

OHJEISTUS HAHMOSUUNNITTELUN PERUSTEISIIN JA KEHITYKSEEN

Tekijä: Jukka Asiala

SAVONIA-AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ
Tiivistelmä

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Jukka Asiala	
Työn nimi Ohjeistus hahmosuunnittelun perusteisiin ja kehitykseen	
Päiväys 3.5.2015	Sivumäärä/Liitteet 65/1
Ohjaaja(t) Jouni Silfver	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä käsitellään ohjeistusta hahmosuunnittelun perusteisiin, toteutukseen ja kuinka viedä tätä aihetta eteenpäin videopelien maailmassa. Työn tarkoituksena on avartaa immersion vaikutusta ja käyttää tätä tehokkaasti hahmosuunnittelussa. Näytteen teknillinen osio on olematonta, koska työ keskittyy nimenomaan tarinalliseen- ja visuaaliseen puoleen.</p> <p>Opinnäytetyössä otetaan kantaa hahmosuunnittelun visuaaliseen indikaattoriin. Kuinka tämän tehostaminen auttaa immersioon syventymisessä ja näin ollen pelikokemuksen parantamisessa.</p>	
Avainsanat immersio, hahmosuunnittelu, 2D, tarinallisuus, kerronta	

SAVONIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS
Abstract

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Jukka Asiala			
Title of Thesis Guidelines for the basics and development of character design			
Date	3-5-2015	Pages/Appendices	65/1
Supervisor(s) Jouni Silfver			
Client Organisation /Partners			
Abstract <p>This thesis covers the basics of character design and its implementation and development in video games. The goal of the thesis is to study immersion, its effects and its efficient usage in video game character design. The thesis places less emphasis on the technical aspects and more on storytelling and visual design.</p> <p>The thesis studies the visual indicators of character design and how its development affects immersion and the quality of the gaming experience.</p>			
Keywords immersion, character design, 2D, tale, narration			

Sisältö

1 Johdanto.....	5
2 Alustaminen ja Referenssit	7
2.1 Immersion merkitys	9
2.2 The illusion of choice	15
2.3 Peligenret	16
2.4 Referenssit	27
3 Perustekijät	34
3.1 Muodot	35
3.2 Muotojen symboliikka	36
3.3 Siluetin keinot	39
4 ODOTUKSET PELISTÄ	40
4.1 Pelin henki	41
4.1.1 Miljöö	42
4.1.2 Varustelu	43
4.1.3 Vuorovaikutus	44
5 LUOMUS	45
6 Loppupohdinta	58
Lähteet	59
Kuvalähteet	60
Liitteet	66

1 JOHDANTO

Jo vuosikymmeniä olen ollut aktiivinen peliharrastaja. Kun kiinnostukset muihin harrastuksiin on lopahtanut vuosien varrella, on pelaaminen vieläkin säilyttänyt asemansa omassa arjessani. Uskon tämän olevan yksi syy siihen, miksi peliala tuntuu olevan minulle juuri se oikea ammatti, johon minä haluaisin perehtyä myöskin tekijänä eikä pelkästään kuluttajana. Asiaa auttaa myös peliteollisuuden kasvava tarve tekijöistä ja tähän porukkaan minä haluan jatkossakin kuulua sekä kouluttautua paremmaksi osaajaksi.

Pelaaminen on kokemuksena verrattavissa siihen henkilökohtaiseen hetkeen, jolloin arjesta irtaudutaan kohti fiktionaalisia maisemia. Elokuvat ja kirjallisuus tarjoavat tähän yksinkertaisen ikkunan, jonka kautta voimme seurata tilanteita sivusta käsin. Pelaaminen taas antaa meille mahdollisuuden olla jatkuvassa vuorovaikutuksessa tuon fiktiivisen maailman kanssa, kuten muuttamalla tarinan kulkua poikkeamalla polulta toisenlaisiin ratkaisuihin. Tämä vapaus koetaan nimenomaan pelihahmon kautta.

Pelit on laaja ja monimutkainen taidonnäyte monen erilaisen ihmisen yhteistyöstä, mikä kertoo ajallisesti pitkästä ja kalliista prosessista. Tämän lopputyön tarkoitus on avata perusasioita hahmosuunnittelun kannalta, koska on tärkeä osa prosessia ja elementti uskottavan pelikokemuksen luomisessa. Oikeanlainen pelihahmo on keino, joka vie pelaajaa maailmassa onnistuneesti eteenpäin ja näin luo linkin pelimaailman ja pelaajan välille.

Lopputyössäni haluan myös nostaa esille ajatuksia toisenlaisesta hahmosuunnittelusta, joka ottaa huomioon pelihahmojen visuaalisesti pysyvät muutokset perustuen kokemukseen pelimaailman tapahtumista. Tämänkaltaisen palautteen toteuttamista hahmon ulkonäköä kohtaan ehkä hieman jopa pelätään, koska pelaaja on saattanut muokata oman pelihahmonsa pysyvästi juuri sellaiseksi kun haluaa.

“Peli on järjestelmä, jonka puitteissa pelaajat pyrkivät sääntöjoukon määrittämänä ja ohjaamana ratkaisemaan keinotekoisien konfliktien, jonka ratkaisusta seuraa mitattavissa oleva lopputulos.”

Manninen (2007, 16)

2 Alustaminen ja referenssit

Työharjoittelu Funtek oy:n kanssa antoi minulle näkökanta pelillistämisestä käytännössä. Omakohtainen työpanostus oli suunnitella pelejä jo olemassa oleville kuntoilulaitteelle. Nämä pelit käyttävät kehon liikkeitä ohjaamista varten.

FITCOBO

FitCobo pelituoli on suunniteltu erityisesti kuntoutuskäyttöön. FitCobo toimii fysioterapian ja kuntoutuksen apuvälineenä. Laite soveltuu erinomaisesti mm. neurologiseen kuntoutukseen, koska sen avulla voidaan parantaa hermovaurioita, edistää liikkuvuutta, palauttaa tasapainotaitoa ja kasvattaa neuromuskulaarista suorituskykyä. FitCobo on kehitetty yhteistyössä Suomen aivotutkimus- ja kuntoutuskeskus Neuronin kanssa. *(Funtek OY, 2015)*

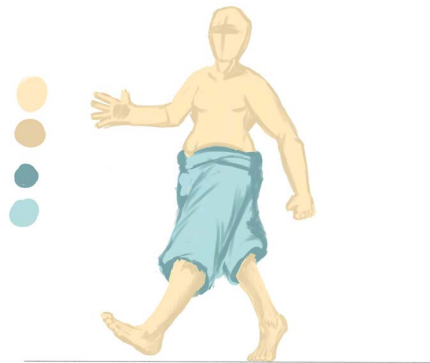


Kuva 1 FITCOBO (FUNTEK)

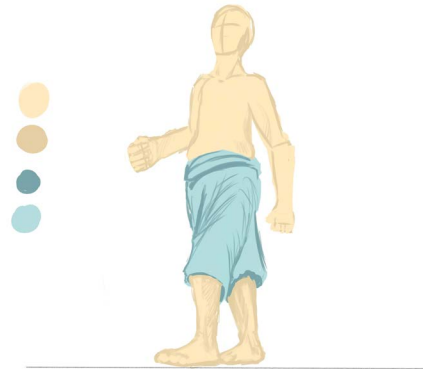


Kuva 2 FITCOBO toisella jalustalla (FUNTEK)

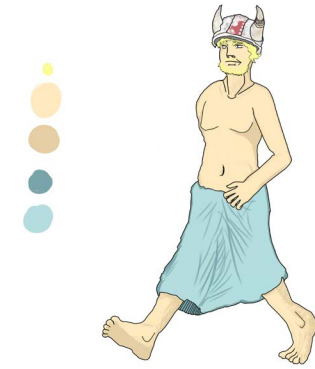
Games for Health Finland 2014 - tapahtuma antoi lisää tilaisuuksia kokeilla ideoita kuntoutuksen ja pelaamisen yhdistämisessä viikonlopun ajan. Tällöin sain hahmosuunnittelun vastuulleni ensimmäistä kertaa pelin kokeiluversiota varten, joka käytännössä tarkoitti hahmojen suunnittelua ja animointia.



Kuva 3 Heikon viikingin animointi
(Asiala 2014)



Kuva 4 Heikon viikingin animointi
(Asiala 2014)



Kuva 5 Heikon viikingin animointi
(Asiala 2014)

Vaatimukset uudentilaisiin kuntoutusvälineisiin ja niissä käytettäviin peleihin tulivat potilaiden tarpeista tehdä satoja jopa tuhansia liikunnallisia toistoja päivittäin. Kuntoutuksen ohella palautteen saaminen pelin kautta antoivat potilaille uudenlaista intoa jatkaa heidän harjoitteluohjelmaansa. Nimenomaan tämä palautteen vastaanottaminen antoi itselleni ajatuksen tynkää paremmasta visuaalisesta indikaattorista, joka tapahtuisi pelihahmolle kokemuksen myötä. Ei enää pelkästään numeroita ruudulle tuloksia näyttämään vaan myös näkyvää kehitystä pelihahmossa.

2.1 Immersion merkitys

Immersionilla tarkoitetaan yleisesti peliin "uppoutumista" niin tarinan osalta kuin syventymällä pelin mekaniikkaan. Tässä tapauksessa puhutaan pelaajasta, joka vähän tiedostaa pelin ulkopuolista maailmaa jolloin keskittyminen kohdentuu pelaamiseen ja mikä parasta pelin ei tarvitse todellisuuden tasoista maailmaa jotta immersion tapahtuisi. (Alison McMahan 2003, 68)

On hyvä muistaa, että immersion vaikuttaa hyvän pelin lisäksi myös pelaajan omakohtainen halu pelata videopeliä. Jos esimerkiksi pelaajan mielenkiinto ja pelin lajityyppi eivät kohtaa toisiansa, on immersion vaikea luoda. Immersion ylläpitäminen on tärkeä tehtävä ja pelkästään korostuu tietynlaisessa peligenressä, kuten roolipeleissä. Nämä pelit vaativat tietynlaista syventymistä tarinaan, jotta pelaaja tekee päätöksiä pelimaailmaan uppoutuneena. Tämä tarkoittaa oikeanlaisen hahmosuunnittelun merkitystä, jos tehtävässä halutaan onnistua.

Suhde pelaajan ja pelattavan hahmon kesken on vaihteleva. On hetkiä, jolloin pelaaja on selkeästi erillään pelattavasta hahmostaan, mutta myös tilanteita jolloin pelaajan psyykkinen tila on kokonaan lukittautunut oman pelihahmonsa suojelemiseen melkein pä siihen pisteeseen asti, että huomaa haukkovansa henkeä kun pelattava hahmo vahingoittuu tilanteessa. Tämä ei kuitenkaan pitäisi olla outo käytöstä meille, koska suojelemme miltein pä kaikkea, mitä ohjailemme. Esimerkiksi autoa ajaessa meidän ylisuojelu tätä liikkumismuotoa kohtaan ei ole niinkään erilainen tilanne. Haluamme sen pysyvän naarmuitta, joten pienessä kolaritilanteessa saatamme huutaa "Hän ajoi päälleni!" vaikka tönäisy kohdistui täysin auton puskuriin. Ei ihmiseen. Näin tavallaan heijastamme oman persoonaan.

