

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Animaatio

2013

Noora Klaavu

# PELIHAHMON SUUNNITTELU

– Ja rooli pelikokemuksessa



**TURUN AMMATTIKORKEAKOULU**  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

Turun ammattikorkeakoulun Taideakatemia

Viestintä | Animaatio

22. huhtikuuta 2013 | 47 sivua + 1 liite

Ohjaaja: Vesa Kankaanpää

Noora Klaavu

## PELIHAHMON SUUNNITTELU

Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia, mitä asioita tulee ottaa huomioon toimivan videopelihahmon suunnittelussa. Pelit tarjoavat vuorovaikutteisudellaan uniikin tavan kertoa tarinoita, joissa pelaaja on samalla sekä tarinan katsoja että sankari. Pelialan kehityksen kannalta on tärkeää, että pelaajille tarjotaan mielenkiintoisia ja yhä monimuotoisempia hahmoja, jotka auttavat immersion luomisessa laadukkaissa pelikokemuksissa.

Tutkimuskohteina on sekä kaksi- että kolmiulotteisia hahmoja erilaisilta alustoilta. Tutkielmassa käydään läpi muutamia esimerkkejä onnistuneista pelihahmoista eri vuosikymmeniltä, pohtien niiden menestyneisyyden syitä. Työssä punnitaan pelattavan hahmon visuaalisten ja pelimekaanisten tekijöiden merkittävyyttä pelikokemuksessa, ja pelihahmon taiteellisen suunnittelun prosesseja. Hahmojen tämänhetkistä tilaa arvioidaan, tutkien niitä muunmuassa kulttuuri- ja sukupuolinäkökulmasta.

Työssä esitellään opinnäytetyöpeli ja sen hahmojen suunnitteluperiaatteet, joihin on sisällytetty suunnittelututkimuksen tuloksia.

ASIASANAT:

pele, tietokonegrafiikka, digitaalinen taide, visuaalinen suunnittelu, hahmo

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

Arts Academy at Turku University of Applied Sciences

Communication and Media Arts | Animation

22. April 2013 | 47 pages + 1 appendix

Instructor: Vesa Kankaanpää

Noora Klaavu

## THE DESIGN OF A GAME CHARACTER

The purpose of this thesis is to research the elements to be considered in the creation of a video game character. Both two- and three-dimensional characters from different platforms will be examined. The thesis will analyze some examples of successful game characters from different decades and the reasons behind their success. The importance of the character's visual features and game mechanics in relation to the player's experience will be measured. In addition the artistic process of the character creation will be described. Some challenges of the character creation process will be evaluated from cultural and gender point of view.

The thesis will exhibit a game that was made in conjunction with this research. The games characters' will be presented as well as the process of the design of the characters.

As I have uncovered through my research and experience games offer a unique, interactive approach to storytelling. In games, the spectator can also be the protagonist or the lead of the story. This is why I find it meaningful that the game industry offers appealing and increasingly diverse characters that help creating the immersion in good quality gaming experiences.

KEYWORDS:

game, computer graphics, digital art, visual design, character

# SISÄLTÖ

<b>LYHENTEET JA SANASTO.....</b>	<b>1</b>
<b>1 JOHDANTO.....</b>	<b>2</b>
<b>2 TUNNETTUJA PELIHAHMOJA.....</b>	<b>3</b>
2.1 1980-luku ja Pac-Man.....	3
2.2 1990-luku ja Lara Croft .....	5
2.3 2000-luku ja komentaja Shepard.....	7
<b>3 OPINNÄYTETYÖN HAHMOSUUNNITTELU.....</b>	<b>11</b>
<b>4 ESTETIIKAN TÄRKEYS.....</b>	<b>15</b>
<b>5 LUOMISPROSESSI.....</b>	<b>18</b>
5.1 Muotodynamiikka.....	18
5.2 Suunnittelun perustekijät.....	19
5.3 Immersio.....	23
<b>6 PIIRTEIDEN PSYKOLOGIA.....</b>	<b>26</b>
6.1 Hoivavietti ja kunnioitus.....	26
6.2 Kulttuuri ja sukupuoli.....	30
<b>7 HAHMOJEN VUOROVAIKUTUS.....</b>	<b>33</b>
<b>8 SOSIAALINEN VASTUU.....</b>	<b>37</b>
<b>9 YHTEENVETO.....</b>	<b>41</b>
<b>KUVALÄHTEET.....</b>	<b>43</b>
<b>LÄHTEET.....</b>	<b>44</b>

## LIITTEET

Liite 1. Pelitiedosto

# KUVAT

KUVA 1. PAC-MAN, MS PAC-MAN JA HAAMUT. NAMCO LTD.©1980NAMCO LTD./MIDWAY GAMES INC.....	4
KUVA 2. LARA CROFT PELISTÄ TOMB RAIDER. CORE DESIGN.©1998 EIDOS INTERACTIVE LTD.....	6
KUVA 3. KOMENTAJA SHEPARDIN NAIS- JA MIESVERSIO PELISTÄ MASS EFFECT 3. BIOWARE.©20 ELECTRONIC ARTS INC.....	8
KUVA 4. ALKUVALIKKO. OPINNÄYTETYÖPELISTÄ BATTLESOURS.©2013 NOORA KLAAVU.....	11
KUVA 5. VASEMMALTA OIKEALLE: TRINA JA GOB. HAHMOT OPINNÄYTETYÖPELISTÄ BATTLESOURS.©2013 NOORA KLAAVU.....	12
KUVA 6. VASEMMALTA OIKEALLE: STECKSY JA BUMBO. HAHMOT OPINNÄYTETYÖPELISTÄ BATTLESOURS.©2013 NOORA KLAAVU.....	12
KUVA 7. ALUNPERIN HAHMOJA OLI KOLME. OPINNÄYTETYÖPELISTÄ BATTLESOURS.©2013 NOORA KLAAVU.....	13
KUVA 8. HAHMOJEN SUHTEET TOISIINSA. OPINNÄYTETYÖPELISTÄ BATTLESOURS.©2013 NOORA KLAAVU.....	14
KUVA 9. MILLAISEN KUVAN ERI MUODOT ANTAVAT HAHMOISTA? VASEMMALTA OIKEALLE: KIRBY. MASAHIRO SAKURAI.©1992 HAL LABORATORY, INC; MINECRAFTIN PÄÄHAHMO. MARKUS PERSSON.©2009 MOJANG AB; BOWSER. SHIGERU MIYAMOTO.©1985 NINTENDO CO., LTD. (SOLARSKI 2012.).....	19
KUVA 10. MIKÄ YMPYRÖISTÄ ON ”SÖPÖIN”?.....	26
KUVA 11. ED ”BIG DADDY” ROTHIN SUUNNITTELEMA HAHMO RAT FINK. © ED ROTH.....	27
KUVA 12. ONKO MONARCH KOG'MAW ”KARMIVA MUTTA SÖPÖ”? LEAGUE OF LEGENDS. RIOT GAMES, INC.©2009 RIOT GAMES INC.....	28
KUVA 13. JAPANILAINEN (VAS.) JA YHDYSVALTALAINEN RATCHET PELISSÄ RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME. INSOMNIAC GAMES, INC.©2004 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.....	30
KUVA 14. YHTEENVETO PELIHAHMOON VAIKUTTAVISTA TEKIJÖISTÄ.....	33
KUVA 15. YHTEENVETO ERILAISISTA HAHMOJEN ESITYSTAVOISTA. VASEMMALTA OIKEALLE: PAC-MAN. NAMCO LTD.©1980 NAMCO INC; GORDON FREEMAN. VALVE CORPORATION.©1998 SIERRA ENTERTAINMENT LTD; DEATHWING THE DESTROYER. BLIZZARD ENTERTAINMENT INC.©2010 BLIZZARD ENTERTAINMENT INC; COMMANDER SHEPARD. BIOWARE.©2010 ELECTRONIC ARTS INC; MANNY CALAVERA. LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC.©1998 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC.....	35

## LYHENTEET JA SANASTO

AAA-peli	Peli, jolla on mm. suuri budjetti ja tuotantoarvo
Esirenderöinti	Prosessi, jossa videomateriaalia ei renderöidä reaaliajassa. Vertaa esinauhottettuun videopätkään, joka toistetaan pelin aikana
Estetiikka	Tunnelma, pelin visuaaliset ja auditiiviset tekijät yhdistettynä kokonaisuutena
Funktionaalinen	Käyttökelpoinen, jonkin tarkoituksen mukaan rakennettu
Immersio	Voimakas psykologinen eläytyminen tai uppoutuminen median sisältöön
Indiepeli	Itsenäinen videopeli. Monesti toteutettu pienellä tiimillä ilman julkaisijan taloudellista tukea
Käyttöliittymä	Kaikki painikkeet, mittarit ja muut linkit pelaajan ja peliohjelman välillä
NPC(Non-playable character)	Tietokoneen ohjaama hahmo
Pelimekaniikka	Pelinkehittäjien luomat pelin sisäiset säännöt ja toimintatavat
Polygoni	3D-mallit muodostuvat polygoneista. Vähintään kolmen pisteen rajaamalle alueelle muodostuva pinta
Reaaliaikainen renderöinti	3D-mallien tuottaminen reaaliajassa. 3D-pelien pelattavuus perustuu reaaliaikaisuuteen
Tekstuuri	3D-mallin päällysmateriaali koostuu useista tekstuurikartoista, joilla lisätään yksityiskohtia 3D-malliin. Näitä ovat esimerkiksi väri ja heijastavuus
1./3. Persoona	Kameran positio pelissä. Kuvakulma on joko ”pelaajan näkökulmasta” tai ”olan yli”

# 1 JOHDANTO

Videopelit ovat juuri nyt yksi eniten kasvava viihdemediat (PricewaterhouseCoopers 2012). Ne ovat viihdyttävää ajanvietettä, aivoja aktivoivia pulmia ja rentoutumista. Ne rakentuvat pelaajan ja pelimaailman vuorovaikutussuhteelle, jota ohjataan pelattavan hahmon kautta. Pelit ovat muuhun viihdemediaan nähden uniikki tapa kertoa interaktiivisia tarinoita, joissa pelaaja pääsee olemaan kertomuksen sankari. Videopelien hahmojen kirjo vaihtelee käsikirjoitetusta persoonista funktionaalisiin pelinappuloihin. Jotkin hahmoista painuvat pelaajien mieliin pelinsä mekaniikan takia, ja toiset siitä huolimatta. Miten tehdään toimiva videopelisanteri? Mitä asioita tulee ottaa huomioon pelihahmon suunnittelussa?

Tässä työssä tarkastellaan pelihahmojen suunnittelukysymyksiä. Tavoitteena on auttaa hahmosuunnittelijoita luomaan mielekkäitä pelejä, mieleenpainuvia hahmoja ja rohkaisemaan uusien asioiden kokeilemiseen pelialalla. Videopelit ovat hyvin visuaalinen media, ja monet pelaajat saattavat kokea ohjaamansa hahmon olevan yksi pelin tärkeimmistä elementeistä pelikokoemuksessa.

Työssä tarkastellaan ensin suuripiirteisesti eri vuosikymmenten tunnettuja pelihahmoja, pohtien niiden menestyksen syitä. Jälkeenpäin esitellään taiteellisen opinnäytetyön hahmot ja suunnitteluperiaatteet. Tämän jälkeen pohditaan hahmosuunnittelun prosessia taiteellisesta näkökulmasta, syitä näille prosesseille sekä pelihahmojen eri visuaalisten tekijöiden suhteita toisiinsa.

## 2 TUNNETTUJA PELIHAHMOJA

### 2.1 1980-luku ja Pac-Man

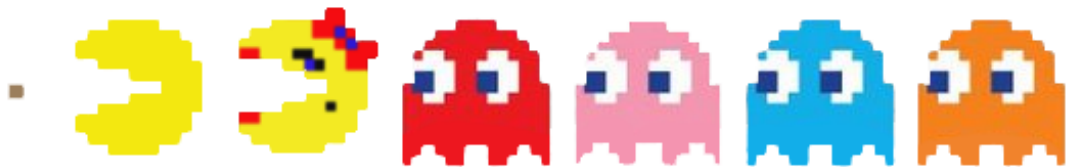
Vuosikymmenten takaisten pelien hahmosuunnittelu oli graafisten rajoitteiden vuoksi hyvin funktionaalista. Siitä huolimatta 80-luvulla luotiin pelikulttuurin kaksi ikonisinta pelihahmoa: Namcon Pac-Man ja Nintendon maskottihahmo Mario. Mikä saa pelaajat kiintymään hahmoihin, joilta näennäisesti puuttuu joko syvä tarina tai suoranaisten persoonallisuus? Pelit eroavat muusta viihteestä siinä, että ne ovat sensorinen media, joka perustuu interaktiivisuuteen. Miellyttävä pelimekaniikka saa pelaajan nauttimaan kokemuksestaan. Se on täten suuri tekijä siinä, millaisen kuvan pelaaja luo pelaamastaan videopelistä ja sen sisältämistä hahmoista.

Tōru Iwatanin luoma Puck-Man-hahmo esiintyi ensimmäistä kertaa Namcon valmistamassa kolikkopelissä vuonna 1980 (Namco Bandai Games Inc. 2005). Tämä aikakausi oli ns. kolikkopelien kulta-aikaa, sillä konsolit eivät olleet vielä yleistyneet kuluttajien keskuudessa. Ennen Puck-Mania, suosituimmat kolikkopelit olivat avaruusräiskintäpelejä kuten Taiton 1978 julkaisema Space Invaders. Puck-Man loi uudenlaisen peligenren, joka oli Iwatanin mukaan suunniteltu värikkääksi ja väkivallattomaksi, jotta se vetoaisi sekä tyttöihin että poikiin. (Goldberg 2002.) Yhdysvaltalainen Midway lisensoi pelin, muuttaen sen nimen samalla Pac-Maniksi, aloittaen pelin räjähdysmäisen suosion. Koska Pac-Man oli ensimmäinen kaupallinen videopeli jolla oli suuri määrä naispelaajia, Midway Manufacturing julkaisi vuotta myöhemmin Ms. Pac-Manin (suom. "Neiti Pac-Man"), josta muodostui Yhdysvaltojen menestynein kolikkopeli (Beamish 2010).

Pac-Manista tuli suuri hitti ja se nousi ikoniksi 80-luvun populaarikulttuurissa (Wolf 2008). Siitä julkaistiin oheistuotteita, Hanna-Barberan animaationsarja ja Buckner & Garcian menestynyt hittisingle "Pac-Man Fever".



Tänä päivänä Pac-Man on yhdysvaltalaisten kuluttajien keskuudessa tunnistetuin videopelihahmo, kertoo Davie Brownin kuuluisien brändien hakemisto eli DBI. Kuuluisuuksista koostuva lista sisältää muitakin pelihahmoja, joita ovat mm. Nintendon Mario, Eidos Interactiven Lara Croft, Nintendon Donkey Kong ja Segan Sonic the Hedgehog.



