

# HAHMOJEN SUUNNITTELU RYTMIPELIIN

Hahmojen suunnittelu rytmipeliin

LAB-ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Medianomi

Mediasisällön suunnittelu

Kevät 2020

Henna Kumpumäki

LAB-ammattikorkeakoulu  
Mediasisällön suunnittelu  
Kumpumäki, Henna  
Hahmojen suunnittelu rytmipeliin  
Mediasisällön suunnittelun opinnäytetyö, 44 sivua, 6 liitesivua  
Kevät 2020

# Tiivistelmä

---

OPINNÄYTETYÖN AIHEENA on hahmojen suunnittelu rytmipelikonseptiin. Työn toiminnalliseen osuuteen kuuluu jokaisen neljän hahmon suunnittelu ja piirtäminen sekä itse pelikonseptin alustava suunnittelu. Tavoitteena on luoda miellyttävä hahmoista koostuva kokonaisuus, joka sopisi pelikonseptin genreen.

OPINNÄYTETYÖN TEORIAOSUUDESSA käyn lähteiden avulla läpi rytmipelien taustaa ja historiaa sekä hahmosuunnittelua. Hahmosuunnittelun teoriassa paino on rytmipelien hahmojen ominaispiirteissä. Työ on koostettu internet-lähteistä, kuten asiantuntevista blogeista ja internet-sivuista.

Asiasanat: mobiilipelit, pelisuunnittelu, rytmipelit

LAB University of Applied Sciences  
Media Content Design  
Kumpumäki, Henna  
Designing characters for a rhythm game  
Bachelor's Thesis in Media Content Design, 44 pages, 6 pages of appendices  
Spring 2020

# Abstract

---

THE SUBJECT of this bachelor's thesis is designing characters for a rhythm game concept. The work done for this thesis is the designing of each of the four characters and drawing them, as well as the preliminary design of the game concept. The goal was to create a pleasing set of characters fitting to the chosen game genre.

IN THE theory part of this thesis the author goes over the rhythm game genre and its history, as well as the basics of character design. The focus in the character design basics are the characteristics of a rhythm game character. The thesis has been collected from internet references, such as professional blogs and websites.

Key words: mobile games, game design, rhythm games

## Johdanto

### 1.1 Alkusanat

## Taustoitus

### 2.1 Rytmipelit ja rytmimobiilipelit

### 2.2 Hahmosuunnittelu ja hahmot rytmipeleissä

## Prosessi

### 3.1 Pelin konseptin ja tarinan luominen

### 3.2 Hahmojen luominen

### 3.3 Kitaristi: Tutkimusmatkailija

### 3.4 Kosketinsoittaja: Mekaanikko

### 3.5 Solisti: Kapteeni

### 3.6 Tutoriaalihahmo

## Arviointi

### 4.1 Työskentelyn arviointi

### 4.2 Lopullisen tuotoksen arviointi

## Lähdeluettelo

### 5.1 Kirjalliset lähteet

### 5.2 Kuvalliset lähteet

# 1. Johdanto

## 1.1 Alkusanat

OPIKELLESSANI MEDIASISÄLLÖN suunnittelua olen päässyt työskentelemään hyvin erilaisissa projekteissa. Näistä mielenkiintoisimmat ovat liittyneet hahmo- ja pelisuunnitteluun. Hahmosuunnittelu on jo pitkän aikaa ollut suurin intohimoni, joten valitsin opinnäytetyökseni pelikonseptoinnin, jossa keskityn pääasiallisesti hahmosuunnitteluun.

Rajasin aiheeni hahmosuunnitteluun, sillä koko pelimaailman ja tarinan täydellinen loppuun vienti olisi aivan liian laaja. Hahmosuunnittelu on myös

yksi vahvuuksistani, mitä pelikonseptin toteuttamiseen tulee, joten siltä osin aiheen rajaaminen oli myöskin helppoa.

Pelikonseptini aihe ja teema tulevat rakkaudestani sekä rytmipeleihin että sciifiin. Rytmipelit ovat aina olleet suosikki videopeligenreni, joten tuntui luonnolliselta lähteä konseptoimaan genreen, joka on itselle hyvin tuttu ja mieluinen.

Erilaiset scifimaailmat ovat myös kiehtoneet minua pitkään, joten pystyin ammentamaan inspiraatiota myös niistä.

Valitsin pelikonseptini alustaksi mobiiliin, sillä työskennellessäni mobiilipelialalla pystyn omasta työkokemuksestani ammentamaan ideoita ja käytäntöjä opinnäytetyöhöni. Opinnäytetyöni myös edistää uraani tällä kyseisellä alalla.

Kirjoitin pelille lyhyen taustatarinan, joka tukee itse hahmojen ulkonäköä ja tarkoitusta pelikonseptissa. Työ tiivistyy hahmojen suunnitteluun, eikä sisällä hahmomallinnusta tai animointia. Työtä voi hyödyntää tulevaisuudessa pohjustuksena peliprojektiin.

# 2. Taustoitus

## 2.1 Rytmipelit ja rytmimobiilipelit

MUSIIKKIPELIT, ovat pelejä, joissa pelien päämekaniikka perustuu vuorovaikutukseen musiikin kanssa. Erilaisia musiikkipelejä on paljon, mutta ne voidaan jakaa karkeasti neljään kategoriaan: tanssi-, soitto-, laulu- ja rytmipeleihin.

Rytmipelit testaavat pelaajan kykyjä painaa oikeaa nappia tai oikean liikkeen suorittamista oikeana hetkenä (Adams, 2013).

Musiikkipelit, ja siten myös rytmipelit, ovat saaneet alkunsa Japanissa, jossa ne ovat nykypäivänäkin suosittuja.

Ensimmäiseksi todelliseksi rytmipeliksi luokiteltu peli oli pelistudio NanaOn-Shan vuonna 1996 julkaistu PaRappa the Rapper. Pelissä pelaaja painaa ruutuun liukuvien ikoneiden vastaavia nappeja peliohjaimessa rytmin tahtiin. Jokainen napin painallus saa pelihahmo PaRappan sanomaan jotakin, joten pelaaja sai

pelihahmon nimensä mukaisesti räppäämään.

PaRappan menestys Japanissa sai aikaan rytmipeliliikkeen, jolloin monet merkittävät pelinkehittäjät alkoivat kehittämään kyseisen genren pelejä (Webster, 2009).



Kuva 1: Painamalla oikeita nappeja oikeaan aikaan Parappa räppää. (Gematsu. 2016)



RYTMIPELIEN aalto ulottui myös länsimaihin pian PaRappan jälkeen: Dance Dance Revolution ja Quitar Hero olivat tuttuja nimiä myös länsimaissa 2000-luvulla. Quitar Hero-pelin suosio nosti oikeiden kitaroiden myyntiä ja Dance Dance Revolution arcadekabinetit olivat niin kovassa kysynnässä, että laittomia kabinetteja tuotiin maahan ilman lupaa. (Knoop, 2017)

Nykypäivänä rytmipelit eivät nauti yhtä suuresta suosiosta maailmanlaajuisesti kuin rytmipeliliikkeen aikana, mutta kyseisen genren peleillä on uskollinen pelaajakunta.

Kuva 2: Dance Dance Revolution-arcadekabinetti. (Jeffrey Carl Faden's Blog 2019)

PERINTEISTEN rytmipelien yhtenä tunnusmerkkinä voidaan pitää ohjainta. Monella rytmipelillä on itse pelimekaniikkaan soveltuva ohjain, jota pelaaja käyttää rytmin tahtiin. Ohjain on usein instrumenttia mukaileva kuten aiemmin mainittu Quitar Hero ja sen tunnistettavat kitaraohjaimet tai esimerkiksi rumpuspelin Taiko no Tatsujinin taiko-rumpu.

Rytmipeligenren pelinkehittäjät eivät kuitenkaan pelkää kehittää mitä kummallisempia ohjaimia. Itse ohjain on usein rytmipelin myyntivaltti, sillä erilaisilla ohjaimilla soittaminen tuo peliin uudenlaista pelattavuutta ja erottaa pelin aikaisemmista samankaltaisista peleistä. Eikoisia ohjaimia sisältävät pelit kuten Japanilaisista pelihalleista tunnetut MaiMai ja K-Shoot mania ovat tästä hyviä esimerkkejä.



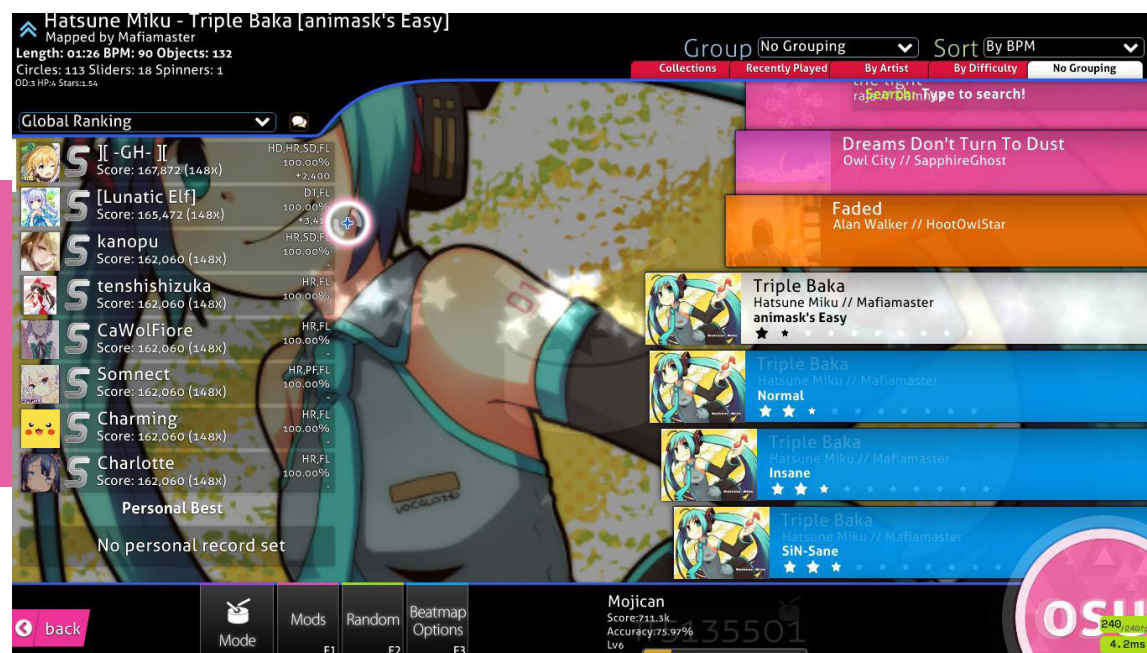
Kuva 3: Taiko no Tatsujin-arcadekabinetti. Ohjaimet näyttävät oikeilta taikorummuilta. (TravelJapanBlog 2012)