Pelisuunnittelijat ovat usein väitelleet immersion ylivertaisuudesta, kun katsotaan pelattavan hahmon käyttämää kamerakulmaa. Onko kyseessä ensimmäisen vai kolmannen persoonan kamerakulma joka pystyy tarjoamaan parhaimman pelielämyksen käyttäjälleen. Yksi argumentti ensimmäisen persoonan kamerakulman puolesta on, että pelaaja on enemmän läsnä pelissä kun kuvakulma otetaan suoraan silmien korkeudelta jolloin emme näe pelattavaa hahmoa juuri ollenkaan, vaan pelaaja on pelihahmo itse. Kuvakulman muuttaminen taas kolmanteen persoonaan antaa meille näkymät pelihahmoon ja ympäristöön, jolloin empatiakykymme tätä kohtaan ovat vahvimmillaan. Koetamme väistää kohti tulevat vaarat niin pelissä kuin itse fyysisesti.

Tästä on hyvänä esimerkkinä, kuinka keilapalloilijat vääntelevät ja kääntelevät kroppaansa, kun pallo on jo lähtenyt liikkeelle. He yrittävät vielä ohjata palloa kehollansa heijastaen samalla itseänsä pallon asemaan. (Jesse Schell 2008, 312)

Ensimmäinen persoonan kamerakulma (FP, First-person view)

Tällä tarkoitetaan miten itse pelaaja näkee pelimaailman tapahtumat oman pelihahmonsa silmiensä kautta. Jos peli on lukitettu kokonaan tähän kamerakulmaan, voi tämä tarkoittaa ettei pelihahmosta välttämättä nähdä koko pelin aikana muutakuin pelihahmon raajat ja osa kehosta. Tämä on hahmosuunnittelun kannalta mielenkiintoinen tapa kokea pelimaailma. Hahmon kasvojen ilmeitä ei nähdä, joten esimerkiksi ääninäytely ottaa tässä tapauksessa erittäin suuren roolin, kuten myös vuorovaikutus pelimaailman muiden hahmojen kanssa.



Kuva 6 Mirror's Edge 2 (Electronic Arts)

Kolmannen persoonan kamerakulma (Third-person view)

Tämä tarkoittaa, että pelaaja näkee oman hahmonsa kokonaisena, koska kamerakulma on ikäänkuin toinen henkilö, joka kuvaa pelihahmoa jatkuvasti. Kamerakulma antaa vahvan käsityksen pelihahmosta, joten hahmosuunnittelun kannalta visuaalisuus on vahvasti esillä. On hyvä muistaa, että mahdollisuus molempien kamerakulmien käyttöön on olemassa ja niin näin monet eri pelit tekevätkin. Pelaajasta kiinni, kuinka hän haluaa kokea pelimaailman.



Kuva 7 The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda)

Immersio saavutetaan, kun pelaaja heijastaa itsensä pelimaailmassa sijoittuvaan hahmoonsa. Tällä tavallaan täyttää oman pelihahmonsa saappaat ja tekee päätöksensä kun olisi itse pelimaailmassa. Tämä on immersion kannalta tärkeää, joten maailma missä seikkailet ei tarvitse vain katsella sivusta vaan olla myös vuorovaikutuksessa tämän kanssa.

Tämä tarkoittaa vaikkapa syvän keskustelun harrastamista pelimaailman muiden hahmojen kanssa, vaikuttaa tilanteisiin eri tavalla valitsemalla erillaisen polun jota pitkin kulkee eteenpäin tai kohdata aivan uudenlaisia haasteita jotka ovat kuin toisesta ulottuvuudesta. Hahmosuunnittelun tulisi onnistua siten, että pelaaja huomaisi pelaavansa omana itsenään pelimaailmassa, johon on uppoutunut.



Kuva 8 Immersio (CGP)

Monen aistinkanavan käyttäminen

Tärkeää on perusaistien jatkuva haastaminen sekä näiden saumaton yhteistyö. Esimerkiksi ylitse lentävän linnun pystyy havaitsemaan katsellaan, mutta sen myös pystyy kuulemaan.

Aistien kokonaisuus

Pelaajalle pitää jättää mahdollisimman vähän ajatuksellisia aukkoja pelimaailman logiikan puutteen vuoksi, koska kekseliäisyys näiden aukkojen täyttämiseen tuhoaa immersion välittömästi. Tällä tarkoitan esimerkiksi kuinka vastakaadetusta karhusta pystytään löytämään kokonaisia haarniskoja ja kultaharkkoja ilman minkäänlaista selitystä. Tai jos pelaaja on saapuu kaupunkiin, joka on tyhjillään ilman syytä alkaa pelaajan mielikuvitus tässä vaiheessa keksimään täytettä näihin aukkoihin - vieden pois pelimaailman immersioista.

Kongitiivisesti vaativa ympäristö

Tämä tarkoittaa, että pelaajan on keskittävä aivokapasiteetit ymmärtääkseen pelimaailman menoa ettei yksinkertaisesti pysty huomaamaan vajavuutta tai vikoja. Nämä pienet asiat saattaisivat muistuttaa, että hän on pelaamassa peliä.

Vahva ja mielenkiintoinen tarina

Kirjat ovat isona apuna tässä asiassa. Vahva tarina on kirjallisuuden melkein ainoa työkalu immersion luomisessa, ja tämä toimii myös peleissä. Uskottava pelimaailma tarvitsee hyvän taustatarinan. (Psychology Of Games 2010, viitattu 2015)

2.2 The illusion of choice

Löysällä kääntämisellä tämä tarkoittaa valinnan harhakuva. Usein käytetty metodi pelisuunnittelussa antaa pelaajalle mielikuvan, että hänen tekemillään päätöksillä on suurikin merkitys tarinan kulkuun. Vaikka pelit antavatkin mahdollisuuksia erillaisiin valintoihin jolla estävät lineaarisen tarinan kulun, keinot luoda loppumattoman vapauden-verkoston peliin on mahdotonta. Tämän takia on järkevämpää sijoittaa suunnittelussa keinoihin ja hyvään laatuun isosta universumista kuin elottomaan sisällön ja rahan tuhlaamisen määrään.

Pelaajan kokemus on se joka merkitsee tässä tapauksessa, joten näiden kikkojen piilottaminen peliin on erityisen tärkeätä osa-alue hallita. Oma mielipide valintojen harhakuva on ristiriitainen. Toisaalta ymmärrän miksi niitä käytetään ja taas toisaalta haluan peleihin enemmän merkityksellistä sisältöä. Tämän takia haluaisin parantaa tätä osa-aluetta visuaalisella palautteella.

(Extra Credits: The Illusion of Choice, viitattu 2015)

2.3 Peligenret

Lajityyppeihin eli genreihin jakaminen auttaa huomaattavasti kuluttajia löytämään juuri sitä, mitä on etsimässä. Vaikka tämä lokerointi voi virheellistää tiettyjen pelien rajaamisen on se helpottava tekijä myös pelisuunnittelussa, kun asioista puhutaan oikeilla termeillä. Näin saadaan helposti oikea kuva pelin vaatimuksista suunnitteluvaiheessa. Tämä ei tietenkään estä monen eri genren yhdistämistä yhdeksi kokonaisuudeksi. (Manninen 2007, 20-22)

Hahmosuunnittelua on kuitenkin hankala toteuttaa samasta muotista erillaisten peligenrien kohdalla. Hyvänä esimerkkinä tästä ovat FP-pelien (first-person) käyttämä kamerakulma, missä pelaajan ohjaamaa hahmoa ei nähdä juuri ollenkaan, tällöin hahmosuunnittelutyö tapahtuu oikeastaan pelihahmon käyttämien varusteiden perusteella. Tästä syystä aion keskittyä tämän työn peligenressä roolipelimäisiin teoksiin, koska haluan hahmon olevan näkyvä osa pelikokemusta.

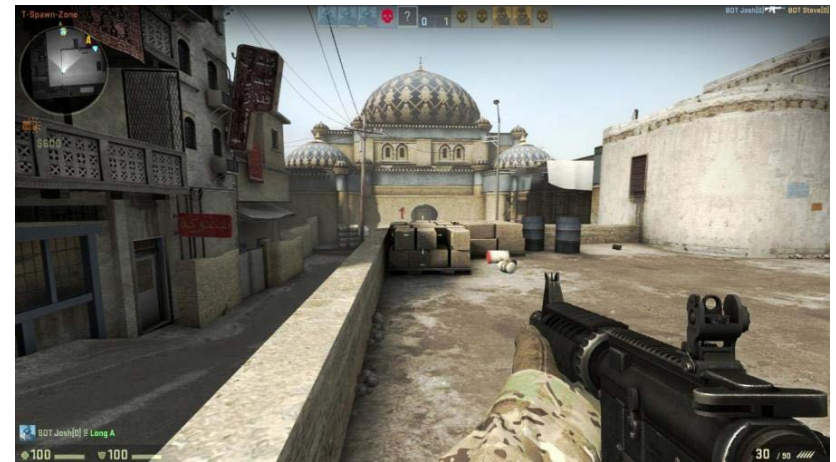
Toiminta (Action)

Tämä genre sisältää nopeatempoista toimintaa, jossa mitataan silmän ja käden koordinaatiokykyä nopeudessa ja tarkkuudessa sekä taktikointia vastustajan voittamiseksi. Kyseenomainen genre on suosittu kisailuhennessä, koska näissä todellakin mitataan pelaajan taidot pelin antamien rajojen perusteella. Alagenreihin tähän kuuluvat esimerkiksi FPS-pelit (First-person-shooter), tasohyppelyt, tappelupelit sekä monet muut adrenaliinia puskevat pelit.

Esimerkkejä toimintapeleistä ovat Super Mario Bros., Team fortress 2, Dishonored, Quake, League of Legends ja Counter-Strike - Global Offensive.