Kuva 1. Pac-Man, Ms Pac-Man ja haamut. Namco Ltd.©1980Namco Ltd./Midway Games Inc.

Pac-Man -pelissä pelaaja ohjaa keltaista, ympyränmuotoista Pac-Man -hahmoa joka syö labyrintin kulkureitiltä pyöreitä pellettejä. Pelialueen keskeltä aloittavat neljä vihollista vaikeuttavat pellettien keräämistä. Pac-Man -hahmolla ei ole muita tunnistettavia piirteitä kuin aukeneva suu. Ms Pac-Manilla on silmä, kauneuspilkku, huulipunaa ja rusetti pään päällä. Pac-Man -pelin tavoite on syödä kaikki pelletit, jolloin pelaaja etenee pelin seuraavalle tasolle. Syömällä erikoispelletin hahmo pystyy nielemään vihollisen.

“Pac-Manin hahmo syntyi kun söin pizzaa lounaaksi. Otin siitä palan, ja siinä se oli, Pac-Manin hahmo” (Kent 2001).

Iwatani halusi vihollisiin enemmän persoonallisuutta kuin mitä aiemmin videopeleissä oli nähty. Hän nimesi ja erotti ne eri väreillä. Haamuilta näyttävillä vihollisilla on pelimekaanisesti erilaiset “persoonallisuudet”, joka lisää pelin monimutkaisuutta ja strategista syvyyttä. Punainen vihollinen, Blinky, on ohjelmoitu seuraamaan pelaajaa aggressiivisimmin, ja sen nopeus kasvaa pelaajan syötyä tietty määrä pellettejä. Oranssi haamu Clyde (Ms. Pac-Man pelissä Sue) on liikkuu useimmiten kaukana pelaajasta. Vaaleansininen Inky on liikkeissään satunnaisin, ja vaaleanpunainen Pinky saattaa usein saartaa

pelaajan nurkkaan yhdessä Blinkyn kanssa. Haamut käyvät pelaajan kimppuun "aaltoina", syöksyen päin ja vetäytyen hetken päästä pois, sillä Iwatanin mielestä vihollisten jatkuva hyökkäys olisi liian rasittavaa pelaajalle. (Pittman 2011). Pac-Manin visuaalisesta yksinkertaisuudesta huolimatta pelissä oli siis paljon persoonallisuutta. Tämä oli pelin suosion kannalta tärkeä seikka siinäkin suhteessa, että pelaajat pystyivät oppimaan taktiikoita ja kehittymään siinä paremmiksi, koska viholliskäyttäytyminen ei perustunut satunnaisuuteen (Pittman). Pelin oli tarkoitus olla käytännössä loputon, mutta pelinkehittäjät aliarvioivat pelaajansa olettamalla vaikeustason estävän pelaajia pääsemästä kovin pitkälle. Jo muutaman vuoden kuluttua julkaisusta fanit huomasivat jokaisen tason olevan 21. jälkeen identtinen. Taitavimmat pelaajat saivat myös huomata, että tason 256 ohjelmointivirhe esti pelaajia etenemästä pidemmälle (Pittman, 2011). Kaiken kaikkiaan Pac-Manin aikaa kestävä pelimekaniikka, musiikki, värit, ja omalaatuisuus nostivat brändin uutuudenviehätyksessään kuuluisaksi nykypäivään asti. Samanlaisia syitä voidaan hakea muidenkin 1980-luvun ikonisten hahmojen suureen suosioon.

## 2.2 1990-luku ja Lara Croft

Kolikkopelien kulta-aika oli nopeasti katoamassa vuosikymmenen vaihtuessa 90-luvulle, kun pelikonsolien ja PC:n käyttö yleistyi. Syntyi konsolien viides sukupolvi, toiselta nimeltään 3D:n aikakausi, jonka huomattavin muutos oli 3D-peligrafiikan yleistyminen. Pelialustoina kilpailivat Sony Playstation (1994), Nintendo 64 (1996) ja Sega Saturn (1996). Viidennen konsolisukupolven levinneisyydestä kertoo se, että Sony Computer Entertainment oli myynyt Playstation-pelikonsoleita yli 100 miljoonaa kappaletta yhdeksän ja puolen vuoden jälkeen julkaisusta (Sony Computer Entertainment 2005).

Huuma 3D-grafiikasta oli vasta alkamassa, kun Eidos Interactive julkaisi Core Designin kehittämän Tomb Raiderin vuonna 1996, alustoinaan Sony Playstation, Sega Saturn ja PC. Pelaajat olivat tottuneet ensimmäisestä persoonasta kuvattuihin räiskintäpeleihin, kun Tomb Raider loi uudenlaisen

kaavan kolmannen persoonan seikkailuräiskinnällä, johon oli yhdistetty tasohyppelypelien pulmanratkontaa. Monille PC-pelaajille Tomb Raider oli ensimmäinen kosketus uuteen seikkailupelien alalajiin, joka lainasi toimivia elementtejä eri peleistä (Gamespot 2006). Kriitikot pitivät pelistä maailmanlaajuisesti, ja ylistivät sen tunnelmaa. Se voittikin useita palkintoja, kuten Vuoden Seikkailupeli -palkinnon sekä palkinnon grafiikan erikoissaavutuksista (Keith 1997). Koska kauhupelit eivät olleet vielä popularisoituneet tulevilla Resident Evil (1996) ja Silent Hill (1999) -julkaisuilla, pelaajat saattoivat kokea Tomb Raiderin kolkot hautaluolastot ensimmäisiksi jännittäviksi pelikokemuksikseen. Siinä kuljettiin yksin maanalaisissa käytävissä, yleisinä vaaroina ansat, lepakot, sudet ja karhut. Selviytyminen riippui monesti hyppyjen onnistumisesta ja pakenemisesta, sillä hahmon aseistus oli kevyttä, ja ammukset sekä tallennusmahdollisuudet olivat rajalliset. Äänimaailma koostui pääosin pelkistä efektiäänistä, mikä korosti niitä erikoishetkiä joita dramatisoitiin musiikilla. Pelin ikoniseksi hetkeksi muodostui viholliskohtaaminen, jossa pelaaja yllätettiin hiljaisessa viidakkomaisemassa valtavalla hirmuliskolla. Tilanteen ennalta-arvaamaton esitystapa porautui monien mieleen.



Kuva 2. Lara Croft pelistä Tomb Raider. Core Design.©1998 Eidos Interactive Ltd.

Pelin päähenkilö Lara Croft on brittiläinen arkeologi, joka alkuperäisessä pelissään etsii arvokkaita artefakteja muinaisista haudoista. Kontrastia Croftin persoonaan tuo hänen syntymänsä aristokraattisessa perheessä. Croftin tarina

alkaa siitä, kun hän joutuu lentokoneonnettomuuteen keskellä Himalajan vuoristoerämaata. Ainoana eloonjääneenä hänen on selviydyttävä askeettisissa olosuhteissa, ja kokemuksensa jälkeen hän kasvaa ulos yläluokkaisesta ilmapiiristä. Vuoden 1996-pelissä Croftia ääninäytteli brittiläinen Shelley Blond (Spotlight Actresses, 2012-2013). Ensimmäisestä Tomb Raiderista hahmon yläluokkainen puhetapa, hänen pitkä poninhäntänsä ja vaatteensa jäivät ikonisiksi hahmoelementeiksi, joista pelaajat tunnistivat Lara Croftin. Hahmon tunnistettavuuteen auttoi myös huolella tehdyt hahmoanimaatiot, joiden tärkeyteen hahmon suunnittelija Toby Gard uskoi (Howson 2006).

Naispuolisia hahmoja oltiin aiemmin nähty videopeliteollisuuden sukupuolittuneisuudesta johtuen hyvin rajallisesti. Tämän vuoksi Laran hahmo oli pelaajille jotain uutta ja mullistavaa. Tomb Raiderin päähahmosta povattiin Indiana Jones -tyylistä seikkailjaa. Atleettiseen pulmanratkojahahmoon haluttiin lisää omaperäisyyttä, ja Lara Croftin suunnittelija Toby Gard ajatteli naispuolisen henkilön soveltuvan henkilökuvaan parhaiten (Howson 2006). Core Designin alkuperäisestä skeptisyydestä huolimatta Lara Croftista muodostui yksi Yhdysvaltain tunnetuimmista pelihahmoista (DBI). Hahmosta tehtiin myöhemmin onnistunein pelihahmosta tehty elokuva-adaptaatio (Telegraph 2010). Ollessaan selkeä, ensimmäinen pelattava naispuolinen päähahmo, Lara Croft on joutunut monen kriitikon arvioinnin kohteeksi. Monet pohtivat Lara Croftin sosiaalista merkitystä, sillä hahmo aloitti tahtomattaankin uuden trendin pelinkehityksessä. Selittyikö osa hahmon kuuluisuudesta sillä, että miespuoliset pelaajat seksualisoivat ensimmäistä kokemaansa naispelihahmoa, vai kenties sillä, että he saivat ensimmäistä kertaa kokeilla pelatessaan naisellista identiteettiä? Millaisia sosiaalisia seurauksia ylipäättään on pelihahmojen seksualisoinnilla eri sukupuolten näkökulmasta? Toimiko Croft roolimallina tytöille, tai tilaisuutena samaistua väkivaltaiseen viihteeseen? Pelihahmoilla voi olla yllättäviä vaikutuksia, sillä pelatessa pelaajan ja pelihahmon ero monesti sumenee. (Kennedy, 2002.)

### 2.3 2000-luku ja komentaja Shepard

Pelikonsolit ja tietokoneet kehittyivät tiheässä tahdissa, ja pelaajat pääsivät näkemään ehkä suurimpia uudistuksia videopelien kehityksessä. Menestyneitä roolipelejä julkaissut BioWare toi vuonna 2007 markkinoille tieteiskirjallisuudesta vaikutteita ottaneen seikkailuroolipelin Mass Effect. Siinä pelaaja ottaa komentaja Shepardin roolin, ja taistelee ihmiskunnan puolesta galaktisissa vaaroissa. Pelisarja suunniteltiin kolmiosaiseksi, ja kustomoitava hahmo voitiin siirtää pelistä seuraavaan, jotta pelaaja kykenisi jatkamaan samalla hahmolla. Kriitikot ylistivät sarjan jokaisen osan roolipelielementtejä. Esimerkiksi Computer And Videogames -sivuston äänestyksessä Mass Effect 2 valittiin suosituimmaksi Xbox 360 -alustan videopeliksi (Hartley 2010).



Kuva 3. Komentaja Shepardin nais- ja miesversio pelistä Mass Effect 3. BioWare.©2010 Electronic Arts Inc.

Mass Effectin pelimekaniikka keskittyy taistelujen ja keskustelukohtausten vuorotteluun. Keskusteluissa pelaaja saa tietää hahmoista, pelin maailmasta ja käsillä olevasta tilanteesta, sekä tehdä pieniä ja suuria valintoja jotka vaikuttavat koko kolmen pelin mittaisen Mass Effect -sarjan ajan. Pitkäaikaiset seuraukset saavat valinnat tuntumaan merkitseviltä. Esimerkiksi kuka tahansa pelin tärkeimmistä sivuhahmoista saattaa kuolla valintojen seurauksena. Keskusteluvaihtoehdoilla pelaaja saa myös päättää hahmonsensa luonteesta.

Shepardin persoonan rakentaminen on kuitenkin näennäistä, sillä loppujen lopuksi pelissä on kaksi, ennalta käsikirjoitettua vaihtoehtoa: moraaliltaan ”hyvä” tai ”paha” Shepard. Valintojen pohjalta pelihahmo tuntuu osalta itseä, mutta käsikirjoituksensa vuoksi samalla henkilöahmolta osana tarinaa. EA:n alla nykyään toimiva BioWare käytti aikaa Mass Effectin uniikin maailman ja sen ulkoavaruudellisten hahmojen suunnitteluun, niin visuaalisesti kuin käsikirjoituksen osalta. Kiehtovat NPC-hahmot vetoavat pelaajaan niin, että hän välittää sitäkin kautta päätöksensä lopputuloksista. BioWaren markkinointipäällikkö David Silverman kertoo Jeff Corkin haastattelussa Gameinformerissa, että vain 13 prosenttia pelaajista valitsevat Mass Effectin ”oletushahmon”. Loput muokkaavat komentaja Shepardin ulkonäköä, luokkaa tai vaihtavat sukupuolen naiseksi (Schramm 2011).

BioWare kehitti Mass Effect -pelisarjaa varten useita humanoidi- ja eläinlajeja. Taidevastaava Matt Rhodes (engl. ”Associate art director”) kertoo vuoden 2011 Gameinformer-haastattelussa eri hahmojen suunnitteluperusteista. Hahmojen muoto oli rajattu, sillä jokaisen lajin tuli perustua ihmisluurankoon pelin taistelumekaniikan vuoksi. Näiden rajojen sisällä taiteilijat koversivat sekä lisäsivät muotoja ja ulokkeita ihmissiluettiin, leikkien negatiivisella tilalla, saadakseen erottuvia humanoidilajeja. Koska pelissä on paljon vuorovaikutusta ja keskusteluja hahmojen välillä, kasvot olivat tärkeässä osassa. Ihmismäisintä Asari-lajia varten palkattiin näyttelijöitä, joiden kasvonpiirteet taltioitiin liikkeenkaappausmenetelmällä (engl. ”motion capture”). Kehittäjät huomasivat että niillä lajeilla, joiden kasvonpiirteet olivat ihmisille vieraampia, eroja oli vaikeampi huomata. Tämän vuoksi taiteilijat lisäsivät ulkoavaruudellisten hahmojen kasvoihin tatuointeja ja muita merkkejä, jotta hahmot erottuisivat toisistaan selkeästi. Tärkeimpien hahmojen erottuviin piirteisiin käytettiin erityishuomiota. Esimerkiksi Turian-lajin Garrus-hahmo, joka esiintyy jokaisessa osassa, on tunnistettavissa sinimustasta värityksestään ja ikonisesta, sinisestä visiiristään. Matt Rhodesin mukaan käsikirjoittajat ja taiteilijat toimivat hahmosuunnittelun aikana samanaikaisesti. Tämän myötä taiteilijat pystyivät heijastamaan uusimpia suunnitelmia, kirjottajien miettiessä lajien historiaa,

kotiplaneettojen ekosysteemejä ja evoluutio-olosuhteita. Vaikka tarkoituksena oli kehittää uniikkeja avaruuslajeja, hahmojen tuli olla lähestyttäviä. Salarian-hahmot pohjautuivat stereotyyppiseen avaruusoliokäsitykseen, viitaten monen ihmisen kuvitelmaan harmaasta ja suurisilmäisestä avaruusoliosta. Niiden suunnittelussa leikiteltiin näillä elementeillä ja siluetilla. Kun Salarianin pää oli luotu, se annettiin muille taiteilijoille, jotka rakensivat sille vartalon. Rhodes uskoo, että näyttämällä pelin aikana useita erottuvia hahmoja eri ikäluokista saman lajin sisältä, pelaajalle pystytään myymään laji uskottavammin. Se luo illuusion, että kyseisellä humanoidilajilla on oma historiansa ja kulttuurinsa.