ERILAISET KARTAT ovat rytmipeleille hyvin yleisiä. Kartoilla tarkoitetaan audioraidalle tehtyä kenttää, jossa pelaaja painaa oikeita nappeja oikeaan tahtiin. Kartta on siis käytännössä yleensä musiikkikappaleen mittainen kenttä. Suosituilla rytmipeleillä on usein laaja kirjasto erilaisia karttoja, jotta pelaamista riittää pitkäksi aikaa. Taas yhteisöpainotteiset rytmipelit kuten Osu!

antavat pelaajien luoda omia karttojaan muiden pelattavaksi, jolloin pelattavaa on käytännössä loputtomasti.

Rytmipelit ovat myös löytäneet paikkansa mobiilialustalla. Perinteisiä rytmipelejä löytyy puhelimelle helposti, ja joitakin pelejä on jopa käännetty mobiiliympäristöön sopivaksi. Tästä esimerkkinä Osu!:n mobiiliversio

Osu!stream. Yksinomaan mobiilialustalle kehitettyjä rytmipelejä on myös jonkin verran, kuten vuonna 2016 julkaistu Voez ja vuonna 2013 julkaistu Deemo. Jälkeenpäin molemmat pelit on myös portattu erilaisille konsoleille.



Kuva 4: Osu!-pelin karttavalikko. Kartoilla on erilaisia vaikeustasoja. (Medium. 2019)

MOBIILIRYTMIPELEISSÄ usein pelkkien karttojen pelaaminen ei ole rahallisesti kannattavaa. Mobiilipelien free to play-mallia on vaikea käyttää tuottoisasti perinteisessä rytmipelissä. Siksi monet rytmipelit ovat omaksuneet erilaisia metapelejä, joilla pelaajan mielekiinto pysyy pelissä pidempään ja jotka ovat myös tuottoisempia.

Yksi yleisimmistä metapeleistä mobiilirytmi-peleissä on erilaisten hahmojen keräily. Pelaaja kerää erilaisia hahmoja, joiden avulla voi pelata pelin sisältämiä karttoja. Hahmoja saa yleensä pelin sisäisistä eventeistä tai erilaisista loot boxeista eli yllätyslaatikoista. Tämänkaltaisen metapeli ei ole ominaista vain rytmipeleille, mutta se on huomattavissa monessa mobiilialustan rytmipelissä.

*Kuva 5: Fire Emblem Heroes-pelin sankarinkutsuntäkymä, jossa pelaaja avaa yllätyslaatikoita. Pelaaja valitsee jalokiven, josta hän saa satunnaisen hahmon omakseen. Pelaaja ei tiedä, minkä hahmon hän saa ennen hahmon kutsumista. (Ars Technica. 2019)*



HYVIÄ ESIMERKKEJÄ tämän kaltaisista rytmipeleistä ovat Love Live! School Idol Festival ja BanG Dream! Girls Band Party!. Peleissä pelaaja kerää pelin hahmoista erilaisia kortteja, joista pelaaja voi rakentaa oman ryhmänsä tai yhtyeensä, jotka auttavat pelaajaa karttojen pelaamisessa.

Kortteja voi usein päivittää, jolloin niistä tulee vahvempia ja ne antavat pelaajalle enemmän pisteitä karttojen pelaamisessa.

Yleensä kortteja päivittämällä tai parantamalla kortin tai hahmon ulkonäkö muuttuu, joka tuo pelaajalle lisää motivaatiota kerätä ja päivittää erilaisia kortteja. Korttien harvinaisuusluokka vaikuttaa usein myös kuinka hyödyllinen kortti on karttoja pelatessa.

Tämänkaltaisissa peleissä on usein rajattu hahmokaarti, joista on mahdollista omistaa kyseisiä kortteja. Hahmot ja kortit sidotaan

usein pelin tarinaan, jolloin pelaaja kiintyy hahmoihin ja siten hahmojen keräilyyn saadaan lisää motivaatiota.

Esimerkiksi Love Live! School Idol Festivalissa pelin 18:sta erilaisesta hahmosta on kortteja, ja jokainen hahmo liittyy pelin tarinaan. Kortteja käyttämällä pelaaja voi myös avata tarinoita kortissa olevasta hahmosta ja mahdollisesti tämän ulkonäöstä.



Kuva 6: Love Live! School Idol Festivalin korttikokoelma. Kortissa lukee kortin harvinaisuus, taso ja tyyppi. (Love Live School Idol Festival Guide)

HAHMOT JA KORTIT jaetaan usein erilaisiin kokonaisuuksiin. Korteista muodostuu erilaisia ”settejä”, joka koukuttaa pelaajia keräämään kaikki kyseisen kokoelman kortit.

Digitaalinen korttien keräily on helposti rinnastettavissa fyysisiin korttipeleihin ja korttien keräilyyn: Jalkapallopelaaja- tai Pokémon-korttien kerääminen perustuu myös erilaisten kokonaisuuksien keräämiseen. Kukapa ei haluaisi kerätä suosikkijalkapallojoukkueensa kaikki pelaajat.

Love Live! School Idol Festival toimii samalla tavalla: pelin idoliryhmän jäsenistä on yhdessä kokoelmassa kaikista kortti ja kyseisen kokoelman kortit ovat samankaltaisia. Esimerkiksi hahmojen vaatteet ovat samantyyliisiä tai niissä on sama teema. Näin korteista muodostuu kokoelma, jonka pelaaja haluaa kerätä.



Kuva 7:  
Ultraharvinainen kortti  
Love Live! School Idol  
Festival-pelistä. (School  
Idol Tomodachi)



Kuva 8: Ultraharvinainen  
kortti Love Live! School  
Idol Festival-pelistä.  
Kortit ovat samasta  
keiju-teemaisesta  
kokoelmasta: hahmoilla  
on samankaltaiset  
asut ja korttien taustat  
sopivat yhteen. (School  
Idol Tomodachi)

## 2.2 Hahmosuunnittelu ja hahmot rytmipeleissä

HAHMOSUUNNITTELUUN EI ole täysin oikeita ohjeita, joita kaikki noudattavat, sillä jokaisen hahmoartistin luomisprosessi on erilainen. Hahmon luominen voidaan kuitenkin jakaa työvaiheisiin, joita hahmosuunnittelijat usein käyttävät.

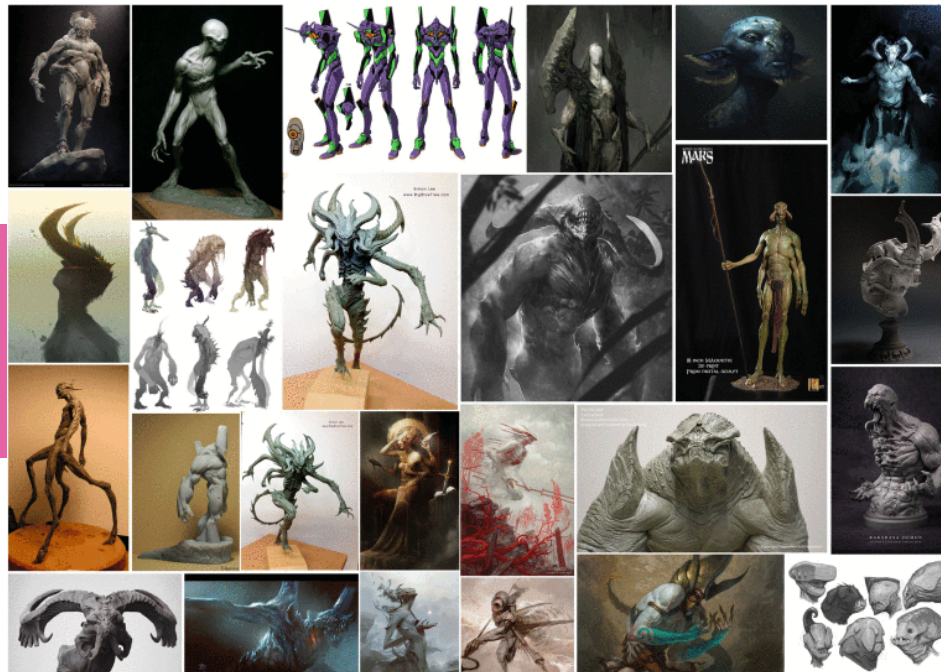
Hahmon aiheeseen pitää tutustua. Oli hahmo sitten ihminen, eläin tai ulkoavaruudesta, pitää tutustua jo olemassa oleviin hahmoihin

ja mieluiten oikean elämän esimerkkeihin hahmosta. Mitä paremmin taustoitat hahmon, sitä paremmin hahmonluontiprosessi sujuu. Jos valitset hahmoksesi papukaijan, on syytä tutkia minkälaisia papukaijat ovat sekä ulkonäöltään että luonteeltaan sekä myös millaisessa ympäristössä ne elävät.