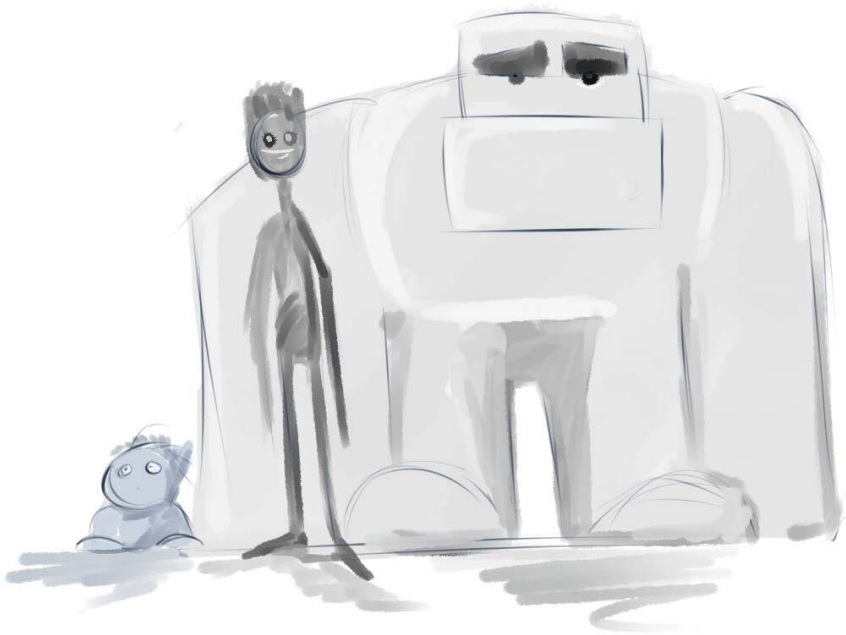
Kuva 9 Super Mario Bros. 3
(Nintendo)



Kuva 10 Counter-Strike - Global Offensive
(Valve Corporation)

Toimintapelit hahmosuunnittelun kannalta

Toiminnallisuus ja nopeaa reagointia. Tässä genressä hahmosuunnittelun tarinallisuus jää yleensä taka-alle odottamaan rauhallisempaa hetkeä, jolloin pelaaja uppoutuu pelimaailman tarinaan enemmän. Tämä tarkoittaa ettei itse pelitilanteessa välttämättä pysähdytä juuri laisinkaan miettimään tapahtumia tai ihaillemaan maisemia. Nopeatempoisuuden ja kisailuhengen takia esimerkiksi League of Legends-pelissä voi pelattavien hahmojen määrä nousta todellakin suureksi, jolloin onnistutaan konseptissa "jokaiselle jotakin".



Kuva 11 Ryhmä räjä
(Asiala 2015)

Seikkailu (Adventure)

Keskeisempiä osia seikkailupeleissä on yksilöllinen tarina, joka vieään loppuun asti. Onnistuessaan nämä pelit onnistuvat tavoitteessaan, joka on herättää voimakkaita tunteita sekä elämyksiä joten seikkailupeleissä toiminnalla ja nopeudella ei ole välttämättä niin suurta merkitystä.

Esimerkkejä seikkailupeleistä ovat Shovel Knight, Brothers: A Tale of Two Sons ja The Secret of Monkey Island.



Kuva 12 Brothers: A Tale of Two Sons
(Starbreeze Studios)



Kuva 13 Shovel Knight
(Yacht Club Games)

Seikkailupelit hahmosuunnittelun kannalta

Tarinallisuus pitää loistaa hahmosuunnittelussa. Jokainen palanen pitää loksauttaa oikein, että kokemus olisi mahdollisimman koukuttava kokonaisuus. Päähahmon on oltava helposti lähestyttävä henkilö ehkä jopa hieman geneerinen. Kirjallisuuden käyttämät tekniikat tulevat hyvin toimeen tämän genren osalta, joten vahva taustatarina on edellytys miksi lähdemme seikkailuun tämän genren peleissä.



Kuva 14 Seikkailija
(Asiala 2015)

Roolipeli (Role-playing game, RPG)

Koostuu usein pääjuonellisesta tehtävästä (main quest) sekä monesta sivutehtävistä (side quest) joita suoritetaan pelaajan omakohtaisen hahmon toimesta itse katsomassa järjestyksessä. Pelistä riippuen päähahmo liikkuu pelin luomassa miljöössä joko yksin tai ryhmän mukana varustaen itseään paremmalla tavalla ja taidoilla selvitääkseen tulevista koitoksista. Pääpaino on seikkailla ei-niin-käsikirjoitetussa ympäristössä, jolloin pelaajalla on mahdollisuus tehdä erilaisia päätöksiä pelin aikana.

Esimerkkejä roolipeleistä ovat Baldurs Gate, Pillars of Eternity, Neverwinter Nights, The Witcher ja The Elder Scrolls IV: Oblivion.



Kuva 15 Baldur's Gate
(BioWare)

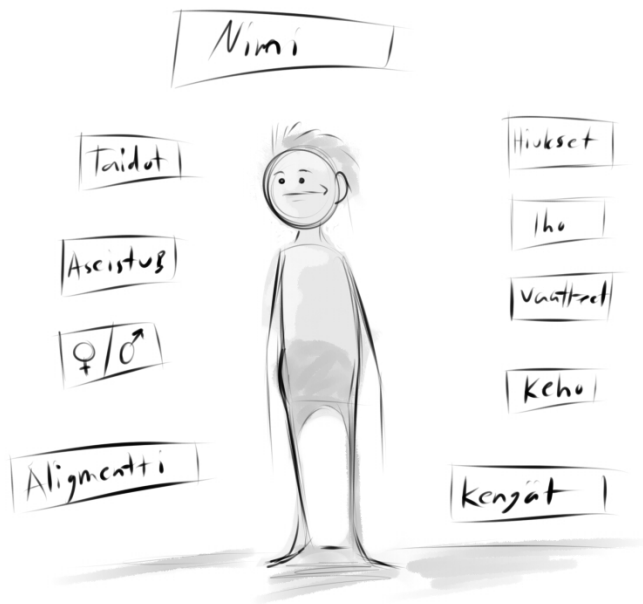


Kuva 16 The Witcher
(CD Projekt RED)

Roolipelit hahmosuunnittelun kannalta

Roolipelien hahmot ovat syventäviä tekijöitä pelin esittelemässä maailmassa. Sivuhahmot antavat esimerkiksi vuorovaikutuksen kautta tietoa pelaajalle, miten asiat ovat heidän mielestään tällä hetkellä näin antaen uudenlaista näkökulmaa tapahtumiin. Tämän avulla luodaan pelaajalle alusta roolipelata tilanne käyttämänsä pelihahmon kautta, eli kuinka tämä pelaajan hahmo käyttäytyisi tässä tilanteessa.

Tämän tyyliä peleissä pelaajan valinnat ja muutokset vaikuttavat pelimaailman tapahtumiin aina jollakin tavalla, mutta harvoin pysyvästi itse pelihahmon ulkonäköön.



Kuva 17 Hahmon muokkaaminen
(Asiala 2015)

Strategia (Strategy)

Taktikointi, resurssien hallinta, valintoja ja ajattelua. Yleisin pelimuoto strategiapeleissä on vuoropohjaisuus, jolloin tärkeitä päätöksiä voi rauhassa miettiä. Tästäkin on tietenkin olemassa erillaisia variaatioita, kuten esimerkiksi reaaliaikainen toimintastrategia (RTS) mikä päinvastaisesti on tehokasta ajattelua ja päätöksentekoa hyvin lyhyessä ajassa.

Esimerkkejä strategiapeleistä ovat Jagged Alliance, Command & Conquer, Planetary Annihilation, Starcraft II ja UFO Enemy Unknown.



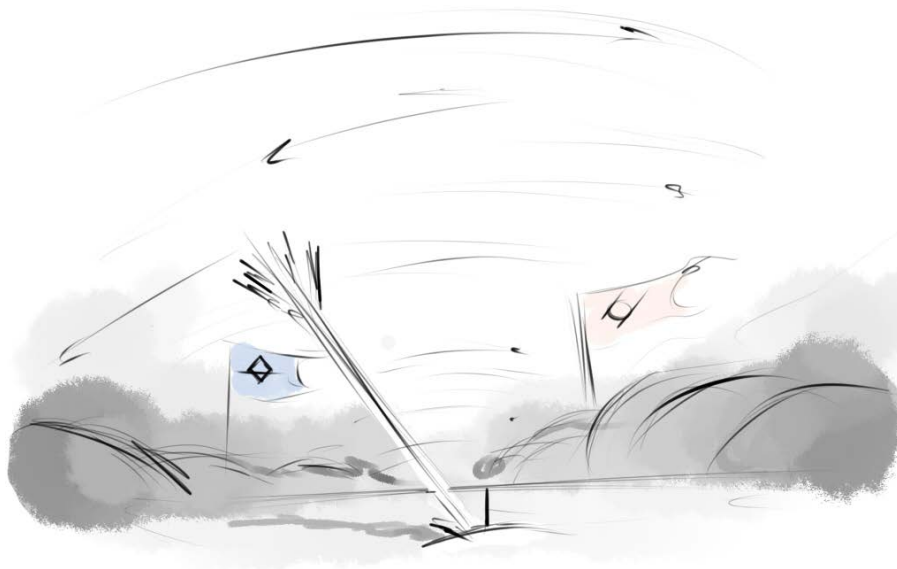
Kuva 18 StarCraft II
(Blizzard Entertainment)



Kuva 19 UFO Enemy Unknown
(MicroProse Software)

Strategiapelit hahmosuunnittelun kannalta

Tämän tyyllisissä peleissä on aina joku tai jokin, jonka pelaajan täytyy päihittää. Useat sadat yksittäiset hahmot voivat riehua kartalla, joten pienien yksityiskohtien hoksaaminen hahmoista voi olla hankalaa. Tämän takia on hyvä jakaa pelimaailman hahmot tietynlaisten ryhmittymien (factions) kannattajiksi. Näiden ryhmittymien erottaminen toisistaan tietynlaisilla taidoilla, osaamisella ja omanlaisella aatteilla ikäänkuin antaa näille omanlaisensa persoonan. Tämä antaa erillaisen pelikokemuksen, jokaista erillaista ryhmittymää vastaan, kun taktiikat pitää miettiä uudestaan. Kaikki tämä toimii myös pienemmillä kentillä, jossa henkilöitä voi olla vain useampi kymmenen.



Kuva 20 Taistelukenttä
(Asiala 2015)

Pulmapelit (Puzzle)

Nämä pelit keskittyvät nimenomaan pulmien ratkaisemiseen ja analyyttiseen ajatteluun. Usein peliaikaa on vähän, jolloin nopea aivotoiminta on hyväksi. Usein pelin alkumetreillä esitetään koko peliä kattava resepti, antaen pelaajalle työkalut ongelmien ratkaisuun jonka jälkeen alkaa pulman ratkaisu tilanteita tulla pelaajalle liukuhihnamaiseen tapaan.

Esimerkkejä pulmapeleistä ovat Portal, Tetris, The Incredible Machine, Minesweeper ja Trine 2.



Kuva 21 Portal
(Valve Corporation)



Kuva 22 Trine 2
(Frozenbyte)

Pulmapelit hahmosuunnittelun kannalta

Näen tämän genren pelit hyvin monikirjavaksi hahmosuunnittelun kannalta. Toisaalta hahmo ei saa olla räväkän häiritsevä, kun pelaaja tarvitaan paljon keskittymistä, mutta voi myös olla tämän eduksi hieman tari-
napohjaisemmassa pulmapelissä. Vaikka ensimmäinen ajatus olisi pulmatehtävien suunnittelussa, ei pidä jättää muita osapuolia kokonaan pois - hahmosuunnittelusta puhumattakaan. Nämä ovat oivallisia keinoja nostattaa pelin syvyyttä, jos esimerkiksi ajattelee pulmanratkontaa oman pelihahmon kykyjen mukaan.

