

CONCORD VS DEADLOCK

Voiko hahmosuunnittelun perusteella arvioida koko pelin laatua?

Santeri Orava
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2025
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Santeri Orava

Opinnäytetyön otsikko: Concord vs Deadlock, Voiko hahmosuunnittelun perusteella arvioida koko pelin laatua?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2025

Sivumäärä: 48

Tämä opinnäytetyö syntyi opinnäytetyön kirjoittajan kiinnostuksesta pelien Concord ja Deadlock hahmosuunnittelua kohtaan sekä siitä millainen vaikutus hahmosuunnittelulla on videopelien suosioon. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää miten hahmosuunnittelu vaikuttaa videopelien tuotantoon sekä mikä erottaa hyvän hahmosuunnittelun huonosta.

Tutkimuskysymyksenä tässä laadullisen tutkimuksen opinnäytetyössä oli: "Vaikuttaako videopelin hahmosuunnittelu pelaajien vaikutelmaan pelin laadusta ja jos vaikuttaa, onko sillä huomattavaa vaikutusta sen suosioon?"

Tietoperusta koottiin kirjallisuuskatsauksen perusteella. Käytettyjä tietolähteitä hahmosuunnitteluun sekä Concordin ja Deadlockin pelituotantoon olivat sanakirjat, uutiset, videopelijournalismi, taide, videopelialan dokumentointi, artikkelit ja videodokumentointi. Concord ja Deadlock pelien hahmosuunnitteluanalyysiin lähteenä lisäksi käytettiin ammattilaihahmosuunnittelijoiden tekemiä analyttisiä videoita kyseisiä hahmoista.

Opinnäytetyön tuloksena selvisi, että hahmosuunnittelulla on huomattava vaikutus videopelin vaikutelmaan. Ihmiset samaistuvat tarinoihin pääosin hahmojen kautta käyttämällä empatiaa. Koska videopeleissä pelaaja voi suoraan ohjata pelihahmoa, hahmon täytyy olla miellyttävä ja kiinnostava jotta pelaaja haluaa pelata sinä hahmona. Hyvin suunnitellut hahmot ovat paras tapa saada ihmiset kiinnostumaan pelistä ja levittämään sitä muille. Parhaat hahmosuunnittelut ovat omaperäisiä, sopivat hyvin maailmaansa ja jonka roolin pystyy selvittämään vain nopeasti katsomalla.

Aloittavat hahmosuunnittelijat voivat hyötyä tämän opinnäytetyön tuloksista. Opinnäytetyössä on käyty läpi hahmosuunnittelun historiaa videopeleissä ja miten sen tarkoitus muuttuu eri videopeligenreissä. Opinnäytetyöstä myös näkee suoran esimerkin siitä, miltä huono ja hyvä hahmosuunnittelu voisi näyttää sekä siitä, millainen niiden vaikutus on ollut laajemman pelin suosioon.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Program in Communication

Option of Visual Communication

Author: Santeri Orava

Title of thesis: Concord vs Deadlock: Can a game's quality be solely judged by its character design?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis were submitted: May 2025

Number of pages: 48

This thesis was inspired by the author's interest in the character design of the videogames Concord & Deadlock and their influence on their respective games' success. The objective of this thesis was to see how character design influences video game production and what are the differences between good and bad character design.

The sources used in this thesis include dictionaries, news, videogame journalism, art, articles and videogame documentation including video documentation. Additionally professional character designers' reviews were used in the character analysis of Concord and Deadlock.

In this thesis it became clear that character design does have a large effect on the perceived quality of a videogame. People connect with stories mainly through its characters by using empathy. As videogames are an interactive medium the playable character must be likable and interesting, so the player continues to have interest in playing that character. Good characters are the best way to get new people interested in a video game and for others to spread it to new people. The best designed characters are unique while fitting in their world and whose role is clear by just quickly looking at them.

Beginner character designers can find useful information in this thesis. This thesis includes analysis of videogame character design history and how it differentiates in different videogame genres. Additionally, there is a clear example of what good and bad character design looks like including its possible effects on the success of the videogame in its entirety.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
SANASTO	5
1 JOHDANTO	8
2 HAHMOSUUNNITTELU	9
2.1 Videopeli hahmosuunnittelun historiaa	9
2.2 Hahmosuunnittelu erilaisissa näkökulmissa	12
2.2.1 Ensimmäisen persoonan näkökulma	13
2.2.2 Toisen persoonan näkökulma	14
2.2.2 Kolmannen persoonan näkökulma	15
2.2.4 Yksinpelit	15
2.2.5 Moninpelit	17
3 DEADLOCK	19
3.1 Deadlockin tuotanto	20
3.2 Deadlockin hahmosuunnittelu	21
3.3 Yleisön vastaanotto Deadlockkiin	26
4 CONCORD	28
4.1 Concordin tuotanto	29
4.2 Concordin hahmosuunnittelu	30
4.3 Yleisön vastaanotto Concordiin	36
5 TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET	38
6 POHDINTA	40
LÄHTEET	41

SANASTO

Käsite

Selite

Pikseli

Pienin television tai tietokoneen näytöllä näkyvän kuvan yksikkö, jota käytetään mittaamaan tai kuvaamaan, kuinka selkeä kuva on. (Cambridge Dictionary 2025.)

2D

Lyhenne englannin sanasta "two dimensional" eli kaksiulotteinen. Kaksiulotteisella tarkoitetaan tila-avaruutta, jossa liikutaan pituus- ja korkeus -akselilla. (Merriam-Webster 2025.)

3D

Lyhenne englannin sanasta "three dimensional" eli kolmiulotteinen. Kolmiulotteisuus on kaksiulotteisuus lisätyllä syvyys akselilla. (Cambridge Dictionary 2025).

Bitti

Bitti on pienin tietokoneen käsittelemä tietoyksikkö, jolla voi olla arvot 0 tai 1. (Suomi Sanakirja 2025.)

8-bit

Tarkoittaa tiedonkäsittelyä tai graafista prosessointia kahdeksan numeraalin eli bitin tarkkuudella. Videopeleissä tarkoittaa 8-bitin prosessoinnin rajoitettua kuvatytyliä. (Lenovo 2025.)

16-bit	Tarkoittaa tiedonkäsittelyä tai graafista prosessointia kuudentoista numeraalin eli bitin tarkkuudella. Videopelissä tarkoittaa 16-bitin prosessoinnin rajoitettua kuvattyyliä. (Lenovo 2025.)
Indiepeli	Lyhenne sanasta "independent" eli itsenäinen. Videopelissä tarkoittaa yhden henkilön tai pienen tiimin itsenäisesti tuottamaa peliä luovalla vapaudella. (Toronto Film School 2023.)
AAA pelit	AAA-peli on videopeli, jonka on tuottanut markkinoiden taloudellisesti suurimmat pelistudiot. (IGN 2020.)
NPC	Lyhenne sanasta "non-playable character." NPC hahmolla tarkoitetaan hahmoa, jota kukaan peliä pelaava henkilö ei ohjaa. (Cambridge Dictionary 2025.)
FPS	Lyhenne sanasta "first-person shooter." FPS pelillä tarkoitetaan ampumispeliä, jossa kuvakulma on ampujan silmistä kuvattu. (Merriam-Webster 2025.)
Sankariammuntapeli	On FPS pelien sub-genre. Sankariammuntapeleissä pelaajat taistelevat tiimeissä toisia pelaaja tiimejä vastaan. Tiimit koostuvat valmiiksi suunnitelluista rooleista tai "sankari" hahmoista, jotka eroavat toisistaan kyvyillä, ulkonäöllä ja persoonalla. (TV Tropes 2025.)

Alpha

Alpha videopelituotannossa tarkoittaa peliä, joka on vielä kesken tuotannon mutta tarpeeksi toimiva pelitestiä varten. (What Games Are 2025.)

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä käsitellään videopelien hahmosuunnittelua ja sen vaikutusta laajempaan pelisuunnitteluun. Opinnäytetyössä syvennytään tarkemmin kahteen peliin, joiden menestys on päinvastainen toisistaan ja selvitetään, kuinka hahmosuunnittelu pystyi vaikuttamaan pelien suosioon.

Hahmosuunnittelu visuaalisessa mediassa on tietynlaista konseptikuvitusta, jossa määritellään hahmon ulkonäköä, persoonallisuutta, käyttäytymistä ja ole-musta. Se on enemmän kuin vain piirros. Hahmoilla on olennainen rooli kertoa tarina tai viesti yleisölle. On hahmosuunnittelijan työ tuoda hahmot eloon piirteillä, jotka rinnakkain kuljettavat tarinan eteenpäin. (CGSpectrum 2022.)

Opinnäytetyö syntyi kirjoittajan kiinnostuksesta videopelien suunnitteluprossiin ja tämänhetkiseen videopelien markkinatilanteeseen. Opinnäytetyön aihetta valitessaan opinnäytetyön tekijä oli kiinnostunut erityisesti kahden pelin tuotannosta. Valven julkaisema Deadlock ja Sony, Firewalk Studion julkaisema Concord joi-den tuotantoa hän oli seurannut jo pitkään. Samaa genreä olevat pelit julkaistiin samana päivänä, mutta toinen lopetettiin viikon sisällä, kun toinen on suuressa suosiossa. On mielenkiintoista pohtia, mikä olisi voinut johtaa pelien lopputulok-siin, mitä ne tekivät erin lailla toisistaan, ja mikä tekee toisen pelin hahmoista halveksittuja, kun toisista rakastettuja.

Tarkoituksena opinnäytetyöllä on kertoa mitä hahmosuunnittelu on ja selventää videopelien suunnitteluprosessia hahmosuunnittelun näkökulmasta. Vertaamalla Deadlockin ja Concordin tuotantoa, päätöksiä ja kyseisten päätöksiä tuloksia voidaan selvittää johtopäätöksiä hyvin toteutetusta hahmosuunnittelusta. Tämä voi auttaa tulevia peli- ja hahmosuunnittelijoita välttämään virheitä ja sovelta-maan hahmosuunnittelun vaikutusvaltaa laajempaan videopelituotantoon.

2 HAHMOSUUNNITTELU

Empatiaa käyttämällä hahmosuunnittelijat voivat luoda kuvitteellisia hahmoja, josta voi välittää niin kuin ne olisivat oikeita ihmisiä. Sosiaalisena eläimenä ihminen on luotu kommunikoimaan muiden ihmisten kanssa. Empatiaa käyttämällä ymmärrämme muita ja näemme itsemme toisissa ihmisissä. Ihmisten empatialla voi luoda yhteyden muihinkin kuin ihmisiin kuten toisiin eläimiin ja jopa tavaroihin antamalla niille mielessämme ihmisyyttä. (Jyväskylän Yliopisto 2024.)

Ihmisyys saa katsojan näkemään itsensä jopa kuvitteellisissa hahmoissa. Videopelit vahvistavat tätä tunnetta antamalla pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa pelimaailmaan ja olla suorassa vuorovaikutuksessa kuvitteellisten hahmojen kanssa. (WE 2021.)

Hahmot ovat työkalu, jonka kautta katsoja näkee tarinan. Hahmosuunnittelijan tehtävä on varmistaa, että hahmo tuntuu kuuluvan siihen tarinaan. Käyttämällä suunnittelutekniikoita kuten muotokieltä, väriä ja liioittelua hyvä hahmosuunnittelija voi ohjata mitä katsoja tuntee, kun näkee hahmon. Hyvin suunnitellun hahmon ulkonäkö voi kertoa jopa itsekseen tarinan, kuten mitä hän on tehnyt, mistä hän pitää ja millainen henkilö hän on. Kaikki nämä suunnittelutaktiikat vahvistavat katsojan uskottavuutta hahmojen olemassaoloon. Kun katsoja uskoo hahmoihin, hän helpommin uskoo maailmaan ja tarinaan, jossa hahmot ovat. (Bam Animation 2020.)

