

Eini Koirikivi

ADVENTURES OF FREDERIK CEPPO  
-INDIEPELIN HAHMOJEN JA TAUSTOJEN TOTEUTUS

Viestinnän koulutusohjelma  
2015

# ADVENTURES OF FREDERIK CEPPO -INDIEPELIN HAHMOJEN JA TAUSTOJEN TOTEUTUS

Koirikivi, Eini  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Huhtikuu 2015  
Ohjaaja: Merimaa, Henry  
Sivumäärä: 34  
Liitteitä: 0

Asiasanat: indie, videopeli, hahmosuunnittelu, taustasuunnittelu

---

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella sekä toteuttaa hahmoja ja taustoja Adventure of Frederik Ceppo -nimiseen indiepeliin. Pelin toimeksiantajana on Hoostbank Games.

Tutkimuksessa tarkasteltiin indiepelien taustaa, käsitteistöä ja kaupallisuutta. Opinnäytetyössä esitellään muutama indiepeli käsitteen ymmärtämiseksi ja selventämiseksi. Lisäksi pohditaan miten opinnäytetyöprojekti soveltuu tälle pelitermille.

Opinnäytetyön havainnoillisessa puolessa käsiteltiin ensin hahmojen suunnittelua sekä toteuttamista. Opinnäytetyössä käytiin läpi suunnittelutyö kuvauksista luonnoksiin ja lopulliseen tyyliävalintaan. Taustojen suunnittelussa käsiteltiin ensin pelin dynamiikkaan liittyviä rajoitteita, jonka jälkeen käsiteltiin suunnittelua ja toteutusvaiheita.

Tavoitteena oli toteuttaa peliä varten toimivat hahmot ja taustat. Peli ei valmistunut samaan aikaan opinnäytetyöni kanssa, mutta osuuteni on tarkoitus olla osana lopullista peliä kun se julkaistaan.

# ADVENTURES OF FREDERIK CEPPO -INDIE GAME, CHARACTER AND LEVEL DESIGN

Koirikivi, Eini

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in communication

April 2015

Supervisor: Merimaa, Henry

Number of pages: 34

Appendices: 0

Keywords: indie, videogame, character design, field design

---

The subject of thesis was to design characters and fields to Adventure of Frederik Ceppo called indie game. The client for this work was Hoostbank Games.

The study examined the background, concepts and commercialism of indie games. It introduced a few indie games in order to understand and clarify the matter. It will also address how the thesis project is suitable for this game term.

The illustrative part of the thesis first focus in with character design, and implementation. We went through the design descriptions and sketches to the final design. The field design was first treated with the game dynamics constraints, then treated with the planning and implementation stages.

The goal of the final project was to create characters and environments for a video game. The game is not completed at the same time as my thesis, but my contribution is supposed to be a part of the final game when it is released.

.

# SISÄLLYS

1	ENSIMMÄINEN LUKU/ JOHDANTO .....	5
2	INDIEPELIENTAUSTAA .....	6
2.1	Muutamant indiepelin esittely .....	7
2.2	Historia .....	10
2.3	Indiepelien kaupallisuus .....	11
2.4	Indien näkyminen Adventures of Frederik Ceppossa .....	12
3	PROJEKTINTAUSTA, TAVOITTEET JA LÄHTÖKOHDAT .....	14
4	HAHMOJENTUONTI .....	15
4.1	Pelin hahmojen suunnittelu .....	16
4.2	Luonnosteluvaihe .....	17
4.3	Hahmojen tyylin valinta .....	21
4.4	Hahmojen viimeistely .....	24
5	TAUSTAT .....	25
5.1	Suunnittelu ja luonnokset .....	26
5.2	Toteutus .....	29
6	YHTEENVETO .....	31
	LÄHTEET .....	33
	LIITTEET	

## 1 ENSIMMÄINEN LUKU/ JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on hahmojen ja taustojen suunnittelu sekä toteuttaminen Adventures of Frederik Ceppo -nimiseen indiepeliin. Käsittelen ennen hahmojen ja taustojen tekemistä indiepelien teoriaa. Tulevissa luvuissa avaan indiepelien taustoja, historiaa kuin kaupallisuuttakin. Opinnäytetyössä käydään läpi miten indie näkyy pelissämme. Tämän jälkeen käsitellään yleisiä projektiin liittyviä taustatekijöitä ja sen jälkeen käydään läpi suunnittelu- ja toteutusprosessia.

Valitsin aiheen useammasta syystä. Ensimmäinen syyni liittyy pitkään koulutushistoriaani viestinnän alalla. Olen suorittanut aluksi kuva-artsaanin tutkinnon ja sen jälkeen syventänyt opintojani viestinnän linjalla ammattikorkeakoulussa. Tänä aikana olen tehnyt monia graafisen alan suunnittelutöitä sekä harjoitusmielessä, että oikeiden asiakastöiden parissa. Näihin töihin on kuulunut muun muassa logojen uusimista, julisteiden suunnittelua sekä lehtien taittoa. Näin ollen halusin, että opinnäytetyöni olisi jotain muuta kuin perinteistä viestinnän graafista suunnittelua.

Toinen syyni tulee juuri kiinnostuksesta peleihin ja niiden tekemistä kohtaan. Voisin nähdä itseni tulevaisuudessa tekemässä töitä pelialalla. En suunnitellut ja hakenut tätä opinnäytetyön aihetta tarkkaan, sillä se tuli eteeni sattumalta. Keväällä 2014 tutustuin pelin projektipäällikköön Mika Peltomaahan. Hän oli suunnitellut pelin tekemistä ja julkaisemista. Projektiin kaivattiin piirrustustaitoista tekijää, jolloin näin tilaisuuteni päästä mukaan pelisuunnitteluun ja samalla saisin myös opinnäytetyöni aiheen. Tämä sopi Peltomaalle hyvin ja olen siitä asti ollut mukana projektissa.

## 2 INDIEPELIEN TAUSTAA

Indie on lyhenne sanasta independent joka tarkoittaa suomeksi itsenäistä. Sillä tarkoitetaan asiayhteydessä tuotosta, joka ei kulje yleisen valtavirran mukana, eikä sen tuottamisen takana ole suurta yritystä. (Urbaanin Sanakirjan www-sivut 2007.)

Indie-käsitettä käytetään myös muissa viihdeteollisuuden tuotoksissa kuten elokuvissa ja musiikissa. Käsitteen juuret esimerkiksi musiikin kohdalla tulevat 1970-luvulta, jolloin punk-yhtyeet korostivat musiikin tuottamista ilman suuria levy-yhtiöitä. Taloudellista menestystä tärkeämpää oli musiikin tekeminen. (Andrews 2006)

Indiepelien takana voi olla yksi tekijä tai pieni ryhmä. Jotkut tekijät saattavat tehdä pelejä lyhyessä ajassa, pienellä budjetilla ja toiset taas käyttää paljon aikaa ja rahaa indiepelinsä tekemiseen. (Niipola 2012, 116)

Suomalainen pelisuunnittelija Jaakko Kemppainen selittää, että indiepeleissä on juuri kyse siitä, että julkaisijalla ja rahoittajalla ei ole mitään vaikutusta pelin sisältöön tai muotoon. Pelit saattavat siksi olla hyvinkin kokeilevia, rohkeita ja jopa kantaaottavia. Indiepelit tehdään harrastemielessä, vaikka tekijänä olisikin alan ammattilainen ja tärkeämpää on tekeminen kuin jättimäisen suosion tavoitteleminen. (Kuorikoski 2014, 199.)

”En ymmärrä, miten tämä jaksaa edelleen yllättää pelaajat. Jo usean vuoden ajan on ollut päivänselvää, etteivät suuret kustantajat enää uskalla ottaa minkäänlaisia riskejä peliensä kanssa. Pelien tekeminen yksinkertaisesti maksaa nykyään niin paljon, ettei kovin uutta tai ihmeellistä ole varaa kokeilla. Uusi ja ihmeellinen ei myy – ainakaan tarpeeksi. Jos myisi, suurilta kustantajilta ei mitään muuta nähtäisikään. Niinpä pelien innovointi on edelleen vahvasti indiekehittäjien hartioilla” (Huttunen 2014).

Itse pelaan eniten pc-pelejä ja näen sitä kautta eniten indiepelejä. Henkilökohtaisesti koen, että inidepelit ovat yhden tai muutaman ihmisen tekemä peli, jota myydään digitaalisesti Internetin välityksellä. Indiepelejä on paljon ja siksi on vaikeaa uskoa,

että näistä jokainen olisi täysin uudenvuoden tai rikkoisi jotain vanhaa kaavaa. Koen että indiepelien ansioista jokaiselle pelaajalle löytyy jotain mielenkiintoista ja sopivaa pelattavaa.

## 2.1 Muutamien indiepelien esittely

Indiepelien kirjo on laaja ja pelejä löytyy laidasta laitaan. Pelin sisältö, grafiikka tai pelattavuus voivat vaihdella tekijän taitojen mukaisesti. Tämä vaikuttaa hyvin paljon siihen millainen peli on. Toiset panostavat enemmän tarinaan, toiset ulkoasuun tai pelattavuuteen. Esittelen tässä luvussa materiaalia neljästä erilaisesta pelistä (Kuvat 1.–4.). Nämä pelit eivät liity opinäytetyöni projektiin, mutta haluan nostaa ne esille esitelläkseni indiepelien monipuolisuutta.