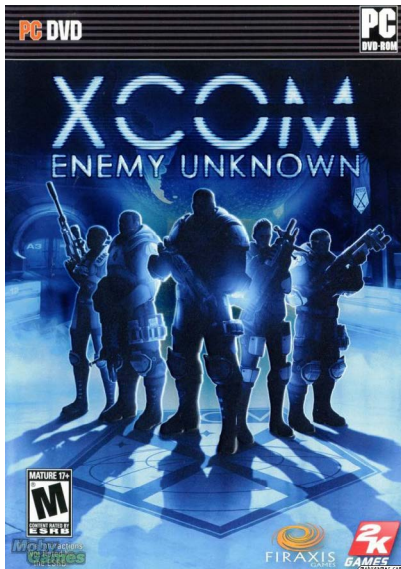


Kuva 23 Palikkapää
(Asiala 2015)

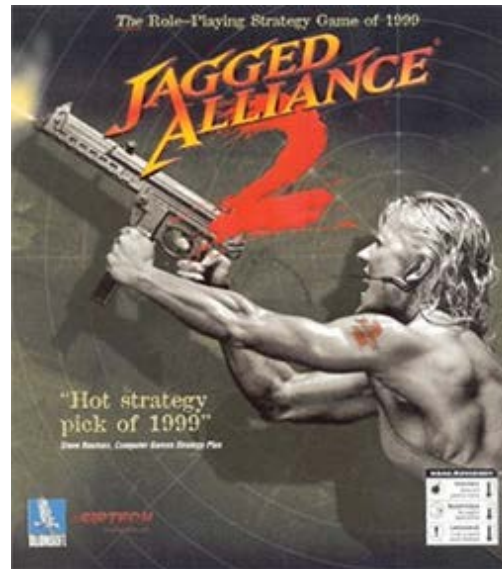
2.4 Referenssit

Avattuani käsitteet muutamista peligenreistä otan esimerkkitapauksia peleistä, jotka antavat oivallisen kuvauksen pelin sisäisestä hahmosuunnittelusta ja joissakin tapauksissa muistuttavat minua vielä vuosien takaa hahmoista ja heidän kanssaan kokemasta seikkailuista.

Vaikka nämä referenssipelit loistavat yliveraisuudellaan, antavat ne silti palautteensa pelkästään numeroilla, hyvin vähäisillä animaatioilla ja symboleilla. Esimerkiksi hahmon jalan loukaantumisen pelaaja voi havaita vain vaatimattomana nopeuden pienentymisessä.



Kuva 24 XCOM Enemy Unknown
(Firaxis Games)



Kuva 25 Jagged Alliance 2
(Sir-Tech Canada)

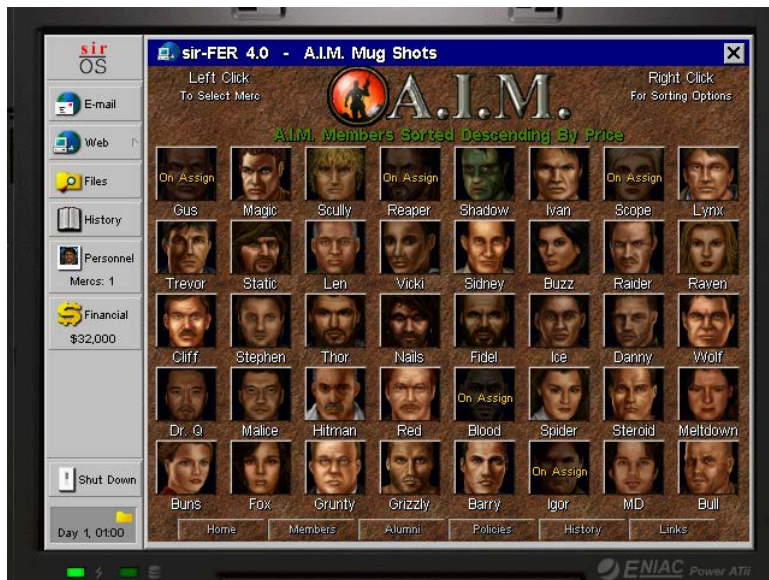


Kuva 26 Pillars of Eternity
(Obsidian Entertainment)

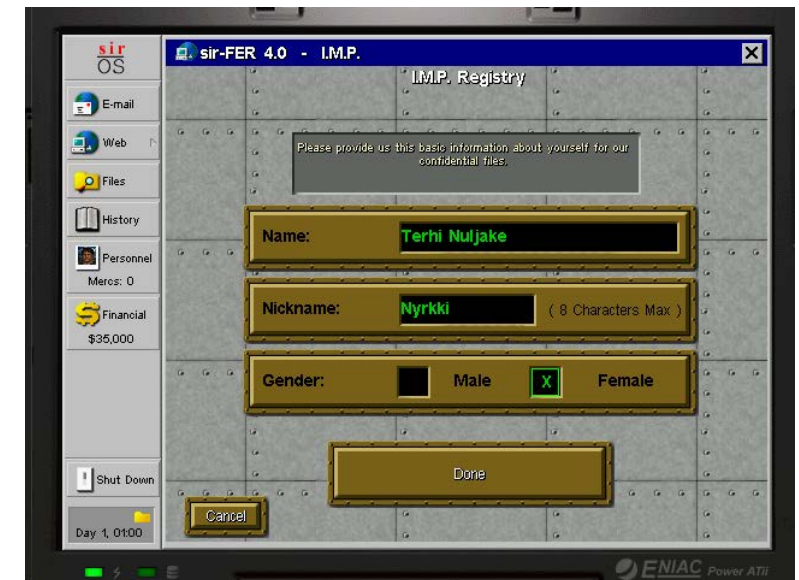
Jagged Alliance 2 (Strategy, RPG) (Pelitalo; Sir-Tech. Julkaisija; TalonSoft. 1999)

Tapahtumat sijaitsevat kuvitteelliselle Arulcon saarelle, jonka valta on ennen pelin alkua valahtanut juonittelun seurauksena diktaattori Deidranna Reitman armottomiin käsiin. Tätä ongelmaa pelaaja lähtee ratkaisemaan oman palkkasoturiryhmänsä kanssa ja palauttamaan vallan takaisin Arulconin asukkaille ruutu kerrallaan.

Peli asettaa pelaajaan eteen kentän - tarkalleen ottaen 16x16 (256 sektorin) kokoisen saaren, jonka jokainen sektori sisältää ainutlaatuisen pelikentän. Pelin strategiset elementit tulevat esille esimerkiksi omien palkkasotureiden varustamisessa, palkkauksessa, koulutuksessa ja itse taistelutilanteessa. Yhteenotto vastustajan kanssa käydään toimintapisteiden (action points) avulla.



Kuva 27 Jagged Alliance 2
(Sir-Tech Canada)



Kuva 28 Jagged Alliance 2
(Sir-Tech Canada)

Seikkailu ja itse roolipelaaminen tapahtuu, miten pelaaja itse haluaa lähteä ratkaisemaan saarella tapahtumia ongelmia. Haluatko priorisoida kulta - ja hopeakaivosten valtaamisen ensimmäiseksi asiaksi, jotta päivittäiset tulot ovat kattaamassa menoja kun esimerkiksi sotajoukkosi palkkapäivä sarastaa? Lähtö- ja loppua-setelmat ovat levitettyinä pelaajan edessä joten mahdollisuudet omanlaatuiseen seikkailuun ovat olemassa jokaisen pelin jälkeen. Jagged Alliance 2 tarjoaa edeltäjänsä mukaan unohtumattomat hahmot joiden kanssa koetut seikkailut pystyy vielä muistamaan vuosienkin takaa.



Kuva 29 Jagged Alliance 2
(Sir-Tech Canada)



Kuva 30 Jagged Alliance 2
(Sir-Tech Canada)

XCOM: Enemy Unknown (Strategy, RPG) (Pelitalo; Firaxis Games. Julkaisija; 2K Games. 2012)

Oma planeettamme (ja sen asukkaat) on joutunut ulkoavaruudellisten otuksellisten olentojen terrorisoinnin kohteeksi ja maailman johtavat henkilöt valitsevat sinut XCOM-projektin komentajaksi torjumaan tätä uudenlaista uhkaa. Lähtöasetelmassa sinun komennuksesi piirissä on tukikohta, säkillinen valuuttaa, asiantuntijaryhmä sekä iskujoukot valmiina vastaanottamaan vierailijat jatkossa.

XCOM: Enemy Unknown on uudistettu versio vuonna 1994 ilmestyneestä edeltäjästään ja onnistui nykyaikaistamaan vaikeusasteikon joka oli huomattava tekijä alkuperäisessä pelissä. Peli todellakin osaa käyttää kaikki keinot ja pelaajan tekemät virheet hyväkseen, jolloin erehdys voi eskaloitua syöksykierteeseen ja koitua projektin kohtaloksi. XCOM sisällön voi jakaa karkeasti kolmeen eri pelialueeseen; Tukikohdan ja resurssien manageroinnin, muukalaisten avaruusaluksien torjuminen hävittäjillä ja maahyökkäys mikä sisältää vuoropohjaisen strategia elementin.



Kuva 31 XCOM Enemy Unknown
(Firaxis Games)



Kuva 32 XCOM Enemy Unknown
(Firaxis Games)

Pelin hahmonluonti on päällisin puolin erityisen kattava. Jokainen sotilas on muokattavissa ulkonäkönsä perusteella mieleisekseen, mutta sotilaiden henkilökohtaiset taito pisteetykset (tarkkuus, liikkuvuus, tahdonvoima jne.) ovat jokaisella vakiomäärä uransa alussa. Nämä muuttuvat pelin edetessä riippuen mitä lisätaitoja pelaaja ostaa sotilaalle kertyneellä kokemuspisteillä. Tämä tulee erityisen hyvin esille tapauksissa, jossa esimerkiksi pelaaja on nimennyt omat sotilaansa omien tuttujensa mukaan, jolloin tunteet voi yhden vuoron aikana olla melkoista vuoristorataa. Tämä peli asettaa pelaajan jatkuvaan piinapenkkiin jolloin onnistuminen tehtävissä on todellakin ansaittua herkkua.



Kuva 33 XCOM Enemy Unknown
(Firaxis Games)



Kuva 34 XCOM Enemy Unknown
(Firaxis Games)

Pillars of Eternity (RPG)

(Pelitalo; Obsidian Entertainment. Julkaisija; Paradox Interactive. 2015)

Pelaaja saapuu karavaanin mukana Dyrwoodin lakeuksille uuden elämän ja maatilkun perässä, kunnes joutuu paikallisten väijytyksen kohteeksi. Kuolema kyetään välttämään täpärästi, jolloin huomataan olevan syvem- mällä juonellisessa suossa.

Tämä peli antaa hyvän esimerkin peliteollisuudesta, kuinka riskialtiista toiminnasta on kyse. On hankala lähteä kehittämään uusia ideoita kun jo olemassa olevilla ratkaisuilla pystytään taateleita takomaan. Pillars of Eternity edustaa pelilajia, jonka jatkajan olemassaoloa on pyydetty pitkään ja hartaasti sitten Baldur's Gate -sarjan mutta tähän rukoukseen ei kukaan pelitalo ei ole halunnut tai pystynyt vastata.