### 3 OPINNÄYTETYÖN HAHMOSUUNNITTELU

Opinnäytetyöpelin Battlesaurs kahden pelaajan pelimuodossa on kaksi vastakkain aseteltua hirviötä, joiden tulee voittaa toisensa taistelussa. Pelin aikana on mahdollista kerätä hetkellistä lisävoimaa antavia kolikoita. Ensimmäisen pelaajan tunnusväri on keltainen, ja toisen sininen. Pelaajat voivat pelata toisiaan vastaan joko samantyyppisillä (Trina, Stecksy, kts. kuva 3. ja 4.) tai erityyppisillä (Gob, Bumbo) hahmoilla.



Kuva 4. Alkuvalikko. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Pelin nimestä Battlesaurs (lyhennettynä sanoista "battle dinosaurs" eli taisteludinosaurukset) voi päätellä, että hahmot perustuvat löyhästi dinosauruksiin. Trinan suunnittelu on lähtenyt stegosauruksesta, jonka tunnistettavimpiin piirteisiin kuuluvat suuret selkäläatäät, piikikäs häntä sekä nokkamainen kuono. Trinan hahmosuunnittelussa on käytetty näitä elementtejä, joskin hyvin eri mittasuhteissa, jonka vuoksi viittaukset voivat jäädä huomaamatta. Stegosauruksesta poiketen Trinalla on vain kaksi selkäläatäätä, ja hahmo kävelee kahdella jalalla. Toinen selkäläatäistä sekä kaksi paksua hiussuortuvaa muodostavat ikäänkuin hiukset muutoin kaljulle päälle,



saaden naispuolisen Trinan näyttämään feminiinisemmältä. Taisteluissa hahmo käyttää kynsiään, jotka ovat hahmon mittasuhteisiin nähden suuret. Trinan tummempi väriys kertoo hahmon dominoivammasta luonteesta. Pelimekaanisesti Trina joutuu liikkumaan enemmän, jotta se välttäisi joutumasta kasvokkain toisentyypisen vastustajan kanssa. Toinen hahmo, Gob, on saanut inspiraationsa geneerisestä raptorista tai tyrannosauruksesta. Tämän vuoksi hahmolla on suuri suu, jota se käyttää apuna taistelussa. Hahmotyyppi liikkuu kehonrakenteestaan johtuen joko pyörimällä itsensä ympäri tai hinaamalla itseään maata vasten. Hahmon animaatioiden on tarkoitus kieliä ”hölmöstä” persoonallisuudesta. Gobin taistelutaktiikka on päästä kasvotusten toisentyypisen vastustajan kanssa ja sylkeä voimakkaita ammuksia tätä päin. Gob pystyy sylkäisemään sisuksistaan etäsiirtimen, jota se käyttää liikkuaakseen kartalla.



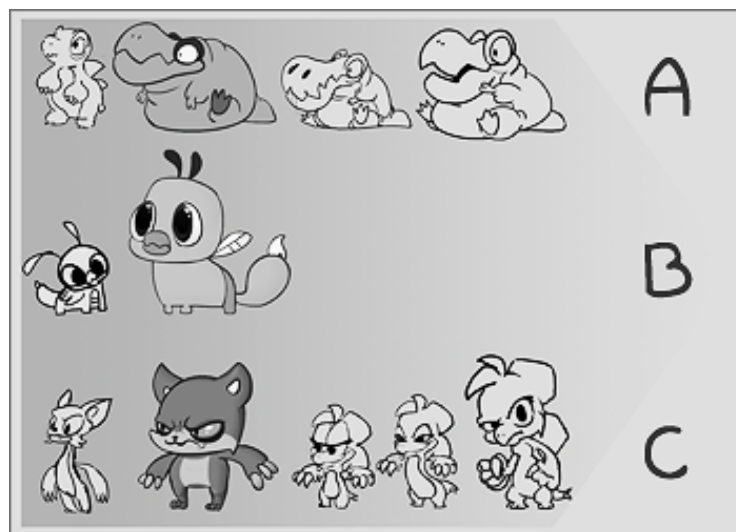
Kuva 5. Vasemmalta oikealle: Trina ja Gob. Hahmot opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.



Kuva 6. Vasemmalta oikealle: Stecksy ja Bumbo. Hahmot opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Hahmojen lopullinen ulkonäkö on osittain funktionaalista. Ne on rakennettu helposti animoitavista osista, joita muovaamalla ja kääntelemällä hahmo saadaan liikkeeseen. Tällaisessa animaatiotekniikassa on helppo säilyttää hahmon yleinen muoto. Yksittäisiä animaatoruutuja on lisätty tarpeen vaatiessa. Trinan rakenne on monimutkaisempi, sen rakentuaessa 30 eri osasta, kun Gobiin on käytetty 16. Pelissä vastakkain olevien hahmojen värit ovat väriskaalan eri päistä, jotta hahmot erottuisivat helposti toisistaan. Keskenään samanväriset hahmot eroavat ruumiinmuotoineen niin, että nekin erottaa toisistaan silmäkulmastakin katsottuna.

Pelialueen ja alkuvalikon taustalla erottuu maisema, jonka eri puolilla sijaitsevat sininen ja keltainen kylä. Sinisten kylässä salkoon on nostettu lippu josta erottuu kuu, ja keltaisilla symboli on aurinko. Pelimekaniikka ja pelin logo viittaavat siihen, että siniset ja keltaiset ovat keskenään vihollisia, jotka kilpailevat voimaa antavista kolikoista.



Kuva 7. Alunperin hahmoja oli kolme. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Pelin kehityksen alkuvaiheessa pelimekaniikka oli erilainen mitä lopputuotteessa. Hahmojen suunnittelu lähti alunperin siitä, että niitä oli kolme; taistelijat läheltä, keskeltä ja kaukaa. Niiden eläintyytit olivat matelija,

hyönteinen ja nisäkäs. Kaukoetäisyydeltä taistelusta hyötyvä hahmo A ampui pääosin pitkän kantaman ammuksia, kun taas lähitaistelijahahmo C turvautui voimakkaaseen, mutta läheltä lyötävään vahinkoon. Hahmojen voimien tasapainottaminen ilmeni kuitenkin ongelmalliseksi, ja hahmo B tiputettiin kehityksen edetessä. Idea säilyi osittain hahmojen ulkonäössä. A oli ”paikaltaan ampuva tankki”, joten sen ulkomuoto suunniteltiin alustavasti tukevaksi ja lyhytjalkaiseksi. Hahmo C oli nopeampi ja virtaviivaisempi kuin muut, ja lähitaistelijana se käytti aseena pääosin käsiään.



Kuva 8. Hahmojen suhteet toisiinsa. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

## 4 ESTETIIKAN TÄRKEYS

Pelien visuaalisista piirteistä puhuttaessa on tärkeää osata erottaa grafiikka ja estetiikka termeinä toisistaan. Estetiikalla tarkoitetaan tässä tapauksessa pelikokemuksemme tunnepohjaista kontekstia, tai helpommin sanottuna pelin tyyliä. Grafiikka palvelee osana estetiikkaa, joka taas toimii yhdessä pelimekaniikan kanssa. (Extra Credits 2012.) Myös pelihahmolla on oma estetiikkansa, kun sen luonteeseen liittyy visuaalisten piirteiden lisäksi animaatiot, ääniefektit ja ääninäyttely. Grafiikka voi olla huonolaatuista toimivalla estetiikalla, ja toisinpäin. Käytännössä tämä näkyy esimerkiksi siinä, että joidenkin vanhojen pelien estetiikka voi olla miellyttävää vielä tänä päivänä, konsolien graafisesta kehityksestä huolimatta, kun taas toiset pelit ovat auttamattomasti vanhentuneen näköisiä. Pelien grafiikka vanhenee nopeasti, sillä esimerkiksi 90-luvun grafiikka on hyvin eritasoista 2000-luvun peligrafiikkaan verrattuna, joten estetiikalla on säilyvyyden kannalta suuri merkitys. Pelin grafiikka koostuu mm. seuraavista osa-alueista:

1. Väripaletti
2. Hahmo- ja ympäristösuunnittelu
3. Graafinen käyttöliittymä
4. Erikoisefektien käyttö
5. 3D-mallien materiaalit ja tekstuuri
6. 3D-mallien polygonimäärä
7. Renderöity valaistus
8. Esirenderöinti ja/tai reaaliaikaisuus

Kohdat 4-8 liittyvät yleisesti vain 3D-grafiikkaan.

Eräs esimerkki estetiikan ja grafiikan keskustelussa on suosittu avoimen maailman peli Minecraft, jonka koko maailma koostuu graafisesti hyvin yksinkertaisista neliönmuotoisista palikoista, mutta joka käyttää niitä toimivassa visuaalisessa kokonaisuudessa. Toisessa ääripäässä voivat olla jotkin suurten budjettien AAA-räiskintäpelit, joissa on uusimman teknologian parasta grafiikkaa, mutta ne saattavat muodostaa geneerisen kokonaisuuden.

Muissa viihdemedioissa, kuten elokuvissa ja kirjoissa, dialogi on yleensä yksi suurimmista tarinankerronnallisista tekijöistä. Peleissä tarinaa voidaan edistää dialogin lisäksi välianimaatiolla, hahmojen dynaamisilla huudahduksilla (esimerkiksi taistelupeleissä), taustahälyllä ja käyttöliittymäteksteillä (Extra Credits 2011). Visuaaliselta puolelta tarinankerronnallisesti tärkeitä ovat ympäristö, pelihahmot ja animaatiot. Ohjelmoinnin puolelta pelattavuus ja pelimekaniikka täydentävät tarinankerrontaa. Erilaisten tarinankerrontatapojen käyttäminen on tärkeää pelaajan interaktiivisuuden ja lopulta immersion säilyttämisen kannalta, jota liiallinen dialogi tai ruututekstit voivat häiritä. Roolipeleissä dialogia esiintyy eniten, sillä siinä dialogivaihtoehdot voivat olla osana pelimekaniikkaa. Dialogin tuotannossa on hieman eroavaisuuksia elokuvadialogiin verrattuna. Mass Effect -pelissä ääninäytellyt Lance Henriksen ertoo Gameinformerin haastattelussa 2008, että peliteollisuudessa ääninäyttely tapahtuu hyvin ripeässä tahdissa. Elokuvien kohdalla käsikirjoitus saadaan esimerkiksi kuukautta aiemmin, kun pelin ääninäyttelijä saa tutustua käsikirjoitukseen ehkä vasta paikan päällä. Henriksen kuitenkin toteaa, että loppujen lopuksi elokuva- ja peliääninäyttely on näyttelijän näkökulmasta hyvin samankaltaista.

Estetiikka ei ole tärkeää vain visuaalisen nautinnon osalta, vaan se vaikuttaa koko pelikokemukseen. Voisi jopa sanoa, että pelikokemus on yhtä kuin estetiikka. Eräs estetiikaltaan erityisen positiivisia arvioita saanut peli on 2K Gamesin Bioshock, joka julkaistiin vuonna 2007. Peli kertoo tarinaansa selkeästi niin välikohtauksilla (engl. "cutscene"), kuin ympäristönsä ulkonäöllä, taustäänillä ja pelimekaniikallaan. Kiinnostuneelle pelaajalle ympäristöstä

löytyy kirjeitä ja pieniä kuunnelmapätkiä, joista saa lisätietoa maailmasta ja sen tapahtumista. Tällainen valinnaisuus on yleensä hyvin tärkeää peleissä, jotta pelaaja voi valita immersionsa tason ja täten peli voi miellyttää suurempaa kohdeyleisöä. Kuten hyvää elokuvaa katsellessa, estetiikkaa ei voi selittää, vaan se pitää kokea. Joissain tapauksissa voisi sanoa, että mitä vaikeampi on yhdellä kuvalla tai kuvakaappauksella esittää pelistä syntyviä tunteita ja kokemuksia, sitä immersioisempi sen estetiikka on.

Kun pelihahmon visuaalinen ilme ja pelin yleinen estetiikka ovat yhdenmukaisia, kokonaisuus säilyttää pelaajan immersion ja hän syventyy helpommin, kokien pelin mukaansatempaavaksi. Tällöin negatiivisesti assosioidut suunnitteluelementit, kuten pieni tekstuurikoko, väri- tai pikselimäärä ja kömpelö animaatio voivat sivuuttua pelaajan silmissä tai muuttua jopa osaksi pelaajan odottamaa tyyliä. Ihmiset pyrkivät luontaisesti rakentamaan mielessään kokonaisuuksia, ja visuaalisissa ratkaisuissa he saattavat hyväksyä kaikenlaisia taiteellisia ja pelimekaanisia päätöksiä, jos ne pysyvät järkevän kontekstin sisällä. Monissa peleissä käsitellään itsenään epärealistisia tilanteita tai hahmoja, mutta jos kaikki pelin elementit on istutettu sopimaan niihin, pelaaja voi uskoa ja hyväksyä sen osana pelin omaa maailmaa.

## 5 LUOMISPROSESSI

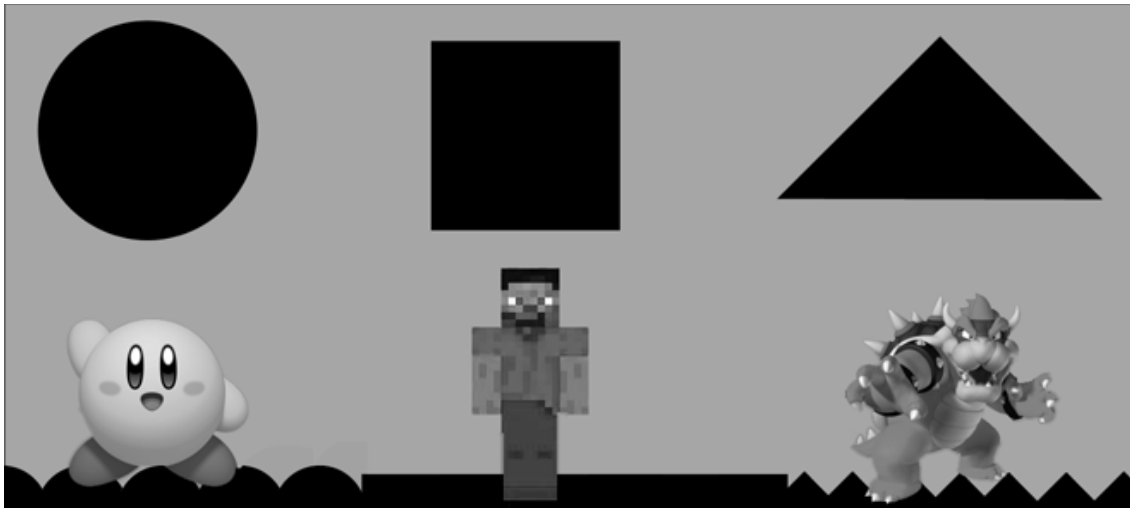
### 5.1 Muotodynamiikka

Videopelien estetiikka on taidetta siinä missä muukin visuaalinen tai visuaalis-auditiivinen media. Maalaustaide ja peruspiirtotekniikat ovat tärkeitä avuja digitaalista taidetta kehittäessä. Esimerkiksi elävän mallin piirustus on hyvä harjoitus myös videopelitaiteilijan kehityksessä, vaikka haluttu lopputulos olisikin tyylielty.