Kuva 1. Minecraft vuodelta 2009. (Tach 2014)

Minecraft (Kuva 1.) on tällä hetkellä menestynein indiepeli maailmassa. Pelissä on vapaasti muokattava maailma, jossa pelaaja voi kuluttaa aikaansa rakentamalla, kaivamalla tai tutkimalla ympäristöään haluamalla tavallaan. Xbox One ja PlayStation 4 -versiot tulivat myyntiin elokuussa 2014, mutta ennen sitä peliä on myyty melkein 54 miljoonan kappaleen verran. (Livegamersin [www](http://www.livegamers.com)-sivut 2014.)

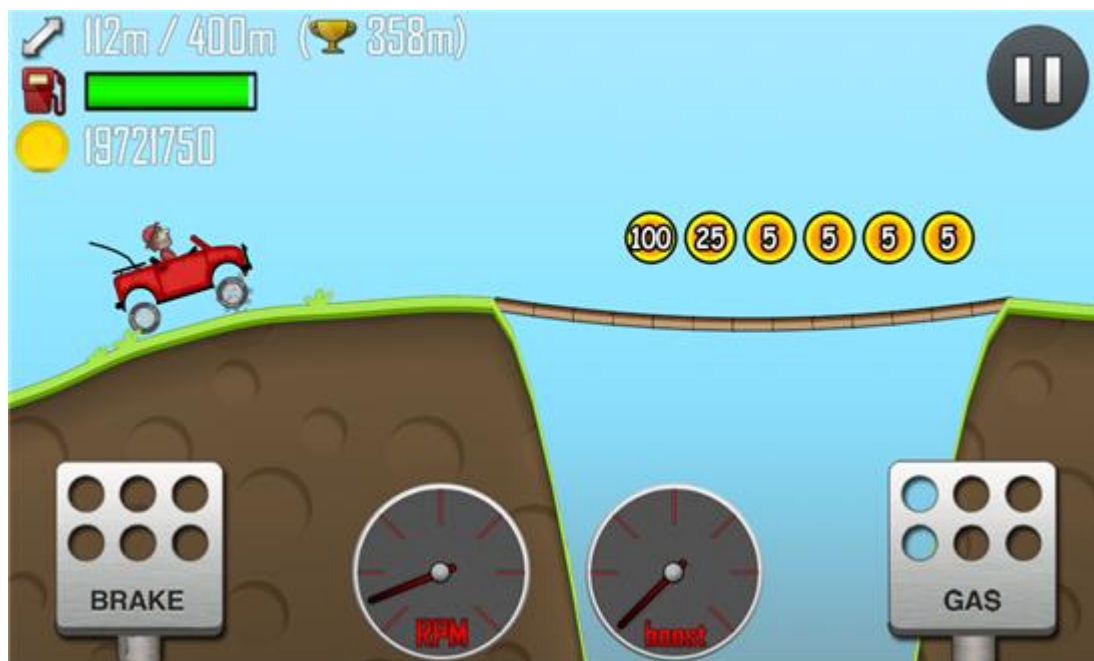
Minecraftin ensimmäinen versio julkaistiin vuonna 2009. Lopullinen versio julkaistiin 2011 ja tuona aikana sen taakse nousi Mojang -peliyritys. Nykyisin se löytyy melkein kaikilta mahdollisilta alustoilta ja nauttii maailmanlaajuisesta kiinnostuksesta. (Mojang 2014)



Kuva 2. Bastion vuodelta 2011. (Valve 2011)

Supergiant Gamesin toimintaroolipelissä Bastionissa (Kuva 2.) pelataan nuoren pojan hahmolla, joka taistelee tiensä läpi mullistuneen ja osittain tuhoutuneen maailman kohti turvapaikkaa. Varsinkin pelin tarinnankerronta, ulkoasu ja äänimaailma ovat varsinkin saaneet huomiota osakseen. Lisäksi peli on kerännyt yli 20 palkintoa ja sitä myyty yli 500 000 kappaletta. (Lehtonen 2011, Lehtonen 2012; Valve 2011.)





Kuva 3. Hill Climb Racing vuodelta 2012 (Microsoft 2015)

Hill Climb Racing (Kuva 3.) on suomalaisen Toni Fingerroosin työstämä mobiilipeli, jota hän työsti melkein 16 tuntia päivässä kolmen kuukauden ajan. Lopulta autopeli valmistui ja julkaistiin Android-käyttöjärjestelmälle. Aluksi pelissä oli vain yksi auto, muutama rata ja hyvin yksinkertainen ulkoasu. Pelaajalla on käytössä ainoastaan auton kaasu ja jarru, niiden yhdistelmällä piti saada auto maaliin ennen bensa loppumista. Kenttä piti myös aloittaa alusta, jos auto kääntyi katolleen. Peli sai hyvän vastaanoton ja Fingerroos palkkasi tekijän iOS versiolle. Lisäksi pelille alettiin tehdä lisäsisältöä, johon kuului uusien ajoneuvojen ja ratojen lisäksi mahdollisuus ostaa peli mainosvapaana. Varsinkin juuri Applen laitteille suuntaaminen alkoi tuottaa voittoa ja teki näin Fingerroosista miljonääriin. (Kuorikoski 2014, 200 217–218; Saarinen 2014.)



Kuva 4. Five Nights at Freddy's vuodelta 2014. (Valve 2014a)

Five Nights at Freddy's (Kuva 4.) on Scott Cawthonin tuottama selviytymiskauhupeli. Pelissä pelataan pizzerian yövartijalla. Pizzerian esiintymisrobotit heräävät öisin henkiin ja uhkaavat vartijan henkeä, joten pelaajan tehtävänä on pysyä hengissä. Peli on hyvin suosittu ja se on saanut kaksi jatko-osaa. Lisäksi peli on voittanut useita Bloody Disgusting Fear -palkintoja esimerkiksi vuoden 2014 paras hirviö-palkinnon. (Valve 2014a)

Nämä neljä peliä ovat vain pieni osa indiepelien laajuutta. Kuitenkin ne soittavat että indiepelit voivat olla hyvinkin erinlaisia niin ulkoasultaan kuin pelattavuudeltaan. Lisäksi kaikki neljä ovat menestyneet hyvin, vaikka niitä tekemisessä on ollut yksi tai useampi henkilö.

## 2.2 Historia

Vaikka käsite indie on tuore pelihistoriassa, ei se kuitenkaan ole uusi ilmiö. Niin kauan kun ollut videopelejä, on ollut niitä, jotka tekevät omin päin, pienessä yhteisössä ja vähällä rahalla. Julkaiseminen on kuitenkin ollut isojen yritysten yksinoikeus, koska markkinointi ja levittäminen ovat olleet aikanaan hitaampaa toimintaa.

Indiepelien todellinen nousu tapahtui Internetin yleistymisen myötä kun pelin kykeni kivijalkaliikkeen sijasta ostamaan digitaalisena verkosta. Valven omistama Steam -pelipalvelu oli ensimmäinen laatuaan vuonna 2003 ja aluksi se keskittyi myymään ja jakamaan vain omia pelejään. Kuitenkin se laajensi toimintaansa myymään myös muiden isojen firmojen pelejä, ja vuonna 2007 käyttäjiä palvelulle oli kertynyt 13 miljoonaa. Pian myös pienemmät pelienkehittäjät pääsivät Steamin listoille. (Kuorikoski 2014, 89–99.)

Muutamassa vuodessa digitaalisen myynnin merkitys näkyi selvästi. Vuonna 2005 Gish-niminen peli voitti Independent Game Festivalin pääpalkinnon, mutta se ei kuitenkaan menestynyt myynnillisesti. Syy tähän oli, että tuolloin Steam ei vielä myynyt ulkopuolisia pelejä, muita digitaalisia myyntipaikkoja ei ollut ja markkinointi hoidettiin ainoastaan tekijöiden kotisivuilla. Kolme vuotta myöhemmin indiepelit World of Goo, Castle Crasher ja Braid julkaistiin digitaaliseen myyntiin ja ne menestyivät heti. (Kuorikoski 2014, 99.)

Myös ohjelmien ja sovelluksien kehittyminen ovat myös nopeuttaneet pelien tekemistä. Helposti opittavat ohjelmat ovat antaneet kelle tahansa mahdollisuuden kokeilla ideoitaan pelimaailmassa. Jaakko Kemppainen kuvailee Sinivalkoisessa pelikirjassa asiaa seuraavasti: ”Nykyään ohjelmointitaitoja ei tarvitse enää opetella optimoimalla koodia demojen muodossa, vaan jokainen pelinkehittäjä voi istua valmiiseen pöytään” (Kuorikoski 2014, 38).