Kuva 35 Pillars of Eternity
(Obsidian Entertainment)



Kuva 36 Pillars of Eternity
(Obsidian Entertainment)

Joukkorahoitus sivusto kickstarter.com antaa sijoittajilla mahdollisuuden investoida tietty rahasumman projekteihin, jotka he haluavat näkevän päivänvalon. Milten 74,000 tukijan joukko vastasi Pillars of Eternityn pyyntöön lähes 4 miljoonan dollarin investoinnilla vaikka alkuperäinen raja itse pelin tekemiseen oli asetettu 1,1 miljoonaan.

Pillars of Eternity on oma keino täyttää ammottavaa sivistysaukkoa jotka tämän tyylliset pelit ovat min-uun jättäneet. Hahmonluonti käyttää perinteistä mekaniikkaa joka on tuttua jo pöytä-paperi-roolipeleistä asti eikä peli anna pelaajalle mielikuvituksellisia vaihtoehtoja, vaan päätöksillä on tässä tapauksessa seurauksia antaen pelille monen monta pelikertaa.



Kuva 37 Pillars of Eternity
(Obsidian Entertainment)



Kuva 38 Pillars of Eternity
(Obsidian Entertainment)

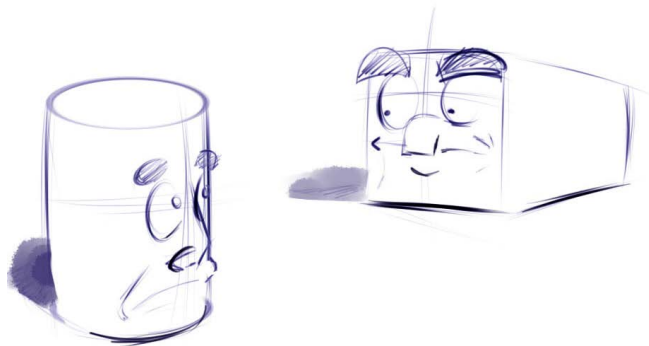
3 PERUSTEKIJÄT

Hahmosuunnittelun perustekijät tulen ottamaan sarjakuva-maailmasta, koska koen tämän median olevan erityisen hyvä niiden perusasioiden esille tuomisessa joita pidän tärkeänä työstämisyvaiheessa ja esimerkiksi kuinka pienillä yksityiskohdilla pystytään muuttamaan hahmon ulkoista kokonaisuutta ja näin kertomaan toisenlaista tarinaa ja kuvaa katsojalle. Nämä alkutekijät ovat tärkeä rakennusosa prosessissa joten ovat läsnä alusta loppuun saakka. Hyvä perusrakenne antaa myös mahdollisuudet muutoksiin ja kehittymiseen jatkosakin.

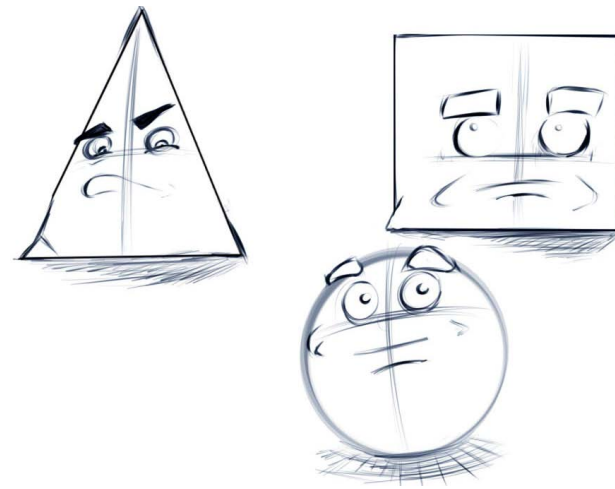
3.1 Muodot

Ympyrän, kolmion ja neliön perusmuodot puhuvat hahmon persoonallisuudesta kauan ennenkuin tämä on tehnyt elettäkään tai puhunut sanaakaan. Tietoisuus hahmon perusrakenteista auttaa myös säilyttämään oikean muotonsa kun hahmoa aloitetaan elävöittämään, esimerkiksi animoinnin avulla.

Yksittäisillä ja simppeleillä muodoilla pystytään luomaan vaatimattomia hahmoja kun taas näitä yhdistämällä kyetään monimutkaisempiin tuotoksiin. Tätä pakkaa voidaan edelleen sekoittaa rikkomalla perusmuotoja ja viemällä niitä eteenpäin. Mahdollisuuksia on kunhan niistä pystytään luomaan tukeva perusrakenne jota on helppo lukea. Mikä tahansa tämä rakennelma onkin, on tärkeää luoda monia erillaisia luonnoksia hahmosta eikä tyytyä muutamaan ensimmäiseen kokeiluun. Tämä auttaa löytämään juuri sen oikean muotokielen joka ei välttämättä välity muille luonnoksien yhteydessä ja tämä kaiken tulee tapahtua ennenkuin hahmon pieniä yksityiskohtia on edes rakennettu. (Tom Bancroft 2006, 28)



Kuva 39 Kuvituskuva
(Asiala 2015)



Kuva 40 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

3.2 Muotojen symboliikka

Erillaisilla muodoilla on omanlaisensa tapa kertoa tunnusomaisista merkeistä, joten on hyvä tietää mitä haluaa hahmosuunnittelussa tuoda esille. Vaatimukset hahmoa kohtaan voidaan nostaa paremmin esille kysymys omaisesti esimerkiksi; Missä hän asuu? Kuinka vanha hän on? Minkälainen lapsuus hänellä oli? Ja niin edelleen. Oikeat muodot tuovat hahmon persoonallisuuden ja kyvyt esille joten perusasiat on hyvä tietää. (Tom Bancroft 2006, 32-35)

Ympyrä

Ympyrät ja pyöreät muodot antavat kuvan ystävällisestä, lempeästä ja jopa suloisesta hahmosta. Teräviä kulmia ei ole, joten tämä muoto ei ole kenellekään vaaraksi.



Kuva 41 Iida
(Asiala 2015)

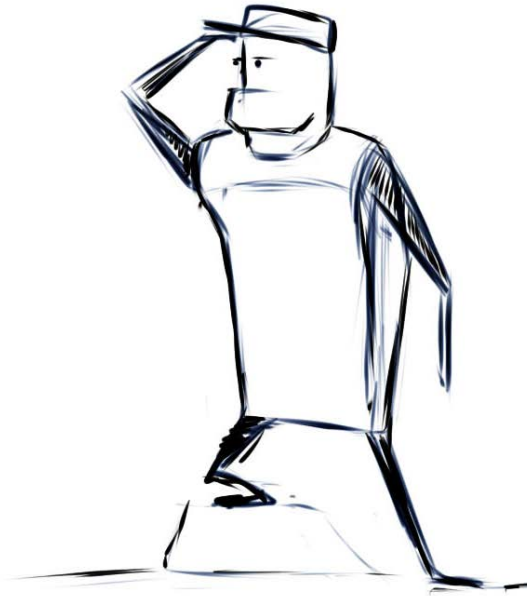


Kuva 42 Sakkeus
(Asiala 2015)

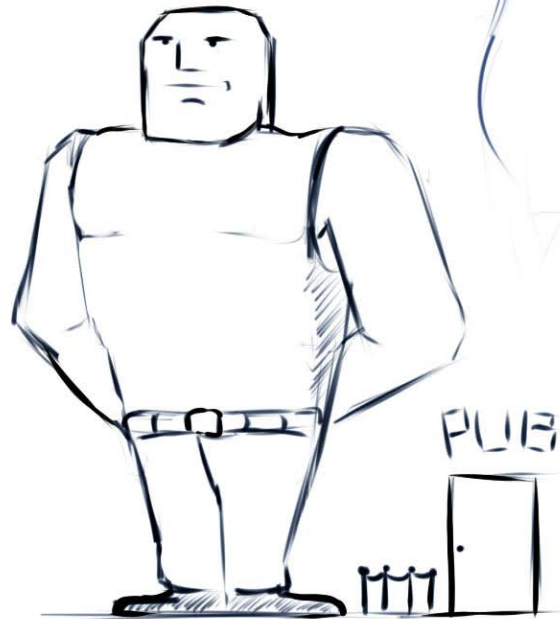


Kuva 43 Kasper
(Asiala 2015)

Neliön ja kuution muotokieli kertoo tasaisesta, vahvasta ja jyrkävstä hahmosta. Pelottavan kookkaana klubi-
en järjestyksenvalvoja on oiva esimerkki neliömäisestä muodosta.



Kuva 44 Poliisimestari
(Asiala 2015)



Kuva 45 Toni
(Asiala 2015)



Kuva 46 R-mies
(Asiala 2015)

Kolmio

Terävät kulmat ovat vaarallisia ja pahaenteisiä, joten tämä muotokieli sopii oivasti roistojen kuvailuun. Myös kiilamainen tunnelma antaa mielikuvaa röyhkeästä käytöksestä.



Kuva 47 Vismaaja
(Asiala 2015)

Kuva 48 Taneli
(Asiala 2015)

Kuva 49 Lauri
(Asiala 2015)

3.3 Siluetin keinot

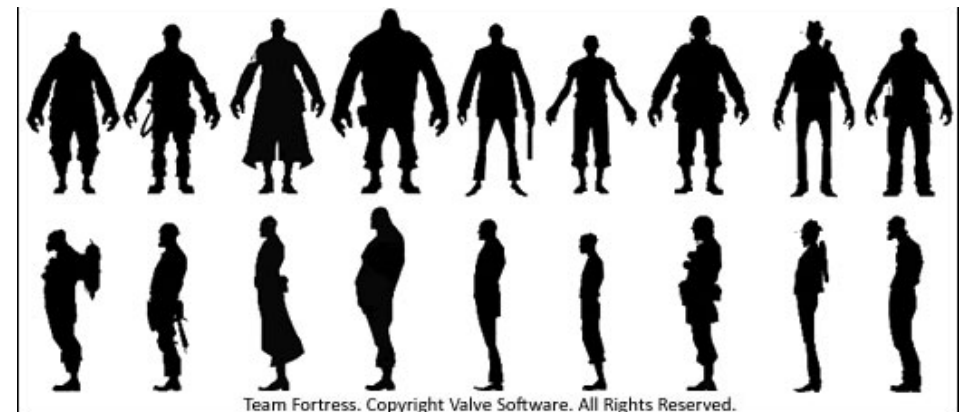
Siluetti on keino kuvan ulkomuotojen korostamisessa. Kohteen ääri viivojen piirtämisen jälkeen kuva täytetään yhdellä värillä - usein mustalla valkoista taustaa vasten jolloin kuvasta saadaan erittäin yksinkertaisen näköisen.

Tämä on hyvä keino tarkastaa hahmon ulkomuotoa koko ilman häiritseviä yksityiskohtia. Hyvin suunniteltun hahmon siluetti kertoo vahvasta muodosta, mieleenpainuvasta asetelmasta sekä pystyy erottumaan edukseen.

Siluetin käyttö ei ole rajattu pelkästään hahmosuunnitteluun, vaan esimerkiksi kenttäsuunnitteluun tästä on myös paljonkin hyötyä. Avaintekijänä on työn keskittyminen muotojen työstämiseen ilman, että tarvitsee ajatella värien käyttöä, yksityiskohtia tai perspektiiviä.

