman värisävyjä. Valöörit auttavat havainnoimaan kontrasteja, joiden mukaan katse ohjautuu. (King 2023.) Valööreillä luodaan syvyyden tunteista ja ne tekevät asioista kolmiulotteisempia (Steam Support i.a.). Jos hahmon valööreissä ei ole paljon valoisuus- tai tummuusasteen vaihtelua, ei synny suuria kontrasteja. Ilman kontrasteja katse alkaa harhaila helpommin ja hahmon muistettavuus kärsii. Kontrastia voidaan suurentaa käyttämällä mahdollisimman eri valoisuusasteen ja tummuusasteen omaavia valöörejä vierekkäin. Mitä suurempi kontrasti on, sitä enemmän huomiota tämä kohta kiinnittää. Siksi

suuren kontrastin alueita kannattaa hyödyntää hahmon fokuspisteissä. (Harder 2023.)

Erinomainen esimerkki suuren kontrastin omaavasta alueesta useimmissa hahmoissa on niiden silmät ja suuren kontrastinsa ansiosta ne ovat useimmiten huomion keskipisteenä. Hahmoissa fokuspisteet onkin aina hyvä sijoittaa paikkoihin, jotka ovat pelaajan huomion kannalta tärkeimpiä, kuten hahmon kasvoihin. Huomiota ei haluta kiinnittää vahingossa johonkin turhaan, kuten taustaan tai hahmon jalkoihin. (King 2023.) Ylhäältäpäin kuvatuissa hahmoissa valöörit toteutetaan usein liukuväriin avulla, jossa värit muuttuvat vaaleasta tummaan (Kuva 27). Valöörit ovat vaaleimmillaan hahmon päässä eli hahmon kaikista näkyvimmällä sekä tärkeimmällä alueella ja valöörit tummenevat jalkoja kohti mentäessä. Valöörien liukuväritoteutus tukee hahmon luettavuutta pelin kuvakulmasta. Sen ansiosta pelaajan huomio saadaan myös ohjattua ja pidettyä hahmon tärkeimmissä piirteissä. (Steam Support i.a.)



Kuva 27. Ylhäältäpäin kuvatuissa hahmojen valöörit toteutetaan usein liukuvärin avulla, koska se on luonteva tapa korostaa hahmon tärkeitä piirteitä (Steam Support i.a.).

Valöörejä ja kontrastien luomia fokuksipisteitä kannattaa tarkkailla ja säädellä haluttuun suuntaan useita kertoja hahmoa työstäessä, jotta hahmon luettavuus säilyy. Tämä käy helposti ja vaivattomasti vaihtamalla hahmon esikatselua aina silloin tällöin näyttämään värit vain harmaasävyisinä. Myös silmien siristäminen on tehokas ja helppo tapa tarkistaa, missä hahmon fokuksipisteet sijaitsevat. Silmiä siristäessä katse kiinnittyy helpommin suuren kontrastin omaaviin alueisiin. (Harder 2023.) Ylhäältäpäin kuvatuissa hahmoissa on suositeltavaa tarkistaa valöörien toimivuus ylhäältäpäin katsottuna ja ennen hahmon värejä. Hahmon tulisi olla hyvin tunnistettava pelkissä harmaasävyissä ja sen fokuksipisteet halu-