2.1 Videopelien hahmosuunnittelun historiaa

Videopelien suhteellisen lyhyessä noin 52 vuoden historiassa hahmosuunnittelu on muuttunut ja kehittynyt jatkuvasti. Videopelituotanto on aina ollut syvästi yhdistynyt teknologian kehitykseen. Ensimmäiset pelihahmot oli teknologisesti rajattu yksinkertaisiin yleensä monokromaattisiin 8-bit hahmoihin kuten peleissä Space Invaders (1978) ja Pac-Man (1980). (Pixune 2025.)

Yksityiskohdat eivät olleet vielä mahdollisia hahmoille, joten hahmosuunnittelijat käyttivät abstraktiota ja pelaajat täyttivät mielikuvituksella yksityiskohdat, jota teknologia ei vielä voinut tarjota. (Pixune 2025.)

Kun ensimmäiset 16-bit pelit tulivat 80-luvun loppupuolella, mahdollisuus tehdä yksityiskohtaisempia hahmoja kasvoi valtavasti. Pikselihahmojen tarkkuus kasvoi 16 pikselistä 256 pikseliin ja värit nousivat 8-bitin 256 väristä 16-bitin 65 tuhanteen. Abstraktio ei ollut enää ainoa tapa kuvittaa hahmo, vaan tarkemmat yksityiskohdat mahdollistivat kuvamaan persoonallisuutta hahmojen ulkonäössä ja jopa animaatiossa. Pikseleiden kuvittamia videopelejä muistetaan hyvillä mielillä. Se on vieläkin suosittu tapa tehdä videopelejä, varsinkin indie-peleissä sen nopean tuotannon ja tyylin tarjoaman taidearvon takia. (Rocky Mountain College Of Art 2024.)

Ihan uusi ulottuvuus aukesi pelisuunnittelijoille 90-luvulla, kun kolmiulotteiset 3D-pelit yleistyvät. 3D antoi pelisuunnittelijoille mahdollisuuden katsoa hahmoa mistä vain kuvakulmasta, mikä antoi hahmoille syvyyttä ja mahdollisuuden olla enemmän vuorovaikutuksessa niiden ympäröimässä maailmassa. 3D oli suuri askel kohti realismia, jota moni videopeli yrittää saavuttaa. 3D-pelit mahdollistivat myös uusia peligenrejä kuten ensimmäisen persoonan (en. First person) pelit, joissa pelin kuvakulma on pelihahmon silmistä kuvattu. Ensimmäisen persoonan pelit loivat uudenlaisia mahdollisuuksia hahmosuunnittelijoille, sillä peleissä ei näkynyt pelattavasta päähahmosta yleensä kuin kädet. Tällöin tärkeiksi hahmoiksi jäi viholliset ja liittolaiset, jotka pelaaja tapaa.

Kolmannen ulottuvuuden lisääminen peleihin oli isoin yksittäinen saavutus peliteknologiassa, mutta sen kautta pelit tekivät lukemattomia pienempiä edistyksiä kohti realismia. HD-teknologia mahdollisti tarkempia ja uskottavampia yksityiskohtia ympäristössä kuten hahmojen kasvoissa. Prosessointivoiman parantaminen teki realistisemmasta valaistuksesta ja fysiikoista mahdollista. Pelihahmot pystyivät nyt suoraan olemaan vuorovaikutuksessa pelimaailmaansa olemalla osa simuloitua fysiikkaa. (Pixune 2025.)

Liikkeenkaappausteknologialla (en. motion capture technology) näyttelijän liikkeet ja ilmeet voidaan napata ja animaattorien avulla tuoda pelin sisään. Liikkeenkaappausteknologia mahdollistaa ihmisten näytellä pelihahmoja juuri kuten elokuvahahmoja, jotka voivat liikkua ja eleillä kuten aidot ihmiset. Pelejä, jossa on hyödynnetty liikkeenkaappausteknologiaa ovat esimerkiksi pelit The Last of Us, God Of War (2018 & 2022) ja Red Dead Redemption 2. (Adobe 2025.)

Työkalut animaattoreille, kuvittajille, mallintajille, ohjelmoijille ja suunnittelijoille ovat olleet olemassa niin kauan kuin pelejä on tehty. Kehitys teknologiassa on tehnyt prosessoinnista tehokkaampaa ja halvempaa jotta kuka tahansa vain voi käyttää kyseisiä työkaluja. Näistä ohjelmista on myös olemassa ilmaisia vaihtoehtoja, joista on internetissä saatavilla lukemattomia ilmaisia tutoriaaleja. Ilmaisia vaihtoehtoja ovat esimerkiksi Blender, jota käytetään 3D-mallinnukseen ja Krita, joka on digitaalinen kuvitusohjelma. Peli- ja hahmosuunnittelijoita ei enää rajoita teknologia, vaan pelkästään mielikuvitus ja aika. Kuka tahansa voi myös nykyään oppia yksin vain internetin resursseja käyttämällä taidot tehdä pelejä, minkä takia itsenäisesti tuotetuissa peleissä tai "Indie" peleissä on ollut suurta kasvua viime vuosikymmenenä. (Rocky Mountain College Of Art 2024.)

Uusin mullistus videopeliteknologiassa vaikuttaa olevan VR-teknologia. VR teknologia tulee englannin sanoista "virtual reality" joka tarkoittaa virtuaalista todellisuutta. VR-teknologia yhdistää pelaajan suoraan hahmoon ja tuo jokaisen pelaajan tekemän liikkeen pään käännoistä käden nostamiseen pelin sisälle. Vaikka VR-teknologia on uutta ja ei täysin tutkittu opinnäytetyön kirjoituksen aikana, sen potentiaali on loputon. (Pixune 2025.)

Peli "VRchat" parhaiten näyttää kuinka hahmosuunnittelu voi toimia virtuaalissa todellisuudessa. VRchat on sosiaalinen peli, jossa ainoa tarkoitus on tutustua muihin ihmisiin. Pelin yhteisö kiinnittää suurta huomiota pelaajahahmoihinsa, jotka voivat olla mikä tahansa pelaajien tekemiä hahmoja. Virtuaalisen todellisuuden ainutlaatuinen yhteys pelaajan ja hänen hahmonsa kanssa luo jopa henkisen yhteyden pelaajan ja hahmon välillä, jolloin kauan aikaa pelannut ihminen voi alkaa mielessään nähdä itsensä ohjaavansa hahmona.

Monet pelaajat tykkäävät viettää jopa tunteja katsoen itseään pelin sisäisissä peileissä. (New World Notes 2021.)

2.2 Hahmosuunnittelu erilaisissa näkökulmissa

Kirjallisuudessa käytetään aina yhtä kolmesta näkökulmasta. Nämä näkökulmat ovat ensimmäinen, toinen ja kolmas persoona. Ensimmäisellä persoonalla tarkoitetaan sitä, kun tarinan kertoja on hahmo tarinassa ja kertoo sitä katsojalle omasta näkökulmasta. Toinen persoona on, kun tarina kerrotaan siten, että katsoja on päähahmo tarinan sisällä. Kolmas persoona on, kun kertoja tai/ja katsoja on kokonaan tarinan ulkopuolella ja katsomassa sitä ulkopuolisena. (Merriam-Webster 2025.)

Nämä kolme näkökulmaa näkyvät myös elokuvissa ja videopeleissä. Elokuvat ja kirjallisuus ovat melkein aina ensimmäisessä tai kolmannessa persoonassa. Toisinaan videopelejä tehdään jokaisessa näkökulmassa. Toinen ja kolmas persoona vahvistavat videopelien vaikuttavuutta medianä, sillä pelaaja voi ohjata ja olla toisten persoonien pelien päähahmo. Ja kolmannen persoonan peleissä pelaaja on kokonaan pelimaailman ulkopuolella ohjaamassa sitä. (Game Developer 2018.)

Ensimmäisellä ja kolmannella persoonalla termeillä on videopeleissä myös eri merkitys. Niillä tarkoitetaan pelin sisäistä kameran paikkaa. Ensimmäinen persoona on, kun kamera on päähahmon silmistä kuvattu ja kolmas persoona on, kun kamera on päähahmon ulkopuolella. Toista persoonaa ei käytetä, kun puhutaan videopelien kamerakulmista. (Jam2go 2024.)

Tässä opinnäytetyössä, kun puhutaan kirjallisuuden persoonista, käytetään sanaa "näkökulma". Kun puhutaan videopelien kamerakulmista, käytetään sanaa "kuvakulma".

Pelaajan näkö- ja kuvakulma vaikuttavat hahmosuunnittelun tavoitteisiin, sillä pelaajan suhde hahmoihin muuttuu kokonaan mistä kulmasta niitä katsotaan.

2.2.1 Ensimmäisen persoonan näkökulma

Ensimmäisen persoonan näkökulmassa pelaaja ohjaa hahmoa. Nämä pelit ovat yleisimpiä koska ne ovat kaikista yksinkertaisempia ja monipuolisempia. Näissä peleissä pelaaja hallitsee yleensä yhtä mutta joskus useampaa hahmoa. Nämä hahmot ovat yleensä tyypillisiä tarinahahmoja, jolla on nimi, suhteita ja persoonallisuus jo ennen kuin pelaaja on alkanut ohjata niitä. Joskus pelaajan ohjaaman hahmon persoonallisuuteen voi vaikuttaa tekemällä pelin sisäisiä päätöksiä. (Medium 2020.)

Hahmosuunnittelun tarkoitus ensimmäisen persoonan peleissä on luoda päähahmo, josta pelaaja välittää ja jona pelaaja haluaa olla pelin ajan. Tämän voi saavuttaa monella eri tavalla, kuten tekemällä hahmosta hauskan ohjata tai kiinnostavan, jolloin pelaaja haluaa tietää hahmosta enemmän. Näiden ohjattavien hahmojen hahmosuunnittelulla on eniten väliä, sillä näiden hahmojen kautta pelaaja tulee vaikuttamaan pelimaailmaan. Jos hahmona pelaaminen ei ole mieluisaa, peliä ei ole mukava pelata. (Game Developer 2018.)

Ensimmäisen persoonan hahmot ovat yleensä myös pelin paras tapa markkinoida itseään. Kiinnostava hahmo on paras tapa pelaajien kiinnostua uudesta pelistä, sillä he haluavat tietää hahmosta enemmän ja miltä tuntuu olla kyseinen hahmo. (Game Developer 2018.)

Pelaajat voivat yhdistää heidän kokemuksensa pelistä itse hahmoihin, ja jos kokemus oli positiivinen he voivat alkaa fanittamaan pelin hahmoja samalla tavalla kuten julkisuuden henkilöitä. Jos peli on esimerkiksi moninpeli, jossa pelaajat kilpailevat toisia vastaan kuten tappelupeleissä, tietty hahmo voi tulla isoksi osaksi pelaajan persoonallisuutta, jolloin hän voi alkaa välittämään hahmosta enemmän kuin itse pelistä. Tämän kaltaiset pelaajat ovat kaikista todennäköisempiä kiinnostumaan pelin ulkopuolisesta materiaalista, kuten toisista peleistä, ohjelmista tai tuotteista, jos ne liittyvät jotenkin kyseisen pelaajan lempihahmoon. (Medium 2023.) Esimerkkejä ensimmäisen persoonan näkökulman peleistä ovat Super Mario-pelisarja Sonic-pelisarja, The Witcher-pelisarja, Cuphead, Just Another Night Shift, Overwatch, Deadlock, Concord ja Street Fighter.