Isoissa tuotannoissa voidaan hahmoartisti lähettää tutkimaan hahmoihin ja hahmon

maailmaa peilaavaa kohdetta, jotta hän saa käsityksen millainen hahmon tulisi olla (Cartoon Brew Connect a, 2017).

Tässä vaiheessa luodaan hahmosta myös moodboard, johon kerätään erilaisia kuvia ja materiaalia, jotka toimivat referensseinä hahmon luomiseen.



Kuva 9: Esimerkki moodboardista.  
(Lam, Elena. 2015)

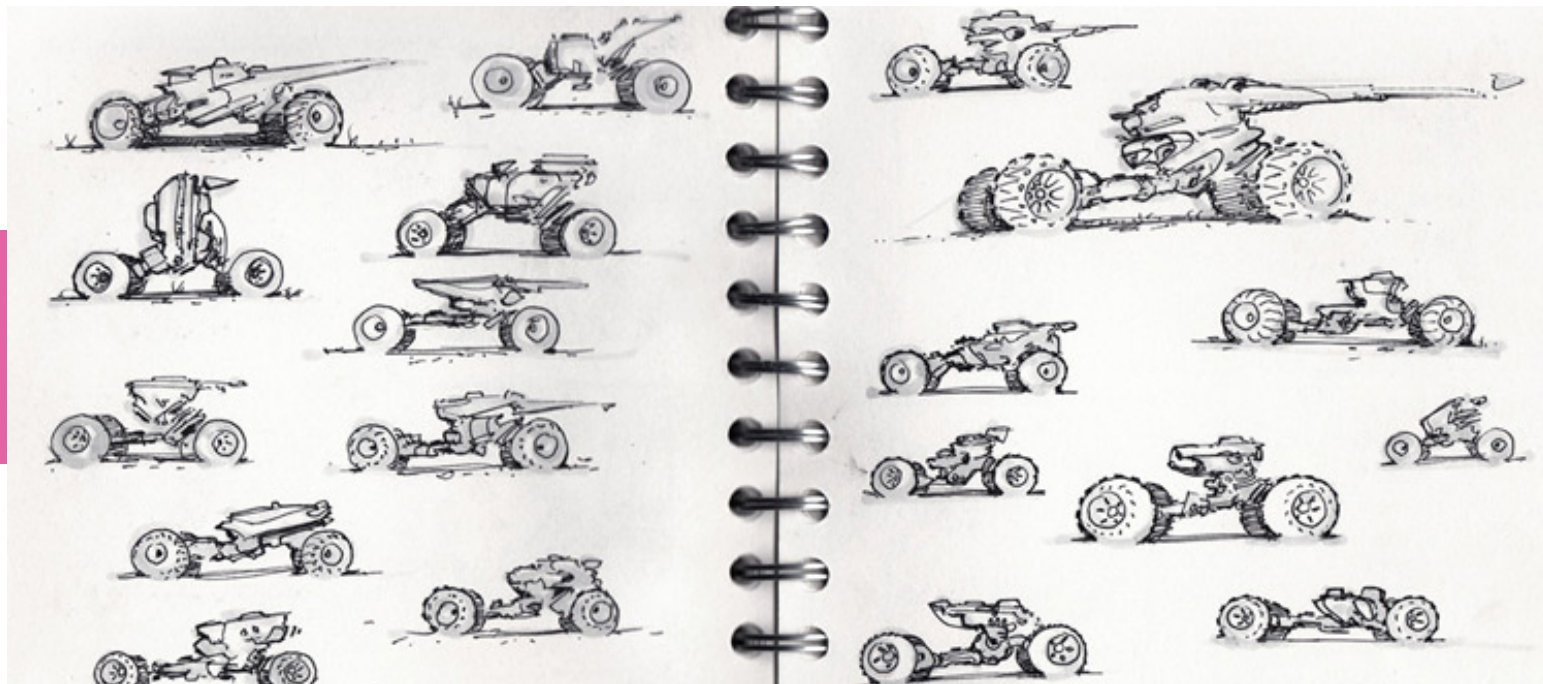
TAUSTOITUKSEN JÄLKEEN aloitetaan ensimmäinen luonnostelu. Thumbnailit ovat nopeita pieniä luonnoksia, jotka testaavat nopeasti erilaisia ideoita.

Tässä vaiheessa on tärkeää kokeilla monia erilaisia ideoita, eikä rakastua ensimmäiseen ideaan, jonka saa paperille, jos se ei sovi hahmon taustaan ja luonteeseen (Cartoon Brew Connect b, 2017).

Thumbnailien tarkoitus on myös suunnitella hahmon siluettia. Hyvän siluetin löytämisen tarkoitus on, että hahmo on helposti tunnistettava jopa matkan päästä ihmiselle, joka katsoo elokuvaa tai pelaa videopeliä. (Corriero, 2011).

Hahmon siluetti tuo esiin myös hahmon persoonallisuutta: Suuri, harteikas ja kulmikas hahmo mielletään

usein pelottavaksi, kun taas pyöreät ja pienet muodot söpöiksi. Myös muotoja sekoittelemalla voidaan luoda kokonaisuus, jossa hahmosta voidaan kertoa asioita kuten luonteenpiirteitä ja tunnetiloja ennenkuin siitä on kirjoitettu sanaakaan.



Kuva 10: Thumbnailluonnoksia. (Concept Art Empire)

KUN PARHAIN mahdollinen thumbnail on valittu, sitä lähdetään työstämään. Tässä vaiheessa hahmon yksityiskohtiin paneudutaan enemmän. Jos hahmolla on on esimerkiksi vaatteita tai varusteita, niihin voidaan kiinnittää nyt enemmän huomiota.

Kun hahmon siluetti on selvä, on tarkemmalle luonnostelulle ja hahmon luomiselle eräänlainen kanvas, joka on hyvä ohjenuora hahmoartistille seurattavaksi. Jos tässä työvaiheessa tulee vaikeuksia, ovat taustoitusvaiheessa tehty moodboard ja taustoitus tukena hahmon lopullisen ulkomuodon viimeistelyssä.



Kuva 11: Söpön hahmon ominaispiirteitä. (Animation Resources 2012)

KUN HAHMON ensimmäiseen luonnokseen on tyytyväinen, alkaa erilaisten väripalettien kokeilu ja testaaminen. Myös väreillä voidaan tuoda hahmon persoonallisuutta esiin, joten on tärkeää valita värit, jotka sekä teemallisesti että esteettisesti sopivat hahmoon.

Väreillä on erilaisia merkityksiä, jotka tulee ottaa huomioon hahmon

väripalettia valitessa: punainen mielletään usein aggressiiviseksi, sininen tyyneksi, rauhalliseksi ja maskuliiniseksi ja niin edelleen. (Rikard, 2015) Värien merkityksistä kannattaa ottaa selvää, jolloin hahmoon voi valita tämän luonteeseen ja persoonaan sopivat värit.

Väripalettia miettiessä on myös hyvä miettiä vastavärejä. Vastavärit ovat värejä, jotka yhdistettynä kumoavat

toisensa, eli luovat harmaan sävyn tai mustan. Yhdessä käytettyinä vastavärit tuovat toisiaan esiin ja antavat kuvalle kontrastin. Vastavärejä tulee kuitenkin käyttää hillitysti, jottei hahmosta tulisi liian huomiota vievä tai jopa vaikea katsoa. Toisaalta vastavärien kyseinen käyttö voi sanoa hahmosta myös jotakin, kuten esimerkiksi tämän olevan rasavilli tai energinen.



Kuva 12: Väripsykologiaa. Väreillä on erilaisia ominaisuuksia, joihin ne rinnastetaan. (Verywell Mind, 2019)

RYTMIPELIEN HAHMOISSA on usein joitakin yhtenäisiä piirteitä. Koska iso osa rytmipeleistä tulee Japanista, on hahmoissa yleensä Japanilaisen hahmosuunnittelun jälkiä.

Japanilaisissa peleissä näkyy myös japanilaisesta animaatiosta tuttuja anime-hahmoja. Hahmojen päät ovat suurehkot verrattuna ruumiiseen ja hahmon silmät ovat päähän nähden hyvin suuret ja nenä yleensä olematon. Anime-hahmot ovat usein myös hyvin hoikkia ja pitkäraajaisia. Hahmojen hiukset ovat myös usein epäluonnollisen muotoisia ja värisiä.

Hyvä esimerkki anime-tyylisiä hahmoja sisältävästä rytmipelistä on Project Diva-rytmipelisarja.

*Kuva 13: Project Diva-pelisarjassa esiintyvä Hatsune Miku. Mikun silmät ovat suuret sekä raajat hoikat ja pitkät. (HBK6193 2012)*



Kuva 14: Ka-chan. (Taiko no Tatsujin Wiki)



JOISSAKIN RYTMIPELEISSÄ ilmenee myös japanilaisen hahmosuunnittelun maskottimaisuus. Maskottimaiset hahmot ovat usein eläimiä tai esineitä, joille on annettu ihmismäisiä piirteitä. Hahmojen mittasuhteet eivät yleensä myöskään ole realistisia, sillä usein hahmon pää saattaa olla yhtä iso kuin hahmon vartalo.

Sanrion erilaiset hahmot ovat hyvä esimerkki maskottimaisuudesta: hahmot ovat söpöjä ja iloisia sekä helposti tunnistettavia. Rytmipelien puolelta taas Taiko no Tatsujinin söpöt, taiko-rumpua imitoivat Don-chan ja Ka-chan ovat maskottimaista hahmosuunnittelua.



