

Heli Rinsko

Konsoliroolipelihahmojen visualisointi konseptipiirtämisen keinoin

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Medianomi (AMK)
Viestinnän Koulutusohjelma
Opinnäytetyö
25.5.2012

Tekijä(t) Otsikko	Heli Rinskoi
Sivumäärä Aika	40 sivua + 2 liitettä 25.5.2012
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Lehtori Raisa Omaheimo Lehtori Jaakko Ruuttunen
<p>Opinnäytetyöni aihe on hahmojen visualisointi konseptipiirtämisen keinoin. Työn tarkoitus on perehtyä visuaalisen hahmosuunnittelun alkuvaiheisiin konsoliroolipelissä taustatutkimuksen ja luovan prosessin kautta. Tutkimuskysymyksenäni on mitä huomioitavaa on hahmon konseptipiirrosta tehdessä. Tavoitteenani on syventää ammattillista osaamistani pelisuunnittelun alueelta, sekä kartoittaa aluetta josta on tarjolla hyvin vähän suomenkielistä kirjallisuutta.</p> <p>Taustatiedoksi tutkin pääsääntöisesti yleistä pelisuunnittelukirjallisuutta josta on poimittu konseptipiirtämisen kannalta olennaisia huomioitavia yksityiskohtia esiteltäväksi opinnäytetyössä. Menetelmänä käytin Alex Osbornin seitsemän askeleen mallia luovaan ajatteluun.</p> <p>Lopputuloksena esittelen sekä hyödyllisen teoriapaketin, että varhaisen vaiheen konseptipiirroksia hahmoista prosessinkuvauksineen, pohjautuen aiemmin kirjoitettuihin hahmosuunnitelmiin. Tutkimuskysymystä avaan selittämällä useita eri tekijöitä, kuten pelin tarinankerrontakeinojen ymmärrystä sekä käyttöliittymän huomiointia. Luovalla työ tuo teorialle esimerkin, jossa heijastelen esiintuotuja huomioita. Luovan työn lopputuotoksena on alkuvaiheen konseptipiirroksia kahdesta hahmosta.</p> <p>Tästä työstä on hyötyä mikäli kaipaa tietoa siitä, millaisia huomioita peliprosessi laajemmin ajateltuna on tehtävä, ennen kuin ryhtyy kuvittamaan pelihahmoa konsoliroolipeliin. Työstä voi hyötyä myös mikäli kaipaa juuri alkuvaiheen konseptipiirtämisestä työvaiheineen tietoa, tai mikäli on kiinnostunut Osbornin mallin toiminnasta käytännössä.</p>	
Avainsanat	pelisuunnittelu, hahmosuunnittelu, konseptipiirtäminen, konseptointi, konsoliroolipelit, pelit, Osborn

Author(s) Title	Heli Rinskoi Character visualization for console rpg by means of concept art
Number of Pages Date	40 pages + 2 appendices 25 May 2012
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Communication
Instructor(s)	Raisa Omaheimo, Lecturer Jaakko Ruuttunen, Lecturer
<p>The subject of the Thesis is character visualization for console rpg by means of concept art. The objective of this work is to lighten the early phases of visual character design for a console role-playing game, covering both related theory and creative process. The main research question is what to take into account while creating character concept art. The Author's motivation is to deepen her professional knowledge from game design. An additional aim was chart the area that offers currently very little literature in Finnish.</p> <p>The theoretical framework was provided through studying generic game design literature where specific details of importance were picked to take into account. This information was applied to visualize character concept descriptions. As a creative method Alex Osborn's Seven-Step Model for Creative Thinking was used.</p> <p>As an end result both usable theory package on the subject and early phase concept drawings based on character concepts are presented. The research question was answered by explaining various different factors, such as understanding console game storytelling possibilities and the importance of the user interface. The Author's artistic work will provide an example to the theory. The creative result is the preliminary state concept art of two characters.</p> <p>The Thesis will be useful for someone who wishes to learn what is necessary to take into account of the game concept and game design before starting the artistic process of visualizing a game character. The Thesis may also prove useful for someone who is looking for information of preliminary concept drawing phases. Those wanting to see Osborn's model in practice would also find this work helpful.</p>	
Keywords	Game design, character design, concept design, concept art, console rpg's, games, Osborn

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Konseptitaiteen merkityksestä	4
3	Hahmon visualisointia ohjaavat tekijät konsoliroolipelissä	6
3.1	Kerronnan ja hahmopsykologian mahdollisuudet	6
3.2	Visualisoinnin ohjenuoria	7
3.3	Kamerakulman ja käyttöliittymän huomiointi	9
3.4	Erilaiset hahmotyypit	11
3.4.1	Pelaajahahmon erityispiirteet visuaalisten valintojen ohjaajana	11
3.4.2	EPH:n erityispiirteet visuaalisten valintojen ohjaajina	13
3.5	Hahmon keho ja kasvot kertojana	14
4	Osbornin seitsemän askelman malli luovaan ajatteluun	16
5	Taiteellinen työ	18
5.1	Orientaatio ja valmistelu	18
5.2	Analysointi, ideointi ja hautominen	21
5.3	Synteesi ja iteraatio	29
5.4	Arviointi	35
6	Yhteenveto	37
	Lähteet	41

1 Johdanto

Opinnäytetyöni konsoliroolipelihahmon visualisoinnista konseptitaiteen keinoin sai alkunsa jo oikeastaan vuotta ennen näiden sanojen kirjoitushetkeä, kun tutustuin harjoitusseminaarin puitteissa pelikonseptitaiteen merkityksiin. Tuota seuranneena kesänä perehdyin pelisuunnitteluun konseptisuunnittelun itsenäisellä kurssilla ja innostuin siitä niinkin paljon että halusin jatkaa idean työstöä eteenpäin ja nähdä konseptieni heräävän jollakin tavalla henkiin. Peli-idean tuominen fyysisemmäksi kuvittamalla ja visualisoimalla sen osia vaikutti mielekkäältä jatkumolta.

Toiseksi hyväksi syyksi aiheeni valinnalle voisi sanoa ammatilliset päämäärät. Olen opiskellut pääsääntöisesti konseptisuunnittelua, pelisuunnittelua ja käyttöliittymäsuunnittelua. Pyrin määrätietoisesti työllistymään pelialalle, ja koen sen itselleni kutsuvimmaksi alavalinnaksi. Halusin siis ehdottomasti tehdä opinnäytetyönikin peliliitteisestä aiheesta, koska luontainen kiinnostus ja halu näyttää tietämystä oli jo olemassa. Ammatillisen kiinnostuksen takia minulle oli myös mielekästä hankkia runsaasti kirjallisuutta omaan käyttööni ja tutustua laajemmin pelisuunnitteluun, mikä mahdollisti hankalastikin lähestyttävään aiheeseen perehtymisen.

Kolmas, muttei lainkaan vähäisin syy oli se, että uskoin aiheeni kattavan seikkoja, joita on hyvin vähän vielä opinnäytetöiden pohjalta käsitelty. Se tarjoaisi täten jotakin uutta opinnäytetöiden joukkoon ja etenkin toisi aihetta suomeksi helpommin saavutettavaksi. Pelisuunnittelun, peligrafiikan ja hahmomallintamisen aiheita on käsitelty jonkin verran, mutta mikään niistä ei oikeastaan pureutunut mielestäni juuri peliprosessin alkuvaiheiden hahmon visualisointiin. Lisäksi koin, että juuri konseptitaide pelisuunnittelussa on niinkin vähän käsitelty asia, että jo yksissään se oli hyvä syy asettaa rajaus juurikin siihen kriittiseen hetkeen.

Käsittelen opinnäytetyössäni konsoliroolipelihahmojen alkuvaiheen konseptipiirtämistä, eli sitä vaihetta kun hahmot ensimmäisen kerran visualisoidaan. Käsittelen millaisia huomioita on syytä tehdä esimerkiksi käyttöliittymän suhteen. Käsittelen myös hieman millaisia hahmoja konsoliroolipelissä on ylipäänsä olemassa ja millä tasolla tarinankerronta sellaisissa peleissä ja hahmoissa liikkuu, etenkin mikä on visuaalisen

tarinankerronnan merkitys. Lisäksi käsittelen yleisempiä ohjeita ja nyrkkisääntöjä joita hahmojen konseptipiirtämisessä kannattaa huomioida. Luovassa työssäni käsittelen millaisia käytännön vaiheita konseptipiirtämisen voi liittyä.

Opinnäytetyössäni en sen sijaan tule käsittelemään konseptipiirtämistä kaikissa sen rooleissaan. En käsittele myöskään piirtämistekniikkaa, työskentelymenetelmiä tai estetiikkaa. En aio käsitellä peliympäristön visualisointia laajempina kokonaisuuksina. En aio käsitellä myöskään 3D-suunnittelua. En aio perehtyä erilaisiin konsoliroolipeleihin tai määritellä mitä tarkalleen sillä tarkoitetaan ja minkälaisiin pelikonsoleihin haluan rajausta tehdä.

Työtäni voi hyödyntää esimerkiksi oppilas, joka paneutuu pelihahmojen konseptointiin ja mallinnukseen ja haluaa tarkistaa, onko huomioimassa niiden suunnittelussa tarpeellisia seikkoja. Työstäni voi hyötyä pelikonseptipiirtämisestä kiinnostunut, joka ei löydä alkuvaiheen visuaalisesta konseptoinnista vaiheineen muualta tietoa. Osbornin luovan ajattelun mallista kiinnostunut voi seurata työni kautta sen toteutumista käytännössä yhden havaintoesimerkin voimin. Lisäksi työstäni voi lisäksi hyötyä esimerkiksi tarina- ja hahmosuunnitteluun perehtyvä, sillä käsittelen jonkin verran myös sitä sivuavia teemoja.

Lähteet teoriaosiooni ovat pitkälle pelisuunnittelua kattavasti ja yleisemmin käsitteleviä kirjoja. Pelikeskeisestä konseptipiirtämisestä itsestään ei ollut kovinkaan mittavasti kirjallisuutta mihin tarttua. Konseptipiirtämisestä yleisemmin olisi ollut kirjallisuutta, esimerkiksi Marcie Begleiterin *From Word To Image: Storyboarding and the Filmmaking Process*. En kuitenkaan nähnyt, että niinkin eri alan konseptipiirtämistä ja visuaalista suunnittelua koskevat kirjat olisivat hyödyntäneet minua. Toivoin saavani yleisemmin pelisuunnittelua käsittelevistä kirjoista edes palasina irti tietoa, jota voisin hyödyntää - ja nimenomaan näin tapauksessani kävikin. Oheislukemistoksi perehdyin sarjakuvakirjallisuuteen joka ehdottomasti osoittautui kiinnostavaksi ja palkitsevaksi, vaikken kirjojen antia juurikaan teoriaosiossani käsittele. Nettilähteitä minulla olisi ollut varmasti käytettävissä enemmän kuin mitä päädyin käyttämään. Halusin kuitenkin itse tukeutua arvostettujen ammattilaisten tuottamaan mahdollisimman ajankohtaiseen kirjallisuuteen, jotta lukijallani on parhaat mahdollisuudet tutkia aihetta omakohtaisesti laajemminkin.

Tässä opinnäytetyössä aloitan teoriaosioni määrittelemällä konseptitaidetta pelisuunnittelun kannalta. Luvussa 2 sivuan, mitä merkityksiä konseptitaiteella on koko pelisuunnitteluprosessissa ja mitä itse konseptipiirroksilta tällöin voisi odottaa. Aion teoriaosaamisen puolesta luvussa 3 käsitellä erilaisia konsoliroolipelin suunnitteluprosessissa huomioitavia seikkoja, jotka vaikuttavat siihen, miltä hahmon tulisi näyttää. Tämän takia on olennaista esimerkiksi saada käsitys siitä, millä kerronnan tasoilla konsoliroolipeleissä tarinoita kuljetetaan, mistä kerron luvussa 3.1. Perehdyn myös perusteltuihin visuaalisiin ohjeisiin luvussa 3.2, käyttöliittymän huomiointiin luvussa 3.3 sekä erilaisiin hahmotyyppeihin luvussa 3.4 ja lopuksi vielä miten kasvojenilmeillä voi viestiä pelikontekstissa luvussa 3.5. Äkkiseltään voi vaikuttaa, että olen kasannut aihealueet yhteen hyvinkin hajanaisesti, mutta tekstin ytimessä pitäisi aina hautua idea siitä, miten käsittelemäni osa-alueet voivat pohjustaa ymmärrystä hyvästä konseptipiirtämisestä konsoliroolipeleihin.

Ennen työosiota esittelen lyhykäisesti valitsemani taiteellisen prosessin luvussa 4. Työosiossani luvussa 5 käyn läpi eri työvaiheita ja millaisia asioita juuri niissä käsittelin ja otin huomioon ja miten se heijastelee prosessimallini ohjeita. Olen liittännyt mukaan runsaasti kuvamateriaalia havainnollistamaan työskentelyäni taiteellisen prosessin aikana ja sitä kuinka nuo vaiheet ovat vuorovaikuttaneet esittelemäni teorian kanssa. Toivon, että sekä esiintuomani teoria, että kuvamateriaali ja työskentelyni avaaminen ovat hyödyksi muille aiheesta kiinnostuneille.

2 Konseptitaiteen merkityksestä

Aluksi on tärkeää ymmärtää, mitä konseptitaide ylipäänsä on. Terminä konseptitaide on erittäin laaja ja epätarkka. Sitä käytetään terminä monilla luovan tuotannon aloilla suunnittelun alkuvaiheessa. Se täyttää monia erilaisia rooleja ja eri yrityksissä konseptitaiteilijan tehtäviin voidaan mieltää hyvinkin erilaisia asioita, kuten esimerkiksi tunnelman tai idean välittäminen. (Alexandra D. Bond). Määrittelen nyt konseptitaiteen siltä osin, millaiseksi se yleisesti ottaen pelituotannossa mielletään.

Yhdysvaltalaisen pelisuunnittelun professorin Jesse Schellin (2008, 350) mukaan hyvä konseptitaide selventää pelin ideaa ja innostaa pelin kanssa työskenteleviä. Se auttaa koko työryhmää hahmottamaan pelimaailmaa. Se myös houkuttelee ihmisiä pelaamaan peliä ja auttaa pelin suunnittelijoita keräämään sen työstämiseen resursseja. Schell myös tuo esiin näkemyksensä, että konseptitaide on eräänlainen prototyyppi, joka on tärkeä osa pelin iterointikiertoa, jossa ideat ja prototyypit vuorottelevat. Prototyypin testataan ideoita ja innostetaan suunnittelijoita ideoimaan lisää, jolloin tarvitaan tietenkin taas uusia prototyyppejä. Iteroimalla saavutetaan lopulta ihanteellinen lopputulos heijastelemalla ja testaamalla erilaisia ideoita. Ennen varsinaista demomateriaalia peliin konseptitaide täyttää tuon prototyypin lokeron. (Schell, 2008, 350)

Schellin mielestä hyvä konseptitaide edeltää hyvää taidetta, joka itsessään on pelille tärkeää. Se voi houkutella pelaajaa pelaamaan peliä, jota tämä muuten ei olisi välttämättä halunnut ostaa. Korkealaatuinen taide voi saada pelimaailman tuntumaan todelliselta ja uskottavalta pelaajalle, mikä taas lisää pelinautintoa. Pelinautinto puolestaan lisää pelaajan immersiota peliin. Immersiolla tarkoitetaan uppoutumista, eli tässä kontekstissa voimakasta eläytymistä viihdetuotteeseen. Esteettinen nautinto on myös jo itsessään arvokasta; kun pelissä on kaunista taidetta, niin kaikki uusi, jota pelaaja näkee on jo itsessään palkinto pelaajalle pelaamisesta. Pelaajat sietävät paremmin myös muita epätäydellisyyksiä pelissä, jos se on visuaalisesti vaikuttava. (Schell, 2008, 347.)