2.2.2 Toisen persoonan näkökulma

Toisen persoonan peleissä pelaaja on päähahmo. Näissä peleissä pelaaja ei ohjaa tarinassa valmiiksi olevaa hahmoa vain hahmon on tarkoitus olla pelaaja itsessään. Tämä on kaikista yleisintä roolipeleissä (en. RPG, Role Playing Game) mutta voi tapahtua toisissa genreissä myös. Ohjattava hahmo on kuin tyhjä kangas, johon pelaaja voi heijastaa oman olemuksensa ja esittää olevansa pelimaailmassa. Hahmo, joka on luotu sitä varten, että pelaaja voi heijastaa itsensä siihen, kutsutaan itsensä sijoitus hahmoksi (en. Self insert character).

Itsensä sijoitus hahmo on hankalempi suunnitella hahmosuunnittelun kannalta, sillä kuten ammatti sarjakuva piirtäjä Scott McCloud sanoi "Kun katsot kuvaa tai realistista piirrosta kasvoista näet toisen ihmisen kasvot. Mutta kun katsot yksinkertaista piirroshahmon kasvoja, näet itsesi". Mitä enemmän hahmon ulkonäkö näyttää tietylle ihmiselle, sitä hankalampi on toisen ihmisen heijastaa itsensä siihen hahmoon. Tätä kutsutaan naamioitumisefektiä (en. Masking effect). (Understanding Comic: The Invisible art By Scott McCloud 1993)

Hahmosuunnittelija voi kiertää naamioitumiseffektin kahdella tapaa, joko suunnitteleamalla hahmon, joka on tarkoituksella yksinkertaisen näköinen, jotta mahdollisimman moni voi nähdä itsensä sinä hahmona. Tämän voi myös saavuttaa peittämällä hahmon kasvot kokonaan esimerkiksi kypärällä tai yksinkertaisesti olla näyttämättä hahmon kasvoja pelin sisällä. Toinen tapa on antaa pelaajan itse suunnitella tai muokata oman hahmonsa, joko pelin sisäisellä hahmosuunnittelijalla tai usealla vaatetusvaihtoehdolla, joilla pelaaja voi koristella omaa hahmoaan.

Tämänkaltaisten pelien vahvuus on immersio, jonka ne voivat tarjota pelaajalle. Immersiossa pelaaja unohtaa pelaavansa peliä ja näkee itsensä pelin hahmona. Muut hahmot, jotka eivät ole pelaajia eli NPC (en. Non Player Character) ovat myös erityisen tärkeitä.

Jotta pelaaja uskoo omaan hahmoonsa, täytyy pelaajan kanssa vuorovaikutuksessa olevien hahmojen olla uskottavia, muuten pelaaja tuntee olevansa yksin pelimaailman sisällä ja menettää uskottavuuden pelin maailmaan. (Game Developer 2018.)

Kauhupelit ja ammutapelit monesti käyttävät tämän tyyppistä päähahmoa, sillä mitä enemmän pelaaja heijastaa itsensä ohjattavaan hahmoon sitä vahvempi reaktio hänellä on, jos jotain pahaa tapahtuu kyseiselle hahmolle.

Kauhupeleissä pelkää paljon enemmän, jos tuntuu että pelin sisäinen hirviö voi oikeasti satuttaa pelaajaa. Ammutapeleissä tuntee paljon enemmän painetta ja jännitystä, jos tuntuu että pelaajaa oikeasti ammutaan. (CBR 2021.) Esimerkkejä toisen persoonan näkökulman peleistä ovat PT, Inscryption, The Elder Scrolls: Skyrim, Fallout 4, Final Fantasy 14 ja Gmod.

2.2.2 Kolmannen persoonan näkökulma

Kolmannen persoonan peleissä pelaaja on pelin ulkopuolella. Näissä peleissä pelaajalla ei ole omaa ohjattavaa hahmoa ollenkaan. Pelaaja komentaa monia hahmoja tai pelaa peliä kokonaan käyttöliittymän kautta, hänen kuvakulmansa on kuin komentaja tai jumala, joka hallitsee asioita ylhäältä päin. Kyseistä kuvakulmaa yleisemmin käyttävät yksinkertaiset pelit kuten klikkauspelit, strategiapelit ja hallintapelit. Näissä peleissä voi puuttua kokonaan hahmot mutta jos niitä on, hahmosuunnittelu keskittyy kokonaan niihin. (Total War 2019.)

Nämä pelit kuvataan useasti korkealta kuvakulmalta, joten NPC-hahmojen pitää olla selkeitä ja erottua toisistaan kaukaa katsottua. Hahmot kuuluvat useasti joukkoon kuin sotilaat eivätkä ole omaperäisiä, jolloin hahmot pitää suunnitella niin että niitä voi olla monia näyttämättä omituiselta. (Total War 2019.)

Jos peli sisältää hahmoja, jotka ovat ainutlaatuisia ne pitävät pystyä erottamaan kaukaa ja muiden hahmojen seasta. Esimerkkejä kolmannen persoonan näkökulman peleistä ovat Sims-pelisarja, Cities: Skylines, Dwarf Fortress, Rimworld, Cookie clicker, Minesweeper ja Total War-pelisarja.

2.2.4 Yksinpelit

Yksinpelit ovat videopelejä, jota voi pelata yksi henkilö kerrallaan. Kaikki hahmot, jota pelaaja ei ohjaa ovat NPC hahmoja. Kuten kaikessa muussa mediassa nämä hahmot on käsikirjoitettu etukäteen, mutta videopelit lisäävät pelaajalle kyvyn olla vuorovaikutuksessa niiden kanssa. Pelin tekijöiden pitää suunnitella hahmo reagoimaan pelaajan tekoihin pelin sisällä ja jos hahmo on vihollinen, sen pitää

pystyä suoraan tappelemaan pelaajan hahmon kanssa. NPC hahmojen syvyys riippuu kokonaan pelistä ja sen tietyn NPC merkityksestä, joka tekee jokaisesta erilaisen. Pelaaja ei voi aina päätellä hahmon roolia tarinassa sen sanoista tai teoista ennen kuin NPC aktivoituu. Hahmosuunnittelijan täytyy suunnitella NPC hahmo siten, että pelaaja voi vain ulkonäköä katsomalla tehdä valistuneen arvauksen NPC hahmon roolista. Peli olisi sekava, jos ystävällisen näköiset henkilöt yhtäkkiä hyökkäisivät kimppuun. (Medium 2017.)

Muotokieli on yleinen tapa erottaa hahmot toisistaan. Muotokieli tarkoittaa ihmisen luonnollista taipumusta yhdistää tietyt ominaisuudet tiettyihin muotoihin. Pyöreät muodot, kuten ympyrät ja pallot ovat ystävällisen ja harmittoman näköisiä. Kiinteät muodot kuten neliöt ja kuutiot ovat tukevan, vahvan ja luotettavan näköisiä. Terävät muodot kuten kolmiot ja piikit ovat dynaamisia, vaarallisia ja arvaamattomia. Esimerkiksi leveäharteinen vartija, jolla on neliön muotoinen kilpi näyttää tukevalta ja luotettavalta. Tai terävä piikikäs vihollinen näyttää vaaralliselta ja nopealta. (The Walt Disney Family Museum, Shape Language 2025.)

Videopeleissä käytetään usein ikonografiaa eli tiettyjä muotoja tai esineitä, jotka on opetettu merkitsemään tiettyjä asioita. Esimerkiksi risti merkitsee uskontoa, pääkallo merkitsee kuolemaa, sydän merkitsee elämää ja nuotti merkitsee musiikkia. Parantaja-hahmolla voisi olla ristikuvioita vaatetuksessaan. Pahalla velholla voisi olla pääkalloista tehty sauva. Nälkäisellä pedolla voi olla isot terävät hampaat.

Videopelit useasti myös rakentavat pelin sisäisen visuaalisen kielen. Tämä voi tarkoittaa, että vihollisilla ja liittolaisilla on omat suunnittelusäännöt tai kullakin puolella on yhdistävä elementti. Liittolaiset voivat olla kaikki kasveja ja viholliset zombeja kuten Plants vs, Zombies-pelisarjassa. Viholliset voivat erottaa tietyllä yhdistävällä värillä kuten oranssilla pelissä Hollow Knight. Esimerkiksi sotapeleissä vihollisilla voi olla eri puolueen univormu. (Razbuten 2020.)

Kaikkia hahmosuunnittelutekniikoita voi seurata tai ohittaa riippuen hahmosta. Niitä voi myös käyttää pelaajan harhautukseen rikkomalla pelaajan oletus miltä ystävällisen hahmon pitäisi näyttää.

Tärkein asia on, että suunnittelusäännöt pysyvät yhtenäisenä pelin sisällä ja pelaajan harhauttaminen tapahtuu vain rajoitetun määrän. Pelaajan oletuksia saa ja kannattaa haastaa mutta ei sekoittaa. Jos suunnittelukieli on liian epäselvä, pelaaja tulee olemaan jatkuvasti sekaantunut ja turhautunut. (Game Developer 2016.)

2.2.5 Moninpelit

Hahmosuunnittelu moninpeleissä eroaa muusta mediasta. Elokuviissa ja kirjallisuudessa voi olla vain valmiiksi kirjoitettuja hahmoja. Yksinpeleissä on yhden pelaajaan ohjaamat päähahmot, mutta loput ovat valmiiksi ohjelmoituja NPC hahmoja. Moninpeleissä toisinaan on useita eri pelaajien ohjaamia päähahmoja ja joskus ei lainkaan NPC hahmoja. Pelaajien ohjaamia hahmoja ei voi käsikirjoittaa tai niiden liikkeitä ohjelmoida etukäteen. (University Of Southern California 2003.)

Tapa tasoittaa pelaajien arvaamattomuus on rajoittaa, mitä kukaanenkin hahmo voi tehdä antamalla sille tarkka rooli. Rajoittamalla pelattavien hahmojen kyvyt yhteen tai muutamaan asiaan mahdollistaa hahmosuunnittelijan tehdä hahmolle ulkonäkö, joka selvästi heijastaa hahmon kykyjä. Jos hahmo tekee paljon vahinkoa sillä voi olla iso ase. Jos hahmo puolustaa, se voi olla tukevassa haarniskassa. Ja jos hahmo parantaa muita, sillä voi olla lääkärin takki. Luomalla peliin useita hahmoja rooleja luodaan monipuolisuutta ja kiinnostusta sellaisten pelaajien keskuuteen, jotka pitävät tietyn roolin pelaamisesta.

Lisäksi, jos pelaajat pelaavat eri hahmoilla se säilyttää heidän tunteensa olla päähahmo eikä vain yksi sotilas joukossa. Jos peli on realistisempi kuin sotapelit, eri pelaajien rooli voi näkyä hahmon työkaluissa tai aseissa. (Proko 2024.)

Pelaajat pitävät yksilöllisyydestä ja haluavat erottua joukosta. Siten he ovat kiinnostuneita muuttamaan ja koristelemaan hahmoja, joilla he pelaavat. Valmiiksi suunnitteluja hahmoja, jolla on selvä rooli, ei voi kokonaan muuttaa, ettei niiden suunnittelun selvyys häviä. Tai jos pelaajille annetaan liikaa vapautta he voivat tahallaan piilottaa yksityiskohtia hahmostaan, jotta he saisivat edun kilpailussa.