Kuva 15: Don-chan (Taiko no Tatsujin Wiki)

# 3. Prosessi

## 3.1 Pelin konseptin ja tarinan luominen

ALOITIN PELIN KONSEPTOINNIN ideoinnilla. Tiesin, että halusin pelin olevan rytmipeli sekä peli, jossa pelaaja voi kerätä erilaisia hahmoja. Tässä inspiraationa toimivat monet japanilaiset rytmij- ja gacha-pelit, kuten Love Live, Bang Dream ja Fire Emblem Heroes. Hahmojen kerääminen on varsinkin mobiilipeleissä suosittua ja tämä mekaniikka antoi minun suunnitella kasan mielenkiintoisia hahmoja.

Scifi-teemaan päädyin omasta rakkaudestani scifiin: olen suuri retro- ja soft scifin fani, joten tunsin sen vahvuudekseni hahmosuunnittelussa. Teema myös antoi selvät raamit

suunniteltaville hahmoille. Scifi teema on myös yleisesti hyvin pidetty ja tunnistettava, joten hahmot on helpompi tunnistaa kuulumaan teemaan ja sitä kautta yhdistää jo siihen mitä pelaaja itse valmiiksi tietää.

Mobiilipelien teemat ovat usein hyvin yksinkertaisia ja tunnistettavia, joten siltäkin osin tämä teema sopi työhöni.

Kirjoitin lyhyen kuvauksen pelistä, jota voitaisiin käyttää esimerkiksi pelin markkinoinnissa:

*”On vuosi 2909. Avaruusidolit ovat suurin hitti tällä puolella galaksia. Kokoa oma bändisi uniikeista ja värikkäistä avaruusmuusikoista ja kilpaile ystäviesi kanssa kuka on paras galaksien välinen muusikko! Jammaile futuristisen elektronisen musiikin tahtiin milloin haluat, tämä konsertti kulkee taskussasi!”*

KUVAUKSESSA TULEVAT esiin pelin teema ja pää pelimekaniikat, rytmipohjainen seikkailu ja hahmojen keräily. Päätin olla työstämättä tarinaa sen pidemmälle, sillä mobiilipelien tarinat ovat usein hyvin yksinkertaisia ja helposti ymmärrettäviä. Harvat mobiilipelit ovat kokonaan tarinapohjaisia tai yleensä tarina on hyvin minimaalinen.

Pelissä pelaaja kokoaa oman bändinsä ja pelaa erilaisia kappaleita musiikin rytmin tahtiin tehtyä karttaa näpyttämällä. Mitä harvinaisempia bändin hahmot ovat, sitä enemmän pisteitä pelaaja saa pelatessaan. Tietyt hahmot myös soittavat paremmin yhdessä, joten tiimin oikein kokoaminen on tärkeää. Hahmoja on sekä tavallisia että harvinaisia; harvinaisia hahmoja on vaikeampi saada, mutta ne soittavat paremmin.

Uusia hahmoja pelaaja saa edetessään pelissä tai pelaamalla pelissä järjestetyissä eventeissä. Pelaajat voivat myös koittaa onneaan erilaisissa yllätyslaatikoissa joissa pelirahaa käyttämällä pelaaja voi saada uusia hahmoja, jotka ovat vain saatavina kyseisistä yllätyslaatikoista.

## 3.2 Hahmojen luominen

JAOIN SUUNNITELTAVAT hahmot hahmoluokkiin. Monessa mobiilipelissä, jossa keräillään hahmoja, hahmot on jaettu erilaisiin luokkiin ja luokilla on erilaisia vahvuuksia ja heikkouksia.

Koska pelaaja kokoaa pelissä oman bändinsä, jaoin luokat erilaisiin muusikkoihin. Päädyin kolmeen erilaiseen hahmoluokkaan: Kitaristi/basisti, rumpali/kosketinsoittaja ja solisti. Aluksi halusin lisätä peliin enemmän hahmoluokkia, mutta halusin pitää pelin yksinkertaisempana.

Keräilyn edellyttämiseksi hahmot on jaettu myös miehistöihin. Pelissä on monta erilaista miehistöä eri avaruusaluksille, joista kaikista löytyy kaikkien edellämainittujen hahmoluokkien edustajat. Pelaaja voi halutessaan yrittää kerätä suosikkimiehistönsä kaikki jäsenet.

Pelissä voisi olla myös esimerkiksi erilaisia pelin sisäisiä tapahtumia, jossa käyttämällä vain tietyn miehistön jäseniä saisi erilaisia bonuksia ja niin edelleen. Ensimmäiset kolme

suunnittelemani hahmoa edustavat kaikki eri miehistön jäseniä.

Hahmoluokkien lisäksi hahmot on jaettu erilaisiin harvinaisuusluokkiin: tavallinen, harvinainen ja epätavallinen. Mitä harvinaisempi hahmo on, sitä paremmat ominaisuudet sillä pelissä on ja sitä hienommalta se itse pelissä näyttää.

### 3.3 Kitaristi: Tutkimusmatkailija

TUTKIMUSMATKAILIJA oli ensimmäinen suunnittelemani hahmo. Halusin hahmon olevan viittaus musiikkipelien ”kotimaahan”, Japaniin. Ideana oli tehdä hahmosta pirteä ja pirtsakka tyttö tai nuori nainen, joka peilaisi Japanin idolikulttuuria.

Söpöt vaatteet, hoikka ruumiinrakenne ja suuret silmät olivat mielessä ennen kuin hahmo pääsi edes paperille.

Hahmoluokkana tutkimusmatkailijalle päätin kitaristin. Huomion keskipisteenä oleva kitaristi sopi mielestäni idolin pirteään ja energiaa täynnä olevaan kuvaan ja maineeseen. Avaruuskitaristi myös oli omasta mielestäni hyvin mielenkiintoinen ja hauska idea, jonka halusin toteuttaa.

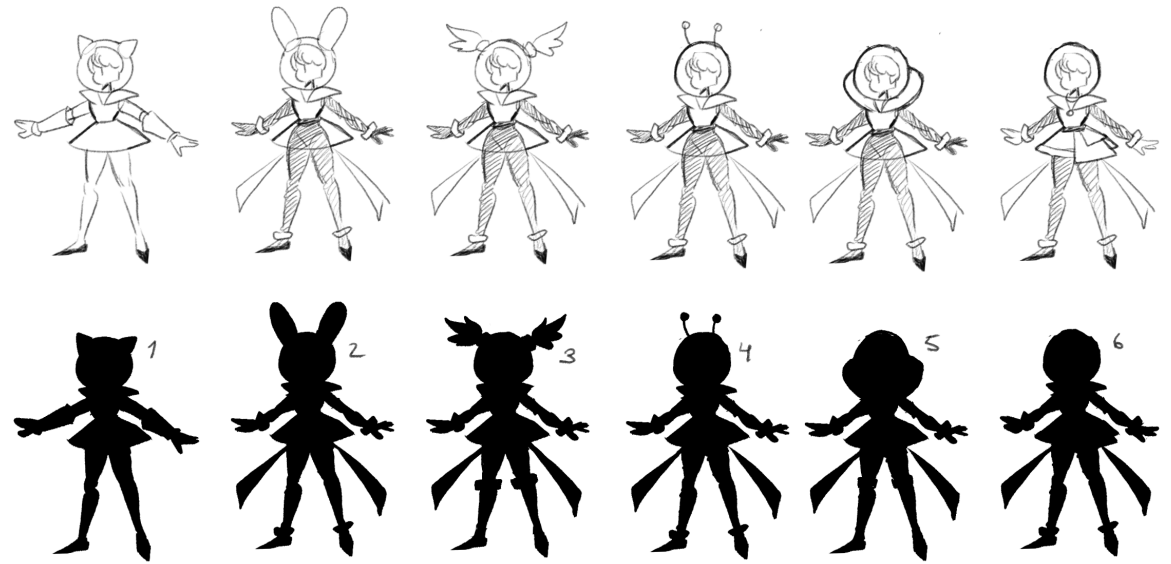
Ensimmäisen hahmon suunnittelu alkoi kankeasti. Tein ensin alustavia nopeita

ideointiluonnoksia, joissa kokeilin nopeasti erilaisia ideoita, jotka sattuivat mieleen.

Näistä ideoista tykästyin eniten tyttöön avaruuskypärässä. Pyöreä siluetti pään ympärillä oli hauska ja tunnistettava muoto, joten tahdoin työstää tätä konseptia pidemmälle.



Kuva 16: Ensimmäisiä luonnosteluja tutkimusmatkailijasta.



Kuva 17: Siluetteja tutkimusmatkailijasta.

JATKOIN KONSEPTIA keskittymällä tähän avaruuskypärään. Tein monta kokeilua itse avaruuskypärästä ja hahmon kasvoista ja hiuksista. Tässä vaiheessa ideointia olin jumissa, ja en osannut sanoa mikä näytti hyvältä. Siksi palasin yksinkertaisiin ja nopeisiin siluetteihin.

Piirsin monta erilaista siluettia, joista viimein löysin mielestäni toimivan version. Tässä versiossa hahmolla oli hauska X-kirjainta lähellä oleva siluetti, jonka ajattelin olevan tunnistettava.

Tämän jälkeen palasin avaruuskypärä- ja kasvuluonnoksiin, josta nyt pystyin valitsemaan sopivimman ja kiinnostavimman vaihtoehdon hahmolle.



Kuva 18: Ideointia hahmon avaruuskypärästä.



Kuva 19:  
Kokovartaloluonnoksia.

ALOITIN HAHMON kokovartaloluonnostelun alkuperäisen valitun siluetin pohjalta. Tämä siluetti alkoi kuitenkin muuttumaan, sillä huomasin, että olin tehnyt siitä liian monimutkaisen. Halusin säilyttää hahmon tunnistettavuuden ilman ylimääräisiä koristeita ja elementtejä.