### 2.3 Indiepelien kaupallisuus

Indiepelien osuus markkinoilla alkaa olla vahva. Valven omistamassa Steam-palvelussa pelejä oli 24.10.2014 myynnissä 3954, joista 1763 on indiepelejä. 6.4.2015 pelejä on Steamissä oli 4984, joista indiepelejä 2522. Noin puolen vuoden aikana uusia pelejä oli tullut 1030 kappaletta lisää, joista 759 oli indie-nimikkeen alla. (Valve 2014b ; Valve 2015)

Indiepelien laaja suosio ja leviäminen kaikkiin mahdollisiin pelialustoihin on lisännyt kilpailua ja synnyttänyt uusia tapoja myydä. Verkkokaupan yksittäisten ostojen

lisäksi suosioon on tullut pelien myyminen kokoelmana. Paketin sisältö saattaa vaihdella, mutta yleisesti ne sisältävät useita indiepelejä. Paketin hinnalla on yleensä jokin minimiraja, mutta muuten ostaja saa itse määrittää millä hinnalla sen ostaa ja miten tulot jaetaan myyntipaikan, kehittäjän tai hyväntekeväisyyden välillä. Tunnetuimmat pakettimyyntipaikat ovat Humble Bundle, IndieRoyale, BundleStars, Bundle in a Box ja The Indie Gala. (MaksuKamu.com 2011)

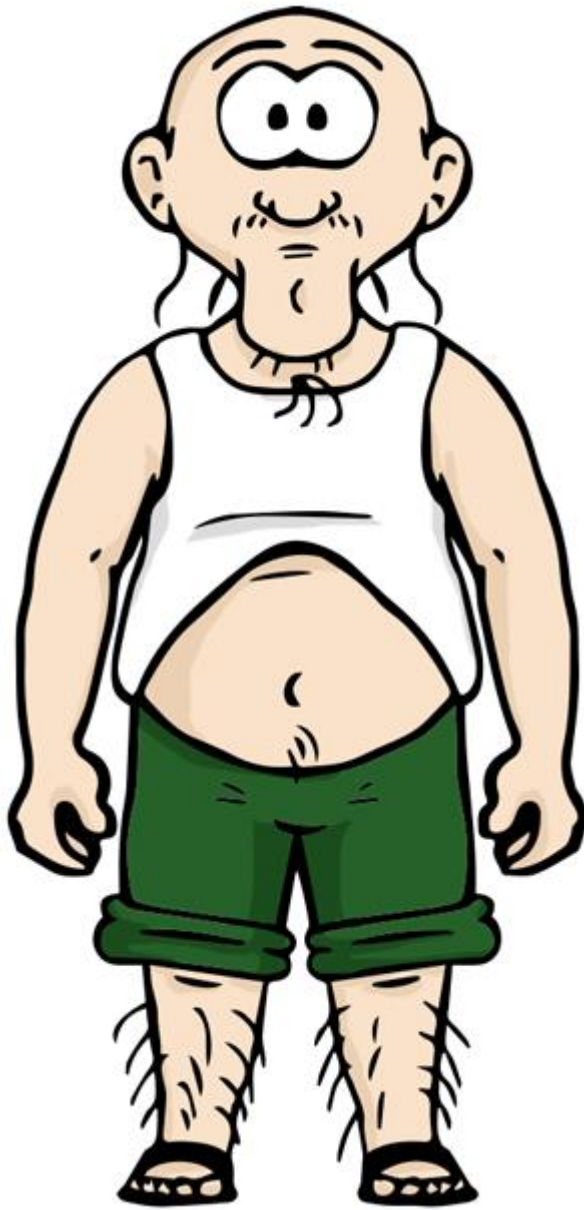
Tämänlainen vapaus, maksaa mitä haluaa, kuulostaa ostajasta hyvältä, mutta kaikki eivät sitä mieltä ole. Peliyhtiö Puppugames on kirjoittanut avoimesti blogissaan siitä, kuinka pelimaailma osaa olla julma ja sekava yhteisten pelisääntöjen puuttuessa. Myymisellä ja hinnoittelulla ei ole selkeää yhdenmukaista ohjeistusta. Blogikirjoitus kritisoi sitä, että pelien myyminen on haastavaa Steam ja Hubble Bundlen takia, kun alennukset ja kokoelmamyynnit eivät tuota voittoa pelien tekijöille. Tämä pitemmällä tähtäimellä tarkoittaa sitä, että monet peliritykset joutuvat lopettamaan toimintansa, vaikka peli olisi suosittu. (Puppugames 2014.)

Kaupallisuus ja menestyminen eivät pitäisi olla tärkeässä asemassa. Aiemmin esittelemissäni indiepeleissä (sivuilla 7–10) on taloudellisesti menestyneitä pelejä, kuten Minecraft ja Hill Climb Racing. Näiden tuotto ei ole enää mitään nappikauppaa, vaan ison luokan bisnestä. Tällainen taloudellinen menestys on saanut varmasti monet tekijät toivomaan, että heidän tekemänsä pelit yltaisivät samoihin tuloksiin. Syyt pelin tekemiseen ja myymiseen ovat varmasti jokaisen tekijän omia valintoja, mutta näen että myymisellä halutaan saada takaisin se pelin tekemiseen on laitettu. Ohjelmistot ja jakelukanaville rekisteröityminen vaativat rahaa, joten luultavasti myyminen on monille pienille tekijöille ainoa vaihtoehto saada edes jotain korvausta tekemisestään.

#### 2.4 Indien näkyminen Adventures of Frederik Ceppossa.

Kuten monien muiden indiekehittäjien tapaan meilläkin on vain pieni joukko peliä tekemässä. Emme ole koulututettuja pelialan ammattilaisia, vaan vapaa-aikana itseoppineita toimijoita. Pelin tekeminen ei tunnu olevan vakavaa, vaan kokeilimme voisiko tällainen peli toimia peliyhteisössä. Toinen indiepeleihin kuuluva piirre on

kokeilevuus ja pelissämme kokeilevaisuus näkyy eniten päähenkilön valinnassa (Kuva 5.).



Kuva 5. Indiepelimme päähahmo, Frederick Ceppo

Frederik ei ole mikään viehättävin tai komein pelihahmo (Kuva 5.), mutta se on tarkoituksemme. Kaljamahainen ja harvahiuksinen Frederik ei ole mikään dramaattista taustaa tai yllättäviä kykyjä omaava persoona, vaan enemmänkin normaali ihminen, joka elää yksinkertaista elämää.

### 3 PROJEKTIN TAUSTA, TAVOITTEET JA LÄHTÖKOHDAT

Hoostbank Games on perustettu Adventures of Frederik Ceppo -pelin ympärille vuonna 2014. Peli on Hoostbank Gamesin ensimmäinen julkaisu ja sen on tarkoitus julkaista peli useammassa osassa.

Projekti käynnistyi keväällä 2014 ja jatkuu edelleen. Projektin tekijöillä ei ole pelialan koulutusta vaan tätä tehdään pääasiassa vapaa-ajan projektina. Aluksi pelin on tarkoitus julkaista Windowsin ja Applen tietokonejärjestelmille ja myöhemmin mobiililaitteille.

Osuuteni tässä projektissa on mallintaa pelihahmot, taustat ja toteuttaa animaatiot. Opinnäytetyöni aihe keskittyy hahmoihin ja taustoihin. Muu grafiikka, käsikirjoittaminen, koodaaminen ja markkinointi on neljän muun tekijän käsissä. Alustava musiikki, ääninäyttely ja muita yksittäisiä asioita, kuten pelin kotisivujen koodaaminen, on ulkoistettu toisille toimijoille.

Adventures of Frederik Ceppo on point and click -tyylinen seikkailu- ja pulmapeli. Peliin on tarkoitus olla useampiosainen. Päähahmona toimii Frederik Ceppo. Päähahmo on ns. normaali ihminen, joka elää kuvitellussa suomalaisessa kaupungissa nimeltään Likajoki. Ceppo elää pelissä aluksi tavallista arkipäiväistä elämäänsä, kunnes tapahtumat johdattavat hänet pelastamana koko kaupungin. Tyyliltään pelin ulkoasu on yksinkertaista, hiukan karikatyylimäinen, 2D-grafiikkaa. Pelin tarkoitus on olla hiukan humoristinen ja sen kohdeyleisönä toimivat nuoret aikuiset ja aikuiset.

Point and click -peleille tyypillistä on tutkailla ympäristöä, puhua ihmisille ja ratkoa tapahtumia joko puhumalla, yhdistämällä esineitä toisiinsa tai tekemällä molempia. Indiepelissämme on perinteinen kolmannesta persoonasta kuvattu 2D-grafiikkapeli. Tyyliltään ja ajatukseltaan Adventures of Frederik Ceppoa lähentelee Sam & Max Hit the Road -peliä vuodelta 1993, jonka on julkaissut LucasArts.



Kuva 6. Sam & Max Hit the Road. Sam on kuvassa pukuun puketunut koira ja Max on jänis.(Wikipedia 2014)

Sam & Max Hit the Road -pelissä (Kuva 6.) itseään freelancer-poliiseiksi kutsuva kaksikko saa toimeksiannon etsiä sirkuksesta kadonnutta tähteä, Bigfootia. Kaksikon toimet ovat suorasukaisia ja jopa väkivaltaisia. Peli pilailee amerikkalaisen poliistityön kuvalla ja vitsiä väännetään paljon dialogien aikana kuin muutenkin pelin ohessa. (Salminen 1993, 38)

Adventures of Frederik Ceppo- pelin ei ole tarkoitus olla kopio tai väännös Sam & Max pelistä. Peleistä löytyy juuri samankaltaisuutta sillä, että molemmat pelit ovat humoristisia ja parodisoivia. Graafisessa tyylistä on hiukan samankaltaisuuksia, mutta indiepelimme ei ole pikselimäistä kuten Sam & Max.