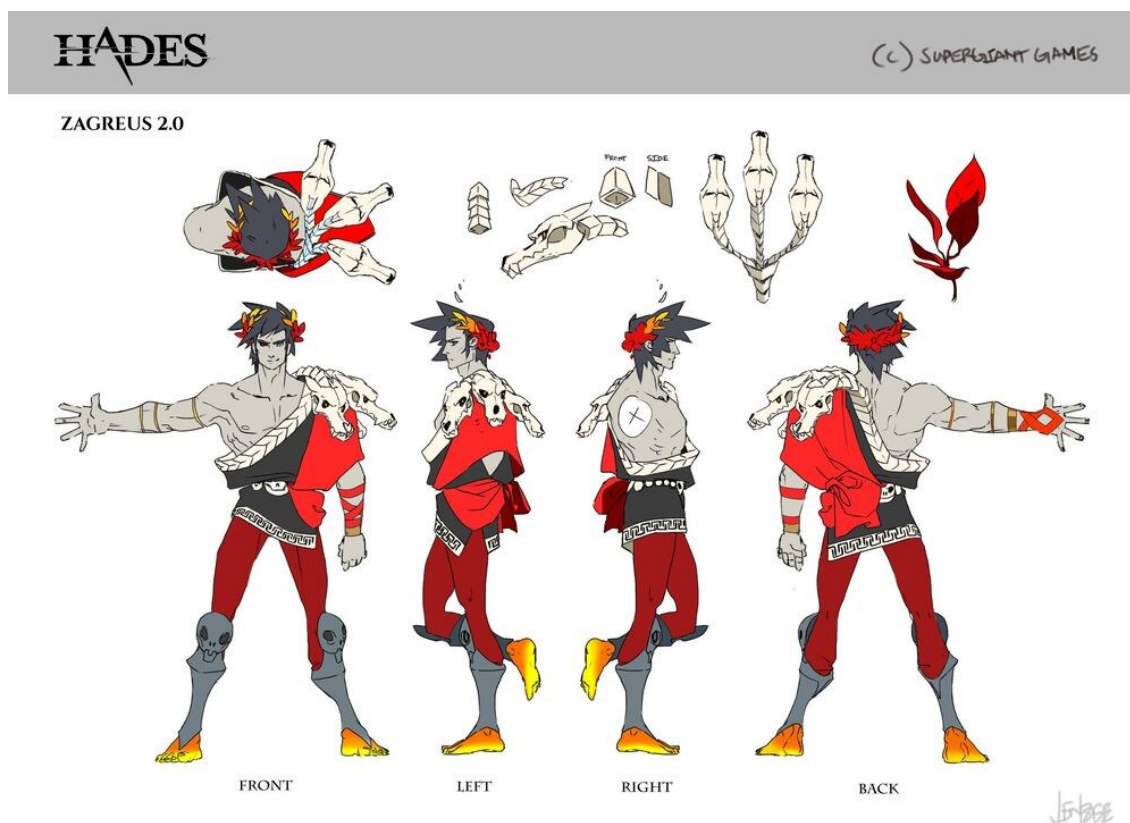
tuilla paikoilla. Kaikista parasta olisi varmistaa hahmon valöörien toimivuus peliympäristössä niin näkee välittömästi, toimiiko hahmo lopullisessa kontekstissaan luontevasti. (Steam Support i.a.)

5 Miten konseptitaiteella voidaan tukea hahmon 3D-mallinnusta

5.1 Kolmiulotteisuuden visualisointi konseptitaiteessa

Kaksiulotteisen konseptitaiteen avulla hahmon ulkonäköä suunnitellaan ja hiotaan hahmon lopullista, kolmiulotteista toteutusta varten. Usein peleissä saman hahmon konseptia ja 3D-mallia ei toteuta yksi sama taiteilija, vaan tiimi useita eri taiteilijoita. Pelejä tehdessä on aina erityisen tärkeää, että hahmon konseptit ovat selkeitä ja helposti luettavia, jotta jokainen pelitiimin jäsenistä saa selkeän kuvan peliin tulevasta hahmosta ja pystyy antamaan pyydettäessä palautetta konseptitaiteilijalle eli hahmosuunnittelijalle. (Kalibin 2023.)

Konsepteissa hahmoa on tärkeää esitellä usealta eri puolelta mahdollisimman tarkasti, jotta hahmon mallintaja tietää ottaa hahmon kaikki yksityiskohdat ja muodot huomioon. Kuten kuvassa 28 esiintyvistä luonnoksissa voi havaita, *Hades* -pelin *Zagreus* -hahmo on esitelty tarkasti joka puolelta ja tärkeimpiä hahmon varusteiden elementtejä on esitelty erikseen konseptien selkeyden ja selkeiden mallinnusohjeiden takaamiseksi. Luonnoksissa hahmoa on esitelty myös ylhäältäpäin katsottuna, joka edesauttaa hahmon toimivuuden havainnointia pelin ja hahmon tulevan 3D-mallin tärkeimmästä katsomiskulmasta.



Kuva 28. Luonnoksia *Zagreus* -hahmosta eri kuvakulmissa (Hades Wiki i.a.).