Scott Rogers on monialainen pelisuunnittelun ammattilainen Yhdysvalloista. Hänen kokemuksensa pohjalta pelin tuotantoprosessi on senlaatuinen, että suunnitelmat muuttuvat matkan varrella ja yksityiskohtia muutetaan kesken prosessin lukuisten erisyiden takia. Hänen mielestään on kuitenkin kolme tekijää, joiden muuttaminen kesken videopelituotannon johtaa auttamatta katastrofiin. Nämä tekijät ovat hahmo, kamera ja ohjaimet. Hahmo on tästä päätellen niin tärkeä, että siitä on oltava hyvin kirkas ja samana pysyvä visio kautta koko pelin. (Rogers, 2010, 83.) Tämän perusteella voidaan päätellä, että hahmon suunnitteluun ja myös sen visualisointiin on alusta asti paneuduttava todella huolella, mikä lisää konseptitaiteen merkitystä.

Siitä, miltä konseptitaiteen on näytettävä, ei ole yhtä oikeaa mielipidettä. Schell tuo esille, miten tärkeää on voida piirtää myös yksinkertaisia, nopeita luonnoksia. Toisinaan taas on välttämätöntä tehdä upeita värillisiä kuvauksia jotta voi antaa oikean vaikutelman pelistä. (Schell, 2008, 350.) Voidaan siis päätellä, että konseptitaidetta tehdään tiettyä tarkoitusta varten ja se tarkoitus muuttuu prosessin aikana ja riippuu myös taiteilijoista itsestään. Schell mainitsee vielä tuntemastaan taiteilijasta, jonka tyyliin kuuluu piirtää yksityiskohtainen, mutta yksinkertaisen viivapiirrosmainen kuva, jonka yksi kulma oli työstetty taiteelliseksi, realistisemmaksi moniväriyöksi. (Schell, 2008, 351.) Tällä menetelmällä voi yhdistää hyvät puolet molemmista, ajan säästämisen luonnosmaisuudesta, mutta myös tarkemman tunnelman ja vaikutelman täysin työstetystä piirroksen nurkasta.

Konseptitaidetta ei tiivistetä kattavassa muodossa käyttämässäni lähteissä, vaikka mielestäni on oman ja lukijani kannalta olennaista kyetä muutamalla lauseella sitä kuvaamaan. Tiivistettynä määrittelen esittelemieni lähteiden pohjalta konseptitaiteen itselleni mahdollisimman mielekkääksi kokonaisuudeksi seuraavasti: Konseptitaide on ideoiden visualisointia kommunikointi- tai testaustarkoituksessa. Se on pelisuunnitteluprojektissa käytettävä työmetodi, joka inspiroi, ohjaa ja auttaa testaamaan ideoita. Sen avulla voidaan myös kerätä resursseja pelin tuottamista varten. Konseptitaiteelle on myös ominaista, että sitä tuotetaan erilaisiin tarpeisiin eri vaiheessa pelin tuotantoprosessia, ja täten se edellyttää aina tehtävänantoa tai ongelmaa, joka visualisoimalla ratkaistaan tai esitetään.

3 Hahmon visualisointia ohjaavat tekijät konsoliroolipelissä

Varsinaisessa teoriaosiossa aion läpikäydä mielekkäästi luettavassa järjestyksessä työni kannalta olennaista taustatietoa. Aion perehtyä aluksi pelikerronnan painotuksiin ja hahmopsykologian mahdollisuuksiin, mistä siirryn koosteeseen visualisoinnin hyvistä muistisäännöistä nimenomaan pelisuunnittelun kannalta. Käsittelen myös käyttöliittymän huomiointia sekä lopuksi erilaisia hahmotyyppejä sekä kasvojenkieltä.

Visuaaliseen hahmosuunnitteluun vaikuttaa moni eri tekijä, joista ilmeisin on toki pelin yleinen tyyli ja tunnelma. Opinnäytetyöni puitteissa minulla ei ole mahdollista käsitellä laajempia visuaalisia kokonaisuuksia ja niiden suunnittelua. Sen tähden haluankin perehtyä siihen, mitkä seikat ovat huomionarvoisia nimenomaisesti yksittäistä hahmoa visualisoidessa.

3.1 Kerronnan ja hahmopsykologian mahdollisuudet

Videopeleissä hahmot poikkeavat muissa medioissa esiintyvistä hahmoista muutamalla havainnoitavalla tavalla. Oikeastaan kaikki eri mediatyypit antavat erilaisia mahdollisuuksia hahmojen välittämiseen yleisölle. Pääsääntöisesti voidaan todeta, että eri mediamuotojen ominaisuudet asettavat suuntaviivat sille, millaisia hahmoja niissä esiintyy. Kirjallisuuden kerronnassa käytetyistä hahmojen monimutkaisista psykologisista profiileista ja mutkikkaista ajatusmaailmoista siirrytään televisiokerronnan toiminnan ja dialogintäytteisestä ongelmanratkonnasta pelikerrontaan, jossa ongelmat ratkeavat useimmiten pääsääntöisesti fyysisesti. Peleissä ei myöskään useinkaan kuulla kovinkaan syvällisesti hahmon ajatuksia. (Schell 2008, 311.) Näille peligenren havainnoille on varmasti monia hyviä syitä. Esimerkiksi pelaajan immersio helpottuu, kun hän voi perustella itse päätöksensä ja ohjailla hahmoaan omien motivaattoreidensa perusteella, eikä kuunnella pelkästään valmiiksi annettuja hahmon ajatuksia, kuten kirjallisuudessa. Pelaaja kuitenkin kokee hahmon suoraan omaksi jatkeekseen (mts. 312), toisin kuin elokuvissa ja kirjallisuudessa, jossa pelaaja eläytyy kontrollinsa ulkopuolella olevaan hahmoon voimatta vaikuttaa tämän tekemisiin tai ajatuksiin.

Toisena tärkeänä erona viihdemuotojen välillä voidaan huomata realismisuuden väheneminen fantasiamaisuuden tieltä, kun siirrytään kirjallisuudesta peleihin. Kirjojen ollessa usein ainakin vahvasti realistispainotteisia, elokuvissa visuaalisin keinoin voidaan ottaa jo aimo harppaus kohti fantasiaa. Usein realistisissakin elokuvissa on fantasiamaaisia piirteitä, ja fantasiakirjoissa on hyvin realistisia ominaisuuksia. Pelit sen sijaan ovat lähes yksinomaan fantasiamaailmoita, etenkin tarkemmin käsittelemäni roolipelit. Ulkoisten seikkojen lisäksi myös tarinaelementit ovat fantasiamaaisempia. Sen sijaan hahmojen ja juonien runsaus ja mutkikkuus vähenee, kun siirrytään kirjoista videopeleihin. (Schell 2008, 311.)

Fantasian lisääntyminen on erittäin järkeenkäypää, sillä kaikki mitä pelissä näkyy, on joka tapauksessa ihmisen tekemää ja mallinnettua, suunniteltua. Sen sijaan kirjailijalle voi olla paljon helpompaa hyödyntää olemassaolevia mielikuvia, maisemia, ja lukijoille tyypillisiä ympäristöjä, joiden kuvailu verbaalisesti on helpompaa kuin täysin mielikuvituksekkaiden maailmojen yksityiskohtainen selostaminen. Vaikka kirjoissa onkin kustannustehokasta myös maalata hyvinkin vieraita ja fantasianomaisia maisemia, uskon, että Schell viittaa tällä analogiallaan myös siihen, että kirjojen kerrontakeinon takia niissä on hyvin realistisia tekijöitä, kuten syy-seuraussuhteita, realistisia persoonia ja motivaattoreita tai esimerkiksi luonnonlakeja. Kirjailijan on kuitenkin paitsi ruokittava ja ylläpidettävä lukijan kiinnostusta, oltava vastuussa myös uskottavuudesta. Elokuvien hyvin pikaisesti tarjoilemassa elämyksessä vastaanottaja antaa kenties enemmän anteeksi fantasianomaisuudelle ja epäuskottavuudelle. Juonien yksinkertaistuminen on varmaankin jossakin määrin peleissä välttämätöntä, sillä juonenkäänteiden mutkikkuus ja hahmojen syvällisyys on vaikea tuoda ilmi pelikerronnan kautta. Etenkin hahmoihin tutustuminen pelissä niin syvästi kuin kirjallisuuden hahmojen psykologia vaatisi olisi hyvin aikaavievää eikä välttämättä edes kiinnostaisi pelaajien enemmistöä. Hahmoihin täytyy voida tutustua pelin pelaamisen ohessa.

3.2 Visualisoinnin ohjenuoria

Scott Rogers (2010, 83-83) esittää muutamia erittäin tärkeitä näkemyksiä hahmon visualisoinnista. Niistä tärkein on ohjenuora *“Form follows function”* eli *“muoto seuraa*

tarkoitusta”. Hahmojen on näytettävä siltä, mitä he ovat. Hän kehoittaa purkamaan kolme hahmon tärkeintä piirrettä tai ominaisuutta selkeiksi sanoiksi. Kuvituksessa yritetään huomioida nuo piirteet mahdollisimman hyvin. Ohje on yksinkertainen ja varmasti toimiva, koska siinä keskitytään hahmon ytimeen. Myös Jesse Schell (2008, 316) toteaa, että vaikka onkin hyödyllistä harjoitusta kirjoittaa suuria määriä hahmosta ja luokitella tämän ominaisuuksia seikkaperäisestikin, on tärkeää monissa tuotannon vaiheissa voida määritellä hahmon keskeisimmät piirteet erittäin lyhyesti. Se on perusteltavaa senkin tähden, että mikäli hahmoaan ei voi selittää lyhyesti, sen olennaisimpia piirteitä ei myöskään voi helposti välittää muille saati kuvittaa.

Hahmojen visualisoinnissa voi käyttää muutamia yksinkertaisia vakiintuneita tapoja apunaan. Ensiksikin, jos hahmoja on useampia, ne kannattaa suunnitella yhdessä. Etenkin kaksikot kannattaa suunnitella niin, että ne täydentävät toisiaan ja ovat silhuutiltaan helposti erotettavissa toisistaan. Silhuettien merkityksestä Rogers puhuu paljon; omaperäinen silhuetti auttaa erottamaan oman hahmon muista nopeasti. Hyvä silhuetti voi jo kertoa paljon hahmon persoonastakin. Persoonasta viestii esimerkiksi hahmon ruumiinmuodot ja ryhti, sekä mahdolliset pukineet ja aseet. Kun siirrytään silhueteista yksityiskohtaisimpiin piirroksiin, myös väreillä ja tekstuureilla voi lisätä erotettavuutta ja tunnistettavuutta, persoonallisuuden esiintuomisesta puhumattakaan. (Rogers, 2010, 84-85.)

Rogers (2010, 91) kehoittaa välttämään ns. *uncanny valleytä*. Tätä itse asiassa painottaa myös Schell hyvin voimakkaasti. Uncanny valleyllä viitataan Masahiro Morin robotekniikkaa koskevaan hypoteesiin, jossa ihmiset reagoivat robotteihin empaattisemmin, kun robotit ovat ihmisenkaltaisempia. Jossakin vaiheessa ulkonäön ihmisenkaltaistamista empaattinen suhtautuminen muuttuu kuitenkin jyrkän torjuvaksi. Siinä pisteessä kohteet näyttävät tai liikkuvat ihmisenkaltaisesti, mutteivät tarpeeksi ihmismäisesti, ja rekisteröityvät tarkastelijoille sairaina tai väärinä. Kun kohteet ovat taas enemmän ja enemmän normaalin ihmisen kaltaisia, niihin tunnetaan taas samankaltaista empatiaa kuin oikeaa ihmistä kohtaan. Tämä robotiikan teoria pätee hyvin myös videopelien 3D-animaatioissa, jonka takia kannattaa välttää liian realistista peligrafiaikkaa, jossa on karikatyyrimäisiä piirteitä. (Schell 2008, 328.) Kannattaa valita mieluiten hyvin realistinen, tai mennä kauemmas karikatyyrisyyden ja tyyllittelyn

puolelle välttääkseen hahmon päätyminen valitettavalle harmaalle sektorille, jolloin pelaajat tuntevat alitajuista vastenmielisyyttä hahmoa kohtaan.

3.3 Kamerakulman ja käyttöliittymän huomiointi

Pelin tärkeimpiä teknisiä seikkoja suunnittelun kannalta on toki kamerakulma. Se vaikuttaa olennaisesti siihen, millaisia mekaniikkoja pelissä hyödynnetään, mutta se vaikuttaa ehdottomasti myös siihen, millaista taidetta kannattaa pelaajalle tuottaa. Kamerakulma voi hieman valmiissa pelissä muuttua, kun siirrytään varsinaisesta pelimoodista esimerkiksi *cutsceneen*, eli *välanimaatioon*, joissa saatetaan käyttää eri tilanteissa hieman eri kamerakulmia, mutta Rogers (2010, 122) suosittelee käyttämään yhtä oletuksena ja säästää muita vain tietynlaisiin pelin osioihin. Rogers myös huomauttaa, että kamerakulma on valittava pelin alkuvaiheessa, jotta visio pelin ominaisuuksista ei hajoa käsiin kesken prosessia. Se, että kamerakulma on tarkkaan tiedossa jo peliprosessin alussa, antaa mahdollisuudet taiteilijoille ja suunnittelijoille ottaa tuo kamerakulma hyvinkin tarkkaan huomioon hahmokonsepteissaan.

Pääsääntöisesti konsoliroolipeleissä käytetään nykyään kolmannen persoonan kamerakulmaa. Tässä kulmassa kamera seuraa pelaajaa kuin kiinteästi olkapään taakse asetettuna, tosin useimmiten kameraa voi myös itse liikuttaa hieman, ja se voi palata kiintopisteeseensä hiljalleen, tarjoten liikkumisen aikana laajempaa kuvaa ympäristöstä. Tätä kulmaa pidetään parhaana monestakin syystä. Yksi hyvä syy verrattuna varhaisten pelien ensimmäisen persoonan kamerakulmaan on se, että kolmannen persoonan näkökulma ei aiheuta huonovointisuutta, jota ensimmäisen persoonan kamera aiheuttaa joillekin pelaajille, ja se antaa hyvin laajan kuvan maailmasta pelaajan ympärillä ja tämän suhteesta siihen. (Rogers 2010, 130.) Se sopii mielestäni myös erinomaisesti peleihin, joissa voi kontrolloida päähahmon lisäksi sivuhahmoja. Ensimmäisen persoonan kamerakulma on henkilökohtaisempi, ja siinä ympäristö tulee enemmän iholle, koska pelaaja katselee maailmaa ikään kuin omin silmin. Kolmannen persoonan kamerakulmassa taas katsellaan hahmoa tai hahmoja ryhmänä kauempaa ja voidaan mieltää heidän vuorovaikutuksensa maailmansa kanssa. Kuviossa 1 esitellään kamerakulmien erot. Kuviossa vasemmalla hahmosta näkyy vain tämän käyttämä jousipyssy, muun tilan kuvatessa ympäristöä. Kuviossa oikealla näkyy pelaajan oma hahmo ja hahmon npc-seurue peliympäristössään.



Kuvio 1. Vasemmalla ensimmäisen persoonan kamerakulma (The Dark Meadow, Phosphor Games, LLC, 2011). Oikealla kolmannen persoonan kamerakulma. (Dragon Age II, Bioware, 2012).