Yleinen tapa hahmon ulkonäön muokkaamiseen on skinit, joka tulee englannin sanasta "skin" eli iho. Kuten termi viittaa, skinit vaihtavat hahmon ulkonäköä vain pinnalla mutta yleensä silti tunnistettavana samaksi hahmoksi. Tämä voi tarkoittaa hahmon värin muutosta, asun muutosta tai ulkonäön muutosta mutta vain rajoitetun määrän verran. (Medium 2020.)

Skinien lisäksi käytetään myös asusteita. Asusteet ovat pieniä yksityiskohtia hahmossa, jotka eivät peitä tai muuta hahmosuunnittelua, mutta jotka silti luovat persoonallisuutta. Asusteet voivat olla esimerkiksi avaimenperiä, pinnejä tai hattuja. Koristeiden tarkoitus loppujen lopuksi on saada pelaaja tuntemaan pelaavansa uniikilla hahmolla pelissä, jossa on vain rajoitettu määrä eri hahmoja.

Jos pelissä onkin hahmonluontiominaisuus, jossa pelaaja voi hienosäätää hahmon ulkonäköä skinit eivät toimi sen kanssa mutta asut ja koristeet toimivat. Hahmonluontiominaisuus peleissä yleensä on myös useita haarniska- ja vaatevaihtoehtoja. Koska näillä vaatetuksilla on yleensä myös mekaaninen vaikutus pelaajat eivät aina voi pukea sitä vaateta, jota haluaa. "Vanity" (suomeksi. Turhamaisuus/ylpeys) vaatetus on suosittu ratkaisu näissä peleissä. Se tarkoittaa, että pelaaja voi pukea haluamansa vaatteen haarniskansa päälle, jotta hän voi näyttää miltä haluaa, vaikka silti pitää vahvimmat tavaransa käytössä. (RPCFan 2021.)

3 DEADLOCK

Deadlock on Valve Softwaren tuottama ja julkaisema sankariammunta-peli/MOBA. Opinnäytetyön kirjoituksen aikana Deadlock ei ole vielä julkaistu kokonaisuudessaan. Siitä on julkaistu suljettu alpha pelitesti versio, jota pääsee pelaamaan vain kutsun kautta. Siitä huolimatta Deadlock on yllättävän hiottu ja kokonaan pelattava. (PCGamesN 2024.)

Deadlock on kolmannelta persoonasta kuvattu sankariammuntapeli, jossa kuusi pelaajaa valitsee yhden 26 hahmosta ja pelaa toista kuuden pelaajan joukkuetta vastaan. Deadlockin esteettinen tyyli on film noir mystiikan elementeillä. Peli sijoittuu mystiseen versioon 1950-luvun New Yorkista, jossa mystiikka on omaksuttu osaksi normaalia elämää. Deadlockin hahmosuunnittelu on hyvin monipuolista, esimerkkejä hahmoista ovat robotti, demoni, gargoili ja gangsteri. Deadlock on inspiroitunut useammasta pelistä kuten Overwatch, League Of Legends ja Valven aikaisemmat hittipelit "Team Fortress 2" ja "Dota". (Monstervine 2024.)

Deadlockin tarina yhdistyy suoraan sen pelimekaniikkoihin. Jokaisessa Deadlock-ottelussa kummankin joukkueen pitää tuhota vihollisjoukkueen päämajassa oleva suojelija. Suojelijat ovat kaksi hyvin mysteeristä jumalaa, jotka johtavat kumpaakin joukkuetta "Amber hand" ja "Azure flame". Tarinan mukaan suojelijat ovat luvanneet jokaiselle pelattavalle hahmolle toiveen sillä ehdolla, että he tuhoavat vihollisten suojelijan tulevassa rituaalissa. Rituaali tarkoittaa pelattavaa Deadlock-ottelua. Jotkut pelattavat hahmot toivovat vastauksia, voimaa tai jopa lopun kaikelle mystisyydelle, joka ilmentyi maailmaan muutama vuosikymmentä sitten. (Hammeh 2024.)

Deadlock on yhdistys sankariammuntapeliä ja MOBA-peliä (eng. Multiplayer Online Battle Arena). MOBA on peligenre, jossa noin kuusi pelaajaa pelaa joukkueessa vastaan toista kuuden hengen joukkuetta. Erottava tekijä MOBA-peleissä verrattuna toisiin kilpailullisiin videopeleihin on MOBA-pelin tavoitteet. MOBA-peleissä tavoitteena ei ole suoraan päihittää vihollisia vaan vihollisen torneja, jonka jälkeen voi tuhota niiden päämajan.

MOBA-peleissä on myös suuri määrä päivityksiä, joita pelaajien täytyy ostaa ottelun aikana kerätyllä rahalla. Päivityksiä ostamalla pelaajat voivat vahvistaa hahmoansa ja helpommin päihittää vihollisensa. Yksi MOBA-ottelu yleensä kestää noin 30 minuuttia tai enemmän. (Gametree 2024.)

3.1 Deadlockin tuotanto

Deadlock on ollut tuotannossa noin kahdeksan vuotta, mutta oli salaisuus, kunnes Valve virallisesti ilmoitti siitä 23. elokuuta 2024 samana päivänä kuin Concord julkaistiin. Ennen Valven virallista ilmoitusta Deadlock oli yksityisessä alpha-pelitestissä, josta pelaajat eivät saaneet kertoa ulkopuolisille vaikkei virallista salassapitosopimusta ollut. Yksityisen pelitestin aikana teknologia- ja videopelijournalismisivu "The Verge" julkaisi blogin Deadlockin pelaamisesta. Blogi teknisesti rikkoi Valven sopimusta, joten Valve vaati blogin poistamista. Tämä nosti huomattavasti huomiota videopeliyhteisöissä ja oli miten moni pelaaja mukaan lukien opinnäytetyön kirjoittaja kuuli ensikerran Deadlockista. Tapahtuman jälkeen Deadlock ei enää pysynyt salaisuutena, joten Valve poisti salassapitolupauksen, joka antoi kenen tahansa puhua pelistä. (Forbes 2024.)

Deadlock on muuttunut paljon tuotannon aikana. Se oli aluksi suunniteltu olemaan tyyliältään samanlainen tieteisfiktiopeli kuten Concord. Deadlockin alkuperäinen nimi oli "Citadel" tai koodinimeltään "Project8", mutta vaihdettiin nimeen "Neon Prime" parin vuoden tuotannon jälkeen. Neon Primin tuotanto kesti useamman vuoden ja vaihdettiin Deadlockiin vasta 2022. Deadlock siirtyi pois tieteisfiktiosta testaajien jatkuvasta pyynnöstä ja huolesta ettei se erottuisi monesta jo suositusta tieteisfiktiopelistä. Moni Deadlockin pelimekaniikoista ja hahmoista kehitettiin Neon Primin aikana, jota Valve on ajan myötä muuttanut sopimaan Deadlockin uuteen tyyliin. Opinnäytetyön kirjoittamisen aikana Deadlock sisältää vielä monta asiaa sen vanhasta Neon Prime-versiosta, kuten hahmojen "Bebop", "Grey Talon" ja "Yamato" mallit. (Deadlock Wiki 2025.)

Deadlock on opinnäytetyön kirjoittamisen aikana kokonaan ilmainen. Pelissä ei lisäksi ole pelin sisäisiä ostoksia. Deadlock todennäköisesti pysyy ilmaisena virallisen julkaisun jälkeen vaikkei Valve ei ole antanut virallista tietoa aiheesta. Deadlockin oletettava kaupallistumismalli on ostettavat asusteet ja skinit hahmoille. Valve on käyttänyt kyseistä kaupallistumismallia suosituimmissaan peleissä kuten Counter Strike 2, Dota 2 ja Team Fortress 2. (InvenGlobal 2024.)

3.2 Deadlockin hahmosuunnittelu

Deadlockissa on opinnäytetyön kirjoittamisen aikana 26 pelattavaa hahmoa. Näiden hahmojen lisäksi on 4 "Hero Labs" -hahmoa, jotka ovat hyvin keskeneräisiä hahmoja, joista Valve haluaa pelaajien palautetta ennen niiden julkaisemista. Muutama hahmo on lisätty pelitestin aikana ja lisää julkaistaan tulevaisuudessa. (Deadlock Wiki 2025.)

Tässä opinnäytetyössä analysoidaan tarkemmin kolmea Deadlock hahmoa: Lash, Ivy ja Wraith. Nämä hahmot on valittu, sillä ne jakavat hahmosuunnittelu piirteitä Concord-hahmojen Lennox, IT-Z ja Jabalin kanssa.

Lash



Kuva 1. (Deadlock Wiki 2025.)

Lash on julma voimamies, joka syöksyy tappeluihin heittokoukullaan ja viimeistelee vihollisensa nopeasti maamurskauksellaan. Lash varastaa elämää vihollisiltaan ruoskallaan ja loppu hyökkäyksellään nappaa viholliset ilmasta ja paiskaa heidät maahan. (Deadlock Wiki 2025.)

Lashin hahmosuunnittelu on inspiroitunut monesta paikasta. Lashin asento, nyrkisiteet ja nyrkkeilyhanskan muotoinen ase muistuttavat 20-luvun nyrkkeilijöitä. Lashin ympärillä oleva köysi viittaa kiipeilijöihin ja seikkailijoihin. Lashin tatuoinnit on saanut inspiraationsa merimiesten tatuoinneista. Lisäksi Lashin selässä oleva kela näyttää ankkurilta. Lashin paikka housuissa voi viitata hänen olevan köyhempi ja henkilö, joka joutuu tekemään paljon töitä selviytyäkseen. Toistuvat värit Lashin hahmosuunnittelussa esimerkiksi ruskeassa köydessä, hiuksissa, housunpaikassa ja käsisiteissä luovat yhteenkuuluvuutta.

Lashin hahmosuunnittelun yksityiskohdat keskittyvät torson alueelle, mikä kohdistaa katseen keskitetylle pisteelle. Sitä tukee myös Lashin kirkas sininen paita, joka estää tummemman väristen yksityiskohtien sekoittumista toisiinsa.

Lashin persoonallisuus on egoistinen ja riitaa haastava. Se heijastaa Lashin pelityyliä, jossa hän pakottaa viholliset tappelemaan silloin kun hän haluaa. Lashin yliliioteltu persoonallisuus ja näyttävältä tuntuva nimi voivat viitata hänen olevan esiintyjä. Tarkemmin kantapää hahmo eli showpainimisessa käytetty hahmotyyppi, joka esittää vihollista, jotta yleisö odottaa hänen häviämistensä. (Deadlock Wiki 2025; Sungrand Studios 2024; 3DSkyen 2024.)

Ivy



Kuva 2. (Deadlock Wiki 2025.)

Ivy on Espanjassa henkeen herännyt gargoili ja suojelusenkeli. Ivy voi vahingoittaa murattipommillaan ja parantaa joukkuetoveriaan sitomalla heidät yhteen köynnöksillä. Ivy voi myös muuttua alkuperäiseen patsasmuotoonsa ja tainnuttaa alle jääneet viholliset.

Ivy käyttää siipiään loppu hyökkäyksenä ja lentää joko kantamalla joukkuetoveria tai pommia mukanaan, jonka voi pudottaa suuren räjähdysluomiseksi. (Deadlock Wiki 2025.)