”Videopelit eivät ole taidehistorian revoluutio, vaan evoluutio” (Solarski 2012)

Videopelit haluavat luoda samanlaisen illuusion kuin maalaukset ja televisio-ohjelmat: saada katsoja uskomaan niiden luomiin maailmoihin ja visuaaleihin. Varsinkin kolmiulotteisia hahmoja mallintaessa on tärkeää muistaa kaksiulotteisen suunnittelun tärkeys, koska siinä sen voi helposti unohtaa. Kaksiulotteiset muodot eivät käänny suoraan kolmiulotteisiin malleihin, mutta auttavat 3D-mallien jämäkkyuden rikkomisessa. Aiheesta kaksi kirjaa kirjoittanut Chris Solarski uskoo dynaamisen komposition olevan avainasemassa siinä, miten pelaajat saavat tunneperäisiä kokemuksia pelistään. Dynaamiseen kompositioon kuuluu hänen mielestään neljä seikkaa: hahmon muoto, hahmon animaatiot, ympäristön muodot ja kenttäsuunnittelu (engl. ”level design”). Koska ihmiset ovat hyvin visuaalisia olentoja, jopa äärimmäisen yksinkertaisilla muodoilla kuten ympyrällä, neliöllä ja kolmiolla on ihmismielelle tietynlaisia attribuutteja. Ympyrä on muotona viaton ja feminiininen, neliö on kypsä ja stabiili, kun taas kolmio on aggressiivinen ja maskuliininen (Solarski, 2012). Persoonapiirteiden antaminen muodoille on yleensä alitajuista. Jos esimerkiksi The Walt Disney Company -yhtiön logo olisi terävä ja kulmikas, se sotisi yhtiön lapsiystävällistä imagoa vastaan. Opinnäytetyöpelissä Battlesaurs käytettiin pääosin pyöreitä muotoja, antamaan kontrastia pelin kilpailulliselle

pelimekaniikalle. Se on esimerkki siitä, että tahallinen visuaalinen dissonanssi voi antaa tietynlaista särmiä.



Kuva 9. Millaisen kuvan eri muodot antavat hahmoista? Vasemmalta oikealle: Kirby. Masahiro Sakurai.©1992 Hal Laboratory, Inc; Minecraftin päähahmo. Markus Persson.©2009 Mojang AB; Bowser. Shigeru Miyamoto.©1985 Nintendo Co., Ltd. (Solarski 2012.)

2D- tai 3D-hahmoa luodessa varsinkin luonnosteluvaiheessa on hyvä käyttää yksinkertaisia, abstrakteja muotoja, joita voi kehittää eteenpäin. 3D-grafiikan tapauksessa hahmon mallintaminen aloitetaan joka tapauksessa perusmuodosta, (kuutio, pallo) jota jatketaan kunnes haluttu lopputulos on saavutettu. 3D-malli tuottaa hahmon siluetin ja yleisilmeen, koska pelihahmon yksityiskohdat tulee lisätä tekstuureilla.

## 5.2 Suunnittelun perustekijät

Oli hahmo käsikirjoitettu tai ei, pelaajan ohjaaman hahmon on tärkeää sopia ympäristöönsä. Animaatioveteraani John Kricfalusin viisi lähtökohtaa mielenkiintoisen animaatiohahmon suunnitteluun ovat sovellettavissa myös pelihahmojen tapauksessa. Ne ovat funktionaalisuus, esteettisyys, erottuvuus, persoonallisuus ja omaperäisyys.



Funktionaalisuus oli erityisen tärkeää vanhoissa peleissä, joissa oli paljon graafisia rajoitteita. Hahmosta ja sen ympäristöstä tulee intuitiivista ja selkeää, kun jokaisella suunnitellulla yksityiskohdalla on tarkoituksensa. Esimerkiksi nopeita reaktioita vaativissa peleissä pelaaja pystyy tunnistamaan viholliset nopeasti, jos niiden ulkonäkö on samankaltainen. Harvemmallalla pelintekijällä on edes resursseja tehdä esimerkiksi jokaisesta pelin pienistäkin vastuksista uniikkeja. Pelisuunnittelussa arvostetaan ja haetaan intuitiivisuutta: pelaaja turhautuu, jos hän joutuu miettimään jokaisen ruudulta löytyvän asian kohdalla sen käyttötarkoitusta. Selkeissä hahmosuunnitelmissa hahmon ulkonäkö antaa viitteitä sen tarkoituksesta ja päämäärästä itse pelissä. Pelialustoissa, joissa on hyvin pieni ruutu, kuten älypuhelimissa, on tärkeää pitää pelihahmon suunnittelu selkeänä ja yksinkertaisena, ettei pelialue käy liian sekavaksi yksityiskohtineen. Funktionaalisuuden ydin on kuitenkin siinä, että hahmon hyvin suunnitellut muodot ja rakennustapa helpottavat sen implementointia itse peliin ja vähentävät riskejä tulevaisuudessa. Eräs mielenkiintoinen esimerkki funktionaalisesta hahmonkehityksestä on se, miten tunnetulle Super Mario -hahmolle annettiin viikset ja suuri nenä senaikaisten graafisten rajoitteiden vuoksi. Vähäisten pikselien takia viikset korvasivat suun, ja suuri nenä osoitti missä hahmon kasvot olivat. Hattu korvasi tarpeen piirtää hiuksia, silmiä tai kulmakarvoja (GameCubicle 2000-2001).

Seuraava tärkeä elementti on estetiikka. Puhun termistä enemmän kappaleessani "Estetiikan tärkeys". On tärkeää, että hahmo on esteettisesti miellyttävä. Tämä ei välttämättä tarkoita kaunista traditionaalisessa mielessä, vaan hahmon mielenkiintoisuutta ja mieleenpainuvuutta. Visuaalisesti miellyttävä hahmo vetoaa ihmisiin, saaden heidät katselemaan hahmoa pidempään. Myös antagonistin tulee olla visuaalisesti vetoava, tai yleisö kyllästyy hahmoon. Hyvin usein pelihahmot on kuitenkin suunniteltu ihmissilmälle kauniiksi, sillä se miellyttää helposti pelaajia ja auttaa pelinkehittäjää myymään hahmoaan. Aiheesta kerrotaan enemmän kappaleessa "Piirteiden psykologia". Ulkonäkövalintoihin liittyvät värivalinnat ja muotojen miellyttävä tasapaino. Suunnitteluvaiheessa pelinkehittäjä haluaa

monesti etsiä internethakutoiminnoilla referenssikuvia pelihahmon ulkonäköä varten. On hyvä käyttää luovuutta hakusanoja kokeillessa, ja käyttää mm. visuaalisia metaforia, joilla on mahdollista löytää mielenkiintoisempia ratkaisuja kuin pelkästään ilmeisimmillä hakusanoilla.

Hahmon ulkonäössä myös erottuvuus on hyvin tärkeää. Koska pelaaja on oman pelinsä sankari, hän yleensä haluaa erottua muista pelihahmoista. Tämä myös helpottaa sankarin tunnistamista peliruudulla. Hahmolla on myös oltava jonkinasteinen kontrasti ympäristöönsä, jotta pelaaja erottaa pelaamansa hahmon ympäristöstä. Markkinointinäkökulmasta on tärkeää, että pelaaja muistaa pelihahmonsä myös lopetettuaan pelisessionsä. Tämä voi tapahtua hahmosuunnittelussa antamalla hahmolle jokin yksinkertainen, mutta ulkonäöllisesti erottuva piirre, mikä voidaan kokea ikoniseksi juuri kyseiselle hahmolle. Esimerkiksi kuka tahansa Ubisoftin Splinter Cell -pelisarjaa pelannut muistaa pelin päähenkilön, Sam Fisherin, nähdessään kolme vihreää ympyrää mustalla taustalla. Nämä tuovat mieleen hiiviskelevän hahmon pimeänäkölasien valopilkut. Toinen erilainen, mutta monissa peleissä tärkeäksi muodostunut lähtökohta erottuvuudessa on hahmon muokattavuus. Kappaleeni ”Tunnettuja pelihahmoja” kolmannessa luvussa käsittelin Mass Effect -pelisarjaa, jonka päähahmo on käsikirjoitettu mutta muokattava. Muokattavuus saa monissa tapauksissa pelaajan sitoutumaan enemmän pelihahmoonsa, koska hän on ollut mukana luomassa sitä. Monissa peleissä erikseen ostettavat vaatteet tai muut yksilöivät asusteet ovat pelaajien keskuudessa suosittuja, ja saavat mahdollisesti pelaajat nauttimaan hahmoistaan pidempään. Hahmon kustomisaatio tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja erottuvuuteen muiden pelaajien keskuudessa. Riot Gamesin 2009 julkaisema moninpelattava taisteluareenapeli League of Legends saa maksuttomana pelinä suuren osan voitoistaan myymällä erilaisia ulkoasuja pelattaville hahmoilleen. Jotkut pelaajatyypit pelaavat tarkoituksellisesti vain pelejä, joissa on kustomisaatiomahdollisuuksia. Varsinkin naisten keskuudessa suosittu EA:n julkaisema elämsimulaattori The Sims perustuu kokonaisuudessaan hahmojen ja ympäristön muokattavuuteen (Paul Gee & Hayes 2010).

Hahmon persoona on tärkeä osa sitä, miten pelaaja kokee hahmonsa. Persoonallisuuden luominen pelattavalle hahmolle voi olla tässä käsitellyistä elementeistä vaikein toteuttaa. Siihen, miten pelaaja kokee pelin protagonistin persoonan, vaikuttaa monta seikkaa joihin tarvitaan pelinkehityspuolelta monen ihmisen yhteistyötä. Siihen voidaan tarvita muun muassa äänisuunnittelijoita, animaattoreita, mallintajia, tekstuuriartisteja, käsikirjoittajia, suunnittelijoita ja ohjelmoijia. Mutta vaikka protagonistihahmo olisi itsessään toimiva, persoonan esiintymismuoto tulee parhaiten esille siinä, miten hahmo on vuorovaikutuksessa pelin muiden hahmojen kanssa. Tästä kerrotaan lisää kappaleessa "Hahmojen vuorovaikutus". Suunnitellessa hahmon persoonaa ja sen suhteuttamista hahmon visuaaliseen ilmeeseen, erilaiset stereotypiat voivat toimia hahmon puolesta. Tällöin on tärkeää huomioida, mitkä hahmoista suunnitellaan yksiuotteisiksi tai "latteiksi" hahmoiksi. Tärkeimmät hahmot taas ovat useimmiten moniuotteisempia, "syviä" hahmoja. Stereotypioiden kautta esitetään helposti miten pelaajan tulisi reagoida tiettyyn hahmoon. On kuitenkin pidettävä mielessä, vieraannuttaako käytetty stereotypia jotakuta pelaajakunnassa. Tärkeimpien hahmojen kohdalla stereotypioita on hyvä rikkoa, tai vähintäänkin käyttää harvinaisempia stereotypioita. (Isbister 2006, 16.)

Viimeinen elementti on omaperäisyys. Vaikka pelin protagonistiksi olisi suunniteltu tarpeeksi funktionaaliseksi ja esteettisesti miellyttäväksi, se erottuisi selkeästi muista pelin hahmoista sekä vaikuttaisi hyvin persoonalliselta, se ei jää yleisön mieleen jos se on hyvin samankaltainen kuin sata muuta pelihahmoa. Omaperäisyyden puuttuessa pelaaja unohtaa hahmon laskettuaan ohjaimen käsistään. Omaperäisyyteen voi vaikuttaa esimerkiksi ottamalla referenssejä ja ideoita useammasta lähteestä. Hahmon tunnistamisessa auttaa, jos hahmolla on erilainen ja mielenkiintoinen siluetti. Siluetista näkee parhaiten hahmon muotojen erottuvuuden ja mielenkiintoisuuden. Nykyajan AAA-peleissä on ongelmallista se, että julkaisijat haluavat olla hahmosuunnittelussa mahdollisimman varovaisia suurten pelinkehityskulujen vuoksi, päätyen yhä uudestaan tilastojen valossa turvallisiksi koettuihin ratkaisuihin, vältellen luovia

riskejä. Nykyajan pelikonsolit ovat raudaltaan niin tehokkaita, ja graafinen rima täten niin korkealla, että pelinkehitys maksaa huippujulkaisijoille huikeita summia. Pelinkehityskuluista kysyessään Intent Median Develop -lehden haastattelussa Krome Studiosin toimitusjohtaja Robert Walshin mukaan ”myynnit ovat kasvaneet yli kymmenen prosenttia viime vuodesta, mutta pelinkehityskulut ovat luultavasti tuplaantuneet tai triplaantuneet nykyiseen konsolisukupolveen siirryttäessä” (lainaus suomennettu). Omaperäisyyttä etsittäessä kannattaa tunnistaa se, mikä tekee muista suosituista hahmoista toimivia, samalla vältellen ylikäytettyjä kliseitä ja varsinkin plagiointia. On hyvä käyttää taiteilijoiden omien tyylien vahvuuksia apuna hahmoa kehitettäessä. Kehittelytyön tuloksena syntyvää tyyliä ja estetiikkaa kannattaa heijastaa myös muiden hahmojen, ympäristön ja käyttöliittymägrafiikan ulkonäössä, jolloin koko pelille saadaan estetiikaltaan toimiva yleisilme. Koska omaperäinen, muista erottuva hahmo voi olla tekijöilleen taloudellisesti kannattavaa, omaperäisyyden etsimiseen saatetaan käyttää liikaakin resursseja. Omaperäisyyttä ei kannata etsiä pitäen sitä itseisarvona: hyvinkin omaperäinen hahmo voi olla epämiellyttävä hahmo. Pyörää ei aina kannata keksiä uudelleen.