#### 4 HAHMOJEN LUONTI

Tässä luvussa kuvaan pelin hahmojen luomisprosessiin. Suunnittelin peliin yhteensä kahdeksan eri hahmoa. Käyn myös läpi lyhyesti yleisiä hahmojen luontiin liittyviä asioita.

Hahmot linjattiin näyttämään karikatyylisiltä 2D-piirroshahmoilta projektin alkumetreillä. Karikatyyllisyys näkyy hahmojen ulkonäön mittasuhteissa. Kasvonpiirteet tai hiukset eivät muistuta millään tavalla realistista ihmiskuvaa. Karikatyyli valittiin sen takia, että sillä halutaan tuoda enemmän humoristisempaa ulkoasua peliin. Lisäksi pelin hahmojen tarkoitus on olla hulvattomia ja parodisoivia, joten valitsemamme tyyli sopi mielestämme siihen hyvin. (Hoostbank Games 2014b)

#### 4.1 Pelin hahmojen suunnittelu

Hahmojen pääpiirteet ja luonteet ovat tulleet projektipäällikkö Mika Peltomaan määrittelemänä, hänen ideastaan peli on lähtöisin. Häneltä sain jokaisesta hahmosta alkuunsa kuvauksen ja toiveen hahmon ulkonäöstä. Joskus saatoinkin myös saada toiveen jostain yksityiskohdasta, kuten kasvonpiirteestä tai asusteesta. Alhaalla neljän hahmon kuvaukset, joita käytän tulevaisissa kappaleissa esimerkkinä.

Rodrigo NÓSales -hahmosta sain kuvauksen ”Selkeästi läski, pyöreäposkinen, huuliparta ja pulisongit (pulisongit eivät tule kuitenkaan ihan leukaan asti vaan jää sivuille - ns. reisiharjat). Alkava päivikalju, tukka kammataan yli. Lyhyt mies, liian lyhyet housut sekä liian pieni pikkutakki. Valkoiset tennissukat jalassa, harmaat ”lippaskengät” joissa korko (70 / 80 luvun tyyliä).”(Peltomaa 2014a)

Rodrigosta haluttiin iso hahmo ja lihava, joten siksi pyöreä muoto tuntuu hahmolle sopivalta. Hahmo pyrkii huolehtimaan itsesään, vaikka käyttääkin pieniä vaatteita on lihava ja kaljuuntumassa. Kammattu tukka kuvastaa sitä, että hän yrittää peitellä puutteitaan, mutta samalla osoittaa arvokkuutaan ja asennettansa elämään. Vaikka kaikki ei olekaan täysin istuvaa tämän hahmon kohdalla hän ei anna sen estää häntä.

Alfred LeDump ”Roskisreinon” kuvaus. ”Tukkaa on sivuilla, aika tasaisenpyöreä pää. Kasvojen väritys on likainen (koska ei peseä). Päässä hankkija -lippis (hankkija nimeä ja logoa ei voi laittaa mutta sillä tyylillä lätsä). Huonot hampaat. Viirumaiset silmät.”(Peltomaa 2014a)



Roskisreinon pitää antaa selvä kuva, että hän asuu kadulla, mutta ettei tämä ole kuitenkaan mikään vaarallinen pummi. Hahmosta haluttiin, että ulkonäöstä näkee, että hahmo ei ole lainkaan moksiskaan elämästään liian ja roskien keskellä.

Victor Sleepless -hahmon kuvaus. ”Näkyvät nenäkarvat, ulkoneva leuka ja iso nenä.” (Peltomaa 2014a)

Victorin olemuksesta pitää tulla ilmi, että hän on utealias ja tarkkaavainen ympäristöstään. Isonenäisyydellä viitata siihen, että hän työntää nenänsä asioihin, jotka hänelle eivät kuulu.

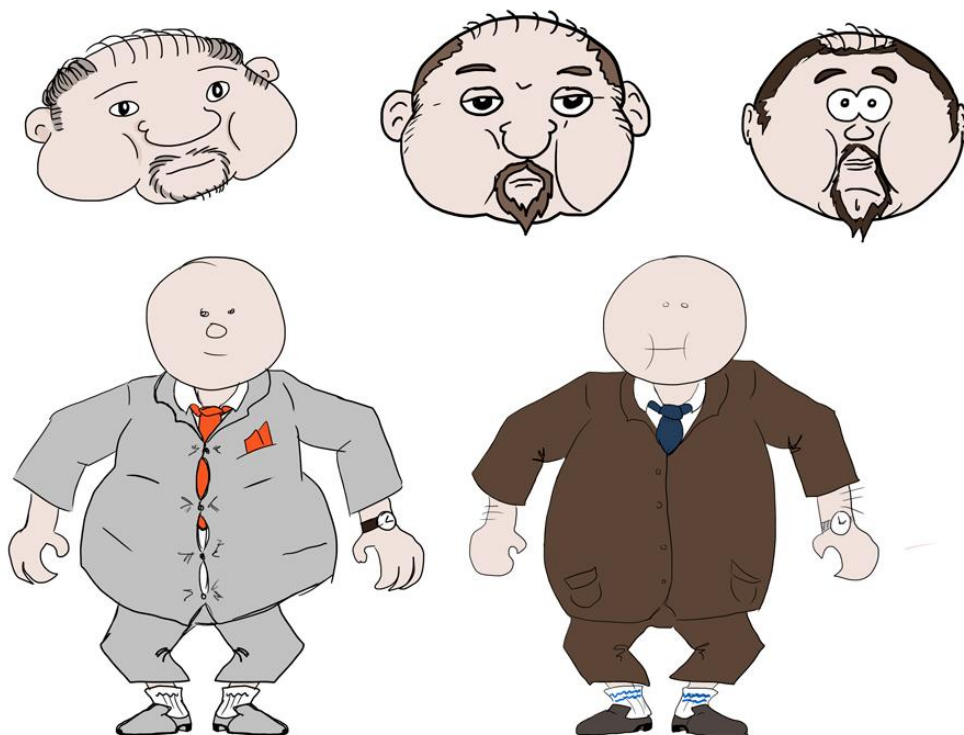
Leslie Bates aka Master Batesin kuvaus. ”Lyhyt mies labra-takissa, päältä kalju, sivuilla harmaata tukkaa. Isot silmälasit jotka zoomaavat silmät isoiksi.” (Peltomaa 2014b)

Leslie herättää perinteisen hullun tiedemiehen kuvaa. Ulkoasusta on tultava esiin että hän on ilkeä tiedemies ja pelin päävihollinen. Kuitenkin hänessä pitää olla ripaus suunnitelmallisuutta älykkyyttä, eikä sekopäistä hulluutta. Hän hullutiedemies, mutta nerokas sellainen.

Hahmojen kuvaukset tuntuvat lyhyeltä, mutta itse sain tarvittavan tiedon, jos en, kysyin yleensä lisää. Minusta oli mukavaa että tällainen vähyys antoi mahdollisuuden omaan tulkintaan ja luovuuteen, joka oli minulle muutenkin annettu projektin alussa.

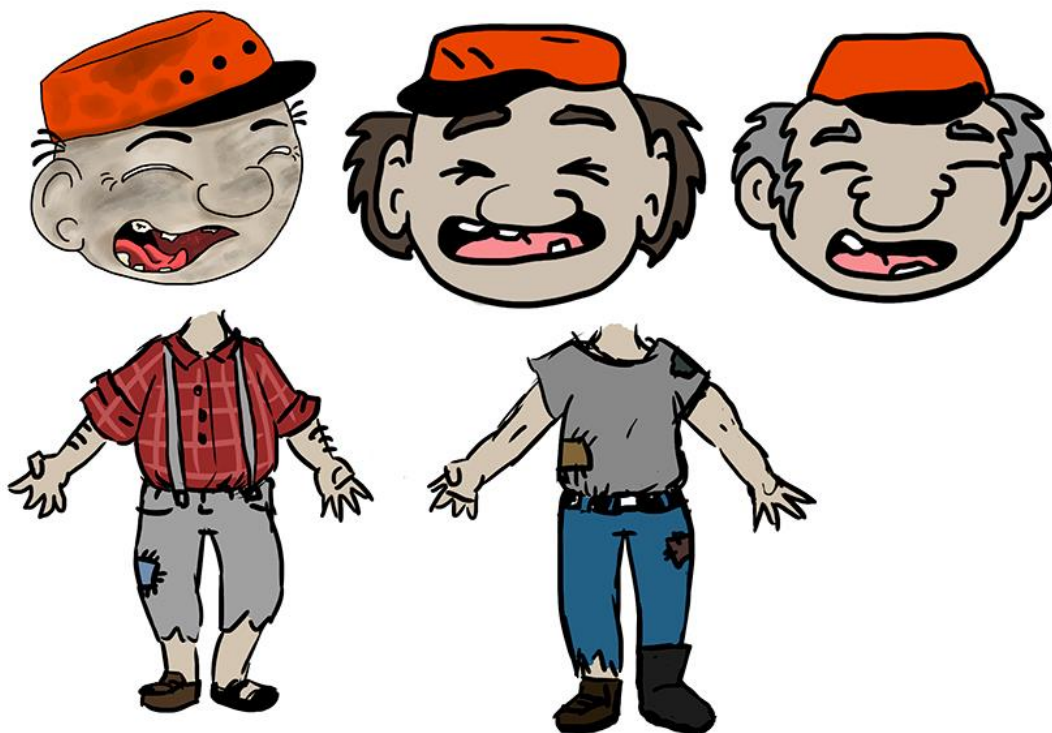
#### 4.2 Luonnosteluvaihe

Tämän jälkeen ryhdyin tekemään ensimmäiset luonnokset. Käytin hyväkseni vaihtelevasti perinteistä kynää ja paperia, mutta lopulliset luonnokset tein digitaalisesti. Pohdin luonnosvaiheessa juuri sitä, millaisia piirteitä hahmoilla on ja miten tuoda ne esiin. Projektipäällikkö antoi minulle myös paljon vapautta käyttää suunnittelussa omaa luovuuttani ja tulkintaani.