Erinomainen perustelu kolmannen persoonan kameralle on esimerkiksi se, että kun pelaaja näkee jatkuvasti oman hahmonsä sekä miten hän kykenee kontrolloimaan hahmoaan, pelaaja voi eläytyä hahmoonsä erittäin alitajuisella tasolla, kuten selitin aiemmin pelaajahahmon erityispiirteistä visualisoinnin ohjaajana. Schell (2008, 312) pitää tätä tunnesidettä eräänlaisena virtuaalisena voodoo-nukkena. Hän on sitä mieltä, että hahmon näkeminen ja hahmon reagointi ulkoiseen pelimaailmaan on tärkeää immersion kannalta. Hän myös tuo ilmi ajatuksensa siitä, että koska pelaajalle vapauden ja itsemääräämisen tunteet ovat tärkeimpien joukossa, pelaajaa kannattaa ohjailta peleissä paljon huomaamattomilla, visuaalisilla keinoilla (mts. 287). Noilla keinoilla voi kommunikoida pelaajalle hahmonkin kautta. Schell (2008, 226) kehottaa muunmuassa priorisoimaan millaista informaatiota pelaaja tarvitsee ja miten usein sitä tarvitaan, ja voiko sen antaa pelaajalle tavalla, joka ei häiritse hänen immersiotaan pelimaailmaan. Erittäin tärkeää tietoa, kuten tietoa terveydentilasta, voi perustellusti projisoida suoraan hahmon ulkomuotoonkin välttääkseen tarpeettomia ulkosia elementtejä, jotka kertovat saman asian. Koska pelaaja kuluttaa suuren osan pelistä katsellen tiettyä osaa hahmonsä selästä, olisi erittäin hyvä, että siellä on vähintäänkin jotakin kiinnostavaa katseltavaa. Rogers on sitä mieltä, että hahmon ulkonäöstä voi tehdä indikaattorin ainakin terveydentilalle (2010, 110). Esimerkkinä tämän ohjeen toteutumisesta Rogers mainitsee avaruuskauhupeli Dead Spacen hahmon Isaacin, jonka puvussa näkyy jatkuvasti hehkuva selkäranka, joka toimii muun muassa terveysindikaattorina. Tuo on loistava esimerkki myös senkin tähden, että siinä

hyödynnetään runsaasti pelaajan näkemää hahmon selkäpuolta, joka on kamerakulman takia esillä ja samalla sulautetaan käyttöliittymän osioita pelaajalle läpinäkyvällä ja pelikokemusta häiritsemättömällä tavalla, mitä myös Schell piti tärkeänä.

Palaan vielä Rogersiin (2010, 110), joka mainitsee, että vaatteiden ja panssareiden lisäksi myös hahmon varusteet, kuten työkalut, voivat olla näkyvissä jatkuvasti hahmon päällä. Se on perusteltua, koska ne ovat osa virtuaalista käyttöliittymää; pelaaja voi niiden kautta vaikuttaa pelimaailman objekteihin. Rogers itse perustelee sen lähinnä mahdollisuutena vähentää pelaajan tarvetta käyttää erillistä inventaariota, mikä on tietenkin myös pelaajan kannalta miellyttävämpää. Rogers (mts. 90) myös kehottaa miettimään, haluaako aseesta tehdä hahmolleen erikoisominaisuuden, tekemällä siitä pelimaailmassa muista aseista selkeästi uniikin ja erottuvan. Tämä on vaihtoehtona houkutteleva, koska se ilman muuta lisää hahmon erotettavuutta yleisemminkin ja saa sen tuntumaan pelaajalle hieman erityisemmältä. Ase erikoispiirteensä on kuitenkin jo myös varsin paljon käytetty konventio.

3.4 Erilaiset hahmotyypit

Pelimaailmassa pääosassa ja tapahtumien keskiössä on aina tietenkin pelaajan oma hahmo *player character (PC)*, jota suomennettuna kutsun pelaajahahmoksi. Tämän pelaajan oman hahmon lisäksi pelimaailmaa kansoittavat kastiin *non player character (NPC)* luokittelevat, suomennettuna *ei-pelaaja-hahmot (EPH:t)*, jotka voivat olla pelaajan apureita, mutta myös osa pelaajaa johdatteleva pelielementtejä. EPH:t voivat lisätä pelikokemukseen mielekkyyttä pelkkänä tarinallisena elementtinä, mutta ne voivat myös palvella suurempaa tarkoitusta. EPH:n perimmäinen tarkoitus useimmiten on kuljettaa pelaajaa eteenpäin pelin kerronnassa. (Schell 2008, 292.) Joidenkin eri hahmotyyppien, etenkin EPH:n ja pelaajahahmon erojen ja erityispiirteiden huomiointi voi olla olennaista myös konseptipiirtämisen kannalta.

3.4.1 Pelaajahahmon erityispiirteet visuaalisten valintojen ohjaajana

Pelaajan hahmolle asetetaan paljon odotuksia, jotka pääsääntöisesti syntyvät pelaajan uniikista suhtautumisesta hahmoonsa. Schell (2008, 312) kertoo, että ihmisen kyky

eläytyä johonkin, jota hän voi itse ohjata on niin tehokas, että pelaaja kokee ohjailmansa asian osaksi omaa itseään – tämä ilmenee vaikkapa pyörää ajaessa tai ostoskärryä työntäessä ja ehdottomasti myös peleissä hahmoa liikutellessa. Mainitsin aiemmin tämän Schellin käyttämän kuvauksen virtuaalisesta voodooonukesta, joka kuvaa pelaajan suhdetta hahmoonsa hyvin. Pelaaja heijastaa oman egonsa hahmoonsa ja eläytyy tämän kokemuksiin heijastellen tämän kokemuksia omilla ilmeillä ja eleillään. Tämän pelaajan ja hahmon välisen suhteen takia on syytä miettiä tarkkaan, millainen hahmo soveltuu parhaiten pelaajalle, jotta tämä voi projisoida itsensä tähän mahdollisimman esteettömästi.

Schell (2008, 312) esittää muutaman tehokkaan keinon. Hänen mielestään pelajaa voidaan houkuttaa olemaan jotakin, mitä hän on aina halunnut olla tai joka hän voisi haluta olla. Hän kutsuu tätä lähestymistapaa *ideaaliksi*. Tällaiset hahmot ovat yliverkaisia ja kyvykkäitä yksilöitä, kuten kauniita prinsessoja tai sulavia salaisia agentteja. Ne ovat tavoiteltavia ja houkuttelevia, todennäköisesti heidän ominaisuutensa ovat kenen tahansa saavuttamattomissa todellisessa maailmassamme. Vaikka tämänkaltaiset hahmot eivät edusta pelaajia sellaisenaan, ne houkuttelevat pelaajia unelmoimaan olevansa senkaltaisia. Toinen Schellin esittämä hyvä vaihtoehto on *tyhjä taulu*: ikoninen ja yksinkertaisesti kuvitettu hahmo. Schell viittaa Scott McCloudin kirjaan Sarjakuva – näkymätön taide perustellessaan tyhjän taulun vetovoimaa. McCloud (1994, 36) esittää teorian, että mitä vähemmän yksityiskohtia hahmoon laitetaan, sen paremmin lukija voi projektoida itsensä tähän, nähdä sen omana ilmentymänään.

Schell kertoo, että monissa peleissä käytetään jonkinlaista kombinaatiota molemmista hänen luokittelustaan tyypeistä. Esimerkiksi naamioidut supersankarit antavat mainion keinon ikonisin piirtein maustetulle ideaaliselle hahmolle. Pitkään jatkuneen trendin mukaan on jo ensi vilkaisultakin havaittavissa, että konsoliroolipelien hahmot ovat kuitenkin pääsääntöisesti enemmän ideaalityyppiä kuin ikonisia. Tekniikan kehitys ja aina vain parempien ja realistisempien ihmiskuvausten tuottaminen on varmaankin johtanut tähän kehitykseen.

3.4.2 EPH:n erityispiirteet visuaalisten valintojen ohjaajina

EPH on siis kirjaimellisesti ei-pelaaja-hahmo. Tällä tarkoitetaan kaikkia muita pelissä esiintyviä hahmoja kuin pelaajan omaa hahmoa. Erilaisia EPH -tyyppjä voidaan käyttää ohjailemaan pelaajaa luomalla erilaisia motivaattoreita ja kannustimia tai rangaistuksia (Rogers 2010, 116). Pelaajan mahdollisimman huomaamaton ohjailu on erittäin tärkeä tarinan kuljettamisen keino ja EPH:t ovat siinä loistava väline (Schell 2008, 292). Kuten pelaajahahmon, myös EPH:n suunnittelussa tulee huomioida tiettyjä odotuksia, jotka tietysti poikkeavat pelaajan oman hahmon odotuksista.

Roolipeleissä pelaaja voi tutustua ja tuntea empatiaa EPH:hon, mutta hän ei projisoi itseään niihin (Schell 2008, 292). Sen sijaan EPH:t täyttävät erilaisia sosiaalisia rooleja tai toiminnallisia funktioita. Näistä luokituksista ja siitä, miten tärkeää ne on tehdä pelaajalle pelissä selväksi puhuvat sekä Katherine Isbister (2006, 226) Jesse Schell (2008, 315) että Scott Rogers (2010, 116). Isbisterin mukaan tiedämme, miten EPH:on suhtautua, kun kykenemme määrittelemään tämän sosiaalisen roolin. Rogers sen sijaan lähestyy EPH:ta sen kannalta, mitä funktioita pelaajalle on tärkeää tuottaa, jotta peli on onnistunut elämys. Schell pitää tärkeänä ensin listata tarvitsemansa funktiot ja sitten miettiä, millaisin hahmoin ne täyttää. Pelaajan oma hahmo tarvitsee ympärilleen apureita, oppaita, mentoreita, liittolaisia ja lemmikkejä, pelastettavia; enemmän tai vähemmän erilaisia muita hahmoja riippuen pelin luonteesta. Pelaajaa motivoivat myös haasteet. Arkkiviholliset, kätyrit, kilpailijat, tai vain esteenä olevat ja jonkinlaisia lisätehtäviä peliin luovat hahmotyypit täyttävät nuo kolot. (Schell 2008, 315).

Visualisoinnissa Rogersin mukaan EPH:n tarkoitus tulee näkyä erittäin selvästi ja etenkin erottua muista EPH:ista. Tässäkin pätee hyvin aiemmin todettu form follows function, eli muoto seuraa tarkoitusta. Myös Isbisterin mukaan on tärkeää, että pelaaja oivaltaa nopeasti, mitä sosiaalista luokkaa hänen tapaamansa EPH edustaa, jotta tämä tietää miten tämän kanssa asioidaan. Tässä voidaan keskittyä kasvojenilmeisiin, ulkomuotoon, käytökseen ja persoonan ilmenemiseen. Silti pelkästään arkkityyppeihin ei kannata välttämättä sortua. Schell (2008, 315) nimittäin huomauttaa, että pelin mielenkiintoisin tai hauskin anti voi syntyä siitä, miten yllättävin hahmovalinnoin täyttää vakiintuneet pelin funktioita palvelevat EPH-paikat.

EPH:n asema näkyy varmasti parhaiten siinä, näyttääkö tämä olevan samalla tasolla kuin pelaajan oma hahmo, vai kenties hyvinkin poikkeava siitä, esimerkiksi vahvempi tai heikompi. Schell puhuu paljon statuksesta (2008, 323) joka näkyy parhaiten käytöksessä. Hänen mielestään status ja sen pelin aikana tapahtuvat muutokset ovat hyvin kiinnostavaa antia itse pelissä. Hahmon apurit ja liittolaiset ovat kyvyiltään ja fyysisiltä ja sosiaalisilta voimavaroiltaan samankaltaisia, tai hieman korkeammalla tai matalammalla kuin sankari itse (Isbister, 2006, 236). Viholliset sen sijaan voi luokitella useaan eri lajiin. Arkkiviholliset ovat Isbisterin mukaan merkittävästi voimakkaampia (2006, 243) kuin pelaajan oma hahmo ja heidän kukistamisensa tavalla tai toisella on merkittävä saavutus.

Aseman ilmeneminen konseptitaiteessa voi jäädä varsin vaihkeiseksi. Isbister puhuu paljon ystävällisyyden ja dominoivuuden mittareista, joiden avulla voi tuoda intuitiivisesti esiin tämänkaltaisia eroavaisuuksia hahmoissa. Nämä mittarit ovat visuaalisesti havaittavissa, sekä eleitä että ilmeitä. Ystävällinen ilme, ei-uhkaava katsekontakti ja avoin kehonkieli ovat lähestyttäviä ominaisuuksia. Vastakohtat kielivät vihamielisyydestä tai vähintäänkin sulkeutuneisuudesta. Dominoivuus näkyy rohkeana katsekontaktina ja tuijottamisena, runsaana fyysisen tilan viemisenä sekä kehollisesti että olemisellaan, sekä tietynlaisena rauhallisuutena kehonkielessä. (Isbister, 2006, 24-31). Näitä ominaisuuksia voi hyödyntää jonkin verran myös kaksiulotteisissa still-kuvissa.

3.5 Hahmon keho ja kasvot kertojana

Isbisterin (2006, 7-10) mukaan ulkonäöllä on valtava merkitys siihen, miten keneen tahansa suhtaudutaan ja miten tätä kohdellaan. Hän kertoo, että ulkonäöstä voidaan tehdä johtopäätöksiä, vaikka käytös ja puheet todistaisivat päinvastaista. Kauniisiin ihmisiin liitetään paljon positiivisia ominaisuuksia riippumatta siitä, ansaitsevatko he niitä. Lapsenkasvoiset piirteet taas vetoavat toisenlaisiin tuntemuksiin, kuten harmittomuuteen, ystävällisyyteen ja luotettavuuteen, mutta myös sosiaaliseen riippuvaisuuteen ja hyväuskoisuuteen.

Ulkonäöstä vedettävät johtopäätökset ovat stereotyyppioita, joihin ihmiset luottavat usein tahtomattaankin. Tätä voi Isbisterin mukaan käyttää hyväkseen hahmosuunnittelussa,

jos haluaa nopeasti antaa tiettyjä mielikuvia hahmon ominaisuuksista ulkonäön kautta, mutta se voi olla myös haittana. Stereotyyppien noudattaminen ja tällä tavoin odotusten täyttäminen ei tarjoa mitään uutta pelaajalle, mutta niistä saa kiinnostavampia lisäämällä niihin vaikka yllättäviä tai odottamattomia piirteitä (Isbister, 2006, 12-16). Stereotyyppisiä piirteitä voi käyttää myös vain mausteena helpottamaan uusien hahmojen oppimista ja mielikuvien luomista näistä.

Kasvot ovat ehdottomasti tärkeimmät ihmishahmossa toisille ihmisille. Isbisterin mukaan ihmisten ilmeiden erottelukyky on pohjimmiltaan globaalisti hyvin samankaltainen, riippumaton jopa kulttuuritekijöistä. Kulttuuritekijät vaikuttavat varmasti siihen, miten ilmeet tulkitaan tai miten soveliaita ne ovat, mutteivät siihen, kykenevätkö ihmiset tulkitsemaan ilmeitä vaiko eivät. Paitsi että ihmisillä on hyvä erottelukyky, he helposti myös heijastelevat myötäsyttyisesti samoja tuntemuksia, joita näkevät muissa, etenkin jos he toistavat saman ilmeen omilla kasvoillaan. Tälle on oma terminsä, *facial feedback hypothesis*. (Isbister 2006, 144-151) Puhuin jo aiemmin luvussa 3.2, että pelaaja toisinaan eläytyy hahmoonsa niin paljon, että toistaa tämän ilmeitä kasvoillaan tai reagoi tähän kokemukseen omilla ilmeillään, mikä kuvaa ilmiön itseään vahvistavaa vaikutusta.

