

Kristina Kangas

KUINKA PIKSELISTÄ TULEE UHKAAVA

Vihollishahmon uhkaavuuden luonti visuaalisin keinoin videopeleissä

KUINKA PIKSELISTÄ TULEE UHKAAVA

Vihollishahmon uhkaavuuden luonti visuaalisin keinoin videopeleissä

Kristina Kangas
Opinnäytetyö
Kevät 2018
Viestinnän koulutusohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Viestinnän tutkinto-ohjelma, Visuaalisen suunnittelun suuntautumismuutostohto

Tekijä: Kristina Kangas

Opinnäytetyön nimi: Kuinka pikselistä tulee uhkaava – Vihollishahmon uhkaavuuden luonti visuaalisin keinoin videopeleissä

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2018

Sivumäärä: 47 + 11

Vihollishahmon suunnittelusta peleihin löytyy jonkin verran olemassa olevaa materiaalia, mutta varsinaisesta uhkaavuuden luonnista muuten kuin tarinallisin keinoin ei ole ennestään paljon tietoa. Tutkielman tavoitteena oli selvittää, mikä tekee pelihahmosta uhkaavan, jos keskitytään ainoastaan sen visuaalisiin piirteisiin. Tutkielmassa paneudutaan siihen, kuinka pelisuunnittelija voi varmistaa, että pelaaja osaa varoa vastaan tulevaa vihollishahmoa heti kun se tulee esiin, ja kuinka oikeanlainen tunnelma voidaan luoda visuaalisin keinoin.

Pelisuunnittelijan tulee ottaa huomioon monta asiaa ennen vihollisen visuaalista suunnittelua. Hahmon koko, käytös, taistelutyyli ja tarkoitus ovat tärkeitä elementtejä, joihin paneutuminen tekee visuaalisesta suunnittelusta helpompaa. Kun tiedetään, miten hahmo toimii pelimaailmassa, on helpompaa päättää, millaisia visuaalisia piirteitä se tarvitsee. Visuaalisen hahmosuunnittelun lähtökohdat ovat linjoissa, väreissä, muodoissa sekä valööreissä, joita yhdistelemällä ja muokkaamalla hahmosuunnitteluun syntyy valtavasti mahdollisuuksia. Tutkielmassa käsitellään muodon ja värien lisäksi hahmojen animaatioita sekä yleisesti tunnettuja stereotyyppioita. Tietoperusta koostuu hahmosuunnitteluoppaista sekä videopeliaiheisista artikkeleista ja kirjallisuudesta.

Tein kyselyn selvittääkseni, miten pelaajat tulkitsevat hahmoja ja mitkä visuaaliset tekijät vaikuttavat vihollishahmon uhkaavuuteen. Kyselyyn osallistui kuusitoista vastaajaa ja se koostui yhdeksästä kysymyksestä, joissa roolitettiin hahmoja, tarkasteltiin vihollishahmoja sekä ilman kontekstia että peleissä, ja vertailtiin hahmojen uhkaavuutta keskenään. Vastauksista kävi ilmi, että kontekstilla on suurin merkitys hahmon uhkaavuuden tulkinnassa. Hahmon uhkaavuutta tai harmittomuutta tarkastellessa ensimmäiset huomiot tehdään värien ja muotojen perusteella, mutta jokainen visuaalinen piirre toimii aina suhteessa sen ympäristöön, kuten pelimaailmaan ja muihin hahmoihin.

Tutkielmasta on hyötyä hahmosuunnittelusta kiinnostuneille ja etenkin vihollishahmoja suunnitteleville. Sitä voi käyttää apuna luomaan hahmoja, joiden tarkoitus välittyy pelaajille oikealla tavalla.

Asiasanat: videopelit, viholliset, hahmosuunnittelu, uhkaavuus, visualisointi

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Kristina Kangas

Title of thesis: From a Pixel into a Danger – Designing Visually Threatening Enemies in Video Games

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2018

Number of pages: 47 + 11

Most of the previous knowledge and research about the design of threatening enemies in video games focus on story and gameplay mechanics while visual design has gained less attention. Therefore, the aim of this study is to clarify the visual aspect – especially focusing on how to make the enemies look threatening and make it clear for the player to beware such enemies when first encountered by the player.

There is a lot for the game designer to consider before starting the visual design of an enemy character. The most important properties of the character are size, behavior, way of fighting and the overall purpose of the enemy character. These will affect the way the enemy character behaves in the game world. Knowing how the character works will make it easier to decide which visual attributes the character needs. This study focuses particularly on shape, color, animation and well-known stereotypes.

The study included a questionnaire to find out the way video game players interpret game characters and which visual attributes they think make characters threatening. The questionnaire consisted of nine questions which included assigning roles for characters, viewing enemy characters with and without game context, and comparing two threatening characters. The findings showed that without the context of the game world it is more difficult to recognize an enemy character. The first point of focus is usually colors or shapes, but all the visual attributes work in relation to their surroundings such as the game world or other characters.

This study is useful for those interested in enemy character design for video games. It can be used to create characters that the player will understand correctly.

Keywords: Video Games, Character Design, Enemies, Threatening

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 7 |
| 2 | VIHOLLISHAHMO | 8 |
| 2.1 | Vihollishahmon historia..... | 8 |
| 2.2 | Vihollishahmon suunnittelu peliin | 10 |
| 2.2.1 | Koko ja käytös..... | 11 |
| 2.2.2 | Ensikohtaaminen | 12 |
| 2.2.3 | Taistelemisen..... | 13 |
| 2.2.4 | Päävihollinen..... | 14 |
| 3 | PELIHAHMON VISUAALINEN SUUNNITTELU | 16 |
| 3.1 | Muoto | 16 |
| 3.2 | Väri..... | 19 |
| 3.3 | Animaatio | 21 |
| 3.4 | Stereotypiat | 24 |
| 4 | AINEISTO..... | 26 |
| 4.1 | Kyselyn toteuttaminen | 26 |
| 4.2 | Kyselyn sisältö..... | 26 |
| 5 | KYSELYN TULOKSET | 28 |
| 5.1 | Päähahmo, sivuhahmo vai vihollishahmo..... | 28 |
| 5.1.1 | Rakentaja vai taistelija | 28 |
| 5.1.2 | Liian värikäs viholliseksi | 30 |
| 5.1.3 | Hyökkäys vai tanssirituaali | 32 |
| 5.2 | Vihollishahmot peleissä | 33 |
| 5.2.1 | Slig..... | 34 |
| 5.2.2 | Big Daddy | 35 |
| 5.2.3 | Creeper | 36 |
| 5.3 | Uhkaavuuden vertailu kahden hahmon välillä | 37 |
| 5.3.1 | Joulupukki ja velho..... | 37 |
| 5.3.2 | Kaksi tuijottajaa..... | 38 |
| 5.3.3 | Rähjäntynyt taistelija ja kotikissa..... | 39 |
| 6 | JOHTOPÄÄTÖKSET | 40 |
| 6.1 | Uhkaavuus ja harmittomuus..... | 40 |

| | | |
|-----|----------------------------|----|
| 6.2 | Kontekstin vaikutus | 42 |
| 7 | POHDINTAA..... | 43 |
| 7.1 | Pohdintaa tuloksista | 43 |
| 7.2 | Arviointi työstä | 44 |
| | LÄHTEET..... | 45 |
| | LIITTEET..... | |

1 JOHDANTO

Videopelejä on ollut tähän päivään mennessä olemassa jo vuosikymmenten ajan. Pelisuunnittelijan tehtävänä on ollut alusta saakka tasapainottaa peli niin, että sen pelaaminen on hauskaa, mutta myös haastavaa. Usein haastavuus luodaan vihollishahmojen muodossa, joiden tavoitteena on vaikeuttaa pelaajan edistymistä. Alun perin vastustajat olivat hyvin yksinkertaisia ja pystyivät seuraamaan vain muutamia perussääntöjä, mutta nykyään pelien viholliset voivat olla lähes mitä tahansa, riippuen pelin alustasta ja tyylistä. Niiden vaikuttavuutta voidaan korostaa välivideoilla sekä uhkaavilla animaatioilla, ja niistä on tullut vuosien saatossa älykkäämpiä ja pelottavampia. (Sabbagh 2017, viitattu 31.7.2017.)

Kiinnostuin aiheesta suunnitellessani vihollishahmoja mobiilipeliin produktiotani varten, ja huomattuani, ettei vihollishahmojen uhkaavuuden luonnista visuaalisin keinoin ole juurikaan kirjoitettu aiemmin. Kun kyseessä on mobiilipeli, jossa juoni jää usein taka-alalle ja visuaalisuus on ainoa keino kertoa pelaajalle, mitä tehdä, pitää hahmosuunnittelulla pystyä kertomaan välittömästi, kuuluuko vastaantulevaa hahmoa varoa vai ei. Vaikka videopeleihin keskittyviä hahmosuunnitteluoppaita on paljon, vihollishahmot jäävät usein silti taka-alalle. Halusin tietää, mitä keinoja visuaalisen uhkaavuuden luomiseen käytetään ja pystyvätkö pelaajat tulkitsemaan visuaaliset vihjeet sillä tavalla kuin pelisuunnittelija on halunnut.

Tutkielmassa käyn lyhyesti läpi vihollishahmon historiaa sekä sen suunnittelua pelimekaaniselta kannalta. Lisäksi syvennyn hahmon visuaaliseen suunnitteluun eli kuinka muotoa, väriä, animaatiota sekä erilaisia stereotyyppioita käytetään kertomaan pelaajalle, millainen hahmo on kyseessä. Näiden tietojen pohjalta tein kyselyn, jossa selvitin, mitkä visuaaliset tekijät pelaajien mielestä vaikuttavat vihollishahmon uhkaavuuteen. Halusin tietää, osaavatko pelaajat tulkita näitä pelisuunnittelijoiden noudattamia hahmosuunnittelun sääntöjä oikein ja mitkä asiat ja piirteet saavat hahmon näyttämään harmittomalta tai uhkaavalta. Hahmoja tarkkailtiin myös niiden oikeassa kontekstissaan, sillä halusin selvittää, vaikuttaako pelin kokeminen itse tai hahmon animaatioiden näkeminen sen uhkaavuuteen.

2 VIHOLLISHAHMO

Videopeleissä vihollishahmoja on ollut aina, olivat ne sitten muutama valkoinen asteroidin muotoinen pikseli mustalla ruudulla tai syvällisen taustatarinan omaavia pahiksia, joiden tuhoisat suunnitelmat täytyy saada estettyä. Pelaajalla pitää olla syy ampua ammuksia kohti taivasta tai jatkaa prinsessan pelastamista linnasta toiseen. Tämä syy on vihollinen, jota ilman videopelistä puuttuisi tavoite. Seuraavassa käyn läpi vihollishahmojen historiaa sekä vihollishahmojen suunnittelua pelintekijän näkökulmasta.

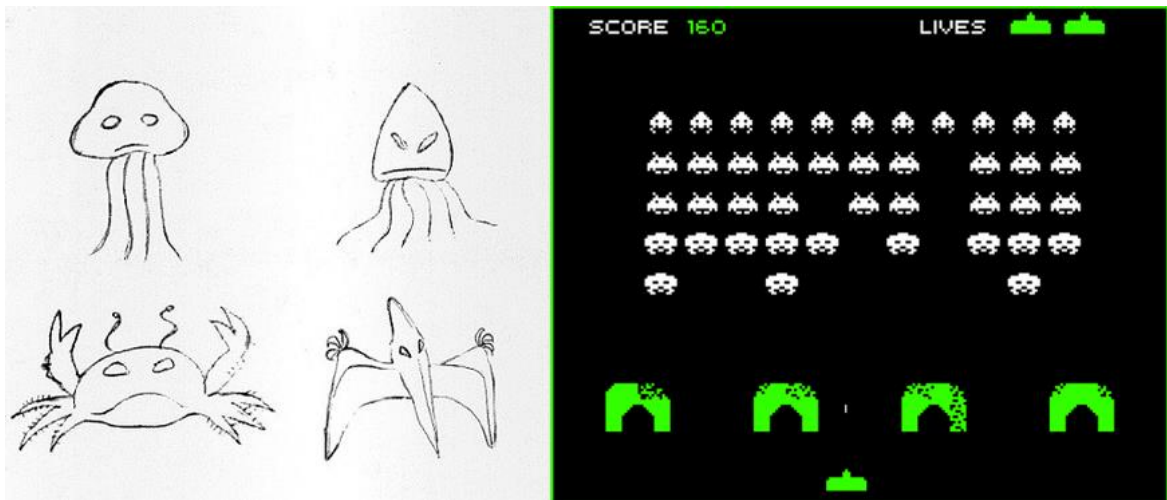
2.1 Vihollishahmon historia

Vihollishahmot ovat videopelien suosituimpia ei-pelaaja-hahmoja (engl. non-player-character, NPC) ja ne olivat ensimmäinen peleihin luotu NPC-hahmon muoto. Vihollishahmojen visuaalinen tyyli ja käytös peleissä ovat kehittyneet vuosikymmenten aikana jatkuvasti, mutta rooli pysyy käytännössä samana – niiden tavoitteena on tuhota pelaaja. (Isbister 2006, 241.)

Ensimmäistä videopelissä esiintynyttä vihollishahmoa on vaikeaa määritellä, sillä aivan ensimmäisten videopelien vastustajina toimivat toiset pelaajat. Yksinpelattavia videopelejä, joissa pelaajaa vastustivat ohjelmoidut tekoälyt, alkoi ilmestyä 1970-luvulla. Yksi ensimmäisistä oli Taito Corporationin kolikkopeli Speed Race vuodelta 1974, jossa tekoälyjen ohjelmointi oli vielä hyvin yksinkertaista ja ne seurasivat tietynlaisia liikeratoja riippumatta siitä, mitä pelaaja teki. Tekoälyviholliset muuttuivat monimutkaisemmiksi vuosikymmenen loppupuolella esimerkiksi pelin Pac-man (1980) myötä. Tässä pelissä vaikeustaso kasvoi pelin edetessä, vihollisten tekoälyt tekivät valintoja pelaajan valintojen pohjalta, ja yksittäisillä vihollisilla alkoi olla persoonallisia piirteitä. Aikakauden matalaresoluutioiset näytöt kuitenkin vielä rajoittivat sekä pelaajan että vihollisten liikkeitä, ja niiden aikeet olivat helppoja ennustaa, kun oli mahdollisuus liikkua vain ylös, alas, vasemmalle ja oikealle. (Skelly 2001, viitattu 10.11.2017.)