### 5.3 Immersio

Immersiivisyys on ollut pelitutkijoiden mielestä pelien ja pelihahmojen avainpiirre taloudellisen kasvun ja suunnattoman suosion saavuttamisessa. Koska kaikelle pelaamisen ja pelinkehittämisen sanastolle ei ole kunnollista suomenkielistä vastinetta, suomennettakoon englanninkielinen sana ”engagement” sanalla immersio, sillä sanalla on tässä tilanteessa samankaltainen merkitys. Pelien immersiomekaniikat ovat niin vahvoja, että niitä suunnitellaan hyödynnettävän koululaitoksissa (Orry 2006). Mitä immersio on ja miksi se on niin tärkeää?

Tunnettu teknologiateoristi Tom Chatfield pohti TEDtalk-ohjelmassa, miten pelit vaikuttavat palkitsevasti aivojemme alkukantaisimpiin osiin seitsemällä voimakkaalla tavalla:

- Pelihahmon kokemuspistepalkit, jotka mittaavat pelaajan edistystä
- Useat lyhyen tähtäimen tavoitteet
- Palkinnot yrittämisestä
- Usein saatava selkeä palaute
- Epävarmuuselementti  
(Vertaa esimerkiksi kolikkopeleihin)
- Korkeamman tarkkaavaisuuden jaksot
- Muut ihmiset

Yhdessä nämä elementit luovat positiivisen palautekierron (engl. “positive feedback loop”) joka tyypillisesti kourkuttaa yksilön jatkamaan toimintaansa. Miten tämä liittyy hahmoin? Erialaisten syiden ja lähtökohtien ymmärtäminen on tärkeää pohdittaessa sitä, miten pelit saavat meidät sitoutumaan henkisesti maailmaansa ja lopulta välittämään hahmoistaan niin voimakkailla tavoilla. Sille on syynsä miksi juuri pelienkehittäjien fanikannoissa on monesti mukana niin kiivaita yksilöitä, että he saattavat turvautua aggressiiviseen uhkailuun mikäli heidän lempipelinkehittäjänsä tekevät jotain heidän mielestään väärin (Totilo 2012). Pelien immersio ja puoleensavetävyys ovat tärkeitä tekijöitä siinä, että fanit antavat harrastukselleen niin paljon painoarvoa. Pelien suosiota voi rinnastaa myös siihen, mikä tekee elokuvien katsomisesta immersoivaa, mutta lisättyllä interaktiivisuuselementillä.

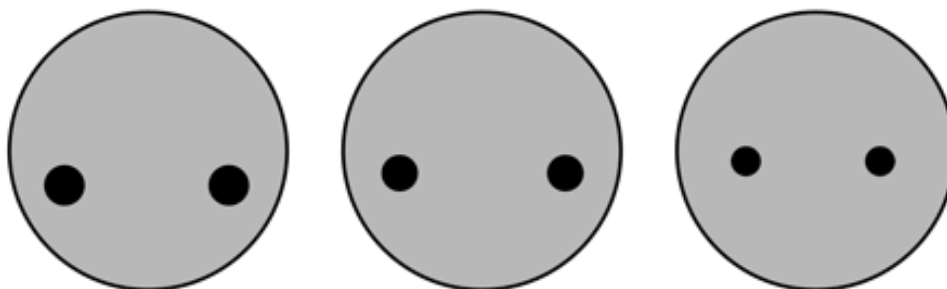
Elokuville, jotka ovat puhtaasti audiovisuaalinen viihdemuoto, “hahmot, jotka ovat karismaattisia, uniikkeja ja mukaansatempaavia, voivat sopeutua minkälaiseen tilanteeseen tahansa” (Kricfalusi, 2008). Pelihahmoista ei tarvitse

aina kertoa taustatarinaa, ja jotkut pelintekijät luottavatkin siihen, että pelaaja projisoi joka tapauksessa pelihahmoon itseään. Ihminen niin ikään käyttää peliohjainta itsensä jatkeena. Siitä todisteena voi pitää sitä, että pelaaja saattaa sanoa “minä kävelen” kun todellisuudessa hänen hahmonsa peliruudulla kävelee. On myös tapauksia, joissa esimerkiksi lapsipelaajat hyppäävät itse vaistonvaraisesti, yrittäessään saada pelihahmonsa hyppäämään (Velinen 2013). Mukaansatempaava pelimekaniikka on tärkeä osa pelihahmon mieleenpainuvuuden kannalta. Tämä ilmiö mahdollistaa sen, että “persoonatonkin” hahmo, kuten Pacman, voi muuntua ikoniseksi hahmoksi pelaajien keskuudessa. Hahmo ei kuitenkaan synny suosituksi yksin mukaansatempaavan pelimekaniikan tai mielenkiintoisen hahmosuunnittelun kautta, vaan näiden osien on sopeuduttava yhteen harmonisella tavalla.

## 6 PIIRTEIDEN PSYKOLOGIA

### 6.1 Hoivavietti ja kunnioitus

Yksi tapa saada hahmosta visuaalisesti miellyttävä on suunnitella se vauvojen mittasuhteita mielessä pitäen. Yhtenä etologian, eli eläinten käyttäytymistä tutkivan tieteen perustajana pidetty Konrad Lorenz tutki jo vuonna 1949, miten ihmisillä on vahva alitajuinen vietti huomioida vauvoja ja niiden tarpeista kieliviä merkkejä. Hoivaamisvietti perustuu aivojen mielihyvääalueiden aktivoitumiseen, ja sen herättävät erityisesti joko hymyilevän tai itkevän lapsen kasvot (Strathearn ym. 2007). Ilmiö on evoluutiollisesti järkevä, koska ihmisen vastasyntynyt lapsi on avuton ja tarvitsee paljon hoivaa. Visuaaliset vihjeet nuoresta iästä, leikkimielisyydestä, uteliaisuudesta, haavoittuvuudesta, vaarattomuudesta ja täyttämättömistä tarpeista saavat ihmiset vaistomaisesti suojelunhaluisiksi (Angier, 2006). Ihmiset löytävät vauvojen mittasuhteita ja ulkonäköä muistuttavia indikaattoreita käytännössä melkein mistä vain, jonka vuoksi tunteita voivat herättää niin eläinten pennut kuin elottomat objektitkin. Yleisimpiä indikaattoreita ovat esimerkiksi suuret, eteenpäin suuntautuneet silmät, pyöreät kasvot, suuri otsa, siro nenä, pyöreät tai pehmeät muodot, pään suuruus vartaloon verrattuna, paksut posket, vetelät ja lyhyet raajat, pörröisyys ja jopa paksut rypyt. Liikkeessä vauvat ovat kömpelöitä, ja niiden liikehdintä on nytkähtelevää ja viivästynyttä.



Kuva 10. Mikä ympyröistä on "söpöin"?

Herttaisessa hahmosuunnittelussa eräs tunnetuin esimerkki on The Walt Disney Companyn 40-luvulta alkaen syntyneet hahmot, joita varten Disney tutki laajasti tätä konseptia. Disney löysi silloin kaavan, jota yhtiö on käyttänyt tähän päivään asti. ”Disney-tyyli on täydellinen matemaattisen suunnittelun kautta saadun tasapainon, loukkaamattoman söpöyden ja epäspesifisyyden kulminaatio” (Kricfalusi 2009, suomennettu).

Woogan 2010 julkaisema Facebook-peli Monster World sai useampia ihmisiä jäämään tai palaamaan pelinsä pariin lisäämällä siihen ”hirviövauva-ominaisuuden”. Hirviövauva itki, ellei pelaaja suorittanut tehtäviä pitääkseen sen tyytyväisenä. (Kaiser 2011.) Herttaisuus ei kuitenkaan aina takaa menestystä, koska huonosti suunniteltuna sitä voidaan pitää tunneperäisenä manipulointina tai halpana keinona saada ihmiset pitämään hahmosta.

Visuaalisesti epämiellyttävillä hahmoilla on shokkiarvoa. Tämä ei kuitenkaan yksinään pidä katselijan katseluhalukkuutta yllä pitkiä aikoja, mutta sitä voidaan valjastaa erilaisiin tarkoituksiin esimerkiksi kauhupeleissä. On olemassa poikkeuksia; esimerkiksi Ed Rothin Rat Fink -hahmo, jonka hän suunnitteli ”mahdollisimman epämiellyttäväksi”, kohosi Hot Rod -kulttuurin ikoniksi 1950-1960-luvuilla. Hahmon suosion selittänee sen kapinallinen luonne, sillä Roth suunnitteli hahmon vastalääkkeeksi tai ns. ”antisankariksi” Mikki Hiiren nousevan suosion aikana (Jackson 2011).



Kuva 11. Ed ”Big Daddy” Rothin suunnittelema hahmo Rat Fink. © Ed Roth.



Hahmot, jotka yrittävät herättää sympatiaa mutta jotka syystä tai toisesta epäonnistuvat siinä, voivat näyttää tahattomasti pelottavilta. Kuviteltakoon esimerkiksi vauvanukke, jonka silmät repsottavat. Monet kauhupelit käyttävätkin tätä hyödykseen, esimerkiksi käyttämällä lapsihahmoja kauhuelementteinä. Kontrasti stereotyyppisesti sympaattisten ja karmivien elementtien välillä tekeävät siitä outoa tai häiritsevää. Jos nämä elementit eivät ole liian vahvoja, lopputulos voi silti herättää sympatiaa. ”Karmivan söpö” tai ”söpön karmiva” -tyylilaji vetoaa moniin, ehkäpä vaikuttaen särmikkäältä ja mielenkiintoiselta.



Kuva 12. Onko Monarch Kog'Maw ”karmiva mutta söpö”? League of Legends. Riot Games, Inc.©2009 Riot Games Inc.

Vauvojen piirteet verrattuna kauneuteen herättävät ihmisissä erilaisia tunteita. ”Söpöjä” hahmoja halutaan helliä, kun kauneus herättää kunnioitusta. Ihmiset kokevat kauniina pidetyt hahmot helpommin hyväsydämisiksi. Moraaliltaan ”hyvät” hahmot ovatkin yleensä viihdemediassa kauniita, tai muut hahmot vähintäänkin kohtelevat heitä kauniina. Kauneuden määritelmä voi vaihdella ihmisestä tai kulttuurista riippuen, mutta ihmiskauneuteen liitetään yleisesti terveys ja symmetrisyys. Hahmoissa, jotka eivät ole ihmisiä, tai esineissä kauneuteen voi liittyä tietynlainen virheettömyys, puhtaus tai hallittuus. Esimerkiksi hyvin hoidettu, siisti puutarha voi olla kaunis. Kauneus ei poissulje

edellisessä kappaleessa käsitellyjä piirteitä. Esimerkiksi naisilla on miehiin verrattuna suurempi pää, suuremmat silmät ja pehmeämmät muodot, joita kaunistautumisessa korostetaan entisestään. Hahmoilla, jotka eivät ole ihmisiä, kauneus tai samaistumisen taso ovat monesti sidoksissa siihen, kuinka ihmismäinen hahmo on. Koska naispuoliset hahmot tehdään peleissä miespuolisia paljon useammin kauniiksi tai ”söpöiksi”, esimerkiksi naispuoliset avaruusoliot ovat yleensä hyvin ihmismäisiä, vaikka niiden miespuoliset vastineet näyttäisivät hyvinkin uniikeilta. Huolellisella hahmosuunnittelulla on mahdollista tehdä myös epäihmismäinen mutta kaunis hahmo. Pixarin animaatioelokuva Wall-E:n päähahmon romanttisen mielenkiinnon kohde EVE on tästä mielenkiintoinen esimerkki. Naispuoliseksi mielletyn robotin kaunistavat piirteet ovat mm. valkoisuus, kiiltävyys sekä muotojen pehmeys. Kauneus on herkästi katoavaa, joten siinä pysyäkseen siitä pitää aktiivisesti pitää kiinni. On kuitenkin muistettava, että kauneudellekin kannattaa antaa pieniä vikoja, sillä täydellisyys on epärealistista ja mielenkiinnottomaa. Esimerkiksi 3D-mallien teksturointivaiheessa yksi tärkein taito onkin liian, kuluman ja ”elämänmaun” tuominen 3D-grafiikkaan.

Pelikonsolien keskinäisessä grafiikkasodassa realismisuudesta on tullut avainsana. Yhtenä visuaalisena pääsääntönä voi pitää sitä, että mitä realistisempi hahmo tai esine on, sitä helpommin ihmiset huomaavat siinä epärealistisia tai outoja piirteitä (Solomon 2001). Koska kasvot ovat tärkeitä ihmisten kommunikoinnissa, kasvojen epärealistisuus nousee helpoiten esiin. Tähän viittaa niinsanottu ”uncanny valley” -ilmiö, joka tapahtuu silloin kun ihminen näkee melko realistiset kasvot joissa on jotain väärin, ja kokee hahmon tällöin erityisen epämiellyttäväksi (The Age 2007). Tämä voi olla ongelma 3D-grafiikassa. Tyylitellyssä grafiikassa tällaista ongelmaa ei ole, jolloin ihminen hyväksyy myös vikoja helpommin. Jos grafiikka on hyvin generisen näköistä, siihen voi myös samaistua helpommin; niinsanottu tikku-ukko -figuuri voi olla kuka tahansa, kun taas erottuvamman hahmon jotkut piirteet voivat etäännyttää joitain ihmisiä. Toisaalta mikäli grafiikka ei erotu millään tavalla edukseen, sen mielenkiintoisuus kärsii.

## 6.2 Kulttuuri ja sukupuoli

Ympäröivä kulttuuri vaikuttaa ihmisten tottumuksiin ja haluihin. Peleissä visuaalinen lokalisointi tapahtuu yleensä pelipakkauksien kansitaiteelle, mutta joskus hahmot joutuvat muutoksen alle jopa pelin sisällä. Yhdysvallat ja Japani ovat ilmiössä näkyvin esimerkki, peliteollisuksiensa suuresta koosta ja levinneisyydestä johtuen.



Kuva 13. Japanilainen (vas.) ja yhdysvaltalainen Ratchet pelissä Ratchet & Clank Future: A Crack In Time. Insomniac Games, Inc.©2004 Sony Computer Entertainment Inc.

Pelaajan oma tausta, eli muunmuassa kulttuuri, elämäntilanne ja sukupuoli, toimii niinsanottuna linssinä jonka läpi hän kokee pelihahmot. Ideaalitulanteessa pelin suunnittelutiimissä on ihmisiä pelin kohdeyleisöstä. Jos tiedetään, että hahmo tullaan myöhemmin lokalisoimaan, se kannattaa pitää mielessä rakennusvaiheessa ja tehdä hahmosta helposti muokattava.