Hahmosta tehdyillä luonnoksilla voidaan sen luonteen, anatomian ja värien lisäksi siis havainnoida sitä, miltä hahmo näyttää kolmiulotteisena. Kolmiulotteisuutta voidaan kaksiulotteisessa konseptitaiteessa lähestyä esittelemällä hahmo eri kuvakulmista. Hahmosta tehdään usein muutaman kuvan sarja, jossa hahmo esitetään T-asennossa edestä, takaa ja joskus myös sivulta. T-asennossa hahmo seisoo suorassa kädet levitettyinä hahmon sivuille (Kuva 29). T-asento on asento, jossa hahmo mallinnetaan 3D-malliksi esimerkiksi peliä varten. Kuten kuvassa 29 oleva *Tick* -hahmo osoittaa, hahmon T-asennosta tehtyjen konseptikuvien avulla hahmon mallintaja saa kaikki tarvittavat tiedot hahmon mallintamista varten. Näitä konseptikuvia tehdessä on suositeltavaa hyödyntää aiempia samaan peliin tehtyjä hahmoja ja esineitä referensseinä, jotta pelielementtien tyyli ja koot pysyvät yhtenäisinä ja ovat uskottavasti osa samaa kokonaisuutta.



Kuva 29. Vasemmalla konseptikuvia *Brawl Stars* -pelin *Tick* -hahmosta T-asennossa ja oikealla konseptikuvien pohjalta toteutettu valmis 3D-malli *Tick* -hahmosta (Supercell 2021; Brawl Stars Wiki i.a.).

Konseptitaiteen ei ole pakko aina olla vain pelkkiä kaksiulotteisia piirustuksia. Hahmon suunnittelija voi hyödyntää jo suunnitteluvaiheessa 3D-ohjelmien työkaluja havainnoimaan ja testailemaan hahmon muotoja ja mittasuhteita. Ohjelmilla voidaan tehdä niin sanottua blokkaukseen, jossa hahmo mallinnetaan tai digitaalisesti veistetään suurpiirteisesti keskittyen hahmon suurimpiin muotoihin, siluettiin ja mittasuhteisiin. Yksityiskohtiin ei keskitytä tässä vaiheessa, vaan on tärkeää saada hahmon yleiskuva kuntoon. (King 2023.) Näitä hahmon 3D-blokkauksia voidaan hyödyntää yhdessä kaksiulotteisten konseptien kanssa ja nopeuttaa konseptien tekemistä. 3D-blokatut hahmot havainnoivat hahmon muodot suoraan kolmiulotteisessa ympäristössä ja hahmon tarkastelu joka suunnasta on helppoa ja nopeaa. Blokkattu hahmo on helppo viedä suoraan pelin sisään, jossa hahmon näkee oikeassa kamerakulmassa ja kontekstissa. Pelistä ja blokatusta hahmosta voidaan napata kuvankaappauksia, joiden päälle hahmon suunnittelija voi jatkaa piirtämällä päälle kaksiulotteisia konsepteja. (Kalibin 2023.)

5.2 Hahmon valotuksen ja värien suunnittelu

Konseptitaiteella voidaan T-asento kuvasarjan lisäksi havainnoida ja suunnitella hahmon valmista, kolmiulotteista mallia lisäämällä konsepteihin mukaan hahmon värit, valöörit, varjostelut ja tekstuurit. Etenkin valöörien ja varjostuksen

avulla voidaan havainnoida, millaisista muodoista tuleva kolmiulotteinen hahmo koostuu. (Nazhimova 2023.) Hahmon tekstuureissa ja väreissä tehdään jo konseptivaiheessa valintoja hahmon tulevan valotuksen pohjalta. Koko pelin valotus ja tunnelma vaikuttavat hahmoon, koska ne luovat lopullisen kontekstin, jossa hahmoa katsellaan. On tärkeää ottaa huomioon, että hahmon erottaa hyvin kaikissa pelin mahdollisissa valotuksissa ja ympäristöissä. (Steam Support i.a.)

Mobiilipeleissä laitteiden tehot rajoittavat useita pelin teknisiä аспекteja. Etenkin koko pelin valotus olisi hyvä toteuttaa mahdollisimman tehokkaasti ja maksimoida laitteen tehojen säästö, jotta peli pyörii mahdollisimman hyvin mahdollisimman monella erilaisella ja eri tehoisella mobiililaitteella. Pelin ja etenkin hahmon valotustapa on hyvä tiedostaa ja pitää mielessä hahmoa suunnitellessa. Hahmon värit, tekstuurit ja tekstuurien toteutustapa riippuu paljon siitä, tuleeko hahmolla olemaan oma, dynaaminen valonlähde pelissä vai ei. Dynaaminen valo luo reaaliaikaisia varjoja ja heijastuksia hahmon tekstuureihin, mutta on kallista mobiililaitteilla. (Game Dev Center i.a.)