Erilaisia ilmeitä voi hyvinkin käyttää hyväkseen itse pelissä, mutta konseptipiirtämisessä on tärkeintä miettiä, millainen ilme kannattaa hahmosta tuoda esille viestiäkseen parhaalla mahdollisella tavalla tämän persoonasta. *Uncanny valley*ä kannattaa varmasti välttää ilmeidenkin suhteen. Liian vääristyneet tai vaikeatulkintaiset ilmeet ahdistavat katselijoita. Sen sijaan esimerkiksi hirviöitä kuvittaessa voi sitä käyttää jopa tehokeinona.

4 Osbornin seitsemän askelman malli luovaan ajatteluun

Opinnäytetyön työosiossa tapahtuva hahmojen visualisointi on tietysti luova prosessi. Tälle luovalle työvaiheelle on hyvä olla raamikehyksenä prosessimalli, jonka avulla omaa työskentelyä voi rytmittää ja seurata. Käytän taiteellisena prosessinani Alex Osbornin *seitsemän askeleen mallia luovaan ajatteluun*. Osborn on tunnettu *brainstorming*-mallin kehittäjänä. Malli on seuraavanlainen:

1. Orientaatio: Ongelman esiintuominen
2. Valmistelu: Tarpeellisen tiedon kerääminen
3. Analysointi: Olennaisen materiaalin purkaminen
4. Ideointi: Erialaisten vaihtoehtojen ideointi
5. Hautominen: Hellittäminen, oivalluksen kutsuminen
6. Synteesi: Palasten laittaminen yhteen
7. Arviointi: Jäljelläolevan idean arviointi

(Plsek, 1996).

Valitsin mallin, koska se mielestäni sopii erityisen hyvin pelisuunnitteluprosessiin. Halusin nimenomaan mallin, jossa on mukana jäsennehtyjä esisuunnitteluvaiheita. Tämä kuuluu todella olennaisesti konseptipiirtämiseen. Kirjassaan *Game Design Course* Jim Thompson (2007, 91) puhuu paljon *moodboardeista*, jotka ovat eräänlaisia kuvakokoelmia, joista saa mielikuvia halutusta visuaalisesta tyylistä ja tunnelmasta. Tämä on esimerkillistä visuaalisen suunnittelun taustatiedon keräämistä ja käsittelyä, jota Osbornin metodissa tuodaan ilmi. Lisäksi Osbornin malliin kuuluu lopullisessa vaiheessa arviointia, joka on myös mielestäni pelisuunnitteluun olennaisesti kuuluva työvaihe. Seitsemän askelman malli luovaan ajatteluun on melko lähellä myös itselleni mieluisimpia työskentelytapoja.

Kriittisenä puolena tarttuisin mallin ainoaan heikkouteen. Osbornin mallissa ei kiinnitetä huomiota iterointiin, mahdollisesti koska se on yksiä vanhimpia luovan työn malleja mitä on laadittu. Iterointi on voitu ajatella kirjoittamattomaksi säännöksi osaksi muita työvaiheita, tai sitä ei ole ajateltu tuona aikana erillisenä prosessin osana. Aion

kuitenkin itse toteuttaa iterointia tarpeen vaatiessa työni puitteissa, ainakin yksityiskohtien suhteen. Iteroinnin tärkeyden puolesta puhuu mm. Schell, kuten aiemmin selitin konseptitaiteen käsitettä avatessa luvussa 2. Iteroinnissa auttaa työnsä heijastelu kysymyksiin ja erilaisten hahmotelmien kokeileminen. Thompson (2007, 147) esimerkiksi kehottaa tekemään kysymyksiä jatkuvasti itse piirtämistyön aikana. Sopivia kysymyksiä ovat esimerkiksi seuraavat: Sopiiko piirros olemassaolevaan konseptiin? Voiko mitään osaa muuttaa paremmaksi tai kiinnostavammaksi? Palveleeko se tunnettuja tarpeita ja reunakehyksiä?

5 Taiteellinen työ

Aion käsitellä taiteellista prosessia toisiinsa luontevasti nitoutuvien vaiheiden ryhminä, joiden lomassa esittelen kyseisten askelmien aikana tekemääni työtä. Olen porrastanut seitsemän askelmaa neljään eri vaiheeseen.

Ensimmäiseen kokonaisuuteen kuuluvat orientaatio ja valmistelu. Tässä vaiheessa käsittelen tehtävänantoa tai pohjustusta, sekä pohjatyön tekemistä. Tämän vaiheen lopuksi minulla on selkeä kuva siitä, minkälaiset edellytykset taiteelliselle työlle on. Kysymyksinäni on etenkin mitä olen tekemässä, miksi ja miten. Sen lisäksi, että tutustun hahmokonsepteihin, selaan pääsääntöisesti noita konsepteja tukevaa materiaalia netistä valikoimatta tai priorisoimatta.

Toisessa vaiheessa ovat yhdessä analysointi, ideointi ja hautominen. Tämä on esivalmistelua ja vaihtoehtojen rajaamista ja priorisointia käsittelevä vaihe. Analysoin, mikä kerätystä materiaalista tukee parhaiten hahmokuvauksia. Koostan moodboardoja, rajaan materiaalia ja mietin, millaisia eri ideoita moodboardien pohjalta voisi muodostaa. Hautomisvaiheessa vetäydyn toviksi varsinaisesta työskentelyvaiheesta ja keskityn opinnäytetyön kirjoittamiseen, mikä samalla toimii hyvänä fokuksena sille mitä varsinaisessa piirrosvaiheessa on huomioitava.

Synteesi sekä arvioiminen ovat omia vaiheitaan, kuten Osbornin mallissa, mutta liitän synteesivaiheeseen myös iteraation, jota Osbornin mallissa ei alunperin ollut ollenkaan. Synteesissä saavutetaan alkuideoiden pohjalta ihanteellinen lopputulos, mikä tarkoittaa mielestäni varsinaista taiteellista työtä hahmottelua lukuun ottamatta. Arvioimisessa käsittelen mm. lopputulosta suhteessa alussa esitettyihin tavoitteisiin. Suoritin mielestäni jatkuvaa arviointia myös itse piirrosvaiheen aikana, mutta en kykene mieltämään sitä lopputuloksen arvioimiseksi, vaan kriittiseksi työskentelyksi.

5.1 Orientaatio ja valmistelu

Osbornin mallissa orientaatiovaihe on ongelman esiintuomista. Valmisteluvaiheessa keskitytään tarpeellisen tiedon keräämiseen. Ongelman esiintuominen on tapauksessani ongelman määrittelyä tehtävänannolla, mikä on osittain mielestäni myös tarpeellista tietoa, joten en osannut eritellä näitä askelmia toisistaan irti mitenkään järkevästi. Luontevimmin yhdistin ne samaksi, olkoonkin ettei aivan samanaikaisesti alkaneeksi työvaiheeksi.

Ratkaistavana ongelmana tai tehtävänantona on aiemmin konseptoitu peli- ja hahmoidea, jotka löytyvät yksityiskohtaisemmin liitteistä. Päätin tiivistää molemmat hahmot olennaisimpiin ominaisuuksiin, jotta saatoin jatkuvasti pitää mielessä niiden ytimen. Itse pelin tunnelmaa, visuaalista tyyliä tai maailmaa havainnollistaakseni esittelen myös peli-idean pinnallisesti.

Peli-ideana on konsoliroolipeli, jonka kantavana teemana on fantasian ja scifin sekoittaminen toisiinsa. Ulkoavaruudellisen haaksirikon seurauksena nykymaailmamme mittapuulla ehkä suurin piirtein keskiajan kehitystason saavuttaneeseen rauhalliseen maailmaan syöksyy avaruusalus. Se laittaa raiteiltaan niin biosfäärin kuin maailman voimasuhteetkin. Merkittävästi planeetan kulttuuria edistyneemmät muukalaiset ovat tahattomasti aiheuttaneet biologisen ketjureaktion, joka uhkaa tuhota koko planeetan elinkelpoisuuden sen alkuperäisasukkaille. Näkyvimpänä tästä muukalaisaluksen maahansyöksypaikka keskiössään maailma alkaa hiljalleen peittyä summaan, joka tuo mukanaan mutaatioita paikallisessa luonnossa. Sekä muukalaisten matkan jatkuminen että ihmisten selviytyminen lepää vain muutaman sankariksi tahattomastikin ajautuneen yksilön harteilla. Heidän on selvitettävä, mitä on tapahtunut. Heidän on myös selvittävä sisälleen lukuisia odottamattomia vaaroja kätkevässä tiheissä usvissa, jotka ovat peittäneet koko maailman hämärään.

Kuten yleensä konsoliroolipeleissä, olisi pelin lopullinen ilme 3D-grafiikalla toteutettu uskottava ja todenmukainen maailma. Konseptini olisi pääsääntöisesti aikuisille pelaajille tarkoitettu konsoliroolipeli, jossa on mausteena kauhuaineuksia. Miellän, että juuri tämänkaltaisia pelejä vastaavat esimerkiksi Biowaren tarinaan ja hahmoihin runsaasti panostavat roolipelit, kuten Dragon Age- ja Mass Effect -saagat. Tarinaelementeissä voi olla kauhuaineuksia kuten vanhemmassa pelisarjassa Parasite Eve.

Pelin sankareita ovat hahmot Zia ja Ivo. Zia on kotoisin lämpimiltä keitaiden täplittämiltä hiekkatasangoilta, ja viettänyt aikaansa niin beduiinien teltoissa kuin sulttaanien palatseissakin. Hän on etevä veitsien kanssa, notkea ja ovela, salaperäinen ja kiusoitteluva, oikukas, varasteleva ja spontaani kelmi, joka on luontaisen etevä kaikenlaisten laitteiden kanssa, mukaan lukien muukalaisteknologian. Ivo on kotoisin trooppisen meren rannalta kalastajakylästä. Hän on viettänyt aikaa luonnossa ja tiiviissä kyläyhteisössä. Hän on hyvä keihäiden ja kalastusvälineiden kanssa, sekä ahkera ja reipas. Luonteeltaan rehti, ystävällinen ja avulias, hyvää tarkoittava ja harkitsevainen Ivo sai usvien mukana taidon kanavoida maagisia kykyjä muiden auttamiseksi tai esteiden raivaamiseksi tieltään. Lisäksi hän kantaa aseenaan kalastuskeihästä.

Alkuperäisessä suunnitelmassani oli, että kumpi tahansa hahmoista voisi olla pelaajahahmo, ja kumman tahansa pelaaja valitseekaan, tulee toisesta automaattisesti EPH-kumppani. Käytännön syistä päätin kuitenkin valita, että Ivo on soveliaampi pelaajahahmoksi – eräänlainen tabula rasa – ja Zialla on enemmän luonnetta kirpsakaksi ja kiinnostavaksi sivuhahmoksi.

Varsinainen orientaatiovaiheessa esiin nostettu ongelma oli siis luoda näitä hahmoja ja heidän persoonaansa kuvaavat hahmokonseptit, jotka myös noudattavat teoriaosioni viitekehyksiä hyvästä konseptipiirtämisestä. Konseptipiirrosten tarkoitus olisi kommunikoida sekä hahmoista että kyvyistäni ottaa huomioon teoriaosuudessa esiin tuomiani tärkeitä seikkoja. Myös valmisteluvaiheen olennainen osa oli myös ongelman määrittävä taustatieto. Se asettaa jo jonkinlaisia suuntaviivoja sille, mitä oikein olen tekemässä, sekä tarjoaa perehdytysmateriaalia.

Valmistellakseni luovaa prosessia ryhdyin keräämään hahmokonsepteja vastaavaa kuvamateriaalia netistä. Käytin hakusanoja, jotka viittasivat arabi- ja beduiinikulttuuriin Zian tapauksessa, sekä trooppisiin ja kalastajakulttuureihin Ivon tapauksessa. Keräsin myös hakujen ulkopuolelta mielenkiinnon herättänyttä kuvamateriaalia, mikäli sellaista tuli vastaan. En lajitellut kuvia muuten kuin hahmoittain, enkä käyttänyt juurikaan kriittisyyttä etsintävaiheessa kuvien sisällön suhteen. Minulla oli kyllä selkeitä ideoita siitä mitä suurinpiirtein halusin. Kävin läpi hahmokonsepteja ja pyrin miettimään,

millaisia asioita juuri heidän visuaalisuudessaan voisi tulla ilmi. En kuitenkaan halunnut kahlita itseäni jo etukäteen muodostamalla liian tarkkaa mielikuvaa, vaan halusin vähän varianssiakin, joten olin ennakkoluuloton ja otin myös materiaalia, josta en ollut aivan varma. Tarkoitukseni oli luoda eräänlainen kuvakirjasto, josta voisin myöhemmissä vaiheissa valikoida parhaiten soveltuvaa materiaalia referenssi- ja inspiraatiomateriaaliksi.

Yhtä neuvoa noudatin sääntillisesti kuvamateriaalia kerätessä. Tämä neuvo tuli Thomssonilta (2007, 90). Hän kehottaa käyttämään referenssejä paljon. Niissä hän kehoitti, että referenssejä kerätessä tulisi kuitenkin välttää fiktiivisiä töitä välttääkseen tahatonta jäljittelyä. Tämän takia keräsin pelkästään valokuvia, enkä esimerkiksi kuvituskuvia tai taidetta – kenttää, josta olisi kyllä löytynyt paljon käyttökelpoista materiaalia.

5.2 Analysointi, ideointi ja hautominen

Osborn jäsentelee analysointi-, ideointi- ja hautomisvaiheiden olennaiset sisällöt seuraavasti. Analysointi on olennaisen materiaalin purkamista, ideointi erilaisten vaihtoehtojen ideointia ja hautominen hellittämisvaihe, jossa kutsutaan oivallusta.

Analysointivaiheessa tutustun keräämääni materiaaliin ja laadin niistä moodboardeja, eli tunnelmasta tai visuaalista tyylistä viestiviä kollaaseja hahmotellakseni niistä kokonaisuuksia. Ideanani oli, että moodboardien pariin voi palata myöhemmin itse piirrosvaiheen aikana, mutta niiden tekeminen jo itsessään oli visuaalista referenssien analysointia. Tällä tavoin kävin läpi materiaalia ja myös purin sitä siltä osin, että erottelin hyödynnettävät sellaisista, jotka eivät sopineet tarkoituksiini.

Moodboardien koostaminen itsessään oli vaiheittaista lajittelua, jolloin myös tein tietynlaista visuaalista ideointia. Kävin kuvamateriaalia läpi rankaten hiljalleen pois sellaista ainesta, jonka en kokenut sopivan niin hyvin hahmoihin. Kokeilin myös erilaisia moodboardeja. Alkuun yritin sovittaa kaiken hahmoihin liittyvän yhteen ainoaan sivuun. Se ei kuitenkaan tuntunut kauhean mielekkäältä. Varhaisessa paperiluonnosvaiheessa minun oli myös hankala saada senkaltaisista moodboardeista apua hahmon työstöön.

Kun päätin jakaa hahmon tiettyihin aihealueisiin ja tehdä niille omat moodboardinsa, tuli myös lajittelusta helpompaa. Kokeilin erilaisia yhdistelmiä samalla kun ideoin erilaisia visuaalisia ratkaisuja. Lopulta moodboardien valmistuttua lopulliseen muotoonsa laitoin itse taiteellisen prosessin tarkoituksenmukaisesti hyllylle ja keskityin opinnäytetyöni teoriaosion puhtaaksikirjoittamiseen.

Pohjimmiltaan metodinani oli vain luottaa omiin tunteisiin moodboardeja kasatessa. Selkeät poikkeukset materiaalissa oli helppo poimia, kun katselin kaikkia kuhunkin osaluokkaan kuuluvia kerättyjä aineksia yhdessä. Materiaalia oli siis paljon pois rankattavaksi. Olisin voinut loppuviimein olla vielä kovakätisempi ja heittää pois niitä kuvia, joiden suhteen epäröin eniten, etenkin sellaisista moodboardeista, joissa on selkeästi eniten kuvia, koska en käyttänyt niitä oikeastaan ollenkaan lopullisessa piirrosvaiheessa. Käyn seuraavaksi läpi valmistuneita moodboardeja ja ajatusprosessejani niiden työstämisen vaiheessa ja näin jälkikäteen reflektoiden.