Kirjassa Better Game Characters by Design: a Psychological Approach, esitellään haastattelu jossa Sony Computer Entertainmentia edustavat Ryoichi Hasegawa ja Ropyyaku Tsurumi kertovat amerikkalaisten hahmojen lokalisoinnista Japanin markkinoille. Heidän mukaansa japanilaiset pelit myyvät

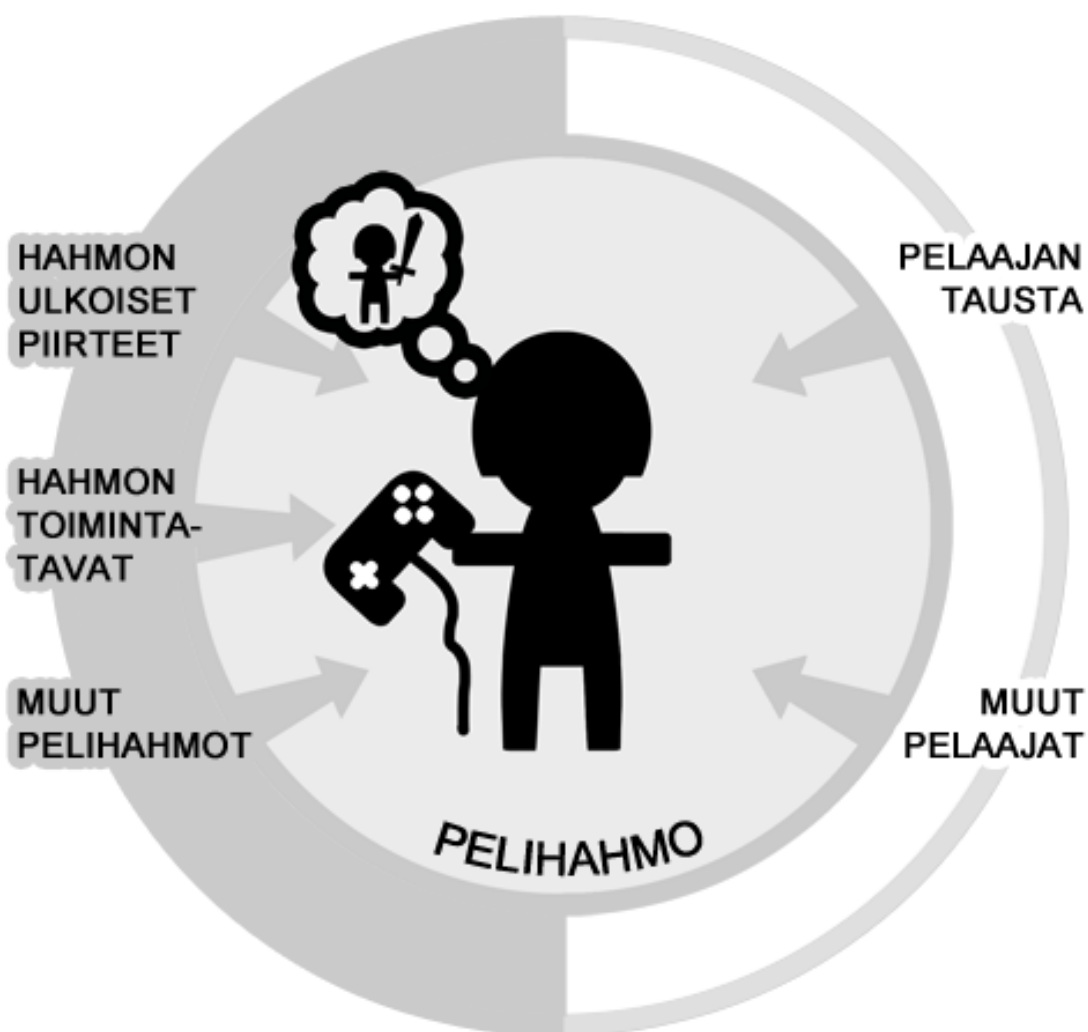
meren toisella puolella, mutta amerikkalaiset hahmot eivät yleensä kelpaa Japanissa. Muutama Japanissa menestynyt hahmo, kuten Naughty Dogin kehittämä Crash Bandicoot samannimisestä pelistä, ja Ratchet-hahmo Insomniac Gamesin Ratchet & Clank -pelisarjasta, joutuivat ulkonäkömuutoksiin että ne myisivät japanilaisilla markkinoilla. Ratchetin tapauksessa hahmolle lisättiin huomattavan suuret, mustat kulmakarvat. Tämä johtui siitä, että voimakkaat profiilit eivät ole yleisiä japanilaisessa hahmosuunnittelussa, sillä japanilaisten kasvot ovat Hasegawan mukaan litteämpiä. Amerikkalaisella Ratchetilla oli voimakkaat kulmat silmiensä yllä, jotka peitettiin japanilaisessa versiossa. Toinen syy muutokselle oli se, että hahmolla olisi jokin selkeämpi, eriyttävä ulkonäköpiirre. Koska Ratchet & Clankin kohdeyleisönä on paljon lapsia, Sony uskoi että hahmojen tulee olla sellaisia joita lasten on helppo piirtää. Tällöin lapset muistavat hahmot paremmin. Myöhemmin kävikin niin, että hahmon kulmakarvoista tuli vahva elementti japanilaisten lasten Sonylle lähettämässä fanitaiteessa.

Näkyvin hahmojen tai pelikansien visuaalinen ero on monesti siinä, että Japanin kulttuurissa hahmojen infantiliit piirteet ovat yleisempiä kuin yhdysvalloissa. Japanissa on niinsanottu ”kawaisa”-kulttuuri (suloisuus, herttaisuus) (Lee 2005), ja herttaisennäköiset pelihahmot niittävät siellä suurempaa suosiota kuin muualla maailmassa. Samaan aikaan Yhdysvalloissa, jossa alunperin luotiin ensimmäisen persoonan räiskintäpeligenre (Garmon 2005), pelien kannet mainostavat enemmän suuria aseita ja toimintaa. Ratchet & Clank 3 -pelin japanilainen kansi on piirrettyä 2D-grafiikkaa, jossa Ratchet hymyilee, kun taas yhdysvaltalaisessa kannessa 3D-grafiikalla luotu hahmo vaikuttaa valmistautuvansa sotaan suuri ase kädessään. Nintendon hymyilevä Kirby-hahmo on monissa yhdysvaltalaisen pelien kansissa muutettu vihaiseksi. Hidetaka ”Swery” Suehiro kertoo Polygonin haastattelussa vuonna 2013, että hänen peliinsä Deadly Premonitioniin lisättiin taistelua julkaisijan pyynnöstä, sillä he uskoivat ettei peli myisi länsimaisilla markkinoilla ellei siinä olisi aseita (Polygon 2013). Deadly Premonitionin julkaisi alunperin Yhdysvalloissa Ignition Entertainment.

Myös sukupuoli vaikuttaa pelaajien mieltymyksiin. Naispuoliset pelaajat arvostavat monesti tiimityötä, kun taas miespuoliset pelaajat pitävät usein kilpailullisuudesta. Tutkimusten mukaan monet naispelaajat nauttivat suhteiden luomisesta muihin pelihahmoihin sekä hahmojen keskinäisistä suhteista ja motivaatioista. Miespelaajat puolestaan pitävät enemmän pisteidenlaskusta ja muista kilpailullisista elementeistä. (Cassell & Jenkins 1998). Sukupuolesta riippumatta eri ihmiset pelaavat eri motiiveilla samaa peliä. Erwin Andreassenin ja Brandon Downeyn kehittämän Bartlen pelaajapsykologiatestin mukaan pelaajat jakautuvat yleisesti neljään eri pelaajatyypin mieltymystensä mukaan. Testi perustuu monipelattavien online-roolipelien pelaajiin, mutta sitä voidaan hyödyntää myös muissa peleissä. Näitä ovat saavuttajat, tutkimusmatkailijat, sosialisoijat ja tuhoajat. Saavuttajat haluavat kerätä pisteitä ja muita mitattavia asioita, kun tutkimusmatkailijat saavat enemmän irti uusien asioiden löytämisestä ja ymmärtämisestä. Sosialisoijat pelaavat ystävien ja ihmissuhteiden vuoksi, ja tuhoajat haluavat peliltään kilpailua ja toimintaa tuhottavassa ympäristössä. Pelaajissa on testin mukaan suhteessa eri määriä kunkintyyppistä käytöstä. (Bartle 1996.)

## 7 HAHMOJEN VUOROVAIKUTUS

Pelaaja muodostaa mielipiteensä hahmosta sen ulkoisten ja sisäisten piirteiden kautta. Sisäisillä tarkoitetaan tässä tapauksessa hahmon reaktioita ja käytöstapoja pelin maailmassa. Ympäröivät hahmot, joita ohjaa tekoäly, voivat käytöksellään pelihahmoa kohtaan vahvistaa pelaajan saamia kokemuksia.



Kuva 14. Yhteenveto pelihahmoon vaikuttavista tekijöistä.

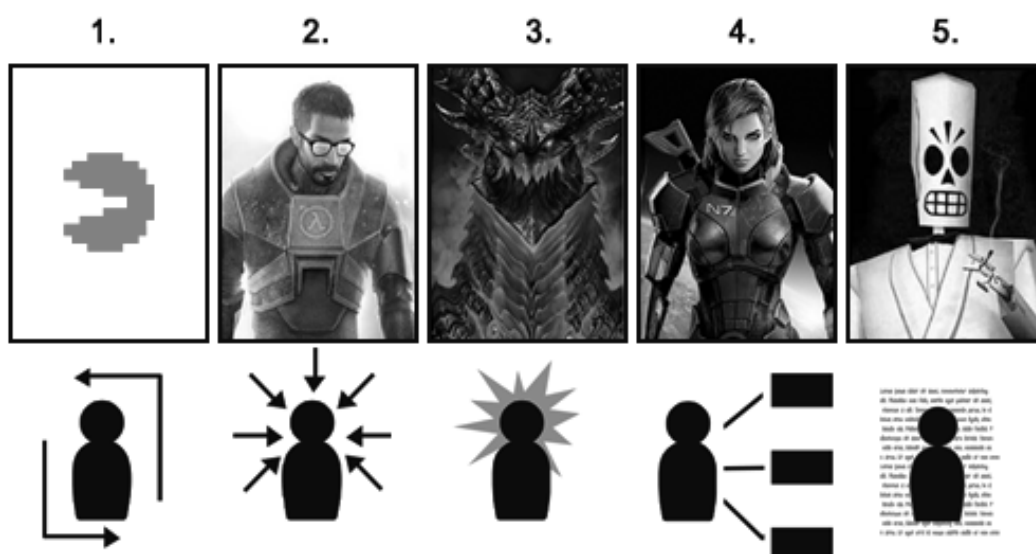
Pelihahmojen keskinäinen ryhmädynamiikka tuo realistisuutta ja mielenkiintoa pelihahmoihin. Pelimaailma tuntuu elävämmältä, jos muut hahmot reagoivat toisiinsa tai pelaajaan tavalla, joka vahvistaa niiden persoonaa. Tällöin on hyvä

sisältää suunnitteludokumentteihin hahmojen suhteita ja niiden sosiaalisen ilmaisun strategioita. Ne voivat tulla esille sekä pelin aikana että välianimaatioissa. Hahmot viestivät itsestään kasvoillaan, vartalollaan, animaatioillaan, äänellään ja puheensa sisällöllä.

Katherine Isbisterin kirjassa *Better Game Characters by Design: a Psychological Approach* esitellään Tim Schaferin haastattelu, jossa hän kertoo omista lähtökohdistaan pelihahmojen ryhmädynamiikassa. Schafer on niittänyt mainetta pelisuunnittelijana ja käsikirjoittajana monissa kriitikoiden ylistämissä peleissä, kuten LucasArtsin *The Secret of Monkey Island* (1990), *Grim Fandango* (1998) ja *Psychonauts* (2005). Schafer on kirjoittajana vahvasti sitä mieltä, että tarinankerrontakyvyt ja kirjoitustaito ovat hyvin tärkeitä hahmosuunnittelussa. Hän uskoo että ”tyhjät”, persoonattomaksi luodut hahmot ovat vain pelinkehittäjien laiskuutta. Schafer kertoo aloittavansa hahmonluonnin siitä, että hän haluaa tuoda jonkun maailman henkiin – esimerkiksi meksikolaisen kansantaiteen. Vasta sen jälkeen hän miettii, kuka on sen maailman sankari, rooli joka annetaan pelaajalle. Lopuksi se, joka on protagonistia vastassa, määritellen hänet ja antaen hänen näyttää sankarillisuutensa, on pelin antagonisti. Schafer muistuttaa, että suunnitteluehdotuksen tulee olla yksinkertainen ja selkeä, ja peleissä pelattavuuden on oltava ensisijaista tarinaan verrattuna. Monet pelinkehittäjät luonnostelevat pelilleen diagrammin pelihahmojen keskinäisistä suhteista, mutta Schafer otti askeleen pidemmälle. Koska *Psychonauts*-pelissä oli hyvin paljon hahmoja, hän loi niille internetin sosiaaliverkostosivulla tekoprofiileita. Näin hän pystyi yksinkertaisesti esittämään jokaisen persoonapiirteitä, ja kuka oli kenenkin kanssa viha- tai ystävyysuhteessa. Käsikirjoittaessa kannattaa miettiä asioita hahmojen näkökulmasta. NPC:t ovat uskottavampia, jos niillä on eri rooleja pelimaailmassa. Hahmoja tulee testauttaa kohdeyleisöllä, koska pelinkehittäjän näkökulma on ennen pitkää hyvin subjektiivinen.

Esimerkki toisenlaisesta lähestymistavasta hahmosuunnittelusta on Gordon Freeman -hahmo. Jotkut mieltävät Half-Lifen pelisankarin niinsanotuksi

”tyhjäksi” hahmoksi, sillä peli on kuvattu ensimmäisestä persoonasta, eikä hahmoa nähdä tai kuulla koskaan. Haastattelussa hahmon luomisesta Marc Laidlaw kertoo, että Freemanin persoona tuodaan pelaajalle ilmi kokonaisuudessaan pelin peliympäristön ja hahmojen reaktioilla pelaajaan. Lähestymistapa oli menestynyt, sillä ”vahvaksi ja hiljaiseksi” kutsuttu Freeman arvioitiin Guinnessin ennätyskirjassa kaikkien aikojen kahdeksanneksi parhaaksi videopelihahmoksi (Marchiafava 2011). Pelin tekoälyn ohjaamat hahmot suhtautuvat Freemaniin eri tavalla pelin alku- ja loppuvaiheessa, heijastaen hahmon kehitystä. Pelaajalle muodostuu kohtelustaan mielikuva pelihahmosta. Ensimmäisen persoonan kamerakulmasta johtuen, hahmon ulkoisessa suunnittelussa oli kyse vain käyttöliittymän suunnittelusta. Pelinkehittäjät maustivat Half-Life-peliä itsensä näköiseksi lisäämällä pelinkehitysvaiheessa pieniä, epäolennaisia yksityiskohtia dialogiin, animaatioon ja pelikohtauksiin, jotka toivat lisää omaleimaisuutta pelikokemukseen. (Isbister 2006.)