Valojen kalliin hinnan takia, monet tyylitellyt mobiilipelihahmot toteutetaan ilman pelimoottorin valonlähteitä. Tällöin tyylitellyn hahmon valotus toteutetaan teennäisesti maalaamalla tai liittämällä teksturointiohjelman automatisoitujen työkalujen avulla hahmon valöörit ja niiden mukaiset varjot ja heijastukset suoraan hahmon värien päälle hahmon teksturointivaiheessa. Pelimoottorissa hahmon 3D-mallin alle asetetaan usein myös teennäinen varjo, joka auttaa sitä erottumaan peliympäristöstä paremmin. (Cipriani 2022.)

Maalattujen valojen ansiosta hahmon 3D-malli näyttää aina tietynlaiselta ympäristöstään huolimatta. Tällöin hahmon konseptitaidetta voidaan vahvasti hyödyntää mallinnuksen lisäksi myös ohjenuorana hahmon tekstuureille ja hahmon ulkonäkö voidaan kopioida täysin muistuttamaan hahmon konseptitaidte-versiota (Kuva 30). *Dunk Stars!* -pelissä pääsin toteuttamaan jonkin verran vaihtoehtoisia asuja hahmoille, kuvassa 30 on esimerkiksi *Coco* -hahmolle suunnittelemani

ja mallintamani merirosvoteemainen asu. Ensiksi piirsin ja maalasin konseptitaidokuvat malliksi esitelläkseni idean asiakkaalleni. Asiakkaani tykkäsi konseptista ja toteutin valmiit 3D-mallit täysin näiden hyväksytyjen konseptien pohjalta. Konseptitaiteella on nopeaa havainnoida ja visualisoida, miltä erilaiset ideat näyttävät. Hahmon värien ja valöörien suunnittelu konseptitaiteen avulla on erinomainen aikaa säästävää tapa suunnitella ja tarkistaa ideoiden toimivuus ennen hahmon 3D-mallinnukseen siirtymistä.



Kuva 30. Yläpuolen kuvassa on esitelty konsepteja, jotka toteutin *Dunk Stars!* -pelin *Coco* -hahmolle hänen merirosvoteemaisista asuistaan. Alapuolen kuvassa on esitelty valmiit 3D-mallit kyseisistä asuista (Luoto 2023).

5.3 Teksturoinnin suunnittelu konseptitaiteen avulla

Hahmosta tehdyssä konseptitaiteessa voidaan kokeilla ja hakea hahmon muotojen, mittasuhteiden ja siluetin lisäksi hahmon tekstuurien ulkonäköä. Tekstuureilla tarkoitetaan yksinkertaisesti hahmon pintojen ulkonäköä 3D-mallissa. Hahmon konseptien avulla voidaan suunnitella hahmon lopullisia tekstuureja esimerkiksi kokeilemalla erilaisia kuoseja hahmon vaatteille. Konseptit ovat myös helppo tapa kokeilla ja suunnitella, mitä materiaaleja hahmon varusteissa ja vaatteissa on sekä miten ne sijoittuvat toisiinsa nähden. (Nazhimova 2023.)

Materiaalien avulla voidaan lisätä hahmon mielenkiintoisuutta ja viehättävyyttä. Yhdistelemällä useita erilaisia materiaaleja hahmossa, voidaan rytmittää sen ulkonäköä. Niin kuin värejä, liiallinen määrä erilaisia materiaaleja saattaa johtaa liian yksityiskohtaiseen ja tämän ansiosta epämiellyttävään lopputulokseen. Muutamalla materiaalilla pääsee pitkälle, koska näitä harvoja valittuja materiaaleja voi rikkoa ja yhdistellä hahmossa luomaan mielenkiintoisen kokonaisuuden variaation avulla. Materiaalien variaatio on kuitenkin yksi edistyneempi keino hahmon ulkonäön vahvistamisessa ja on tärkeää, että sitä ennen hahmon tärkeimmät ominaisuudet, kuten siluetti, mittasuhteet ja anatomia, ovat hyvin suunniteltu ja kohdillaan. (King 2023.)