Taito Corporationin pelissä Space Invaders (1978) pelaaja ampuu ylhäältä päin hyökkääviä avaruusolentoja liikkumalla sivusuunnassa pitkin alareunaa. Avaruusoliot yrittävät tuhota suojarakennelmia, joiden taakse pelaaja pääsee turvaan, ja liikkuvat samalla alaspäin kohti maata.

Peliä ei voi varsinaisesti läpäistä, sillä peli päättyy, kun avaruusoliot saavuttavat ruudun alareunan. Pelin alkuperäisessä suunnitelmassa vihollishahmot olivat tankkeja, lentokoneita ja sotalaivoja. Pelin suunnittelija Tomohiro Nishikado ei ollut kuitenkaan tyytyväinen tapaan, millä viholliset näyttivät tai miten ne liikkuivat teknologian rajoitusten tullessa vastaan. Hän ei myöskään halunnut moraalisisista syistä tehdä vihollisista ihmishahmoja, vaikka niiden animointi olisi ollut helpompaa. Peli päättyi lopulta avaruusteemaiseksi, johon Nishikadoa inspiroi elokuva Star Wars, joka oli juuri tullut teattereihin Yhdysvalloissa (Kuva 1). (Barton, Loguidice 2009, 231.)



KUVA 1. Alkuperäisiä hahmokonsepteja sekä kuvakaappaus pelistä *Space Invaders*.

Space Invaders osoitti, että pelit pystyivät kilpailemaan ajan pääasiallisten viihdemediakanavien eli elokuvien, musiikin ja television, kanssa. Se on vaikuttanut pelialan kehittymiseen valtavasti, ja myös pelin avaruusolihahmot ovat jääneet elämään osana populaarikulttuuria. Nykyään yhtä hahmoista käytetään tunnettuna symbolina, joka löytyy esimerkiksi älypuhelimien emoji-valikosta, kuvastamassa pelejä tai pelaamista yleisesti.

Teknologian kehittyminen on vaikuttanut sekä vihollishahmojen tekoälyyn että myös niiden ulkomuotoon. Vihollishahmojen uhkaavuuteen alkoivat vaikuttaa myös taustatarinat, ääninäyttely ja elokuvamaiset välivideot. 3D-grafiikkaan siirtyminen 90-luvun puolivälissä mahdollisti paljon monimutkaisemmat ja yksityiskohtaisemmat hahmosuunnitelmat, ja nykyisin vihollishahmot voivat olla aivan mitä tahansa, aina realistisista ihmishahmoista mobiilipelien yksinkertaisiin hirviöhahmoihin.

2.2 Vihollishahmon suunnittelu peliin

Ennen videopelin vihollishahmon suunnittelua peli pitää ottaa huomioon kokonaisuutena, sillä sen tapahtumien sijainti, tunnelma ja tarina vaikuttavat suoraan hahmosuunnitteluun. Tietynlaiset ympäristöt luovat valmiita mielikuvia pelaajille, ja niiden kautta on aina turvallisinta lähteä liikkeelle. Esimerkiksi kylmässä jäämaailmassa viholliset voivat olla lumimiehiä, luistelijoita tai vaikka pingviinejä. Uskottavassa pelimaailmassa hahmot ovat mukautuneet ympäristöönsä, ja käyttävät hyödykseen kaikkea ympärillään, joten niiden aseet voivat olla kranaattien sijasta esimerkiksi lumipalloja tai jääpuikkoja. Ympäristön lisäksi pelin tarinalla on suuri vaikutus vihollishahmojen suunnitteluun – pelaajan pitää tietää ja muistaa, kuka on pelin päävihollinen ja mikä sen tavoite on. Myös eri tyyppisten vihollishahmojen pitää jollain tavalla kytkeytyä toisiinsa pelimaailman sisällä, mutta olla silti helposti erotettavissa sekä toisistaan että muista peleistä. Visuaalisia kytköksiä voi tehdä perustuen viholliset esimerkiksi samoihin muotoihin tai väreihin. (Rogers 2010, 313–314.)

Hyvän vihollishahmon suunnittelu on erilaista pelistä riippuen. Realistisissa peleissä tärkeää ei ole niinkään hahmojen ulkonäkö, vaan se, mitä viholliset tekevät ja miten. Visuaalisuudella leikittelevät pelit taas luottavat enemmän siihen, miltä hahmot tai niiden erikoiset aseet näyttävät. Jos pelissä on liikaa hahmoja, jotka käyttäytyvät samalla tavalla tai näyttävät samalta, pelaaja huomaa sen nopeasti. Toistuvat viholliset vaikuttavat laiskalta pelisuunnittelulta ja voivat häiritä osaa pelaajista. (Dunniway, Novak 2008, 254.)

Vihollishahmoja luodessaan pelisuunnittelijan täytyy varmistaa, että vastustajat saavat pelaajassa aikaiseksi pelkoa ja ovat tarpeeksi haastavia, jotta pelaaja tuntee olonsa onnistuneeksi pystyessään päihittämään vihollisen. Peli tuntuu kokonaisuutena tyydyttävämmältä, kun viholliset on suunniteltu ja toteutettu huolella. (Isbister 2006, 241–242.) Vihollishahmon tulee tehdä välitön ensivaikutelma, sillä ensimmäisenä pelaaja huomaa, miltä hahmo näyttää. Tällöin visuaaliset tekijät, kuten ruumiinrakenne ja yleinen olemus, muodostavat vaikutelman siitä, millainen hahmo on kyseessä. Jos hahmo on vihamielinen, pelaajalle pitää tulla tunne tulevasta vaarasta jo pelkästään sen ulkonäön perusteella.

Ennen hahmon ulkonäön viimeistelyä pelisuunnittelijan pitää kuitenkin määritellä vihollisen toiminnallisuus. Siihen miten hahmo toimii, vaikuttaa esimerkiksi se, miten se ohjelmoidaan, kuinka sen luuranko rakennetaan ja miten se teksturoidaan. Hahmon tärkeitä ominaisuuksia pelisuunnittelun kannalta ovat koko, käytös, nopeus, liikkeet, hyökkäykset ja kestävyys. Näiden

ominaisuuksien perusteella voi määrittää minkälaisia viholliset ovat, miltä ne näyttävät ja kuinka ne pelaavat yhteen lopullisessa pelikentässä. (Sabbagh 2017, viitattu 31.7.2017.)

2.2.1 Koko ja käytös

Vihollishahmon koko vaikuttaa siihen, miten pelaaja taistelee sitä vastaan. Lyhyttä vihollista voi lyödä vain kyykistymällä tai matalalla huitaisulla, ja päinvastoin valtavaa vihollista vastaan voi hyökätä vain hyppyiskulla. Koko vaikuttaa myös hahmon kestävyYTEEN – suuret viholliset ovat yleensä vaikeampia päihittää kuin pienemmät. Vihollisen koon pitäisi vaikuttaa pelaajan hyökkäystapaan, sillä pieneen viholliseen tehoava hyökkäys ei välttämättä saa isompaa edes liikhtaamaan. Koko vaikuttaa myös pelaajan tunnekokemukseen. Valtavan vihollisen kukistaminen saa pelaajan tuntemaan olonsa sankarilliseksi, kun taas pienen kimppuun hyökkääminen tuntuu ehkä turhalta kiusaamiselta. (Rogers 2010, 283–284.)

Hahmon koon lisäksi tärkeää on määritellä sen käyttäytyminen eli miten se liikkuu, kuinka se hyökkää ja miten se toimii haavoituessaan. Näin eri vihollistyyppit voi erottaa toisistaan helposti jo pelkästään niiden tavasta liikkua. Esimerkiksi partioiva vihollinen voi kulkea edestakaisin ennalta-arvattavaa reittiä, ja nähdessään pelaajan lähtee joko jahtaamaan sitä takaa tai hyökkää kimppuun välittömästi. Kun vihollisten käyttäytyminen on tehty hyvin, pelaaja oppii analysoimaan kohtaamaansa uhkaa. Pelaaja osaa eliminoida heikommat viholliset ensin tai sitten hyökätä pahimman kimppuun välittömästi, tilanteesta ja vihollisista riippuen. Pelisuunnittelija voi valinnoillaan pakottaa pelaajan tekemään tämänkaltaisia päätöksiä taistelutilanteissa. (Rogers 2010, 284–287.)

Vihollisen nopeus, koko ja vahvuus tulisi olla käänteisesti verrannollisia: pienet viholliset ovat nopeita mutta eivät vahvoja, ja isot viholliset ovat vahvoja mutta eivät nopeita. Keskikokoiset voivat olla joko kestäviä tai nopeita, mutta jos niillä on molemmat ominaisuudet, pelaajasta voi tuntua epäreilulta yrittää taistella niitä vastaan. Jos viholliset onnistuvat liian täydellisesti hyökkäyksissään, niiden uskottavuus elävinä olentoina vähenee. (Rogers 2010, 289–290.) Yleensä vihollisilla ei ole samaa strategista ylivoimaa kuin pelaajalla, eivätkä ne ole yksinään aivan yhtä voimakkaita kuin pelaajahahmo, mutta isoina joukkoina niiden uhkaavuus kasvaa. Jos vihollinen ei ole yksin

tarpeeksi vaikuttava luomaan vaaran tuntua, pelaaja voidaan asettaa vihollisjoukon keskelle. Tällöin uhkaavuus luodaan kiireestä taistella jokaista vihollista vastaan. (Isbister 2006, 241–242.)

2.2.2 Ensikohtaaminen

Yleensä pelaajalla ei ole varsinaista tunnesidettä vihollishahmoihin, joten tunteellinen sisältö luodaan muilla tavoin. Pelaaja tuntee jännitystä, kun valtava joukko vihollisia hyökkää kimppuun yllättäen tai kun uudenlainen vihollishahmo tulee vastaan ensimmäistä kertaa. Myös voitonriemu tai pistävä häviö aiheuttavat tunnekokemuksia vihollishahmon kautta. (Isbister 2006, 242.) Mieleenpainuvuutta voi korostaa esittelemällä vihollishahmon pelaajalle erikseen. Kun ensikohtaamisesta tekee vaikuttavan, pelaajalle käy selväksi, että vastassa on jotain uutta, jännittävää ja vaarallista. Tämä voidaan tehdä esimerkiksi näyttämällä vilauksia hahmosta ennen kuin pelaaja kohtaa sen silmästä silmään, tai laittamalla hahmon tulemaan esiin näyttävästi ikkunan läpi hypäten tai lukuisten erikoisefektien säestämänä. (Rogers 2010, 295.)



KUVA 2. Kuvakaappaus kentästä "World 1-1" pelistä Super Mario Bros. (Making Games, viitattu 17.9.2017.)

Yksi mielenkiintoisimmista ensimmäisistä kentistä videopeleissä on Super Mario Bros. -pelin "World 1-1" (Kuva 2). Tässä kentässä pelaajaa opetetaan pelaamaan peliä yrityksen ja erehdyksen kautta, ja siihen sisältyy myös yksi mieleenpainuvimmista ensikohtaamisesta vihollisen kanssa. Pelaaja heitetään suoraan peliin, ja kun hän on oppinut liikkumaan eteenpäin, vastaan tulee pelisarjan tunnetuin vihollishahmo, Goomba-sieni. Pelaajan Mario-hahmoon verrattuna Goomban piirteitä on liioiteltu huomattavasti, ja sen vihaiset silmät kertovat pelaajalle nopeasti sen olevan vihollinen. Goombaan koskeminen tappaa Marion välittömästi, eikä pelaaja voi päästä pelissä eteenpäin oppimatta hyppäämään sen yli. Epäonnistumisesta ei ole tehty turhan ikävää, sillä kuoltuaan Mario ilmestyy takaisin kentän alkuun, ja pelaaja voi yrittää uudestaan välittömästi. Tässä tapauksessa pelaaja oppii varomaan vihollista viimeistään kerran epäonnistuttuaan. (Making Games 2015, viitattu 17.9.2017.)

2.2.3 Taistelemisen

Vihollisia vastaan taistelemisen on olennainen osa etenkin toimintapeliin pelikokemusta. Tämän vuoksi taisteluihin panostaminen on tärkeää, sillä sen täytyy olla pelaajalle hauskaa. Apuna voi käyttää pelin tyylistä riippuen räjähtäviä erikoisefektejä, hauskoja tai dramaattisia kuolema-animaatioita, sekä palkintoja ja palautetta. Vihollinen voi kuollessaan kadota savuna ilmaan, räjähtää tai jäädä tuskissaan kärsimään. Pelaaja voi noukkia palkinnot, kun ne ilmestyvät kuolleen vihollisen tilalle tai kerätä ne itselleen vihollisen omasta inventaariosta. Nämä valinnat vaikuttavat sekä pelin tunnelmaan että myös ikärajoitukseen, mikä tulisi pitää mielessä peliä suunniteltaessa. Jos peli suunnataan kaikenikäisille, vihollinen ei voi kuolla liian graafisesti tai väkivaltaisesti. Jos taas tavoitellaan jännittävää kauhupeliä, ilmaan itseksensä katoava vihollinen voi äkkiä pilata tunnelman. (Rogers 2010, 296.)

Vihollishahmon ominaisuudet ovat tärkeitä pitää mielessä jo suunnitellessa pelin päähahmoa. Jos viholliset lentävät ja pystyvät ampumaan kaukaa, mutta pelaajan hahmolla on pelkkä miekka, taisteluista tulee epäreiluja. Hahmojen taidot täytyy tasapainottaa muiden pelimekaanikkojen kanssa, jotta pelaaminen on mielenkiintoista, hauskaa ja strategista. (Dunniway, Novak 2008, 141.) Sen lisäksi, että vihollisia vastaan taistelemisen pitäisi olla hauskaa, pelaajalla täytyy olla myös syy hyökätä vihollisten kimppuun. Vihollishahmo ei saa tuntua liian vaikealta, epäreilulta tai liian vaivalloiselta kohdata, ja tällöin pelisuunnittelijan täytyy tehdä selväksi, että riskinotto kannattaa.

Näitä syitä voivat olla muun muassa palkinnot, joita vihollinen kuollessaan jättää pelaajan kerättäväksi tai vaikkapa seuraavalle alueelle vievä ovi, jonka edessä vihollinen seisoo. Pelaajan hyökkäysten lisäksi myös vihollisille täytyy antaa mahdollisuus puolustaa itseään omilla hyökkäyksillään, ettei taistelusta tule liian helppoa. Vihollisen tyyli hyökätä riippuu paljon sen visuaalisista piirteistä sekä persoonallisuudesta. Pitää päättää, käyttääkö se lähitaistelussa käsiään, jalkojaan, vai kenties lonkeroitaa, ja hyökkääkö se lyömällä, tarttumalla kiinni, vai järjyttämällä koko maan pintaa. Onko vihollisella yksi vai useampi ase, voiko se riisua pelaajan aseista, tai voiko pelaaja ottaa vihollisen aseensa omaan käyttöönsä – mahdollisuuksia on monia.