Aluksi olin suunnitellut hahmon hameen läpinäkyväksi, sillä läpinäkyvyys ja muovimaisuus ovat hyvin futuristisen näköisiä. Läpinäkyvä hame teki siluetista kuitenkin monimutkaisen näköisen, joten päädyin antamaan hahmolle tavallisemman hameen. Annoin hameelle myös selvän kellon muotoisen muodon, joka näytti siluettina hyvältä. Pidin kuitenkin hameen reunan muovisena, jotta säilyttäisin futuristisen ulkonäön.

Päädyin myös antamaan hahmolle happisäiliöt ja pienet siivet, jotka täydensivät siluettia hyvin. Siivet antoivat tavalliselle siluettile mielenkiintoisemman muodon mutta eivät olleet liian massiiviset tai monimutkaiset sekoittamaan sitä. Myös avaruuskypärän poninhännät vaihtuivat yksinkertaisempiin töyhtöihin, joiden muoto mukaili tutkimusmatkailijan uusia siipiä.

KUN OLIN tyytyväinen tähän kokovartaloluonnokseen, aloin tehdä värikokeiluja. Tein muutaman värikokeilun, joissa värien lisäksi leikittelin myös muutamilla yksityiskohdilla. Varsinkin paita/ruumiin keskiosa tarvitsi mielestäni jotakin, koska se vaikutti liian tyhjältä.

Näistä värikokeiluista päätyin valitsemaan C:n. Tätä valintaa päädyin vielä hiomaan jonkin verran, sillä tahdoin tuoda tähän väripalettiin vahvemman kontrastin. Luovuin kuitenkin tästä ideasta nopeasti, koska kontrastista olisi tullut kaikin puolin aivan liian silmiinpistävä ja huomiota vievä.



Kuva 20: Värikokeiluja

KUN SAIN väripaletin kohdalleen, viimeistelin hahmon varjostamalla. Lisäsin hahmoon myös pehmeän keltaoranssin vastavalon, jossa toivomani vastaväri toi hahmon siniset ja violetit paremmin esiin.

Tutkimusmatkailijan kitarassa pidin väripaletin samankaltaisena hahmon väripaletin kanssa. Kitaran V-muoto oli myös hauska yhtenäisyys hahmon kaula-aukon kanssa.



*Kuva 21: Tutkimusmatkailijan lopullinen ulkonäkö*

## 3.4 Kosketinsoittaja: Mekaanikko

MEKAANIKON IDEANA oli luoda aivan uuden tuntuinen hahmo verrattuna kitaristiin. Halusin mekaanikon olevan vakava, räjäjäinen ja kaikin tavoin puhtaan ja söpön tutkimusmatkailijan vastakohta.

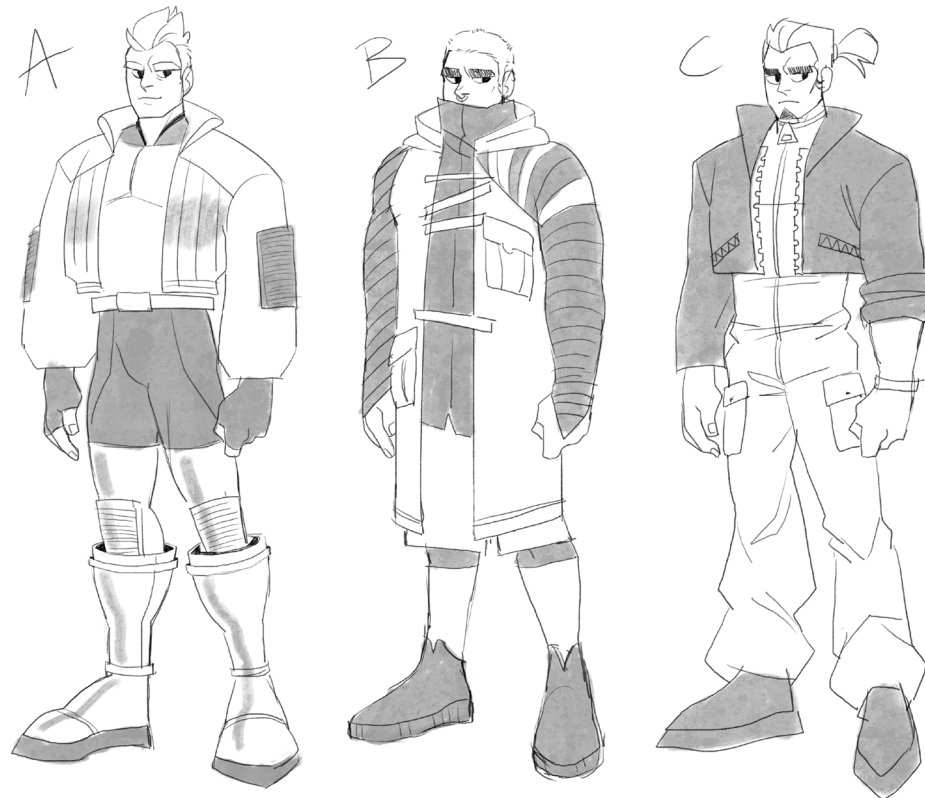
Päätin hakea hahmossa rock-henkisyyttä, sillä rock-estetiikka sopi mielestäni hyvin hieman räjäjäiseen mutta samalla päheään

hahmoon. Mieleeni hahmonluonnin alussa tulivat moottoripyörä-intoilijat, nahkatakkit ja no nonsense-asette.

Aloitin luonnostelemalla kolme ensimmäistä hahmoideaa, jotka pyörivät päässäni. Ensimmäinen luonnos A oli mielestäni aivan liian puhtoinen ja kiltti. Se muistutti liikaa Idolin pehmeyttä,

joten en päätenyt valitsemaan sitä. Luonnoksessa B menin taas liian pitkälle. Hahmo oli räjäjäinen ja hyvin cool, mutta itse mekaanikon piirteet puuttuivat luonnoksesta.

C oli taas täsmälleen mitä olin ennen luonnostelua ajatellutkin, joten päädyin työstämään sitä pidemmälle.



Kuva 22: Mekaanikon ensimmäisiä luonnosteluja.



Kuva 23: Mekaanikon työstämistä.

HAHMOSSA TÄYTTYIVÄT mekaanikon merkit heti haalarin takia, mutta räjäisyys jäi puuttumaan. Päätin poistaa hahmon takin hihat, jolloin revitty kangas toi hahmoon sekä räjäisyyttä sekä hauskan siluetin.

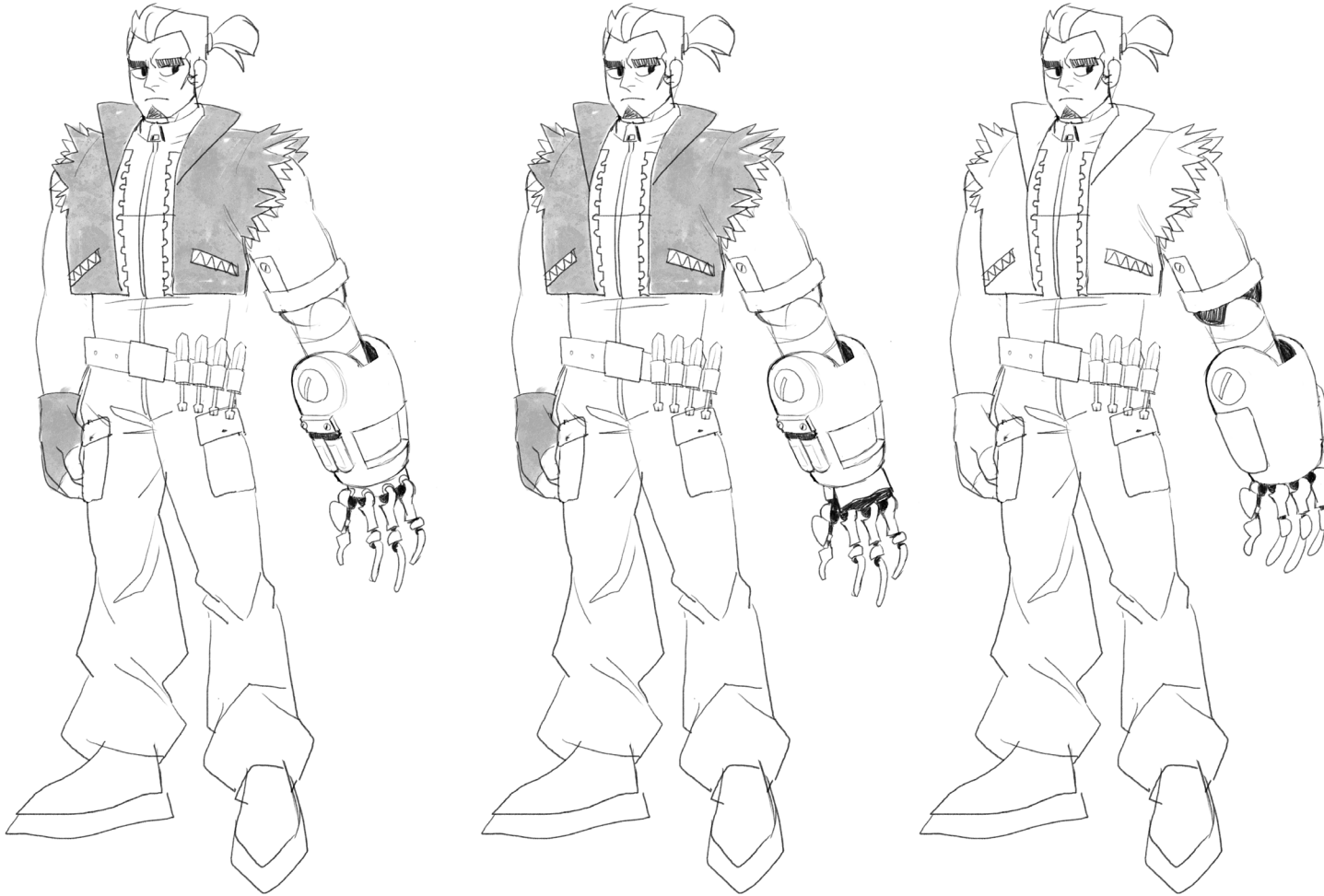
Mekaanikon käsivarret jäivät kuitenkin tyhjäksi, joten päätin kokeilla erilaisia hanskoja ja tatuointeja. Nämä eivät kuitenkaan tehneet hahmosta kokonaista.