Valotuksesta ja pelistä riippuen, hahmon lopulliset materiaalien ja tekstuurien toteutustapa saattaa hieman vaihdella, joten on tärkeää selvittää ja pitää mielessä miten omassa pelissä nämä toteutetaan. Yleensä tyylitellyissä mobiilipeleissä erilaisia materiaaleja erotellaan hahmon teksturointivaiheessa väreillä ja pinnan yksityiskohdilla, eikä tukeuduta realistisiin heijastuksiin tai pintoihin. Hahmossa ei kannata tässäkään kohtaa olla paljon yksityiskohtia ja suurta väri-variantia. Hahmon eri materiaalit ja pinnan yksityiskohdat kannattaa hahmon pienen koon vuoksi pitää mahdollisimman yksinkertaisena, jotta hahmon luettavuus säilyy pelissä. (Górnicki 2019.)

6 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli tarkastella ja analysoida tyyli-tyllyn kolmiulotteisen pelihahmon suunnittelua ylhäältäpäin kuvattuun mobiilipeliin ja ohjata hahmosuunnitteluprosessia huomioimaan hahmon lopullista kontekstia. Tutkimuksessa havaittiin, kuinka hahmot toimivat usein pelaajiensa kasvoina mobiilipelien maailmoissa ja vaikuttavat suoraan siihen, onko peliä miellyttävää pelata. Tutkimuksen pohjalta voin todeta, että 3D-hahmojen suunnitteluvaihe on koko pelin menestymisen ja onnistumisen kannalta hyvin merkittävää, koska pelien hahmot ovat niin keskeisessä roolissa koko pelin kokonaisuutta.

Opinnäytetyössä käymäni tutkimus osoitti, että hahmosuunnittelussa on hyvin runsaasti erilaisia asioita, jotka kaikki vaikuttavat omalla tavallaan hahmoon. Ylhäältäpäin kuvattujen mobiilipelihahmojen kannalta tärkeimmiksi ja useimmin esille tulleiksi asioiksi tutkimukseni aikana nousivat peligenrestä ja pelin tyyli-tyllyydestä riippumatta pelin kuvakulman huomiointi, hahmon toiminnallisuus, siluetti, hahmon pieni koko sekä hahmon yksinkertaisuus. Selkeät hahmot ovat aina muistettavimpia ja miellyttäviä katsoa pieneltä ruudulta ja tekevät koko pelikokemuksesta paremman. Onnistuneesta hahmosta näkee hetkessä, kuka hahmo on, minne hän on menossa ja mitä hän osaa. Hahmon persoonallisuus, sielu, kulkee käsi kädessä hahmosuunnitteluprosessissa teknisen toteutuksen rinnalla. Onnistunut hahmo on persoonallinen, samaistuttava ja mieleenpainuva, mutta myös teknisesti hyvin suunniteltu ja toteutettu.

Uskon että kaikki opinnäytetyössäni tekemä tutkimus ja havainnot vahvistavat minua hahmosuunnittelijana. Osaan tulevaisuudessa huomioida ja hyödyntää entistä paremmin hahmon lopullista kontekstia hahmosuunnittelussani ja siten luoda selkeämpiä ja toimivampia mobiilipelihahmoja. Aion ehdottomasti tulevaisuudessa luoda uusia tyyli-tyllyjä hahmoja itse, kysyä muilta palautetta tekemiini hahmoihin sekä jatkaa muiden tekemien hahmojen tarkastelua ja analysointia vahvistaakseni osaamistani entisestään ylhäältäpäin kuvattujen kolmiulotteisten mobiilipelihahmojen suunnittelussa.

Lähteet

Anderson, Kenneth, Cady-Lee, Devon, Carre, Cécile & Mengert, Hollie 2019. Creating Characters for the Entertainment Industry. Character Design for animation, illustration & video games. Iso-Britannia: 3D Total Publishing.

Boeposts 2023. The Role of Personality in Game Character Design. Verkkosivu. Business of Esports. (viitattu 13.3.2024).

Cipriani, John "Cip" 2023. "Expanding an IP" John "Cip" Cipriani | Supercell | Theme Park 2022. Verkkovideo 28.2.2023. Youtube. 1:07:23. <https://youtu.be/jiCjYzpdbLE> (viitattu 11.4.2024).

