

Jalda Tanhai

Videopelin visuaalisen ilmeen suunnittelu

Konseptitaide pelin suunnittelu- ja esituotantovaiheessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

15.2.2015

Tekijä(t) Otsikko	Jalda Tanhai Videopelin visuaalisen ilmeen suunnittelu
Sivumäärä Aika	Konseptitaide pelin suunnittelu- ja esituotantovaiheessa 44 sivua + 1 liite 15.2.2015
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää miten videopelin visuaalinen ilme muodostuu pelin suunnittelu- ja esituotantovaiheessa 2D-näkökulmasta. Työssä perehdytään siihen, mitä konseptitaide on ja mitä se pitää sisällään.</p> <p>Tutkimusosuudessa aihetta lähestytään tarkastelemalla ensin pelialan nykytilaa ja pelien tuotantoprosessia alan kirjoja ja artikkeleita lähteinä käyttäen. Konseptitaidetta käsittelevässä luvussa tietoa on saatu myös haastattelulla ja käytännön esimerkkejä analysoimalla. Työssä käydään läpi aiheen kannalta keskeisimmät käsitteet ja työvälineet sekä pohditaan konseptitaidteen tekemiseen liittyviä haasteita.</p> <p>Toiminnallisessa osuudessa suunnitellaan visuaalinen ilme omalle merenalaisen tasohypelpelin konseptille. Suunnittelemisessa otetaan huomioon esituotantovaiheen tarpeet ja pidetään mielessä pelin toteutuskelpoisuus. Ilmeeseen kuuluu pelin logo, hahmo, viholliset ja ympäristö. Työprosessin kuvauksessa kerrotaan, kuinka konsepti hioutui ja millä keinoin työtä on lähdetty tekemään. Materiaalista tehdään konseptidokumentti, josta saa kokonaiskuvan visuaalisesta ilmeestä ja jonka avulla peliä voi lähteä jatkokehittämään muiden kanssa.</p>	
Avainsanat	Konseptitaide, videopelit, visuaalinen ilme

Author Title Number of Pages Date	Jalda Tanhai Designing a visual identity to a browser game Concept Art in the Development and Preproduction Phases 44 pages + 1 appendix 15 Feb 2015
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Jaakko Ruuttunen, Senior Lecturer
<p>The aim of this final project is to clarify how the visual identity of a video game is created in during the development and preproduction of a video game. The topic is approached from the perspective of 2D design. This study explains what concept art is and what makes it unique.</p> <p>Using books and web article sources, the study describes the current state of the gaming industry and the production process of video games and defines the terms and tools that are most common and relevant to the subject.</p> <p>The practical part of the project involves designing a visual identity for a browser game. The design focuses on the pre-production phase and what is required in it. All the materials are then gathered in one document, which will showcase the potential of the concept as it is at the moment, and then used as a starting point for making the real game. The document includes a logo for the game, a character design piece, other concept and key art and a mock-up of the game.</p>	
Keywords	Concept art, video game, visual identity

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mikä on peliala?	2
2.1	Videopeliala pähkinänkuoressa	2
2.1.1	Peliala Suomessa	4
2.2	Videopelien tuotantoprosessin eri vaiheet	6
2.3	Grafiikka pelin esituotantovaiheessa	7
3	Konseptitaide	9
3.1	Konseptitaiteen määritelmä	9
3.2	Työvälineet ja -ympäristö	11
4	Trash Diver -pelikonsepti	14
4.1	Konseptin hioutuminen	15
4.2	Pelihahmon suunnitelemine	19
4.3	Pelin logo	27
4.4	Key art -kuva	31
4.5	Mock-up-kuva pelinäköymästä	35
4.6	Kokonaisuus	39
5	Loppusanat	40
	Lähteet	42
	Liitteet	
	Liite Trash Diver -kokonaisuus	

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön aihe syntyi, kun minuun otti yhteyttä eräs amerikkalainen startup-peliyritys, joka etsi vapaaehtoisia tekijöitä ympäri maailmaa. He olivat nähneet töitani ja pyysivät minua tekemään konseptitaidetta heidän alkuvaiheessa olevaan pelikonseptiinsa. Projekti ikävä kyllä keskeytyi, mutta minua jäi kiinnostamaan mahdollisuus osallistua tämän kaltaisiin työtehtäviin. Halusin selvittää miten videopelin visuaalinen ilme muodostuu ja mitä se sisältää pelin suunnittelu- ja esituotantovaiheessa.

Olen ollut pienestä pitäen erilaisten videopelien ystävä ja seurannut alan kehittymistä kiinnostuneena. Kiinnostuksestani huolimatta, minulla ei ennen tämän opinnäytetyön tekemistä ollut siitä juurikaan käytännön tietoa. Siitä syystä halusin käyttää tämän opinnäytetyön tilaisuutena ymmärtää alaa enemmän ja saada selkeän käsityksen siitä, kuinka voisin hyödyntää siinä taitojani. Valmistun graafiseksi suunnittelijaksi, ja olen aina ollut kiinnostunut erityisesti piirtämisestä ja kuvittamisesta. Aikaisempaa kokemusta piirtämisestä minulla on pääasiassa harrastukseni pohjalta ja tekemistäni kuvitustöistä. Pidän vahvuuksinani hyvää hahmotuskykyä, mielikuvitusta ja sitä, että minulla on jo jonkin verran kokemusta digitaalisesta maalaamisesta.

Opinnäytetyöni ensimmäisessä luvussa käsitellään pelialaa kokonaisuutena ja selvitetään, mikä on pelialan tilanne Suomessa ja miten pelin visuaalinen suunnitteluprosessi etenee. Luvussa 2 perehdytään konseptitaiteeseen ja käsitellään muun muassa, mitä erilaisia konseptitaiteen muotoja on, ja miten konseptitaidetta kannattaa lähestyä tekijän näkökulmasta.

Valitsin konseptitaiteen lähemmän tarkastelun kohteeksi oman kiinnostukseni vuoksi. Katsoessani eri kuvataiteilijoiden töitä olen monesti kokenut konseptitaiteen erityisen inspiroivaksi. Konseptitaiteessa yhdistyvät usein hyvä suunnittelu, mielikuvituksellisuus ja henkeä salpaava tekniikka, mutta myös tietynlainen luonnosmaisuus, josta pidän.

Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa suunnittelen visuaalisen ilmeen omalle selainpelikonseptilleni. Koska projekti on omani ja sen konkreettinen toteutuminen tapahtuu vasta myöhemmin, keskityn lähinnä pelin suunnittelu- eli esituotantovaiheeseen. Tarkoituksena on saada konseptille selkeä, omaperäinen ja tunnistettava tyyli.

Pyrin tähän tekemällä konseptitaidetta pelin eri osista, kuten taustasta ja sen hahmosta. Lopuksi teen mock-up-kuvan pelin pelinäköymästä.

Tavoitteenani on tietää tämän opinnäytetyön jälkeen mistä videopelin visuaalinen ilme koostuu, mitä konseptitaide on ja miten sitä tehdään. Haluan myös, että minulla on hyvä visuaalinen näyttö omasta selainpelikonseptistani, jonka avulla sitä on mahdollista lähteä työstämään eteenpäin muiden kanssa.

Monet aiheeseen liittyvät käsitteet ovat englanniksi, ja jos en ole löytänyt niille sopivaa suomenkielistä vastinetta, käytän selkeyden vuoksi näitä alkuperäisiä sanoja opinnäytetyössäni.

2 Mikä on peliala?

Tässä luvussa käsitellään ensin videopelialaa yleisesti; mistä se muodostuu ja mikä sen tila on Suomessa. Sitten käydään läpi mitä videopelien tuotantoprosessissa tapahtuu ja minkälainen on sen esituotantovaihe visuaalisesta näkökulmasta. Luvussa käydään läpi myös alan kannalta keskeisimmät käsitteet.

2.1 Videopeliala pähkinänkuoressa

Peliala (tai virallisemmin videopelitalous) koostuu videopelien suunnittelemisesta, tuotannosta, markkinoinnista ja myynnistä. Siihen sisältyy useita eri ammattinimikkeitä ja se työllistää tuhansia ihmisiä ympäri maailmaa. Peliala toimii suurilta osin samoin kuin muut viihdeteollisuuden sarat, kuten esimerkiksi musiikki- ja elokuva-ala, joitain eroja lukuun ottamatta. (Wikipedia 2014a)

Toisin kuin esimerkiksi musiikkialalla, jossa moderni teknologia antaa mahdollisuuden tuottaa ammattimaista jälkeä erittäin pienin kustannuksin, nykyaikaiset pelit vaativat kasvavissa määrin resursseja. Tästä syystä julkaisijoilla on pelialalla erityisen merkittävä osuus. (Wikipedia 2014a)

Teknologia on kuitenkin mahdollistanut myös pienten pelien tekemisen nopeasti ja helposti. Myös digitaalinen jakelu on avannut markkinoita pienten studioiden omille julkai-

suille, mikä näkyy niiden määrän selkeässä kasvussa. Kun varsinaista fyysistä tuotetta ei enää välttämättä tarvitse valmistaa, tuotantoprosessi pysyy yksinkertaisempuna. Uusien mahdollisuuksien myötä pelialalle on tullut runsaasti uusia indie-pelien kehittäjiä. (Reunanen, Heinonen, Pärssinen 2013, 21.)

Sana indie-peli tulee englanninkielisestä nimityksestä independently developed games. Indie-pelit ovat ilman julkaisijaa tai taloudellista apua tehtyjä videopelejä, joita tekemässä voi olla vain muutama tekijä. Indie-pelit ovat monesti tavallisia pelejä pienempiä, mutta innovatiivisempia ja omaperäisempiä, sillä ollessaan riippumattomia rajatusta budjetista ja julkaisijoiden mielipiteistä, tekijät pääsevät toteuttamaan visionsa helpommin. (Oxford 2014) Esimerkkinä menestyneestä indie-pelistä on vuonna 2010 julkaistu Limbo, joka on voittanut muun muassa Vuoden indie-peli -palkinnon ja on inspiroinut monia omaperäisellä tunnelmallaan ja visuaalisella tyyllillään (kuvio 1).



Kuvio 1. Limbo julkaistiin vuonna 2010 Xbox 360 -konsolille ja myöhemmin playstation 3:lle ja PC:lle. Se on voittanut lukuisia palkintoja, muun muassa Vuoden peli, Vuoden indie-peli, sekä Paras visuaalinen toteutus -palkinnon European Milthon Awardsissa, Pariisissa 2010. (Milthon Awards)

Peliteollisuus on ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava ala koko 2000-luvun ajan (Neogames 2014). Useisiin nykyään julkaistaviin videopeleihin on käytetty yli sata miljoonaa euroa ja ovat siis budjetiltaan samaa luokkaa, kuin suurimmat Hollywood -elokuvat. Syyskuussa 2013 Rockstar Games -pelifirman julkaisema Grand Theft Auto V ylitti myyneillään kaikki aikaisemmat viihdeteollisuuden tuotteet. (Skipper 2014).

2.1.1 Peliala Suomessa

Älypuhelimille tehdyt pelit kuten Angry Birds (Rovio 2009) ja Clash of Clans (Supercell 2012, kuvio 2) ovat tuoneet suomalaiselle pelituotannolle näkyvyyttä ympäri maailmaa. Lukuun ottamatta muutamia menestystarinoita Suomen peliala on vielä varsin pieni. Toukokuussa 2012 perustetun Videogames.fi -sivuston tavoitteena on arkistoida kaikki Suomessa kaupallisesti julkaistut digitaaliset pelit, ja Tammikuussa 2014 sinne oli rekisteröity jo 643 videopeliä. Luku näyttää suhteellisen suurelta mutta on todellisuudessa varsin pieni, sillä siihen on laskettu mukaan kaikki pelit niiden koosta riippumatta.

Kotimaisten pelien tuotanto alkoi viimeistään vuonna 1984, mutta aktiivista toiminnasta tuli kuitenkin vasta hieman myöhemmin. Tuotteliain ohjelmistotalo oli Amersoft, joka julkaisi alle kymmenen peliä, mikä kertoo hieman silloisen pelituotannon pienestä mitakaavasta. Julkaisijat keskittyivät suomenkielisiin peleihin, ja ohjelmoijien oli itse otettava yhteyttä ulkomaille, jos he olivat kiinnostuneita kansainvälisen menestymisen mahdollisuuksista. Kun pelinkehitys monimutkaistui, yksittäisten pelintekijöiden tilalle alkoi tulla kehitystiimejä. (Reunanen, Heinonen, Pärssinen, 2013, 16–17.)

Suomessa peliteollisuus keskittyi pääasiassa tietokonepeleihin 2000-luvulle asti, jolloin alettiin tähdätä konsolipeleihin niiden suurempien pelimyyntien vuoksi (Reunanen, Heinonen, Pärssinen, 2013, 16–17). Konsolipelien kehittäminen Suomessa on kuitenkin edelleen harvinaista, vaikka massiivinen asiakaskunta ja digitaaliset jakelukanavat ovat lisänneet niiden suosiota.

Tällä hetkellä myydyimmät kotimaiset pelit ovat pääosin älypuhelimille, vaikka tietokonepelien kehittäminen jatkuukin edelleen aktiivisesti. Kännykkäpelit ovat usein konsoli- ja tietokonepelejä pienempiä ja yksinkertaisempia, joten niiden tekeminen onnistuu nopeammassa tahdissa. Noin 40 prosenttia suomalaisista peliyrityksistä käyttää mobiililaitteita pääasiallisena kohdealustanaan, mutta tietokoneiden osalta pelien tuotanto on silti kasvanut tasaisesti 2000-luvulta asti. (Reunanen, Heinonen, Pärssinen 2013, 20–21, 23–24.)



Kuvio 2. Clash of Clans on suomalaisen pelitalo Supercellin vuonna 2012 iOS:lle ja vuonna 2013 Androidille julkaisema videopeli. Supercellin pelien Clash of Clans ja Hay Day jalokivikauppa tuotti yhtiölle 2,4 miljoonaa dollaria päivässä vuoden 2013 ensimmäisellä puoliskolla. (Wikipedia 2014b)

Verrattuna muihin eurooppalaisiin pelinkehittäjämaihin suomalaiselle pelialalle yksi tyypillinen erityispiirre on erittäin pienet kotimaan markkinat. Yritysten on lähtökohtaisesti omaksuttava kansainvälinen liiketoimintamalli, eivätkä suomalaiset pelitalot siis juurikaan kilpaile keskenään. (Hiltunen, Latva, Kaleva 2013, 41). Suomalaiset pelit ovatkin usein tunnetumpia muualla kuin Suomessa, sillä lähes kaikki pelituotannossa menee vientiin.

Neogamesin (Suomen pelialan keskus, perustettu 2003) tilastojen mukaan Suomessa on tällä hetkellä hieman yli 200 peliyritystä, mutta suurin osa niistä on vielä melko pieniä ja vain noin 20 yritystä työllistää enemmän kuin kymmenen henkeä (Neogames 2014). Vuoden 2013 aikana kasvu on ollut odotettua nopeampaa ja sen arvioidaan vähintään kaksinkertaistuvan lähitulevaisuudessa (Hiltunen, Latva, Kaleva 2013, 46).

2.2 Videopelien tuotantoprosessin eri vaiheet

Pelien tuotantoprosessi voi vaihdella paljon, riippuen siitä kuka videopeliä tuottaa ja kuinka suuri pelistä tehdään. Pelien tekijämäärä voi vaihdella muutamasta työntekijästä joskus jopa tuhansiin. Pelien tuotantoprosessi seuraa kuitenkin lähes aina samaa kaavaa, joka voidaan jakaa kolmeen osaan: esituotantovaihe, tuotantovaihe ja jälkituotantovaihe. (Kelman 2006, 312.)