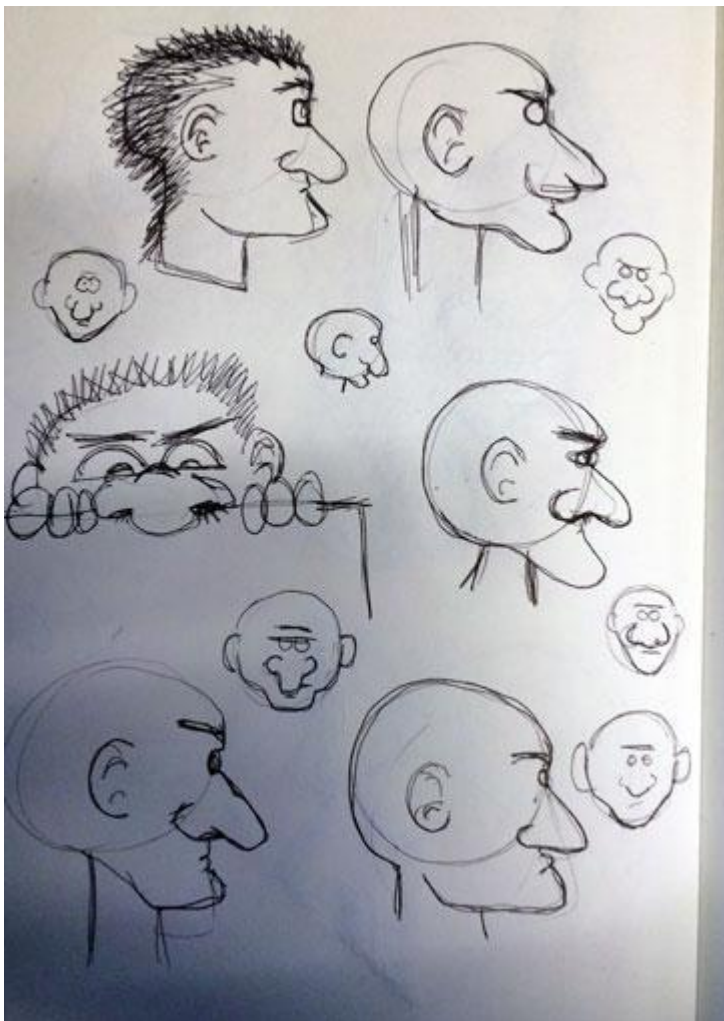
Kuva 7. Luonnoksia hahmosta Rodrigo N6Sales

Rodrigo N6Sales -hahmon tulkitsin myyntityötä tekeväksi ihmiseksi. Rodrigon kuvaus oli tarkka siitä miten hahmo pukeutuu ja näyttää. Edustustehtäviä ajatellen pyrin luomaan hahmolle vaatetukseltaan ja elekieleltään edes jonkilaista ryhtiä ja arvokkuutta, vaikka hahmo käyttääkin epäistuvia vaatteita. Pukuvaihtoehtojen värit (Kuva 7.) tulivat ensimmäiseksi siitä, että projektipäällikön kuvauksessa kaivattiin harmaita lippaskenkiä, joten ajatteli että pukukin voisi olla harmaa. Ruskea taas tuli siitä, että halusin jonkun maanläheisen värin, mutta se ei kuitenkaan saanut olla epäuskottavan värinen. Mustan pukuvalinnan jätin pois, koska pidin sitä liiankin juhlavana ja liiankin totisena pukuvärinä, mikä taas ei sovellu mielestäni lainkaan pelin luonteeseen. Kasvojen kohdalla luonnostelin kolmet erinlaiset kasvot, koska en ollut varma haluuttiinko hahmon ilmeeseen tyyntä, vakavaa vai innostunutta piirrettä. (Kuva7.).



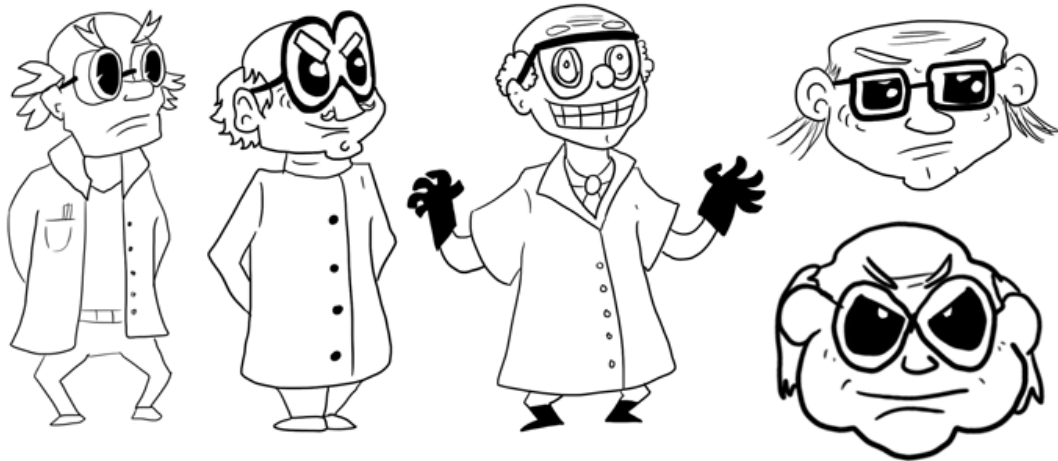
Kuva 8. Luonnoksia hahmosta Alfred LeDump "Roskisreino".

Alfred-hahmo asuu ja elää kadulla, joten oli selvää, että hahmon pitää myös näyttää siltä. Vaatteiden piti näyttää vanhoilta ja kuluneilta, joten riekaleet ja paikat kuuluivat minusta asiaan (Kuva 8.). Lisäksi mietin että hahmolla voisi olla juuri eripariset kengät, koska sellaisia varmaan löytyisi helposti roskiksesta.



Kuva 9. Luonnoksia hahmosta Victor Sleepless.

Victor on hahmo, joka asuu uimahallin miesten suihkutilassa kuuntelemassa mistä puhutaan. Pää on ainoa osa, mikä hahmosta on näkyvässä, joten keskityin suunnitteluun vain sen profiilia (Kuva 9.). Ensimmäisissä luonnoksissa keskityin juuri nenän ja leuan ominaisuuksiin, koska ne ovat tämän hahmon ainoat piirteet erottautua muista. Tarkkaa muotoa ei oltu pyydetty joten kokeilin monelaisia muotoja.

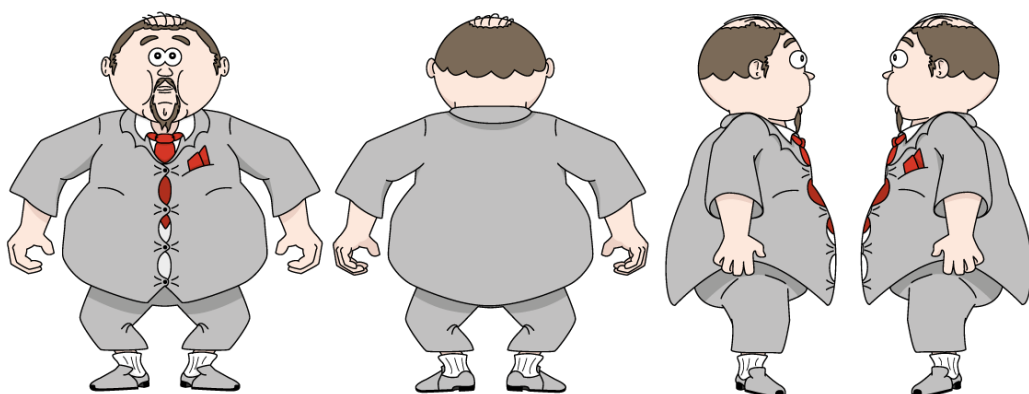


Kuva 10. Leslie Bates aka Master Bates -hahmon luonnoksia.

Leslie (Kuva 10.) on pelissä päävihollinen ja toi minulle selkeän perinteisen hullun tiedemiehen olemuksen. Tämä hahmo teetäti minulle eniten taustatutkimusta ja vertailua muihin olemassa oleviin ”hulluhin tiedemiehiin” joita eri viihdetuotokset ovat täynnä. Hahmo oli tunnistettava heti tiedemieheksi vaatetuksensa takia, joten takki ei voinut olla mitenkään persoonallinen tai epätiedemäinen. Tämän seikan vuoksi pyrin keskittymään kasvojen piirteisiin ja tuomaan erilaisuutta sillä tavalla verrattuna muihin tiedemiehiin.