Kuva 15. Yhteenveto erilaisista hahmojen esitystavoista. Vasemmalta oikealle: Pac-Man. Namco Ltd.©1980 Namco Inc; Gordon Freeman. Valve Corporation.©1998 Sierra Entertainment Ltd; Deathwing the Destroyer. Blizzard Entertainment Inc.©2010 Blizzard Entertainment Inc; Commander Shepard. BioWare.©2010 Electronic Arts Inc; Manny Calavera. Lucasarts Entertainment Company LLC.©1998 Lucasarts Entertainment Company LLC.



Kuvassa 15 esitellään yhteenveto sellaisista hahmojen esitystavoista, joita on tähän mennessä käsitelty eri kappaleissa. Numero 1 kuvastaa hahmoa, jonka ydin on pelimekaaninen. Numero 2 on hahmo, josta pelaaja saa tietää lisää ympäristönsä kautta. Numero 3 esittelee hahmon, jonka pääviejätys piilee sen ”vau”-efektissä, yleensä ulkonäön kautta. Numero 4 on hahmo, jota pelaaja kehittää valintojensa kautta, ja numero 5 on täysin ennalta käsikirjoitettu. Eri tapoja yleensä sekoitetaan keskenään.

## 8 SOSIAALINEN VASTUU

Videopelit ovat verrattain uusi viihteen muoto. Vaikka käsitys ”pelaajasta” on nopeasti muuttumassa pelien yleistyessä laajemmalle yleisölle, videopelejä pidetään vieläkin enemmän lasten ajanvietteenä kuin esimerkiksi elokuvia - huolimatta siitä että pelaajien keski-ikä on nykyään 35 vuotta (Williams ym. 2009). Peliala on vasta hiljalleen kypsässä esimerkiksi taidepeleille, sillä kriitikot ovat haastaneet pelien tulkittamista taiteen muotona (Pratt 210). Kypsiä tai tabuaiheita syvällisemmin käsitteleviä videopelejä saatetaan kummaksua, tai pelätä niiden joutuvan liian nuorien pelaajien käsiin. Tästä huolimatta graafinen väkivalta on yleistä ja yhä voimistuvaa. Esimerkiksi kauhugenren videopelit käyttävät väkivaltaa yhä useammin saadakseen aikaan halutun pelontunteen pelaajassa, ja tappaminen on ilmiönä melkein itsestäänselvyys monen videopelin ydinmekaniikassa. Peligrafiikan kehittyessä realistiseksi, pelien luontainen interaktiivisuus tekee kehittyvästä ilmiöstä huolestuttavan.

Videopelien hahmot ovat verrattain homogeenisiä. Pelialan sukupuolittuneisuus näkyy sukupuolijakaumana sekä pelinkehittäjissä että suunnitelluissa pelihahmoissa; joskin pelialalle pyrkivien naisten lukumäärä on kasvussa. Dmitri Williamsin tutkimuksen mukaan noin 15% pelien hahmoista on naispuolisia, kun pelaajina heitä on noin 38%. Myös erilaisten etnisten taustojen edustajia nähdään peleissä erityisen vähän. Saman tutkimuksen mukaan esimerkiksi etelä- ja väliamerikkalaistaustaisia ihmisiä, ns. latinoja on pelaajina noin 12.5%, mutta tutkimusotannan videopeleissä samantaustaisia hahmoja oli vain 2%. Videopeliteollisuuden ”standardoitunut” hahmo on valkoinen heteromies. (Williams ym. 2009, 4.)

”[Naispuolinen päähahmo] on mielenkiintoinen idea, mutta en tiedä. Jos katsotaan mikä myy, on vaikea oikeuttaa sellaista.” (Makuch 2013)

Edellä lueteltujen taustojen takia, esimerkiksi hyvin monet naishahmot suunnitellaan kohdeyleisönään miespuoliset pelaajat. Tämä tuo ongelmia silloin, kun käytetyt stereotyyppit tai muut hahmon elementit vieraannuttavat tai torjuvat muita pelaajia. Esimerkiksi seksuaalisoinnin käyttö myyntitaktiikkana voi tapauskohtaisesti vaikeuttaa hahmon monirakenteisuuden luomista, jolloin hahmo jää yksiulotteiseksi. Eidos Interactiven suosittu hahmo Lara Croft koki kuoppia brändinsä elinaikana, kun hahmon alkuperäinen suunnittelija Toby Gard lähti kehitystiimistä hahmon seksuaalisoinnista johtuvista markkinointierimielisyyksistä johtuen (Howson 2006). Monet fanit olivat samoilla linjoilla Gardin kanssa ja pelkäsivät, että Laran arvoa vahvana, ensimmäisenä naissankarina oltiin alennettu.

Monet varsinkin suurten budjettien pelitalojen käsitykset pelaajien haluista voidaan nähdä mustavalkoisina, kun niitä käsitellään hyvin yksiulotteisesti tai kaavoja ei uskalleta rikkoa. Tämä voi selittää sitä, miksi monet pelaajat valjastivat mahdollisuuden valita Biowaren Mass Effect -sarjan naispuolisen komentaja Shepardin. Shepardia voi verrata Alien-elokuvasarjan päähahmoon Ellen Ripleyyn. Kuten Ripley, naispuolinen komentaja Shepard haastaa sukupuolirooleja. Hahmo käsikirjoitettiin alunperin mieheksi, ja sukupuolimutoksen jälkeen siihen tehtiin hyvin vähän muutoksia (Poast 2012). Tämän vuoksi hahmoa ei mm. seksuaλοisoitu; ilmiö joka voi olla kliseinen kompastuskivi monissa naispuolisissa hahmosuunnitelmissa. Ellen Ripleytä on ylistetty yhdeksi parhaista naispuolisista protagonoista: Entertainment Weekly asetti Ripleyyn listalleen popkulttuurin mielenkiintoisimmista hahmoista vuonna 2009, kutsuen häntä yhdeksi ensimmäiseksi naishahmoksi elokuvissa, jota "ei määritelty miehien kautta". Myös Mass Effectin naispuolinen komentaja Shepard sai suosiota. Eräessä yksityisen pelaajan luomassa kyselyssä, johon vastasi noin 5200 ihmistä, 77% oli vähintään kerran valinnut naispuolisen Shepardin. Vastanneista 27% valitsivat pelissä säännöllisesti naishahmon, ja 22% miehen. Kysely tapahtui Biowaren omalla foorumilla (Bioware Social Network 2010).

Mutta kuinka paljon pelihahmon sukupuolella on väliä pelaajan sukupuoleen verrattuna? Monet miehet suosivat kustomoitavissa vaihtoehdoissa naishahmoja, ja naiset miehiä. Voi käydä niin, että pelaaja samaistuu pelihahmon muihin piirteisiin enemmän kuin pelkkään sukupuoleen. Toisaalta vastakkaisen sukupuolen hahmon pelaaminen saattaa tarjota pelikokemuksena suurempaa tunneperäistä monimuotoisuutta, tai olla esimerkiksi lapsipelaajalle osa tervettä identiteetin tutkimista (Jones 2002). Loppujen lopuksi, kun pelaaja on saavuttanut tietyn immersion tason, pelihahmosta tulee jatke pelaajalle jolloin sen ulkonäkö on efektiivisesti yhdentekevä. Silloin hahmon mielenkiintoinen estetiikka on ehkä vain lisäkerros pelikokemukselle. Pelihahmojen käsikirjoituksellisesta näkökulmasta voidaan pohtia, miksi mielenkiintoihen hahmosuunnittelu kirjoitetaan niin usein stereotypisesti miehisten attribuuttien kautta. Myös feminiinisillä piirteillä voi olla vahva ja moniulotteinen käsikirjoitus. Pelinkehittäjiä on rohkaistava kokeilemaan laajemmin naiseuden ja miehuuden esitysmuotoja nykyiseen verrattuna, koska sukupuoli ei ole niin yksiulotteinen kuin monesti annetaan ymmärtää.

”[Turian-avaruusoliot] ovat pelissä kaikki uroksia. Yritämme yleensä välttää naispuolisten tekemistä, koska mitä naispuoliselle Turianille voi oikein tehdä? Antaa hänelle rinnat? Laittaa huulipunaa? Jotkut konseptitaiteilijat piirsivät huulipunaa miespuoliselle Turianille ja sanoivat ”se on valmis!”. Sanoin heille ”ettekö voi ottaa tätä vakavasti?”” (Gameinformer 2011, suomennettu)

AAA-pelien kritisoitu kokeilunhaluttomuus johtuu suurilta osin huimasti kasvavista pelinkehityskuluista. Esimerkiksi Ubisoft tuotti voittoa vuonna 2012 48 miljoonaa dollaria, 1.4 miljardin dollarin kokonaistuotoilla. Tämä tarkoittaa sitä, että miljardituotoilla voittomarginaali oli vain 3% (Polygon 2012).

”AAA-pelin kehittäminen on yksi kalleimmista hankkeista mihin ihminen voi ryhtyä, sotalaivojen, avaruusrakettien ja elokuvien jälkeen” (Polygon 2012, suomennettu).

AAA-studiot ottavat kuitenkin riskinsä, sillä vaihtoehdot ovat vähissä: pelistudioiden on hyvin vaikeaa elää AAA-studioiden ja indiepelien välissä (Polygon 2012). Vaikka AAA-pelit eivät järkähtäisi helposti uusiin suuntiin,

vastalääkkeenä ovat yhä enemmän yleisön käsille päässeet pienten tiimien itsenäiset indiepelit, joiden myyntivalttina on yleensä juuri omalaatuisuus. Myös indiepelien ulkopuolella älypuhelimien, tablettien ja tiettyjen sosiaalisten internetsivujen myötä sosiaalipelit ovat vallanneet alaa. Suurtenkin pelien tarinankerronta kehittyy koko ajan; 2000-luvun alkupuolella käsikirjoittamista videopeleihin pidettiin kirjoittajien ammattimaisissa piireissä hyvin epähoukuttelevana (Polygon 2013), mutta nykyisten suurten tarinavetoisten AAA-pelien myötä se on muuttumassa.

Pelien hahmojen homogeenisestä luonteesta puhuttaessa, on huomattavaa että tutkimusten tulokset ovat samankaltaisia verrattaessa televisiovihteestä tehtyihin tutkimuksiin (Williams ym. 2009, 2). Pelit ovat enenevässä määrin monimutkainen ja kokeileva media, joka tarvitsee analyyttisiä työkaluja arvioimaan samankaltaisuuksia ja erottuvuuksia muiden viihteen muotojen kanssa. On yhä tärkeämpää tutkia, miten eri pelit edustavat itseään, sillä viihdemedia ei elä tyhjiössä, vaan se vaikuttaa vahvasti ympäröivään kulttuuriimme ja kuluttajiin. Kuluttajien videopeleihin käyttämä aika on paikoitellen ohittanut jopa television (Williams ym. 2009, 3). Tämä tarkoittaa sitä, että peleillä, kuten muullakin valtavirtamedialla, on kypsyessään yhä enemmän sosiaalista vastuuta.

## 9 YHTEENVETO

Pelit ja niiden hahmot elävät pelaajiensa kautta. Yksiulotteinen, persoonatonkin hahmo voi nousta suosituksi pelaajien keskuudessa, jos itse peli on pelattavuudeltaan ja pelimekaniikaltaan onnistunut. Maineen karttumista auttaa se, jos pelihahmo erottuu muista jollain uudella ja omalaatuisella tavalla. Persoonallisen pelihahmon luomisessa hyvät visuaalit ja huolellinen käsikirjoitus erottavat hahmon edukseen. Mielenkiintoinen tarina ja pelihahmojen suhteet toisiinsa saavat pelimaailman tuntumaan merkitykselliseltä. Kustomisaatiomahdollisuudet saattavat lisätä pelaajan henkistä sitoutuneisuutta hahmoonsa. Onnistuneessa pelikokemuksessa pelaaja tuntee vahvan immersion pelimaailmaan, ja kokee pelihahmon itsensä jatkeeksi.

Yksinkertaisetkin visuaaliset muodot herättävät mielikuvia. Taiteilijan kannattaa olla selvillä siitä, mitä hän haluaa viestiä hahmollaan, ja keinoista miten sen voi parhaiten toteuttaa. Pelihahmon tulee olla graafisesti tarpeeksi mielenkiintoinen, jotta pelaaja haluaisi katsella sitä pelin loppuun asti. Hyvälaatuinen grafiikka ei välttämättä itsessään kerro esteettisestä laadusta, sillä kokonaisuus ratkaisee, kun visuaaliset, auditiiviset ja pelimekaaniset palaset sopivat yhteen.

Tutkittaessa ihmisiin vetoavia visuaalisia tekijöitä, esimerkiksi infantiliit piirteet saavat aikaan vahvoja reaktioita. Lapsenomaisuus saa osakseen hellyyttä, kun taas kauneus herättää kunnioitusta. Näiden piirteiden käyttötavat ja ilmenemismuodot vaihtelevat kulttuureittain. Pelihahmoja on helpompi lähteä suunnittelemaan, jos pitää mielessään tiettyjä lähtökohia: esimerkiksi funktionaalisuus helpottaa sekä pelinkehittäjää että pelaajaa, ja sen tärkeys korostuu yksinkertaisissa, pienemmissä peleissä. Jos hahmon ulkomuoto on esteettisesti miellyttävä, muista hahmoista erottuva ja omaperäinen, pelaaja muistaa sen helpommin myös laskettuaan peliohjaimen käsistään. Kiehtova persoona kasvattaa hahmosta moniulotteisemman, ja antaa syitä olla kiinnostunut sen kokemuksista ja saavutuksista. Saavuttaminen, kokemuspalkit

ja tavoitteet ovat vain osa niistä pelimekaanisista keinoista, joilla pelit vetoavat vahvasti ihmisten luontaisiin vietteihin. Ne tekevät peleistä palkitsevia ja immerssiivisiä.

Videopelit eivät ole enää vain harvojen harrastus. Pelaamisen yleistyessä, pelinkehittäjien tulee huomioida sosiaalinen vastuunsa osana kulutusmediaa. Videopelihahmot ovat verrattain homogeenisiä, vaikka pelaajien joukosta löytyy hyvin erilaisia ja eri-ikäisiä ihmisiä. Pelihahmojen monimuotoisuuden kasvaessa, pelaajat pääsevät nauttimaan yhä omaperäisemmistä ja uniikimmista pelisankareista.

## KUVALÄHTEET

Kuva 1. Pac-Man, Ms Pac-Man ja haamut. Namco Ltd.©1980 Namco Ltd./Midway Games Inc.