Kuvio 2. Zian moodboard koruista

Zian kuviossa 2 näkyviä koruja koostaessa keskityin siihen, että korut saattoivat sisältää metallia ja ne saattoivat olla monimutkaisempia kuin Ivon tapauksessa. Zia on muinaisen Persian kaltaisen kulttuurin lapsi. Hänen yhteisössään metallia voitiin muokata ja sitä oli saatavilla. Käsityöläisammatit olisivat pitkälle jalostuneita. Halusin sen näkyvän myös koruissa. Kaikkein eniten lopulliseen suunnitelmaani vaikuttivat mielestäni tummanpunaista ja hopeaa yhdistelevät korut tässä koosteessa. Lähes kaikki muut esillä moodboardissa olevat korut ovat liian heimotyypisiä sopiakseen

juuri Zian konseptiin. Oikeastaan tiesin nämä kyllä jo varsin hyvin ideointivaiheessa, mutten silti raaskinut poistaa kuvia, jotka olivat kaikkein tarpeettomimpia.



Kuvio 3. Zian moodboard kasvoista ja olemuksesta

Zian kuviossa 3 näkyviä kasvoja hakiessani mietin hyvin laaja-alaista etnisyyttä haluamatta takertua mihinkään tiettyyn ihmistyyppiin. Hain oikeastaan enemmänkin erilaisia ominaisuuksia, joita pidin mielestäni sopivana hahmolle. Valitsin lopulliseen moodboardiin ennen kaikkea erilaisia yksityiskohtia joista voisin muodostaa toimivan kokonaisuuden.



Kuvio 4. Zian moodboard väreistä ja tyylistä

Väreissä ja muodoissa joita keräsin kuvion 4 moodboardiin olin ehkä tunnollisin Pohjois-Afrikalle ja Lähi-idälle. Koin muotokielen erityisen naiselliseksi ja värit rikkaiksi ja se mielestäni kyllä sopi Ziaan oikein hyvin. Halusin myös alusta asti mukaan voimakkaita värejä. Chihulyn lasimaljoihin törmäsin sattumalta, ja pidin niiden värikombinaatioista, jotka muistuttivat jo keräämiäni kuvia asuista. Myönnän poimineeni värimaailman juurikin tästä moodboardista, mutta en koskaan varsinaisesti ollut kauhean tyytyväinen asustuksessa hameratkaisuun ja mietin jo alusta saakka, että kiertäisin sen jonkinlaisilla haaremihousuilla, joista en kuitenkaan löytänyt sopivaa kuvamateriaalia.

Zian aseissa, joita voi katsella kuviossa 5, taas jo alustavat mielikuvani olivat todella vahvasti Lähi-idässä. Halusin aseeksi jotakin käyrää ja sulavalinjaista, koristeellista, kaunista ja taitavasti muokattua metallia. Samoin kuin koruissa, oli mielikuvani jo alun alkaenkin varsin vahva siitä, mihin suuntaan haluaisin tyyliä viedä. Sen kautta oli erityisen helppo löytää soveliaista kuvamateriaalia, eikä minun tarvinnut rankata oikeastaan mitään pois lopullisesta moodboardista.



Kuvio 5. Zian moodboard aseista

Kaikki kuvamateriaali ei tietenkään päätynyt moodboardeihin, mikä on mielestäni ihan hyvä. On parempi kerätä liikaa kuin liian vähän, mitä arvelin jo kuvien keräysvaiheessa aikaisemmissa työvaiheissa. Kuviossa 6 esittelen poisjätettyä materiaalia.



Kuvio 6. Esimerkkikooste Zian hylätystä kuvamateriaalista.

Analysoidessani Zian moodboardien sisältöjä huomasin jättäneeni kaikkein mieluiten pois liian modernit värit, muodot ja materiaalit sekä syvemmälle Afrikkaan miellelyhtymiä luovat kuvat. Kuvia haalissa olin tavattoman ihastunut turbaaneihin, mutten loppujen lopuksi nähnyt sellaisen sopivan Zialle juurikaan, ja ajattelin sen voivan luoda aivan vääriä etnisiä stereotyyppisiä miellelyhtymiä.



Kuvio 7. Ivon moodboard koruista.

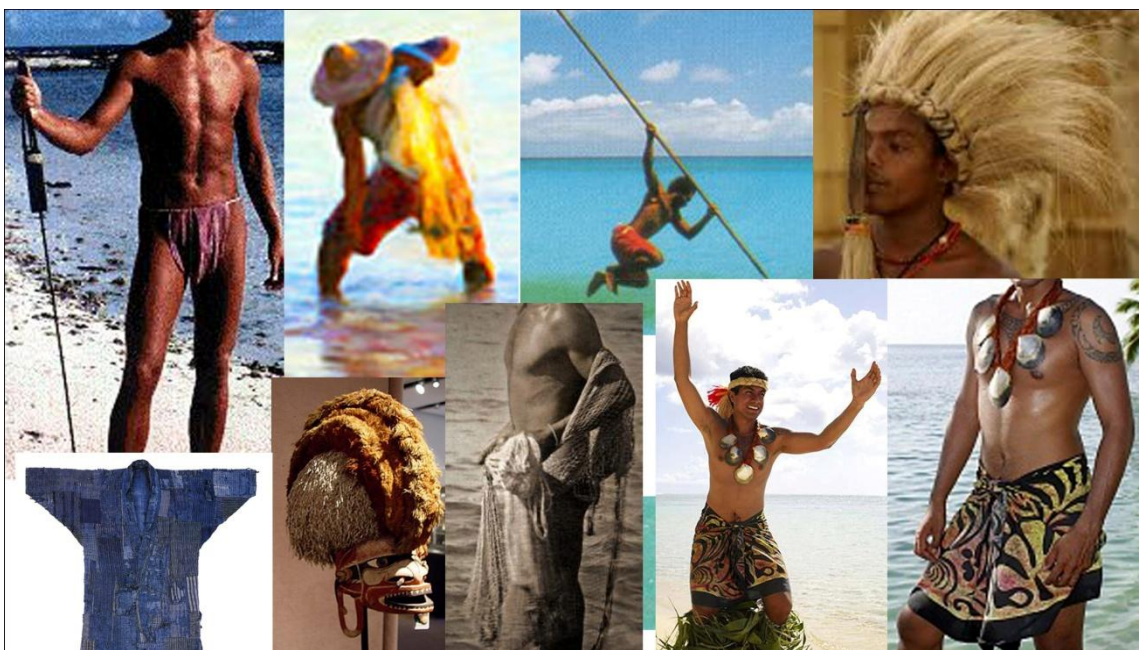
Ivon pohjana oli käsityöhenkinen kalastajakylä rannikolla. Heillä ei todennäköisesti olisi kaivoksia tai teknologiaa muokata metallia. Ryhdyin etsimään kuvioon 7 koostettuja hyvin heimohenkisiä muotoja, värejä ja koruja sekä merenläheisyyttä. Punottu jadekaulakoru vaikutti todella merkittävästi minuun, koska pidin sitä yksityiskohtaisen

kauniina siitä huolimatta, että se oli niinkin triviaalista materiaalista valmistettu. Se päätyikin näkymään vahvasti lopullisessa konseptissa. Hain hampaat ja värikkyyys, joka näkyy mikroskooppikuvassa hiekkakiteissä, olivat aivan mahtavia yksityiskohtia, joita halusin jotenkin sisällyttää hahmoon mukaan.



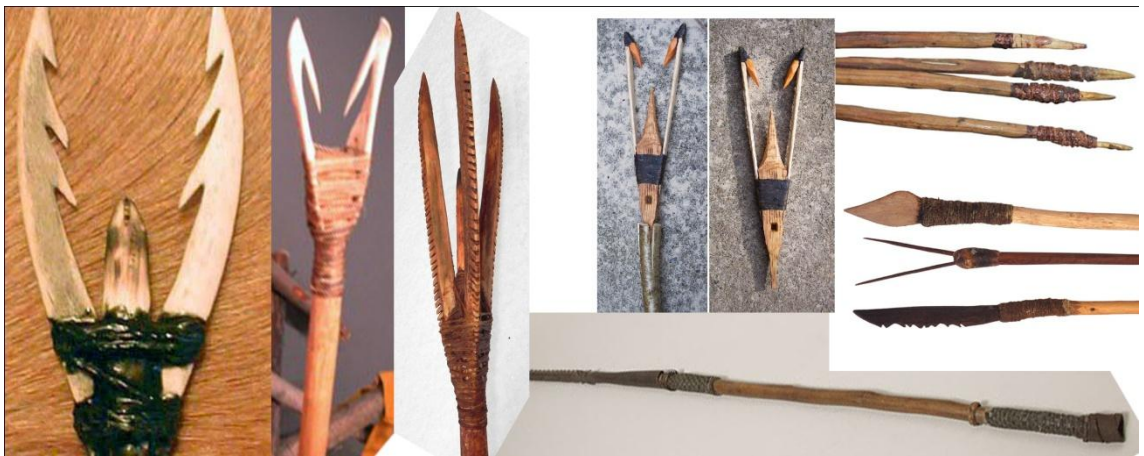
Kuvio 8. Ivon moodboard kasvoista.

Ivon kasvojen suhteen etsin jälleen kiinnostavaa etnistä sekoitusta, mistä kiinnostavimmat kokosin kuvioon 8. En kiinnittänyt niin paljoa huomiota ilmeisiin, kuin pelkästään kasvopiiirteisiin, joihin halusin myös vaikutteita monista eri kansoista. Hain viitteitä aasialaisista ja Tyynenmeren kansoista, joissa näkyy jo valmiina vahvasti erilaisten etnisyyksien sekoittumien.



Kuvio 9. Ivon moodboard tyylistä.

Ivon tyyliille hain viitteitä erilaisista trooppisista kalastajakulttuureista. Näitä löytyy etenkin Tyyneltämereltä. Valtaosassa kuvia miehillä oli ylävartalo paljaana, lukuunottamatta perinteistä japanilaista kalastajan paitaa. Keräsin koosteeseen kuviossa 9 myös erilaisia pääkoristeita, joiden sisällyttämisestä lopulliseen työhön en missään vaiheessa ollut kauhean varma, mutta halusin pitää sen kuvamaailmassa vaihtelevuuden nimissä vaihtoehtona, ellen muuten. Etenkin käsintehtyjen päähineiden väri- ja materiaalimaailma kuitenkin tuntui minusta olennaiselta Ivon kannalta, vaikken niitä aikonutkaan käyttää sellaisinaan.



Kuvio 10. Ivon moodboard aseista.

Kuviossa 10 näkyviksi Ivon aseiksi valikoin luonnonmukaisista materiaaleista rakennettuja keihäitä ja seipäitä, joita kalastajat käyttävät matalissa vesissä iskemisaseena, eräänlaisena manuaalisena harppuunana. Keräsin myös erilaisten narun päähän sidottujen heittonuolten päitä, koska niiden muotokieli oli mielestäni hyvinkin kiinnostava. Olin erityisen kiinnostunut erilaisista kärkimalleista sekä punonnoista.



Kuvio 11. Esimerkkikooste Ivon hylätystä kuvamateriaalista.

Ivon moodboardien suhteen hylkäsin kuvamateriaalia pääsääntöisesti siksi, koska sen muotokieli oli liian monimutkaista luonnonmukaiselle käsityöläiskulttuurille, kuten kuviossa 11 oikealla olevat kaksi kuvaa osoittavat. Hylkäsin joitakin keräämiäni kuvia värittömyyden takia, sillä värikkäämpiä ja aivan vastaavia kuvia oli kyllä saatavilla. Metallisen atraimen en kokenut mitenkään sopivan Ivon kulttuuriin, vaikka se hieno esine onkin, nimenomaan koska se vaati niin paljon edistyneempää käsityön tasoa. Minulla oli muutamiakin erilaisia metallisia kalastusvälineitä, mutta niistä tuli hyvin pian jo vaikutelma, etteivät ne soveltuisi ollenkaan käytettäviksi.

Sanoisin, että moodboardien rakentaminen oli ehdottomasti prosessimallini huomioiden sekä analysointia että ideointia. Kuvien valikoiminen oli analyttistä materiaalin purkua ja niitä yhdistellessä olin jo pitkällä ideointivaiheessa, etenkin kun kokeilin täsmällisempää kuvien lajittelua tarkoituksen mukaan yhden, koko hahmon olemuksen esittelevän moodboardin sijaan.

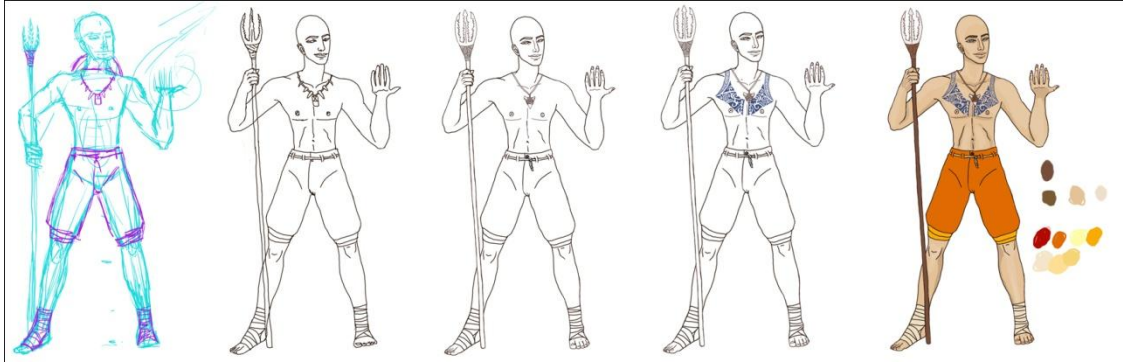
Lopulta moodboardit valmistettuani annoin tietoisesti suunnittelun hetkeksi levätä ja vetäydyin hautomisvaiheeseen. Hautomisvaiheen aikana en varsinaisesti miettinyt visuaalisia valintoja. Ajattelin silti jatkuvasti, esimerkiksi kirjoittaessani teoriaosiota kasaan hahmojen yksityiskohtia ja tapaa, jolla haluaisin kuvittaa ne. Hautomisen koin olevan eräänlaista alitajuista suunnittelua ja ideoiden hauduttamista paremmiksi, sillä siinä vaiheessa, kun pääsin Osbornin mallin seuraavaan vaiheeseen, ei minulla ollut enää valtavasti tehtäviä päätöksiä etenkin hahmojen yleisilmeen kannalta. Minulla oli jo valmis idea, jota lähteä työstämään kummassakin tapauksessa.

5.3 Synteesi ja iteraatio

Osbornen mallissa synteesiaskelmassa laitetaan palaset yhteen. Tämän koin tarkoittavan ennen kaikkea tapauksessani visuaalisen ratkaisun luomista aiemmin esitettyyn pohjustavaan ongelmaan.

Kun aloitin synteesivaiheen, eli varsinaisen piirtämisen, olin ehtinyt hauduttaa ideoitani muutaman viikon ajan siitä, kun olin saanut moodboardit valmiiksi. Päätin jo valmiiksi tehdä hahmoista kaksi näkymää. Toinen olisi vapaampi poseeraus etupuolelta ja toinen hyvinkin tarkka ja mekaanisempi näkymä hahmon takaa. Aloitin suoraan piirtämällä vapaalla kädellä luonnostelemalla hahmoja ja lisäämällä eri tasoille ja eri värein kerroksittain vaatteita ja esineitä. Luonnosten oltua valmiit ryhdyin piirtämään viivapiirrosta aiemmin tehtyjen luonnosten päälle. Noita viivapiirrosvaiheita korjasin moneen otteeseen, tarkasteltuani anatomiaa ja mietittyäni yksityiskohtia uusiksi. Piirsin aluksi kaikista näkymistä pelkät viivapiirrokset ennen kuin siirryin värittämään töitä, jotta voisin arvioida, tarvitseeko minun tehdä muutoksia.