Esimerkkejä hyvästä hahmosuunnittelusta ja siluetin käytöstä näkyy Valven Team Fortress 2 suunnittelussa. Jokainen hahmo on tunnistettava ja erillinen ilman minkäänlaisia yksityiskohtia. Tämä kertoo vahvasta suunnittelusta joka auttaa itse pelissä tunnistamaan vastustajat ja ystävät pitkien matkojen päästä.

(<http://www.worldofleveldesign.com>, viitattu 4/2015)



Kuva 50 Team Fortress 2
(Valve Corporation)

Team Fortress. Copyright Valve Software. All Rights Reserved.

4 ODOTUKSET PELISTÄ


Hahmosuunnittelun perusrakenteista seuraava virstanpylväs on huomioida itse pelin tarpeet. Tässä osiossa syvennyttään enemmän hahmosuunniteluun, joka hakee ensinmäistä kosketuspintaa pelin tarinaan. Tämä tekee peleistä erillaisen verrattaessa muihin viestintävälineihin. Mahdollisuuksien kirjo sekä pelaajan oma vaikutusvalta ovat käden ulottuvissa.

Tämä ominaisuus on ainutlaatuinen, jota ei elokuvissa tai kirjallisuudessa nähdä. Tulen tässä osiossa rakentamaan roolipelimäistä runkoa hahmosuunnittelun kannalta, joten ajatukseni pelimekaniikan, karttasuunnittelun ynnä muiden osalta jää tässä tilanteessa varjoon. Tarinallisuus sekä kokemus pelaajan, pelihahmon ja pelimaailman välillä on se, mitä tulen tässä hakemaan. On hyvä kuitenkin muistaa, että vaikka tämän tyylinen hahmosuunnittelu voi rönsyillä todella isoksi paketiksi toteuttamisen suhteen, antaa tämä kuitenkin mielikuvaa pelin sisällön tuottamisesta. Tekniikka kehittyy jatkuvasti hurjaa vauhtia ja peleistä saadaan yhä enemmän ja enemmän irti. Meidän ei pidä kuitenkaan unohtaa pelin sisältöä, joten uusia keinoja on löydettävä.

4.1 Pelin henki

Uskottava hahmosuunnittelu vaatii myös ajattelua ympäristöönsä, missä kyseinen hahmo seikkailee. Minkälaisia varusteita hänellä on? Kuinka toiset hahmo reagoivat hänen (ja pelaajan) päätöksiin ja niin edelleen. Päätöksistä saama palaute voi tulla esille monella tavalla, kuten äänenä, lyhyet animaatiot ja dialogiana mutta omakohtainen näkemys on edelleen visuaalisessa palautteessa, joka antaa näkyvää muutosta pelihahmon suhteen. Jos pelihahmo joutuu konfliktin keskelle ja selviytyy siitä - pitäisi se tulla pelaajalle esille muutoin kuin ylimääräisinä pisteinä.

Symbolit ovat helppo ja turhan yleinen tapa kertoa pelihahmon tila. Pelimekaniikaltaan nämä ovat nopeasti ja helposti luettavissa, mutta jos tahdomme todellakin syventyä maailmaan niin haluamme tuntea nämä pelihahmomme kautta.

Icon	Name	Description
	Bleeding	Deals damage every second; stacks intensity.
	Blind	Next outgoing attack misses; stacks duration.
	Burning	Deals damage every second; stacks duration.
	Chilled	Movement speed decreased by 66%; skill cooldown increased by 66%; stacks duration.
	Confusion	Damage received on skill activation; stacks intensity.
	Crippled	Movement speed decreased by 50%; stacks duration.
	Fear	Involuntary retreat; unable to act; stacks duration.
	Immobilized	Unable to move; stacks duration.
	Poison	Deals damage every second; heal potency decreased by 33%; stacks duration.
	Torment	Deals damage every second. Deals additional damage to moving foes. Stacks intensity.
	Vulnerability	Defense is decreased; stacks intensity.
	Weakness	Endurance regeneration decreased by 50%. 50% of hits are Glancing Blows (50% damage). Stacks duration.

Kuva 51 Guild wars 2
(ArenaNet)

4.1.1 Miljö

Miljö eli tapahtuma-aika ja -paikka. Konflikti rikkoo aina normaalin arjen ja luo näin hyvät asetelmat uudelle sankari-tarinalle. Mikä parasta, miljö pystyy olemaan luojansa ajattelema jossa vain mielikuvitus on rajana. Pelaajan on helpompi samaistua pelimaailmaan jos se edustaa olemalla jotakin tuttua, kuten Maa planeetta. Tällöin suuren luokan ja aikaa vievää esittelyä ei tarvita. Aikauden määritelmä muokkaa suuresti maailman kokonaisuutta, joten fantasian ja scifi- tyylin genret ovat tästä usein käytetty esimerkki. Fantasia sijoittuen entisaikaan, kun taas scifi tulevaisuuteen.



Kuva 52 Guild wars 2
(ArenaNet)

4.1.3 Vuorovaikutus

Pelimaailma antaa mahdollisuuden reagoida erillaisten henkilöiden kanssa. Nämä henkilöt jakaavat maailman kanssasi ja voivat olla sinua siellä joko auttamassa, vastustamassa tai kokonaan välittämättä pelaajan olemassaolosta. Tässä nousevat esiin vuorovaikutuksien antamat mahdollisuudet heidän kanssaan. Vaihtoehtojen salliminen vuorovaikutuksessa luo syvyyttä keskusteluihin ja antaa lisää kuvaa, millainen pelimaailma on kyseessä toisen pelihahmon näkökulmasta. Vuorovaikutus kykenee myös antamaan vaihtoehtoisen lähestymistavan esimerkiksi pelin päävastustajan kanssa, jolloin kaikki ei enää olekaan niin mustavalkoista.



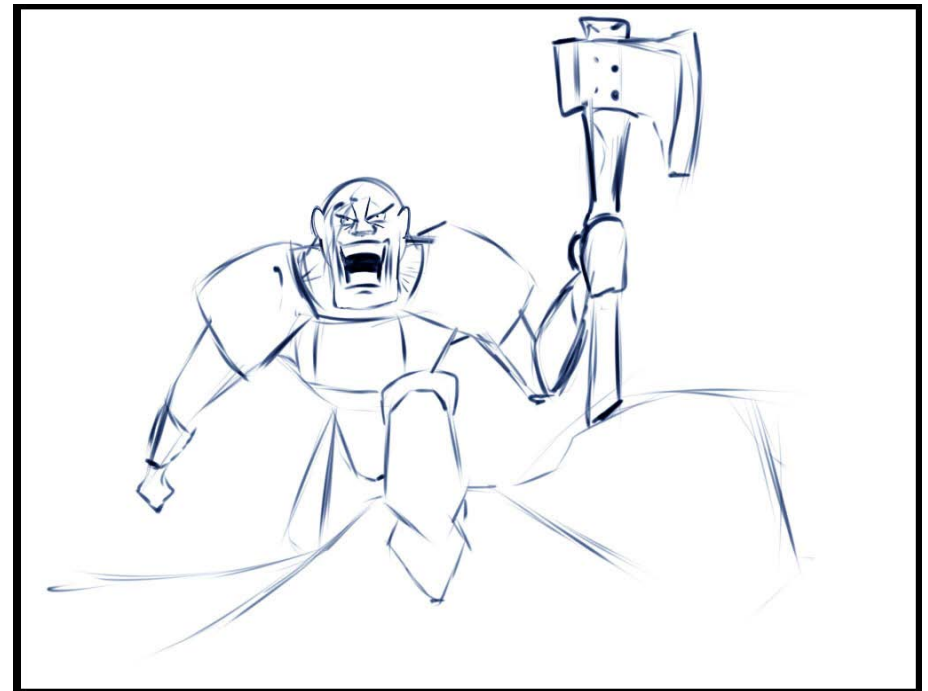
Kuva 54 The Witcher 2: Assassins of Kings
(CD Projekt RED)

5 LUOMUS

Tämän osiossa annan oman esimerkin päähahmon muutoksille erillaisten käänteiden ja valintojen kautta. Miten nämä hyvinkin pienet asiat tulevat vaikuttamaan visuaalisesti hahmon ulkonäköön ja käyttäytymiseen. Käyn läpi useamman vaihtoehdon skenaarista havainnollistaen, kuinka nämä voisi vaikuttaa tilanteeseen eri tavalla.

Taustatarina: Jumalat ovat palanneet kuolevaisten pariin vaatien joukkoja riveihinsä demonisia voimia vastaan. Maailmanloppu kolkuttaa ja uhkaa jopa Jumalten olemassaoloa. Soturien sielut pystytään keräämään pelkästään taistelussa kaatumalla joten kyseessä on verinen kaaos kuolevaisten kesken. Lars Rautanaama on vastannut kutsuun ja lähtee näin viimeiselle retkelle ansaitakseen paikan kuolemattomien seurassa.

Tulen jakamaan tapahtumat kahteen eri skenaarioon. Ensimmäinen skenaario (A) jakaantuu neljään eri tapahtumaan, asettaen lähtökohdat. Tämän jälkeen alkaa toinen skenaario (B), joka antaa jokaiselle tapahtumalle vaihtoehtoisen tapahtuman.



Kuva 55 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

A. Skenaario. Lähiseudun sotatilanne johon Lars ottaa myös osansa.

A1: Ensimmäiset kahakat vastustajien kanssa kallistuu voiton puolelle ja sotasaalis on enemmän kuin tarpeeksi Lars Rautanaamalle. Tämä tarkoittaa parempia kertoimia selviytymiseen ja oman uransa nousukiitoon. Hän ottaa nyt suunnaksi lähimmän kaupungin, jossa saisi parhaimman mahdollisen hyödyn sotasaalistaan.

Tässä tapahtumassa Lars Rautanaamio luottaa enemmän ja enemmän itseensä. Hän on hyvässä vauhdissa kiipeämässä kohti tavoitteitaan.



Kuva 56 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

A2: Lars Rautanaama saa ruhjeita ja onnistuu pelastautumaan tilanteesta. Vastustajia oli enemmän, mutta onneksi hän pääsi pinteestä juuri ajoissa. Rautanaaman on aika vetäytyä syrjempään ja hoitaa itsensä kuntoon, ennenkuin lisää ongelmia syntyy.