PÄÄDYIN LOPULTA kokeilemaan erilaisia robottikäsiä. Mielestäni konsepti sopi futuristiselle mekaanikko-hahmolle loistavasti ja toisi hahmoon hauskan asymmetrisen siluetin robottikäden ollessa vain toisessa kädessä.

Tein kädestä monta erilaista versiota, sillä en ollut tyytyväinen moniin ensimmäisiin luonnoksiin. Olin luovuttamassa robottikäden suhteen, kunnes onnistuin viimein luomaan käden, johon olin tyytyväinen. Kädessä oli nyt ihmissormien kaltaiset sormet, joita olin aikaisemmin kättä luonnostellessa vältellyt.



*Kuva 24: Robottikäden kokeilua.*



*Kuva 25: Robottikäden hienosätöä.*

**LÄHDIN TYÖSTÄMÄÄN**  
tätä ideaa eteenpäin, sillä  
alkuperäinen sormellinen  
robottikäsi oli mielestäni  
hahmolle liian monimutkainen.

Robottikäden jälkeen luonnos  
oli valmis.

KOKEILIN LUONNOKSELLE muutamaa väripalettia. A oli suosikkini heti alusta pitäen, mutta siitä myös puuttui jotakin. B-paletissa oli vahva rock tähti-estetiikka, jota kaipasin ensimmäiseen palettiin. Siispä päätin yhdistää nämä kaksi palettia lisäämällä A-palettiin B-paletin valkoisia elementtejä ja siniset silmät.

Robottikädestä tein todella monta värikokeilua, sillä käden oma paletti osoittautui kimurantiksi. Halusin käden olevan hahmoon sopiva, mutta samalla se ei saanut olla liikaa huomiota vievä. Loppujen lopuksi onnistuin löytämään käteen sopivat värit, jolloin koko kokonaisuus tuntui loksahdavan kohdalleen.



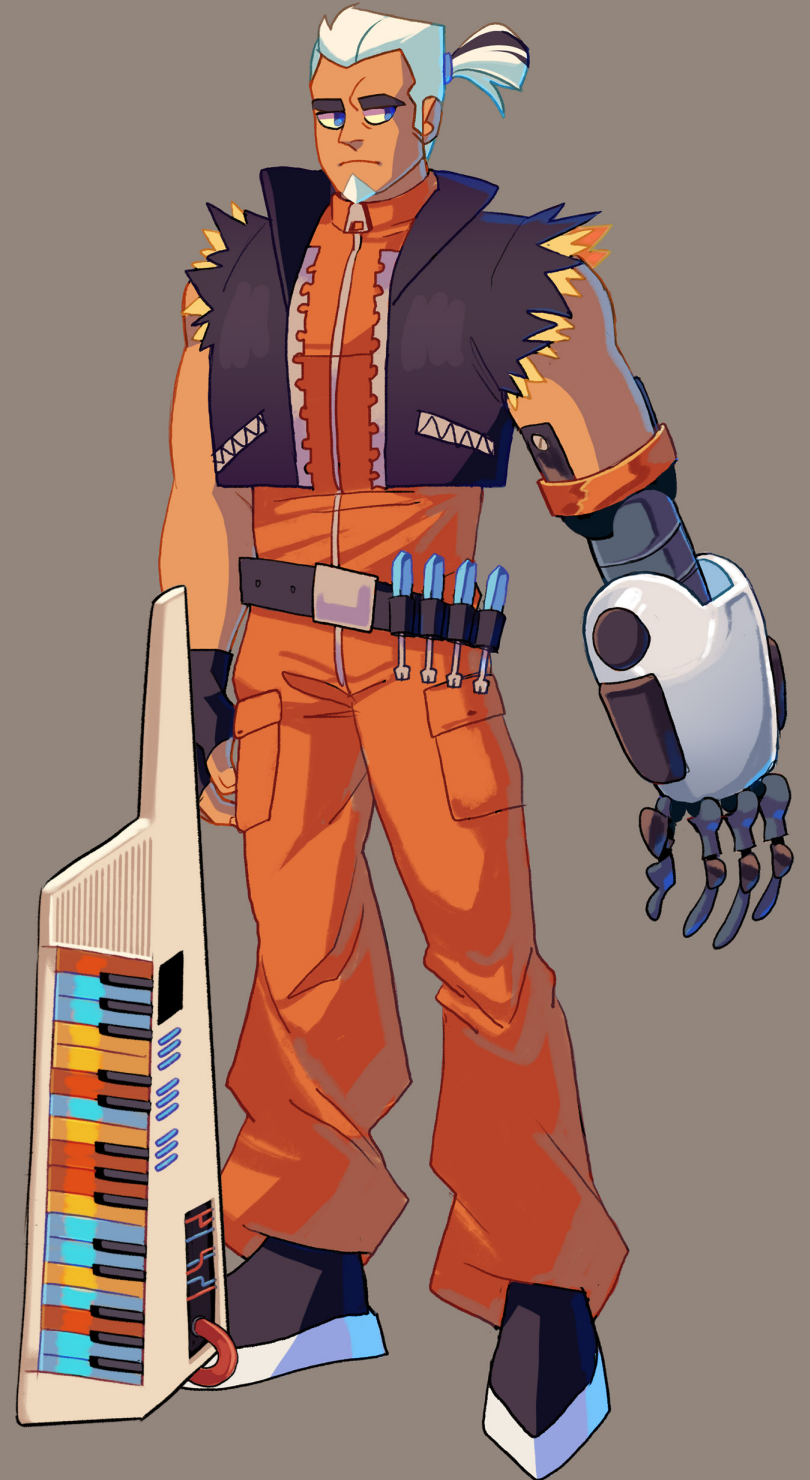
Kuva 26: Mekaanikon värikokeilua

VIIMEISTELLESSÄNI LUONNOSTA valitsin vastavaloksi oranssia korostavan vastavärin sinisen.

Kiinnitin myös paljon huomiota robottikäden varjostamiseen, jotta sain sen näyttämään kiiltävältä. Hain käden materiaalissa maalattua metallia.

Mekaanikon kosketinsoittimessa väripaletti oli vaalea, joka peilaa mekaanikon kättä. Siniset koskettimet tuovat myös hieman vastavärikontrastia mekaanikon oranssiin haalariin.

*Kuva 27: Mekaanikon lopullinen ulkonäkö*



## 3.5 Solisti: Kapteeni

TIESIN HETI hahmoluokkia luodessani, että halusin solisti-hahmon olevan laivan kapteeni. Sekä bändin että miehistön keulakuvana toimiva hahmo olisi vakava ja hänellä olisi tietynlaista arvokkuutta.

Kuvittelin hahmolle vahvan ja dramaattisen äänen, jonka pohjalta aloin ideoida hahmon ulkonäköä.

Aloitin taas luonnostelemalla ensimmäisiä hahmoideoita. Ensimmäiset luonnokset eivät tuntuneet loksahdavan kohdalleen. Hahmot tuntuivat liian generisiltä ja eivät omanneet erilaista persoonaa.

Kahteen edelliseen suunnittelemaani hahmoon verrattuna luonnokset olivat tylsiä, ja kapteeni jäi näiden edellisten hahmojen

varjoon. Päätin erottaa hahmon edellisistä hahmoista kokeilemalla jotakin, mitä en ollut niissä käyttänyt.

Luonnoksessa D kokeilin hahmolle kurvikkaampia muotoja. Ihastuin heti tähän luonnokseen ja hahmon asennosta kumpuavaan asenteseen, joten lähdin työstämään tätä luonnosta eteenpäin.



Kuva 28: Kapteenin ensimmäisiä luonnoksia.

Kuva 29:  
Hiustestejä 1.



HAHMON LOPULLINEN ulkonäkö ei muuttunut paljon alkuperäisestä luonnoksesta. Kokeilin hahmolle erilaisia hameita, housuja ja kenkiä, mutta alkuperäiset vaatteet pysyivät parhaimpana vaihtoehtona.

Hiukset tosin kaipasivat uuden ulkonäön, joten kokeilin monia eri hiustyyliä. Pidin hiukset kuitenkin lyhyenä, koska ne sopivat jo

olemassa olevaan siluettiin parhaiten. Päädyin hienovaraisempaan versioon alkuperäisen luonnoksen hiuksista.

Lisäsin kapteenille kauneuspilkun sekä taisteluarven kasvoihin. Arpi teki kapteenista kokeneemman näköisen, kuin hän olisi johtanut aluksensa jo moniin taisteluihin.

Kuva 30:  
Hiustestejä 2.





JATKOIN HAHMOA siirtymällä väreihin. Kapteenin kohdalla tuskailin värien kanssa todella kauan. En ollut ollenkaan varma väreistä, mitä hahmon kohdalla käyttäisin, joten päädyin kokeilemaan todella monta väripalettia.

Päädyin myös kokeilemaan hyvin räikeitä ja outoja paletteja, jotka eivät toimineet ollenkaan. Niiden avulla oli kuitenkin helpompi palata aikaisempiin väriyhdistelmiin ja nähdä mikä niissä oli toiminut. Lopulta päädyin muunnelmaan ensimmäisestä väripaletista.