Ivyn hahmosuunnittelu on hyvin omaperäinen, sillä gargoileja videopeleissä käytetään melkein aina vihollisina. Gargoili-patsaat on rakennettu tarkoituksella peittävän näköisiksi, jotta ne voivat suojella pyhiä rakennuksia, kuten kirkkoja, pahoilta hengiltä. Se mielessä hahmosuunnittelijat tekivät paljon työtä saadakseen Ivyn vaikuttamaan lähestyttävälle ja kiltille. Ivyn vaatteet muistuttavat 20-luvun lehdenmyyjäpoikaa ja niiden löysät, pyöreät muodot tasapainottavat Ivyn terävimpiä muotoja.

Ivyn lakin mallia kutsutaan myös nimellä "Ivy cap". Ivyn ase muistuttaa maailmansodissa käytettyä Stein-asetta, johon on lisätty ylimääräinen lipas sen kärkeen. Lippaat aseessa saavat sen näyttämään varsijouselta, mikä vahventaa Ivyn yhteyttä fantasiagenreen. Gargoilit esiintyvät eniten fantasiamediassa sillä ne ovat kivistä tehtyjä hirviöitä, jotka muistuttavat myös toisia fantasiahirviöitä, kuten demoneita, jättilepakoita ja peikkoja. Ivyn kasvot ovat myös hieman mallinnettu kissojen mukaan, mikä auttaa Ivyn vetovoimaan. Ivyn olevan alun perin sukupuoleton patsas luo syvyyttä sen hahmosuunnitteluun. Selvien sukupuolipiirteiden puuttuminen hahmosuunnittelussa yleisesti tarkoittaa miesoletettua hahmoa mutta Ivyn ollessa identiteetiltään nainen se luo uniikilta tuntuva hahmon. (Gloucestershire 2025.)

Ivyn vaatteiden lämpimämmät värit tasapainottavat Ivyn kylmemmän kiven harmaata, mikä luo lähestyttävämmän olemuksen. Viileämmän sinisen värinen lakki erottaa Ivyn pään sen siivistä, mikä on tärkeää ammutapeleissä sillä päähän osuminen aiheuttaa lisävahinkoa. Ivyn käsistä kasvava murattiköynnös viittaa hänen kykyihinsä ja minkä mukaan Ivy tarinassa nimettiin. Ivyn persoonallisuus on suojeleva ja joukkuetovereitaan tukeva, joka hyvin vastaa Ivyn kykyihin ja hänen olevan suojeluun rakennettu gargoili-patsas. (Deadlock Wiki 2025; Sungrand Studios 2024; 3DSkyen 2024; PCGAMER 2024.)

Wraith



Kuva 3. (Deadlock Wiki 2025.)

Wraith on vahva telekineetti ja New Yorkin uhkapelirenkaan ylläpitäjä. Wraith vahingoittaa vihollisiaan telekineettisillä pelikorteilla, voi teleportoida mielellään ja nostaa joukkueovereidensa sekä itsensä ampumisnopeutta. Loppu hyökkäyksenä Wraith nostaa vihollisen ilmaan estämällä heidän pakenemisensa. Wraithin aseensa lippaassa on 52 luotia viitaten pokeripakan korttimäärään. (Deadlock Wiki 2025.)

Wraithin hahmosuunnittelu sisältää paljon symboliikkaa. Wraith on gangsterijoukon johtaja, joka järjestää laillista ja laittomia uhkapelejä.

Jotta Wraith voi tehdä laillista työtä hänen kätensä täytyvät olla puhtaat rikoksista. Tämä idea on toteutettu kirjaimellisesti Wraithin ohjaamalla nukkekäsillä.

Wraith ei ikinä ota käsiään pois taskusta vain ohjaa telekineettisesti puisia käsiä tekemään kaiken hänen puolestaan. Näin hän pitää omat kätensä teknisesti puhtaana. Nukke-kädet leventävät myös Wraithin siluettia, erityisesti nostamalla hartioita. Nostetut hartiat viittaavat lisäksi 40-luvun naisten takkimuotiin, jossa hartiat oli nostettu pehmusteilla. Leveämpi siluetti käyttää muotokieltä hyväkseen saadakseen Wraithin olemuksen tuntumaan suuremmalle ja vahvemmalle. Wraithin hattu viittaa myös 40-luvun naisten lierihattumuotiin mutta lisäksi viittaa lierihatun tunnetumman yhteyden gangstereihin.

Wraithin hahmosuunnittelussa käytetään yksityiskohtia, joita yleensä yhdistetään maskuliinisiin ja feminiinisiin hahmoihin. Wraith käyttää miesten pukutakkia, joka viittaa gangstereiden olevan pääosin miehiä. Leveämmät hartiat vahvistavat myös maskuliiniselta näyttävää siluettia. Tätä kontrastoi Wraithin väriaksentin olevan violetti ja sen suuren kokoinen letti. Violetti on myös videopeleissä yhdistetty monesti telekineettisiin kykyihin (Deadlock Wiki 2025; Sungrand Studios 2024; 3DSkyen 2024; Kinkymation 2025.)

3.3 Yleisön vastaanotto Deadlockiin

Vastaanotto Deadlockiin on ollut ylivoimaisen positiivinen. Koska Valve ei ole mainostanut peliä yhtään Deadlock on levinnyt kokonaan suositusten kautta. Deadlock on inspiroinut useita luovia ihmisiä tekemään fanisisältöä kuten YouTube-videoita ja fanitaidetta. Deadlock on myös saanut huomiota monelta e-urheilu pelaajalta, vaikka pelillä ei ole opinnäytetyön kirjoittamisen aikana virallista e-urheilu yhteisöä. Pelistä tehdyllä fanisisällöllä on vielä laajempi yleisö. Videot Deadlockista voivat saada satoja tuhansia tai jopa miljoonia näyttökertoja YouTubessa. Jopa videot, jossa vain kerrataan Deadlockin päivityksen muutokset voivat saada kymmeniä tuhansia näyttökertoja. (Dead Air 2024; Mugthief 2024; STAR_ 2024; Kelski 2024.)

Deadlockilla on virallinen Discord-serveri, johon voi vain liittyä, jos omistaa pelin. Serverillä on yli 80 tuhatta jäsentä mukaan lukien muutama Deadlockin kehittäjä.

Deadlockilla on lisäksi fanien tekemä Discord-serveri, jossa on yli 132 tuhatta jäsentä. Servereillä fanit julkaisevat päivittäin fanitaidetta pelin hahmoista ja ideoista omille hahmoille. Servereillä käydään jatkuvaa keskustelua pelistä, mahdollisista muutoksista tai ehdotuksista, teorioista ja niiden fanitaiteesta. Virallisella Deadlock-serverillä on kanava jokaisen yksittäisen hahmon keskusteluun, jotka voivat olla tuhansia viestejä pitkiä. (Deadlock Official Discord Server 2024; Deadlock Community Discord Server 2024.)

4 CONCORD

Concord oli Firewalk Studios julkaisema FPS/sankariammuntapeli. Firewalk Studios perustettiin vuonna 2018 ja siirtyi Sonyn omistukseen vuonna 2023. Concord oli Firewalk Studion ensimmäinen ja viimeinen peli. Kahdeksan vuoden tuotannon ja 180 miljoonan dollarin kehitysbudjetin jälkeen Concord julkaistiin minimaaliseen vastaanottoon 23 elokuuta 2024. Pienen pelaajamäärän takia Concord suljettiin kaksi viikkoa myöhemmin 6 syyskuuta 2024. Firewalk Studios lopetettiin pysyvästi ja kaikki sen 173 työntekijää menettivät työpaikkansa. (Ilta-sanomat 2024.)

Concord oli viiden vastaan viiden pelaajan kilpailullinen moninpeli. Pelaajat pystyivät valitsemaan kuudestatoista eri hahmoista, jotka täyttivät eri rooleja niiden uniikeilla kyvyillä. Conordin visuaalinen tyyli on vahvasti inspiroitunut Marvelin "Guardians Of The Galaxy" elokuvasarjasta. Conordin tarina ja genre myös muistuttavat elokuvasarjaa. Kumpikin kertoo syvässä avaruudessa olevista puolueettomista palkkasotureista/rosvoista jotka tappelevat selviytyäkseen. Tapah- tumapaikka on kummassakin 80-luvun visuaalisen tyylin inspiroima tieteisfiktio. Samanlaisuudet näkyvät myös Conordin hahmosuunnittelussa. Conordin pe- lattavat hahmot ovat ihmisiä, robotteja ja avaruusolentoja. Concord on inspiroitu- nut peleistä kuten Overwatch ja Apex Legends. (Gamerant 2024.)

Concord oli suunniteltu olemaan live palvelu peli (eng, live service). Live palvelu eli "peli palveluna" on liikepalvelumalli, jossa pelin tarkoituksena on tuottaa suuri määrä rahaa jatkuvasti. Live palvelu pelien idea on julkaista jatkuvasti enemmän maksullista sisältöä peliin, jotta pelaajat pysyisivät kiinnostuneena ja tekisivät enemmän pelin sisäisiä ostoksia. Pelin sisäiset ostokset voivat ilmentyä monessa eri muodossa kuten mikromaksuina. Mikromaksut ovat yleensä pieniä maksullisia lisäosia kuten skinit ja asusteet. (HP 2023.)

Live-palvelu -malli on viehättävä videopelistudiolle sen potentiaalisella suurella pelaaja määrällä ja jatkuvilla tuloilla. Live-palvelun rakenne mahdollistaa huomattavasti enemmän tuottoa jokaiselta yksittäiseltä pelaajalta. Normaalit pelit ovat yksittäinen osto, mutta live-palvelu pelin pelaaja jatkuvasti

käyttäisi rahaa pelin sisäisiin ostoksiin. Lisäksi käyttämällä koukuttavia pelimekaniikoita ja hyväksikäyttämällä FOMOa (fear of missing out) eli poissa jäämisen pelkoa live palvelu pelit voivat koukuttaa pelaajat pelaamaan ja käyttämään rahaa vuosiksi. Onnistuneilla live-palvelu peleillä on myös suuri vetovoima pelin sisältömäärän takia. Lisäksi pelit ovat useasti ilmaisia aloittaa, mikä laskee pelin kokeilemisen kynnystä huomattavasti. Rahan kannalta live-palvelut vaikuttavat täydelliseltä, mutta todellisuus on, että suurin osa live -palvelu peleistä epäonnistuu. (Rock Paper Shotgun 2024.)

Rahastuksen maksimoinnissa live-palvelut useasti unohtavat tehdä pelistä hauskan pelata. Itse pelin pitää olla niin hauska pelata, että pelaajat edes haluavat käyttää siihen rahaa. Myös tekemällä rahastuksesta liian aggressiivista saa pelaajan tuntemaan olonsa hyväksikäytetyksi. Live-palvelu pelit ovat myös erittäin kalliita tuottaa ja ylläpitää. Ne ovat aina moninpelejä, sillä kosmeettiset ostokset merkitsevät huomattavasti vähemmän yksinpeleissä. Kalliiden moninpeliserveiden ylläpitäminen ja jatkuvan sisällön tuottamisen takia suuri pelaajamäärä ei ole vain tavoite vain pakollista pelin selviytymiseen. Live-palvelu malli on myös opinnäytetyön kirjoittamisen aikana erittäin kilpailullinen. Sillä live-palvelu pelaajien on tarkoitus investoida suuri määrä aikaa ja rahaa tarkoittaa, että pelaajalla ei ole yleensä varaa pelata enempää kuin yhtä live-palvelu peliä samaan aikaan. Live-palvelu mallin edeltäjä massiiviset moninpelit päätyivät samaan pelaajamäärä ongelmaan, joka johti suurimman osan lopetukseen. (Rock Paper Shotgun 2024.)