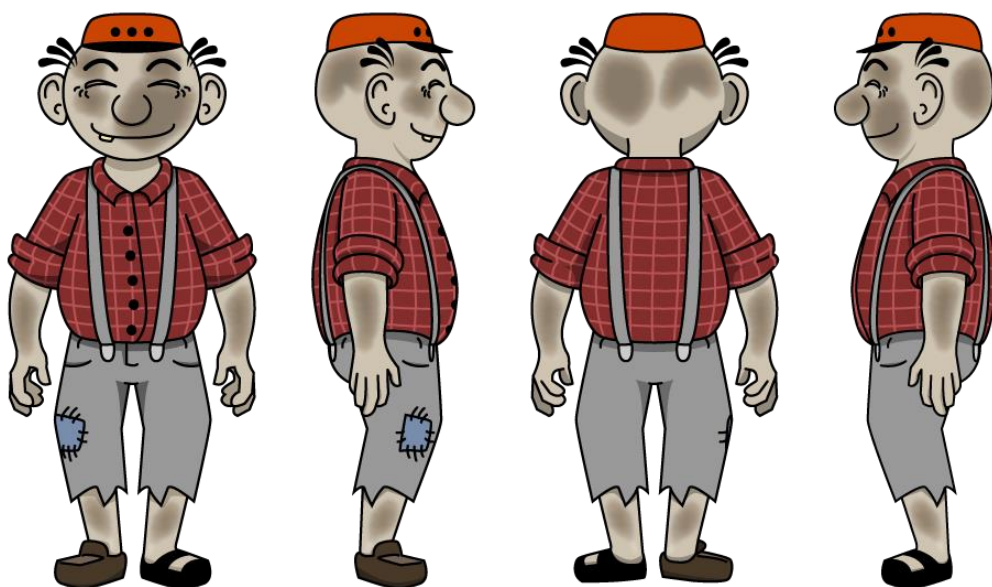
#### 4.3 Hahmojen tyylin valinta.

Projektin jäsenten on vaikeaa tavata toisiaan, joten kaikki kommunikointi pääasiassa tapahtui digitaalisen viestinnän avulla. Meillä tässä projektissa oli käytössä Basecamp-niminen projektisivusto, jossa jokainen jäsen on kirjautuneena. Luonnokset ladattiin kyseiselle palvelulle, jossa jokainen jäsen kykeni kommentoimaan halutessaan hahmoja. Tämän jälkeen hahmosta tehtiin koko profiili, jossa oli näkymä edestä, takaa ja sivuilta. Hahmo tarvitsi profiilin jokaisesta mainitusta kulmasta taatakseni sen, että hahmo näyttää tunnistettavalta jokaisesta kulmasta. Varsinkin tämä asia on tarpeellinen kun hahmoista tulevat animaatiot vaativat hahmokaavassa pysymisen.



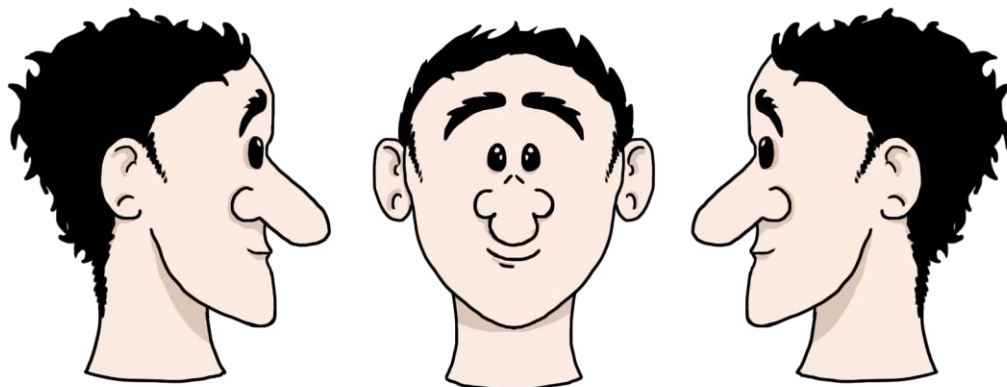
Kuva 11. Rodrigo N6Sales -hahmo.

Rodrigoon kohdalla päädyttiin harmaaseen pukuun (Kuva 11.), koska kenkien toivottiin jo heti alkuuna olevan harmaat, joten näin pidettiin kokonaisuus yhtenäisenä. Kasvojen mallista ryhmässä valittiin innostunut ilme.



Kuva 12. Alfred LeDump "Roskisreinon" tyylivalinnat.

Roskisreinolle (Kuva 12.) valittiin pyöreähkö päämalli, vähäsillä hiustupsuilla. Vaatetuksiksi valittiin ruutupaita ja harmaat housut.

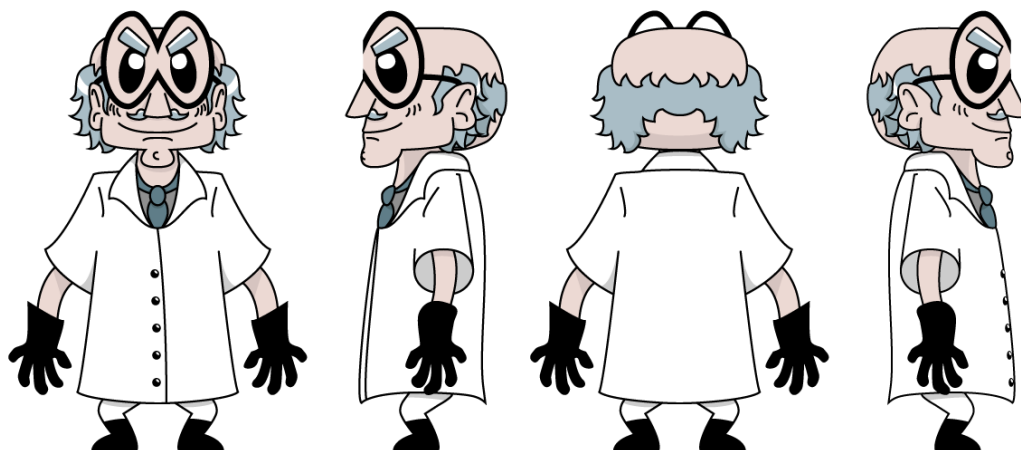


Kuva 13. Victor Sleepless.



Kuva 14. Victor Sleeplessin tarkkailu suihkutilassa.

Victor (Kuva 13.) muuttui eniten ensimmäisistä luonnoksista (Kuva 9). Projektipäällikkö halusi ehdottomasti, että hahmo ei näytä vihaiselta vaan mahdollimman harmittomalta. Tämä siitä syystä, että Victori asuu ja tarkkailee suihkussa (Kuva 14.) ei tarkoita sitä, että hän olisi vaarallinen perverssi. Tällöin päädyttiin pieniin nappisilmiin, jotka tuovat itselleni mieleen pehmoeläimen.

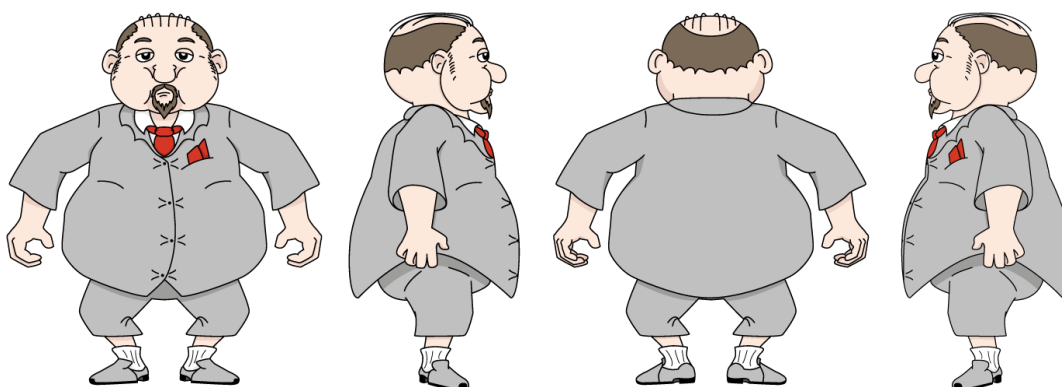


Kuva 15. Leslie Batesin tyyliä.

Leslielle (Kuva 15.) valittiin isoimmat silmälasit ja puku, jossa on mustat työskentelyhanskat.

#### 4.4 Hahmojen viimeistely.

Tämän jälkeen saattoi tulla muutoksia hahmoon, jos suunnitteluprosessissa huomatiin, että jokin asia ei hahmossa näyttänyt hyvältä tai kokonaisuus ei vain vakuuttanut ryhmäämme.