Pelin perinteinen tuotantoprosessi voidaan yksinkertaistaa seuraavanlaiseksi kehitysmalliksi; Ensin suunnitellaan pelin konsepti. Suunnitelmasta tehdään konseptidokumentti, josta tulevat ilmi kaikki konseptin määrittävät piirteet, kuten pelin tarina, genre ja julkaisualue. Tämän konseptidokumentin pohjalta pelistä tehdään prototyyppi, jossa on kaikki pelin tärkeimmät elementit. Prototyypin avulla pelituotanto ja sen tekijänoikeudet myydään julkaisijalle. (Kelman 2006, 312.)

Suunnitteluprosessi alkaa kunnolla viimeistään silloin, kun pelin julkaiseminen on saatu varmistettua. Tässä vaiheessa ei vielä välttämättä mietitä teknistä puolta, kuten mitä ohjelmaa käytetään pelin ohjelmoimiseen, mutta pelin maisemista ja keskeisistä hahmoista tehdään tarkempia konseptitaideteitä ja jos pelissä on elokuvaosioita, niistä tehdään kuvakäsikirjoitukset. Pelistä tehdään ensin pieni osio, jota käytetään mallina lopun pelin tekemiseen. Tämä osio saattaa perustua aikaisemmin tehtyyn prototyyppiin. (Kelman 2006, 312.)

Kun esituotantovaihe on ohi, tuotanto alkaa kunnolla. Hahmot ja ympäristöt tehdään valmiiksi, ja niihin lisätään liike ja äänet. Konseptitaidetta tarvitaan vielä varsinaisessa tuotantovaiheessa esimerkiksi silloin, kun 3D-artisti tarvitsee mallia jonkin yksityiskohdan tekemiseen. (Kelman 2006, 312.)

Pelin ollessa lähes valmis tehdään vielä laadun tarkastusvaihe, jossa peliä testataan ja parannellaan. Tämän vaiheen jälkeen peli saa ikäluokituksen, jonka tekee esimerkiksi ESRB (Entertainment Software Rating Board) tai Suomessa käytetty PEGI (Pan European Game Information). Pelille suunnitellaan vielä lopullinen pakkaus ja muu tarvittava materiaali, ennen sen viimeistä markkinointi sysäystä ja julkaisua. (Kelman 2006, 312.)

2.3 Grafiikka pelin esituotantovaiheessa

Esituotantovaiheessa on tehtävä kaikki se materiaali, jota pelin konseptidokumenttia varten tarvitaan. Tämän konseptin visuaalinen sisältö voi koostua esimerkiksi konseptitaiteesta, logosta ja erilaisista pelin mallinnuksista, eli mock-ujeista. Materiaalin määrä ja laajuus riippuu projektin suuruudesta.

Jaan tässä opinnäytetyössä esituotantovaiheessa tarvittavan 2D-peligrafiikan neljään osaan; konseptitaiteeseen, key artiin, UI-designiin ja mock-ujeihin. Merkitykset menevät välillä päällekkäin, mutta mielestäni tämä jako selkeyttää tarvittavaa kokonaisuutta.

UI-design tarkoittaa käyttöliittymän suunnittelemista ja nimi tulee englannin sanasta *user interface*. Käyttöliittymää varten pitää suunnitella ja toteuttaa kaikki ne elementit, joissa pelaaja on tekemisissä suoraan pelin mekaniikan kanssa, kuten esimerkiksi pelin valikot tai kuvaruudun reunassa näkyvät informaatiot (Kennedy 2013, 108.) Käyttöliittymien visuaaliset osat tehdään useimmiten Adobe Photoshopilla, tai vektoreina Illustratorilla. Toinen suosittu tapa on tehdä ne myös Adobe After Effectillä tai Flashilla (Kennedy 2013, 114).

Käyttöliittymän suunnitteleminen aloitetaan yleensä suhteellisen varhaisessa vaiheessa. Ensin mietitään, miten käyttöliittymä tukisi pelin henkeä, sitten siitä tehdään pikaisia luonnoksia kunnes idea löytyy ja päästään yksittäisten elementtien tekemiseen. Näistä alustavista käyttöliittymän osista tehdään mock-up-kuvia pelistä. (Kennedy 2013, 113.) Mock-upit ovat malleja, joiden avulla voidaan nähdä miltä vielä vaiheessa oleva työ voisi näyttää sen lopullisessa kontekstissa (kuvio 3.).

Pelin lopullisen visuaalisen tyylin löytämiseen tarvitaan useita mock-up-kuvia. Mock-up-kuvia tehdessä tiedossa on jo vähintäänkin raakaversio pelin visuaalisesta ilmeestä, joten tehtävänä on visualisoida, miten pelin valikot ja muut osat voisivat kuvitteellisesti näyttää lopullisessa tuotteessa erilaisilla visuaalisilla ilmeillä. (Antinkaapo 2014.)

Näiden mock-up-kuvien avulla projektin voidaan valita tyyliä, joka miellyttää eniten. Sen jälkeen valittua tyyliä mahdollisesti iteroidaan vielä useita kertoja, kunnes kaikki osapuolet ovat tyytyväisiä saavutettuun ilmeeseen. Suurimpia mock-up-kuvien ilmeeseen vaikuttavista tekijöistä ovat typografia- ja värivalinnat, joiden etsimiseen, valitsemiseen ja kokeilemiseen voi mennä suurin osa ajasta. (Antinkaapo 2014.)

Myös kilpailijoiden käyttöliittymistä kaivettujen referenssien läpikäyminen on tärkeää, jotta pystyy luomaan pelille ilmeen, joka on trendikäs mutta myös erottuu kilpailijoista. Pelin visuaalinen ilme pitäisi kyetä tunnistamaan, myös pienikokoisista kuvista. (Antin-kaapo 2014.)



Kuvio 3. Mock-up-kuva Subsistence -pelistä sen tekovaiheessa. Kuvasta saa hyvän käsityksen siitä miltä sen pelaaminen voisi näyttää.

Mock-up-kuvien lisäksi pelin esituotantovaiheessa tarvitaan jonkinlainen key art -kuva. Koska pelin tuotantovaihe on etenkin suurempia videopelejä tehdessä niin pitkä, on erittäin tärkeää, että kaikilla on pelistä sama mielikuva. Pelin avainhetket eli peliä määrittävät ideat, jotka ovat pelin konseptissa kaikkein mielenkiintoisimpia tai tärkeimpiä, visualisoidaan key artina. Key artissa keskitytään yksityiskohtien sijaan kokonaisuvaan ja pyritään näyttämään muille pelin visio. (Kennedy 2013, 18.)

Pienissä peleissä, kuten mobiilipeleissä, voi riittää pelkkä mock-up pelin lopullisesta ilmeestä ennen sen toteuttamista. Suurissa konsolipeleissä tehdään vielä massiivisia konseptitaide- ja key art -töitä.

3 Konseptitaide

Tässä luvussa perehdytään syvemmin konseptitaiteeseen. Luvussa käsitellään muun muassa mitä konseptitaide on, millä työvälineillä sitä tehdään ja mitä apukeinoja sen tekemisessä voi käyttää.

3.1 Konseptitaiteen määritelmä

Sanan ”konsepti” alkuperä on todennäköisesti latinankielisessä sanassa *conceptum*, joka tarkoittaa muun muassa sommitella ja kirjoittaa. Sanalla voidaan tarkoittaa suunnitelmia, piirustuksia, ennakkolaskelmia tai prototyyppiä. Englannin kielessä sana *concept art* on alun perin esiintynyt 1930-luvun animaatioteollisuuden piireissä, jossa se on tarkoittanut muun muassa piirrettyjä ja maalattuja kuvia, joita käytettiin kuvittamaan animaatioelokuvan tunnelmaa, muotoilua ja värejä. (wikipedia 2014c.)

Kuvitukset ja konseptitaide usein sekoitetaan toisiinsa. Yhtäläisyyksistä huolimatta niiden välillä on eroja, joista suurin on katsojien näkökulma. Kuvitus on valmis työ, joka on tarkoitettu nähtäväksi sellaisenaan. Hyvä taiteellinen kuvitus ei monesti voisi olla olemassa todellisuudessa, sillä osat siitä on tyylytelty näyttämään visuaalisesti mielenkiintoiselta. Se myös harvemmin näyttää sellaisia osia hahmoista ja ympäristöistä, jotka eivät ole olennaisia kyseiselle kuvalle, kuten esimerkiksi mitä jonkin rakennuksen takana on. Konseptitaiteen ei aina tarvitse olla muuta kuin nopeita luonnoksia, eikä sen välttämättä tarvitse edes näyttää hyvältä, sillä konseptitaiteen tärkein tehtävä on kommunikoida tuotantoryhmälle miltä peli tulee näyttämään. (Muratori 2014)

Yksi konseptitaiteen määrittelemiseen liittyvä ongelma on se, että ihmisillä tuntuu olevan vain hämärä käsitys siitä, mikä peligrafiikasta on konseptitaidetta. Nettisivustot usein luokittelevat kaikki pelejä ja elokuvia varten tehdyt työt konseptitaiteeksi ja se voi antaa epärealistisen käsityksen siitä, mitä konseptitaide todellisuudessa on. Lähes kaikki materiaali, joka julkaistaan tai salaperäisesti vuodetaan julkisuuteen tulevasta sarjakuvasta, elokuvasta tai videopelistä on todennäköisesti alun perinkin tarkoitettu promootiomateriaaliksi. (Ahnut 2014.)



Kuvio 4. Psychonauts pelin omaperäinen ja piirrosmainen tyyli toimii myös 3D-muodossa, kuten nähdään oikeanpuoleisesta valmiista hahmosta.

Hyvillä konseptitaiteilijoilla on ymmärrettävä ja johdonmukainen visio siitä, miltä maailma ja sen hahmot tulevat näyttämään, ja he visualisoivat sen animaattoreille ja 3D-artisteille. Vasta he tekevät siistin ja viimeistellyn kuvan, jonka yleisö näkee (kuvio 4). Siksi onkin usein tärkeää, että konseptitaiteessa kaikki elementit ovat fyysisesti ja tilallisesti oikein. Viivojen on oltava loogisia, jotta ne voidaan rakentaa kolmiulotteiseen muotoon. (Muratori 2014)



Kuvio 5. Portal 2 -peliä varten tehtyä konseptitaidetta.

Kaikki pelin konseptin visualisoimiseen tehty materiaali on konseptitaidetta. Ehkä tunnetuimpia esimerkkejä konseptitaideteesta ovat todennäköisesti maisemakonseptit ja hahmokonseptit. Maisemakonseptit ovat mielestäni erityisen mielenkiintoisia, sillä ne toimivat usein myös pelin key art -töinä. Esimerkiksi Portal 2 -peliin tehty konseptitaidokuva (kuvio 5) näyttää hyvin tilan tunnelman ja tyylin, mutta ei välttämättä sovellu referenssiksi 3D-artistille, sillä siinä ei näy koko tilaa tai yksityiskohtia. Vain osa konseptitaideteesta päätyy oikeasti referenssimateriaaliksi tuotantoon, sillä ennen lopullisen konseptin syntymistä pitää tehdä useita luonnoksia ja välivaiheita.

3.2 Työvälineet ja -ympäristö

Perinteiset materiaalit, kuten paperi ja kynä ovat aina tarpeellisia, mutta yhä enemmän työtä tehdään alusta alkaen digitaalisesti käyttämällä paineentunnistuksella varustettuja piirtopöytiä. Digitaalinen piirtäminen avaa lisää mahdollisuuksia, sillä silloin ovat käytössä myös ohjelmien omat työkalut.

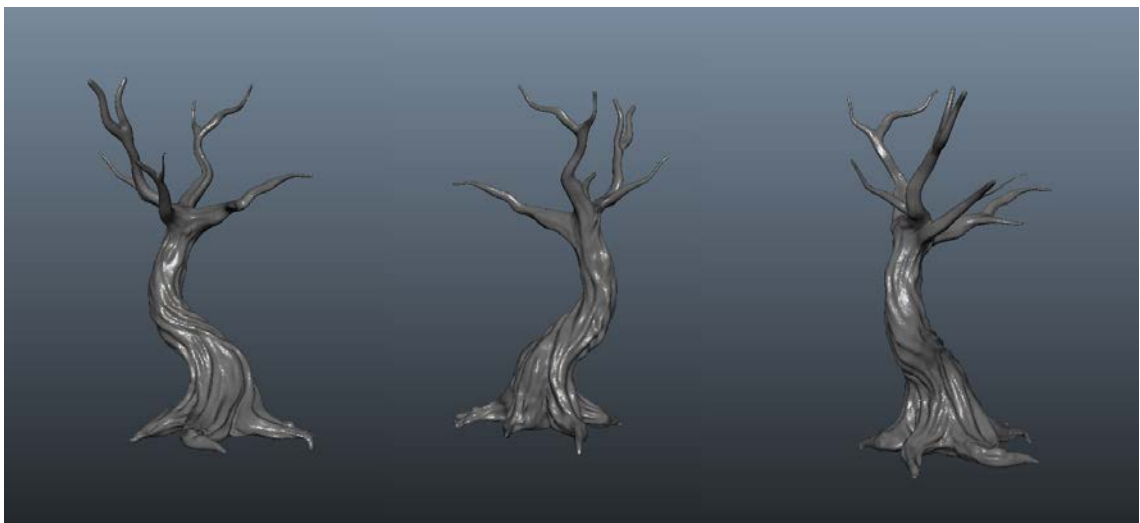
Adobe Photoshop on maailman yleisin 2D-kuvien tekemiseen ja muokkaamiseen käytetty ohjelma. Ohjelma kannattaa tuntea hyvin, sillä sitä todennäköisesti tullaan käyttämään lähes jokaisessa työpaikassa videopelialalla. Photoshop on tällä hetkellä yksi vanhimmista yhä käytössä olevista kuvankäsittelyohjelmista, ja sitä parannellaan ja kehitetään jatkuvasti. Toinen digitaaliseen maalaamiseen käytetty ohjelma, joka on ollut aikansa pioneeri ja on yhä suosiossa on Corel Painter. Painter tarjoaa käyttöön lukuisia erilaisia siveltimiä, jotka jäljittelevät perinteisiä työkaluja ja joiden sekoittumismetodia pidetään usein huomattavasti parempana kuin muissa ohjelmissa. (Kennedy 2013, 150.)

Kehitys teknologiassa muuttaa jatkuvasti sitä, miten alalla toimitaan ja se tarjoaa uusia mahdollisuuksia suunnitella peliä ja jakaa ideoita. Esimerkiksi jotkut suunnittelijat kehittävät ideansa 3D-ympäristössä, jolloin elementit ovat automaattisesti fyysisesti ja tilallisesti oikein. Nykyään videopelit ovat usein pääasiassa 3D:tä, ja tekemällä luonnoksen 3D:nä sen saattaa saada helpommin hyväksytyksi ja sitä voi käyttää myös lopullisen pelissä käytettävän 3D-mallin pohjana (Kennedy 2013, 150).

Esimerkiksi ZBrush ja Mudbox tarjoavat hyviä keinoja muotoilla hahmoja ja muita pelin elementtejä samalla tyyllillä kuten savea muotoillaan. Niissä voi tehdä uskomattoman

tarkkoja 3D-muotoja, koska ne mahdollistavat erittäin korkearesoluutioisia töitä, joissa voi olla jopa miljardeja polygoneja. Konseptitaiteessa 3D-muotoa voi käyttää esimerkiksi referenssinä tai upottamalla suoraan kuvaan. Parhaimmillaan se voi säästää tunteja työskentelyaikaa, kun jokaista muotoa ei tarvitse piirtää aina uudestaan eri kuvakulmista.

Itse olen kokeillut ZBrushin ja Mudboxin tyylistä ilmaista ohjelmaa, Sculptrista. Siinä ei voi tehdä erityisen korkearesoluutioisia töitä, mutta se soveltuu hyvin referenssien tekemiseen (kuvio 4). Ohjelma on mielestäni helppokäyttöinen eikä sen käyttämiseen tarvita aikaisempaa 3D-ohjelmien osaamista.