4.1 Conordin tuotanto

Conordin tuotanto oli ollut täynnä ongelmia. 2023 vuoden alussa ja noin seitsemän vuoden tuotannon jälkeen Concord oli vielä tuotannon alpha-tilassa. Firerwalk studio oli vielä alkuperäisten omistajien "Probably Monsters" hallinnassa, mutta Sony oli investoinut tuotantoon jo huomattavasti. Ensimmäisten trailerin julkaisun aikana Concord oli vielä erittäin keskeneräinen ja huonossa tilassa. Tärkeitä osia tuotantoa ei ollut vielä aloitettu, kuten kaupallistamismallia ja perehdytystä.

Sony alkoi nostamaan painetta saada Concord pienimpään mahdolliseen julkaisukuntoon, investoimalla rahaa ja jakamalla työtä ulkoisille studioille tuotannon nopeuttamiseksi.

Sitten Sony osti Firewalk studion kokonaan Probably Monsters studioilta. Sonyn investoijat näkivät Concordissa massiivisen mediajättiläisen, joka voisi mahdollisesti verrata Tähtien Sotaan. Sony aikoi tehdä Concordista Playstationin tulevaisuuden, josta voisi aina julkaista lisää jatkosisältöä. Tiedossa olevaa jatkosisältöä olisi ollut viikoittaiset tarinalisäykset ja yhteistoiminta Amazonin "Secret Level" sarjassa, joka olisi ollut vasta alku.

Tuotantoa hallitsi sisäisesti ylipositiivisuus. Mahdottoman suuret odotukset Sonyn puolelta ja Firewalk studion veteraanityöntekijöiden jääräpäisyys teki palautteen antamisesta mahdottoman. Huolet pelin keskeneräisyydestä ja hahmosuunnittelun laadun puuttumisesta oli kokonaan sivutettu. Concord hoputettiin alpha-tilasta julkaisuversioon 18 kuukauden sisällä. Huhujen mukaan Sonyn investointi Concordeen ylitti 400 miljoonaa dollaria, mutta määrä on useasti kiistetty. (Last Stand Media 2024; Eurogamer 2024.)

4.2 Conordin hahmosuunnittelu

Concordissa oli 16 pelattavaa hahmoa, jota kutsuttiin nimellä "freegunners". Tässä opinnäytetyössä tarkemmin analysoidaan kolmea hahmoa Lennox, IT-Z ja Jabali sillä ne jakavat hahmosuunnittelu piirteitä Deadlock-hahmojen Lash, Ivy ja Wraith kanssa. (PCGames 2024.)

Lennox



Kuva 4. (IGN 2024.)

Lennox on villi länsi -tyylinen revolverisankari ja avaruusolento. Lennox taistelee kahdella revolverilla, joita hän voi lennosta vaihtaa ja ladata. Lennoxin kykyjä on ladata ase nopeasti, heittää räjähtävä puukko ja parantaa hieman elämää itselleen. (PCGames 2024.)

Lennox on vahvasti inspiroitunut Marvelin “Star Lord” hahmosta varsinkin sen Guardians of the Galaxy -elokuvasarjan versiosta. Lennox muistuttaa myös Star

Lordin opettaja hahmoa “Yondu”. Yondu on myös avaruusolento, jonka hiukset ja parta koostuvat kovasta materiaalista.

Cowboy-estetiikka näkyy Lennoxin aseessa, kengissä vyössä ja hänen kivisissä piikeissään, jotka muistuttavat aavikkoliskoja. Hahmosuunnittelu ei kuitenkaan onnistu kommunikoimaan roolia tai persoonallisuutta.

Hahmolla ei ole oikeastaan syytä olla avaruusolento sillä se ei vaikuta mihinkään. Esimerkiksi Lennoxin kädessä kasvavat piikit eivät tule käyttöön milloinkaan. Conordin hahmosuunnittelun tyyli tähtäsi realismiin, mutta Lennoxin kasvot ovat silti liian normaalin näköiset ollakseen avaruusolento. Lennoxin keltaisella takilla on omaperäinen ja kiinnostava siluetti, mutta muistuttaa paljon pelastusliiviä, joka ei liity hahmoon. (Gamerant 2024; PCGames 2024.)

Lennoxin hahmosuunnittelu ei ole erityisen huono, mutta ei tee mitään erityisen hyvin. Hahmosuunnittelu näyttää revolvereita käyttävältä avaruusolenolta, mutta sen enemmän syvyyttä hahmolla ei ole. Lennoxin hahmosuunnittelu ja kyvyt eivät liity yhteen. Hänen kädesssä kasvaa piikit ja hän voi parantua nopeasti, miksei Lennox voi hyökätä ampumalla omia piikkejään? Lennoxin persoonallisuus on tarkoitus olla itsekäs ylilypeä seikkailija, minkä hahmosuunnittelu epäonnistuu kertomaan. Ainoa persoonallisuuteen viittaava asia on Lennoxin virne ja että se muistuttaa Star Lord hahmoa. (Sungrand Studios 2024; 3BSkyen 2024; Kinkymation 2024.)

Lennox nimenä tarkoittaa “jalava puiden kanssa” joka symbolisoi vahvuutta ja ylpeyttä. Nimen merkitys sopii hyvin hahmolle mutta vain jos tietää sen tarkoituksen. Pelissä, jossa pitäisi muistaa, tunnistaa ja erottaa hahmo 15 muiden hahmon joukosta Lennox nimenä erottuu huonosti joukosta eikä yhdisty hahmosuunnitteluun tarpeeksi hyvin. (TheBump 2025.)

IT-Z



Kuva 5. (IGN 2024.)

IT-Z on kissamainen avaruusolento, jolla on mysteerisiä voimia. IT-Z kykyjä on heittää pallo, jonka luokse hän voi teleportoida. Heittää pallon, joka häiritsee vihollisten aseita samalla kuin vahventaa omaa ja luoda harhaannuttavia peilikuvia vihollisensa harhauttamiseen. (PCGames 2024.)

IT-Z muistuttaa Marvelin hahmoa "Nightcrawler" joka on myös sini-ihoisen olento, jolla on pitkä häntä ja erikoisen muotoiset jalat. Kummankin hahmon keskinäinen kyky on teleportoida lyhyitä matkoja. IT-Z:illä ei ole selvää estetiikkaa tai erottavaa tekijää lukuun ottamatta olevan avaruusolento. Tarinan mukaan IT-Z oli

avaruusmyrskyssä, joka antoi hänelle voimia kuten teleportaation, mutta tämä ei näy hahmosuunnittelussa ollenkaan.

Hahmosuunnittelussa on tärkeää näyttää hahmon voimanlähde, jotta pelaajat voivat helposti ymmärtää mitä hahmot pystyvät tekemään.

Esimerkiksi Lashin hahmosuunnittelussa on selvästi köysiä, jota hän käyttää kaikissa hyökkäyksissä. Ivyllä on selvät siivet, kivinen keho ja muratit. Wraithillä on itsestään liikkuvat puiset kädet ja hohtava telekineettinen voima. IT-Z:n hahmosuunnittelussa ei näy, miten hän voisi käyttää kykyjensä, joten ne ei tunnu sopivan sille. IT-Z:n vaatteet eivät kerro hahmosta mitään. Hänellä on hyvin normaalin näköiset vaatteet, jotka vain sekoittuvat muiden hahmojen joukkoon. IT-Z:n jalka päällysteet ja hännästä roikkuvat liput ovat vain häiritseviä eikä niillä ole tarkoitusta. (PCGames 2024; Concord Wiki 2024.)

IT-Z kärsii samasta ongelmasta kuin Lennox eli olevansa avaruusolento, jolla ei ole yhtään erikoista avaruusolennon piirrettä. Sen hyvin ihmismäiset kasvot saa IT-Z:n näyttämään ihmiseltä avaruusolennon puvussa ja on lievästi epämiellyttävä katsoa. IT-Z nimenä on erikoisen huono monella tavalla. Se on hankala kirjoittaa nopeasti ja lausuttuna kuulostaa kuin sanoisi englannin sanan "it's". Kilpailullisessa moninpelissä kuten Concord on tärkeää, että voi nopeasti ja selvästi kommunikoida missä viholliset ja joukkuetoverit ovat. IT-Z:n nimi on hankala kirjoittaa ja lausua selvästi siinä ympäristössä, jossa sitä on tarkoitus käyttää. (Sungrand Studios 2024; 3BSkyen 2024; Kinkymation 2024.)

Jabali



Kuva 6.(IGN 2024.)

Jabali on tutkija ja pulsseja hallitseva parantaja. Jabalin kykyjä on ampua hakeutuvia luoteja. Ja heittää palloja, jotka vahingoittavat vihollisia tai parantavat joukkuetovereita. Jabalin tarinan mukaan hän on tutkija, joka tutkii musiikkia ja sen vaikutusta ihmisiin. Jossain kohti Jabali rakensi laitteen, joka käyttää pulsseja muiden parantamiseen mutta vahingossa myös satuttamiseen. (PCGames 2024.)

Jabalin hahmosuunnittelu epäonnistuu kommunikoimaan mitään hahmolle tärkeitä piirteitä tai yksityiskohtia. Musiikki, jonka ympärille Jabalin hahmo on rakennettu ei ilmenny missään sen hahmosuunnittelussa. Parantajan rooli jää

epäselväksi.

Ainoa parantamiseen viittaava piirre voisi olla takin väri, joka muistuttaa kirurgin asun väriä. Jabali jakaa monta samanlaisuutta Overwatch-hahmon Lucion kanssa. Sillä Lucio on myös musiikkia käyttävä parantaja, joka laitteellaan ampuu parantavia tai vahingoittavia pulsseja. (PCGames 2024; Concord Wiki 2024.)

Jabalin voimien lähde eli hänen rakentama pulssilaite on hyvin hankala nähdä. Se näkyy Jabalin sydämen päällä ja kädessä, mutta siitä puuttuu mikään kiinnostusta herättävä yksityiskohta. Jabalin pulssiparannus näkyy myös huonosti pelin sisäisissä kyvyissä. Jabali parantaa ja vahingoittaa ampumalla energiapalloja, jotka ei mitenkään liity pulsseihin. Jabalin hahmosuunnittelun kiinnostuksen kohteet ovat hänen hattunsa ja suurikokoinen ase, jotka eivät liity hahmon aikaisemmin mainittuun taustatarinaan tai rooliin. Kuten näkyi Deadlockin Wraith hahmolla, iso ase ja kasvoja peittävä hattu luovat ennalta-arvaamattoman ja vaarallisen olemuksen, joka on päinvastainen pyyteettömästä parantajasta. (Sungrand Studios 2024; 3BSkyen 2024.)