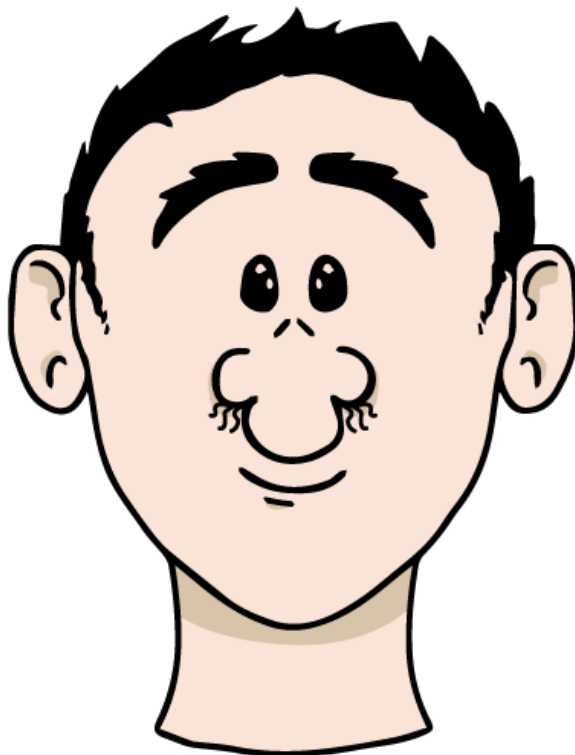


Kuva 16. Rodrigo N6Sales -hahmo muutosten jälkeen.

Rodrigo'n kasvat vaihdettiin toiseen ilmeeseen (Kuva 16.), sillä hahmolle haluttiin tehdä vakavampi olemus. Toinen muutettu asia oli takin napin kohdat. Ensimmäisessä versiossa hahmon takki oli juuri ja juuri kiinni, mutta aluspaita näkyi



silti. Nyt ryhdikkyyttä ja pientä arvokkuutta haluttiin lisätä sillä, että takki on selkeästi kiinni.



Kuva 17. Victor Sleepless muutoksien jälkeen.

Victorin alkuperäisessä kuvauksessa ja luonnoksissa hahmolla kuului olla nenäkarvat. Tämä piirre unohtui toisessa vaiheessa (Kuva 13.), joten viimeistelyssä Victor sai kiemuraiset neäkarvansa (kuva 17.). Hahmolle myös kokeiltiin toisen mallisia karvoja, mutta ne näyttivät enmmän viiksiltä kuin nenäkarvoilta.

## 5 TAUSTAT

Taustoilla tarkoitetaan ympäristöä, missä hahmo liikkuu pelin aikana. Näitä paikkoja pelissä ovat mm. päähenkilön asunto, kaupungin kadut ja muutamat julkiset paikat kuten uimahalli ja kauppa. Luvuissa käytän uimahallin aulaa esimerkkinä.

## 5.1 Suunnittelu ja luonnokset

Ympäristöjen teko oli hyvin samanlaista kuin hahmojen teko. Usein projektipäällikö antoi minulle toiveita ja hahmotelmia kunkin ympäristön olemuksesta. Paikkojen kanssa jouduin enemmän miettimään miten saada esille paikkojen luontaisia ominaisuuksia esille. Esimerkiksi päähenkilön asunto pitää kuvastaa pelihahmon luonnetta (Kuva 18.), kun taas baarin pitää olla sellainen että sen tunnistaa baariksi (Kuva 19.), vaikka pelaaja näkisi sen nopeasti.

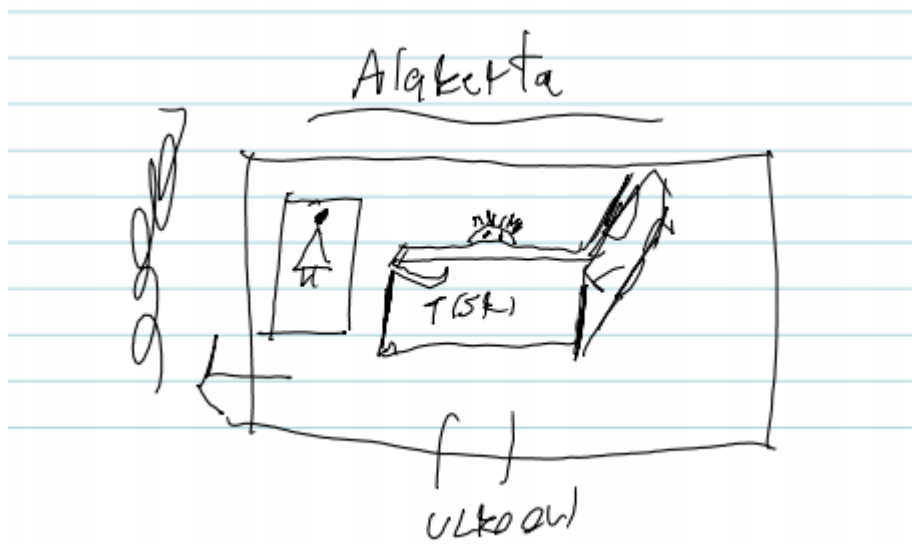


Kuva 18. Päähenkilön huone



Kuva 19. Baari

Lisäksi suunnittelussa oli muistettava miten hahmot muuten liikkuvat kyseisellä alueella. Pelissä hahmot voivat liikkua sivulta sivulle tai syvyysuuntaisesti niin, että hahmo joko näyttää olevan lähellä tai kaukana. Pelaajalle pitää olla selkeä tunne siitä, millaisiin paikkoihin pelin alueella voi kulkea ja millaisiin taas ei. Jos pelissä on alue, jonne pelaaja ei voi mennä, sen eteen on laitettava este, jotta sen näkee selkeästi. Esimerkiksi kuvassa x. uimahallin allaspuolen ja aulan välissä on naruaita, joka kertoo että hahmo ei pääse siitä läpi. Samalla myös pitää tehdä selkeäksi mahdolliset kulkusuunnat ympäristössä. Esimerkiksi, jos hahmon pitää mennä vaikka siivouskomeroon, niin taustassa pitää olla selkeästi merkattu ja näkyvillä, missä se on.



Kuva 20. Projektipäälliköltä saatu luonnos uimahallin aulasta. (Peltomaa 2014c)

Ennen omia alustavia luonnoksia saattoi saada projektipäällikön tekemän luonnoksen, varsinkin jos hänellä oli vahva kuva paikan asettelusta ja mistä kulmasta paikka on kuvattu. Uimahallin kohdalla sain luonnoksen (Kuva 20.) ja kuvauksen siltä, että paikka näyttää vanhalta, hiukan 60-luvulta olevalta. Tuolien toivottiin olevan juuri oranssit ja jämäkät.



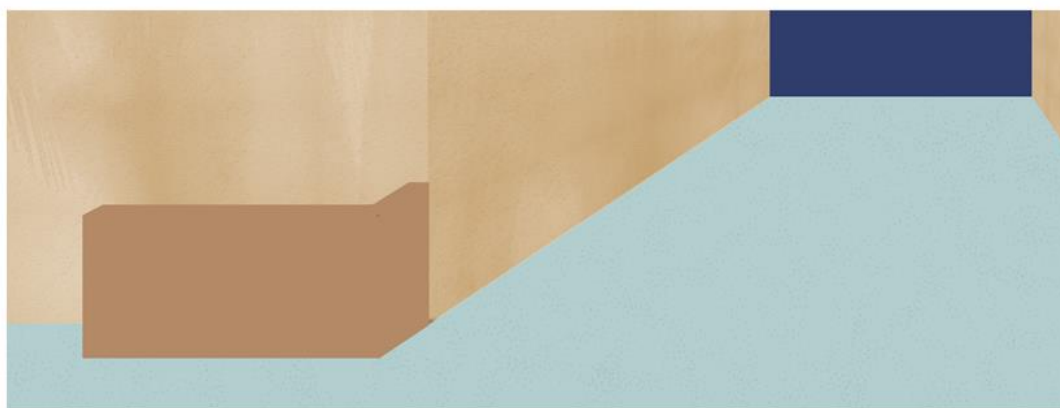
Kuva 21. Luonnoksia uimahalli-ympäristön aulasta ja kahviosta. Sen yleisilmeestä ja muutamasta yksityiskohdasta.

## 5.2 Toteutus

Luonnoksien hyväksynnän jälkeen työstin ympäristöjä. Ympärisöissä koitin ottaa huomioon perpektiiviasiat ja käytin hyväkseni yhden tai kahden pakopisteen perspektiiviä (Kuva 22.).



Kuva 22. Ensimmäinen piirros uimahallin aulasta.



Kuva 23. Uimahallin aulan isoimmat pinnat.



Kuva 24. Uimahallin aulan lopullinen ulkoasu.

Alussa hahmottelin tärkeimmät apu- ja luonnosviivat taustan kohteiden sijainnista. (kuva 22.) Tällä tavalla loin myös alustavia suhteita kohteiden koosta toisiinsa.

Tämän jälkeen rakensin kuvaan tärkeimmät ja pysyvimmät pinnat, kuten seinät, lattian ja isoimmat kohteet, tässä tapauksessa tiskin. Tässä kohdassa aloin ottaa huomioon myös taustan värimaailmaa. (Kuva 23.)

Lopulta toteutin taustan esineet ja yksityiskohdat. Lisäsin tarvittavat varjot ja pintakuviot tuomaan lisäeloa taustaan. (Kuva 24.)