Vihollisen hyökkäyksillä voi olla myös sivuvaikutuksia, jolloin pelaajan hahmon pitää torjua hyökkäys, ettei joudu esimerkiksi myrkytetyksi tai jäädytetyksi. Vaihtoehtoja on valtavasti, mutta tärkeintä on, että vihollisen tapa hyökätä on hahmotyypilleen uskottava, ja että hahmon visuaalinen potentiaali hyödynnetään myös pelattavuuden kannalta. (Rogers 2010, 297–300.) Staattiset viholliset, jotka heräävät henkiin vasta kun pelaaja on tullut tarpeeksi lähelle, vaikuttavat todella vanhanaikaisilta ja näyttävät visuaalisesti huonolta (Dunniway, Novak 2008, 254).

2.2.4 Päävihollinen

Yksi suosituimmista vihollishahmotyypeistä ovat pääviholliset eli loppuvastukset (engl. boss character). Päävihollinen on suurikokoinen tai muuten haastava vastus, joka estää pelaajan etenemisen ja tulee esiin tietyn alueen, kentän tai koko pelin lopussa (Rogers 2010, 318). Aiemmin pelihistorian aikana valtavan suuret viholliset olivat yleensä aina loppuvastuksia, mutta nykyään peleissä suuria hahmoja tulee vastaan myös muissa tilanteissa. Valtavissa hahmoissa on kuitenkin pelin kannalta omat ongelmansa. Suurta vihollista voi olla vaikeaa saada mahtumaan pelaajan näkymään, jolloin niitä vastaan hyökkääminen voi olla hankalaa. Valtavan hahmon animointi pelimaailmassa voi myös aiheuttaa vaikeuksia, ja usein niitä varten täytyykin tehdä erityisiä liikeratoja. Pelisuunnittelijalta suuret hahmot vaativat paljon suunnittelua etukäteen, jotta niiden istuttaminen pelimaailmaan ei käy liian työlääksi. Loppuvastuksen ei tarvitse olla valtava, mutta sen pitää olla jollain tavalla erityinen ja yleensä myös selvästi muita vihollisia vaikeampi päihittää. Useissa peleissä pääviholliset ovat todella vaikeita, vaativat pelaajilta hyökkäyskuvioiden ulkoa opettelua, ja ne sijoittuvat tietynlaiselle alueelle, jossa ympäristö on suunniteltu juuri hahmoa ajatellen. (Dunniway, Novak 2008, 138.)

Päävihollishahmon suhde pelaajan hahmoon täytyy myös pitää mielessä. Tarinankerronnallisesti päävihollisia on yleensä kolmenlaisia: fyysisiä, henkisiä sekä globaaleja. Fyysiset pääviholliset käyttävät aseenaan väkivaltaa, ovat yleensä valtavan suuria, kammottavia ja hyvin raskaasti aseistettuja. Tällaisia päävihollisia tulee peleissä vastaan eniten, ja niitä käytetään yksittäisten alueiden tai ympäristöjen loppuvastuksina. Henkiset viholliset ovat kaiken takana olevia neroja, joiden edessä pelaaja tuntee olonsa hyvin avuttomaksi. Peleissä tämä päävihollinen on yleensä koko pelin viimeinen loppuvastus. Usein henkisen vastuksen kuoltua jäljelle jää vielä globaali uhka, joka ei ole niinkään vihollishahmo, mutta jokin joka uhkaa jollain tavalla koko pelin maailmaa tai ympäristöä. Se voi olla esimerkiksi aikapommi, joka täytyy sammuttaa ennen ajastimen päättymistä. (Rogers 2010, 320.)

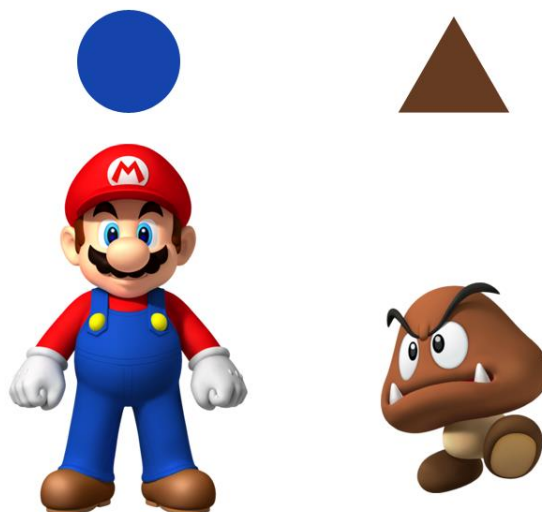
Kuinka tahansa pelihahmoja suunnittelekaan, täytyy muistaa, että niiden tekeminen on aina aikaa vievää ja haastavaa. Hahmosuunnitelmien täytyy olla kunnolla etukäteen mietittyjä, ennen kuin hahmoja alkaa visuaalisesti rakentamaan pelimaailmaan, jotta ei tule tehtyä turhaa työtä. (Dunniway, Novak 2008, 141.) Kun suunnitelmat ja luonnokset ovat valmiita, voi ottaa seuraavan askeleen ja miettiä hahmoja visuaalisena kokonaisuutena yhdessä pelin kanssa.

3 PELIHAHMON VISUAALINEN SUUNNITTELU

Hahmosuunnittelun lähtökohdat ovat yksinkertaisia. Liikkeelle lähdetään linjoista, muodoista, valööristä sekä väreistä. Lukemattomia mahdollisuuksia hahmosuunnitteluun muodostuu, kun näitä ominaisuuksia muokataan, venytetään, yhdistetään, vertaillaan ja animoidaan. (Solarski 2012, 14.) Seuraavaksi keskityn neljään visuaalisesti tärkeään ominaisuuteen, joita tarkastellaan pelihahmosuunnittelun näkökulmasta. Paneudun erityisesti siihen, mitkä tekijät luovat uhkaavuutta ja mitkä harmittomuutta, ja miten näitä ominaisuuksia käytetään yhdessä peliruudun muiden elementtien kanssa.

3.1 Muoto

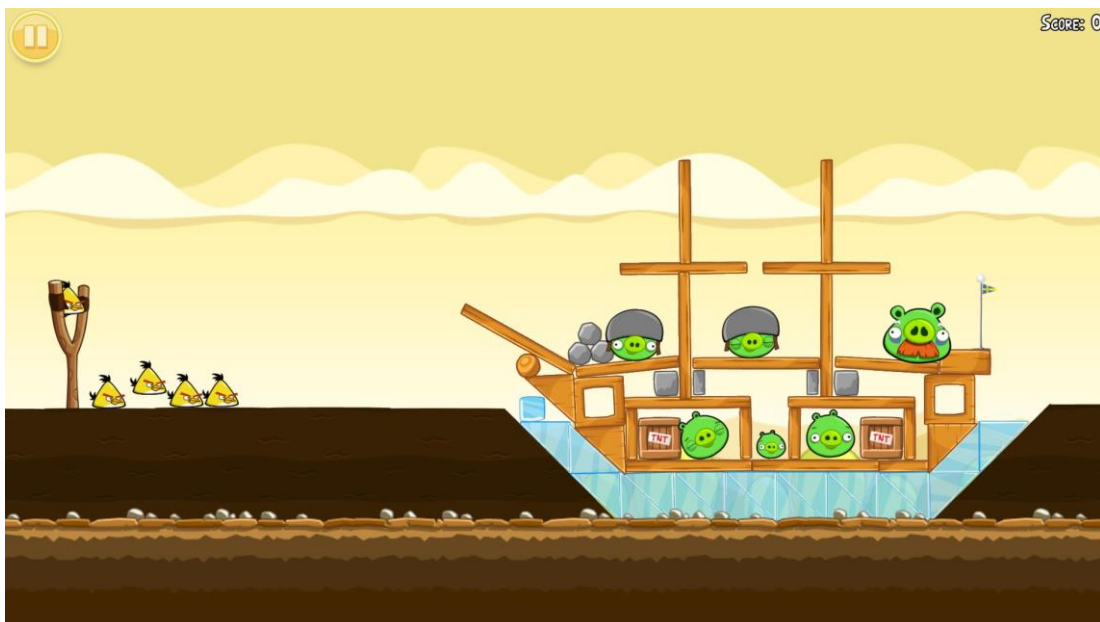
Kolme perusmuotoa eli ympyrä, neliö sekä kolmio, voidaan järjestää tunneskaaloihin: pyöreät muodot tuovat mieleen positiivisuuden sekä nuorekkaan energian, neliöt kuvastavat voimakkuutta ja vakautta ja kolmiot aggressiivisuutta sekä uhkaavuutta. Useat tunnetut sankarihahmot ovat suunniteltu pyöreiksi, kun taas vihollishahmot perustuvat kolmiomaisiin muotoihin. Tästä hyvä esimerkki on Super Mario Bros. -pelisarjan päähahmo Mario, joka on pelisarjan uudemmissa osissa rakennettu pelkistä pyöreistä muodoista, ja vihollishahmot, kuten Goomba-sienet, jotka ovat perusmuodoltaan kolmioita (Kuva 3). (Solarski 2012, 179–180.)



KUVA 3. Esimerkki perusmuodoilla luoduista hahmoista.

Tällainen kulmikkaiden sekä pyöreiden muotojen vastakkainasettelu on alun perin lähtöisin luonnosta, sillä asiat, jotka koemme turvallisiksi ovat yleensä muodoltaan pyöreitä ja pehmeitä, kun taas teräväkulmaisten asioiden läheisyydessä olemme luonnostamme varuillamme. Vaistomaiset reaktiomme näihin muotoihin perustuvat tuntoaistiin. Visuaalisessa taiteessa fyysinen reaktio puuttuu, mutta katsojat reagoivat muotoihin kokemustensa pohjalta. (Solarski 2012, 179–180.)

Jos pelimaailma on samaa muotokieltä sen asukkaiden kanssa, hahmojen ja ympäristön välille tulee harmonia, kun taas päinvastaisista muodoista syntyy ristiriita. Pyöreä hahmo vaikuttaa haavoittuvalta teräväkulmaisessa ympäristössä, ja kolmionmuotoinen hahmo muuttuu uhkaavaksi harmittoman pyöreässä ympäristössä. Peleissä vastakohtia voi kuitenkin käyttää myös yllätyselementteinä, sillä jos pelaaja odottaa, että pyöreät muodot ovat ystävällisiä ja terävät kulmat uhkaavia, peli, jossa päinvastainen käy toteen, voi tehdä siitä jännittävämmän. (Solarski 2012, 184, 204.) Tästä esimerkkinä toimii Rovion mobiilipeli Angry Birds, jossa teräväkulmaiset linnut tuhoavat pyöreänmuotoisia possuja räjäyttämällä niiden rakennelmia (Kuva 4). Tässä pelissä pelaajan ohjaamat linnut ovatkin aggressiivisia ja uhkaavia, kun taas vastustajat eli possut vaikuttavat muodoiltaan viattomilta ja harmittomilta. Tässä tapauksessa pelin tarina kuitenkin tukee hyvin visuaalista ilmettä, ja pelin pääajatus eli lintujen vihaisuus korostuu teräviä muotoja käyttämällä.



KUVA 4. Kuvakaappaus pelistä Angry Birds (Game Development Stack Exchange, viitattu 26.7.2017.)

Muotoja käytetään korostamaan hahmon luonteenpiirteitä. Kapeat hartiat ja ohuet raajat saavat hahmon vaikuttamaan säikyltä ja heikolta, kun taas lyhyt ja raskaspiirteinen hahmo koetaan usein

vihaiseksi tai ärhäkäksi. Hahmon asento vaikuttaa myös paljon sen olemukseen. Esimerkiksi pitkä, hintelä hahmo etukenoisessa asennossa näyttää hyvin rennolta, eikä pituus tee siitä uhkaavaa, toisin kuin pitkä, jykevä hahmo taaksepäin nojautuneena.

Mittasuhteilla leikkittely auttaa kuvastamaan eri ikäisiä hahmoja. Hahmosta saa lapsekkaan suurella päällä, lyhyillä ja paksuilla raajoilla sekä isoilla silmillä. Muodot tulee pitää pyöreinä ja pehmeinä, jotta viattomuus korostuu. Hahmon vanhuutta taas voi ilmentää kumartuneella asennolla ja heikon näköisillä raajoilla, valkoisilla hiuksilla ja rypistyneellä iholla. Inhottavuutta tai outoutta hahmoihin saa lisättyä helposti liioittelemalla yhtä kasvojen piirrettä. Suusta voi tehdä liian ison tai silmistä liian pienet, tai ne voi laittaa liian kauaksi tai liian lähelle toisiaan. Epämiellyttävän näköistä hahmoa suunnitellessa kannattaa pitää mielessä, että sen pitäisi silti näyttää jonkun verran viehättävältä, jotta sitä ei ole liian epämukavaa katsoa. Jos tarkoituksena on nimenomaan shokeerata ja aiheuttaa pelkoa, voi piirteitä vääristellä enemmänkin. (Brooks 2016, 45–50.)

Ihmismäisiin hahmoihin voi lisätä eläinten piirteitä, jolloin hahmon persoonallisuutta voi kuvastaa helposti kyseiseen eläimeen yhdistettävän stereotypian kautta: hiiret ovat heikkoja, leijonat jaloja, koirat uskollisia ja niin edelleen. Lisäämällä hahmoon rottamaisia piirteitä, kuten suuret korvat, pitkän nenän, terävät hampaat ja pienen leuan, siitä saa luihun ja petollisen kuvan. Vihollishahmoissa usein käytetty tyhmä ja raakalaismainen persoonallisuus välittyy hyvin, kun piirteitä lainataan gorillalta: matalat kulmat, pienet korvat, terävät poskipäät, lyhyt nenä, ja raskas leuka. (Caldwell 2004, 30.)

Jotta hahmon muoto pysyy visuaalisesti kiinnostavana ja selkeänä, sen siluetin liioittelu on tärkeää. Etenkin pienissä resoluutioissa, kuten mobiililaitteen ruudulla, yksityiskohdat katoavat helposti. Hahmon anatomisia piirteitä liioittelemalla voi korostaa hahmon tärkeitä ominaisuuksia, vaikka kyseessä olisikin realistinen ihmishahmo. Hyvä siluetti voi auttaa tunnistamaan hahmon ensi silmäyksellä tai erottamaan hahmot toisistaan. Se pystyy kertomaan, onko hahmo ystävällinen vai vihamielinen, ja helpottaa hahmon erottumista taustasta tai pelimaailman muista elementeistä. Etenkin moninpeleissä, joissa monta hahmoa näkyy ruudulla yhtä aikaa, hahmot täytyy suunnitella sopimaan yhteen, mutta erottumaan toisistaan. Tämä on erityisen tärkeää luodessa ”parivaljakoita”, kuten Jak ja Dexter (pitkä ja lyhyt) tai Mario ja Luigi (paksu ja kapea). Myös koko vaikuttaa siihen, miten katsoja kokee hahmon – pieni hahmo vaikuttaa haavoittuvaiselta, ja suuri hahmo on voimakas. (Solarski 2012, 143, 158, 199; Rogers 2010, 85.)