4.3 Yleisön vastaanotto Concordiin

Vastaanotto Concordiin ei ollut hyvä. Pelikriitikot arvioivat Concordin keskiarvoiseksi sen keskeneräisyyden ja omaperäisyyden puutteen takia. Vastaanotto pelaajilta oli vielä huonompi. Concordia oli ennen julkaisua mainostettu hyvin vähän ja huonosti. Peli oli antanut surkean ensivaikutelman, joka antoi pelaajayhteisössä Concordille surkean maineen. Pelaajat olivat jo ensikätehen päättäneet vihata peliä tarkoittaen, että he eivät antaneet sille edes mahdollisuutta. Ulkoa katsoen Concord ei näyttänyt hyvälle sen tylsien hahmosuunnittelujen ja ylikäytettyyn tieteisfiktio-tyylin takia. Concordilla oli myös mekaanisesti vihattuja piirteitä kuten sen live palvelu malli ja sankariammunta-genre. Tätä pahensi Conordin maksavan 40 euroa kun suurin osa live palvelu peleistä ovat ilmaista ostaa. Syy maksulle oli järkevä, sillä Concordissa ei ollut monia live palvelu peleille yleisiä ahneita rahastuspiirteitä, mutta huonon markkinoinnin takia tämä ei ollut selvää ja näytti vain lisäahneudelta pelaajien kuvakulmasta. Julkaisun ajoitus ei voinut olla myös huonompi, sillä Deadlockin saman aikaisen julkaisun lisäksi Sony oli

aikaisemmin saanut paljon huonoa mainetta sen ahneudesta Helldivers 2 pelin kanssa.

Lisäksi Concordin suurin inspiraatio visuaalisesti ja mekaanisesti Overwatch oli jonkin aikaa sitten pilannut pelaajien luottamuksen Overwatch 2 kanssa perumalla paljon odotetun yksinpelin ja korvaamalla sen saalistavalla kosmetiikka myynnillä.

Pelaajat vihasivat jo ennalta Concordin julkaisijaa, visuaalista tyyliä, genreä, pelimekaniikkoja ja rahastustyyliä. Lisäksi sillä Concord muistutti niin paljon muita pelejä, se joutui kilpailemaan niiden pelien pelaajien huomiosta. Tämä yhdistettynä 40 euron alkumaksuun tarkoitti, että pelaajat eivät nähneet yhtään syytä edes kokeilla peliä. Ne pelaajat ja arvostelijat, jotka kokeilivat Concordia johdattiin pettymykseen. Vaikka Concord olisi ollut visuaalisesti hyväksyttävä ja mekaanisesti tyydyttävä se ei silti ollut maailmaa mullistava peli, jota Sony siltä odotti. Concord oli asetettu epäonnistumaan jo ennen julkaisua, minkä tiesivät pelaajat ja moni pelin tekijä. (PCGamer 2024; TheVerge 2024; FastCompany 2024.)

5 TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää voiko onnistuneesti arvioida videopelin laatua ensivaikutelmalla pelin hahmosuunnittelusta. Opinnäytetyössä katsottiin tarkemmin Deadlock ja Concord pelien tuotantoa, julkaisua ja hahmosuunnittelua. Tutkimuskysymys on seuraava: “Vaikuttaako videopelin hahmosuunnittelu pelaajien vaikutelmaan videopelin laadusta ja jos vaikuttaa, onko sillä huomattavaa vaikutusta sen suosioon?”.

Tietoperustan ja aineiston perusteella on selvää, että hahmosuunnittelulla on suuri vaikutus pelin vaikutelmaan. Etenkin peligenreissä, jossa hahmot ovat huomion kohteena kuten MOBA, sankariammunta ja ensimmäisen persoonan ammuntapelit. Ihmiset käyttävät empatiaa, jolla he yhdistyvät fiktiivisiin hahmoihin kirjallisuudesta videopeleihin. Hahmot ovat tärkeä osa, miten ihmiset yhdistyvät peleihin ja minkä kautta he näkevät sen tarinan. Videopelien ollessa vuorovaikutteinen media pelaajat suoraan ohjaavat pelihahmoja tekemällä niistä erityisen tärkeitä. Monipuolinen ja kiinnostava hahmosuunnittelu on yksiä parhaita tapoja pitää pelaajan kiinnostus videopelissä ja saada uusia ihmisiä kiinnostumaan siitä. Huono hahmosuunnittelu voi toisinaan saada pelaajat halveksumaan peliä ja olettamaan pelin olevan huono kokonaisuudessaan.

Katsomalla yleisön vastaanottoa ja kriitikkojen arviointia Deadlockissa ja Concordissa voi nähdä hahmosuunnittelun vaikutuksen siihen, miten pelistä puhutaan. Jokaisessa arvostelussa mainitaan hahmojen laatu jossain muodossa. Näkyvässä on myös, miten hyvä hahmosuunnittelu on tehokas tapa saada ihmiset kiinnostumaan ja kokeilemaan peliä. Miten moni henkilö, joka ei aluksi välitä pelistä voi antaa sille mahdollisuuden sillä he pitävät sen hahmoista. Kokonaisia fanikuntia voi kasvaa pelihahmojen ympärille, joka voi kiinnostaa ihmisiä, jota itse peli ei kiinnostanut. Hahmosuunnittelu ei kuitenkaan ole ainoa pelin suosioon vaikuttava tekijä. Tärkeitä asioita ovat myös omaperäisyys, mainonta ja varmistaminen, että pelin tekijöillä on tarpeeksi aikaa ja vapautta tehdä paras mahdollinen lopputulos.

Se, mikä tekee hahmosuunnittelusta hyvän, on osittain mielipidekysymys. Jokaisella on omat eniten ja vähiten tykätyt hahmot.

Tietyt estetiikat ja hahmotyypit kiinnostavat kaikkia eri tavalla. Kuitenkin hyvällä hahmosuunnittelulla on joitain yhdistäviä tekijöitä, jotka erottavat hyvän hahmosuunnittelun huonosta. Hyvä hahmosuunnittelu sopii ja tukee hyvin sen ympäristöä kuten maailmaa, tarinaa ja muita hahmoja. Hyvillä hahmoilla on myös vahva ja selvä identiteetti, jonka avulla pelaaja voi ymmärtää mihin hahmo kykenee, mitä se haluaa ja miten se käyttäytyy. Hyvä hahmosuunnittelu on myös omaperäinen, ja pysyy pelaajien mielessä. Tärkein asia, joka erottaa hyvän hahmosuunnittelun huonosta on, että sillä on merkitys. Hahmoa suunnitellessa pitäisi olla selvä idea siitä, mikä hahmon olisi pitäisi olla ja mikä sen tarkoitus on. Jokaisen yksityiskohdan lisääminen pitäisi pystyä perustelemaan sekä niiden jotenkin tukea hahmon ydin identiteettiä.

6 POHDINTA

Hahmosuunnittelu on loputtoman syvä aihe, jonka kaikkia piirteitä on mahdotonta käydä läpi yhdessä opinnäytetyössä. Aiheen rajaaminen vain kahteen peliin rajoitti sitä järkevälle tasolle mutta silti ei ollut mahdollista tarkemmin analysoida kaikkia hahmoja. Kaikkia hahmoja olisi ollut mielenkiintoista analysoida laajemmin, sillä jokaisessa hahmosuunnittelusta on tehty erilaisia päätöksiä, josta voisi oppia eri asioita.

Harmillisesti Concordin ja Deadlockin tuotannosta löytyi hyvin vähän varmistettua tietoa. Se todennäköisesti johtuu siitä, että kumpikaan peli ei ole ollut kauan saatavilla. Periaatteessa Deadlock ei ole vielä kukaan opinnäytetyön kirjoituksen aikana julkaistu. Normaalisti alpha-tilassa julkaistua peliä ei olisi reilua verrata kokonaan julkaistuun peliin, mutta koska Deadlockin laatu on siitä huolimatta niin hyvä sen vertaus Concordiin ei tuntunut epärealistiselta. Lisäksi Concordin tuotannon holuminen alhasta julkaisukuntoon tarkoittaa, että sen hahmosuunnittelu oli samalla lailla keskeneräinen.

Se, mikä tekee Concordin epäonnistumisesta niin kiinnostavan on, että se oli ulkopuolelta niin selvä. Videopelikeskustelu on monesti turhan negatiivinen, mutta keskustelu Concordista keskittyi sen tulevaan epäonnistumiseen. Sony'n negatiivinen vaikutus tuotantoon oli myös aihe, josta olisi voinut kirjoittaa paljon enemmän. AAA-videopelien tuotanto on opinnäytetyön kirjoittamisen aikana erittäin erikoisessa tilassa. Isot yritykset tuntuvat jatkuvasti tekevän samoja virheitä ja itsesabotaasia, mikä johtaa satojen miljoonien dollarien menetykseen. Kukaan ei näytä oppivan näistä virheistä sillä virheiden aiheuttajat ovat yleensä investoijia tai tuottajia. Ja aina kun tappiota tapahtuu he eivät ota vastuuta vain pelin ohjelmoijat, taiteilijat ja suunnittelijat saavat potkut rahan säästämiseksi. Se on erittäin harmillinen asia, joka toivottavasti tulevaisuudessa muuttuu paremmaksi. Ahneus tekee taiteesta vain huonompaa, jota mikään määrä satunnaisesti heitettyä rahaa ei korjaa. Parhaat asiat tekevät aina hyvin kokeneen taiteilijat, jolle annetaan vapaus tehdä mitä he parhaiten osaavat ilman ulkopuolista hännäämistä.

LÄHTEET

Cambridge Dictionary 2025. Määrite: pikseli. Sanakirja. Luettavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pixel>. Luettu 1.1.2025.

Merriam-Webster 2025. Määrite: kaksiulotteinen. Sanakirja. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/two-dimensional>. Luettu 1.1.2025.

Cambridge Dictionary 2025. Määrite: kolmiulotteinen. Sanakirja. Luettavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/three-dimensional>.
Luettu 1.1.2025.

Suomi sanakirja 2025. Määrite: bitti. Sanakirja. Luettavissa: <https://www.suomi-sanakirja.fi/bitti>. Katsottu 19.1.2025.

Lenovo 2025. What is 8-bit? Artikkel. Luettavissa: <https://www.lenovo.com/us/en/glossary/what-is-8-bit>. Luettu 1.1.2025.

Toronto Film School 2023. What is an Indie Game? Artikkel. Luettavissa: <https://www.torontofilmschool.ca/blog/what-is-an-indie-game/>. Luettu 1.1.2025.

IGN 2020. AAA (triple-A). Artikkel. Luettavissa: [https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_\(triple-A\)](https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_(triple-A)). Luettu 1.1.2025.

Cambridge Dictionary 2025. Määrite: NPC. Sanakirja. Luettavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/npc>. Luettu 1.1.2025.

Merriam-Webster 2025. Määrite: FPS. Sanakirja. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/first-person%20shooter>.
Luettu 24.1.2025.

TV Tropes 2025. Määrite: Hero Shooter. Artikkel. Luettavissa: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HeroShooter>. Luettu 24.1.2025.

Cgspectrum 2022. What is character design? Blogi. Luettavissa: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design>. Luettu 2.1.2025.

Jyväskylän Yliopisto 2024. Empatia on ihmisyyden keskeinen ominaisuus ja taito. Uutinen. Luettavissa: <https://www.jyu.fi/fi/uutinen/empatia-on-ihmisyyden-keskeinen-ominaisuus-ja-taito>. Luettu 1.1.2025.

WE 2021. Can video games build empathy? Blogi. Luettavissa: <https://www.we.org/en-US/we-stories/opinion/craig-kielburger-using-video-games-as-empathy-machines>. Luettu 19.1.2025.

Bam animation 2020. Good vs Bad character design: Tips and Tricks! Video: <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>. Katsottu 1.1.2025.

Pixune 2024. Introduction to Game Art History. Blogi. Luettavissa: <https://pixune.com/blog/game-art-history/>. Luettu: 1.1.2025.

Adobe 2025. Motion capture. Artikkel. Luettavissa: <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/motion-capture.html>. Luettu 2.1.2025.