*Kuva 31: Kapteenin värikokeiluja.*

VIIMEISTELLESSÄNI HAHMOA kiinnitin erityistä huomiota hahmon puoliviittaan. Tiesin hahmoa luodessani, että puoliviitta olisi läpinäkyvä ja että siinä olisi jonkinlaisia valoelementtejä. Lopullisessa hahmoluonnoksessa viitassa on punainen häivytyks ja pikselimäinen tekstuuri. Muutamit hohtavat pikselit peilaavat hahmon muiden vaatteiden värimaailmaa sitoen viitan hahmoon.

Päädyin myös muokkaamaan hahmon kasvoja hieman viimeistelyn ja varjostuksen aikana.

Halusin antaa kapteenille vanhanaikaisen mikrofonin, joka toisi hauskaa kontrastia futuristisen ja vanhan välille. Kapteeni on myös hahmoista vanhimman näköinen, joten vanha mikrofoni tuo tätäkin esiin.



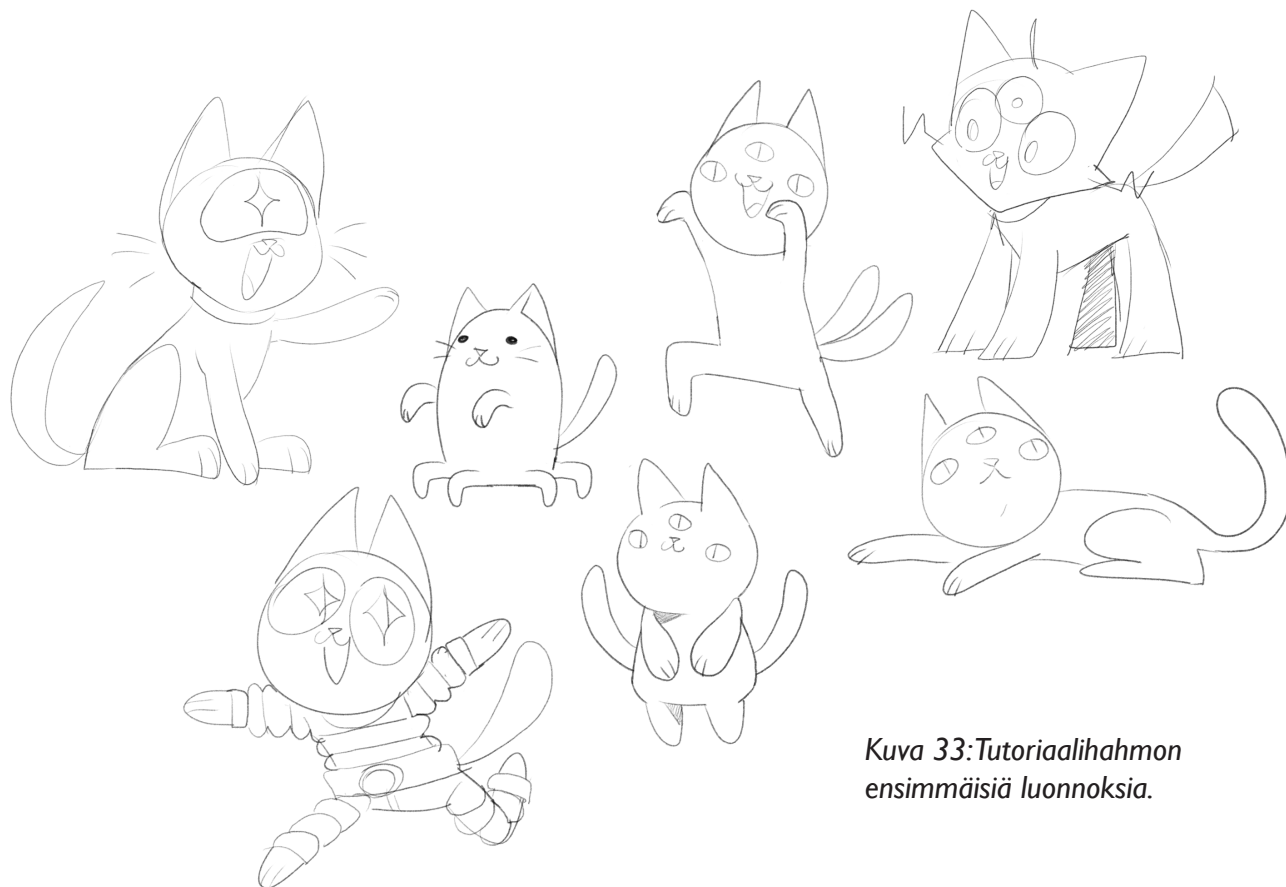
*Kuva 32: Kapteenin lopullinen ulkonäkö.*

## 3.6 Tutoriaalihahmo

SUUNNITTELIN TEKEVÄNI kolme hahmoa pelikonseptia varten. Päädyin kuitenkin suunnittelemaan neljännen yksinkertaisemman hahmon kolmen ensimmäisen hahmon lisäksi. Halusin pelille eräänlaisen maskottihahmon, joka toimisi pelin maskottina ja ohjeistaisi pelaajaa pelin tutoriaalissa. Näistä syistä halusin hahmon olevan yksinkertainen ja ärsyttävällä tavalla söpö.

Halusin maskotista avaruuskissan, sillä eläimet ovat helposti samaistuttavia ja tunnistettavia. Pelkkä kissa olisi pelin teemaan nähden tylsä, joten se tarvitsi jotain avaruusteemaista hahmoonsa.

Aloitin monella nopealla luonnoksella. Kokeilin kissalle erilaisia määriä silmiä ja tassuja. Pidin pyöreistä muodoista, koska ne tekivät hahmosta söpömmän. Hahmon tuli myös olla hyvin innostunut ja iloinen, joten otin näitä piirteitä mukaan siirtyessäni seuraaviin ideoihin.

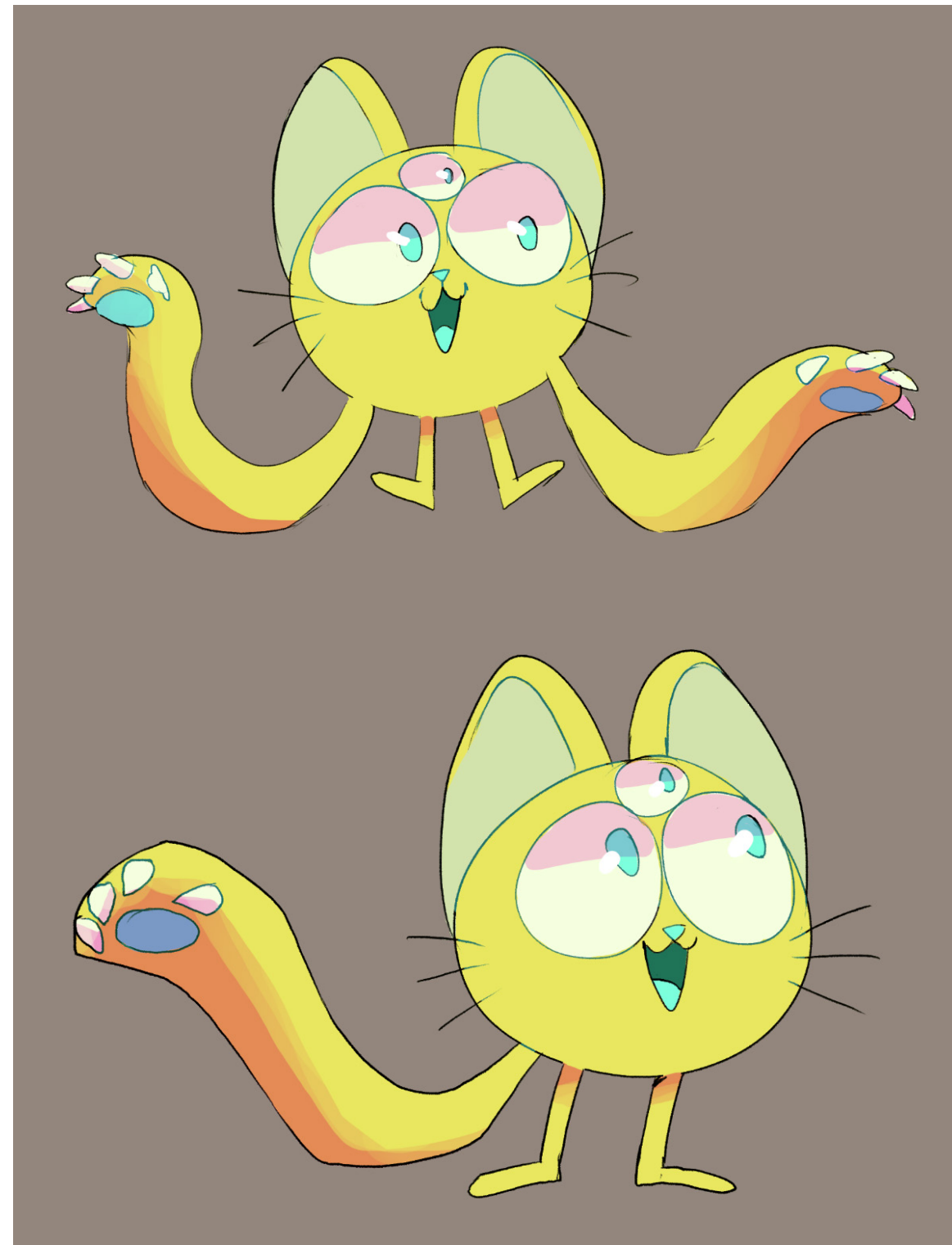


*Kuva 33: Tutoriaalihahmon ensimmäisiä luonnoksia.*

ENSIMMÄINEN VÄRITETTY luonnos oli vihreä kissa, joka seisoï kahdella lonkeromaisella tassulla samalla kun pienet jalat roikkuivat ilmassa. Itse pään/vartalon muoto oli hauska ja kolme silmää toimivat hyvin, mutta itse raajat tekivät hahmosta sekaisen.