Kuvio 6. 3D-muoto on hyödyllinen referenssi, sillä sitä voi vaivattomasti kääntää eri kuvakulmiin. Tämän 3D-luonnoksen on tehnyt Natasha Schirmuli käyttäen Sculptrista.

Digitaalinen maailma on helpottanut valokuvien hyödyntämistä, ja niiden käyttäminen referenssinä on todella tyyppillistä konseptitaiteessa. Valokuvista voidaan saada arvokasta informaatiota ja niitä voidaan myös käyttää tekstuureina tai osina konseptikuvaa itseään. Referenssikuvat ovat hyödyllinen apu, sillä ne voivat nopeuttaa työskentelyä ja antaa uusia ideoita. (Kennedy 2013, 150.)

Referenssiksi valitusta valokuvasta voidaan käyttää mallina geneerisiä yksittäisiä osia kuvasta, kuten esimerkiksi puita ja pilviä tai spesifimpiä osia, kuten esimerkiksi eduskuntataloa. Referenssejä tarvitaan myös historiallisesti oikeiden yksityiskohtien luomiseen, kuten esimerkiksi toisen maailmansodan univormuihin.

Referenssikuvia voidaan myös kerätä pelkästään inspiraatioksi. Inspiraatiotaulu eli mood board on hyvä tehdä jo konseptin suunnittelun alkuvaiheessa. Se toimii konseptitaiteilijalle samalla periaatteella kuin key art toimii pelin tuotantotiimille, eli auttaa pysymään tunnelmassa ja säilyttämään halutun vision koko suunnitteluprosessin ajan.

Kuvakollaasimenetelmä (englanniksi photo-bashing) on valokuvien suoraa käyttämistä digitaalisessa työssä, ja sitä näkee usein etenkin maisemakonseptitaiteessa (kuvio 5). Menetelmän käyttö on keino nopeuttaa työskentelyä ja saada töihin realistisuuden tuntoa. Valokuva upotetaan konseptitaidetyöhön ja saadaan sopimaan kokonaisuuteen säätelämällä valokuvan valoisuutta ja väriä. Jotta kaikki kuvat saadaan sopimaan toisiinsa ja kuvakollaasi näyttäisi uskottavalta, täytyy olla hyvä tuntemus valosta, perspektiivistä ja materiaaleista. (Helmigh 2014.)



Kuvio 7. Ubisoftin Far Cry 3 -peliä varten tehdyssä konseptitaiteessa on nähtävissä, kuinka valokuvat on upotettu ja saatu sopimaan toisiinsa maalaamalla niiden päälle digitaalisesti.



Kuvio 8. Kuvakollaasimenetelmää ei käytetä pelkästään maisemakuviin, vaan myös realististen hahmojen konsepteihin. Tämän tyyppisten hahmojen konseptitaiteessa on usein paljon tarkasti upotettuja kuvia ennen kuin se viedään 3D-muotoilijoille työstettäväksi.

Konseptitaiteilijan on hyvä ottaa aina kuvia talteen omaan referenssikirjastoonsa. Käytettäessä omia valokuvia kuvakollaasimenetelmässä tai referensseinä ei tarvitse muurehtia sitä, että tiedostot ovat liian pieniä tai väärästä kuvakulmasta. Kuvia voi myös käyttää näkyvämmiin tai muokkaamatta, sillä niiden tekijänoikeudet ovat omia.

4 Trash Diver -pelikonsepti

Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa suunnittelin visuaalisen ilmeen omalle seläinpelikonseptilleni. Suunnittelin konseptin pääpiirteittäin esituotantovaiheen tarpeiden mukaisesti jättäen pelin mekaniikan ja yksityiskohdat avoimiksi jatkokehittämistä varten. Itse peli tehdään vasta myöhemmin, joten keskityin tässä opinnäytetyössä vain visuaaliseen ilmeeseen. Tavoitteenani oli antaa konseptista hyvä vaikutelma ja saada visuaalisesta ilmeestä mielenkiintoisen ja omaperäisen näköinen. Lopuksi materiaalit on koottu kokonaisuudeksi yhteen tiedostoon, jota voi käyttää idean esittelemiseen ja portfoliomateriaalina.

Pelikonseptin nimi on Trash Diver ja se on yksinkertainen selainpeli, jossa kuljetaan roskaisessa merenpohjassa, kerätään esineitä, väistellään vaaroja ja metsästetään legendaarista aarretta. Suunnittelen pelille pelihahmon ja visualisoin mahdollisia vihollisia. Suunnittelen näiden lisäksi logon ja teen mock-upit valikosta ja pelattavuudesta.

4.1 Konseptin hioutuminen

Aihe konseptiini syntyi luettuani artikkelin pohjoisen Tyynenmeren roskaongelmasta. Rannikoilta mereen joutuneet kelluvat roskat ovat useita vuosia kulkeutuneet merivirtojen mukana pyörteeseen muodostaen valtavan roskalautan. Se koostuu suurimmilta osin pienten muovikappaleiden muodostamasta roskasopasta, jota kelluu noin kymmenen metrin paksuisena. Suurimmat roskat ovat painuneet pohjaan. Vaikka nyt monet kansainväliset yhdistykset yrittävätkin pitää lautan kasvun aisoissa, on se sen verran kaukana mistään mantereesta, ettei yksikään valtio ole ollut halukas ottamaan siitä vastuuta tai rahoittamaan sen siivoamista pois. (Turgeon 2014.)

Mietin, miltä näyttäisi tulevaisuus, jossa koko maapallo olisi samassa roskaisessa tilassa ja jossa jäätiköiden sulamisen myötä merenpinta olisi noussut peittämään suurinta osaa maasta. Mielestäni fiktiivinen maailma toimii peliympäristössä erityisen hyvin, sillä se antaa tilaa mielikuvitukselle poistamalla realistisuuden rajoitteet mutta tarjoaa kuitenkin mahdollisuuden käsitellä oikean elämän aiheita ja ongelmia. Minulle ympäristö on aina ollut tärkeä aihe, ja siksi halusinkin käyttää pohjoisella Tyynellämerellä olevaa tilannetta inspiraationa konseptilleni.

Alkuvaiheessa ideana oli tehdä konseptitaidetta tarinalliseen konsolipeliin, sillä ajattelin, että voisin siten saada näyttävämpää konseptitaidetta portfoliooni. Kuitenkin tutkimusosuutta tehdessäni ja oppiessani konseptitaiteesta enemmän totesin, että niiden taustalla pitäisi olla selkeä ajatus siitä, mitä peli sisältäisi, jotta ratkaisut suunnittelussa voisivat olla perusteltuja. Halusin myös, että peli voisi olla mahdollista toteuttaa niillä resursseilla, joita minulla on nyt käytettävänäni. Pystyisin löytämään kiinnostuneita ja osaavia ihmisiä yksinkertaisen selainpelin toteuttamiseen, mutta konsolipeli tulisi todennäköisesti jäämään vain suunnitelmaksi. Lähdin siis yksinkertaistamaan peliä.



Kuvio 9. Ensimmäisessä konseptissani halusin tehdä postapokalyptisen maailman, jossa ihmiset eläisivät roskalautoilla, liikkuisivat jäänsärkijöillä roskameressä lautoilta toiselle ja sukeltaisivat materiaaleja pohjasta. Tarkoituksena oli käyttää töissä kuvakollaasimetelmää, jotta kuviin olisi saanut realistisuuden tuntua.

Vaikka mobiilipelit näyttäisivät olevan tällä hetkellä suosituimpia Suomessa, selainpelin toteuttaminen tuntui paremmalta ratkaisulta. Peli olisi yksinkertaisempaa julkaista ja minulla oli niistä enemmän kokemusta pelaajana, mistä olisi paljon apua suunnittelu- päätösten tekemisessä. Tavoitteena oli kuitenkin suunnitella pelille vasta visuaalinen ilme, joten ei ollut tarpeen lyödä vielä lukkoon konseptin tekniseen puoleen liittyviä asioita. Myöhemmin olisi mahdollista vielä muuttaa alustaa mobiililaitteille tai tabletille, jos sellaiseen tulisi inspiraatiota ja halukkaita tekijöitä.

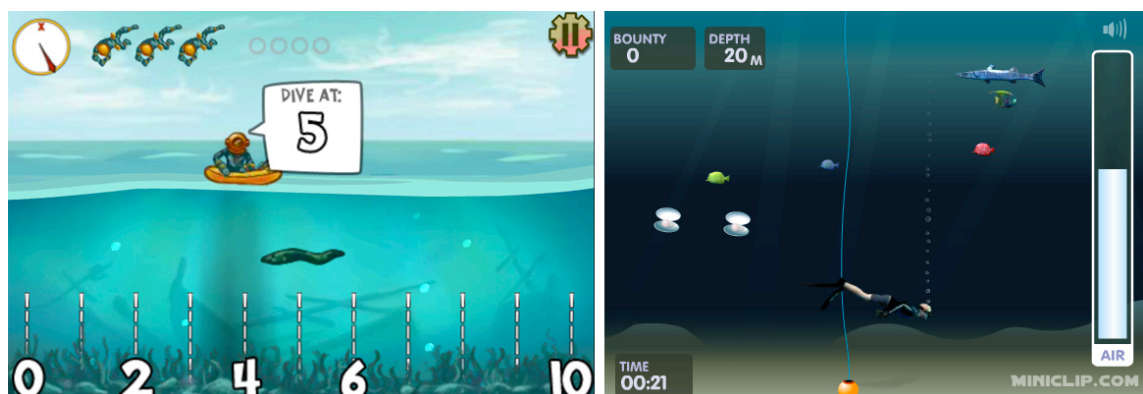
Ideoidessani konseptia mietin pelaamiani selainpelejä ja sitä, mikä teki niistä kiinnostavia. Selainpeleissä näkee usein hyvin vaihtelevaa laatua visuaalisissa ilmeissä, ja pelit voivat olla todella viihdyttäviä siitä huolimatta. Tärkeintä pelissä on se, kuinka hyvin peli

itsessään on suunniteltu, sillä pelistä tekee usein miellyttävän sen pelaajille antama onnistumisen tunne. Esimerkiksi Motherload -selainpeliä on todella hauska pelata, vaikka se ei olekaan visuaalisesti vaikuttava (kuvio 8). Visuaalisella ilmeellä annetaan pelille kuitenkin lisäarvoa ja sen avulla houkutella pelaajia kokeilemaan peliä.



Kuvio 10. Motherload on pelattavissa ilmaiseksi esimerkiksi XGenstudios.com ja miniclip.com -sivustoilla. Motherload on hyvä referenssi, kun tarkastellaan materiaalin määrää, jota selainpeli tarvitsee.

Yksinkertaistaakseni peliä päätin jättää omasta konseptistani pois koko veden yläpuolella olevan maailman ja keskittyä vain sukeltamiseen. Ajatukset pyörivät meren eri kerroksissa ja mietin ideaa sukeltajasta, jonka pitäisi päästä pohjaan ja takaisin pinnalle ennen hapen loppumista tai ennen kuin petoeläimet syövät sen. Tuntui kuitenkin, ettei ideassa ollut mitään mielenkiintoista. Samankaltaisia pelejä oli jo olemassa, eikä pelimaailman roskaisuus tuonut mitään uutta tutulle konseptille, jossa yleensä sukellaan aarteita, kuten helmiä (kuvio 9).



Kuvio 11. Tässä kaksi esimerkkiä Pearl Diver -nimisestä pelistä, jossa sukellaan merenpohjasta helmiä. Toisessa on aikarajoitus ja toisessa happi voi loppua.

Muistin, miten hienoja vanhat sukelluspuvut ovat ja innostuin ajatuksesta, että sukeltajalla olisi näihin perustuva asu. Pelin tapahtumapaikaksikin riittäisi ainoastaan meren pohja, jolloin peli voisi olla jonkinlainen tasohyppelypeli. Vedenalaisuus antaisi mielenkiintoisen lisän perinteiseen tasohyppelyyn, sillä se muuttaisi pelihahmon liikkuvuutta. Myös kiehtovalla maailmalla ja vihollisilla pelistä voisi saada omaperäisemmän.

Miettiessäni vihollisia mielessäni kävivät ensin hait, mureenat ja muut petokalat. Kuitenkin keskusteltuani biologiaa opiskelevan ystäväni kanssa opin, että niin roskaisessa meressä suurimman osasta eliöiden olisi mahdotonta selviytyä, ja meduusat voisivat olla saastuneessa tulevaisuudessa ehkä menestyksekkäimpiä. Tutkimukset viittaavat siihen, että meduusojen populaatiot ovat jo nyt kasvussa (Guilford 2013). Vaikka konseptin ei tarvitse olla realistinen, on hyvä, jos siinä on tosielämään perustuvia seikkoja. Meduusat ovat myös visuaalisesti upeita, joten innostuin ajatuksesta heti.



Kuvio 12. Tein useita luonnoksia erilaisista meduusoista, jotta saisin jonkinlaisen kuvan niiden anatomiasta ja liikkeestä.

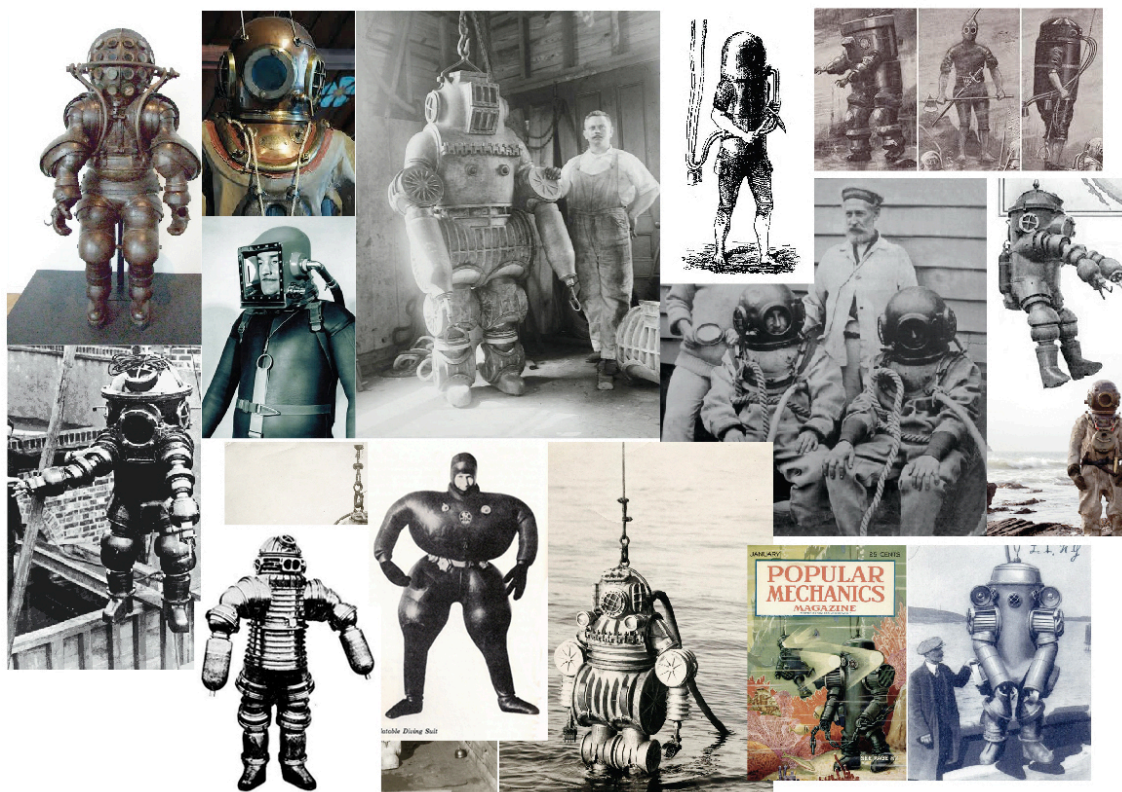


Kuvio 13. Child of light on pelattavissa tietokoneella ja useilla eri konsoleilla.