3.2 Väri

Väripaletteja käytetään kaikessa mediassa luomaan visuaalisesti kiinnostavia kuvia. Usein halutaan, että ne ilmaisevat symboliikkaa ja tunteita tai tekevät kuvista helposti luettavia ja tunnistettavia. Monet näistä tavoitteista pätevät myös pelisuunnitteluun. Vielä lähemmäs pelisuunnittelun tavoitteita osuvat alat kuten sisustusarkkitehtuuri tai muoti, sillä kuten oikeiden tilojen ja tavaroiden pitää olla visuaalisesti miellyttäviä ja helposti käytettäviä, niin täytyy myös kaiken, mitä peliruudulla näkyy. (Anhut 2014, viitattu 29.10.2017.)

Visuaalisessa suunnittelussa värien valinnan apuna käytetään väriympyrää. Väriympyrän yksi tärkeimmistä tarkoituksista on järjestää värit niin, että päävärit punainen, keltainen ja sininen ovat vastapäätä niiden vastavärejä eli vihreää, violettia ja oranssia. Vierakkain asetettuna vastavärit kasvattavat toistensa voimakkuutta. Vastavärejä voi käyttää kiinnittämään katsojan huomiota tärkeisiin asioihin, sillä ne muodostavat kontrastin, jota voi verrata mustaan valkoisella taustalla. Thatgamecompanyn pelissä Journey (2012) tilanteesta on tehty uhkaava asettamalla punaoranssi hahmo vasten sinistä ja vihreää sekä säätämällä taustan tummuutta (Kuva 5). (Solarski 2012, 224–226.)



KUVA 5. Kuvakaappaus pelistä Journey (Konsolifin 2012, viitattu 24.7.2017.)

Hahmosuunnittelussa värit helpottavat ilmaisemaan persoonallisuutta. Tavallisesti tummat värit kuten musta, violetti ja harmaa kuvastavat ”pahiksia”, joilla on pahoja aikeita. Vaaleat värit, kuten valkoinen, sininen, vaaleanpunainen sekä keltainen ilmaisevat viattomuutta, hyvyttä ja puhtautta. Sarjakuvamaiset kirkkaan punainen, keltainen ja sininen voivat auttaa tuomaan esiin sankarillisuutta. (Burgerman 2015, viitattu 24.7.2017.) Värit voivat helpottaa katsojaa kategorisoimaan tapaamiansa hahmoja, ja ne voivat korostaa tunnelmaa sekä estetiikkaa, tehden hahmoista helpommin muistettavia. Hahmon värejä valitessa tulisi ottaa huomioon myös popkulttuurin luomat stereotyyppit, joita pelaajilla tai katsojilla on jo valmiiksi. Hahmon tunnistaa ulkoavaruuden olennoksi heti, jos se on vihreä, ja punaisella valomiekalla taistelee vain pahis. Väriin yhdistetään sekä positiivisia että negatiivisia tunteita ja ominaisuuksia, ja niillä voi ilmaista hahmon persoonallisuutta tai roolia. Vaikka värien merkitykset ovatkin kulttuurisidonnaisia, niiden käyttöön on olemassa sääntöjä, jotka auttavat tuomaan esiin sen, mitä hahmolla halutaan kertoa. (Brooks 2016, 74–75; Solarski 2012, 224.)

Hahmon päävärejä ei tulisi valita ottamatta huomioon peliruudun muuta sisältöä, sillä värit toimivat aina suhteessa toisiin väreihin. Jos kirkasta väriä ei aseteta vasten tummaa, katsoja ei luultavasti kiinnitä siihen huomiota eikä sen merkitys aukea oikealla tavalla. (Anhut 2014, viitattu 28.7.2017.) Hahmo voi näyttää tummalta vaaleaa taustaa vasten, mutta toisessa ympäristössä se voikin vaikuttaa vaalealta. Sama sääntö toimii värisävyjen ja värikylläisyyden kanssa. Hahmon värejä voi muuttaa tilanteesta riippuen, jos tavoitteena on saavuttaa tietynlainen tunnelma tai valaistus. 2D-ympäristössä värien käyttö tunnelmanluontiin voi olla vaikeaa, sillä kaksiulotteiseen kuvaan ei voi luoda oikeaa, toimivaa valaistusta. Tällöin hahmon värit kannattaa valita niin, että se erottuu jokaisesta taustaväristä, joita pelissä aikoo käyttää. Hahmon tekovaiheessa taustavärien vaihtelu vaaleasta tummaan auttaa luomaan toimivan kontrastin. (Lux 2014, viitattu 16.10.2017.)

Hahmon värejä valitessa tulisi myös ajatella, mitkä asiat ovat pelattavuuden kannalta tärkeitä. Tiimipohjaisessa pelissä hahmojen perusvärit kannattaa pitää neutraaleina, jotta joukkueiden värien tunnistaminen on helpompaa. Jos hahmot sekä ympäristö itsessään ovat väreiltään neutraalin maanläheisiä, kirkkaat tehostevärit, kuten sininen, punainen ja keltainen kertovat pelaajalle, minne huomio pitää kiinnittää. (Anhut 2014, viitattu 28.7.2017.)

Peliruudun elementit muodostavat visuaalisen hierarkian keskenään ja kertovat pelaajalle asioiden tärkeysjärjestyksen. Tärkein voi olla esimerkiksi pelaajan hahmo, sitten viholliset, jonka jälkeen interaktiiviset objektit ja lopuksi taustaelementit. Värisävyt, valööri sekä värikylläisyys auttavat

selventämään hierarkiaa, johdattaen pelaajan huomion sinne, mikä on tärkeää. Samaa keinoa käytetään myös maalausteissa sekä elokuvissa, mutta interaktiivisen median kanssa se on vielä tärkeämpää, sillä se auttaa pelaajaa ymmärtämään mitä seuraavaksi tulee tehdä. (Tulleken 2015, viitattu 16.10.2017.) Pelaajan silmää voi ohjata myös simuloimalla silmien luontaista kykyä kohdistaa katse vain yhteen objektiin kerrallaan. Tällöin kohdistettuna oleva alue näkyy tarkemmin kuin muut asiat näkökentässä, ja kauempana näkyvillä alueilla on vähemmän yksityiskohtia. Tätä efektiä voi käyttää tehokeinona lisäämään syvyyden tunnetta pelissä, sillä silmä hakeutuu luonnostaan yksityiskohtaisiin ja tarkkoihin alueisiin. Yksityiskohtat yleensä katoavat hyvin varjoisissa tai valoisissa paikoissa, ja niiden välissä oleva alue näyttää kaikista tarkimmalta. Etäisyyden korostaminen onnistuu myös ääriviivoja käyttämällä. Ääriviivan tulisi olla sitä ohuempaa, mitä kauempana se on katsojasta, sillä se luo saman illuusion katseen kohdistamisesta. Paksuja ääriviivoja voi käyttää pelissä myös tehokeinona, kun halutaan nostaa tärkeät elementit selvästi pelaajan nähtäville. (Lux 2014, viitattu 16.10.2017.)

Värien käyttö peleissä on muuttunut vuosikymmenten aikana. Aikaisemmin pelit olivat teknologian rajoitusten sekä paremman pelattavuuden takia kirkkaita ja väreiltään selkeästi erottuvia. Nykyisin suuri osa peleistä pyrkii realismiin, jolloin värikylläisyyttä ja kirkkautta on laskettu. (Tulleken 2015, viitattu 16.10.2017.)

3.3 Animaatio

Animaatio on tärkeä keino ilmaista hahmon luonnetta. Hyvin animoidulla hahmolla voi kertoa paljon ilman, että tarvitsee sanoa sanaakaan. (Krawczyk, Novak 2006, 149.) Peleissä animaatio määrittelee hahmon persoonallisuuden sekä sen tavan hyökätä. On tärkeää tietää, juokseeko vihollishahmo välittömästi kimppuun, syöksyykö suojasta seuraavaan yrittäen väistellä pelaajan hyökkäyksiä, piileskeleekö se näkymättömissä odottaen mahdollisuutta iskeä vai juokseeko pakoon, koskaan hyökkäämättä. Animaation avulla pelisuunnittelija voi kertoa, kuinka hahmo aikoo hyökätä, ja auttaa näin pelaajaa valmistautumaan hyökkäykseen. Hahmo voi vetää nyrkkiään taaksepäin ennen lyöntiä, huutaa tai murista ennen miekan heilautusta, heiluttaa ruumiinosia, kuten häntää ennen hyökkäystä, tähdätä aseella tai ladata taikaloitsua tai asetta ennen ampumista. Pelaaja oppii nopeammin tunnistamaan eri hahmotyyppien hyökkäykset, kun niiden aikeista varoitetaan visuaalisilla vihjeillä. (Rogers 2010, 300, 316.) Hahmon tapa liikkua on tärkeä keino

ilmaista sen persoonallisuutta ja taitoja. Hahmo voi liikkua maan pinnalla tai ilmassa, nopeasti tai hitaasti, hyppien, loikkien, tai teleportaation avulla paikasta toiseen ilmestyen (Dunniway, Novak 2008, 114).

Myös pelaajan tunnekokemusta voi ohjata hahmoanimaation avulla. Journeyn (2012) hahmot hyppivät sulavasti tasaisessa aavikkomaisemassa. Pehmeät, pyöreät liikkeet, painotettuna perässä liehuvalla huivilla, ovat hyvin päinvastaiset kuin Sam Gideonin äkilliset siksakmaiset liikkeet pelissä Vanquish (2010). Pelien tunnelmat ovat täysin erilaiset, ja sen takia myös hahmoanimaatiot ovat sovitettu pelien maailmoihin sopiviksi. Strategiapelissä Starcraft II (2010) resursseja keräävät luotaimet kulkevat ruudulla pehmein, edestakaisin, suorien liikkein. Vastakohtaisesti hyökkäysyksiköt matkustavat nopeasti ja aggressiivisesti kulmikkaita linjoja pitkin. Keskellä toimintaa on hankala kiinnittää huomiota kaikkeen pelin visuaaliseen sisältöön, joten toisistaan hyvin erottuvat animaatiot auttavat pelaajaa erottamaan ystävälliset ja aggressiiviset yksiköt. (SolarSKI 2012, 173, 175.) Parhaimmillaan animaatiot pystyvät kertomaan pelaajalle välittömästi, onko vastaan tuleva hahmo uhkaava vai ei.

Liikkeiden satunnaisuus sekä ennustettavuus täytyy määritellä, mutta animaatioissa tulee olla myös vaihtelua. Hahmojen luettavuus ja ennalta-arvattavuus toimivat hyvin tietynlaisissa peleissä, joissa pelaajan täytyy pystyä seuraamaan reittejä, joita vihollinen kulkee. (Rogers 2010, 316.) Pelisarjassa Metal Gear Solid pelaaja yrittää pysytellä piilossa vihollisilta, jotka kulkevat omia partiointireittejään. Tämän tyylisessä hiiviskelypelissä on tärkeää, että hahmojen liikeradat pysyvät samankaltaisina, jotta pelaaja voi hahmoja seuraamalla oppia, missä vaiheessa viholliset eivät katso häntä päin. Jos viholliset näkevät pelaajan hahmon, syntyy hälytys, joka muuttaa jokaisen vihollisen kulkureitin toisenlaiseksi, ja luo näin vaihtelevuutta. Realistista kokemusta hakevissa peleissä, kuten urheilupeleissä, pelaaja taas ei halua pystyä ennustamaan hahmojen liikkeitä. Tällaisessa pelissä liika ennalta-arvattavuus pilaa pelaajan kokemuksen ja voi tehdä pelistä liian helpon. (Rogers 2010, 292.)

Animaatio peleissä näyttää yleensä sitä huonommalta, mitä realistisempi hahmo on kyseessä, sillä oikean ihmisen tai eläimen liikkeiden jäljittely tekniseltä kannalta on lähes mahdotonta. Etenkin kasvojen ilmeiden, raajojen liikkeiden sekä käsien ja sormien taipumisen virheet näkyvät selvästi. Jotta realistinen hahmo pystyy liikkumaan tarpeeksi joustavasti, sen luurangon tekemiseen pitää nähdä vaivaa ja liikkeet kopioida oikeilta ihmisiltä tai eläimiltä. Jos liikkeenkaappaukseen (engl. motion capture) ei ole mahdollisuutta, on parempi tehdä hahmoista tyyliteltyjä. Mitä

yksinkertaisempi hahmo on, sitä liioitellumpia sen liikkeet voivat olla. Inspiraatiota voi hakea vanhoista animaatioelokuvista, joissa liikkeiden liioittelussa mennään usein hyvin pitkälle (Kuva 6). (Rogers 2010, 91–92.)

Liikkeitä suunnitellessaan pelisuunnittelija voi käyttää hyödykseen Disneyn määrittelemiä keskeisiä animaation periaatteita. Yksi tärkeimmistä säännöistä on litistäminen ja venyttäminen: jotta hahmoin saadaan aikaiseksi oikea painon tunne, jokaista liikettä pitää korostaa litistämällä ja venyttämällä, mutta niin että sen massa pysyy silti yhdenmukaisena. Tätä varten Disneyn animaattorit kehittivät säännön, jossa hahmoa pitää ajatella puolitäytenä jauhosäkinä. Kun säkin tiputtaa maahan, se litistyy laajimpaan mahdolliseen muotoonsa, ja kun sen nostaa ylänurkista ilmaan, se venyy pisimpään muotoonsa, mutta sen massa ei muutu koskaan. (Johnston, Thomas 1981, 49.) Näin hahmon animaatioista tulee mielenkiintoisempia eikä niiden pieniin virheisiin kiinnitä huomiota, kun varsinaista realistisuutta ei edes tavoitella.



KUVA 6. Esimerkki animaation äärimmäisestä liioittelusta. (John K Stuff, 2008, viitattu 2.4.2018.)