Kuvioissa 12 ja 13 esittelen muutoksen ensimmäisestä luonnoksesta viivapiirrokseksi sekä siitä edelleen värittämiseen. Kuviossa 12 tarkastelemme vain Ivoa. Ivon ensimmäisestä luonnoksesta paljon on säilynyt, mutta työskennellessä muutin esimerkiksi vaivaannuttavan epäluontevasti keihäästä kiinnipitävän käden, sekä poistin aluksi hahmolle kuuluneen hatun, joka olisi roikkunut selkäpuolella. Päätin jo tätä etupuolen luonnosta tehdessä, ettei hattu olisi erityisen kiinnostava elementti takana. Yksityiskohtien suhteen myös kaulakoru muuttui radikaalisti. Kolmannen ja neljännen vaiheen välissä olin jo mielestäni saanut Ivon viivapiirroksen valmiiksi, ja piirsin sillä välin selkänäkymää. Neljännessä kuvassa näkyy kuitenkin lisätty tatuointi, jonka katsoin tarpeelliseksi lisäksi hahmon selkäpuolelle. Jatkuvuuden nimissä halusin sen myös näkyvän hahmon etupuolella.



Kuvio 12. Ivon piirtämisvaiheita. Vasemmalla ensimmäinen luonnos ja oikealla loppuvaiheen väripiirros värikarttoineen.

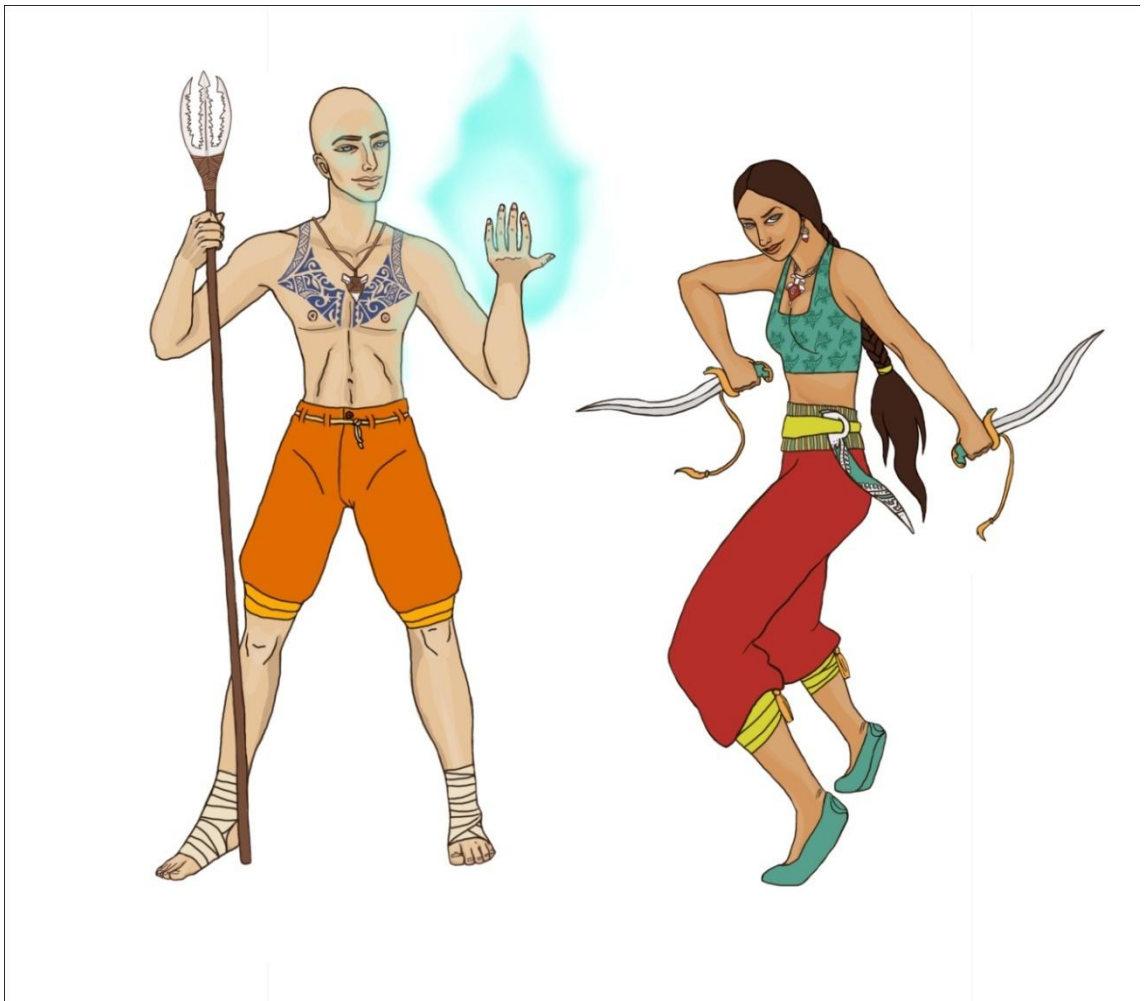


Kuvio 13. Zian piirtämisvaiheita. Vasemmalla ensimmäinen luonnos ja oikealla loppuvaihetta lähentelevä väripiirros värikarttoineen.

Zian ensimmäisestä luonnoksesta saakka halusin näyttää hahmon keveyttä ja ketteryyttä sekä tuoda esiin jonkinlaisen valmiustilan tämän aseiden kanssa. Tämän näkee jo vasemmanpuoleisessa hahmotelmassa kuviossa 13. Kaikkein eniten piirtämisen aikana muutin kasvoja, housujen pussittavuutta ja liian pitkiä tai muutoin luonnottomilta tuntuvia raajoja.

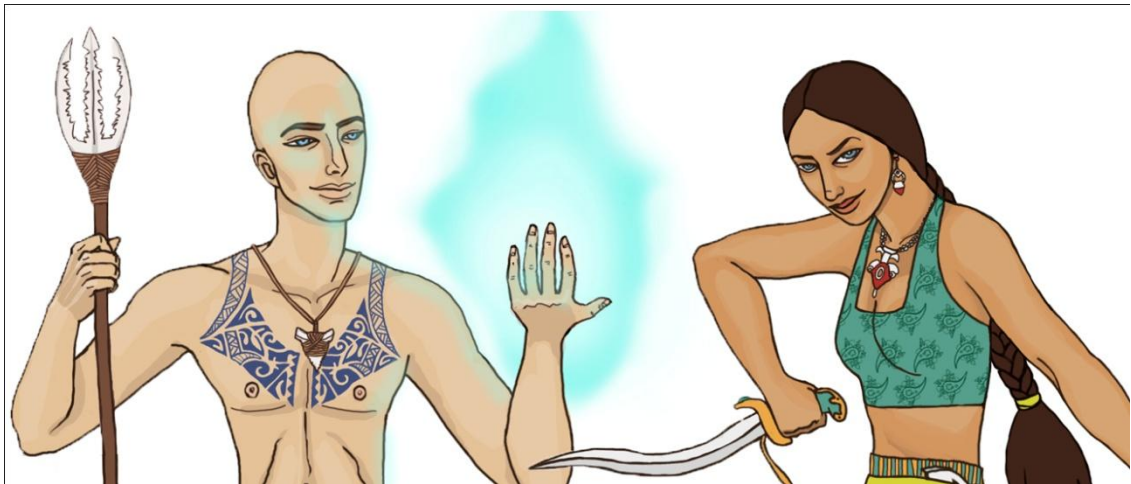
Koostin tekemällä molemmista hahmoista yhteisen etupuolen poseerauskuvan. Tässä yksittäisessä kuvassa on tarkoitus näyttää hahmojen eroja ja ominaisuuksia ja dynamiikkaa parina. Lisäksi siinä on mahdollista näyttää heidän taitojaan tuomalla mukaan heidän aseensa tai kykynsä. Poseerauskuvia suunnitellessani halusin huomioida, että kyse on kahdesta hyvinkin toisistaan poikkeavasta hahmosta. Kuten

aiemmin mainitsin parien suunnittelusta puhuessani visualisoinnin ohjenuorista kappaleessa 3.2, korostin erilaisuutta. Tein tätä ennen kaikkea värivalinnoilla sekä tekemällä toisesta hyvin pitkän ja toisesta lyhyemmän. Hiusten, ihon ja asujen värien eroavaisuudet helpottavat tunnistamista ja erottelua. Myös heidän eräänlainen valmiusasentonsa poikkesi huomattavasti toisistaan, eikä olisi mitenkään mahdollista, että hahmot sekoittaisi helposti toisiinsa. Parien suunnittelussa halusin myös tuoda esille sen, että hahmot ovat tasaveroisia, jotta hahmojen välinen dynamiikka kävisi selkeästi ilmi. EPH:n statuksesta puhuin Isbisterin näkemysten mukaan 3.4.2.



Kuvio 14. Ivo ja Zia vierekkäin lopullisessa konseptikuvassa.

Kuviosta 14 näkee selkeästi hahmojen eroavaisuuden kokonaisuutena. Kuviossa 15 on selkeämpi kuva hahmojen kasvojen ilmeistä ja täten persoonallisuuden ja luonteen eroista.



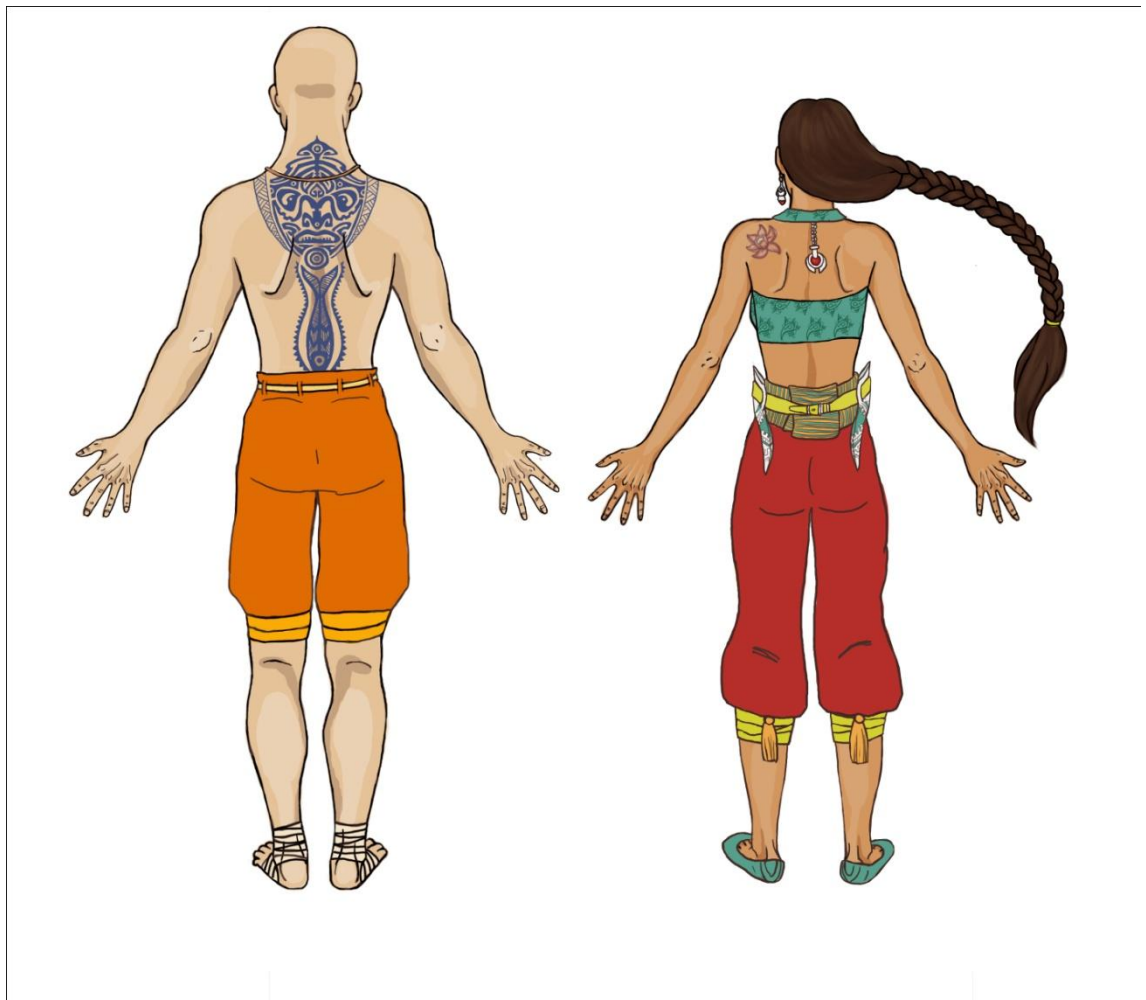
Kuvio 15. Yksityiskohtia etupuolelta.

Hahmojen suhteellisen rajulle värimaailmalle minulla oli yksi varsin kattava perustelu: peliympäristö. Tiedän, etten ole paljoa tässä työssä viitannut kuin sanallisesti pelikonseptin ympäristöön, mutta se oli kuitenkin mielessäni koko suunnitteluprosessin ajan. Sankarit seikkailevat usvien peittämässä maailmassa, jossa värit ja yksityiskohtat helposti hukkuvat sumuun. Mikäli hahmot eivät olisi selkeästi toisistaan erivärisiä ja mikäli he eivät olisi jopa kirjavia, hukkuisivat hahmot helposti peliympäristöönsä, mikä ei ole erityisen nautittavaa pelaamista. Pelaajat aivan varmasti haluavat nähdä, missä heidän hahmonsa kulkevat, he haluavat erottaa ne toisistaan ja etenkin he haluavat nähdä hahmoissaan myös yksityiskohtia. Kuviossa 16 näkyy miten helposti värikkäätkin hahmot sulautuvat ympäristöönsä usvan kaltaisissa olosuhteissa.



Kuvio 16. Hahmot peliympäristön kaltaisessa sumussa – värit tukahtuvat helposti sumeaan ympäristöön.

Hahmojen selkäpuolta suunnitellessani halusin tehdä siitä mahdollisimman kiinnostavan, mikä oli tärkeää, koska pelaaja katselee paljon hahmoaan nimenomaan takapuolelta pelin aikana, kuten puhuin kappaleessa 3.3. En keksinyt tämänhetkisen peli- ja hahmokonseptin puitteissa mitään käyttöliittymällistä elementtiä, jota olisin voinut heissä fyysisesti tuoda esille, tietysti hahmojen aseet huomiotta jättäen. Liitin kuitenkin paljon kiinnostavia elementtejä. Kuviossa 16 näkyy millaisia elementtejä hahmojen selkäpuolella oikeastaan on. Selkäpuolen kuvien tarkoitus on enemmänkin kartoittaa mahdollisimman kattavasti mielenkiintoiset yksityiskohdat hahmojen persoonan esittelyn sijaan. Tein poseeruksestakin hyvin selkeän, jottei se häiritsisi hahmojen vertailua ja tutkimista.



Kuvio 17. Valmiit hahmokonseptit, selkäpuoli.



Kuvio 18. Yksityiskohtia hahmojen selkäpuolelta.