Visuaalista inspiraatiota sain muun muassa Ubisoftin vuonna 2014 julkaisemasta pelistä Child of Light (kuvio 11). Pelihahmo on tehty 3D:llä, vaikka peli on tehty muuten 2D-grafiikoilla. 3D-hahmo on saatu istumaan 2D-ympäristöön laittamalla sen perspektiivit näyttämään siltä kuin se olisi kaukana ja tekemällä väreistä ja varjoista litteitä. Pidän kovasti pelin kauniista ja haikeasta tunnelmasta, jota toivon saavani myös omaan konseptiini. Pelin hahmo erottuu hyvin taustasta, ja vaikka se on pienikokoinen, sen muoto on hyvin selkeä ja punaiset hiukset ja siivet tekevät siitä tunnistettavan.

4.2 Pelihahmon suunnitelemisen

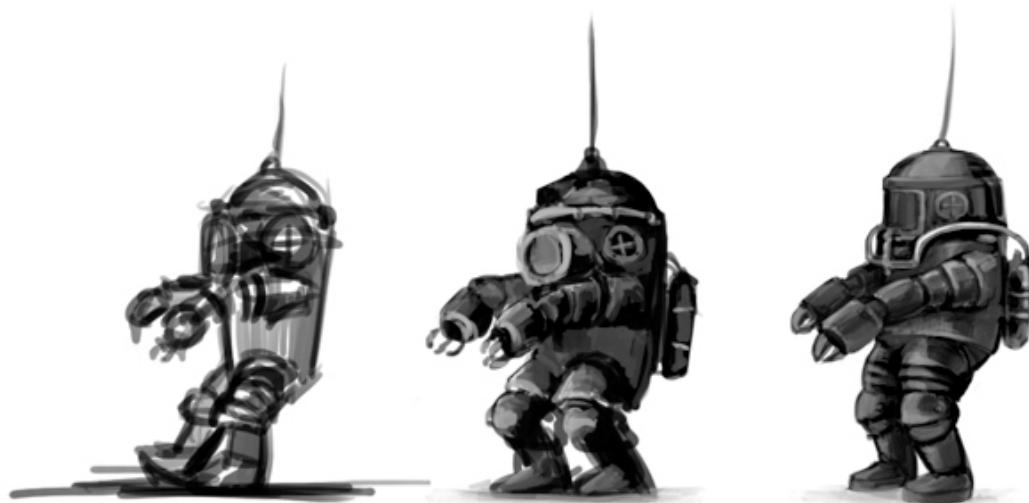
Aloitin konseptin visualisoinnin pelihahmon suunnittelemisesta. Pelihahmo on yksi pelin tärkeimmistä elementeistä, joten siitä oli saatava omaperäisen ja tunnistettavan näköinen. Hahmon pitäisi pystyä herättämään kiinnostusta peliä kohtaan ja saada ihmiset kokeilemaan sitä.



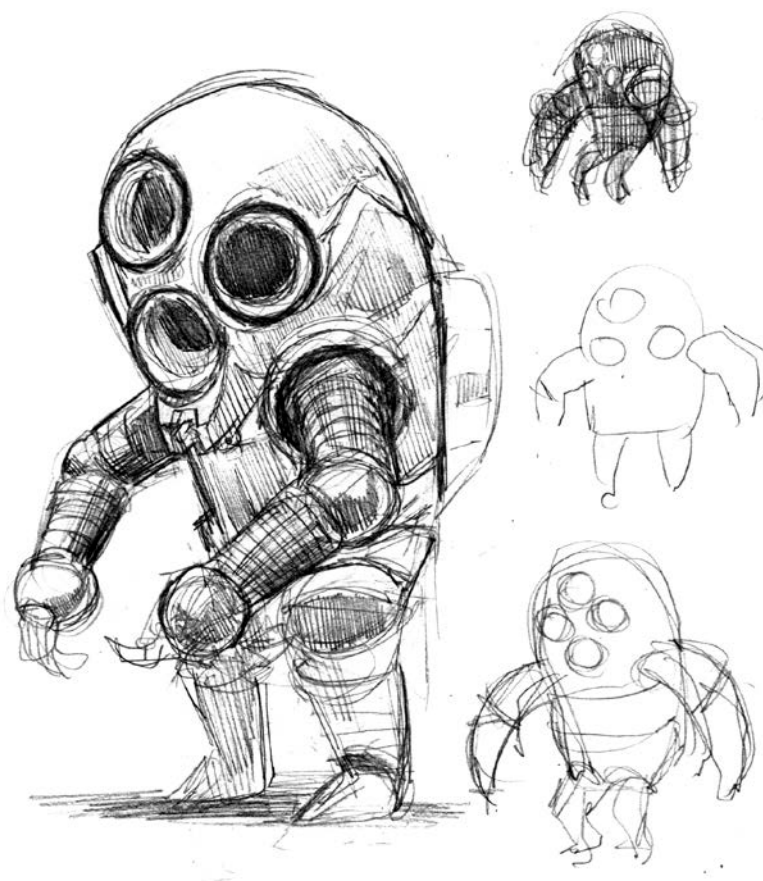
Kuvio 14. Tein tämän kaltaisia kuvakollaaseja aina kun aloitin ideoimisen. Tätä tehdessäni yllätyin siitä, miten paljon erityyylisiä pukuja oli keksitty.

Inspiraationa olivat vanhanaikaiset sukelluspuvut, joten aloitin hahmon suunnittelemisen katselemalla niistä kuvia. Mietin, mitä ominaisuuksia hahmolla voisi olla. Olisiko se hidas vai nopea? Liikkuisiko se hyppimällä, kävelemällä vai jonkin laitteen avulla? Ideaksi alkoi muodostua painavan ja leveän näköinen sukeltaja, joka liikkuisi hitaasti ja poimisi tavaroita koukkukäsien avulla.

Aluksi ajatuksena oli, että happiletku olisi sukeltajassa kiinni ja hahmon olisi liikuttava tasaisesti eteenpäin letkun mukana. Poistin happiletkun kuitenkin myöhemmin, sillä se vaikeutti hahmon liikkuvuutta. Jos hahmossa olisi letku kiinni, se ei voisi mennä asioiden alitse, ja pidin mahdollisuudesta, että hahmo voisi väistää viholliset tällä tavoin.



Kuvio 15. Photoshopissa luonnostelemiani painavan ja hieman kömpelön näköisiä sukeltajahahmoja. Niistä puuttui kuitenkin persoonallisuutta.



Kuvio 16. Yritin tehdä hahmosta vähän modernimman näköisen. Pidín ajatuksesta, että puvussa olisi ikkunoita, jotka antaisivat hahmolle kasvot.

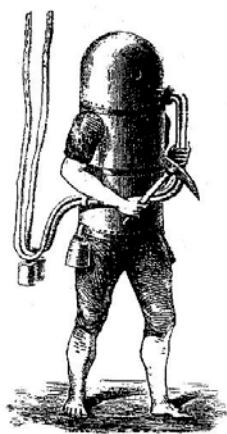
Koska Trash Diver -konseptin tapahtumisaika oli tulevaisuus, päätin viedä hahmoa vähän modernimpaan suuntaan. Koin kuitenkin haasteelliseksi saada hahmosta oma-

peräisen näköisen, sillä vanhoja sukelluspukuja on käytetty inspiraatioina muihinkin pelihahmoihin. Esimerkiksi Bioshock-pelissä ovat isokokoisiin vanhoihin sukelluspukuihin pukeutuneet Big Daddy -hahmot (kuvio 15) ja oli vaikea päästä eroon vahvasta miellelyhtymästä pelin kanssa.

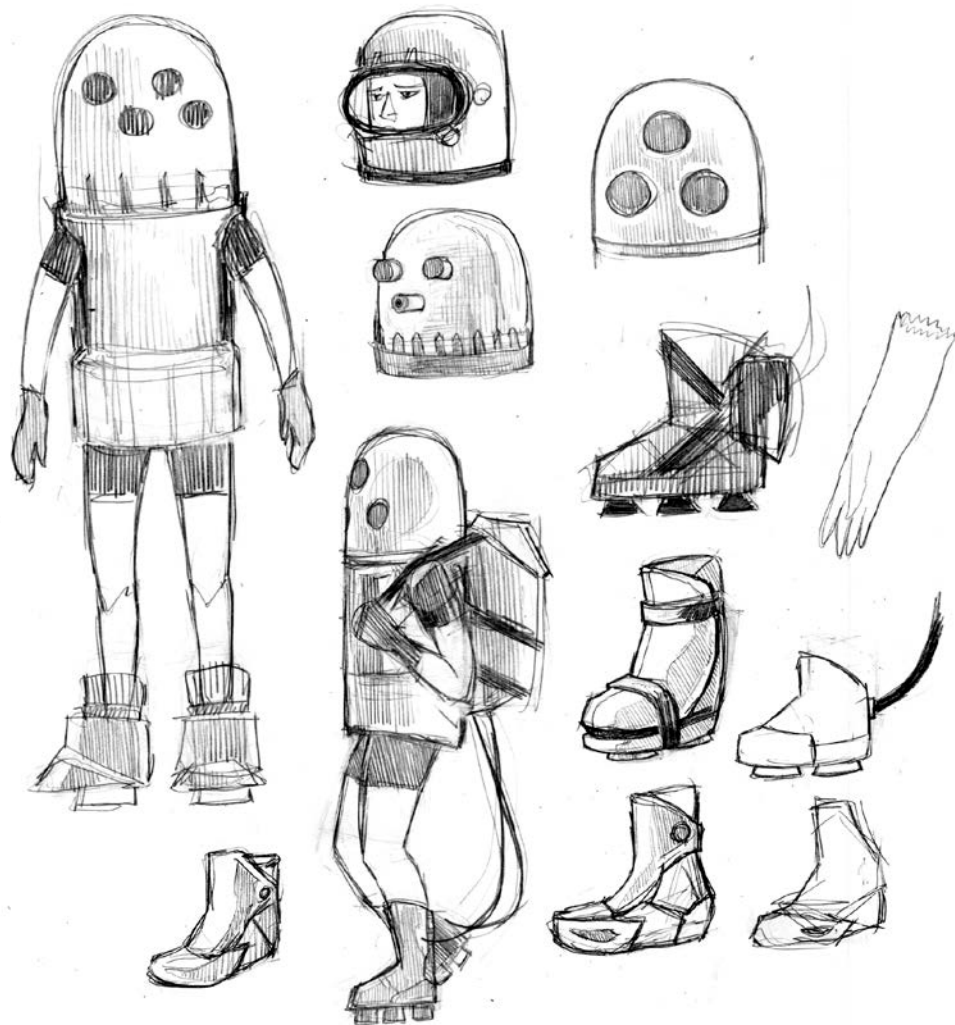


Kuvio 17. Bioshock on 2K Gamesin 2007 julkaisema first person shooter -peli. Sukelluspukuun pukeutuneet "Big Daddyt" ovat pelin tunnetuimpia hahmoja.

Lähdin etsimään inspiraatiota puvuista, jotka olivat tunnelmaltaan erilaisia kuin Bioshockissa. Jo aivan aluksi silmiini olivat osuneet pitkät roskapöntön tyyliset sukelluspuvut (kuvio 16). Mielestäni niissä oli jotain viehättävää, ja koska en löytänyt niihin perustuvia hahmoja, innostuin käyttämään sellaista pohjana omalleni.



Kuvio 18. Karl Heinrich Klingertin vuonna 1797 suunnittelema sukellusvarustus.

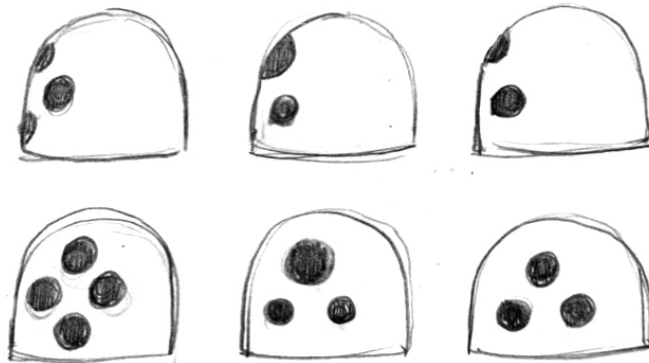


Kuvio 19. Luonnoksia hahmon suunnittelemisesta. Hanskoista tuli lopulta pitkät ja kengistä kumisaappaan tyylliset.

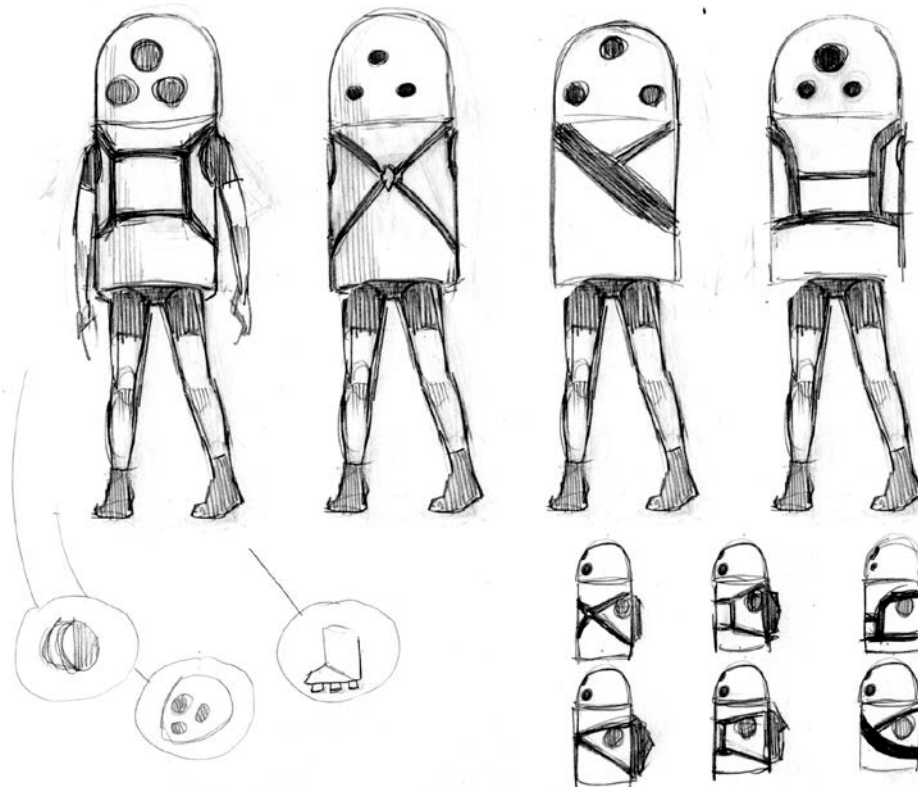
Uuden referenssin myötä mielikuva hahmosta muuttui täysin. Onneksi yksi oman konseptin hyvistä puolista on se, että minulla oli vapaus muuttaa hahmon attribuutteja uuden inspiraation myötä. Enää en halunnut hahmon liikkuvan hitaasti ja kömpelösti vaan reippain harppauksin. Selkeämmät liikkeet näyttäisivät paremmilta myös pelin kannalta. Hahmon paljaat jalat antaisivat muistutuksen siitä, että puvun alta löytyy ihminen, mikä tekisi hahmosta sympaattisemman.

Päätin korostaa sukeltajan reippautta vaellusrepulla. Reppussa hahmo voi pitää tavaroita, joita sen sukeltaessa tarvitsee käyttää ja reppuun voi yhdistää myös happipullon. Hahmo sai myös rakettsaappaat, joiden pohjasta tulevan paineilman avulla sukeltaja

pystyisi hyppäämään korkealle tai pysymään pohjan yläpuolella lyhyitä aikoja. Tämä antaisi lisää mahdollisuuksia siihen mitä peli voisi sisältää.