3.4 Stereotypiat

Pelisuunnittelijat luottavat usein runsaasti stereotypioihin. Nopeatempoisessa peliympäristössä pelaajan voi olla helpompaa arvioida hahmon aikeita ja mahdollisia toimia stereotyyppien kautta. Monissa peleissä suurina joukkoina hyökkäävät viholliset toimivat, koska ne hyödyntävät ihmisten taipumusta yhdistää samoja luonteenpiirteitä niille hahmoille, jotka ovat visuaalisesti samankaltaisia. (Isbister 2006, 13.) On tärkeää pystyä helposti muodostamaan hahmoista mielikuvia tai mielipiteitä, sillä jos hahmoa on vaikeaa lukea, pelaaja voi hämmentyä tai tehdä vääriä johtopäätöksiä. Silloin hahmoa ei ole suunniteltu hyvin. (Brooks 2016, 96.) Stereotypiat ovat toimiva keino käyttää hyväksi pelaajan jo olemassa olevaa tietopohjaa, ja näin luoda ajatuksia siitä, miten hahmoon tulisi suhtautua (Isbister 2006, 16).

Kasvojen ilmeistä ja kehonkielestä voi päätellä, onko hahmo ystävällinen vai vihamielinen ja mikä sen asema sosiaalisessa hierarkiassa on. Pahaa tahtova hahmo ei hymyile, pitää vastustajiaan tiukassa katsekontaktissa, ja asento on usein jäykkä ja kireä. Dominoiva hahmo katsoo paljon silmiin ja uskaltaa tuijottaa, mutta kuunnellessaan muita ei välttämättä ota katsekontaktia. Hahmo vie paljon tilaa fyysisellä olemuksellaan, liikkuu vähän ja elehtii suurin liikkein. (Isbister 2006, 29–32.) Peleissä arkkiviholliset ovat usein tällaisia. Pelaajan on helppoa ymmärtää ”pääpahiksen” vaikutusvallan laajuus ja uhkaavuus koko pelimaailmalle, kun se käyttäytyy stereotyyppisellä tyypilliseen tapaan.

Etenkin vihollishahmoa suunnitellessa täytyy kuitenkin pitää mielessä, että eri ihmiset pitävät erilaisia asioita uhkaavina. Vaikka stereotypiat ja tietynlaiset kliseet ovat helppoja ymmärtää, ne eivät välttämättä aiheuta niinkään pelkoa tai jännitystä, vaan silmien pyörittelyä tai huvitusta. Pelaajille pitää näyttää, miksi hahmoa tulee pelätä, ja sillä pitää olla tunnistettavia piirteitä, jotta se jää ihmisten mieleen. Useilla tunnetuilla vihollishahmoilla on joku piirre, joka tuntuu jollain tavalla vääraltä ja saa katsojat hätkähtämään.

Elokuvamaailmassa yksi tunnetuimmista vihollisista on Star Wars-sarjan Darth Vader, joka on pukeutunut mustaan haarniskamaiseen pukuun. Puku yhdistettynä hyvin tunnistettavaan kypärään tekevät hahmosta ikimuistettavan (Kuva 7). Batman-sarjakuvien, elokuvien ja pelien tunnetuin vihollinen Jokeri tunnetaan valkoisesta maskistaan, punaisista huulistaan sekä vihreistä hiuksistaan. Kammottava hymy kasvoillaan Jokeri jää varmasti katsojan mieleen, ja sekopäinen, arvaamaton luonne korostaa hahmon uhkaavuutta. Pelimaailmassa yksi legendaarisimmista

vihollishahmoista on Silent Hill-kauhupelisarjan Pyramid Head. Ihmismäinen hahmo, jonka pää on peitetty valtavalla pyramidilla saa pelaajan säikähtämään pelkällä ulkomuodollaan, eikä hahmo tarvitse yhtään vuorosanaa ollakseen uhkaava. (Mesick 2013, viitattu 26.10.2017; Becker 2016, viitattu 26.10.2017.)



KUVA 7. Esimerkkejä helposti tunnistettavista vihollishahmoista: Darth Vader, Jokeri, ja Pyramid Head.

Etenkin tarinallisessa pelissä vihollishahmon pitää olla omalaatuinen jäädäkseen ihmisten mieleen. Pelaajat äkkiä turtuvat tavallisiin hirviöihin, kuten vampyyreihin, ihmissusiin ja zombeihin, eivätkä ne vihollisina tunnu miltään. Salaperäiset viholliset toimivat hyvin, sillä kuvitelma on aina totuutta pelottavampaa. Vihollisesta tulee vähemmän uhkaava, jos pelaajat ymmärtävät sitä, joten vihollinen tulisi aina kuvata ulkopuolelta. Mitä vähemmän pelaaja näkee vihollista, sitä pelottavammalta se tuntuu. Hahmon yksityiskohtia voi piilotella loppuhuipeennukseen saakka, jolloin se saa lopulta kasvot ja jää näin varmasti ihmisten mieleen. (Winkle 2015, viitattu 26.10.2017.)

4 AINEISTO

4.1 Kyselyn toteuttaminen

Tutkimuskysymystä pohtiessani päädyin tekemään kyselyn, jotta saisin paremman kuvan siitä, millaisia ensivaikutelmia ihmisille tulee erilaisista hahmoista. Halusin selvittää, miten pelaajat tulkitsevat vihollishahmojen visuaalisuutta ja mitkä tekijät he näkevät hahmoissa uhkaavina. Halusin tietää, pitävätkö pelisuunnittelijoille suunnatut ohjeet paikkansa ja auttavatko ne pelaajia tulkitsemaan hahmoja oikealla tavalla. Lisäksi tahdoin saada selville, vaikuttaako konteksti hahmon uhkaavuuteen ja onko peliä täytynyt pelata itse, vai riittääkö, jos näkee videopätkän hahmosta ympäristössä, johon pelintekijä on sen tarkoittanut.

Toteutin kyselyn sähköpostitse ja siihen osallistui 16 henkilöä, iältään 21–42 vuotiaita. Kysyin pohjatietoina vastaajien videopelintuntemusta, eli kuinka paljon he pelaavat ja minkälaisia pelejä. Vastaukset vaihtelivat melko paljon, mutta suurin osa vastaajista kertoivat pelaavansa pelejä lähes päivittäin tai joka päivä. Pelityypeistä useimmiten mainittiin strategiapelit, seikkailupelit ja roolipelit, mutta hajontaa oli paljon. Lisäksi kysyin kuinka paljon he kiinnittävät huomiota visuaalisuuteen peleissä ja kuinka visuaalisina ihmisinä he pitävät itseään ylipäänsä. Suurin osa vastaajista kertoivat tarkastelevansa videopelien visuaalisia piirteitä, vaikka eivät pitäneetkään itseään kovin visuaalisina muissa tilanteissa. Muutama vastanneista ei pitänyt pelien visuaalisuutta kovin tärkeänä elementtinä pelaamisen kannalta. Näillä kysymyksillä halusin selvittää, vaikuttaako vastaajan taipumus tarkastella asioita visuaalisesti siihen, miten hahmot koetaan.

4.2 Kyselyn sisältö

Valitsin kyselyssä käsiteltävät hahmot internetistä löytämistäni hahmokonseptikuvista, joista osa oli tarkoitettu vihollishahmoiksi ja osa ei. Halusin selvittää, löytävätkö kyselyyn vastaavat pelaajat hahmoista vihollishahmojen piirteitä, vaikka ne eivät sellaisia varsinaisesti olekaan, ja mitkä tekijät vaikuttivat siihen, että hahmo koettiin vihamieliseksi. Nämä hahmot eivät välttämättä olleet tehty pelihahmoiksi, mutta valitsin sellaisia hahmoja, jotka hyvin voisivat toimia myös videopeleissä.

Etsin kyselyyn tarkoituksella eri tyyllisiä hahmoja, jotka eivät kuitenkaan olleet liian ihmismäisiä tai realistisia.

Valitsin osaksi kyselyä myös vihollishahmoja oikeista videopeleistä. Näistä hahmoista näytin ensin kuvan irrotettuna kaikesta pelin kontekstista, sillä halusin tietää, kokevatko peliä pelanneet vastaajat hahmon uhkaavammaksi, kuin ne, jotka eivät ole. Lisäsin kyselyyn myös videoita, joissa hahmot tulevat vastaan pelin omassa kontekstissa. Tällä halusin selvittää, muuttuuko kuva hahmon uhkaavuudesta, kun sen näkee pelimaailmassa ja animoituna.

Kyselyssä oli kolmen tyyppisiä kysymyksiä. Kysymykset 1–3 olivat monivalintakysymyksiä, joissa selvitin, luokittelivatko vastaajat hahmon pelin päähahmoksi, ystävälliseksi sivuhahmoksi vai vihollishahmoksi. Kysymykset 4–6 olivat monivalintakysymyksiä, jotka koskivat oikeiden pelien vihollishahmoja, ja sitä, kuinka uhkaavilta hahmot vaikuttivat ilman kontekstia sekä sen kanssa. Lisäksi kysyin, olivatko vastaajat nähneet hahmon aiemmin ja vaikuttiko hahmon näkeminen pelissä aiempaan vastaukseen. Jokaisen monivalintakysymyksen jälkeen pyysin perusteluja vastauksille, ja näin sain myös esiin näkökulmia, joita en välttämättä olisi osannut muuten etukäteen ajatella. Kysymykset 7–9 olivat avoimia kysymyksiä, joissa kysyin, kumpi kahdesta hahmosta on uhkaavampi. Näihin kysymyksiin sain huomattavasti enemmän perusteluita ja pohdintaa kuin kysymyksiin, joissa oli valmiit vaihtoehdot.

5 KYSELYN TULOKSET

5.1 Päähahmo, sivuhahmo vai vihollishahmo

Kyselyn ensimmäisessä osassa halusin selvittää, kuinka hyvin pelaajat osaavat tulkita pelihahmojen mahdollista uhkaavuutta tai harmittomuutta pelkästään niiden visuaalisten piirteiden perusteella. Näissä kysymyksissä vastaajat saivat roolittaa tuntemattomia hahmoja joko päähahmoiksi, ystävällisiksi sivuhahmoiksi tai vihollishahmoiksi. Tulokset hahmojen välillä vaihtelivat melko paljon, ja samoja piirteitä tulkittiin sekä vihamielisiksi että ystävällisiksi. Hahmojen esittäminen ilman minkäänlaista kontekstia tai mahdollista pelimaailmaa niiden ympärillä teki niiden tarkoituksen tulkitsemisesta vaikeaa. Valitsemani hahmot eivät olleet peräisin olemassa olevista peleistä, eikä niiden alkuperäistä tarkoitusta ollut mahdollista selvittää. Tämän vuoksi kysymyksissä ei voinut olla oikeita eikä vääriä vastauksia.

5.1.1 Rakentaja vai taistelija



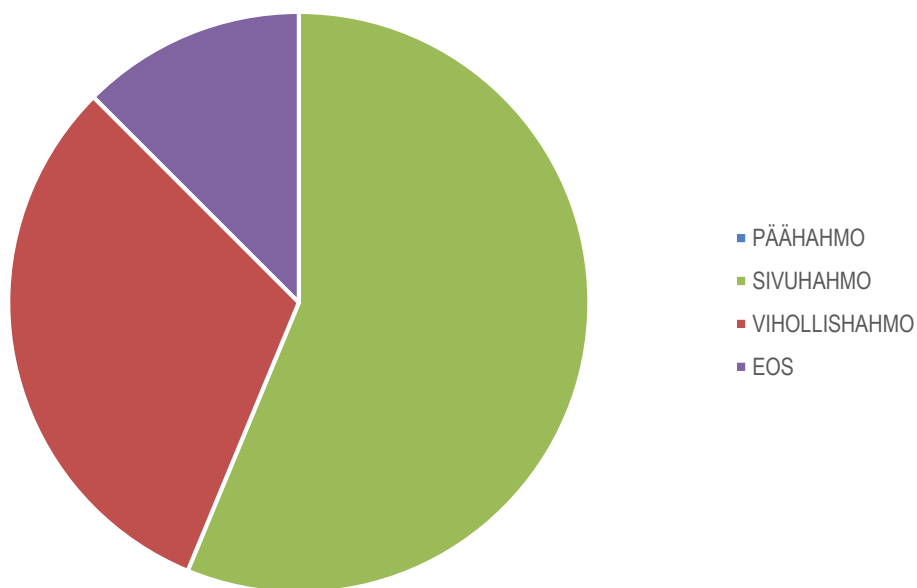
KUVA 8. Kyselyn ensimmäinen hahmo. (Garrett Hanna's Art Blog 2012, viitattu 2.4.2018.)

Suurin osa vastanneista, eli yhdeksän kuudestatoista, piti ensimmäistä hahmoa ystävällisenä sivuhahmona. Ystävällisyyteen hahmossa viittasivat vastaajien mielestä etenkin sen kumara ja nöyrä asento, hölmö ilme, ja leveät kulmakarvat. Muutama vastaaja yhdisti lämpimät värit

ystävällisyyteen. Vasara kädessä liittyi taistelemisen sijaan rakentamiseen, ja hahmo vaikutti myös olevan ojentamassa pelaajalle jotain.

Vihollishahmoksi hahmon roolittivat viisi vastaajaa. He perustelivat vastauksensa hahmon ympärille kuvitellun pelimaailman tyyliin pohjautuen. Hahmo vaikutti humoristisen tai tyyliiltään sympaattisen pelin vihollishahmolta, joita ehkä hyökkää pelaajan kimppuun useampi isona laumana. Vihollinen ei olisi vahva, ei kovin vaarallinen eikä suuri. Sarvet yhdistettiin pahaan, vasara nähtiin aseena sekä pitkät kynnet uhkana. Osa vastaajista tulkitsi paksut kulmakarvat vihollishahmon piirteiksi.

Sekä sivuhahmon että vihollishahmon piirteitä nähneet kaksi vastaajaa pitivät hahmon kokoa suurena, ja perusolemusta uhkaavana, mutta väritys ja ilme tekivät siitä söpön. Pelimaailma hahmon ympärillä olisi pitänyt pystyä näkemään, jotta valinta vihollishahmon ja ystävällisen sivuhahmon väliltä olisi ollut mahdollista tehdä. Hahmon väritys ja ilme veivät ajatuksia myös päähahmon suuntaan.



KAAVIO 1. Ensimmäisen kysymyksen mielipidejakauma.