Rocky Mountain College Of Art 2024. Pixels to Reality: The Evolution of Video Game Art. Blogi. Luettavissa: <https://www.rmcad.edu/blog/the-evolution-of-video-game-art/>. Luettu: 1.1.2025.

New World Notes 2021. Why Virtual Mirrors Are Popular in VRChat: A Philosophical Explanation. Blogi. Luettavissa: <https://nwn.blogs.com/nwn/2021/03/vrchat-mirror-foucault-avatar-youtube-1.html>. Luettu 1.1.2025.

Straszfilms 2021. A Defense of the (VRChat) Mirror. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=JsH-wfU6e9Y>. Katsottu 2.1.2025.

Point of View: It's Personal 2025. Artikkel. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/grammar/point-of-view-first-second-third-person-difference>. Luettu 2.1.2025.

Medium 2020. How do we make players feel like their choices in a game matter? Artikkel. Luettavissa: <https://medium.com/@staskas/how-do-we-make-players-feel-like-their-choices-in-a-game-matter-5fe82db4820d>.

Luettu 19.1.2025.

Game Developer 2018. First Vs Third Person: A Matter of Perspective. Blogi. Luettavissa: <https://www.gamedeveloper.com/business/first-vs-third-person-a-matter-of-perspective>. Luettu 2.1.2025.

Jam2go 2024. You are wrong about what a '2nd Person' Video Game is. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=LTaQnuQY9fY>. Katsottu 1.1.2025.

Understanding Comics: The Invisible art By Scott McCloud 1993. Kirja. Luettu 2.1.2025.

CBR 2021. Why Horror Games Are More Effective In First-Person. Blogi. Luettavissa: <https://www.cbr.com/horror-games-first-person/>. Luettu 19.1.2025.

Total War 2019. Designing Dong Zhuo: How to Make a Total War: THREE KINGDOMS Character. Blogi. Luettavissa: <https://www.totalwar.com/blog/designing-dong-zhuo-how-to-make-a-total-war-three-kingdoms-character/>. Luettu 19.1.2025.

Medium 2017. How to design formidable and unforgettable video game enemies. Artikkel. Luettavissa: <https://medium.com/@Watfen64/how-to-design-formidable-and-unforgettable-video-game-enemies-5ca8ed21fd8e>. Luettu 2.1.2025.

The Walt Disney Family Museum 2025, Shape Language. PDF: <https://www.waltdisney.org/education/education-resources>. 2.1.2025.

Razbuten 2020. The Color of Corruption - How Purple Is Used in Video Games. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=L51xc6iqeaU>. Katsottu 2.1.2025.

Game Developer 2016. Subverting Player Expectation. Blogi. Luettavissa: <https://www.gamedeveloper.com/design/subverting-player-expectation>. Luettu 2.1.2025.

University Of Southern California 2003. Immersion Through Video Games. Artikkel. Luettavissa: <https://illuminate.usc.edu/immersion-through-video-games/>. Luettu 2.1.2025.

Medium 2023. The Psychology of Character Attachment. Artikkele. Luettavissa: <https://medium.com/@jaygaracini/the-psychology-of-character-attachment-5481caaf5372>. Luettu 2.1.2025.

Proko 2024. Character Design Secrets Everyone Should Know. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=zUATd5Lbo-w>. Katsottu 2.1.2025.

Medium 2020. Vanity and Skins. Artikkele. Luettavissa: <https://medium.com/skin-wallet/vanity-and-skins-5c5b2a181443>. Luettu 2.1.2025.

RPCFan 2021. In Final Fantasy XIV, Glamour is the True Endgame. Blogi. Luettavissa: <https://www.rpgfan.com/feature/in-final-fantasy-xiv-glamour-is-the-true-endgame/>. Luettu 2.1.2025.

Ilta-sanomat 2024. PlayStationin jätti-satsaus floppasi harvinaisen rumasti – nyt 172 ihmistä menetti työnsä. Uutinen. Luettavissa: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000010796439.html>. Luettu 24.1.2025.

Gamerant 2024. Concord review. Blogi. Luettavissa: <https://gamerant.com/concord-review/#thread>. Luettu 28.1.2024.

HP 2023. What is a Live Service Game: Games as a Service (GaaS)? Artikkele. Luettavissa: <https://www.hp.com/gb-en/shop/tech-takes/what-is-a-live-service-game-games-as-a-service-gaas>. Luettu 25.1.2025.

Rock Paper Shotgun 2024. We should redefine live service games as the living dead. Blogi. Luettavissa: <https://www.rockpapershotgun.com/we-should-redefine-live-service-games-as-the-living-dead>. Luettu 25.1.2025.

TheGamer 2024. Live-Service Games That Shut Down Quickly. Blogi. Luettavissa: <https://www.thegamer.com/live-service-games-shut-down-quickly/>. Luettu 25.1.2024.

PCGamesN 2024. Deadlock release date estimate, latest news, trailers, and more. Artikkele. Luettavissa: <https://www.pcgamesn.com/deadlock/guide>. Luettu 30.1.2025.

What Games Are 2025. Alpha. Artikkele. Luettavissa: <https://www.whatgame-sare.com/alpha.html>. Luettu 30.1.2025.

Forbes 2024. Why Is Valve Letting 23,000 People Play Its 'Secret Game,' Deadlock, With No NDA? Artikkele. Luettavissa: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/08/14/why-is-valve-letting-23000-people-play-its-secret-game-deadlock-with-no-nda/>. Luettu 30.1.2025.

Gametree 2024. What are MOBA games? Artikkele. Luettavissa: <https://gametree.me/gaming-terms/moba/>. Luettu 30.1.2025.

Monstervine 2024. What is Deadlock? Exploring Valve's Ambitious New Hero Shooter. Artikkele. Luettavissa: <https://monstervine.com/2024/08/what-is-deadlock-exploring-valves-ambitious-new-hero-shooter/>. Luettu 30.1.2025.

Deadlock Wiki 2025. Neon Prime. Wiki. Luettavissa: https://deadlock.wiki/Neon_Prime. Luettu 3.2.2025.

InvenGlobal 2024. Is Deadlock free to play? Blogi. Luettavissa: <https://www.invenglobal.com/articles/18986/is-deadlock-free-to-play>. Luettu 3.2.2025.

Hammeh 2024. Deadlock Lore EXPLAINED - The Story So Far! Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=PH6eMoILPO0>. Katsottu 3.2.2025.

Deadlock Wiki 2025. Heroes. Wiki. Luettavissa: <https://deadlock.wiki/Hero>. Luettu 4.2.2025.

Deadlock Wiki 2025. Neon Prime. Wiki. Luettavissa: https://deadlock.wiki/Neon_Prime. Luettu 4.2.2025.

Sungrand Studios 2024. Pro Artist Breaks Down, Explains Why DEADLOCK Characters Look SO GOOD. Video. Katsottavissa: https://www.youtube.com/watch?v=TI2ZRFa_6rY&t=132s. Katsottu 5.2.2025.

3DSkyen 2024. I did not expect to have THIS MUCH to say about them | TBSkyen reacts to Deadlock character designs. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=WY-khefyS3U>. Katsottu 5.2.2025.

Gloucestershire 2025. What are gargoyles? Artikkele. Luettavissa:

<https://www.gloucestershire.gov.uk/archives/learning-for-all/families/ugly-mugs/what-are-gargoyles/>. Luettu 10.2.2025.

PCGAMER 2024. Deadlock's best girl is (judging by the fanart) a scrunkly gargoyle with a flat cap and severe back issues, who just so happens to be an absolute sweetheart. Blogi. Luettavissa: <https://www.pcgamer.com/games/moba/deadlock-s-best-girl-is-judging-by-the-fanart-a-scrunkly-gargoyle-with-a-flat-cap-and-severe-back-issues-who-is-genuinely-an-absolute-sweetheart/>. Luettu 10.2.2025.

Kinkymation 2025. ARTIST LOCKS IN ON DEADLOCK DESIGNS. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=Ea0ECwqcScQ&t=1898s>. Katsottu 11.2.2025.

Dead Air 2024. Youtube kanava. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/@DeadlockAir/videos>. Katsottu 12.2.2025.

Mugthief 2024. THIS is why everyone is ADDICTED to Deadlock. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=tkEm0Ubni0c>. Katsottu 12.2.2025.

STAR_ 2024. Is Deadlock Good? Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=my1BNz6bCSk>. Katsottu 12.2.2025.

Kelski 2024. Deadlock is insanely good. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=gCJQLSH59pA>. Katsottu 12.2.2025.

Deadlock Official Discord Server 2024. Virallinen Discord serveri.

Deadlock Community Discord Server 2024. Isoin fani Discord serveri.

IGN 2024. Concord hahmojen kuvat. Blogi. Luettavissa: <https://br.ign.com/concord/128680/news/concord-todos-os-personagens-armas-e-habilidades-do-novo-hero-shooter-de-ps5-e-pc>. Katsottu 16.2.2025.

PCGames 2024. All Concord characters - abilities and best picks. Blogi. Luettavissa: <https://www.pcgamesn.com/concord/characters>. Luettu 16.2.2025.

Gamerant 2024. Concord: Lennox Beginner's Guide. Blogi. Luettavissa: <https://gamerant.com/concord-lennox-beginners-guide/>. Luettu 16.2.2025.

Sungrand Studios 2024. Pro Character Designer Breaks Down, Fixes Concord Character Designs. Video. Katsottu: <https://www.youtube.com/watch?v=fHiddBwE394>. 16.2.2025.

3BSkyen 2024. These designs are *frustrating* to engage with | TBSkyen reacts to Concord character designs. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=uWZumBCMJFY&t=2s>. Katsottu 16.2.2025.

Kinkymation 2024. CONCORD GETS POWERWASHED (A GAME THAT NO LONGER EXISTS). Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=kh-ujLSxGho&t=1s>. Katsottu 16.2.2025.

TheBump 2025. Lennox nimen tarkoitus. Artikkel. Luettavissa: <https://www.thebump.com/b/lennox-baby-name>. Luettu 16.2.2025.

Concord Wiki 2024. IT-Z hahmon wiki. Luettavissa: <https://concord.wiki.gg/wiki/It-Z>. Luettu 17.2.2025.

Concord Wiki 2024. Jabali hahmon wiki. Luettavissa: <https://concord.wiki.gg/wiki/Jabali>. Luettu 18.2.2025.

Last Stand Media 2024. The Relentless March of Progress. Podcast. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=KewYRnDGsLM>. Katsottu 20.2.2025.

Eurogamer 2024. Concord reportedly cost £300m to make amid a culture of "toxic positivity". Artikkel. Luettavissa: <https://www.eurogamer.net/concord-reportedly-cost-300m-to-make-amid-a-culture-of-toxic-positivity>. Katsottu 20.2.2025.

PCGamer 2024. Concord dev reflects on the last 8 years of development, 'We don't get a lot of launch days in our careers'. Artikkel. Luettavissa: <https://www.pcgamer.com/games/fps/concord-dev-reflects-on-the-last-8-years-of-development-we-dont-get-a-lot-of-launch-days-in-our-careers/>.

Luettu 21.2.2025.

TheVerge 2024. Concord was worse than bad — it was forgettable. Blogi. Luettavissa: <https://www.theverge.com/2024/9/4/24235163/concord-cancellation-live-service-games>. Luettu 21.2.2025.

FastCompany 2024. Why Sony killed the PS5 game ‘Concord’—and the entire studio that made it. Artikkele. Luettavissa: <https://www.fastcompany.com/91218598/sony-kills-ps5-video-game-concord-and-entire-studio-that-made-it>. Luettu 21.2.2025.