Katseen kiintokohtia on paljon, kuten kuviossa 17 voi tarkemmin nähdä. Zian edessäkin yksityiskohtainen kaulakoru jatkuu selkäpuolella roikkuvana niskakoruna, ja se varmaankin heilahtelisi hahmon liikkeessä. Niin ikään Zian heilahteleva letti, olkapään tatuointi sekä kuviollinen toppi tarjoavat katseltavaa. Ivon kanssa törmäsin ongelmaan heti väritettyäni taustaprofiiliin – Ivolla nimittäin ei alun perin ollut mitään erityisen kiinnostavaa kaulakorun hihnaa lukuunottamatta selkäpuolellaan, minkä tähden saatuani pohjaväriytyksen valmiiksi, päätin iteroida ideaa hieman.

Iteroidessa Ivon tatuointia mietiskelin tarkkaan millaisen mielenkiintoisen elementin voisin lisätä hahmon perin tylsältä tuntuvalle selkäpuolelle, ja harkitsin eri vaihtoehtoja hatuista – jotka olin jo aiemmin hylännyt – tarvikelaukkuihin ja paitoihin tai kaapuihin. Tatuointi tuntui kuitenkin jatkuvasti kiinnostavammalta vaihtoehdolta, sekä mielestäni potentiaalisesti helpommalta toteuttaa itse pelissä mallintamisvaiheessa kuin asuste tai muu ihon päällä oleva kolmiulotteinen kappale, joten tein tutkimusta trooppisten alueiden kalastajakulttuurien kehonkuvituksesta. Aika pian vastaan tulivat maoritatuoinnit yksityiskohtaisine kuva-arkistoineen, ja ammensin inspiraatiota sieltä. Osittain käytin tatuoinnissa ihan suoria viittauksia olemassaoleviin tatuointisuunnitelmiin, ja osittain piirsin vapaasti tyylitellen. Monimutkainen tatuointi oli mielestäni helppo kiinne kohta katseelle ja lisäisi huomattavasti erotettavuutta muihin pelissä mahdollisesti esiintyviin hahmoihin.

5.4 Arviointi

Osbornen mukaan arviointivaiheessa on kyse puhtaasti jäljelläolevan idean arvioinnista. Arvioinnissa olen siis kiinnittänyt huomiota siihen, että heijastelen lopputulosta siihen, mikä oli varsinainen ongelma ja miten pohjustin tuon ongelman ratkaisua.

Suhteessa briiffeihin olen mielestäni onnistunut hyvin. Zian muotokieli puhuu jonkinlaisesta yhteydestä itämaiseen aavikkokulttuuriin. Se, että hahmo pitää housuja eikä ole hunnutanut itseään kertoo, että hahmo on itsenäinen ja ehkäpä samalla linjalla miesten kanssa, ainakin jossakin määrin. Ivon ulkomuoto ja aseistus viestii selkeästi hänen merellisestä alkuperästään, ja kepeä vaatetus kielii lämpimän alueen kasvatista. Myös tämän taidot kineettisen tai maagisen energian kanssa käyvät ilmi. Näistä visuaalisista vihjeistä voi luoda stereotypioita, joilla voi auttaa luomaan mielikuvaa taustasta, josta hahmot ovat kotoisin ja taidoista, joita heillä voisi olla.

Molempien hahmojen kasvojenilmeillä olen pyrkinyt tuomaan heidän luonnettaan ilmi, tietysti koska tämä on taustalukemistoni huomioiden tärkeimpiä keinoja viestiä hahmon luonteesta. Viekkaskatseinen, hieman kumaraan taipunut ja virnistävä Zia aseineen on riittävän erilainen kuin lempeämpikatseinen, tyyneesti hymyilevä ja staattisempi Ivo. Kasvoissa ja kehon asennoissa pyrin hyödyntämään mitä kerroin kappaleessa 3.5 hahmon kasvoista ja kehosta kertojana.

Kamerakulman olen huomioinnut kiinnittämällä huomiota hahmojen selkäpuoleen ja varmistamalla, että teen siitä mahdollisimman selkeän kuvituksen. Olen piirtänyt hahmot yhdessä parina ja tehnyt niistä riittävän erilaiset. Lisäksi pyrin huomioimaan, mitä kirjoitin pelaajahahmosta ja EPH:sta. Halusin, että hahmot vaikuttavat tasaveroisilta keskenään. Olisin varmasti voinut itse asiassa kiinnittää paljon enemmän huomiota siihen, että pelaajahahmo tuntuu enemmän pelaajahahmolta. Ivo ei itsessään ole kenties vielä tarpeeksi samaistuttava tai ideaalinen ollakseen kyllin houkutteleva. Se tarjoaa silti mielestäni paremman pohjan kuin selkeästi kipakkaluonteinen ja voimakaspersoonainen Zia, ja antaa tilaa pelaajan omalle persoonalle.

Mietin pitkään, millainen lähestymistapa konseptiirroksiin olisi paras. Kuten olen jo kirjoittanut, ei varsinaisesti ole yhtä ja oikeaa tapaa konseptitaiteelle. Eri

tuotantovaiheessa se palvelee eri tarkoituksia. Itselläni ei ollut etuoikeutta tehdä tätä työtä varsinaista peliprosessia varten, joten pitkälti annoin vapauden itselleni määritellä tyylilajini tai tehtävän tuotantoprosessissa. Kuvitusmaisten ja maalauksenkaltaisten töiden sijaan halusin keskittyä muodostamaan ensimmäisiä luonnoksia ja näyttämään yksityiskohtia, jotta niiden toimivuutta voisi arvioida ja mahdollisesti iteroida eteenpäin. Varsinaista peliä varten hahmoista olisi varmasti vielä luotu useita konseptipiirroksia jatkosuunnittelun ja piirtämisen sykleissä. Kuvituksia olisi varmasti tehty myös hahmoista toiminnassa ja liikkeessä itse pelimaailmassa ennen kuin konseptipiirroksista olisi päästy varsinaiseen 3D-mallintamiseen. Taiteellisesti ansiokkaita kuvituksia olisi todellisessa peliprojektissa varmasti tehty myös kaupallisiin tarkoituksiin ja rahoitusta varten. Ollakseen alkuvaiheen hahmotelmia, tuottamani piirrokset toimivat mielestäni riittävän hyvin tarkoituksessaan testata ideaa ja luoda vaihtoehtoja toistaiseksi vielä abstraktille hahmokuvauksille.

Taiteellisten ansioiden puolesta olen suhteellisen tyytyväinen, olkoonkin, että olisin mielelläni piirtänyt Zian etupuolen piirroksen lähes kokonaan uudelleen anatomisten ongelmien vuoksi ja korjannut muutaman samankaltaisen anatomisen ongelman myös Ivossa. Katson kuitenkin nämä konseptipiirrokset ennen kaikkea hyviksi lähtökohdiksi.

Kaiken kaikkiaan koen, että kehiteltävää olisi vielä, mutta käytettävissä ollut aika ja vaaditut kriteerit huomioiden työt ovat riittävän hyviä ja täyttävät asetetut odotukset.

6 Yhteenveto

Toiminnallisessa opinnäytetyössäni kartoitin pelisuunnittelun teoriaa joka olennaisesti liittyy hahmon visualisointiin. Työssäni hyödynsin Osbornin seitsemän askeleen mallia luovaan ajatteluun. Valmistelevien ja tutkivien vaiheiden kautta tuotin moodboardoja ja konseptipiirroksia konsoliroolipelin päähahmoista.

Käsittelin hieman jo toiminallisen osioni lopputuloksen arviointia taiteellisen prosessin osiossa 5.4. En sen takia koe kauhean palkitsevaksi analysoida uudelleen onnistumisia tai epäonnistumisia itse konseptipiirroksissa. Sen sijaan haluan heijastella kokonaisuutena opinnäytetyötäni niiden tavoitteiden valossa, joita alussa itselleni asetin. Haluan myös tuoda uudelleen esiin tärkeimpiä oppimiani seikkoja ja selvittää muun muassa jatkotyövaiheita tai huomioita tulevaisuutta ajatellen.

Projektin alussa halusin keskittyä muutamaan olennaiseen tavoitteeseen, joista osa on selvästi hahmotettavissa ja osa laaja-alaisempia. Halusin tutkia ammatillisesti kiinnostavaa aihetta ammattitaitoni syventämiseksi. Halusin tehdä tasokkaan tutkielman pelialan konseptipiirtämisestä ja etenkin hahmojen visualisointiin vaikuttavista seikoista. Halusin visualisoida omat ideani ja etsiä itselleni mielekkäitä työskentelytapoja.

Rehellisyyden nimissä minun on myönnettävä, etten saanut aikaan kattavaa tutkielmaa konseptipiirtämisestä halki kokonaisen pelisuunnitteluprosessin. Konseptitaide on monimerkityksellistä ja riippuvaista tehtävänannostaan ja tarkoituksestaan. Ei ole mikään ihme, ettei juuri konseptipiirtämisestä ole niin paljon kirjallisuutta tarjolla kuvakirjallisuuden lisäksi. Siitä on vaikea kirjoittaa, koska voi olla, että yksittäisissä pelifirmoissakin suhtaudutaan konseptitaiteeseen ja sen merkityksiin suunnitteluprosessissa hyvin yksilöllisesti. Parhaimmassakin tapauksessa konseptitaide palvelee erilaisia tehtäviä eri vaiheessa suunnitteluprosessia ja sitä tuotetaan monenlaisiin tarkoituksiin.

Päätin siis olla tarkkaan selostamatta konseptipiirtämisen erilaisista esiintymistavoista ja käyttötarkoituksista ja keskityin sen sijaan mielestäni valikoimaan kirjallisuudestani

olennaisia hahmon visualisointiin vaikuttavia tekijöitä. Painotin, millä tasolla kerrontaa peleissä liikutaan pohjustaakseni lukijalle visuaalisten keinojen tärkeyttä jopa hahmon syvällisestäkkin ajattelumaailmasta kommunikoimiseen. Toki useimmissa konsoliroolipeleissä on keskustelua ja mahdollisuuksia luotsata esimerkiksi EPH:iden ajatusmaailmaa, mutta kaikki pelaajat eivät välttämättä ole siitä niin kiinnostuneitakaan. Hahmon visuaaliset seikat, mukaan lukien sen, miten tämä kantaa itsensä tai ilmehtii, ovat tärkeimpiä tapoja viestiä pelaajalle luonteenpiirteistä tai motivaatioista. Niihin on siksi tärkeää kiinnittää huomiota jo alkuvaiheessa. Omassa prosessissani hyödynsin runsaasti stereotyyppioita luodakseni siltaa pelaajan tai kuvan vastaanottajan ja hahmon taustalle kirjoitetun tarinan välille ja pidän tätä metodologiaa hyvänä, kunhan stereotyyppioihin ei nojaa liikaa tai käytä niitä tylsän ennalta-arvattavasti. Mielestäni erittäin tärkeää on myös kiinnittää huomiota pelin käyttöliittymään – kamerakulmaan ja hahmon eroteltavuuteen. Hahmot tulee erottaa sekä toisistaan että ympäristöstä, jossa he liikkuvat. Riippumatta pelielementeistä tai siitä, mistä itse pelissä on kyse, on pelaajan voitava aina esteettömästi nähdä ne osat peliä, jotka ovat hänen suorassa kontrollissaan. Nämä seikat mielestäni sisäistin läpi koko prosessin ja otin lopullisessa työssä tarkkaan huomioon.

Kaikkein vaikeinta prosessissa minulle oli mieltää EPH:n ja pelaajahahmon erilaisuus, ja etenkin sen huomiointi kuvittamisessa. Se varmasti johtui osittain alkuperäisestä pelikonsepti-ideasta, jossa molemmat hahmot voisivat olla joko EPH:ita tai pelattavia päähahmoja. Kuvittamisen kannalta tämä pysyi mielessä koko ajan, vaikei olisi tarvinnutkaan. Kun yritin päättää, kummassa hahmossa on enemmän piirteitä, jotka vetoaisivat pelaajaan päähahmona, löysin niitä paljon molemmista, mikä kai tarkoittaa, että molemmissa oli tilaa pelaajan omallekin persoonalle. Jos minulla olisi ollut aikaa opinnäytetyön lomassa, olisin ehkä muokannut konsepteja hieman eteenpäin tehdäkseni niistä riittävän kärjistetyt. Tällöin olisin saanut ehkä mielenkiintoisemman alkuasetelman piirtämisellekin.

Koska taiteellinen prosessi on tärkeä osa tätä opinnäytetyötä, on minun syytä arvioida senkin valintaa. En aluksi kiinnittänyt juurikaan huomiota prosessimallin valintaan ja aloitin suoraan keräämällä taustamateriaalia. Kun sain prosessini valittua, ryhdyin vaiheistamaan työntekoani huomattavasti määrätietoisemmin kuin aikaisemmin. En ennakkoon olisi varmaankaan älynnyt esimerkiksi pitää ollenkaan sittemmin kriittiseksi

osoittautunutta hautomisvaihetta. Nyt hautomisen jälkeen oli jo valmiina hyvinkin pitkälle mietittyjä lähestymistapoja, joista oli helppo aloittaa työskentely. Prosessimallista puuttunut iteraatio oli hirveän helppo sisällyttää malliin, koska piirtämisvaiheen olin mieltänyt viimeiseen työvaiheeseen ennen arviointia, eli synteisiin. Pidin vain tällöin huolta, että tarkastelin työtä aina tuorein silmin ja arvioin huolellisesti senhetkisiä tilanteita aina ennen kuin siirryin eteenpäin. Kokoaisen peliprojektin kannalta iteraatiosykli olisi lisättävä selkeämmin omaksi osa-alueekseen.

Piirtämisprosessin aikana mietin paljon, miten tämänkaltaista projektia mieluiten jatkaisin. Koska kyse ei ole varsinaisesti toteutumassa olevasta pelistä, jää se todennäköisesti kehittämättä edelleen, mutta aion tehdä vielä hahmoista maalauksellisemmat muotokuvat ja jatkaa konsepteja hienostuneemmiksi kokonaisuuksiksi. Minusta olisi myös mielekästä jatkaa konseptipiirtämisen harjoittelua keskittämällä huomiota pelin muukalaisrotuun, joka toisi jo aivan uudenlaisia haasteita. Muiden kuin ihmisten visualisoinnissa liikutaan aina uskottavuuden ja naurettavuuden ja toisaalta myös pelottavuuden ja tavanomaisuuden rajapyykeillä. Tämän opinnäytetyön lomassa koen, että olen päässyt vasta raapaisemaan aihetta, jolla olisi vielä paljon annettavaa.

Itseäni erityisen paljon opinnäytetyöni aiheessa kiinnostanut seikka on roolipelit, joissa usein annetaan pelaajalle monimutkaisia työkaluja oman hahmonsä muokkaamiseen ja rakentamiseen erilaisista osasista. Vaihtamalla silmiä, huulen muotoa, hiustyylä tai ihonväriä voi tehdä loputtomia kombinaatioita ja suunnittelijan tehtäväksi kasvojen osalta jää lähinnä tehdä yhteensopivia osia rakennuspalikoiksi. Tämä on sikäli palkitsevaa pelielämyksen kannalta, että pelaaja usein eläytyy paremmin hahmoonsa voidessaan itse vaikuttaa sen ulkomuotoon – ainakin tätä mieltä oli lähdekirjallisuudestani Scott Rogers. Tämän, etenkin PC-roolipeleissä yleisen käytännön heikkoutena pelin sankarilla ei ole yhteisiä, vahvoja kasvoja, joka voi olla tärkeä osa pelin markkintointia ja fanikulttuuria. Esimerkiksi toisesta ääripäästä sanottakoon Final Fantasy –roolipelisaaga, jossa pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa hahmojensa ulkomuotoon. Pelejä mainostetaankin vahvasti juuri pääsankareidensa kasvoilla. Final Fantasy -peleissä hahmojen suunnitteluun on selkeästi panostettu. Ne ovat poikkeuksetta uniikkeja ja esteettisesti ansiokkaita. Sen sijaan Biowaren peleissä, kuten Mass Effect- saagassa ja uusimmassa Dragon Age- pelissä on tiimi suunnitellut

markkinoinnissakin käytetyn valmiin hahmon, mutta pelaaja voi halutessaan muokata tätä annetuilla työkaluilla. Tämä lähestymistapa yhdistääkin mielestäni parhaat puolet molemmista ja onkin resurssien salliessa kannattavin lähestymistapa. Se antaa pelin julkaisijan käyttöön kasvot, joita voi hyödyntää pelin mainostamiseen, mutta antaa vapauden personointiin niille pelaajille, joille se on erityisen tärkeää.