Kuva 2. Lara Croft pelistä Tomb Raider. Core Design.©1998 Eidos Interactive Ltd. Croft Generation. [viitattu: 13.5.2013] Saatavilla: [http://www.croftgeneration.com/imagenes/design/Juegos/Personajes/Lara/Lara\\_TR1.jpg](http://www.croftgeneration.com/imagenes/design/Juegos/Personajes/Lara/Lara_TR1.jpg)

Kuva 3. Komentaja Shepardin nais- ja miesversio pelistä Mass Effect 3. BioWare.©20 Electronic Arts Inc.

Kuva 4. Alkuvalikko. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Kuva 5. Vasemmalta oikealle: Trina ja Gob. Hahmot opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Kuva 6. Vasemmalta oikealle: Stecksy ja Bumbo. Hahmot opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Kuva 7. Alunperin hahmoja oli kolme. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Kuva 8. Hahmojen suhteet toisiinsa. Opinnäytetyöpelistä Battlesaurs.©2013 Noora Klaavu.

Kuva 9. Millaisen kuvan eri muodot antavat hahmoista? Vasemmalta oikealle: Kirby. Masahiro Sakurai.©1992 Hal Laboratory, Inc; Minecraftin päähahmo. Markus Persson.©2009 Mojang AB; Bowser. Shigeru Miyamoto.©1985 Nintendo Co., Ltd.

Kuva 10. Mikä ympyröistä on ”söpöin”?

Kuva 11. Ed ”Big Daddy” Rothin suunnittelema hahmo Rat Fink. © Ed Roth. Blogista Ikbenmooi.be Blog. Tales of the Rat Fink. [viitattu: 21.4.2013] Saatavilla: <http://www.ikbenmooi.be/blog/ratfink.jpg>

Kuva 12. Onko Monarch Kog'Maw ”karmiva mutta söpö”? League of Legends. Riot Games, Inc.©2009 Riot Games Inc. League Craft. [ NA ] Monarch Kog'Maw. [viitattu: 21.4.2013] Saatavilla: [http://img2.leaguecraft.com/lol-splash-art/asset/wallpaper\\_760px\\_2022.jpg](http://img2.leaguecraft.com/lol-splash-art/asset/wallpaper_760px_2022.jpg)

Kuva 13. Japanilainen (vas.) ja yhdysvaltalainen Ratchet pelissä Ratchet & Clank Future: A Crack In Time. Insomniac Games, Inc.©2004 Sony Computer Entertainment Inc. Tvtropes, American Kirby Is Hardcore. [viitattu: 22.4.2013] Saatavilla: <http://i25.tinypic.com/10rodts.jpg>

Kuva 14. Yhteenveto pelihahmoon vaikuttavista tekijöistä.

Kuva 15. Yhteenveto erilaisista hahmojen esitystavoista. Vasemmalta oikealle: Pac-Man. Namco Ltd.©1980 Namco Inc; Gordon Freeman. Valve Corporation.©1998 Sierra Entertainment Ltd; Deathwing the Destroyer. Blizzard Entertainment Inc.©2010 Blizzard Entertainment Inc; Commander Shepard. BioWare.©2010 Electronic Arts Inc; Manny Calavera. Lucasarts Entertainment Company LLC.©1998 Lucasarts Entertainment Company LLC.



## LÄHTEET

Andreasen Erwin & Brandon Downey, 2001. "The Mud Personality Test". The Mud Companion. [viitattu: 23.4.2013] Saatavilla: <http://web.archive.org/web/20000818064001/http://www.andreasen.org/bartle/stats.cgi>

Bartle Richard, 1996. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs. [viitattu: 15.5.2013] Saatavilla: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>

Beamish Graeme, 2010. Pellet-popping power: Pac-Man turns 30 today. Nanaimo Daily News. Canwest News Service.

Bioware Social Network, 2010. AngryFrozenWater's polls. [viitattu: 18.4.2013]. Saatavilla: <http://social.bioware.com/35168/polls/2829/>

Cassell Justine & Jenkins Henry, 1998. From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, MA: The MIT Press.

Chatfield, Tom, 2012. TEDtalk on Creating Engagement through Seven Principles of Video Games. [viitattu: 12.4.2013] Saatavilla: <http://learntocoachbasketball.com/creating-engagement-through-seven-principles-of-video-games>

Cork Jeff, 2011. BioWare Says 18 Percent Of Mass Effect Players Choose Female Shepard. Gameinformer. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/07/19/bioware-says-18-percent-of-mass-effect-players-choose-female-shepard.aspx>

Davie Brown Celebrity Index: Mario, Pac-Man Most Appealing Video Game Characters Among Consumers. PR Newswire. Archived from the original on June 27, 2009. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.istockanalyst.com/article/viewiStockNews/articleid/1898299>

Develop, 2009. Interview: Krome's Robert Walsh. [viitattu: 14.4.2013] Saatavilla: <http://www.develop-online.net/features/484/Interview-Kromes-Robert-Walsh>

Entertainment Weekly, 2009. 20 All-Time Coolest Heroes in Pop Culture. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://www.ew.com/ew/gallery/0,,20268279,00.html>

Extra Credits, 2011. Bad Writing. Penny Arcade. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://www.penny-arcade.com/patv/episode/bad-writing>

Extra Credits, 2011. Graphics vs. Aesthetics. Penny Arcade. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://www.penny-arcade.com/patv/episode/graphics-vs.-aesthetics>

GameCubicle, 2000-20001. [viitattu: 12.4.2013]. Saatavilla: [http://www.gamecubicle.com/features-mario-nintendo\\_shining\\_star.htm](http://www.gamecubicle.com/features-mario-nintendo_shining_star.htm)

Gameinformer, 2011. Creating Garrus: Mass Effect's Character Design. Watts Derek, haastattelu. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://www.youtube.com/watch?v=S3oypQkMsFE&feature=related>

GameSpot, 2006. Eidos Celebrates with Lara Croft Tomb Raider: Anniversary. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: [http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/most\\_influential/p6.html](http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/most_influential/p6.html)

Orry James, 2006. 59% of teachers would consider using video games in schools. Videogamer. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: [http://www.videogamer.com/news/59\\_of\\_teachers\\_would\\_consider\\_using\\_video\\_games\\_in\\_schools.html#](http://www.videogamer.com/news/59_of_teachers_would_consider_using_video_games_in_schools.html#)

Goldberg Marty, 2002. Pac-Man: The Phenomenon: Part 1. Classic Gaming. IGN Entertainment, Inc. [viitattu: 17.4.2013] Saatavilla: <http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=Articles.Detail&id=249>

Gourdin Adam, 2005. Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity. Mt Royal, NJ: International Game Developers Association [viitattu: 14.4.2013] Saatavilla: [http://gamesindustryskills.files.wordpress.com/2009/11/igda\\_developerdemographics\\_oct05.pdf](http://gamesindustryskills.files.wordpress.com/2009/11/igda_developerdemographics_oct05.pdf)

Hartley Adam, 2010. Mass Effect 2 voted most popular Xbox 360 game. Techradar. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.techradar.com/news/gaming/mass-effect-2-voted-most-popular-xbox-360-game-690051>

Howson Greg, 2006. The Guardian Games blog. Lara's creator speaks. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/apr/18/larascreators1>

Isbister Katherine, 2006. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach, USA: Elsevier Inc.

Jakson Nate, 2011. Ed 'Big Daddy' Roth, creator of Rat Fink: A son remembers. Los Angeles Times. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://articles.latimes.com/2011/dec/27/entertainment/la-et-big-daddy-20111227>

Jones Gerard, 2002. Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence. NY: Basic Books.

Kaiser Stephanie, 2011. InsideSocialGames. Wooga: Building a Successful Social Game by Combining Metrics With Emotion. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.insidesocialgames.com/2011/07/20/wooga-building-a-successful-social-game-by-combining-metrics-with-emotion/>

Angier Natalie, 2006. The New York Times. The Cute Factor. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.nytimes.com/2006/01/03/science/03cute.html?pagewanted=all>

Keith Gary, 1997. Eidos Interactive's Tomb Raider Wins Several Game of the Year Awards and a Codie. Free Online Library. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.thefreelibrary.com/Eidos+Interactive+%27s+Tomb+Raider+Wins+Several+Game+of+the+Year+Awards...-a019188778>

Kennedy Helen, 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? School of Cultural Studies, University of the West of England. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>

Kent Steven, 2001. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond...The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World. Crown Publishing Group.

Kricfalusi John. 2007. Character Design 2: Primer. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://johnkstuff.blogspot.fi/2007/08/character-design-primer.html>

Kricfalusi John. 2009. Pete Emslie's Theory Of Design VS Humor. [viitattu: 14.4.2013] Saatavilla: <http://johnkstuff.blogspot.fi/search/label/generic>

Lee Diana, 2005. Inside Look at Japanese Cute Culture. Uniorb. [viitattu: 22.4.2013] Saatavilla: <http://uniorb.com/ATREND/Japanwatch/cute.htm>

Lorenz Konrad, 1971. Studies in Animal and Human Behavior. Cambridge, MA: Harvard Univ Press

Makuch, Eddie 2013. Female Gears of War protagonist 'hard to justify' says Epic. Gamespot. Haastattelu. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://uk.gamespot.com/news/female-gears-of-war-protagonist-hard-to-justify-says-epic-6403996?tag=Topslot;LatestGamingNews;FemaleGearsProtagonist>

Marchiafava Jeff, 2011. Guinness Names Top 50 Video Game Characters Of All Time. Gameinformer. [viitattu: 22.4.2013] Saatavilla: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/02/16/guinness-names-top-50-video-game-characters-of-all-time.aspx>

Namco Bandai Games Inc., 2005. Bandai Namco press release for 25<sup>th</sup> Anniversary Edition.

Paul Gee, J. & Hayes, E. 2010. Women and Gaming. Blackwell Publishing Ltd.

Pittman Jamey, 2011. The Pac-Man Dossier. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://home.comcast.net/~jpittman2/pacman/pacmandossier.html>

Poast Jordan, 2012. The Rise of Ripley: Gender and 'Alien,' Part 1. CTINE. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://www.ctzine.com/the-rise-of-ripley-gender-and-alien-part-1/>

Polygon, 2012. The State of Games: State of AAA. Written by Polygon Staff. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://www.polygon.com/2012/10/1/3439738/the-state-of-games-state-of-aaa>

Polygon, 2013. Alice: Ubisoft's plan to change storytelling in video games. Written by Polygon Staff. [viitattu: 19.4.2013] Saatavilla: <http://www.polygon.com/features/2013/2/7/3960084/alice-ubisoft-storytelling-video-games-corey-may-assassins-creed-far-cry>

Polygon, 2013. The Sinner's Sandwich: Deadly Premonition's creator on making a good bad game. Written by Polygon Staff. Interview with Hidetaka "Swery" Suehiro. [viitattu: 22.4.2013] Saatavilla: <http://www.polygon.com/features/2013/2/12/3977154/the-sinners-sandwich-deadly-premonitions-creator-on-making-a-good-bad>

PricewaterhouseCoopers, 2012. [viitattu: 12.4.2013] Saatavilla: [http://preview.thenewsmarket.com/Previews/PWC/DocumentAssets/241984\\_v2.pdf](http://preview.thenewsmarket.com/Previews/PWC/DocumentAssets/241984_v2.pdf)

Schramm Mike, 2011. 13% of Mass Effect players use default hero, 18% play female Shepard. Joystiq. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://www.joystiq.com/2011/07/19/bioware-13-of-mass-effect-players-use-default-hero-18-play-f/>

Solarski Chris. 2012. Drawing basics and video game art: Character design. [viitattu: 14.4.2013]. Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/feature/178656/sponsored\\_feature\\_drawing\\_basics\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/178656/sponsored_feature_drawing_basics_.php)

Solarski Chris. 2012. The Aesthetics of Game Art and Game Design. [viitattu: 14.4.2013] Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the\\_aesthetics\\_of\\_game\\_art\\_and\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php?print=1)

Solomon Charles, 2001. More Realistic, Less Believable. Los Angeles Times. [viitattu: 21.4.2013] Saatavilla: <http://articles.latimes.com/2001/jul/20/entertainment/ca-24514>

Sony Computer Entertainment, 2005. PlayStation 2 Breaks Record as the Fastest Computer Entertainment Platform to Reach Cumulative Shipment of 100 Million Units. (PDF) (Press release). [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.scei.co.jp/corporate/release/pdf/051130e.pdf>

Spotlight Actresses, 2012-2013. Shelley Blond. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.spotlight.com/interactive/cv/1/F16498.html>

Strathearn Lane; Li Jian; Fonagy Peter & Montague Read, 2007. What's in a Smile? Maternal Brain Responses to Infant Facial Cues. Pediatrics [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: <http://pediatrics.aappublications.org/content/122/1/40.abstract>

Pratt Charles, 2010. The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. Gamasutra. [viitattu: 20.4.2013] Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The\\_Art\\_History\\_Of\\_Games\\_Games\\_As\\_Art\\_May\\_Be\\_A\\_Lost\\_Cause.php](http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php)

Telegraph, 2010. Lara Croft picks up six Guinness world records. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/7037574/Lara-Croft-picks-up-six-Guinness-world-records.html>

Totilo Stephen, 2012. Another Day, Another Death Threat From Gamers to The People Who Make Video Games. Kotaku. [viitattu: 22.4.2013] Saatavilla: <http://kotaku.com/5904367/another-day-another-death-threat-from-gamers-to-the-people-who-make-video-games>

The Age Company Ltd., 2007. When fantasy is just too close for comfort. [viitattu: 21.4.2013] Saatavilla: <http://www.theage.com.au/news/entertainment/when-fantasy-is-just-too-close-for-comfort/2007/06/09/1181089394400.html?page=fullpage>

Velinen Markku, 2013. Haastattelu Housemarquen peliohjelmoijan kanssa. Helsinki 20.4.2013.

Williams, D., N. Martins & M. Consalvo & J. Ivory. 2009. The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. New Media & Society. [viitattu: 12.4.2013] Saatavilla: <http://dmitriwilliams.com/VirtualCensusFinal.pdf>

Wolf Mark J. P., 2008. The video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond. ABC-CLIO.

Worley Joyce, 1982. Women Join the Arcade Revolution. Electronic Games. [viitattu: 18.4.2013] Saatavilla: [http://archive.org/stream/electronic-games-magazine-1982-05/Electronic\\_Games\\_Issue\\_03\\_Vol\\_01\\_03\\_1982\\_May#page/n29/mode/2up](http://archive.org/stream/electronic-games-magazine-1982-05/Electronic_Games_Issue_03_Vol_01_03_1982_May#page/n29/mode/2up)

## **PELITIEDOSTO**

Peliä voi pelata internet-osoitteessa [www.battlesaurs.com](http://www.battlesaurs.com)