Seuraavaksi kokeilin häntää, joka toimi tassuna. Tämä versio oli heti paljon toimivampi, mutta tassu tarvitsi lisää yksityiskohtia.

*Kuva 34: Tutoriaalihakmon ensimmäiset väritetyt luonnokset.*



VIIMEISESSÄ LUONNOKSESSA tein häntätassusta enemmän tassun näköisen. Tein tassuun myös söpön sydämen muotoisen osan, joka teki tassusta paljon suloisemman.

Tutoriaalihahmosta muodostui pieni vihreä alienkissa, josta tuli suloisen ja innostuneen näköinen. Mielestäni hahmoidea on onnistunut, sillä se kelpaisi hyvin vaikka pehmoleluksikin!

*Kuva 35:  
Tutoriaalihahmon  
lopullinen ulkonäkö*



# 4. Arviointi

## 4.1 Työskentelyn arviointi

MIELESTÄNI OLIN hyvin johdonmukainen työtä tehdessä. Käytin paljon aikaa itse idean hiomiseen, ennenkuin hyppäsin itse hahmojen piirtämiseen. Tunsin kuitenkin aloittamisen hyvin vaikeaksi, niinkuin kuvailin ensimmäistä hahmoa tehdessäni.

Ensimmäinen hahmo oli vaikea saada paperille, vaikka itse idea konseptista tuntui selvältä päässäni. Tästä syystä päädyin käyttämään ensimmäiseen hahmoon enemmän aikaa kuin alunperin tarkoitin.

Kun ensimmäisestä hahmosta oli selvä idea, luonnistuivat loput hahmot paljon helpommin.

Työskentelytapani oli mielestäni myös viisas, sillä työstin montaa hahmoa samaan aikaan. Kun olin saanut ensimmäisen hahmon luonnosteltua, aloitin luonnostelevaan seuraavaa. Tämän jälkeen siirryin ensimmäisen hahmon väreihin ja niin edelleen.

Koska pidin luonnosvaiheen erillisenä väreistä ja yksityiskohdista, pystyin ensin keskittymään kaikkien hahmojen siluetteihin ensin. Hahmojen väripaaleista tuli myös yhtenäiset, kun työstin niitä samaan aikaan.

Alkuperäisessä suunnitelmassani olin suunnitellut tekeväni pelille ulkoasun ja

tekaistuja pelikuvia, jotta hahmoja olisi voinut nähdä itse pelissä. Tämä osoittautui kuitenkin turhaksi, sillä menujen ja pelikuvan tekeminen ei olisi tuonut paljoa lisäarvoa työlle.

Työmäärä ei olisi myöskään sopinut aikatauluuni, joten jätin tämän osan pois opinnäytetyöstäni. On tietenkin mahdollisuus palata tähän myöhemmin, kun kehitän konseptia eteenpäin.

## 4.2 Lopullisen työn arviointi

OLEN KOKONAISUUTENA lopulliseen työhön tyytyväinen. Hahmoista tuli hauska kokonaisuus ja ne näyttävät kuuluvan samaan universumiin. Onnistuin myös mielestäni tuomaan esille hahmojen kuuluvan eri miehistöihin. Söpö, rokahtava ja militaristinen olivat teemoina tarpeeksi erilaisia, joten hahmoista tuli uniikkeja.

Itse lopputuloksessa olisi voinut olla paranneltavaa. Varjostamiseen jäi vähän aikaa, joten mielestäni siitä tuli joissakin kohdissa hätäinen. Olisin halunnut käyttää enemmän aikaa viimeistelyyn ja hienosäätöön, mutta tehdessäni hahmoja päätin keskittyä enemmän kokonaisuuteen kuin yksityiskohtiin. Jos käytössäni olisi ollut enemmän aikaa, olisin hionut hahmojen yksityiskohtia ja varjostuksia paljon enemmän.

Olisin halunnut tehdä kokeiluja itse pelin ulkoasulla, mutta siihen ei jäänyt aikaa eikä se myöskään olisi tuonut lisäarvoa työlleni. Jälkeenpäin minulla oli paljon

ideoita pelin valikoille ja ilmeelle, joten niiden puuttuminen jäi harmittamaan. Tulevaisuudessa voin toki jatkaa tämän kanssa.

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli myös täyttää portfoliotani ja edistää mahdollisuuksiani mobiilipeliurallani. Pidän hahmojen suunnittelusta todella paljon ja tahtoisin tehdä sitä työkseni tulevaisuudessa. Siihen nähden työ sopii portfoliooni hyvin ja olen siihen siltä kannalta tyytyväinen. Tosin työskentelen tällä hetkellä pelisuunnittelijana, joten nykyiseen ammattiini työ ei ole täysin sopiva.

Opinnäytetyö voi olla kuitenkin pohja pelikonseptille, jota voin lähteä suunnittelemaan ja työstämään eteenpäin työelämässä saamillani taidoilla. Kuten olin aiemmin maininnut, itse pelin valikoiden ja ilmeen suunnittelu kiinnostaisivat minua paljon, joten niiden työstäminen jatkossa olisi hyvää kasvua nykyisen

ammattini huomioon ottaen. Valikoiden ja ilmeen työstäminen tuntuu myös itselle helpommalta, kun itse pelin idea ja tyyli on hieman selkeämpi.

Suurempi itsenäinen peliprojekti tai sen suunnittelu olisi todella hyvää näyttöä portfoliooni pelisuunnittelun kannalta. Itse opinnäytettyöksi projekti olisi kuitenkin ollut aivan liian suuri, joten aiheen rajaaminen oli pakollista.

Rajaamalla aiheen pelimekaniikkojen tai pelin graafisen ilmeen suunnitteluun olisin voinut päästä lähemmäksi opinnäytetyön ammatillista hyötyä, mutta pidin tärkeänä myös aiheen mielekkyyttä. Töiden lomassa en halunnut tehdä työtä, joka olisi ollut liian samankaltainen päivittäiseen työhöni pelisuunnittelijana.

# 5. Lähteet

## 5.1 Kirjalliset ja elektroniset lähteet

Adams, E., 2013, Fundamentals of Game Design, 325 [viitattu 26.3.2020] New Riders

Cartoon Brew a, 2017, Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design [viitattu 28.3.2020], Cartoon Brew. Saatavissa: <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Cartoon Brew b, 2017, Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design [viitattu 28.3.2020], Cartoon Brew. Saatavissa: <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Corriero, M., 2011, The use of Silhouettes in Concept Design [viitattu 28.3.2020], Character and Creature Design Notes. Saatavissa: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

Knoop, J., 2019, The rise, fall and return of Dance Dance Revolution in America [viitattu 8.4.2020], Polygon. Saatavissa: <https://www.polygon.com/features/2017/12/11/16290772/the-rise-fall-and-return-of-dance-dance-revolution-in-america>

Rikard, 2015, The Psychology of Color: A Designer's Guide to Color Association & Meaning [Viitattu 25.4.2020], ZevenDesign. Saatavissa: <https://zevendesign.com/color-association/>

Webster, A., 2009, Roots of rhythm: a brief history of the music game genre [viitattu 26.3.2020] Ars Technica. Saatavissa: <https://arstechnica.com/gaming/2009/03/ne-music-game-feature/>

## 5.2 Kuvälähteet

1. Gematsu. 2016. [viitattu 26.3.2020]. Saatavissa: <https://www.gematsu.com/2016/12/parappa-rapper-locoroco-patapon-remasters-announced-ps4>
2. Jeffrey Carl Faden's Blog. 2019 [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: <https://jeffreywatw.com/blog/author/jeffreywatw/>
3. TravelJapanBlog. 2012 [viitattu 25.4.2020]. Saatavissa: <http://traveljapanblog.com/wordpress/2012/06/taiko-no-tatsujin-arcade-game/>
4. Medium. 2019. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: <https://medium.com/@dallasmojicanwcamuyot/osu-e13d84b96266>
5. Ars Technica. 2019. [viitattu 5.4.2020]. Saatavissa: <https://arstechnica.com/gaming/2019/05/nintendo-removing-mobile-games-in-belgium-over-loot-box-concerns/>
6. Love Live School Idol Festival Guide. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: <https://lilsifguide.weebly.com/card-management.html#>
7. School Idol Tomodachi. [viitattu 2.4.2020] Saatavissa: <https://schoolido.lu/cards/815/UR-Hoshizora-Rin-Land-of-Fairies-Cool/>
8. School Idol Tomodachi. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: <https://schoolido.lu/cards/799/UR-Yazawa-Nico-Land-of-Fairies-Pure/>
9. Lam, Elena. 2015. [viitattu 5.4.2020]. Saatavissa: <https://faralenalam.wordpress.com/2015/11/10/character-design-primordial-moodboard-concept-sketches/>
10. Concept Art Empire. [viitattu 5.4.2020]. Saatavissa: <https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>
11. Animation Resources. 2012. [viitattu 5.4.2020]. Saatavissa: <https://animationresources.org/instruction-preston-blairs-advanced-animation/>
12. Verywell Mind. 2019. [viitattu 5.4.2020]. Saatavissa: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>
13. HBK6193. 2012. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: <https://hbk6193.wordpress.com/2012/07/01/the-virtual-diva/>
14. Taiko no Tatsujin Wiki. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: [https://taiko.fandom.com/wiki/Katsu\\_Wada](https://taiko.fandom.com/wiki/Katsu_Wada)
15. Taiko no Tatsujin Wiki. [viitattu 2.4.2020]. Saatavissa: [https://taiko.fandom.com/wiki/Don\\_Wada](https://taiko.fandom.com/wiki/Don_Wada)

**Liitteet**