Cipriani, John "Cip" 2022. Game Artist. Supercell. Kevät 2022.

Davis, David 2023. How to make a character color palette using color theory. Verkkosivu. CharacterHub. <https://characterhub.com/blog/character-resources/character-color-palette> (viitattu 10.4.2024).

Deyzel, Kylie 2022. Color Emotions – Exploring Colors Associated with Emotions. Verkkosivu. Art in context. <https://artincontext.org/color-emotions/> (viitattu 16.4.2024).

Dianova, Magdalena 2019. How to design a compelling character that tells a story. Verkkosivu. 3dtotal Publishing. <https://3dtotal.com/tutorials/t/how-to-design-a-compelling-character-that-tells-a-story> (viitattu 13.3.2024).

Fisher, Carl 2023. Creating Game Characters for Different Genres. Verkkosivu. GBHBL. <https://www.gbhbl.com/creating-game-characters-for-different-genres/> (viitattu 3.3.2024).

Game Dev Center i.a. Lighting for mobile games with Unity. Verkkosivu. Developers. <https://developer.android.com/games/optimize/lighting-for-mobile-games-with-unity> (viitattu 16.4.2024).

GDC 2019. Creating Compelling Characters: Insights from a Panel of Character Concept Artists. Verkkovideo 26.9.2019. Youtube. 1:16:34. <https://youtu.be/IA5HG8Q4sKg> (viitattu 14.2.2024).

Górnicki, Maciej & Tokarev, Kirill 2019. Modeling & Texturing Tips for Mobile Games. Verkkosivu. 80LV. <https://80.lv/articles/001agt-004adk-modeling-texturing-tips-for-mobile-games/> (viitattu 16.4.2024).

Gupta, Aashi 2023. Character design in video games: from idea to player interaction. Verkkosivu. SearchMyExpert. <https://blog.searchmyexpert.com/creating-game-characters/> (viitattu 3.3.2024).

Harder, Jenny 2023. Creative Character Design for Games and Animation. E-kirja. Yhdysvallat: CRC Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/creative-character-design/9781000879759/> (viitattu 8.4.2024).

Kalibin, Alexey 2024. "Character design for games" Alexey Kalibin | Supercell. Verkkovideo 17.1.2024. Youtube. 36:23. <https://youtu.be/2lic0ra3m7o> (viitattu 5.2.2024).

King, Samuel 2023. Digital Character Creation for Video Games and Collectibles. E-kirja. Yhdysvallat: CRC Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/digital-character-creation/9781000883466/> (viitattu 8.4.2023).

Lehto, Petra 2023. Big Five -malli kuvaa viisi suurta persoonallisuuden piirrettä. Verkkosivu. Evermind. <https://www.evermind.fi/viisi-suurta-persoonallisuuden-piirretta/> (viitattu 13.3.2024).

Lewis, Charlene 2023. Color psychology – Using colors to influence emotions. Verkkosivu. Art in context. <https://artincontext.org/color-psychology/> (viitattu 15.4.2024).

Lewis, Charlene 2021. Warm Color – Difference Between Cool and Warm Colors. Verkkosivu. Art in context. <https://artincontext.org/warm-colors/> (viitattu 16.4.2024).

Lim, Nick 2023. The Importance of Knowing Your Game's Target Audience. Verkkosivu. Sonamine. <https://www.sonamine.com/blog/the-importance-of-knowing-your-games-target-audience> (viitattu 3.3.2024).

Ménier, Vincent & Tokarev, Kirill 2019. Stylized Character Art: Workflow Overview & Industry Advice. Verkkosivu. 80LV. <https://80.lv/articles/stylized-character-art-workflow-overview-industr-advice/> (viitattu 3.3.2024).

Nazhimova, Tatiana 2023. Step-by-step process of creating character concept art for 3D games. Verkkosivu. Medium. <https://medium.com/@tatiananaji/step-by-step-process-of-creating-character-concept-art-for-3d-games-fd9dc2da1391> (viitattu 17.4.2024)

Rumble Stars i.a. All the Rumlbers. Verkkosivu. Rumble Stars Football. <https://en.rumblestars.net/rumlbers> (viitattu 24.4.2024).