5.1.2 Liian värikäs viholliseksi

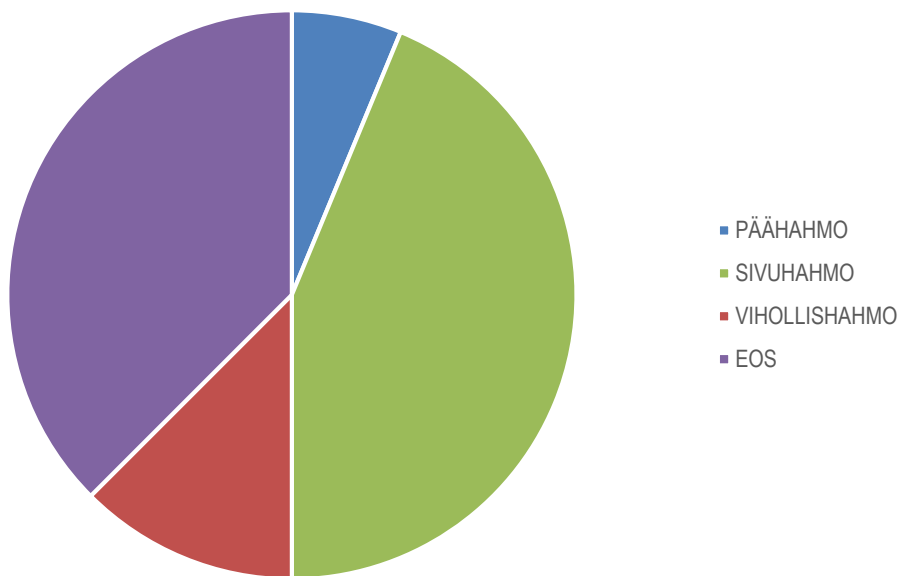


KUVA 9. Kyselyn toinen hahmo. (Behance 2013, viitattu 2.4.2018.)

Toinen hahmo jakoi mielipiteitä. Vastanneista seitsemän oli sitä mieltä, että hahmo oli ystävällinen sivuhahmo. Vaihtoehdon valinneet olivat hyvin yksimielisiä perustelujensa kanssa: hahmosta kasvavat kukat, luontoteema sekä sininen väri yhdistettiin vahvasti ystävällisyyteen. Vaikka hahmon kasvoja peittävä maski ja sen asento tekivät siitä myös hieman uhkaavan, kukat ja perhoset veivät ajatuksia pois vihollishahmosta. Yksityiskohdat, värikkyys ja voimakkuuden tunne huomioitiin myös mahdollisina päänahmon piirteinä.

Kuudella vastaajalla oli vaikeuksia päättää, oliko hahmo ystävällinen vai vihamielinen. Luontoelementit yhdistettiin neutraaliuuteen, mutta silti se vaikutti enemmän vihollismaiselta naamion ja sorkkien vuoksi. Hahmoa pidettiin mahdollisesti itseään puolustavana vihollisena, joka ei kävisi pelaajan kimppuun. Hahmon näkeminen sen oikeassa ympäristössä olisi helpottanut vastaamista, ja pelimaailman arveltiin olevan hyvin kaunis, jos hahmo olisi vihollinen.

Pelkästään vihollishahmon piirteitä hahmossa nähneet kaksi vastaajaa kokivat sen kasvopiirteiden puuttumisen sekä ilmeen selvinä vihjeinä uhkaavuudesta. Hohtavat silmät mainittiin peleissä usein käytettynä tapana tunnistaa vihollinen jo kaukaa. Vastauksissa kerrottiin hahmon vaikuttavan myös pääviholliselta, jolloin sen sininen vatsa olisi heikko kohta, johon pelaajan pitäisi hyökätä. Yksi vastaaja piti hahmoa pelin päähahmona sen yksityiskohtien ja voimakkaan ulkomuotonsa vuoksi.



KAAVIO 2. Toisen kysymyksen mielipidejakauma.

5.1.3 Hyökkäys vai tanssirituaali

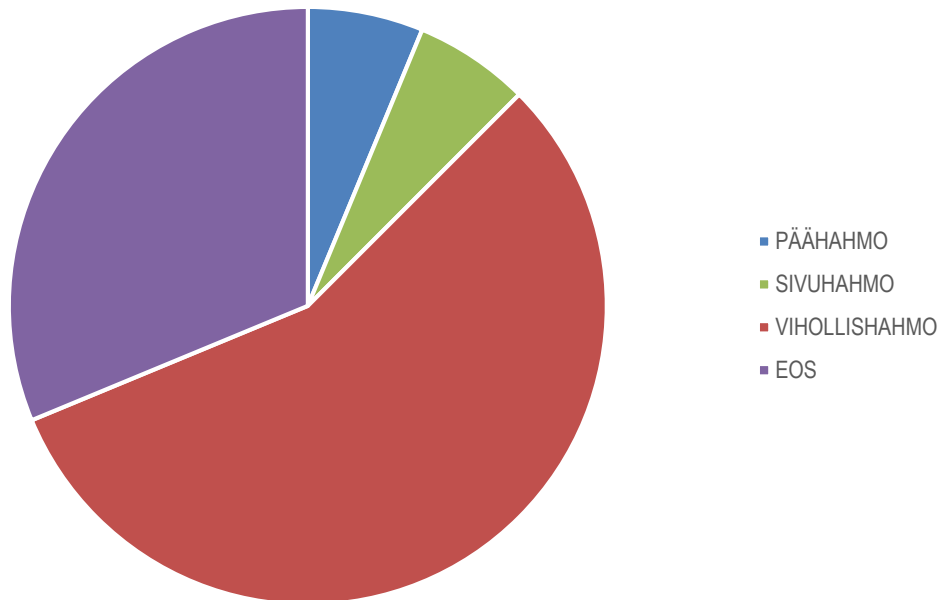


KUVA 10. Kyselyn kolmas hahmo. (Dragons of Elanthia 2014, viitattu 2.4.2018.)

Tulokset kolmannen hahmon kohdalla olivat melko yksimielisiä. Yhdeksän vastaajaa piti hahmoa vihollishahmona. Näitä piirteitä hahmossa olivat pääkallot, dramaattinen maski, värit sekä aseeksi tulkittu sauva. Hahmo vaikutti shamaanilta tai korpisoturilta, ja sen arveltiin omistavan taikavoimia. Terävä muotokieli sekä tumma värityys mainittiin myös vihollishahmon merkkeinä. Hahmon asento kuvassa huomioitiin lähes jokaisessa vastauksessa, ja se vaikutti rituaalilta, tanssimiselta, tai kohti pelaajaa hyökkäävältä ryntäykseltä.

Viisi vastaajaa ei osannut päättää vaihtoehtojen välillä. Vihollishahmon lisäksi hahmossa nähtiin paljon päähahmon sekä sivuhahmon piirteitä. Asento ja sininen värityys veivät ajatuksia ystävällisen hahmon suuntaan, mutta kasvojen piilottelu tulkittiin pahaksi. Pääkallvoja ei luettu yksinomaan vihollishahmon merkiksi, sillä hyvälläkin hahmolla voi olla erikoisia asusteita.

Sivuhahmo sekä päähahmo saivat yhden äänen molemmat. Päähahmon piirteiksi hahmossa tulkittiin maaginen sauva, määrätietoisuus ja pois riisuttavissa oleva naamio. Osa vastaajista piti naamiota kuitenkin sympaattisena ja siihen maalattua silmää ystävällisenä.



KAAVIO 3. Kolmannen kysymyksen mielipidejakauma.

5.2 Vihollishahmot peleissä

Kyselyn toisessa osassa näytin vastaajille olemassa olevien pelien vihollishahmoja irrotettuna niille tarkoitettua pelikontekstistaan. Kysyin, miten uhkaavalta hahmo näyttää ja olivatko vastaajat nähneet hahmoa aiemmin. Lopuksi näytin heille videopätkän hahmosta pelissä, ja vastaajat saivat kertoa, vaikuttiko vihollisen näkeminen oikeassa kontekstissa sen uhkaavuuteen. Lisäksi selvitin, vaikuttiko aiempi pelikokemus siihen, kuinka uhkaavina hahmot koettiin.

5.2.1 Slig



KUVA 11. Kyselyn neljäs hahmo, Slig, ja kuvakaappaus pelistä *Oddworld: Abe's Oddysee*. (Oddworld Wiki, viitattu 2.4.2018.)

Kolmesta oikeasta pelihahmosta tämä oli vastaajien mielestä yksimielisesti uhkaavin. Kymmenen vastaajaa oli sitä mieltä, että hahmo vaikutti todelta uhkaavalta, ja loput kuusi pitivät sitä melko uhkaavana. Uhkaavuuteen vaikuttivat punainen silmä, uhkaava asento, mekaaniset jalat, ase kädessä, ja "alienmaiset" piirteet. Perustelut eivät juurikaan vaihdelleet kahden vaihtoehdokategorian välillä.

Kolmesta vastaajaa ei ollut nähneet hahmoa aiemmin. Yksi oli nähnyt hahmon mutta ei muistanut missä, ja kaksi vastaajaa olivat pelanneet peliä, josta hahmo on peräisin. Pelivideon katsomisen jälkeen mielipiteet hahmosta vaihtelivat todella paljon. Viisi vastaajaa oli sitä mieltä, että hahmo ei vaikuttanut enää yhtä uhkaavalta. Tähän vaikuttivat hahmon animaatioiden hitaus ja kömpelyys sekä peliruudun pimeys, jolloin hahmon uhkaavat piirteet menivät piiloon. Hahmon käytös koettiin vähemmän aggressiiviseksi kuin oli kuvan perusteella kuviteltu, ja sen tapa ampua vaikutti jopa huvittavalta. Kymmenen vastaajaa oli kuitenkin sitä mieltä, että video vahvisti käsitystä hahmon uhkaavuudesta. Sen animaatiot ja äänet saivat hahmon vaikuttamaan vastenmielisemmältä kuin pelkkä kuva. Aiempi pelikokemus ei vaikuttanut vastauksiin, vaikka toinen peliä pelanneista oli muistellut hahmon uhkaavammaksi kuin videolla.

5.2.2 Big Daddy



KUVA 12. Kyselyn viides hahmo, Big Daddy, ja kuvakaappaus pelistä Bioshock. (Death Battle Fanon Wiki, viitattu 2.4.2018.)

Seitsemän vastaajaa piti viidettä hahmoa melko uhkaavana. Viiden mielestä se ei ollut kovin uhkaava, mutta kolme vastaajaa piti sitä todella uhkaavana. Yksi vastaaja oli sitä mieltä, että se ei ole lainkaan uhkaava. Hahmon tekivät uhkaavaksi pora, nyrkki, asento, kasvottomuus, sekä suureksi mielletty koko. Vähemmän uhkaavia piirteitä hahmossa olivat pyöreät muodot sekä hitaaksi ja kömpelöksi kuviteltu liikehdintä. Hahmon mainittiin vaikuttavan kuvassa asentonsa puolesta enemmän alistuvalta kuin hyökkäävältä maahan oletetun katsesuunnan vuoksi.

Kymmenen vastaajaa oli pelannut peliä, josta hahmo on peräisin. Kolme ei ollut nähnyt hahmoa koskaan, kaksi muisti nähneensä joskus ja yksi tiesi pelin tai oli nähnyt siitä osia. Pelivideon nähtyään viisitoista vastaajaa kokivat hahmon joko uhkaavammaksi tai yhtä uhkaavaksi kuin kuvassa, sillä hahmo oli pelin kontekstissa eri värinen ja sen kypärä hohti punaista valoa. Myös hahmon animaatio yllätti uhkaavuudellaan – se oli paljon vikkelämpi kuin kuvasta olisi voinut päätellä. Pelitilanteeseen pystyi samaistumaan helposti, ja hahmon kestävyys lisäsi myös vaarallisuuden tuntua. Osa peliä pelanneista oli unohtanut, kuinka nopea hahmo oli, ja video vahvisti myös heidän mielipidettään hahmon uhkaavuudesta.

5.2.3 Creeper



KUVA 13. Kyselyn kuudes hahmo, Creeper, ja kuvakaappaus pelistä Minecraft. (Turbosquid, viitattu 2.4.2018.)

Hahmoa melko uhkaavana piti kuusi vastaajaa. Neljän mielestä se ei ollut kovin uhkaava, kolmen mielestä ei lainkaan uhkaava ja loput kolme vastaajaa piti sitä todella uhkaavana. Uhkaavia piirteitä olivat vihreä väritys, irvistävä ilme sekä pelottavat kasvonpiirteet. Osa hahmoa uhkaavana pitäneistä mainitsivat valinneensa vaihtoehdon vain omien pelikokemustensa perusteella, eivätkä olisi ajatelleet sitä pelkän kuvan perusteella visuaalisesti uhkaavana. Uhkaavuutta hahmosta vähensi sen palikkamaisuus, aseettomuus ja surulliseksi tulkittu ilme. Hahmon abstraktius mainittiin sekä uhkaavana että harmittomana piirteenä.

Kahdeksan vastaajaa oli pelannut peliä aiemmin, ja loput kahdeksan tiesivät pelin, josta hahmo on peräisin. Vastaajien mielipiteet eivät muuttuneet pelivideon näkemisen jälkeen. Aiempi pelikokemus vaikutti vastauksiin paljon enemmän kuin muiden hahmojen kohdalla. Video sai hahmon vaikuttamaan uhkaavammalta kuin kuvassa vain peliä aiemmin pelanneiden vastaajien mielestä. Hahmon räjähtäminen videon lopussa mainittiin uhkaavana tekijänä. Monet peliä pelanneista eivät silti pitäneet hahmoa juuri lainkaan uhkaavana pelivideon jälkeenkään. Sen animaation ajateltiin olevan kömpelö, eikä pelin palikkamainen visuaalinen tyyli mahdollistanut uhkaavaa tunnelmaa. Hahmo vaikutti ennalta-arvattavalta ja tyhmältä käyttäytymisensä vuoksi.

5.3 Uhkaavuuden vertailu kahden hahmon välillä

Kyselyn viimeisessä osassa vastaajat valitsivat kahdesta hahmosta uhkaavamman ja perustelivat vastauksensa vapaamuotoisesti. Hahmot eivät olleet ennestään tunnettuja, mutta olin tarkoituksella etsinyt vihollismaisia hahmoja tähän osioon. Tarkoitukseni oli selvittää, miten värit ja muodot toimivat suhteessa toisiinsa, ja mitä piirteitä pidetään erityisen uhkaavina, kun vierekkäin asetetaan kaksi vihamieliseksi tarkoitettua hahmoa.

5.3.1 Joulupukki ja velho



KUVA 14. Kyselyn seitsemännet hahmot. (Behance 2015, viitattu 2.4.2018.)

Seitsemännen kysymyksen hahmot eivät jakaneet mielipiteitä lainkaan. Kaikki kuusitoista vastaajaa piti oikeanpuoleista hahmoa uhkaavampana kahdesta. Uhkaavina tekijöinä huomioitiin etenkin hahmon terävät hampaat ja sarvet, pupillittomat silmät, maagiset elementit, kuten leijuva liekki pään päällä sekä kasvotatuointi ja luihu ruumiinrakenne. Sininen hehku silmissä toi tässä hahmossa mieleen pahuuden, ja kirveestä huolimatta hahmo vaikutti velholta.