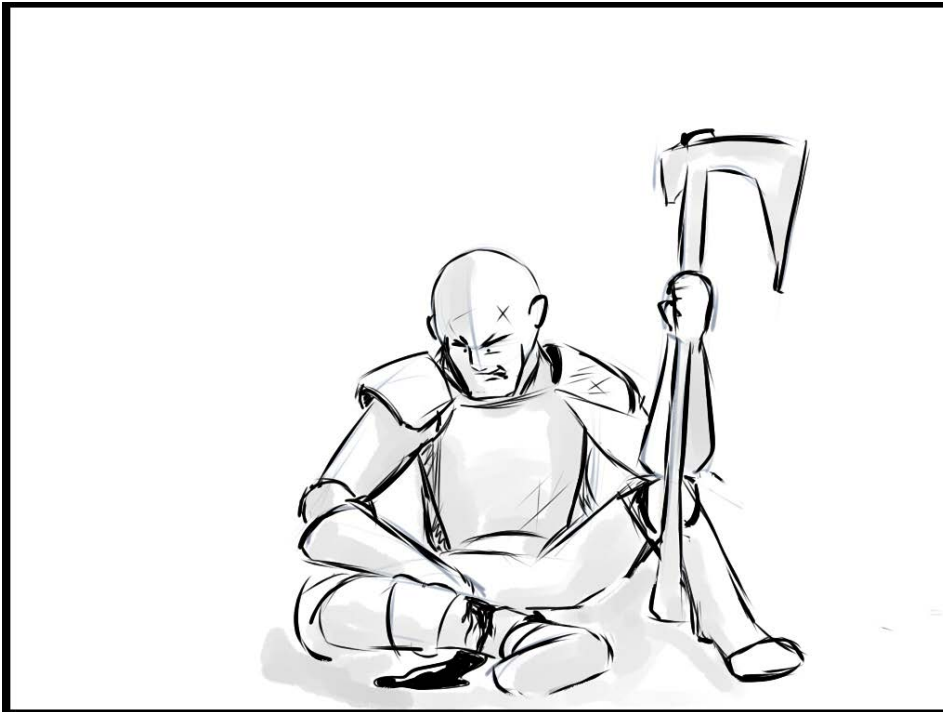
Tämä tapahtuma antaa Lars Rautanaamalle näkyviä arpia ympäri kehoa ja hän alkaa epäilemään omia kykyjään tehtävänsä hoitamisessa.



Kuva 57 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

A3: Kahakka on kova ja Lars Rautanaama menettää jalkansa toimintakyvyn. Vastustajansa Lars pystyi juuri ja juuri päihittämään, mutta tämä kerkesi tehdä Larsin jalkaan peruuttamatonta vahinkoa. Jalalle on tehtävä jotakin, ennenkuin tilanne tästä pahenee.

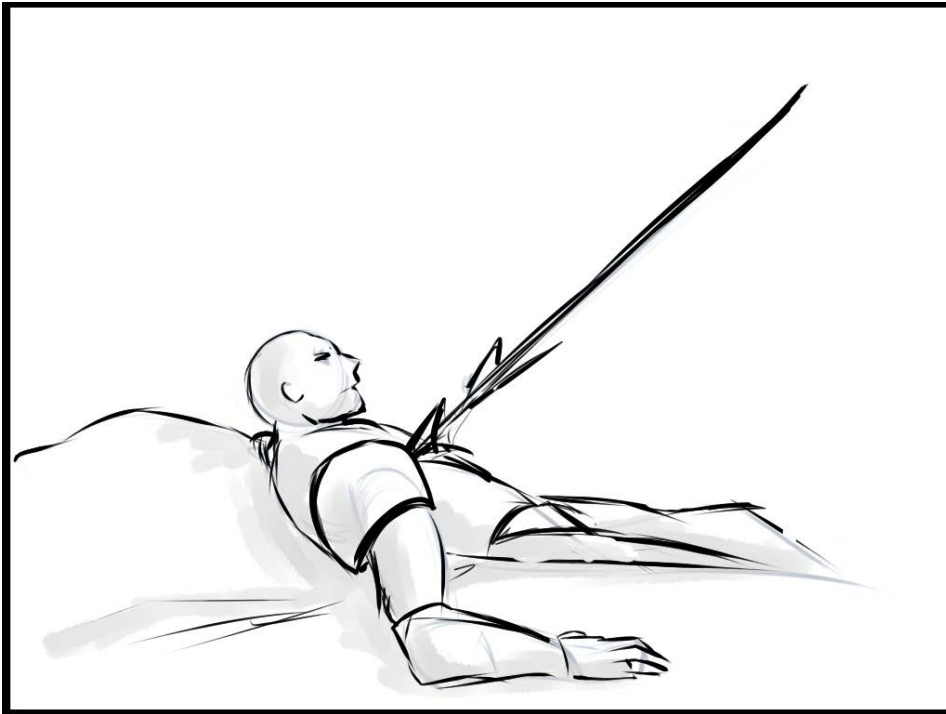
Tapahtuma asettaa Larsin koville niin fyysisesti kuin henkisesti. Jalka on vahingoittunut vakavasti, joten sitä ei enää pysty kotikonsteilla hoitamaan. Jotakin on keksittävä ja pian.



Kuva 58 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

A4: Kuolema korjaa Lars Rautanaaman. Vastustajan taidot olivat liian kova pala purtavaksi, joten Lars sai ennenaikaiset menoliput Jumaltensa luokse.

Tapahtuma heittää Rautanaaman tuonpuoleiseen, mutta ilmaan minkäänlaista arvoa soturina. Tämä tulee antamaan Larsille vaikeuksia vakuuttaa Jumalat omista taidoistaan.



Kuva 59 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B. Skenaario. Larsin vaihtoehtoiset kokemukset jakaantuvat nyt kahteen erillaiseen tarinaan.

B₁ (1): Lars Rautanaama tekee sijoituksia rahalla, palkkaen lisää sotureita riveihinsä ja saaden uusia taistelutovereita. Nämä taistelutoverit ovat tukena niin hyvinä ja huonoinakin aikoina. Hänen voittokierteen avulla komennukseen liittyy lisää sotilaita ja pian tämä armeijaksi paisunut sotajoukko niittää kultaa ja kunniaa pitkin päämannerta.

Tapahtuma tekee Lars Rautanaamasta johtajan. Hän osaa tehdä kiperiä päätöksiä nopeasti ja toimia esimerkillisesti muille. Lars ei enää havittele kuolemanjälkeistä elämää, koska huomaa muitakin ihmisiä ympärillään, ei pelkää henkiolentoja.



Kuva 60 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B1 (2): Rautanaama sijoittaa rahansa parempaan varustukseen. Näin yksinäinen soturi ansaitsee kunniansa aivan yksin eikä hae tukea keneltäkään. Hän kiertää mannerta niittäen jokaisen, joka nostaa aseensa häntä vastaan. Jumaltensa suosio odottaa häntä tuonpuoleisessa.

Soturin kuolemaa etsien hän hakeutuu jatkuvasti ongelmiin toisten ihmisten kanssa ryöstäen jälkikäteen heidän raatonsa. Seloottimaisesti hän etsii Jumaltensa suurempaa suosiota eikä yritäkään hakeutua sosiaaliseen elämään muiden ihmisten kanssa. Ainoa asia mitä hän tietää on taistelukenttä ja kuolemanjälkeinen elämä.



Kuva 61 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B2 (1): Lars sitoo haavansa. Kipu kertoo, että Lars on vielä hengissä, joten vielä on matkaa taitettavana tässä elämässä. Epävarmana ja heikkona hän mielummin välttää tilanteet kokonaan, kun kunnianhimoisesti kävisi vihollisen kimppuun suoraan edestäpäin.

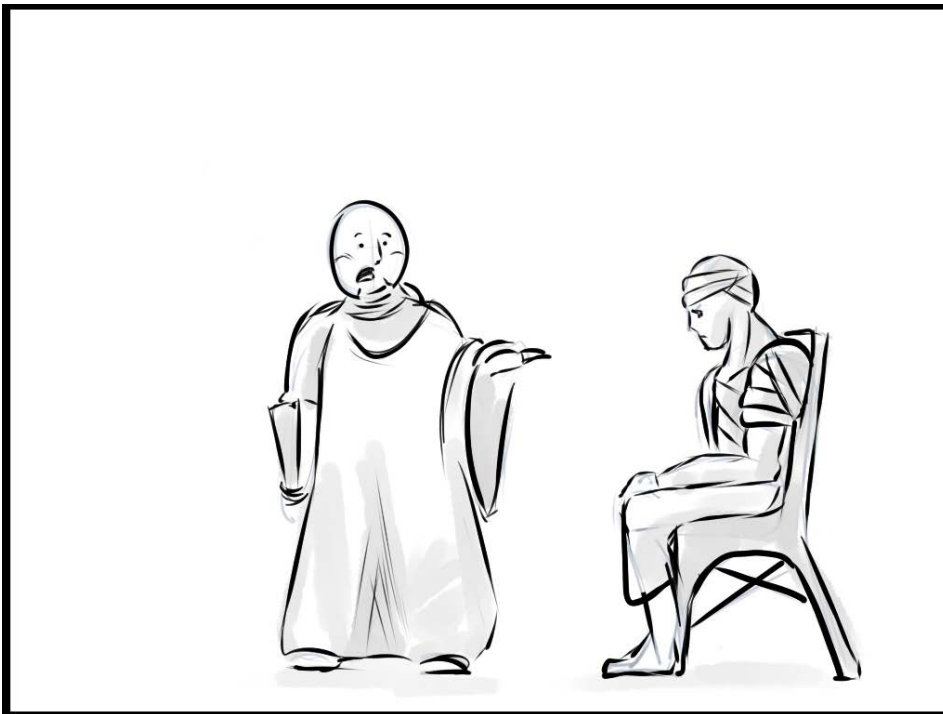
Tapahtuma ajaa Larsin yhä enemmän kyseenalaistamaan päätöksensä lähteä sotaretkelle. Kivut tulevat olemaan aina muistona hänelle tästä päätöksestä, joten hän kantaa katumusta loppuelämänsä ajan.



Kuva 62 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B2 (2): Lars hakeutuu hoitamaan haavansa kunnolla. Parannusta tapahtuu, niin sisäisesti kuin ulkoisesti. Parantaja edustaa toista uskontokuntaa ja pitää Larsin puhetta tuomionpäivästä joutavina. Hänen kertomuksensa toisenlaisista Jumalista saavat Larsin miettimään asioita.

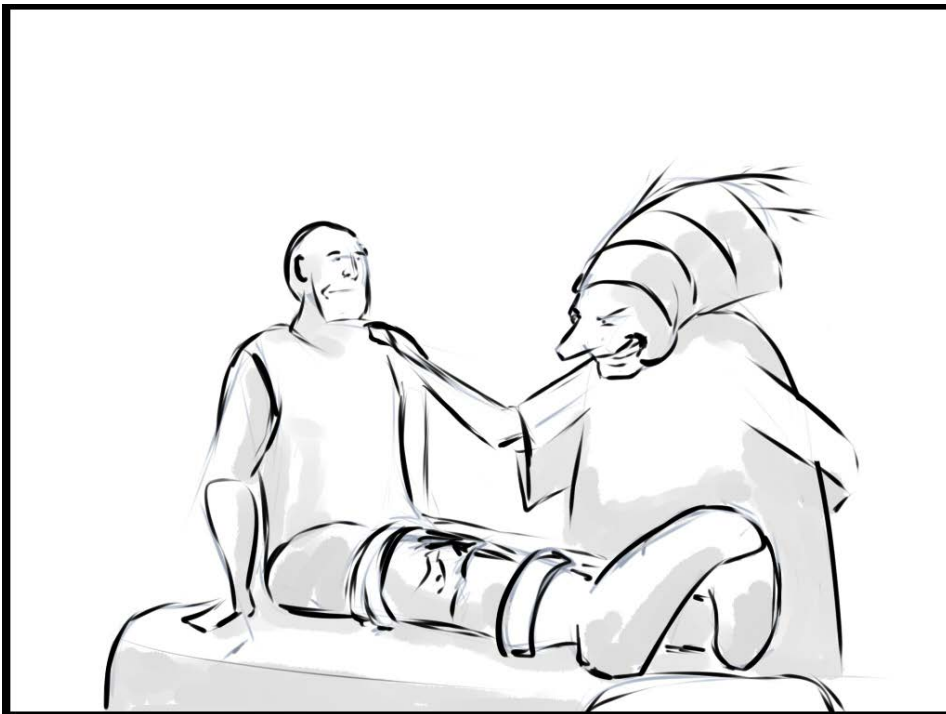
Keho paranee täydellisesti ja sisällä palaa uudenlainen liekki. Tapahtuma antaa Lars Rautanaamalle uudenlais-
ta uskoa ja hän tulee hylkäämään taistelutanteret Jumaltensa vuoksi, ainakin hetkeksi.