Simpson, Byron 2022. Video game genres: every game type explained. Verkkosivu. Uswitch. <https://www.uswitch.com/broadband/guides/video-game-genres/> (viitattu 3.3.2024).

Steam Support i.a. Dota 2 Workshop – Character Art Guide. Verkkosivu. Steam. <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935> (viitattu 16.4.2024).

Supercell 2021. The art of Supercell. E-kirja. Yhdysvallat: Dark Horse Books. https://play.google.com/store/books/details/The_Art_of_Supercell_10th_Anniversary_Edition?id=p7n8DwAAQBAJ&hl=en&gl=US (viitattu 3.3.2024).

Tuimala, Tuomas i.a. Käytännöllistä värioppia. Okulaarinen Tieteilijä. Blogi. <https://www.tuomastuimala.fi/post/k%C3%A4yt%C3%A4nn%C3%B6llist%C3%A4-v%C3%A4rioppia> (viitattu 11.4.2024).

Kuvalähteet

Kuva 1. Kiiski, Erno 2021. Popularity of mobile game art styles and genres – data breakdown. Verkkosivu. GameRefinery. <https://www.gamerefinery.com/popularity-mobile-game-art-styles-genres/> (viitattu 24.4.2024).

Kuva 2. Supercell i.a. Brawl Stars. Verkkosivu. Supercell. <https://supercell.com/en/games/brawlstars/> (viitattu 24.4.2024).

Kuva 3. Kumar, Muhammad 2023. Top 8 Best Soccer Games on Android (2023). Verkkosivu. GuruGamer. <https://gurugamer.com/mobile-games/top-8-best-soccer-games-on-android-2023-22111> (viitattu 24.4.2024).

Kuva 4. Luoto, Timppa 2023. Oma kuva.

Kuva 5. McGill, Mischa 2017. Animal Crossing: Pocket Camp's Best Feature Is Also Its Worst. Verkkosivu. A 90s Kid. <https://www.a90skid.com/best-worst-features-animal-crossing-pocket-camp/> (viitattu 25.4.2024).

Kuva 6. IGN i.a. Clash Royale. Verkkosivu. IGN. <https://www.ign.com/games/clash-royale> (viitattu 26.4.2024).

Kuva 7. Game Refinery Team 2020. Our Analysts' Picks For Best Mobile Games Of 2019. Verkkosivu. GameRefinery. <https://www.gamerefinery.com/analysts-picks-best-mobile-games-2019/> (viitattu 26.4.2024).

Kuva 8. Alukian. Beast Handler FULL SHOWCASE (New BT6 Tower). Verkkovideo 4.4.2023. Youtube. 19:31. <https://youtu.be/V2yFwqttU4Y> (viitattu 26.4.2024).

Kuva 9. Supercell 2021. Visual Language in Character Design: Case Clash Royale – Lightbox Expo 2021 – Aleksei Kalibin. Verkkovideo 11.9.2021. Youtube. 23:21. <https://youtu.be/WzrfcZvniWY> (viitattu 26.4.2024).

Kuva 10. MGG 2020. Brawl Stars: Nueva actualización disponible - Pase de batalla, Gale, y muchas novedades. Verkkosivu. MGG. <https://www.millemium.gg/noticias/21387.html> (viitattu 26.4.2024).

Kuva 11. Memu Play 2024. Squad Busters from Supercell to soft launch on April 23, 2024. Verkkosivu. Memu Play. <https://www.memuplay.com/blog/squad-busters-from-supercell-to-soft-launch-on-april-23-2024.html> (viitattu 27.4.2024).

Kuva 12. Paliwal, Harsh 2022. Is Wild Rift better than LoL? Let's compare them. Verkkosivu. PocketGamer.com. <https://www.pocketgamer.com/wild-rift-vs-lol/> (viitattu 27.4.2024).

Kuva 13. NewGameNetwork 2020. Hades screenshot. Verkkosivu. NewGameNetwork. <https://www.newgamenetwork.com/media/29308/hades/> (viitattu 27.4.2024).

Kuva 14. Dilena, Daniel 2022. 8 Beginner Tips For Death's Door You Need To Know. Verkkosivu. GameRant. <https://gamerant.com/beginner-tips-deaths-door/> (viitattu 28.4.2024).