## 6 YHTEENVETO

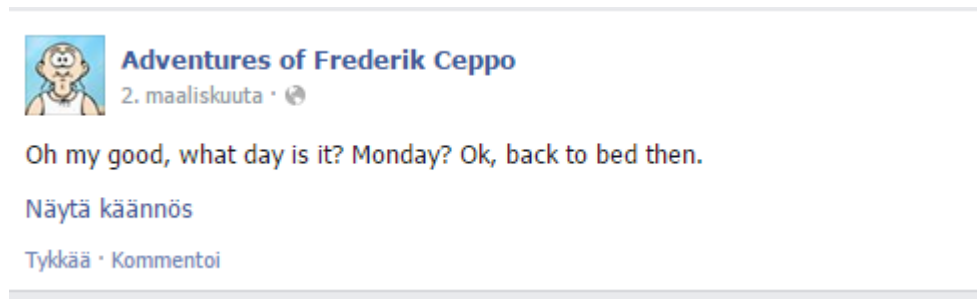
Lähdin projektiin mukaan koska halusin päästä osaksi indiepelisuunnittelua. Eniten nautin tässä projektissa siitä, että minulle annettiin hyvin paljon liikkumisvaraa ja vapaat kädet hahmojen ja taustojen toteuttamisessa ja suunnittelussa. Vaikka pääsy pelialalle ei koskaan onnistuisikaan, uskon että tästä projektista saatu kokemus on eduksi muissa työtapauksissa. Tällainen tapaus voisi olla vaikka uuden maskotin suunnittelu yritykselle.

Hahmojen työstäminen oli ehkä haastavin, mutta myös opettavaisin osuus. Vaikka minulla oli paljon mahdollisuutta soveltaa annettuja piirteitä, halusin kuitenkin kunnioittaa projektipäällikön mielikuvaa mahdollisimman hyvin. En ollut aikaisemmin tehnyt hahmoista selkeitä kokovartaloprofiileita, joten niiden kanssa työstin eniten. Muutaman hahmon jälkeen aloin jo nähdä paremmin miten jokin muoto saattaisi toimia toisessa kulmassa ja ennakoida sen toimivuutta. Pidin hahmojen lopullisista ulkoasuista ja myös muut ryhmämme jäsenet ovat niistä pitäneet. Kaikki hahmot saivat persoonalliset, mutta selkeät piirteet, ja se on asia mihin pyrin.

Taustojen tekemisessä eniten työtä teetti oikeanlaisen perpektiivitunnelman tuominen ja toteuttaminen. Taustojen kohdalla tapa, jolla piirsin taustoja kehittyi eniten. Tämä aiheutti sen ongelman, että paikkojen piirtojäljessä oli erovaihteluita. Täten jouduin opettelemaan myös sen, että vaikka teknillinen puoli kehittyikin, olisi silti jäljen näytettävä samanlaiselta kuvista toiseen.

Ryhmätyöskentelystä opin, että pitää olla itse aktiivinen kun toiminta on digitaalisen alustan varassa, jotta projekti onnistuu. Kuitenkin olen tyytyväinen projektiryhmämme toimintaan ja palautteeseen mitä sain oman osuuteni aikana.

Pelillä on jo hyvin aktiiviset sosiaalisen median kanavat, twitter (twitter.com/FrederikCeppo), Facebook-sivu (www.facebook.com/frederikceppo) ja omat kotisivut (www.frederikceppo.com/), jotka kertovat tarkemmin pelistä ja sen taustasta. Twitter ja Facebook ovat kuin päähahmon omat todelliset profiilisivut. Tämä tarkoittaa, että ne on kirjoitettu kuin Frederik olisi ne itse kirjoittanut todellisessa elämässä. Viestit käsittelevät hahmon jokapäiväistä elämää ja sattumuksia. Tietenkin nämä kanavat sisältävät ihan myös pelin edistymiseen liittyvää todellista tietoa, mutta pääasiassa ne ovat hahmon oman elämän kanavat (Kuva 25.).



Kuva 25. Esimerkkipäivitys Facebook -tililtä.

Peli tulee myyntiin digitaalisesti heti kun peli on valmis. Tietokoneille tulevat versiot myydään Steam-palvelussa ja mobiiliversiot tulevat myyntiin mobiilitarjoajien omilla kanavilla. Adventure of Frederik Ceppo -pelistä on tarkoitus myös julkaista pieni erillinen mobiilipeli. Mobiilipelin nimi on BeerSquat ja siinä on tarkoitus käyttää jotain elementtejä kuin mitä pääpelissä on, mutta muuten se eroaa Adventures of Frederik Cepposta. (Hoostbank Games 2014a)



## LÄHTEET

- Andrews, C. 2006. If it's cool, creative and different, it's indie. Viitattu 20.4.2015  
<http://edition.cnn.com/2006/SHOWBIZ/Music/09/19/indie.overview/index.html?iref=allsearch>
- Hoostbank Games. 2014a. Viitattu 08.04.2015. <http://www.hoostbank.com/>
- Hoostbank Games. 2014b. Viitattu 08.04.2015.  
<http://www.frederikceppo.com/about-the-game/>
- Huttunen, M. 2014. Indie vastaan kaupallinen viihde. Pelaaja-lehti 11.07.2014. Viitattu 08.04.2015. <http://www.pelaajalehti.com/blogit/paakirjoitus-indie-vastaan-kaupallinen-viihde>
- Kuorikoski, J. 2014. Sinivalkoinen pelikirja. Fobos Kustannus.
- Lehtonen, M. 2011. Bastion (Xbox 360). Dome.fi 26.07.2011. Viitattu 21.04.2015. <http://dome.fi/pelit/arvostelut/bastion>
- Lehtonen, M. 2012. Bastion oli jättimenestys. Dome.fi 01.2012. Viitattu 21.04.2015. <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/bastion-oli-jattimenestys>
- Livegamersin www-sivut. 2014. Minecraftin konsoliversio myyntiluvut ohittivat PC ja Mac versiot. Livegamers 27.06.2014. Viitattu 21.04.2015. <http://www.livegamers.fi/misc/news.php?shownum=8837>
- MaksuKamu.com. 2011. viitattu 08.04.2015.  
<http://www.maksukamu.com/pelitarjoukset/digitaaliset-pelikaupat/>
- Mojang. 2014. Viitattu 21.04.2014. <https://minecraft.net/game>
- Microsoft. 2015. Viitattu 21.04.2015. <http://www.windowsphone.com/fi-fi/store/app/hill-climb-racing/eac80a1b-5db2-49af-9912-d327ab4dcfca>
- Niipola, J. 2012. Pelisukupolvi, Suomalainen menestystarina Max Paynestä, Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga Publishing
- Peltomaa, M. 2014a. RE: Katukuvat. Vastaanottaja: Koirikivi, E. Lähetetty 22.07.2014. Viitattu 08.04.2015
- Peltomaa, M. 2014b. Leslie Bates aka Master Bates (pahis). Vastaanottaja: Koirikivi, E. Lähetetty 14.12.2014. Viitattu 08.04.2015
- Peltomaa, M. 2014c. Uimahalli. Vastaanottaja Koirikivi, E. Lähetetty 05.05.2014. Viitattu 08.04.2015
- Puppugames. 'Because you're worthless: the dark side of indie pr 2014'. Puppblog. 18.08.2014. Viitattu 08.04.2015. <http://www.puppygames.net/blog/?p=1574>

Saarinen, J. 2014. Makuuhuoneen nurkasta miljonääriksi – autopeli takasi oululaiselle toimeentulon loppuelämäksi. Helsingin Sanomat 29.09.2014. Viitattu 21.04.2015. <http://www.hs.fi/talous/a1411872888216>

Salminen, T. 1993. Sam & Max Hit the Road. Pelit 8, 38. Viitattu 08.04.2015. <http://koti.mbnet.fi/jsaukko/arvostelut/review.php?review=3628>

Tach, D. 2014. Minecraft hits PS4, PS Vita and Xbox One in August with various upgrade options. Polygon 22.05.2014. Viitattu 21.04.2015. <http://www.polygon.com/2014/5/22/5741660/minecraft-ps4-xbox-one-vita-release-date-upgrade>

Urbaani Sanakirja. 2007 Viitattu 20.10.2014. <http://urbanisanakirja.com/word/indie/>

Valve, 2011. Viitattu 21.04.2015. <http://store.steampowered.com/app/107100/?l=finnish>

Valve, 2014a. Viitattu 21.04.2015. <http://store.steampowered.com/app/319510/?l=finnish>

Valve, 2014b. Viitattu 24.10.2014. [http://store.steampowered.com/search/?snr=1\\_4\\_4\\_\\_12&term=#sort\\_by=\\_ASC&category1=998&page=1](http://store.steampowered.com/search/?snr=1_4_4__12&term=#sort_by=_ASC&category1=998&page=1)

Valve, 2015. Viitattu 06.04.2015. [http://store.steampowered.com/search/?snr=1\\_4\\_4\\_\\_12&term=#sort\\_by=\\_ASC&category1=998&page=1](http://store.steampowered.com/search/?snr=1_4_4__12&term=#sort_by=_ASC&category1=998&page=1)

Wikipedia. 2014. Viitattu 08.04.2015. [http://fi.wikipedia.org/wiki/Sam\\_%26\\_Max\\_Hit\\_the\\_Road](http://fi.wikipedia.org/wiki/Sam_%26_Max_Hit_the_Road)