Tämä esiintuomani muokkausominaisuus sai minut pohdiskelemaan runsaastikin miten pelaajan odotukset peliltä itseltään voivat vaihdella riippuen siitä, kuinka paljon valtaa pelaajalle annetaan oman hahmonsa ulkoasun muunteluun. Odottaako pelaaja enemmän mahdollisuuksia tehdä valintoja pelin aikanakin, jos tällä on pelin alussa enemmän vaihtoehtoja hahmonsa ulkonäön suhteen? Kattaako näiden mahdollisuuksien odottaminen muutakin, kuin hahmon ulkomuotoon vaikuttamisen – kuten tarinallisten päätösten tekemisen sekä hahmolle kehittyvien taitojen valikoimisen? Entäpä aiheittani lähempi teema: millaista konseptitaidetta luodaan hahmosta peliin, jossa pelaaja itse loppujen lopuksi suunnittelee hahmonsa ulkomuodon? Oman työni lähtökohta on, että pelin tekijät ovat vastuussa lopullisesta hahmosta ja pelaajalla ei ole mahdollisuutta voida vaikuttaa itse hahmon ulkonäköön. Olisi mielenkiintoista jos lähtökohta olisi toisenlainen. Toisenlaisen skenaarion tiimoilta olisi varmastikin huomioitavaa EPH:n suunnittelussa ainakin enemmän, koska tämän kumppaniksi päätyvän pelaajahahmon ulkonäkö on tietyissä rajoissa ennakoimaton. Silloin ongelmaksi voisi muodostua parin tai hahmojen eroteltavuus toisistaan.

Toivon, että opinnäytetyöni on ollut mielenkiintoinen katsaus pelin alkuvaiheen luovaan työhön, sekä visualisoinnin, että kokonaisen pelisuunnitteluprosessin kannalta. Teoriaosioni on varmasti tiedonnälkäisimmille hyvinkin kevyttä ja irtonaista, minkä tähden todella lämpimästi suosittelenkin tutustumaan tarkemmin käyttämäni lähdekirjallisuuteen. Uskon, että työstäni on välittynyt näinkin tarkkaan rajatun tapauksen kannalta olennaisia huomioitavia seikkoja hyvään hahmosuunnitteluun. Toivon, että tämä työ parhaimmillaan inspiroisi muita pelialasta kiinnostuneita ja saisi heidät perehtymään aiheeseen syvällisemmin.

Lähteet

- Bond, Alexandra D. Studio Bond. [Verkkodokumentti]
<<http://studiobond.net/about/what-is-concept-art/>> (Luettu 24.2.2012)
- Eisner, Will 1985/1990. Comics and Sequential Art: Principles and Practices of the World's Most Popular Art Form. Paramus, NJ: Poorhouse Press.
- Eisner, Will 1996. Graphic Storytelling and Visual Narrative. Paramus, NJ: Poorhouse Press.
- Isbister, Katherine 2006. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
- Mccloud, Scott 1994. Sarjakuva – näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows Ky.
- Plsek, Paul E. 1996. Working Paper: Models for the Creative Process.
[Verkkodokumentti]
<<http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>> (Luettu 12.1.2012)
- Rogers, Scott 2010. Level UP: The Guide to Great Video Game Design. Chichester, West Sussex: Wiley.
- Schell, Jesse, 2008. The Art of Game Design: Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Thompson, Jim; Berbank-Green, Barnaby; Cusworth, Nic 2007. The Computer Game Design Course: Principles, Practices and Techniques for the Aspiring Game Designer. London: Thames & Hudson.

Pelin suunnitteludokumentti

Pelin nimi:

Arcane Darkness

Pelityyppi:

rpg, historiallinen kauhufantasia avaruusmuukalaisilla.

Pelialustat:

Konsolit, (XBOX 360, PS3)

Kohdeikä:

17-30 -vuotiaat, ESRB-rating M (Mature 17+)

Peli-idea:

Sankarin tovereineen on peitottava alkeellista kotiplaneettansa tuhoa enteilevä vaara, joka aiheutuu muukalaisten avaruusaluksen haaksirikkouduttua planeetalle. Mysteerinen hämärä usva leviää siellä mihin avaruusromu on iskeytynyt ja aiheuttaa vanavedessään kammottavia sairauksia ja muutoksia kaikessa elävässä.

Pelaaja opettelee hahmojensa erikoistaitoja pelaamalla läpi valitsemansa päähahmon (nainen tai mies) taustatarinan, jossa hän oppii pelimaailmasta ja ympäristöstään sekä usvan alkuperästä. Alkuasetelmien ja pelaajan tekemien valintojen myötä selviää hahmon motivaatio ja näkökulma maailmaansa uhkaavan pahuuden kukistamiseen. Hän voi valita diplomaattisen tien ja työskennellä yhdessä muukalaisten kanssa auttaakseen heitä jatkamaan matkaansa, tai aggressiivisen tien tuhotakseen heidät.

Molemmat tiet johtavat pelaajan etsimään muukalaisaluksen maahansyöksyn vanavedessä kadonneita aluksen osia, joista löytyy avain usvan kukistamiseen. Koska usvat ja kauhut leviävät juurikin sinne minne aluksen osat ovat iskeytyneet, ovat tehtävät vaarallisia ja toinen toistaan vaativampia. Aluksen kappaleita ympäröi aggressiivisten hirviöiden vyöhyke. Päämäärän löytäminen on myös sokkeloiden ratkomisen ja kartoittamisen ja joskus kiipeilyn lopputulos. Tarinan pelaamisen aikana

hahmot paitsi kehittyvät taidollisesti, myös sosiaalisesti ryhmänä. Pelaaja ja npc-hahmot voivat tutustua toisiinsa ja vuorovaikuttaa keskenään.

Pelimoodit:

Yksinpeli, ryhmä hahmoja kontrolloitavana.

Uniikit myyntivaltit:

- Kohtaa ja selätä kauhuja pelastaaksesi ihmiselämän edellytykset seikkailussa, jossa sinun on päätettävä miten voit auttaa maailmaa vieraan vaaran edessä.
- Opi käyttämään muukalaisten teknologiaa tuhotaksesi haastavia vihollisia ja valjasta muukalaisten aikaansaamat yliluonnolliset kyvyt aseiksesi.
- Kartoita laaja, visuaalisesti rikas maailma kauhuineen.
- Koe polveilevan tarinan myötä tekemiesi päätösesi seuraamukset jännittävässä loppuhuiipennuksessa
- Kehity matkan aikana maalaispojasta tai palvelijatyöstä kaikkien juhlimaksi sankariksi, joka muuttaa koko planeettansa kohtalon.

Hahmosuunnitelma 1: Ystävällinen NPC-hahmo

Nimi: ZIA Veil

Sukupuoli: Nainen

Ikä: 21

Alkuperä: Beduiinipalvelijatar/kelmi kaukaisilta aavikkokeitailta.

Aloitustarina: Zia on alkujaan orpottyttö, joka toimi paikallisen ruhtinaan hovissa palvelijattarena kun muukalaisalus syöksyi maahan. Hänen kotipalatsinsa tuhoutui aluksesta sinkoutuvan palavan romun seurauksena. Zia pakeni muiden mukana raunioista leviävien usvien tieltä ja onnistui hyödyntämään muukalaisten romun mukana tullutta teknologiaa törmätessään siihen (etsiessään ruhtinaan aarrekammiota). Monet paenneista hovin jäsenistä sairastuivat, joten neuvokas tyttö jatkaa pakoaan kohti rannikkoa suuntaan johon avaruuslaiva katosi.

Psykologia: Ziassa on aimo ripaus kelmiä. Hän on rogue, soturihenkinen varas. Hän on viekas ja ovela, kilpailuhenkinen ja itsevarma, mutta myös epäluuloinen muiden tarkoituseristä sekä salaileva. Esimerkki hänen motivaatioistaan on se, että hän työskenteli hovissa päästäkseen käsiksi ruhtinaan aarteisiin.

Zia on introvertti, tosiasiallinen, tunteva ja spontaani. Perusluonteeltaan hän on arvaamattoman spontaani, elämänjanoinen, mutta erittäin yksityinen oman maailmankatsomuksensa, tunteidensa ja arvojensa kanssa. Hän luottaa tunteisiinsa ja aisteihinsa erittäin vahvasti ja mukautuu nopeasti uusiin tilanteisiin. Hänen intuitiivinen päätöksentekokykynsä saatetaan nähdä hyvänä tuurina, mutta hän on erittäin tarkkaavainen ja luottaa kokonaisvaikutelmiin joita hän saa tietämänsä ja havaitsemansa pohjalta. Hän siis tekee suunnitelmia ja voi vaihtaa niitä lennossa, eikä niinkään suunnittele tapahtumia etukäteen. Negatiivisena puolena hän voi olla myös puhelias pinnallisella tavalla, liiallisen itsevarma ja tinkimätön näkemykselleen ja hän voi vaikuttaa välinpitämättömältä. Hänellä kuitenkin on rikas tunnemaailma, mutta myös tarve suojella itseään ja tunteitaan.

Vieras teknologia jonka hän sai haltuunsa maahansyöksyn seurauksena, sekä kaaoksen hyödyntäminen oman edun tavoittelussa ovat päällimmäisiä motiiveja Zialle suunnata

kohti taivaalta pudonnutta laivaa, mutta uteliaisuus ja seikkailunhalu ovat myös tärkeitä vaikuttimia. Tilaisuuden tullen hän haluaa auttaa ihmisiä joita pitää viattomina.

Pelissä kehittyvät taidot:

Zia on luontaisesti ketterä, notkea, ja etevä veitsien kanssa. Hän kuitenkin löytää osasia ja artefakteja muukalaisteknologiaa ja oppii vahvan intuitsensa ja kenties luontaisen alttiuden takia – saman joka tekee hänestä immuunin muukalaisten mukana tuomille sairauksille ja mutaatioille – hän oppii hyödyntämään sitä aseina ja välineinä puolustaa itseään sekä navigoida pimeissä usvissa. Pelin aikana hän löytää lisää hyödynnettäviä esineitä ja oppii enemmän taitoja.

Hahmosuunnitelma 2: Pelaajahahmo

Nimi: IVO Griffin

Sukupuoli: Mies

Ikä: 19

Alkuperä: Kalastaja rannikkokylästä läheltä aluksen maahansyöksypaikkaa.

Aloitustarina: Ivo on reipas kalastajan poika idyllisestä kaupungista lämpimällä rannikolla. Muukalaisalus pyyhkäisee palavana soihtuna halki taivaan ja putoaa lyhyehkön matkan päähän mereen hänen kylästään, kun valtaosa hänen ystävistään ja suvustaan on merellä. Impaktin aiheuttama tuho ja mystinen usva joka leviää aluksesta koko ympäristöön pakottaa sankarin pakenemaan. Monet hänen tutuistaan menehtyivät tai sairastuivat. Silti hän auttaa kaupungin ihmisiä pakenemaan ja oppii matkalla hallitsevansa uusia kykyjä, jotka ovat seurausta usvien aiheuttamista mutaatioista. Päästyään pakolaisten mukana turvalliselle seudulle Ivo ryhtyy suunnittelemaan paluuta kotikaupunkiinsa, etsiäkseen läheisiään jotka jäivät taakse ja selvittääkseen mitä tapahtui.

Psykologia: Ivo on rohkea ja itsevarma. Hän on nokkela ja neuvokas, mutta rehellinen ja avulias. Suhteellisen vaatimattomista lähtökohdista peräisin olevalla Ivolla on ollut kohtalaisen turvattu lapsuus vaikka hän onkin aina joutunut tekemään paljon töitä. Hän on ollut suosittu ystäviensä keskuudessa rehdin ja toverillisen luonteensa takia.

Ivo on extrovertti, intuitiivinen, ajatteleva ja harkitseva. Hän ovat hyvin luontevasti sosiaalinen ja avoin, ja kykenee helposti luomaan erilaisia ihmissuhteita. Hänen ihmistuntemuksensa pohjautuu vahvaan intuition ja hän kykenee helposti tulkitsemaan muiden toiveita, haluja ja pelkoja. Hän pystyy käyttämään tuota tulkintaa hyväkseen ihmissuhteissaan ja sosiaalisissa pyrkimyksissään. Hän tekee suunnitelmia ennen toimimista, priorisoi ja arvioi tilanteita kriittisesti. Negatiivisena puolena hän voi myös sortua tuomitsemaan muita heidän ominaisuuksiensa perusteella ja olla liian staattinen silloin, kun tarvittaisiin nopeaa päätöksentekokykyä. Hän saattaa olla myös tungetteleva ja liian tuttavallinen.

Ivoa motivoi huoli läheisistä, kyvyttömyys tai haluttomuus hyväksyä menetykset, epävarmuuden takia. Hän myös vilpittömästi haluaa auttaa ihmisiä, mikä ajaa häntä selvittämään mistä on kyse ja mitä on tapahtunut.

Pelissä kehittyvät taidot:

Ivo on etevä kalastaja, mutta myös vahva ja hyvä kaikenlaisten seipäiden, keihäiden ja hilparien kanssa. Hänellä on maagisia, keskittymisen avulla kanavoitavia taitoja jotka heräsivät mutaatioiden seurauksena. Hän oppii niistä enemmän jatkuvasti, mutta voimistuu merkittävästi aina joutuessaan tai päästessään lähemmäs muukalaisten alusta tai sen kappaleita.

Hahmosuunnitelma 3: Uhkaava/vihamielinen/neutraali NPC

Muukalaiset.

Muukalaiset eivät ole pohjimmiltaan valloittava tai vihamielinen rotu. Mikä tahansa syy joka heidät toi lähelle sankareiden kotiplaneettaa ei ollut sen valloittaminen, vaan he haaksirikoutuivat, kenties avaruustaistelun tai törmäyksen seurauksena. Heidän aluksensa on osittain elävä entiteetti, bioteknologian ja avaruusteknologian huipentuma. Tämän vuoksi sen hylky ja osat reagoivat vieraaseen biosfääriin niin voimakkaasti.

Haaksirikon jälkeen muukalaisten prioriteetti on päästä jatkamaan matkaansa. Mikäli he eivät onnistu tässä, he ovat valmiita antamaan planeetan saastua ja muuttua heille elinkelpoiseksi. He näkevät sen valitettavana menetyksenä planeetan alkuperäiselle elämälle, mutteivät näe mitään moraalista vikaa halussa selviytyä. Heidän ajattelutapansa ei noudata ihmisten moraalikäsityksiä. He ovat myös teknologisesti edistyneempiä paitsi ihmiskulttuurista joka pelissä ilmenee, myös selkeästi omasta tosimaailman teknologiasta, mikä luo muukalaisista selvän ja lähes voittamattoman uhan.

Alunperin muukalaisrotu on peräisin planeetalta jonka painovoima on suurempi kuin maailman johon he joutuivat. He ovat tästä syystä paikallisiin asukkaisiin nähden myös ilman teknologiaansa vahvempia ja suurempia, mikä korostaa (kenties valitettavasti) heidän hirviömyönteisyyttä ihmisten keskuudessa. He ovat joka tapauksessa omalla mittapuullaan sivistyneitä ja ennen kaikkea tiedonhaluisia olentoja.