Kuva 15. Supercell 2021. The art of Supercell. E-kirja. Yhdysvallat: Dark Horse Books. https://play.google.com/store/books/details/The_Art_of_Supercell_10th_Anniversary_Edition?id=p7n8DwAAQBAJ&hl=en&gl=US (viitattu 28.4.2024).

Kuva 16. Supercell 2021. The art of Supercell. E-kirja. Yhdysvallat: Dark Horse Books. https://play.google.com/store/books/details/The_Art_of_Supercell_10th_Anniversary_Edition?id=p7n8DwAAQBAJ&hl=en&gl=US (viitattu 28.4.2024).

Kuva 17. Brawl Stars Wiki i.a. Spike. Verkkosivu. Brawl Stars Wiki. <https://brawlstars.fandom.com/wiki/Spike> (viitattu 28.4.2024).

Kuva 18. Steam Support i.a. Dota 2 Workshop – Character Art Guide. Verkkosivu. Steam. <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935> (viitattu 28.4.2024).

Kuva 19. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Fox, Tanner 2019. Animal Crossing: Pocket Camp - What You'll Need For The Sanrio Characters Crafting Collection. Verkkosivu. The Gamer. <https://www.thegamer.com/animal-crossing-pocket-camp-sanrio-crossover-guide/> (viitattu 28.4.2024).
- Subway Surfers i.a. The Crew. Verkkosivu. Subway Surfers. <https://subwaysurfers.com/characters/> (viitattu 28.4.2024).
- Metacore Support i.a. Maddie. Verkkosivu. Metacore Support. <https://everyweargames.helpshift.com/hc/en/11-merge-mansion/faq/654-maddie/> (viitattu 28.4.2024).

Kuva 20. Carter, Paige 2021. Hades – Characters. Verkkosivu. Artstation. <https://www.artstation.com/artwork/aYJLYz> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 21. IGN 2020. Hades Guide. Verkkosivu. IGN. <https://www.ign.com/wikis/hades/Hades> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 22. King, Samuel 2023. Digital Character Creation for Video Games and Collectibles. E-kirja. Yhdysvallat: CRC Press. <https://learning.oreilly.com/library/view/digital-character-creation/9781000883466/> (viitattu 29.4.2023).

Kuva 23. Supercell 2021. Visual Language in Character Design: Case Clash Royale – Lightbox Expo 2021 – Aleksei Kalibin. Verkkovideo 11.9.2021. Youtube. 23:21. <https://youtu.be/WzrfcZvniWY> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 24. Kuvakooste. mo.co 2023-. Twitter-sivu. <https://twitter.com/mocostartup> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 25. Supercell Level Up 2022. Final Level: Rustpunk Rascals, and what we learned while doing it! Verkkosivu. Supercell. <https://supercell.com/en/news/final-level-rustpunk-rascals-and-what-we-learned-while-doing-it/> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 26. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.

- GDC 2019. Creating Compelling Characters: Insights from a Panel of Character Concept Artists. Verkkovideo 26.9.2019. Youtube. 1:16:34. <https://youtu.be/IA5HG8Q4sKg> (viitattu 29.4.2024).
- Carter, Paige 2021. Hades – Characters. Verkkosivu. Artstation. <https://www.artstation.com/artwork/aYJLYz> (viitattu 29.4.2024).
- TargoGaming 2023. Squad Busters Gameplay Walkthrough Part 1 - Tutorial (Android). Verkkovideo 6.2.2023. Youtube. 11:30. https://youtu.be/5iFfAG_TQx4 (viitattu 29.4.2024).

Kuva 27. Steam Support i.a. Dota 2 Workshop – Character Art Guide. Verkkosivu. Steam. <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 28. Hades Wiki i.a. Zagreus/Gallery. Verkkosivu. Hades Wiki. <https://hades.fandom.com/wiki/Zagreus/Gallery> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 29. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Supercell 2021. The art of Supercell. E-kirja. Yhdysvallat: Dark Horse Books. https://play.google.com/store/books/details/The_Art_of_Supercell_10th_Anniversary_Edition?id=p7n8DwAAQ-BAJ&hl=en&gl=US (viitattu 29.4.2024).
- Brawl Stars Wiki i.a. Tick. Verkkosivu. Brawl Stars Wiki. <https://brawlstars.fandom.com/wiki/Tick> (viitattu 29.4.2024).

Kuva 30. Luoto, Timppa 2023. Oma kuva.