Vasemmanpuoleinen hahmo oli useimpien mielestä täysin harmittoman näköinen johtuen punaisesta nenästä ja joulupukkimaisuudesta. Osa vastanneista tulkitsi myös vasemmanpuoleisen hahmon viholliseksi, mutta paljon tyhmemmäksi kuin hahmon oikealla. Sitä vastaan ajateltiin olevan helpompaa taistella, vaikka se vaikutti melko vahvalta.

5.3.2 Kaksi tuijottajaa



KUVA 15. Kyselyn kahdeksannet hahmot. (Pinterest, viitattu 2.4.2018.)

Näistä hahmoista kumpikaan ei vaikuttanut useiden vastaajien mielestä kovin uhkaavalta. Kaksitoista vastaajaa piti oikeanpuoleista kuitenkin uhkaavampana, kun taas neljän vastaajan mielestä vasemmanpuoleinen oli uhkaavampi. Oikeanpuoleisen hahmon uhkaavat piirteet olivat sen siivet, sarvet, arvaamattomuus, sekä epämiellyttävä katse. Sen koettiin myös olevan kooltaan suurempi kuin vasemmanpuoleisen hahmon, mikä vaikutti sen uhkaavuuteen. Hahmon harmittomina piirteinä pidettiin sen hassuja silmiä ja ilmeikkäitä kasvoja. Sen ajateltiin olevan pelissä vihollisen lemmikki eikä kovin vaarallinen.

Vasemmanpuoleisen hahmon uhkaavuutta perusteltiin sen suurella saksikädellä ja yhdellä isolla tuijottavalla silmällä. Sen ajateltiin pystyvän hyökkäämään helpommin, ja kehoaan suurempi saksikäsi antoi vaikutelman, että hahmo voisi ehkä skaalautua isommaksi. Hahmon ajateltiin näyttävän armottomalta ja saavan paljon tuhoa aikaan, mikäli se pääsisi tarpeeksi lähelle. Vasemmanpuoleisen hahmon harmittomina piirteinä pidettiin sen iloisempaa väritystä, söpöyttä, ja hyväntuulista katsetta.

5.3.3 Rähjäntynyt taistelija ja kotikissa



KUVA 16. Kyselyn yhdeksännet hahmot. (Pinterest, viitattu 2.4.2018.)

Kaikki kuusitoista vastaajaa pitivät vasemmanpuoleista lohikäärmeahmoa uhkaavampana. Uhkaavuus syntyi punaisesta väristä, resuisesta ihosta, terävistä hampaista ja kynsistä, sierainten savusta ja lentävästä asennosta. Ihon läpi näkyvät kylkiluut, terävät piirteet ja selvästi kohdistettu katse mainittiin myös. Sierainten savun takia hahmon ajateltiin osaavan syöstä tulta, ja sen ilme sai sen näyttämään juonittelevalta. Rähjäisyyden perusteella se näytti kokeneelta taistelijalta.

Oikeanpuoleinen hahmo oli harmaan väriyksensä vuoksi vähemmän uhkaava. Sitä kuvailtiin asentonsa perusteella kotikissaksi tai vahtikoiraksi, ja sen tylpät hampaat sekä vihreät silmät saivat sen näyttämään melko harmittomalta. Myös hahmon korvien tulkittiin olevan luimussa, kuin se olisi peloissaan. Osa vastaajista olivat kuitenkin sitä mieltä, että molemmat hahmot olivat omalla tavallaan uhkaavia.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

6.1 Uhkaavuus ja harmittomuus

Uhkaavuutta sekä harmittomuutta vastaajat lähtivät etsimään oletetusti hahmosuunnittelun perusteista: muodoista sekä väreistä. Muotokielessä huomio kiinnittyi lähinnä yksityiskohtiin, eikä juuri lainkaan koko hahmon siluettiin. Terävät muodot mainittiin erikseen vain muutaman kerran, jolloin ne yleensä koskivat hahmon hampaita, kynsiä tai kasvojen yksityiskohtia. Kysymyksessä 7 esiintyi hahmo, jolla oli kolmiomainen symboli otsassa. Osa vastaajista perusteli hahmon uhkaavuutta kasvotatuoinnilla, mutta syitä symbolin uhkaavuudelle ei mainittu. Mielipiteet viittaavat siihen, että terävistä muodoista syntyy uhkaavia mielikuvia, mutta tämä ei tapahdu välttämättä tietoisesti.

Eniten muodoilla perusteltiin kuitenkin harmittomuutta: pyöreästi muotoiltu pora-ase Big Daddy-hahmon kädessä ei vaikuttanut vaaralliselta, eikä palikkamainen Creeper ollut kokonaisuutena ollenkaan uhkaava. Harmittomien muotojen perusteella vihollishahmojen uhkaavuus laski huomattavasti. Hahmojen asentoihin kiinnitettiin myös paljon huomiota, mutta sama asento voitiin silti tulkita niin uhkaavaksi kuin harmittomaksikin. Harmittomia ilmeitä ja asentoja olivat vastausten perusteella lyyhistynyt kumara ja alaspäin suunnattu katse, sillä ne olivat merkkejä alistuneisuudesta tai nöyryydestä. Vastaajat tuntuivat kokevan hahmon pienen koon usein harmittomaksi, vaikka kokoa ei ollut varsinaisesti määritelty. Suuren hahmon oletettiin olevan kestävämpi, mikä samalla lisäsi sen uhkaavuutta. Ihmismäisissä hahmoissa tukeva keho tulkittiin silti usein harmittomaksi hahmon oletetun hitauden ja rauhallisuuden vuoksi.

Myös väreillä oli suuri merkitys hahmojen tulkinnessa. Uhkaavuutta loivat etenkin tummat, murrettu sävyt, myrkyllisen vihreä, ja punainen. Harmittomina väreinä mainittiin lämpimät ja maanläheiset sävyt sekä sininen. Värikkyys tai tietyt värit poistivat uhkaavuutta, vaikka hahmon muut elementit olisivatkin viitanneet vihamielisyyteen. Luontoteemat kuten kukat sekä maanläheiset sävyt tulkittiin myös hyvin yksimielisesti ystävällisyyden merkeiksi, vaikka hahmon asento ja ilme olisivat ilman värikkäitä elementtejä tehneet hahmosta selvästi uhkaavan. Silmien värit osoittautuivat tärkeäksi elementiksi, ja etenkin punaisina hohtavat silmät olisivat riittäneet lähes sellaisenaan tekemään hahmosta uhkaavan. Esimerkiksi Big Daddy-hahmon värikyseen ei kiinnitetty pelkässä kuvassa

lainkaan huomiota, mutta pelivideossa punaisina hohtaneet valot kypärässä tekivät hahmosta välittömästi todella uhkaavan. Kysymyksessä 9 verrattiin tummanharmaata lohikäärmeahmoa punaiseen hahmoon, jolloin harmaa mainittiin useasti harmittomana värinä, sillä se vertautui vaarallisemman oloiseen punaiseen. Mikäli värien perusteella ei voinut tehdä päätöstä uhkaavuudesta, vastaajien huomio kiinnittyi hahmojen kasvopiirteisiin, etenkin silmiin ja niiden ilmeikkyyteen.

Hahmojen animaatioissa uhkaavuuteen vaikuttivat aggressiiviset ja nopeat liikkeet. Yllättävyys sekä ennalta-arvaamattomuus tekivät hahmosta vaikean lukea, ja tällöin sen uhkaavuus myös kasvoi. Pelaajan hahmoa jahtaava vihollinen vaikutti todella uhkaavalta, mutta vain jos hahmo vaikutti saavan kunnolla tuhoa aikaiseksi. Vastaajien mielipiteet etenkin olemassa olevista vihollishahmoista muuttuivat, kun hahmo esitettiin animoituna, mutta hahmon tapa liikkua saattoi tehdä siitä myös vähemmän uhkaavan. Kysymyksessä 4 Slig-hahmo vaikutti yksimielisesti kaikkien vastaajien mielestä kuvassa uhkaavalta, mutta sen näkeminen pelissä muutti mielipiteitä. Joidenkin vastaajien mielestä hahmon animaatiot tekivät siitä kömpelön ja vaarattoman oloisen, vaikka pelissä hahmo oli pimeässä ja siluettimainen, minkä voisi kuvitella myös lisäävän jännittävää tunnelmaa. Animaation lisäksi pelin grafiikoilla ja yleisellä visuaalisella tyylillä tuntui olevan suuri merkitys – kaksiulotteiset sekä abstraktit hahmot koettiin vähemmän uhkaaviksi kuin hahmot realistisessa kolmiulotteisessa maailmassa. Tämä ei silti tarkoita, etteivätkö kaksiulotteisuus tai abstraktius voisi olla toimivia elementtejä uhkaavaa tunnelmaa luodessa.

Vastaajat luottivat vastauksissaan myös hyvin paljon hahmosuunnittelussa käytettyihin stereotypioihin. Ilmeikkäät kasvot, esimerkiksi suuret silmät tai hymyilevä suu, olivat selviä merkkejä harmittomuudesta. Punainen nenä koettiin harmittomaksi, kuten myös harottavat hampaat tai surulliseksi tulkittu ilme. Leveät kulmat nähtiin sekä harmittomana että uhkaavana piirteenä. Uhkaavaksi koettiin myös kasvopiirteiden terävyys, silmien muoto, pupillittomuus, ja lasittunut, kohdistettu katse. Kokonaan esimerkiksi maskin taakse piilotetut kasvot loivat uhkaavia mielikuvia, sillä hahmon ilmettä ei voinut lukea. Osa vastaajista teki päätelmiä hahmon uhkaavuudesta pelkästään sen silmien tai ilmeiden perusteella, jolloin kasvopiirteiden voi päätellä olevan todella tärkeä tekijä toimivan hahmosuunnittelun kannalta.

6.2 Kontekstin vaikutus

Olemassa olevien pelien vihollishahmojen kohdalla aiempi pelikokemus tuntui suurimmalta osin lisäävän uhkan tuntua hahmossa. Hahmon näkeminen pelimaailmassa pelkästään videon välityksellä ei tuonut esiin uhkaavuutta samalla tavalla, kuin peliä pelanneissa vastaajissa. Pelkät animaatiot siis itsessään eivät välttämättä välitä pelihahmon vaarallisuutta, vaan hahmo pitää saada vastaansa itse pelaajana, jotta sen uhkaavuus pääsee täysin oikeuksiinsa. Tämä piti paikkansa erityisesti Minecraft-pelin Creeper-hahmon kohdalla, sillä seuraukset hahmon tuhoisasta räjähdyksestä eivät välittyneet tarpeeksi hyvin videon välityksellä. Hahmo vaikutti typerältä eikä sen hyökkäystapa tuntunut tarpeeksi vaaralliselta. Hahmoa todella uhkaavana pitivät ainoastaan peliä aikaisemmin pelanneet, ja hekin tiedostivat mielipiteensä johtuvan pelkästään aiemmista kokemuksistaan pelin parissa. Eristettynä pelimaailmasta hahmo vaikutti lähinnä huvittavalta ja liian yksinkertaiselta ollakseen uhkaava.

Eriyisen paljon mielipiteitä jakoivat kyselyn roolituskysymykset. Vastaajien oli vaikeaa päätellä hahmon tarkoitusta, kun se oli irrotettu kaikesta mahdollisesta tai oletetusta kontekstistaan. Luontoteemainen ja lämminsävyinen hahmo tummassa ympäristössä vaikuttaisi harmittomalta, kun taas värikkäässä, kauniissa maailmassa siitä voikin tulla vihollishahmo. Kun hahmo esitettiin pelkällä valkoisella taustalla, sen lukeminen oli vaikeaa, ja huomio kiinnitettiin pienempiin yksityiskohtiin, jotka pelimaailmassa eivät välttämättä olisi oleellisia.

Vastausten perusteella ei ole olemassa yksiselitteisesti uhkaavia tai harmittomia värejä tai piirteitä, vaan kaikki hahmosuunnittelun elementit toimivat aina suhteessa kontekstiin, jossa niitä käytetään. Hahmojen piirteitä voidaan tulkita monella eri tavalla ja niistä voidaan tehdä täysin vastakkaisia johtopäätöksiä. Tämän takia ympäristöä, kuten pelimaailmaa tai muita hahmoja, voidaan käyttää apuna, jotta hahmo tulee tulkittua oikein. Tämä tuli hyvin esiin kysymyksissä, joissa vertailtiin uhkaavuutta kahden hahmon välillä. Kun kahdesta uhkaavasta hahmosta piti valita uhkaavampi, toisesta hahmosta alkoi löytyä paljon harmittomia piirteitä, joita ei olisi välttämättä tullut esiin, jos vaarallisemman näköistä vertailukohtaa ei olisi ollut.

7 POHDINTAA

7.1 Pohdintaa tuloksista

Kyselyn tarkoituksena oli saada selville, miten pelaajat tulkitsevat vihollishahmojen visuaalisuutta ja mitkä piirteet he näkevät hahmoissa uhkaavina tai harmittomina. Kyselyyn vastanneet olivat kaikki eri tasoisia pelaajia tai pelialalla työskenteleviä henkilöitä. Vastaajat osasivat pohtia hahmojen visuaalisia piirteitä siltä kannalta, miten ne toimisivat pelimaailmassa, mikä oli tässä kyselyssä erityisen tärkeää. Joistakin hahmoista vastaajille tuli mieleen jopa lyhyitä taustatarinoita tai pelimekaanisia ajatuksia, mikä toi vastauksiin mielestäni paljon lisäarvoa. Tarkoituksena oli nimenomaan tulkita pelien vihollishahmoja, eikä vihollishahmoja ylipäänsä.

Olisin halunnut ottaa tuloksissa huomioon myös vastaajien taipumukset tarkastella asioita visuaalisesti. Tämä pohjautui kuitenkin niin vahvasti vastaajien omaan itsearviointiin, että sen perusteella oli mahdotonta tehdä minkäänlaisia oikeita johtopäätöksiä. Yleensä pelien visuaalisuutta paljon tarkastelevat henkilöt eivät jakaneet mielipiteitä juuri lainkaan, eikä muitakaan yhteneväisyyksiä vastauksista ollut mahdollista löytää. Tämän takia päädyin jättämään kyseisen osion pois tutkielmasta kokonaan.