Kuva 63 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B3 (1): Jalan parannukseen on tarjolla paikallisen noidan keinot, mutta hän tulee vaatimaan kultaakin arvokkaampaa palkkiota parannuksesta. Lars haluaa jatkaa nykyistä elämäänsä, joten hän tekee sopimuksen, jonka maksuvälineenä toimii oma sielu.

Tapahtumat vaikuttavat Larsin puolesta ensin hyvältä. Jalka parantuu täydellisesti ja hän jatkaa tehtäväänsä päästäkseen tuonpuoleiseen. Kuoleman koittaessa Larsin sielu kuitenkin päättyy noidan purkkikokeelmaan ja odottelee sielä vapautusta.



Kuva 64 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B3 (2): Lars amputoi jalkansa ja jatkaa toimintaa. Kiusallinen kuolema vuoteella vältytään, mutta Lars ei enää pysty taittamaan pitkiä matkoja. Hän jää kotikyläänsä jalkapuoliksi.

Tapahtumat johtavat Larsin erakoitumiseen muista. Kunniakasta soturin kuolemaa ei yksijalkaiselle löydy ja hänen päivänsä päättyvätkin rosvojoukon kautta.



Kuva 65 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B₄ (1): Lars Rautanaama ei saanut tarpeeksi mainetta elävien kirjoissa, joten hän joutuu siivoamaan Jumalten juhlasaleja ikuisuuden. Uskonnollisissa teksteissä kauneiksi kuvatut salit ovat ainaisen lian peitossa, jota Lars ei ole koskaan uskomaan todeksi.

Tapahtumat tekevät Rautanaamasta ikuisen orjan jumal-olentojen ruokasaleihin. Hän riutuu luun laihaksi, mutta kuolema ei enää häntä toistamiseen korjaa.



Kuva 66 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

B4 (2): Rautanaama kieltäytyy palvelijana olemisesta ja hänet heitetään taistelemaan demonisia voimia vastaan ilman minkäänlaista apua. Hirviöt eivät anna hänelle minkäänlaista armoa, joten hän syntyy vain kuolemaan yhä uudestaan ja uudestaan.

Tapahtuma antaa Larsille hyvin vähän toivoa nousta uudestaan jaloilleen, mutta onneksi ikuisuus on pitkä aika.



Kuva 67 Kuvituskuva
(Asiala 2015)

6 Loppupohdinta

Tämä lopputyö yhdisti visuaalisen työstämisen, hahmosuunnittelun ja pelit toisiinsa. Kolme asiaa, jotka todellakin herättävät minussa mielenkiintoa. Aiheen valitseminen oli helpoin vaihe. Se, mitenkö pystyin tämän lopputyön pukemaan järkevästi asialliseksi ja ymmärrettäväksi tekstiksi oli erittäin haasteellista. Pelaaminen ja siihen liittyvä immersio on kuitenkin sellainen asia, mikä pitäisi pitäisi aivan itse kokea. Sitä ei voi sanoa kuvailla.

Tämän lopputyön koostamisen aloitin asioiden fyysisesti esille tuomisella. Post-it-lappujen ja muun dokumentin ripustus seinälle antoi aikaseksi rakenteen, jota pitkin asiaa aloittaisin lähestymään. Rakenteesta huolimatta aloitin aiheen koostamisen liian pintapuolisesti, joten opinnäytteen työstäminen venyi entisestään.

Vaikka tämänkaltainen konsepti hahmon muokkaantumisesta pelin edetessä voi todellakin rönnyillä pelin mekaniikan suhteen kestävämmiin mittoihin, en kuitenkaa pidä asiaa vielä alas ammuttuna ideana. Tekniikka kehittyy jatkuvasti tällä alalla, joten haluan olla mukana tarjoamassa myös terävintä kärkeä myös pelien sisällön suhteen.

Lähteet

Kirjallisuus

MANNINEN, TONY 2007. PELISUUNNITTELIJAN KÄSIKIRJA, s.16, 20-22

MCMAHAN, ALISON 2003. IMMERSION, ENGAGEMENT, AND PRESENCE, s. 68

SCHELL, JESSE 2008. THE ART OF GAME DESIGN: A BOOK OF LENSES, s. 312

BANCROFT, TOM 2006. CREATING CHARACTERS WITH PERSONALITY, s. 28, 32-35

Verkkolähteet / artikkelit

FUNTEK OY. Viitattu 30.4.2015, s. 7, saatavilla: <http://rabit.fi/Funk/>

PSYCHOLOGY OF GAMES 2010. Viitattu 30.4.2015, s. 12, saatavilla: http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/#foot_text_514_4

EXTRA CREDITS: THE ILLUSION OF CHOICE. Viitattu 25.4.2015, s. 13, saatavilla: <http://extra-credits.net/episodes/the-illusion-of-choice/#discuss> , toimiva videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac>

WORLD OF LEVEL DESIGN 2010. Viitattu 27.4.2015, s. 33, saatavilla: http://www.worldofleveldesign.com/categories/game_environments_design/silhouette-design-game-environments.php

Kuvalähteet

Kuva 1 FITCOBO. FUNTEK OY. Saatavilla: <http://rabit.fi/Funk/>

Kuva 2 FITCOBO. FUNTEK OY. Saatavilla: https://www.facebook.com/funtekgames/photos_stream

Kuva 3 Heikko viikinki. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta.

Kuva 4 Heikko viikinki. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta.

Kuva 5 Heikko viikinki. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta.

Kuva 6 Mirror's Edge 2. Electronic Arts. Saatavilla: <http://www.ign.com/blogs/mikeyvittelli/2013/05/26/games-i-want-to-see-at-e3-2013-mirrors-edge-2>

Kuva 7 The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 8 Immersio. CGP. Saatavilla: <https://depts.washington.edu/critgame/wordpress/2010/11/immersed-in-keywords-an-interactive-follow-up/>

Kuva 9 Super Mario Bros. 3. Nintendo. Saatavilla: <http://wiiudaily.com/2013/11/super-mario-bros-3-wii-u/>

Kuva 10 Counter-Strike - Global Offensive. Valve Corporation. Saatavilla: <http://www.ariablarg.tv/2013/08/gamescom-comes-to-twitch-with-exclusive-streams/>

Kuva 11 Ryhmä rämä. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta.

Kuva 12 Brothers: A Tale of Two Sons. Starbreeze Studios. Saatavilla: <http://www.destructoid.com/review-brothers-a-tale-of-two-sons-258764.phtml>

Kuva 13 Shovel Knight. Yacht Club Games. Saatavilla: <http://www.pelilegacy.fi/arvostelut/754/shovel-knight-kaivaa-tiensa-pelaamisen-kulta-aikaan>

Kuva 14 Seikkailija. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta

Kuva 15 Baldur's Gate. BioWare. Saatavilla: <https://bisgames.wordpress.com/baldurs-gate-ii-throne-of-bhaal/>

Kuva 16 The Witcher. CD Projekt RED. Saatavilla: <http://www.anandtech.com/show/2426>

Kuva 17 Hahmon muokkaaminen. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta

Kuva 18 StarCraft II: Wings Of Liberty. Blizzard Entertainment. Saatavilla: <http://www.gamewatcher.com/games/starcraft-2-wings-of-liberty>

Kuva 19 UFO Enemy Unknown. MicroProse Software. Saatavilla: <http://thenerdstreamera.blogspot.fi/2012/10/review-x-com-enemy-unknown.html>

Kuva 20 Taistelukenttä. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta

Kuva 21 Portal. Valve Corporation. Saatavilla: <http://www.tuexpertojuegos.com/2011/01/19/portal-2-los-jugadores-de-ps3-pc-y-mac-podran-jugar-juntos/>

Kuva 22 Trine 2. Frozenbyte. Saatavilla: <http://www.softpedia.com/reviews/games/pc/Trine-2-Review-241250.shtml>

Kuva 23 Palikkapää. Jukka Asiala. Saatavilla: Omasta arkistosta

Kuva 24 XCOM Enemy Unknown. Firaxis Games. Saatavilla: <http://www.mobygames.com/game/windows/xcom-enemy-unknown-special-edition/cover-art/gameCoverId,250555/>

Kuva 25 Jagged Alliance 2. Sir-Tech Canada. Saatavilla: http://en.wikipedia.org/wiki/Jagged_Alliance_2

Kuva 26 Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Saatavilla: <http://buy.pillarsofeternity.com/>

Kuva 27 Jagged Alliance 2. Sir-Tech Canada. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 28 Jagged Alliance 2. Sir-Tech Canada. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 29 Jagged Alliance 2. Sir-Tech Canada. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 30 Jagged Alliance 2. Sir-Tech Canada. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 31 XCOM Enemy Unknown. Firaxis Games. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 32 XCOM Enemy Unknown. Firaxis Games. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 33 XCOM Enemy Unknown. Firaxis Games. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 34 XCOM Enemy Unknown. Firaxis Games. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 35 Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 36 Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 37 Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 38 Pillars of Eternity. Obsidian Entertainment. Kuvakaappaus pelistä.

Kuva 39 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 40 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 41 lida. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 42 Sakkeus. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 43 Kasperri. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 44 Poliisimestari. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 45 Toni. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 46 R-mies. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 47 Vismaaja. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 48 Taneli. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 49 Lauri. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 50 Team Fortress 2. Valve Corporation. Saatavilla: http://www.worldofleveldesign.com/categories/game_environments_design/silhouette-design-game-environments.php

Kuva 51 Guild wars 2. ArenaNet. Saatavilla: <https://wiki.guildwars2.com/wiki/Condition>

Kuva 52 Guild wars 2. ArenaNet. Saatavilla: <https://forum-en.guildwars2.com/forum/support/bugs/100-map-bugged-out>

Kuva 53 Leveling Up. Top 100 Video Game Weapons. Saatavilla: <http://www.nerdstronggym.com/journal/2015/2/20/leveling-up>

Kuva 54 The Witcher 2: Assassins of Kings. CD Projekt RED. Saatavilla: <http://roboheartbeat.com/tag/dialogue-options/>

Kuva 55 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 56 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 57 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 58 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 59 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 60 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 61 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 62 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 63 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 64 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 65 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 66 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Kuva 67 Kuvituskuva. Jukka Asiala. Saatavilla omasta arkistosta.

Liite 1: Luonnoksia