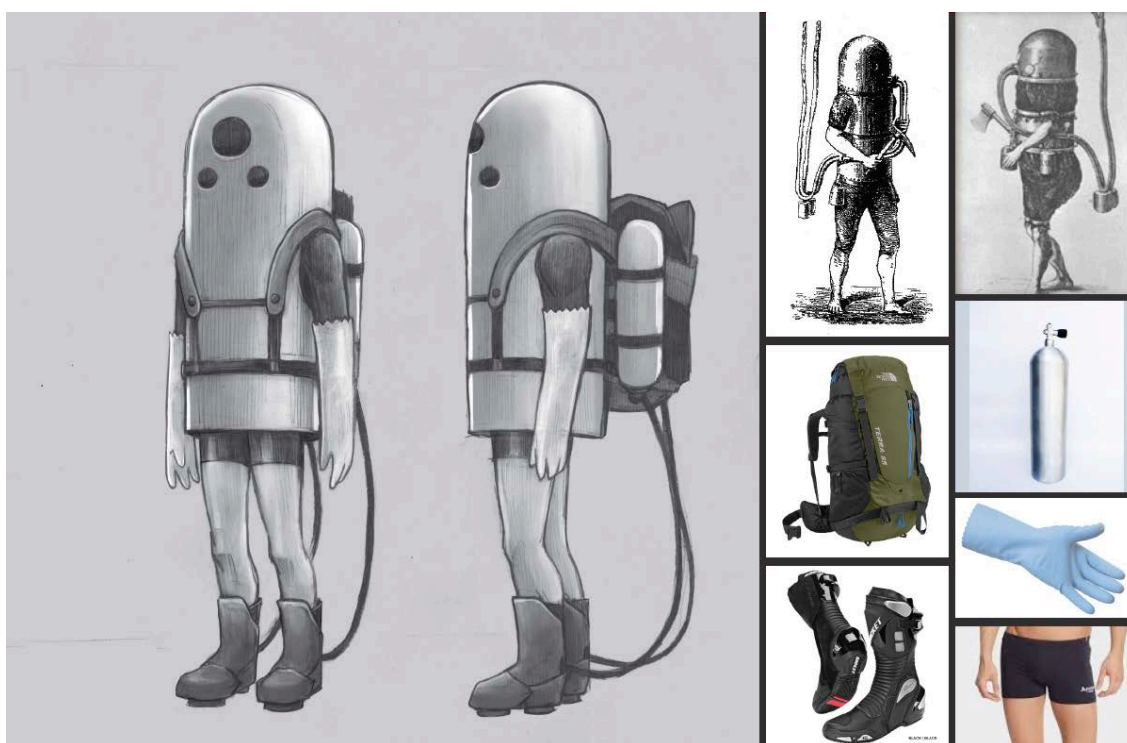
Kuvio 20. Suunnitellessani hahmon silmäreikiä oli otettava huomioon, miltä se näyttäisi sivulta päin. Jos keskellä oleva reikä on isompi, siinä olisi sivusuunnasta yhtä paljon mustaa kokonaan näkyvän reiän kanssa.



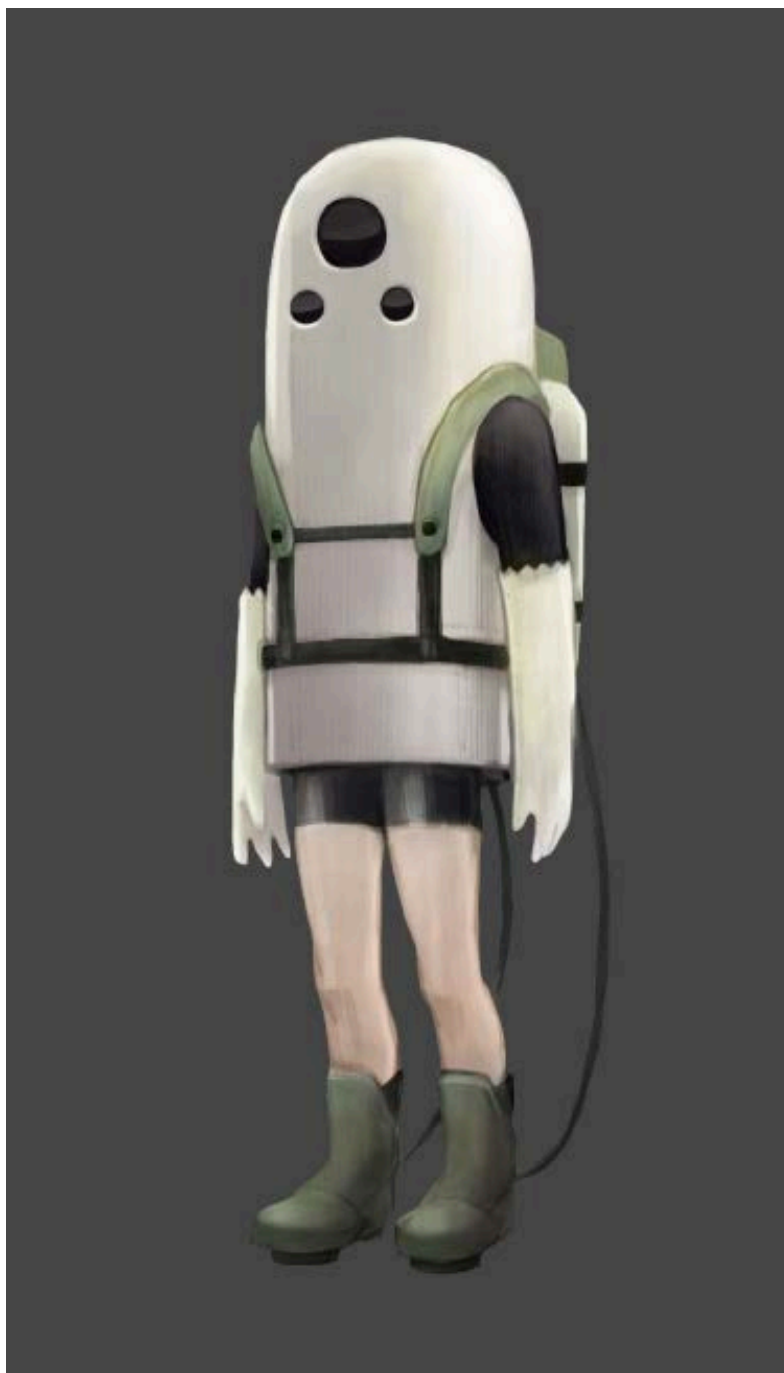
Kuvio 21. Repun hihnoissa oli myös otettava huomioon, miltä ne näyttäisivät sivultapäin tai pienessä koossa. Erialaisten versioiden luonnosteleminen vierekkäin helpotti vaihtoehtojen vertailua ja auttoi päätösten tekemisessä.

Lisäsin hahmoon vielä yksityiskohtia, jotka mielestäni tekivät siitä persoonallisemman. Paljaiden käsivarsien sijasta hahmolla olisi siivoushansikkaat, jotka sopisivat konseptin roskaiseen maailmaan. Yksi tärkeimmistä yksityiskohdista hahmossa oli sen silmäaukot. Silmäaukkoja voisi myöhemmin käyttää muiden konseptin osien visuaalisina elementteinä. Kokeilin erilaisia vaihtoehtoja, ja pidin eniten kolmesta silmäaukosta. Keskellä olisi hieman isompi ikkuna ja alla kaksi hieman pienempää.

Tein kuvan lopullisesta suunnitelmasta harmaasävyisenä. Piirsin hahmon ääriiviivat käsin ja sävytin sen Photoshopissa. Ideana oli lisätä värejä vasta sitten, kun olisin visualisoinut muita konseptin elementtejä ja värimaailma olisi selkeytynyt. Kuitenkin yrittäessäni myöhemmin lisätä värejä ei hahmo oikein tuntunut sopivan muiden konseptin elementtien kanssa. Muut osat oli tehty alusta asti tietokoneella, ja hahmo oli ainut, missä oli käsin tehdyt rajaukset.



Kuvio 22. Harmaasävyisestä kuvasta tein kuitenkin referenssikuvan, jota voin käyttää selkeyttämään, mistä hahmon eri elementit olivat syntyneet.



Kuvio 23. Väripaletista tuli melko yksinkertainen. Halusin hahmon olevan vaalea, ja yritin pitää valot ja varjot pehmeinä, jotta se pysyisi selkeänä myös pienessä koossa.

Minun siis oli tehtävä hahmo uudestaan koneella. Yritin säästää aikaa tekemällä kuvan harmaasävyisen version päälle, mistä syystä hahmo on hieman sotkuisen näköinen. Minun olisi myöhemmin tehtävä hahmo alusta asti koneella, jos haluaisin siitä siistimmän, mutta nyt tämä versio oli riittävä. Hahmo saattaa kuitenkin muuttua vielä, kun konseptia lähdetäisiin suunnittelemaan tarkemmin. Ainakin opin, että työtapa olisi hyvä päättää jo alussa yhtenäisen kokonaisuuden säilyttämiseksi.

4.3 Pelin logo

Mietin logoa jo konseptin hioutuessa, mutta ennen lopullisen logon suunnittelemista jonkin osan Trash Diver -pelin konseptitaiteesta oli ensin oltava valmis. Vasta kun pelin hahmo oli suunniteltu ja aloitin key art -kuvan tekemisen, aloin saada käsitystä siitä, miltä logo voisi näyttää.

Halusin, että logon viestisi seikkailuja ja että se sopisi hahmon sympaattiseen olemukseen. Logon oli myös toimittava erilaisten kuvien yhteydessä ja erisävyyisillä taustoilla. Koska kyse on pelistä, jonka tarkoitus on olla viihdyttävä, ei logon tarvitsisi olla liian vakava ja asiallinen.



Kuvio 24. Yksi varhaisista ideoista oli tehdä runsaasti kuvitettu logo, jossa merelliset aiheet reunustaisivat tekstiä. Näin logo olisi toiminut itsessään kuvituksena pelille esimerkiksi nettisivuilla näkyvissä pikkukuvissa.

Katseltuani paljon kuvia vanhoista sukelluspuvuista ja muista sukeltamiseen liittyvistä aiheista tuntui, että vanhanaikainen kirjaintyyli sopisi parhaiten tähän maailmaan. Yksi varhaisista ideoista oli tehdä runsaasti kuvitettu logo, jossa merelliset aiheet reunustaisivat tekstiä. Yksinkertaisempi logo tuntui kuitenkin paremmalta idealta, sillä se toimisi helpommin erikokoisina ja eri tarkoituksissa.

Kokeilin erilaisia tyyliä, mutta pidin eniten keskipaksuista tai paksuista kirjaintyypeistä. Inspiraationa käytin konseptin aihetta ja pelihahmon muotokieltä. Hahmo on pitkäkö, ja mielestäni sen kolme silmäreikää olivat yksi sen tunnistettavimpia visuaalisia elementtejä. Päätin etsiä näitä piirteitä logon kirjaintyyppiä valitessa.



Kuvio 25. Logon suunnitteluluonnoksia. Pelihahmo ja meduusat olivat keskeisimpiä ideoita visuaalisista elementeistä.

Trash Diver TRASH DIVER

Kuvio 26. Nick Curtisin suunnittelema Hamburger Heaven -kirjaintyyppi oli yksi kokeilemistani keskipaksuista retrokirjaintyypeistä. Fontin kulmikkaus ei tuntunut kuitenkaan sopivan täysin pelihahmon pyöreisiin muotoihin.



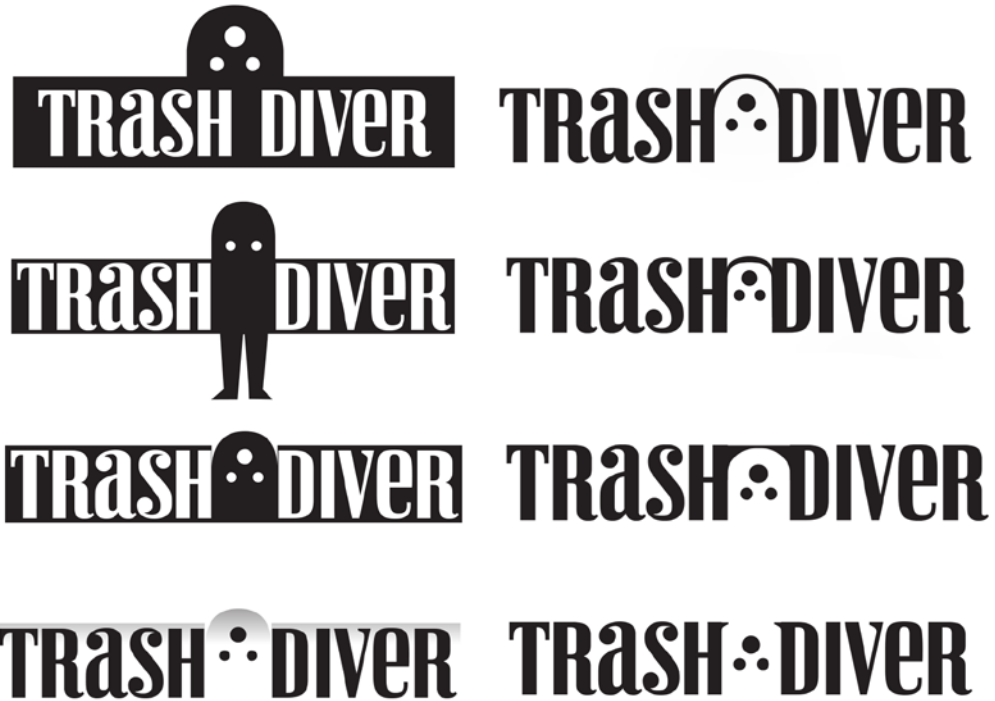
Kuvio 27. Vexler slip on Ray Larabien suunnittelema ja elokuussa 2014 julkaisema fontti, jonka voi ladata omaan käyttöön ilmaiseksi dafont.com -sivustolta

Löysin Vexler Slip -nimisen kirjaintyyppin, joka sopi täydellisesti tarkoituksiini. Muotokieli sopii pelihahmon kanssa hyvin, sillä se on pitkää ja ”puikulamaista”, ja esimerkiksi S ja A -kirjaimissa olevat pallot muistuttavat hahmon puvun silmäreikiä. Pidin kovasti siitä, miten kirjaintyyppissä yhdistyvät versaalit ja kapitaalit, sillä se antaa tekstille tietynlaista herttaisuutta. Kirjaintyyppi on sopivan paksu ja selkeälukuinen, jotta sitä voi käyttää myös negatiivina.

TRASH DIVER

Kirjaintyyppin löydyttyä olin tyytyväinen siihen, miltä sanat näyttivät ja siirryin tekemään toista osiota konseptini visualisoimisessa. Kuitenkin palatessani taas katsomaan logoa huomasin sen kaipaavan jatkokehittämistä. Logosta piti saada persoonallisemman näköinen ja mietin, kuinka voisin käyttää pelihahmoa logossa.

Kokeilin ensin saada hahmoa muodostumaan jostain logon kirjaimesta ja sitten siluetin omaisena logon tekstiosuuden takana. Toimivin ratkaisu tuntui kuitenkin olevan hahmon käyttäminen tekstiosuudessa kahden sanan välissä. Sanoissa ”Trash” ja ”Diver” on yhtä paljon kirjaimia ja ne ovat visuaalisesti lähes yhtä suuria.



Yritin saada hahmon "kasvot" sopimaan eritavoin kahden sanan väliin. Päädyin tekemään H- ja D-kirjaimille päätteet, jotka muodostaisivat hahmon negatiivina. Hioin päätteitä pitkään, kunnes lopulta päädyin käyttämään E-kirjaimen muotoa sanojen väliin muodostuvan reiän mallina. Näin negatiivikuvasta tuli mielestäni selkeä ja hyvin erottuva myös pienessä koossa.

TRASH DIVER

TRASH:DIVER

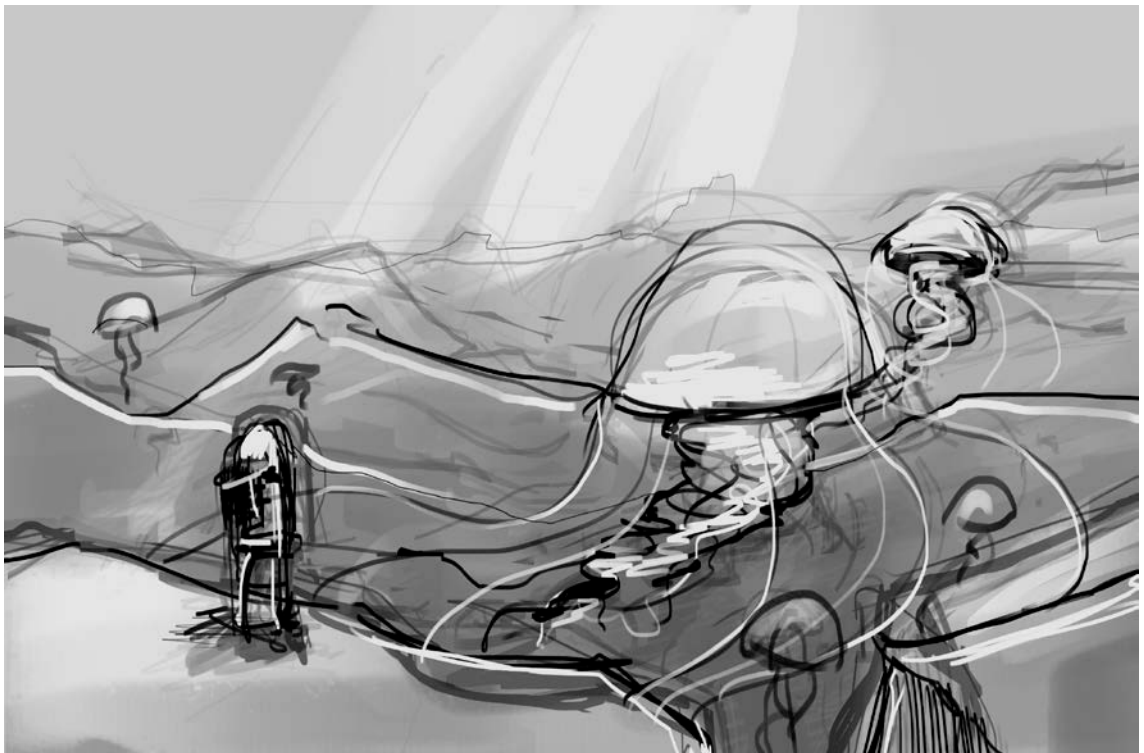


Mielestäni lopullinen logo täyttää hyvin ne tavoitteet, joihin pyrin. Se on selkeä ja kuvastaa hyvin konseptin tunnelmaa. Negatiivina muodostuva hahmo tekee logosta persoonallisemman ja viehättävän. Vaikka logon kirjaintyyppi on saanut vaikutteita vanhanaikaisuudesta, on logo kokonaisuudessaan moderni.

4.4 Key art -kuva

Konseptille oli tärkeää tehdä key art -kuva, jonka avulla konseptia voisi esitellä. Key artin tarkoituksena on antaa kuva siitä, mistä pelissä on kyse ja mikä sen potentiaali on. Kuvan avulla pystyin myös tekemään visuaalisesta ilmeestä laajemman käyttämällä sitä pohjana mock-upille pelin valikosta ja pikkukuvista. Key art -kuvasta pitäisi välittyä pelin tunnelma ja näkyä kaikki ne elementit, jotka pelissä olisivat keskeisiä.

Luonnostelin kuvaa ensin lyijykynällä, ja siirryin sitten työskentelemään Photoshopilla. Lähdin maalaamaan kuvaa harmaasävyillä, sillä en ollut vielä varma siitä, mitä värejä tahtoisin käyttää. Pienensin hahmoa ja suurensin meduusoja, jotta saisin kuvasta hieman dynaamisemman. Kun olin tyytyväinen, aloitin värittämään eri osia tasaisilla harmaan sävyillä. Ajatuksena oli lisätä valot ja varjot näihin elementteihin Photoshopin clipping mask -toiminnolla.

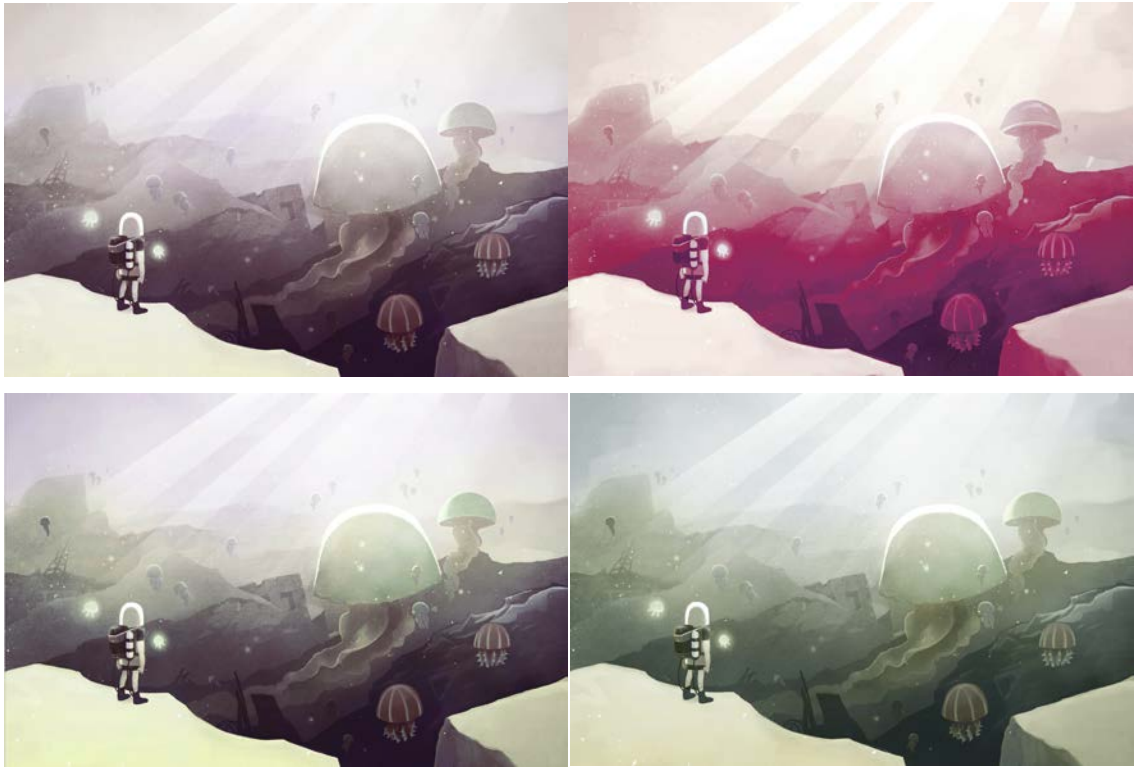


Kuvio 28. Tein asetelmasta melko klassisen käyttämällä kultaista leikkausta määrittämään hahmon ja meduusan sijainnin kuvassa. Meduusojen liikkeen ja etualan muotojen oli tarkoitus luoda kuvaan dynaamisuutta.

Koin haasteelliseksi saada maiseman näyttämään siltä, että se koostuisi roskista ilman, että joutuisin tekemään siitä yksityiskohtaista. En voinut käyttää valokuvia apunani, sillä visuaalinen tyyli oli yksinkertainen ja piirrosmainen, joten päädyin lisäämään yksityiskohtia siluetin omaisesti.

Toinen haaste tuli siitä, että maailman piti näyttää vedenalaiselta. Lisäsin kuvaan tekstuuria ja yritin väritysvaiheessa pitää sävyt liukuvina ja pehmeinä. Käytin valoperspektiiviä, eli taaempana olevissa asioissa olisi pienempi kontrasti ja haaleampi väri. Lisäsin värit eri layereille clipping mask -toiminnon avulla.

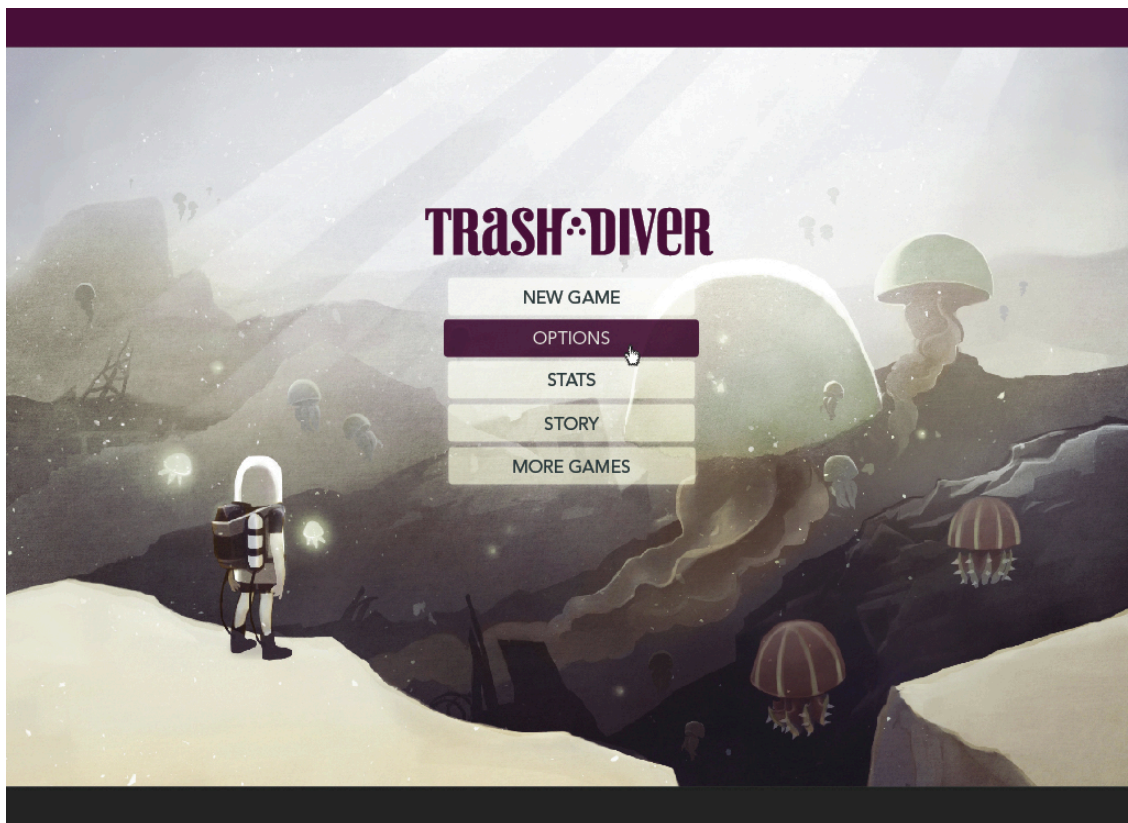




Kuvio 29. Kokeilin erilaisia versioita väryksestä. Digitaalisessa värityksessä on se hyvä puoli, että kokeiluja voi tehdä vapaasti, alkuperäisen kuvan kärsimättä.



Kuvio 30. Valmiista kuvasta tuli tällainen. Kuviossa 29 näkee, miltä se näyttäisi esimerkiksi pelin valikon mock-upin taustalla.



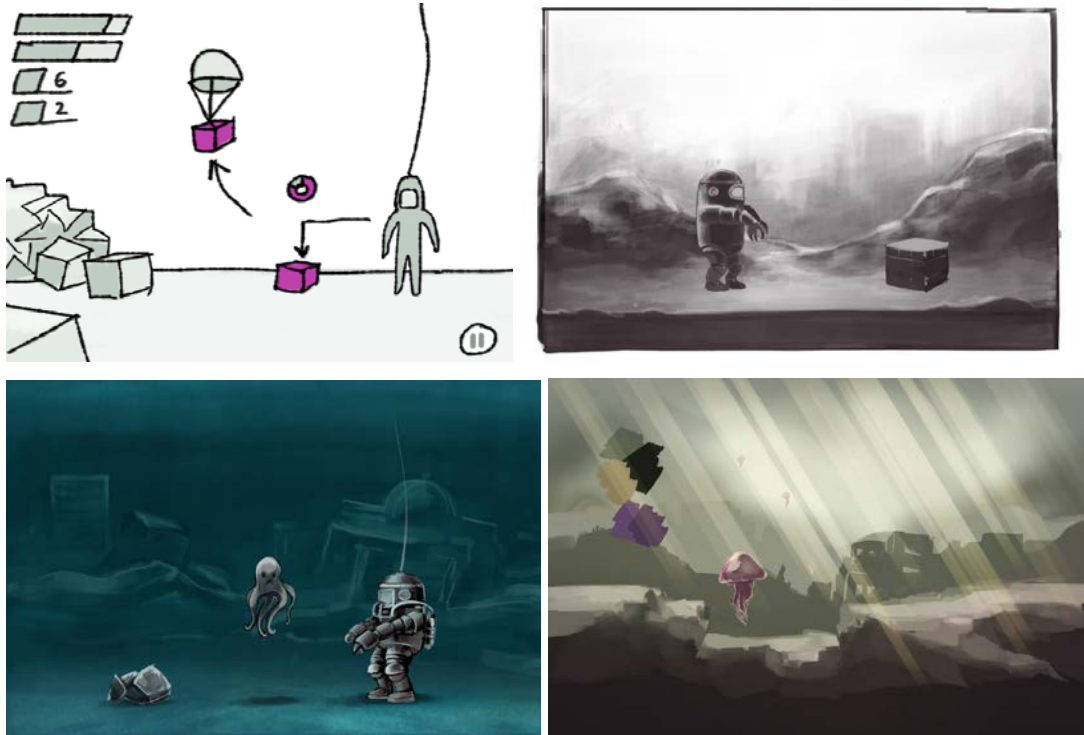
Kuvio 31.

Key art -kuvan tekeminen oli minulle opettavaista, sillä en ollut tehnyt ennen mitään sen kaltaista. Olin aikaisemminkin värittänyt harmaasävyisiä piirustuksia, mutta en näin isoja töitä ja kuvan tyyli poikkeaa realistisemmasta tyylistä, johon yleensä pyrin. Lopputulokseen olen tyytyväinen, vaikka olisinkin toivonut siitä vielä hieman dynamisempaa. Nyt kuva kuitenkin onnistuu siinä, mihin se oli tarkoitettukin; luomaan tunnelmaa ja näyttämään, mistä pelissä on kyse.

4.5 Mock-up-kuva pelinäkömästä

Lähdin suunnittelemaan mock-up-kuvaa siitä, miltä näkymä pelissä voisi näyttää. Kuva olisi tärkeä apu konseptin esittelemisen kannalta, sillä se auttaisi hahmottamaan pelin konkreettisemmin. Kuvassa pitäisi näkyä pelin hahmo oikeassa ympäristössään, niin kuin sen näkisi pelissä. Kuvassa näkisi myös sopivan yksinkertaisen näkymän, jota olisi mahdollista toistaa pidempiäkin maita.

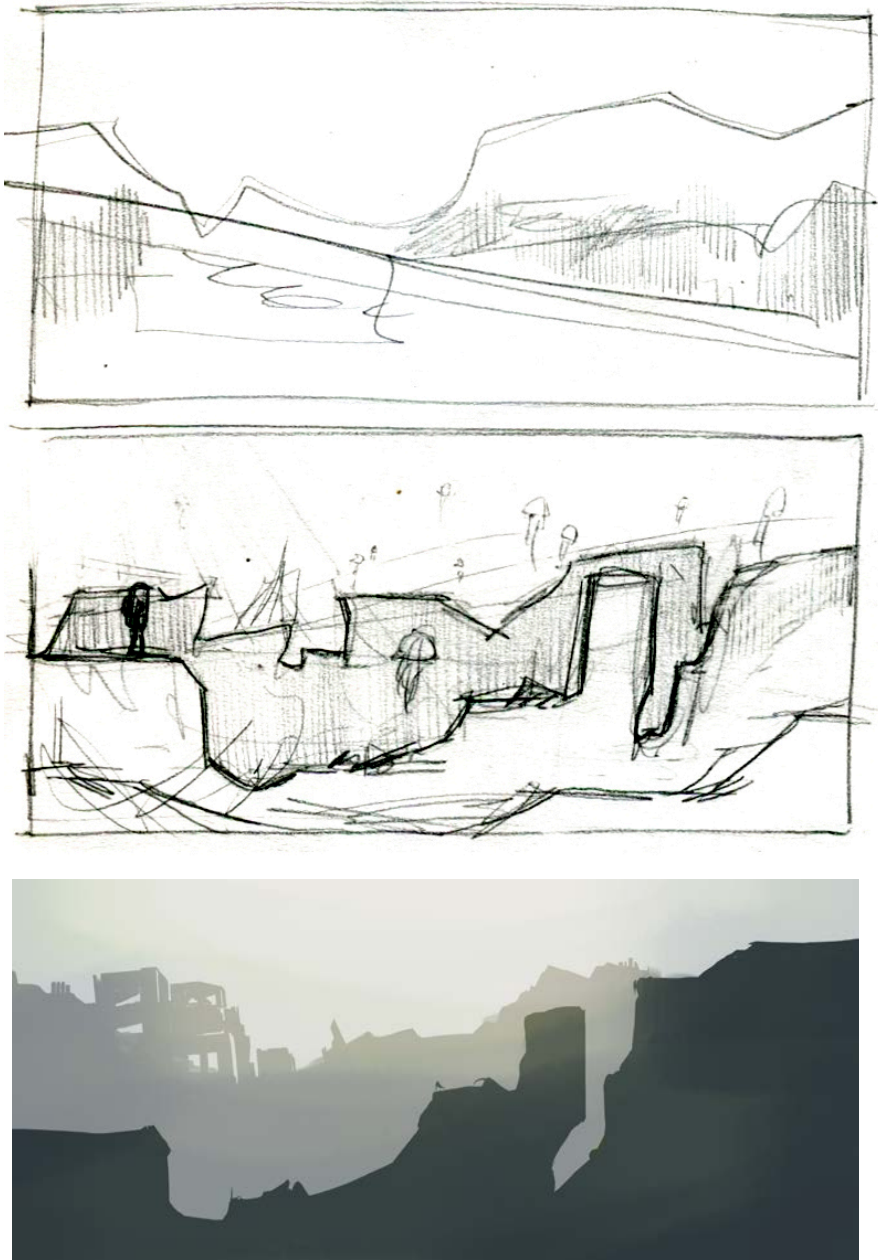
Aloitin mock-up-kuvan tekemisen suoraan Photoshopissa. Konsepti ei ollut vielä hioutunut tarpeeksi ja mock-up-kuvien luonnosteleminen auttoi sen hahmottamisessa. Kun lopullinen pelihahmo oli syntynyt, maastosta piti tehdä monimutkaisempaa ja sen korkeuseroista vaihtelevampaa, sillä pelihahmo ei enää liikkunut hitaasti ja kömpelösti, kuten sen aluksi oli tarkoitus.



Kuvio 32. Erilaisia versioita mock-up-kuvasta. Jostain syystä suunta, johon halusin hahmoin kävelevän, vaihteli. Ensin hahmo oli menossa vasemmalle, sitten oikealle ja sitten taas vasemmalle. Lopulta päädyin käyttämään menosuuntana oikeaa, sillä hahmo näytti etenevän paremmin sinne suuntaan.

Kun konsepti oli valmis, aloitin lopullisen mock-up-kuvan tekemisen. Suunnittelin käsin alustavan suunnitelman siitä miltä maasto voisi näyttää ja tein Photoshopissa siluettit, joihin aloin muodostamaan maastoa clipping maskin avulla (kuvio 31).

Halusin laittaa muutamia yksityiskohtia roskaisuudesta maan reunoille, jotta pohja näyttäisi siltä, kuin se olisi kokonaan roskan peitossa. Epäselvä maasto oli kuitenkin merkittävä jollakin tavalla, jotta olisi selkeää missä hahmo pystyisi liikkumaan. Päätin valaista sen osuuden maasta, joka on käytettävänä. Taustan jätin siluettimaiseksi. Ajatuksena oli, että se tekisi pelistä helpommin hahmotettavan ja tukisi mielikuvaa siitä, että maailma oli merenalainen.



Kuvio 33. Lopullinen mock-up-kuva alkaa muodostua.

Ideana oli laittaa roskaisuus jälleen siluetin omaiseksi maan reunoille. Epäselvä maasto oli kuitenkin merkittävä jollakin tavalla jotta olisi selkeää missä hahmo pystyisi liikkumaan. Päätin valaista sen osuuden maasta, joka on käytettävänä. Kerättävät roskat voisivat olla maan sisässä. Hahmolla voisi olla keino nähdä arvokkaat materiaalit valona, jonkin tutkan avulla.



Kuvio 34. Valmiissa mock-up-kuvassa näkyy hahmon lisäksi myös meduusoja.

Valmiista mock-up-kuvasta näkee mielestäni hyvin sen, miltä peli voisi näyttää pelattaessa (kuvio 32). Kuvassa on tilaa etualalla, johon on tarkoitus lisätä UI-design. Sen suunnittelemisen teen kuitenkin vasta myöhemmin. Voisin tässä vaiheessa lisätä kuvaan alustavaa suunnitelmaa siitä, miltä UI-design voisi näyttää (kuvio 33), mutta pidän kuvasta enemmän näin. Mielestäni ennen hyvän ui-materiaalin suunnittelemista pitäisi jatkaa konseptin suunnittelua.



Kuvio 35. Esimerkki ui-designista, jota kokeilin. Tässä pelaajan elämä näkyy happipullon muotoisena.

4.6 Kokonaisuus

Kokonaisuus muodostui pikkuhiljaa yksittäisiä osia toteutettaessa. Tehdessäni hahmoa tein myös luonnoksia pelin mock-upista ja tehdessäni key art-kuvaa suunnittelin logoa. Tällä tavoin sain otettua välillä etäisyyttä ja pystyin parantamaan asioita palatessani niihin. Ylimääräistä työtä tuli kuitenkin tehtyä paljon. Tein esimerkiksi useita mock-up-toita, sillä hahmon muuttuessa myös meren pohjan oli muututtava, jotta hahmon liikkeet olisivat mielekkäitä.

Lisäsin kokonaisuuteen materiaalia, jota oli syntynyt konseptia visualisoidessa. Esimerkiksi Key art -kuvaa tehdessäni sain paljon ideoita pelin sisällöstä etenkin meduusojen kannalta (kuvio 34). Visuaalisen ilmeen tärkeimpien elementtien muodostuttua on helppo tehdä lisää kokonaisuuteen sopivaa materiaalia.



Kuvio 36. Tein konseptitaidetta meduusoista käyttämällä samoja värejä, joita visuaalisen ilmeen muihin osiin oli käytetty. Kuvan avulla näkee millä tavoin meduusat voisivat erota toisistaan.

Lopullinen värimaailma syntyi itsestään konseptitaidetta tehdessä. Aikaisempi suunnittelu ei mielestäni kuitenkaan mennyt hukkaan, sillä vaikka sävyt vähän muuttuivatkin, päädyin silti käyttämään violetin ja vihreän yhdistelmää. Minusta vihreä meri sopi roskaisuuteen sinistä paremmin. Violetti raikastaisi palettia ja toimisi hyvin myös huomiovärinä. Mielestäni sininen on yleinen väri kaikissa mereen liittyvissä asioissa, joten

pidättäytyminen sen käytöstä tekisi Trash Diver -pelin värimaailmasta hieman omaperäisemmän.

Kun kaikki elementit kokonaisuudessa olivat enemmän tai vähemmän valmiita, tein dokumentin, johon laitoin valmiin materiaalin (liite 1). Taustan sävy on tasainen tumman harmaa. Mielestäni tumma tausta ja neutraali sävy korostavat kuvien väriä ja rauhoittaa kokonaisuutta, jossa on paljon erimuotoisia kuvia.

Kokonaisuutta tarkastellessa näkee vielä selvemmin sen, että tekemistä on paljon ja kaikkea voisi viedä vielä pidemmälle. Kokonaisuuteen voisi lisätä seuraavaksi konsepteja ui-design elementeistä, sekä lisää konseptitaidetta hahmosta ja siitä, kuinka se liikkuu. Kuitenkin työ on nyt sen verran kattava, että kokonaiskuva on mahdollista muodostaa tästä määrästä materiaalia.

5 Loppusanat

Tätä opinnäytetyötä tehdessäni opin videopelien tuotantoprosessin peruseriaatteen ja tiedän nyt mitä on mietittävä, ja mihin kannattaa keskittyä, kun lähdetään suunnittelemaan visuaalinen ilme videopelille. Opin tätä työtä tehdessäni myös paljon konseptitaiteesta. Nyt tiedän, että konseptitaide on paljon enemmän, kuin vain kauniita kuvituksia. Se on suunnittelemista, lukuisten luonnosten tekemistä ja visuaalista ongelman ratkaisua. On ollut myös ilo huomata miten tärkeää graafinen suunnittelu on pelejä tehdessä.

Tästä opinnäytetyöstä minulle jäi käteen visuaalinen näyttö omasta selainpelikonseptistani. Tavoitteena oli, että materiaalista saa hyvän kuvan siitä, miltä konsepti voisi näyttää, jos siitä tehtäisiin oikea peli. Mielestäni kokonaisuudesta tulee nyt ilmi konseptini idea ja tunnelma, joten tavoite on saavutettu. Nyt on aika jatkokehittää konseptia ja antaa visuaalisen ilmeen muokkaantua peliä tehdessä siihen sopivaksi.

Koin haasteelliseksi sekä tutkimuksellisen että toiminnallisen osuuden rajaamisen. Oli vaikea tietää mikä oli tärkeää, kun omaa tietämystä pelien tekemisestä ei ollut ennen tätä opinnäytetyötä ja monesti konseptitaidetta käsittelevät artikkelit ja luvut perustuivat pääasiassa kuville. Huomasin, että alan ollessa vielä melko tuore, lähteissä tuntui ole-

van monesti risteäviä mielipiteitä, ja sääntöjen ja yksinkertaisuuksien tekeminen tuntui vaikealta.

Suurin haaste oli kuitenkin toiminnallisen osuuden pitäminen kurissa. Materiaalia ei koskaan tuntunut olevan riittävästi, ja yksityiskohtia olisi voinut tehdä loputtomia määriä. Minun oli jatkuvasti muistutettava itselleni, että kyse oli vasta varhaisesta konseptitaiteesta ja luonnosmaisuuksista olisi hyväksyttävää ja jopa suotavaa. Olisi todennäköisesti ollut helpompaa tehdä visuaalinen ilme jonkun toisen suunnittelema pelikonseptille, sillä nyt minulla oli vapaus muuttaa konseptia aina halutessani, mikä hidastutti päätösten tekoa.

Koko opinnäytetyön tekeminen on ollut minulle hyvä oppimisprosessi. Toivon, että joku muukin pelien visuaalisesta ilmeestä kiinnostunut löytää siitä inspiraatiota. Opinnäytetyön fokuksena on konseptitaide, mutta jälkikäteen voin sanoa, että olisin perehtynyt mielelläni lisää selainpeleihin. Olen kuitenkin tyytyväinen kokonaisuuteen. Eniten ehkä siksi, että olen nyt saanut sen avulla ihmisiä kiinnostumaan konseptistani. Ainakin osa pelistä tehdään valmiiksi, ja tekemääni työtä käytetään konseptitaiteena sen tekemisessä. Valmista peliä voi käyttää työnäytteenä, jos kiinnostusta pelialaan vielä löytyy projektin jälkeen. Ja uskon vahvasti, että löytyy.

Lähteet

- Anhut, Anjin 2014. Let's get real about concept art
[Verkkosivu] <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>
(Haettu 12.10.2014)
- Guildord, Gwynn 2014. Quartz, Attack of the blob, Jellyfish are taking over the seas, and it might be too late to stop them
[verkkosivu] <http://qz.com/133251/jellyfish-are-taking-over-the-seas-and-it-might-be-too-late-to-stop-them/> (Haettu 1.12.2014)
- Helmigh, Suzanne 2014. DeviantArt, Journals, The 5 bullshit myths of concept art.
[Verkkosivu] <http://suzanne-helmigh.deviantart.com/journal/The-5-bullshit-myths-of-concept-art-452662427> (Haettu 15.9.2014)
- Hiltunen, KooPee; Latva, Suvi; Kaleva, Jari-Pekka 2013.
Peliteollisuus – kehityspolku, Tekes
[Julkaisu] tekes.fi/Julkaisut/peliteollisuus_kehitys_polku.pdf,
- Kelman, Nic 2005. Video game art, Assouline
- Kennedy, Sam R. 2013. How to become a videogame Artist, Watson-Guption Publications
- Muratori, Casey. Casey's Journal, Concept Artist vs. Illustrator,
[Verkkosivu] <https://mollyrocket.com/1609> (Haettu 15.10.2014)
- Oxford, Nadia n.d. About.com, Technology
[Verkkosivu] <http://ds.about.com/od/glossary/g/Indie-Games.htm> (Haettu 12.7.2014)
- Reunanen, Markku; Heinonen, Mikko; Pärssinen, Manu: Artikkelit: Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja, Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>
- Skipper, Ben 2014. International Business Times, GTA 5 Becomes Biggest Selling Game in UK History [Verkkosivu] <http://www.ibtimes.co.uk/gta-5-becomes-biggest-selling-game-uk-history-1476279> (Haettu 12.12.2014)
- Suomen ulkoasiainministeriö:
<http://www.finland.ca/public/default.aspx?contentid=238324&nodeid=41324&contentlan=1&culture=fi-FI>
- Turgeon, Andrew n.d. National Geographic, Education
[Verkkosivu] http://education.nationalgeographic.com/education/encyclopedia/great-pacific-garbage-patch/?ar_a=1 Haettu (5.6.2014)
- Wikipedia 2014a. Video game industry
[Verkkosivu] http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry (Haettu 5.10.2014)
- Wikipedia 2014b. Suomalaiset videopeliyritykset
[Verkkosivu] http://fi.wikipedia.org/wiki/Suomalaiset_videopeliyritykset (Haettu 5.10.2014)

Wikipedia 2014c. Concept art
[Verkkosivu] http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art (Haettu 5.10.2014)

Haastattelu:

Antinkaapo, Tero 2014. Lead User Interface Designer, Bugbear Entertainment,
Haastattelu 2.1.2014

Kuvat:



Kuvio 1. Playdead Studios, Microsoft Steam, Limbo 2010
(Saatavuus) <http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/04/john-and-kieron-argue-about-limbo/>



Kuvio 2. Supercell, Clash of Clans 2012
(Saatavuus) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans>



Kuvio 3. Subsistence 2014. (<http://subsistence.ca/>)
(Saatavuus) http://subsistence.ca/wp-content/uploads/2013/11/subsistence__game_play_mock_up_wip_by_pfaulty-d5nke7u.png



Kuvio 4. Cambell Scott; Majesco Entertainment, Psychonauts
2005 (Saatavuus)
http://psychonauts.wikia.com/wiki/Razputin_Aquato



Kuvio 5. Valve Corporation, Portal 2, 2011
(Saatavuus) <http://www.parkablogs.com/picture/art-of-portal-2-cancelled-not-forgotten>



Kuvio 6. Schirmuli, Natasha; Haven Project, a Game environment
2012 (Saatavuus) <http://focus.gcept.com/2012ip09/>



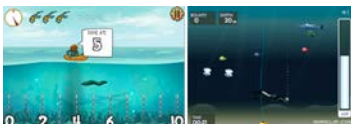
Kuvio 7: Ubisoft, Far cry 3, 2012
(Saatavuus) <http://kotaku.com/5976649/early-far-cry-3-concept-art-shows-scraped-ideas-luxury-resorts-andfun-parks>



Kuvio 8. Ly, Hong; Naughty Dog, Uncharted 2, 2009
(Saatavuus)
http://www.characterdesigns.com/bandaidd/content/gallery/64/101/Schafer_Model_Sheet.jpg



Kuvio 10. XGenStudios, Motherload
(Saatavuus) <http://www.xgenstudios.com/play/motherload>



New Mexico State University Learning Games Lab, Pearl
Diver 2009 (Saatavuus) <https://cdn-jr.brainpop.com/games/pearldiver/> ja
<http://www.miniclip.com/games/pearl-diver/en/>



Kuvio 13. Ubisoft, Child of Light 2014
(Saatavuus) <http://www.vg247.com/2014/04/28/child-of-light-has-both-looks-and-brains-but-not-much-staying-power/>



Kuvio 17. Sinclair, Scott; 2K Games, Bioshock 2007
(Saatavuus) http://bioshock.wikia.com/wiki/Big_Daddy

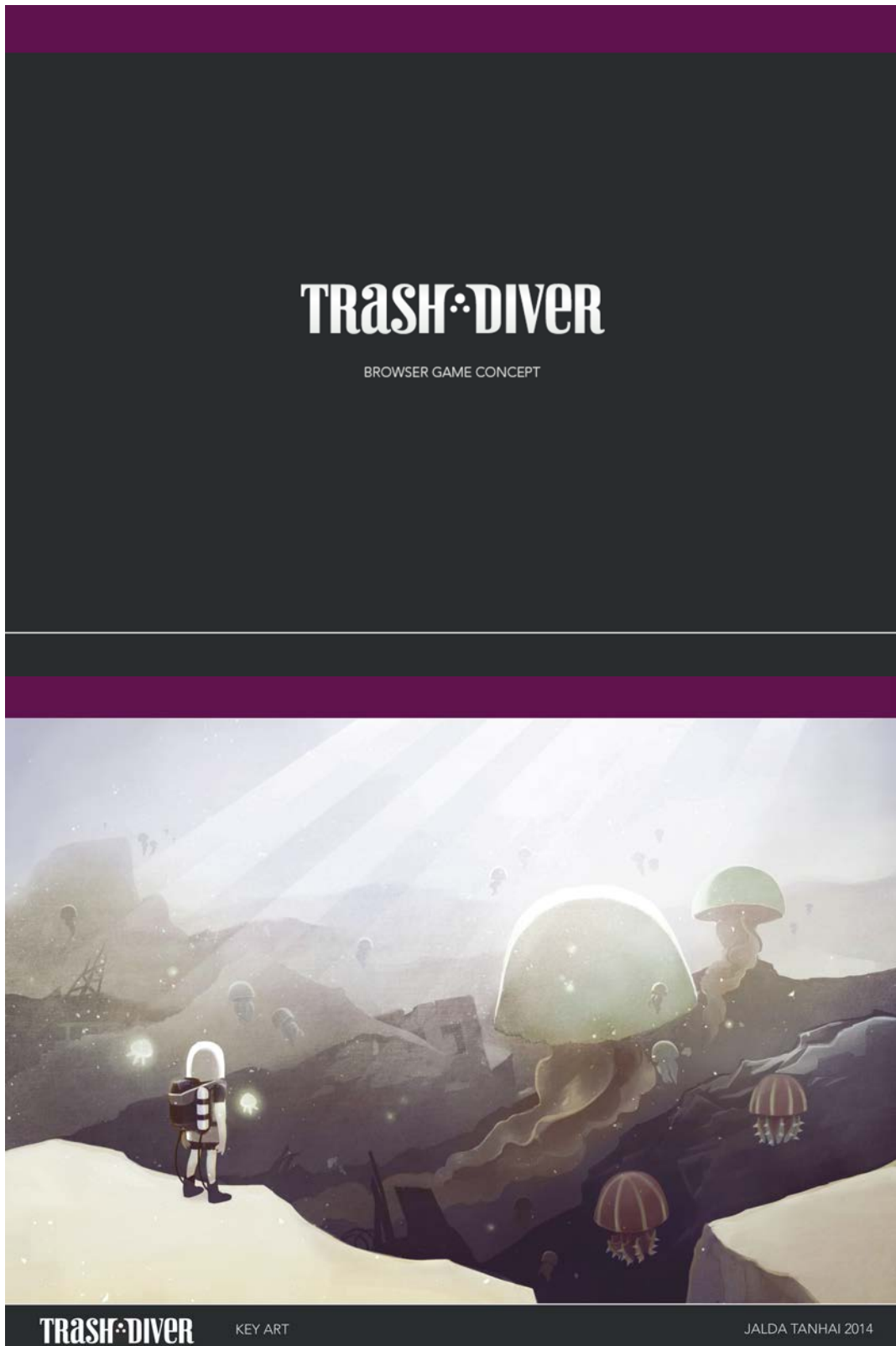


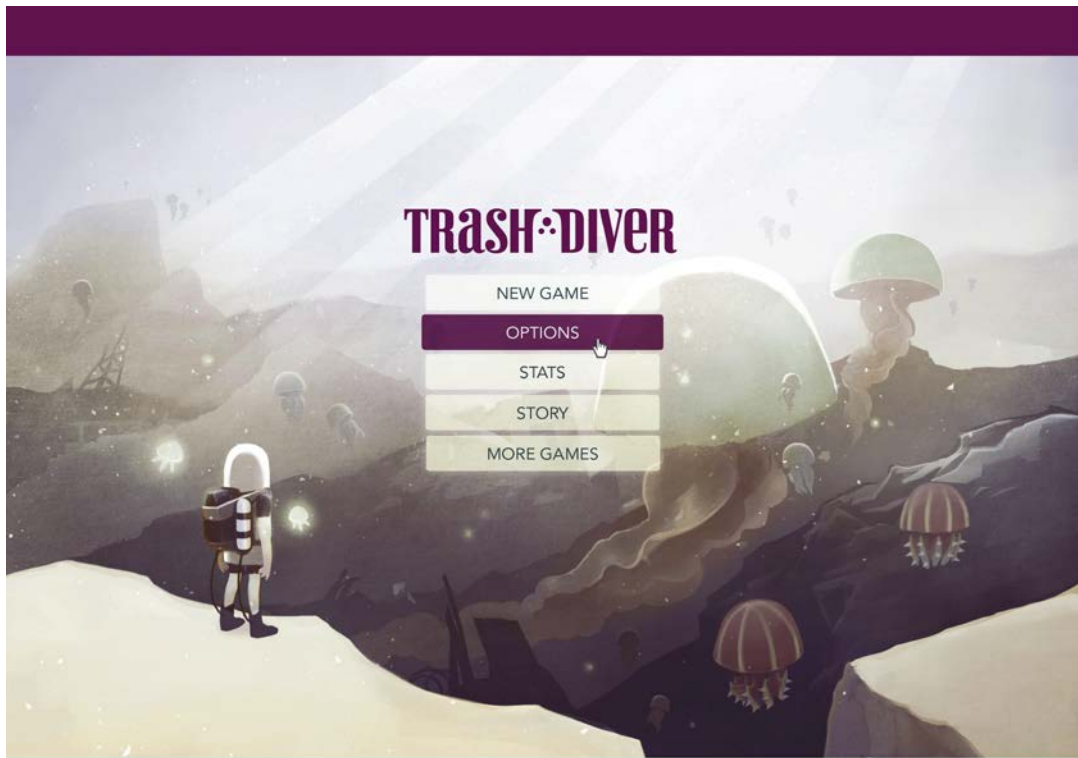
Kuvio 18. H.L. du Temple, Musée de la Marine, The discoverers, The First
Diving Suits (Saatavuus) <http://www.culture.gouv.fr/fr/archeosm/en/fr-decou-rub3.htm>



Kuvio 27. Larabie, Ray 2014
(Saatavuus)
<http://www.1001fonts.com/vexler-slip-font.htm>

Trash Diver – kokonaisuus

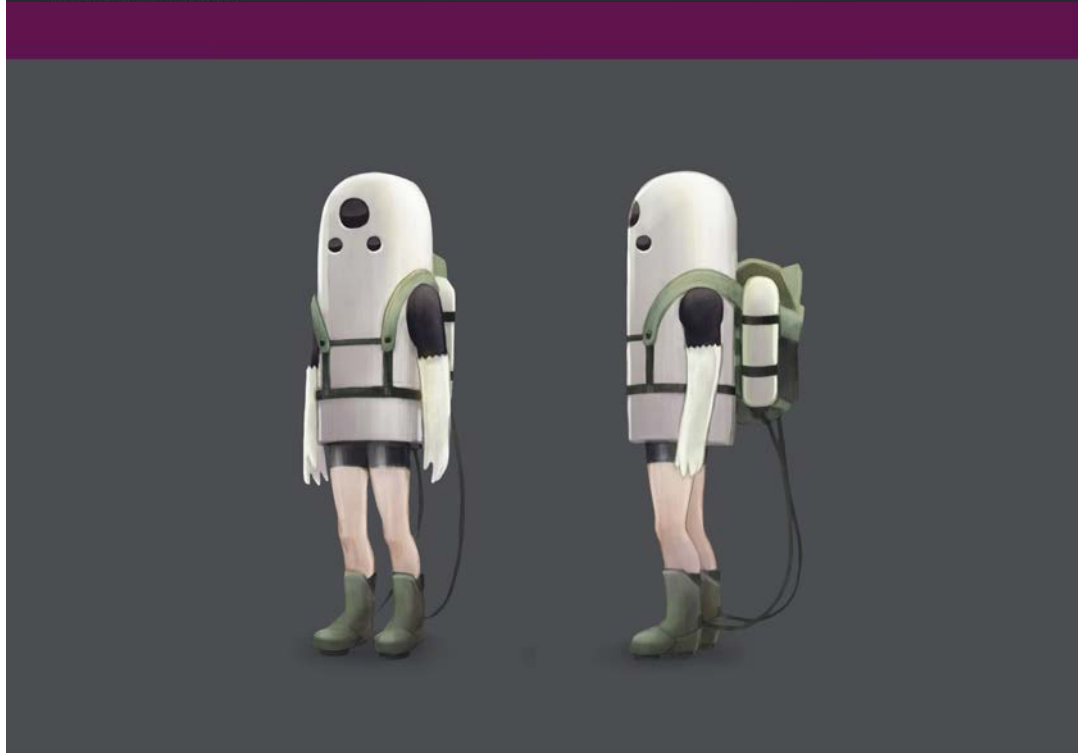




TRASH DIVER

KEY ART

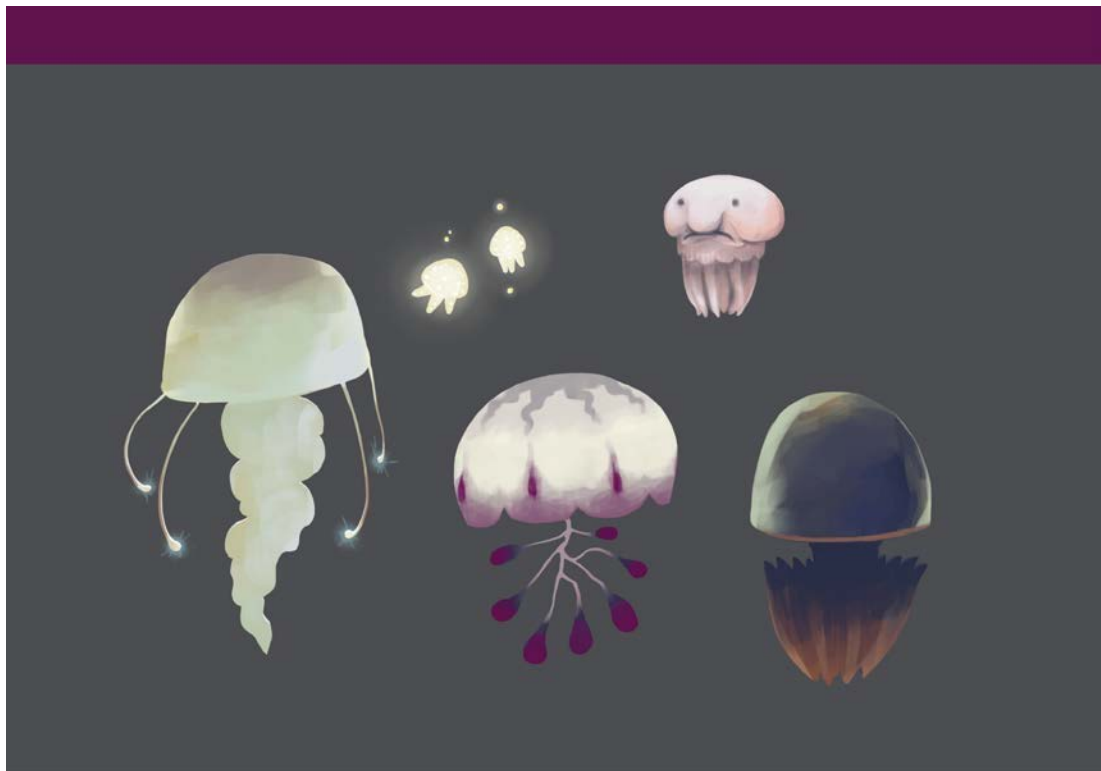
JALDA TANHAI 2014



TRASH DIVER

CONCEPT ART

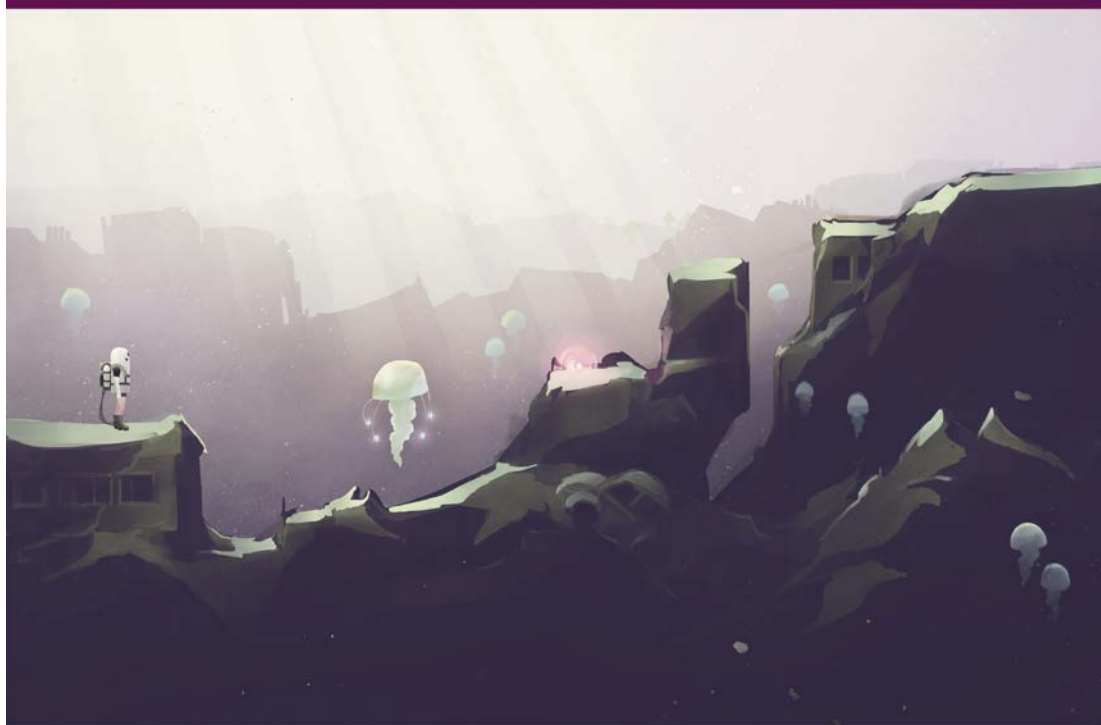
JALDA TANHAI 2014



TRASH DIVER

CONCEPT ART

JALDA TANHAI 2014



TRASH DIVER

MOCK-UP

JALDA TANHAI 2014