Kysely oli mielestäni sopivan mittainen tämän laajuiseen tutkielmaan. Vastaukset olivat monipuolisia ja vastaajat olivat osanneet pohtia kysymyksiä tarpeeksi. Vapamuotoiset kysymykset olivat erityisen mielenkiintoisia, sillä esiin tuli paljon hyviä huomioita, joita en olisi itse osannut kysyä. Lisäksi mielenkiintoista oli pohtia vastauksia, joissa oli paljon toisistaan poikkeavia mielipiteitä.

Tulokset toivat esille etenkin kontekstin tärkeyden pelihahmon suunnittelussa. Tämä voi auttaa pelisuunnittelijaa pohtimaan pelimaailmaa tarkemmin jo hahmosuunnitteluvaiheessa, jotta hahmot tulevat esiin tarkoitetulla tavalla. Lisäksi kävi ilmi, että hahmoja tulkitessa huomio kiinnittyi suurimmaksi osaksi väreihin, kasvopiirteisiin (etenkin silmiin ja ilmeikkyyteen), ja muotokieleen. Oli mielenkiintoista huomata, kuinka eri tavalla ihmiset voivat tulkita hahmoja ja niiden visuaalisia piirteitä. Aluksi ajattelin, että hajontaa ei tulisi juuri lainkaan, mutta osa vastauksista yllätti minut täysin – etenkin rapuhahmo kysymyksessä 8, jota osa vastaajista piti uhkaavampana kuin

kysymyksen sikahahmoa. Myös hahmojen kokojen tulkinta oli yllättävää, sillä en ollut kyselyä tehdessäni tullut ajatelleeksi asiaa ollenkaan. Samaa hahmoa voitiin pitää sekä suurena että pienenä, vaikka kokoa ei oikeasti voinut päätellä mistään. Olisi mielenkiintoista tietää, mistä tällaiset päätelmät johtuvat, sillä ne vaikuttivat joissakin kysymyksissä hahmon uhkaavuuden tulkintaan ratkaisevasti.

7.2 Arviointi työstä

Olen tyytyväinen lopputulokseen, vaikka aiheesta olisi saanut aikaiseksi paljon kattavammankin tutkielman. Tämän laajuiseen tutkielmaan materiaalia löytyi helposti, vaikka aluksi tuntui, että hahmojen uhkaavuutta visuaaliselta kannalta ei ole pohdittu aiemmin lainkaan. Erityisen hyväksi lähteeksi tietoperustani kannalta osoittautui Scott Rogersin pelisuunnitteluopas ”Level Up!”. Kirjassa oli pohdittu vihollishahmoja ja niiden suunnittelua hyvin syvällisesti, ja se auttoi myös minua ymmärtämään paremmin, mitkä kaikki asiat pitää ottaa huomioon jo ennen hahmon visuaalista suunnittelua. Sisäistin etenkin sen, kuinka pelimekaaniset tekijät vaikuttavat hahmon ulkonäköön, ja että on turhaa suunnitella hahmoa ennen kuin tietää, mitä se tulee pelimaailmassa tekemään. Lähdekirjallisuudesta sain paljon hyvää oppimateriaalia myös omaan työhöni 2D-artistina.

Tutkielman vaikein ja antoisin osio oli ehdottomasti kyselyn laatiminen ja vastausten tulkitseminen. Oli haastavaa pohtia, minkälaisilla kysymyksillä saisin tarvitsemiä vastauksia, mutta ilman liiallista johdattelua tai itsestäänselvyyksiä. Vastaukset kuitenkin yllättivät minut iloisesti, sillä kysymyksiä oli todellakin pohdittu, ja esiin tuli todella mielenkiintoisia näkökulmia ja mielipiteitä. Uskon, että osaan nyt ajatella vihollishahmosuunnittelua paremmin myös pelaajan kannalta.

Toivon vastanneeni riittävän kattavasti kysymykseen, jota lähdin tutkielman kautta selvittämään: mikä tekee pikselistä uhkaavan? Vastaus ei ollut niin yksiselitteinen kuin olin ehkä itse kuvitellut. Selvää on kuitenkin, että vihollishahmot ovat ja tulevat olemaan aina yksi tärkeimmistä elementeistä videopeleissä, ja niiden suunnitteluun tulisi käyttää aikaa ja kiinnittää huomiota – ehkä jopa enemmän kuin muihin hahmoihin.

LÄHTEET

Anhut, A. 2014. Color Theory for Game Design. How Not to Suck at Game Design. Viitattu 28.7.2017. <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/>>

Barton, M. Loguidice, B. 2009. Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. United States, MA: Elsevier.

Becker, M. 2016. The 50 Greatest Video Game Villains of All Time. App Trigger. Viitattu 26.10.2017. <<https://apptrigger.com/2016/06/29/50-greatest-video-game-villains-time/>>

Brooks, J. 2016. Draw With Jazza – Creating Characters. United States, OH: Impact Books.

Burgerman, J. 2015. 20 Top Character Design Tips. Creative Bloq. Viitattu 24.7.2017. <<http://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>>

Caldwell, B. 2004. Action! Cartooning. United States, NY: Sterling Publishing.

Death Battle Fanon Wiki. Big Daddy. Viitattu 2.4.2018. <http://deathbattlefanon.wikia.com/wiki/Big_Daddy>

Dragons of Elanthia. 2014. Viitattu 2.4.2018. <<http://dragonsofelanthia.com/rider-preview-the-shaman.asp>>

Dunniway, T. Novak, J. 2008. Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. United States, NY: Delmar Cengage Learning.

Game Development Stack Exchange. 2014. Viitattu 26.7.2017. <<https://gamedev.stackexchange.com/questions/68443/level-editor-for-ios-games>>

Garrett Hanna's Art Blog. 2012. Werriur. Viitattu 2.4.2018. <<http://gh-graphics.blogspot.fi/2012/02/werriur.html>>

Hirsjärvi, S. Remes, P. Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Huaban. Viitattu 2.4.2018. < <http://huaban.com/pins/130172165/>>

Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design. United States, SF: Elsevier.

Johnston, O. Thomas, F. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. United States, NY: Abbeville Press.

John K Stuff. 2008. Viitattu 2.4.2018. <<http://johnkstuff.blogspot.fi/2008/01/takes.html>>

Konsolifin. 2012. Journey-arvostelu. Viitattu 24.7.2017. <<https://www.konsolifin.net/arvostelu/journey-journey>>

Krawczyk, M. Novak, J. 2006. Game Development Essentials: Game Story and Character Development. United States, NY: Thomson Delmar Learning.

Lux, 2014. Visual Hierarchy for Game Developers: A Practical Guide to Making Important Stuff Seem Important. Purplepwnystudios. Viitattu 16.10.2017. <http://purplepwny.com/blog/visual_hierarchy_for_game_developers_a_practical_guide_to_making_important_stuff_seem_important.html>

Making Games. 2015. Game/Level Design Breakdown: Super Mario Bros. Viitattu 17.9.2017. <<http://paulodevblog.com/index.php/2015/08/21/gamelevel-design-breakdown-super-mario-bros/>>

Mesick, D. 2013. How to Make Your Dastardly Villain More Memorable. Mythcreants. Viitattu 26.10.2017. < <https://mythcreants.com/blog/how-to-make-your-dastardly-villain-more-memorable/>>

Oddworld Wiki. Slig. Viitattu 2.4.2018. < http://deathbattlefanon.wikia.com/wiki/Big_Daddy>

Pablo Hernandez. 2015. Video Game Character Design Collection. Behance. Viitattu 2.4.2018. <<https://www.behance.net/gallery/29386097/Video-game-character-design-collection>>

Pinterest. Creature Concept Art. Viitattu 2.4.2018. <<https://fi.pinterest.com/pin/317926054936483265/>>

Rogers, S. 2010. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. United Kingdom: John Wiley & Sons, Ltd.

Sabbagh, M. 2017. How to Design Unforgettable Video Game Enemies. Nowloading. Viitattu 31.7.2017. <<https://nowloading.co/p/video-game-enemy-design/4234190>>

Solarski, C. 2012. Drawing Basics and Video Game Art – Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. United States, NY: Watson-Guption Publications.

Tulleken, H. 2015. Color in Games: An In-depth Look at One of Game Design's Most Useful Tools. Gamasutra. Viitattu 16.10.2017. <https://www.gamasutra.com/blogs/HermanTulleken/20150729/249761/Color_in_games_An_indepth_look_at_one_of_game_designs_most_useful_tools.php>

Turbosquid. Minecraft Creeper. Viitattu 2.4.2018. <<https://www.turbosquid.com/3d-models/3d-minecraft-creeper/1017035>>

Winkle, C. 2015. How to Make Your Villain Threatening. Mythcreants. Viitattu 26.10.2017. <<https://mythcreants.com/blog/how-to-make-your-villain-threatening/>>

Vastaajan tiedot

Ikä:

Ammatti tai koulutus:

Kuinka paljon pelaat videopelejä?

Voit kertoa omin sanoin esimerkiksi kuinka monta kertaa viikossa, kuinka monta tuntia päivässä, tai kuinka suuri tietämys sinulla on videopeleistä.

Minkä tyyllisiä pelejä pelaat eniten?

Voit vastata niin tarkasti kuin haluat, esimerkiksi nimeämällä pelejä tai peligenrejä.

Kuinka paljon kiinnität huomiota visuaalisuuteen peleissä?

Valitse yksi vaihtoehto joka kuvastaa parhaiten itseäsi. Voit myös kertoa omin sanoin.

- I. En kiinnitä siihen lainkaan huomiota.
- II. Kiinnitän siihen huomiota jonkin verran.
- III. Tarkastelen pelien visuaalisuutta silloin tällöin.
- IV. Tarkastelen pelien visuaalisuutta useimmiten.
- V. Pelien visuaalisuus on mielessäni hyvin usein.

Vastaus:

Kuinka visuaalisena ihmisenä pidät itseäsi?

Valitse yksi vaihtoehto esimerkiksi sen pohjalta, kuinka paljon huomaat tarkastelevasi eri asioiden visuaalisia piirteitä, ihmisten tai hahmojen ulkonäköä ja minkälaiset omat visuaaliset taitosi ovat. Voit kertoa myös omin sanoin.

- I. En ole lainkaan visuaalinen.
- II. Olen jonkin verran visuaalinen.

- III. Olen joissakin asioissa visuaalinen, mutta toisissa en juuri lainkaan.
- IV. Olen suurimmaksi osaksi visuaalinen.
- V. Olen hyvin visuaalinen.

Vastaus:

1. Kuinka luokittelisit kuvan hahmon?



- I. Hahmo on mielestäni pelin päähahmo.
- II. Hahmo on mielestäni pelin ystävällinen sivuhahmo.
- III. Hahmo on mielestäni pelin vihollishahmo.
- IV. Hahmo voi olla mikä tahansa/ei mikään näistä.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseen?

Vastaus:

2. Kuinka luokittelisit kuvan hahmon?



- I. Hahmo on mielestäni pelin päähahmo.
- II. Hahmo on mielestäni pelin ystävällinen sivuhahmo.
- III. Hahmo on mielestäni pelin vihollishahmo.
- IV. Hahmo voi olla mikä tahansa/ei mikään näistä.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseesi?

Vastaus:

3. Kuinka luokittelisit kuvan hahmon?



- I. Hahmo on mielestäni pelin päähahmo.
- II. Hahmo on mielestäni pelin ystävällinen sivuhahmo.
- III. Hahmo on mielestäni pelin vihollishahmo.
- IV. Hahmo voi olla mikä tahansa/ei mikään näistä.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseesi?

Vastaus:

4. Pidätkö kuvan hahmoa uhkaavana?



- I. Hahmo ei ole lainkaan uhkaava.
- II. Hahmo ei ole kovin uhkaava.
- III. Hahmo on melko uhkaava.
- IV. Hahmo on todella uhkaava.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseesi?

Vastaus:

Oletko nähnyt kuvan hahmon aiemmin?

- I. En ole nähnyt hahmoa koskaan.
- II. Olen nähnyt hahmon aiemmin, mutta en muista missä.
- III. Olen tietoinen/nähnyt osia pelistä, josta hahmo on peräisin.
- IV. Olen pelannut peliä, josta hahmo on peräisin.

Katso videota kohdasta 33:16 – 33:48.

<https://www.youtube.com/watch?v=uwZzvlBq6uQ&feature=youtu.be&t=33m16s>

Vaikuttiko video mielipiteeseesi hahmon uhkaavuudesta? Kerro omin sanoin, miksi.

Vastaus:

5. Pidätkö kuvan hahmoa uhkaavana?



- I. Hahmo ei ole lainkaan uhkaava.
- II. Hahmo ei ole kovin uhkaava.
- III. Hahmo on melko uhkaava.
- IV. Hahmo on todella uhkaava.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseen?

Vastaus:

Oletko nähnyt kuvan hahmon aiemmin?

- I. En ole nähnyt hahmoa koskaan.
- II. Olen nähnyt hahmon aiemmin, mutta en muista missä.
- III. Olen tietoinen/nähnyt osia pelistä, josta hahmo on peräisin.
- IV. Olen pelannut peliä, josta hahmo on peräisin.

Katso videota kohdasta 23:35 – 24:23.

<https://www.youtube.com/watch?v=rvc3wPo4r-l&feature=youtu.be&t=23m35s>

Vaikuttiko video mielipiteeseen hahmon uhkaavuudesta? Kerro omin sanoin, miksi.

Vastaus:

6. Pidätkö kuvan hahmoa uhkaavana?



- I. Hahmo ei ole lainkaan uhkaava.
- II. Hahmo ei ole kovin uhkaava.
- III. Hahmo on melko uhkaava.
- IV. Hahmo on todella uhkaava.

Mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat vastaukseen?

Vastaus:

Oletko nähnyt kuvan hahmon aiemmin?

- I. En ole nähnyt hahmoa koskaan.
- II. Olen nähnyt hahmon aiemmin, mutta en muista missä.
- III. Olen tietoinen/nähnyt osia pelistä, josta hahmo on peräisin.
- IV. Olen pelannut peliä, josta hahmo on peräisin.

Katso videota kohdasta 12:40 – 13:00.

<https://youtu.be/RWG824KNL4M?t=12m40s>

Vaikuttiko video mielipiteeseesi hahmon uhkaavuudesta? Kerro omin sanoin, miksi.

Vastaus:

7. Kumpi kuvan hahmoista on uhkaavampi? Kerro, mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat päätökseesi.



Copyright © 2015 Bee Square Todos los derechos reservados



juara Todos los derechos reservados

Vastaus:

8. Kumpi kuvan hahmoista on uhkaavampi? Kerro, mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat päätökseesi.



Vastaus:

9. Kumpi kuvan hahmoista on uhkaavampi? Kerro, mitkä asiat tai piirteet vaikuttivat päätökseesi.



Vastaus: