

Jarmo Kuutti

PELIMAAILMAN VISUAALINEN KONSEPTISUUNNITTELU

Viestinnän koulutusohjelma
2014

PELIMAAILMAN VISUAALINEN KONSEPTISUUNNITTELU

Kuutti, Jarmo
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Kesäkuu 2014
Ohjaaja: Merimaa, Henry
Sivumäärä: 52

Asiasanat: Videopelit, kuvitus, kenttäsuunnittelu, hahmosuunnittelu

Tämän opinnäytetyön aiheena oli videopelimaailman visuaalinen konseptisuunnittelu. Projekti sisältää myös pelialan eri osa-alueisiin liittyvään teoriaan perehtymisen. Vaikka pelialan harjoitteet vaihtelevatkin paljon, on silti olemassa teorioita ja ohjeita, jotka osoittautuivat hyödyllisiksi. Tavoitteena oli kehittää ymmärrystä, sekä osaamista mahdollisia tulevia opintoja ja töitä varten.

Opinnäytetyön kirjallinen osa kuvailee pelimaailmaa varten piirrettyjen kuvien luomisprosessin. Mukana on myös inspiraationa käytettyjä referenssikuvia ja selvennyksiä kerätyn teorian yhteydestä valmiisiin piirroksiin.

Tavoitteena oli myös luoda ainakin yksi esimerkki jokaisesta pelien visuaalisen ilmeen osa-alueesta. Niihin kuuluivat ympäristöt, erilaiset esineet, ajoneuvot, vaatteet, logot ja julisteet. Lisäksi työhön kuuluu uusin versio portfolioista, johon on koottu parhaat opinnäytetyön aikana syntyneet piirrokset.

VISUAL CONCEPT DESIGN OF A GAMEWORLD

Kuutti, Jarmo

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in communication

June 2014

Supervisor: Merimaa, Henry

Number of pages: 52

Keywords: Videogames, illustration, level design, character design

The subject of this thesis was visual concept design of a game world. The project included learning more about theories on different fields of game design. Even though there are different practises between different game studios there are still some basic theories and guidelines to encompass most of the subject matter. The goal was to develop knowledge and skills for possible future job or postgraduate study opportunities.

The written part of the thesis describes work and theories behind the drawings and the game worlds design. Included are reference images that were used as inspiration, along with explanations for the connection between the reference images and the final drawings.

The goal was to create at least one example of each area of game visuals. These include environments, various objects, vehicles, clothing, logos and posters. In addition there is the latest version of the portfolio holding the best drawings made for this thesis.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	PELIEN VISUAALISEN SUUNNITTELUN OSA-ALUEET	6
	2.1 Pelien visuaalisen ilmeen konseptisuunnittelu.....	6
	2.1. Animaatio ja 3D	11
	2.1. Tekstuurit	11
3	PELIMAAILMAN KONSEPTI.....	12
	3.1. Dieselpunk	13
	3.2. Madrigalin maailma	15
4	PELIMAAILMAN YLEISILME	18
	4.1 Art deco -vaikutteet.....	19
	4.2. Julisteiden suunnitteluprosessi.....	20
5	PELIYMPÄRISTÖN SUUNNITTELU	22
	5.1 Eläytyminen	23
	5.2 Referenssikuvat ja ideointi.....	23
	5.3 Ympäristön tutkiminen ja vuorovaikutteisuus	25
	5.4 Ympäristön valaistus ja värit.....	26
	5.4.1 Alueen värimaailman luominen	26
	5.4.2 Kontrasti ja värikylläisyys.....	28
	5.4.3 Valaistus ja ilmapiiri	29
	5.4.4 Dynaaminen valaistus	30
6	MERKIT, SYMBOLIIKKA JA VASTAKKAINASETTELU.....	31
	6.1 Merkitysten suunnittelu	31
	6.2 Vastakkainasettelu värien avulla.....	31
	6.3 Pelin antagonistien symboli	32
7	ESINEIDEN SUUNNITTELU	34
	7.1 Auto	34
	7.2 Aseet	36
8	HAHMOJENSUUNNITTELU	39
	8.1 Konsepti	39
	8.2 Siluetti	41
	8.3 Hahmon viimeistely	42
9	POHDINTA.....	43
	LÄHTEET	45
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Valitsin aiheekseni pelimaailman visuaalisen konseptisuunnittelun toiminnallisena opinnäytetyönä. Suunnittelin pelille taustatarinan, jonka synopsis löytyy kappaleesta 3.2 ja pyrin luomaan pelin maailmalle sille sopivan visuaalisen ilmeen. Pyrin piirtämään vähintään yhden esimerkin jokaisesta pelin osa-alueesta ja analysoimaan niiden luomisprosessia.

Syynä aiheen valintaan oli ensinnäkin henkilökohtainen kiinnostus. Harrastan pelaamista ja myös piirtämistä, joten koin aiheen luontevaksi valinnaksi. Toisaalta pidän yllä haavetta, jossa tulisin työskentelemään pelialalla jollain tavalla tulevaisuudessa. Sen vuoksi tein tämän opinnäytetyönkin aihetta silmällä pitäen. Toivoisin voivani käyttää nyt tekemiäni töitä ja niistä oppimiani asioita töihin tai jatko-opiskeluun hakemisessa. Sitä varten kokosin portfolion tätä opinnäytetyötä varten tekemistäni piirroksista (LIITTEET 1-7). Tietenkin tulen jatkossa vielä kehittämään portfoliotani, taitojeni kehittyessä.

Ei ole helppoa rakentaa kokonaista uutta maailmaa, haasteesta vielä suuremman tekevät kehittyvät ohjelmistot ja teknologia, jotka mahdollistavat tulevaisuudessa aina vain suuremman määrän yksityiskohtia. Valaistus, varjot, pintamateriaalien yksityiskohdat pitää kaikki ottaa huomioon nyt, kun videopeleillä on ensimmäistä kertaa potentiaalia nousta elokuvan rinnalle niin visuaalisen laadun kuin elokuvallisen draamankin suhteen. (The Art Of Mass Effect 2007, 3.)

Videopelit ovat yksi vuorovaikutteisen median monipuolisimmista muodoista ja ulkoasun suunnittelun tuleekin kyetä tukemaan niin tarinakerrontaa, hahmoja, ääntä ja musiikkiakin (Lindley 2003). Pelien parissa työskentelevän suunnittelijan onkin usein hyödyllistä käyttää toisia pelejä vain harvoin referenssinä omalle työlleen ja hyödyntää mieluummin esimerkiksi arkkitehtuuria ja historiaa inspiraationlähteenä (Griliopoulos 2012).

Mitä ikinä peli yrittääkin saavuttaa tai herättää pelaajassa, visuaalinen ilme on merkittävä tekijä. Tämä asettaa enemmän vaatimuksia pelien konseptisuunnittelulle teknologian kehittyessä ja pelien maailmojen muuttuessa monimutkaisemmiksi.

Käsittelen tässä työssä erityisesti pelien ulkoasun suunnitteluun kuuluvia osa-alueita mahdollisimman käytännönläheisesti, välillä tuoden esiin vaadittavaa teoriaa. Visuaalinen suunnittelu pelien kehityksessä on tiukasti sidoksissa myös animaation, 3D-mallinnukseen ja ohjelmointiin, joten niiden sivuamiselta ei voida välttyä. Keskityn kuitenkin pääosin omaan käytännön työhöni liittyviin aiheisiin.

2 PELIEN VISUAALISEN SUUNNITTELUN OSA-ALUEET

Pelien visuaalinen suunnittelu sisältää karkeasti ottaen kolme osa-aluetta; konseptisuunnittelun, animaation ja tekstuuritaiteen (Animation Arena 2012). Animaation lisäksi pelin parissa voi työskennellä myös pelkästään liikkumattomien kohteiden, kuten ympäristön 3D-mallien tekijöitä. Tässä osassa käyn läpi näiden osa-alueiden perusasiat viitekehukseksi jatkoa varten.

2.1 Pelin visuaalisen ilmeen konseptisuunnittelu

Konseptisuunnittelu pitää sisällään pelin hahmojen, esineiden ja ympäristöjen ulkonäön suunnittelun malliksi animaatioiden, 3D-mallien ja tekstuurien tekijöille. Alussa voi olla kyse pelkästä lyijykynäpiirroksesta tai vastaavasta tekijän tottumuksen mukaan. Hyväksymisen jälkeen työ skannataan tietokoneelle, jossa kuva väritetään, ääriiviat viimeistellään ja yksityiskohtia lisätään. Tämä tapahtuu asianmukaisella ohjelmalla, joka monessa tapauksessa on Photoshop. (Animation Arena 2012.)

Esimerkkinä konseptitaiteilijan työnkuvaan voi kuulua pelimaailman ajoneuvojen ulkomuodon suunnittelu. Kaikkien suunniteltujen ajoneuvojen on hyvä vaikuttaa siltä, kuin ne olisivat peräisin samasta maailmasta, vaikka ne kaikki olisivatkin oman näköisiä, kuten kuvassa 1, joka on osa Dishonored pelin konseptitaidetta. Yhtenä

suosikkipeleistäni Dishonored toimii osaltaan myös tämän työn inspiroimisessa ja tulen viittaamaan siihen myös myöhemmin tässä opinnäytetyössä.



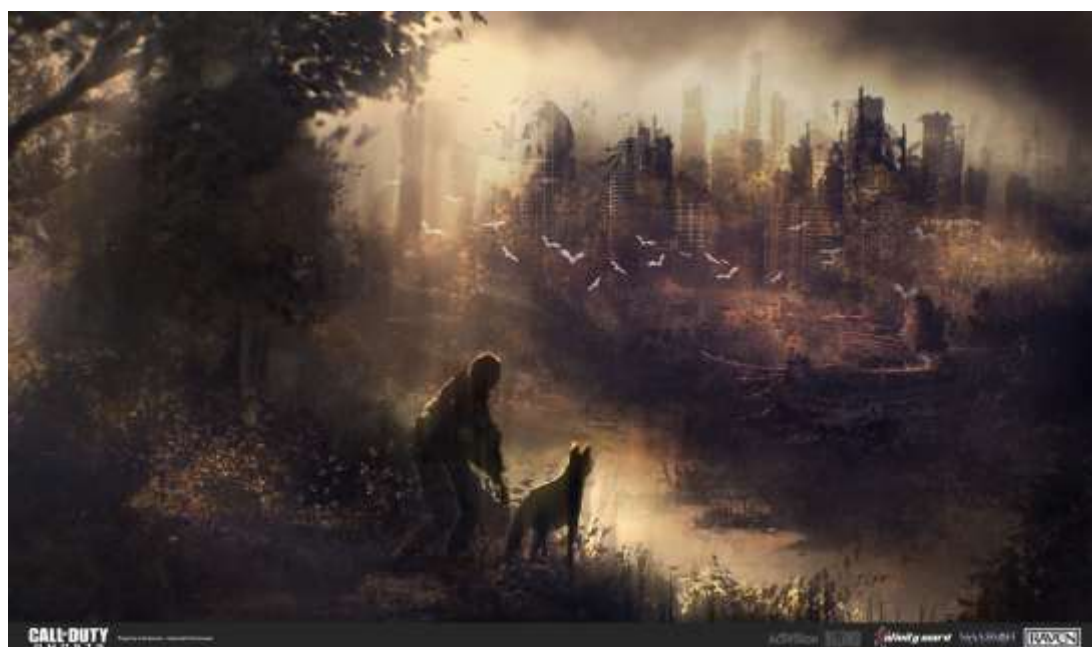
Kuva 1. Erialaisten ajoneuvojen luonnoksia pelistä Dishonored. (Dishonored Wikia 2014.)

Konseptisuunnittelijan tavoitteena on luoda kuvia, jotka sopivat pelin yleisilmeeseen ja saada paras mahdollinen vaikutelma aikaiseksi mahdollisimman yksinkertaisesti. Liian monimutkaiset suunnitelmat ovat nimittäin myös vastaavasti työläitä animoida ja mallintaa. (Animation Arena 2012.) Pelimaailman yleisilme voidaan toteuttaa valitsemalla selkeä tyyli hahmojen vaatetukselle, kuten kuvassa 2 tai pelin sisäisen median ja arkkitehtuurilla tyylillä kuvan 4 tapaisesti.

Konseptisuunnittelijan työ vastaa kaikista eniten normaalia piirustusta tai maalausta. Työt tosin eivät päädy lopulliseen työhön sellaisenaan, vaikka prosessia jatkavat suunnittelijat pyrkivätkin luomaan konseptitaidetta mahdollisimman paljon vastaavaa materiaalia. Äärimmäisissä esimerkeissä konseptitaidetta ja pelistä samasta kohteesta otettua ruutukaappausta onkin vaikea erottaa toisistaan. Joissakin tapauksissa konseptipiirroksen tarkoitus voi kuitenkin olla kuvata lähinnä pelialueen ilmapiiriä kuten kuvassa 3.



Kuva 2. Hahmo- ja vaatekonsepteja pelistä Bioshock infinite. Ylemmässä kuvassa varhaisempia luonnoksia ennen väritystä. Luonnosten tekeminen ensiksi mustavalkoisina tekee eri värien kokeilemisen helpommaksi. Kuvissa olevat vaatteet tulevat sivuhenkilöille, joille tarvitaan riittävän paljon erilaisia vaatevaihtoehtoja, jottei liian monet hahmot pelissä pukeutuisi identtisellä tavalla. Vaatetus luo osaltaan vaikutelman aikakaudesta, johon pelin tapahtumat sijoittuvat ja kuvaa myös hahmojen asemaa yhteiskunnassa. Aseman kuvaaminen on erityisen tärkeää, jos pelin juoneen kuuluu yhteiskuntaluokkien jyrkkä jakaantuminen. (Hummel 2014)



Kuva 3. Konseptitaidetta Call of Duty: Ghosts –pelistä. Kuvissa näkyy erityisesti haettu tunnelma, eikä niinkään mitä kaikkea kuvatulla pelialueella pystyy tekemään. Yksi vallalla olevista trendeistä nykypeleissä on pyrkimys realismiin. Monesti tähän pyritään käyttämällä ruskea- ja harmaavoittoista väripalettia. Ongelmana tässä on väripaletin yksitoikkoisuuden lisäksi se, että pelit ovat alkaneet muistuttaa toisiaan visuaalisesti yhä enemmän. Toisaalta varsinkin suurissa tuotannoissa riskit ovat suuria ja jotkut pelinkehittäjät eivät ole halukkaita muuttamaan pelisarjojaan merkittävästi niin kauan kuin ne myyvät hyvin. (Ostretsov 2014)



Kuva 4. Juliste ja ympäristökonsepteja pelistä Bioshock infinite. Ylävasemmalla oleva mainos lupaa työpaikkaa ja valoisa tulevaisuutta, mutta todellisuus vaikuttaa olevan toisenlainen. Yläoikealla ja alla kuvia tehdasalueelta, jonka lähempi tarkastelu osoittaa työolojen huonon tilan. Pelimaailman sisäisen median ja todellisuuden kontrasti on tehokas tapa kertoa tarinaa ympäristön avulla. (Lo 2014).

2.2 Animaatio ja 3D

Animaattorin ja 3D-mallintajan työnä on luoda lopulliseen peliin tulevat ympäristöt ja hahmot. Itse pelissä tapahtuvien animaatioiden lisäksi työnkuvaan voi kuulua myös videoita joko peliin itseensä välinäytöksiksi tai trailereita varten. (Animation Arena 2012.) Erikoistuminen pelkästään staattisiin 3D-malleihin, kuten ympäristöihin tai hahmojen animointiin on myös mahdollista.

Oman työni kohdalla animaatio tulee ottaa huomioon lähinnä hahmojen vaatteiden suunnittelussa. Puhun aiheesta lisää kappaleessa 8.1.

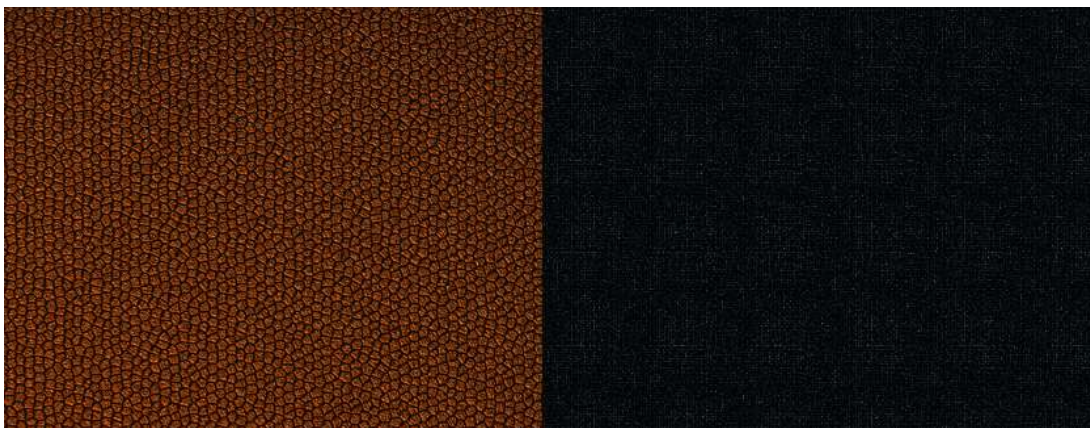
Joissakin tapauksissa animaattorin työnkuvaan voi kuulua myös tekstuurien luonti, mutta useimmiten se tehtävä annetaan asiaan erikoistuneelle henkilölle (Animation Arena 2012).

2.2 Tekstuurit

Tekstuuritaitelijan tehtävänä on tuottaa kaikkien peliin kuuluvien kohteiden pinnan kuviointi kaksiulotteisena, joko bittikartta- tai vektoripohjaisena tiedostona (Animation Arena 2012). Tekstuurien luominen ei välttämättä edellytä 3D:n mallien taitamista, mutta työstä on hyötyä perinteisemmistä taiteellisista kyvyistä. Valokuvaus, asetelmien maalaaminen, veistokset ja anatomian tunteminen ovat hyödyllisiä taitoja tekstuurien luomisessa (Ahearn, 2006, 19).

Omassa työssäni en käyttänyt valokuvattuja tekstuureja. Tekstuurit eivät itsessään ole välttämättömiä konseptitaiteessa, kunhan materiaalit on muutoin tehty selviksi tekstuurien tekijälle. (Kuva 5)

Vaikka teknologian mahdollisuuksien ja rajoitusten huomioonottaminen on tärkeää, parhaat tekstuurit lähtevät liikkeelle taiteen perusasioista. Kuka tahansa pystyy painelemaan nappeja Photoshopissa, mutta tärkeintä onkin kyetä ymmärtämään, mitä näet oikeassa elämässä ja luomaan se uudelleen tietokoneella. (Ahearn, 2006, 19.)



Kuva 5. Loin nämä tekstuurit alusta alkaen vaatekonseptejani varten. En kuitenkaan käyttänyt näitä päädyttyäni selkeämpiin tasaisiin väripintoihin.

Tekstuurien luomisen resursseina käytetään usein valokuvia. Kuvattu lähdemateriaali on joustavaa kuvanmuokkausohjelmien vuoksi ja helppo organisoida kuvattavien materiaalien perusteella. Tekstuureissa pitää huomioida pelkän estetiikan lisäksi se miltä materiaali näyttäisi pelissä, sillä vaikka lähdemateriaali näyttäisi kuinka hyvältä, ei siitä ole mitään hyötyä, jollei se toimi pelissä itsessään. Tekstuurit ovat yksi osa tuhansista paloista, joita muidenkin osa-alueiden parissa työskentelevät ihmiset joutuvat ottamaan huomioon, joten on tärkeää kyetä organisoimaan tiedostot selkeästi (Ahearn, 2006, 12).

3 PELIMAAILMAN KONSEPTI

Peli- tai minkä tahansa muun fiktiivisen ympäristön luominen on verrattavissa teolliseen muotoiluun, jossa myös usein luodaan jotain, jota ei oikeasti, ainakaan vielä ole olemassa. Molemmat alat myös hyödyntävät hyvien tulosten aikaansaamiseksi valoa, arkkitehtuuria ja sommittelua. Näin mielikuvituksen tuotteesta syntyy jotain, minkä voi kokea uskottavaksi osaksi pelimaailmaa. (Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012.)

Peliympäristön suunnittelu, kuten kaikki muukin pelien grafiikan osien suunnittelu, alkaa konseptista ja sitten konseptitaiteesta. En kuitenkaan ala luettelemaan piirros-

tai maalaustekniikoita, vaan keskityn siihen, mitä erikoisvaatimuksia syntyy siitä, että työskennellään nimenomaan pelin parissa.

Yksi tapa lähestyä pelimaailman suunnittelua on miettiä erilaisia mitä jos – kysymyksiä. Vaihtoehtoiset tarinat ja tiettyjen aikakausien leimallisia tyyliä voi käyttää omintakeisen jäljen aikaansaamiseksi. Jos halutaan käyttää tiettyä paikkaa tietyllä aikakaudella inspiraation lähteenä, on hyvä käyttää juuri sillä tietyllä hetkellä vain siinä paikassa käytettyä arkkitehtuuria ja ornamentteja. Tällä tavalla voidaan luoda ympäristö, jota ei oikeasti ole olemassa, mutta joka kuitenkin vaikuttaa siltä että se voisi olla. (Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012.)

Oman pelimaailmani visuaalista ilmettä varten valitsin genreksi dieselpunkin ja maailmassa vallitsevaksi taidesuunnaksi art decon. Dieselpunkin maailma on inspiroitu- nut 1900-luvun alun maailmasta, jossa myös art deco oli suosituimmillaan.

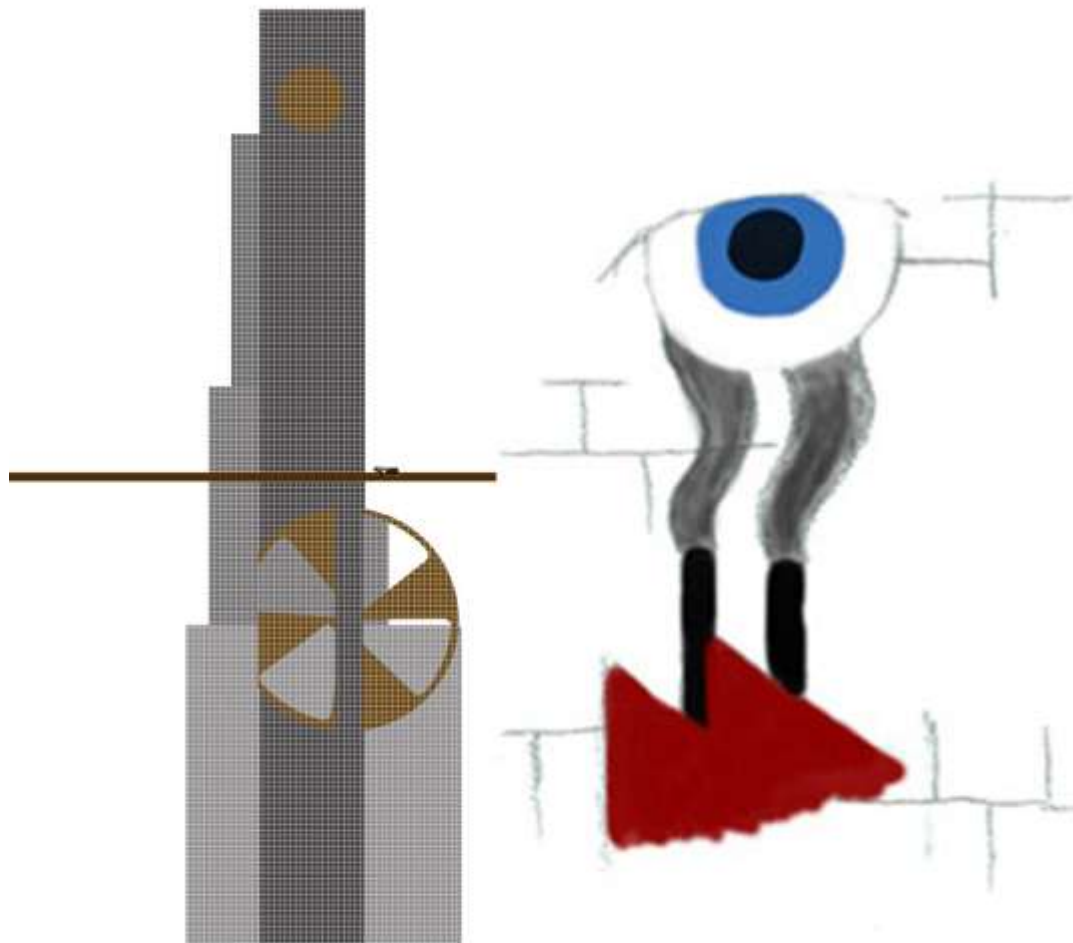
Yhteen historian ajankohtaan tai paikkaan ei lähteenä toki tarvitse tyytyä. Joissakin tapauksissa pelimekaniikat vaativat modernimpien asioiden lisäämistä peliin, jolloin historialliset tyyliuunnat sekoittuvat moderniin teknologiaan. Tätä tapahtuu esimerkiksi nimenomaan diesel punk -tyylisissä peleissä.

3.1 Dieselpunk

Dieselpunk on 1900-luvun alkupuolelle sijoittuvaa spekulatiivista fiktiota, johon liittyy usein myös retro-futuristista teknologiaa ja okkultismia. Tarinassa päähenkilöillä on usein vastassa voittamattomalta vaikuttavia vihollisia, kuten yhteiskunta, luonto tai jopa maailmankaikkeus. Inspiraation lähteisiin kuuluu myös aikakauden yleiset mediatrendit. Tämän ansiosta dieselpunkkia määrittelee enemmän visuaalisuus kuin juoni, joten genre antaa paljon tilaa luovuudelle. (Tvtropes 2014)

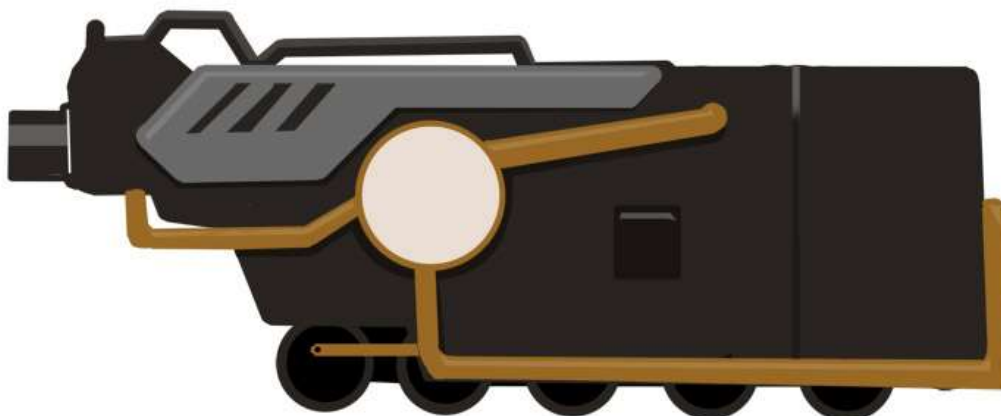
Oleellisina osina dieselpunk-asetelmaan kuuluu teknologinen vallankumous ja siihen liittyvät mittakaavat, jotka pilvenpiirtäjiineen ja ilmalaivoineen saavat ihmiset näyttämään verrattain pieniltä. Polttomoottori, elektroniset laitteet ja uudet materiaalit luovat puitteet fiktiivisen maailman teknologialle, sekä sen vaikutuksille (Kuva 6.).

Tosimaailmasta tuttuja esimerkkejä ovat panssaroidut ajoneuvot ja liikenneentokoneet, kun taas fantasiamaisempi esimerkki on usein käytetty hämähäkkitankeetti tai jokin muu jaloilla liikkuva panssaroitu ajoneuvo. (Tvtropes 2014)



Kuva 6. Vasemmalla kuvassa on varhainen pilvenpiirtäjäkonsepti ja oikealla graffiti. Graffiti kuvaa vähemmän hyvin toimeentulevan väestön suhtautumista uuden teknologian mukanaan tuomiin muutoksiin.

Teknologian tason vuoksi liikkuminen on nopeampaa ja helpompaa ja useimmat maailmankolkat on jo tutkittu. Maailmassa on kuitenkin edelleen mystisempiä alueita, jota ei ole vielä tutkittu perusteellisesti ja nämä sisältävät mystisiä olentoja sekä voimia (Kuva 8).



Kuva 7. Varhainen junan veturin konsepti.

Dieselpunk sisältää monesti samankaltaisia elementtejä kuin fantasia. Tämä tarkoittaa käytännössä usein teknologiaa, joka toimii taikuuden voimalla. Tämä mahdollistaa usein myös visuaalisesti omaperäisten ideoiden toteuttamisen realismin kustannuksella. Esimerkiksi kuvassa 7 oleva junan veturin konsepti ei ole erityisen käytännöllinen, mutta sopii kuitenkin dieselpunkin yleisilmeeseen, eikä siksi vaikuta poikkeavalta muutenkin samaa tyyliä käyttävässä maailmassa. Pelimaailman sisäinen loogikka saa poiketa oikeasta maailmasta, kunhan se tekee niin johdonmukaisesti.

Tavanomaisesta fantasiasta poiketen dieselpunk on huomattavasti maanläheisempi, mutta sen fantasiaelementit mahdollistavat erilaiset pelimekanismit ja niiden rajoittamisen, kuten heikentämällä aseiden tehoa, käyttönopeutta tai muuten tekemällä niistä heikompia. Tämä on hyödyllinen menetelmä, kun pelinkehittäjät tahtovat tehdä miekoista käyttökelpoisia ympäristössä, joissa ne tosiasiaassa olisivat hyödyttömiä.

3.2 Madrigalin maailma ja tarinan synopsis

Madrigal on pelissä kaupunki/kaupunkivaltio, joka sijaitsee kokonaan erilaisella planeetalla, joten mantereet, valtiot ja luonto ovat maapallosta poikkeavia. Maailman luonto on karua ja varsinkin vielä tutkimattomilla alueilla huhutaan olevan mystisiä olentoja (Kuva 8). Tutuilta alueilta pois liikkuminen kuvataan vaarallisena, joskin houkuttelevana seikkailuna. Kuvauksia ulkopuolisista maailmista voisi löytää mm

pelissä luettavista kirjoista, jotka auttavat antamaan kuvan, että pelimaailma jatkuu pelaajan tutkittavissa olevien alueiden ulkopuolelle.



Kuva 8. Kuvan tarkoitus on kuvata Madrigalia ympäröivän luonnon tai tässä tapauksessa meren vaarallisuutta. Laiva on hieman sukellusveneen mallinen varotoimena suuriakin myrskyjä varten. Laiva voi upota tarvittaessa pinnan alle kokonaan ilman ongelmia ja selviää siksi mistä tahansa aallosta. Pinnan alla näkyy suurikokoinen meripeto kenties seuraamassa laivaa.

Madrigal on uudistusten kourissa maailman ollessa nopeasti teollistuvassa vaiheessa. Tämä näkyy rakenteilla olevista pilvenpiirtäjistä ja ympäristöstä selkeästi erottuvasta tekniikan tasosta. (Kuva 9) Kuten kuvassa 6 olevassa graffitissa näkyy, kaikki eivät ole tyytyväisiä muutoksiin. Kaupungin selkeä jakaantuminen uuteen ja vanhaan osaan voimistaa tätä vaikutelmaa. Kaupungin keskiosa on usein synkempi ja hieman pahaenteinen pilvenpiirtäjien varjossa varsinkin myöhäiseen ajankohtaan (Kuva 10).



Kuva 9. Kuvassa etualalla näkyy vanhempaa kaupunginosaa ja taustalla uusia, osin vielä rakenteilla olevia pilvenpiirtäjiä. Vasemmassa alareunassa on valitsemani väripaletti.

Läsnä on myös okkultistinen elementti joidenkin hahmojen kyvyissä ja esineiden ominaisuuksissa. Tämä mahdollistaa erilaisten kykyjen, kuten kyvyn nähdä interaktiiviset kohteet korostettuina, selittämisen ylikuonnellisilla kyvyillä. Mainitunkaltainen kyky on hyödyllinen peleissä, koska normaalisti helposti havaittavat kohteet näkyvät näytöllä verrattain pieninä ja olisivat siksi vaikeita huomata paljaalla silmällä. Kaikki esineet eivät myöskään voi käytännössä olla vuorovaikutteisia, koska suurin osa niistä olisi silloin tarpeettomia pelin kannalta ja lähinnä haaskaisivat aikaa tilanteissa, joissa pitää esimerkiksi etsiä johtolankoja.



Kuva 10. Kaupungin keskusta on varsinkin myöhäiseen aikaan varjoisa ja hieman pahaenteinen paikka.

Tarinan päähenkilö on yksityisetsivä, jonka sukupuolen pelaaja itse voi valita. Pelin alussa ensimmäinen tehtävä on murhamysterin ratkaiseminen, jossa kuolinsyy on epäselvä, koska uhri vaikuttaa syttyneen palamaan ilman näkyvää syytä. Tutkimuksen edetessä tulee selväksi, että päähenkilön mystisissä olosuhteissa kadonnut veli liittyy tapaukseen jollain tavalla, samoin kuin rikkaan eliitin ja poliitikoiden välissä tuskaleiva inkvisitio, jonka päämääränä on hävittää kaupungista kerrettäisinä pitämänsä okkultismin harjoittajat. Tilannetta hankaloittaa entisestään se, että päähenkilö itse alkaa huomata käyvänsä läpi muutoksia, jotka alkavat hämärtää hänen käsitystään todellisuuden ja harhojen rajasta.

4 PELIMAAILMAN YLEISILME

Pelimaailman ilmeellä ja sen sisältämien asioiden tyylillä voi olla jokin harkittu vaikutus pelaajaan. Esimerkiksi pelissä Dishonored -maailman teknologia ja arkkiteh-

tuuri heijastavat kuvitteellisen maan hallitsijan luonnetta. Kyseinen hahmo modernisoi kaupunkia, johon pelin tapahtumat sijoittuvat, mutta käyttää samaa teknologiaa myös ihmisten hallitsemiseen ja sortamiseen. (Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012.) Tällä tavalla hahmosta saa pelatessa käsityksen jo ennen tämän kohtaamista, mikä on erityisen tärkeää peleissä, joissa annetaan paljon painoarvoa moraalisten valintojen tekemiselle pelimaailmasta välittyneiden vihjeiden pohjalta.

Joidenkin mielestä ympäristö on peleissä jopa yhtä tärkeä kuin pelin hahmot. Vaikka itse 3D-malleista rakentuvan pelimaailman rakentavatkin loppujen lopuksi kenttäsuunnittelijat, tarvitaan kaikkia kehitystiimin osia, jotta ympäristö sopisi vaihtuviin ilmapiiireihin ja tapahtumiin pelin edetessä. (aDigitalDreamer 2012.)

4.1 Art deco vaikutteet

Valitsin 1920–1930 vallalla olleen taidesuunnan art decon maailman yleiseksi tyyliksi. Tyyli kattaa rakennuksia, sisustuksen, mainokset, ja laitteet. Art decon futuristiset geometriat mahdollistavat vanhanaikalaisen teknologian ja useimmiten sci-fistä tunnetun estetiikan yhdistämisen. Tämä palvelee myös tarinaa luoden kontrastia uuden ja vanhan välillä, käyttäen visuaalista kontrastia kertoen maailman muuttumisesta oli kyse sitten positiivisesta tai negatiivisesta muutoksesta.

Pelin maailmaa varten tekemiäni julisteiden suunnittelussa art decon selkeät linjat ja usein tasaiset väripinnat ovat helposti ja nopeasti hahmotettavissa. Tämä on eduksi muutenkin stimuloivassa ympäristössä, jossa kaikki eivät välttämättä kiinnitä yksityiskohtiin kovin paljon huomiota. Pelialustan tehosta riippuen julisteisiin ei välttämättä voida käyttää erityisen korkeaa resoluutiota, jolloin selkeät kuvat ja fontti on myös helpommin luettavissa. Julisteet voi myös levittää luontevasti ympäri kaupunkia alueille, joissa arkkitehtuuri on modernimpaa ja art deco vaikutteista, sekä alueille joissa rakennukset ovat vanhempia,



Kuva 11. Vasemmalla olevasta kuvasta sain idean käyttää pääasiassa yhtä väriä per juliste ja oikeanpuoleisesta sain idean niissä käyttämiini rakennuksiin. (Eveson 2014; Greg-Guillemmin 2014).

4.2 Julisteiden suunnitteluprosessi

Etsin ideoita katselemalla läpi paljon erilaisia art deco julisteita ja päädyin valitsemaan referenssikuvikseni kuvassa 11 olevat julisteet. Pidin kuvien tyylistä ja siitä miten ne ilmensivät hyvin etsimiäni selkeitä muotoja ja värien käyttöä.

Julisteiden tehtävä on antaa tietoa pelin maailmasta hienovaraisesti, kertomatta asiansa suoraan pelin dialogissa. Tulevan merkittävän tapahtuman mainos voi kertoa maailman tapahtumista ja myös enteillä tulevaa tapahtumaa pelissä. Koska juliste on täysin ohitettavissa, sen sisällöstä ei tarvitse olla yhtä tarkka, kuin jos jostain tapahtumasta puhuttaisiin pelin dialogissa. Dialogissa, varsinkin sellaisessa jota pelaaja ei voi välttää, tulevan tapahtuman mainitseminen saisi pelaajan odottamaan asian olevan oleellinen osa juonta myöhemmin.



Kuva 12. Julisteiden ensimmäinen vaihe. Vasemmanpuoleinen juliste mainostaa tapahtumaa, joka voisi olla oleellinen pelin juonen kannalta. Oikeanpuoleinen kuva taas on luonnos uuden automerkin lanseeraukseen liittyvästä mainoksesta.

Kuvassa 12 näkyy peliin suunnittelemini julisteiden varhainen vaihe. Ajattelin aluksi käyttää suorakulmioita yleisenä elementtinä. Valitsin grand opening –mainokseen väriksi vihreän ja kuvasin pilvenpiirtäjien täyttämää keskustaa ja niitä kierteleviä ilmalaivoja mahdollisimman yksinkertaisella tavalla. Automainokseen valitsin väreiksi valkoisen, sinisen ja harmaan sävyjä, pyrkien hillittyyn ja arvokkaaseen tyyliin.

Seuraavassa vaiheessa (Kuva 13) vähensin grand opening –julisteen valonheitinten määrää tehdäkseen kuvasta selkeämmän ja yksinkertaisemman. Tein myös rakennuksista kolmiulotteisemman näköisiä ja lisäsin kaupunkiin johtavan sillan tasapainottamaan kuvan symmetriaa. Vasemmasta alakulmasta olisi muuten tullut turhan tyhjä.

Automainoksessa (Kuva 13) päädyin muuttamaan värit sinivalkoiksi ja lisäsin siipiä antaakseni kevyemmän mielikuvan. Renkaat auton kummallakin puolella muistuttavat sen taakse muodostuvaa pölypilveä, jotta auto vaikuttaisi olevan liikkeessä. Renkaat ja siivet esiintyvät julisteessa pareittain symmetrian vuoksi.



Kuva 13. Valmiit julisteet.

5 PELIYMPÄRISTÖN SUUNNITTELU

Normaalisti peliin kuuluu lukuisia erillisiä pelialueita, mutta tämän opinnäytetyön tarkoituksia varten keskityn vain yhteen alueeseen. Tällä tavalla pystyn keskittymään luomaan mahdollisimman yksityiskohtaisen ja hyvin perustellun ympäristön. Useampien ympäristöjen suunnittelu ei myöskään varsinaisesti palvelisi tätä työtä, koska joutuisin toistamaan asioita paljon.

Ympäristöksi valitsin tehtäväalueen, jolle päähenkilö on seurannut johtolankaa rikosta selvittäessään. Pelin päähenkilön ollessa yksityisetsivä, tutkimusta varten suunnitellut alueet olisivat valmiissa pelissä yleisiä.

5.1 Eläytyminen

Yleinen mielipide on, että varsinainen fotorealismi ei ole tarpeen, jotta pelaaja tuntisi olevansa osa luotua maailmaa. Kaikesta huolimatta pelien kehittäjät tähtäävät usein nimenomaan fotorealistiseen vaikutelmaan. (McMahan 2003, 68.) Tämä pitää paikkansa erityisesti suuren budjetin projekteissa. Itse pyrin melko realistiseen, mutta kuitenkin hieman tavanomaista värikylläisempään vaikutelmaan.

Tietyt tekijät helpottavat peliin eläytymistä. Ehkä tärkeintä graafisen suunnittelun kannalta on, että peli-ympäristön tulee vastata pelaajan odotuksiin melko tarkasti (McMahan 2003, 68–69). Ympäristön tulee siis noudattaa jatkuvasti samaa logiikkaa, eikä poiketa yleisilmeestä ilman pätevää syytä. Madrigalin kohdalla kaupunki on jakautunut vanhaan ja uuteen kaupunkiin ja niiden erot selittyvät käynnissä olevalla teknologisella vallankumouksella, mikä ei loppujen lopuksi poikkea paljon tosimailmasta.

Vaikka pelin tapahtumat sijoittuisivat vain hyvin rajatulle alueelle, ympäristönsuunnittelulla voidaan antaa kuva paljon suuremmasta maailmasta. Käytän jälleen esimerkkinä peliä Dishonored. Peli rajoittuu vain yhden kaupungin alueelle, mutta joka puolella näkyvät valastuslaivat ja valaanpyyntiin liittyvät kohteet laajentavat kaupunkia ja vihjaavat maailmasta pelialueen ulkopuolella. (Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012.) Osin tästä syystä suunnittelin kuvassa 13 olleet julisteet. Niiden avulla voi viitata muualla pelimaailmassa tapahtuviin asioihin, kuten tässä tapauksessa uuden automerkin lanseeraukseen ja suureen avajaistapahtumaan.

5.2 Referenssikuvat ja ideointi

Halusin suunnitella vanhan teollisuusalueen kaltaisen alueen, joka tuntuisi hylätyltä ja ränsistyneeltä, sekä antaisi mahdollisuuksia alueen tutkimiseen (Kuva 14). Tämän vuoksi alueella ei ole todennäköistä kohdata muita ei-pelaajahahmoja ja alueella voi liikkua vapaasti. Visuaalisia vaikutteita otin vanhoista teollisuusrakennuksista sekä Venetsiasta (Kuva 14). Kanavien olemassaolo tekee ympäristöstä hieman poikkeavan ja mahdollistaa myös päähenkilön saapumisen muuten rajatulle alueelle vesiteitse.

Tällöin kysymys, miksi sisääntuloreitti sulkeutuu pelaajan perässä, ei ole yhtä oleellinen. Referenssikuvien pohjalta tein lyijykynäluonnoksen (Kuva 15), jonka sen jälkeen skannasin tietokoneella väritettäväksi.



Kuva 14. Referenssikuvia ympäristön arkkitehtuuria varten. Oikealla oleva kuvasta sain idean alueella käyttämiini oviin. (Itraveluk 2014; Utdforum 2014.)



Kuva 15. Lyijykynäluonnos pelialueesta. Vahvistin piirrosjälkeä kuvankäsittelyohjelmalla, jotta se erottuisi paremmin.

Juoneen alue liittyy siten, että siltä on jonkin aikaa sitten löydetty okkultismiin liittyviä artefakteja ja etsintöjen ajaksi alue on suljettu. Tämä käy ilmi tiesuluista, joista yksi näkyy kuvassa 16 oranssina, tiesulku toimii myös luonnollisena rajana tutkittavalle alueelle. Ymmärrettävien rajojen luominen on tärkeää, koska monissa peleissä käytettävät polvenkorkuiset, mutta ylittämättömät esteet ovat usein ärsyttäviä, sillä pelaajan on vaikea tietää mitä alueita on mahdollista tutkia. Epärealistiset esteet voivat myös haitata peliin eläytymistä, esimerkiksi muistuttamalla siitä, että pelaajahahmo ei pysty hyppäämään.

5.3 Ympäristön tutkiminen ja vuorovaikutteisuus

Kuvassa 16 punaiset nuolet esittävät reittejä, joita pelaaja voi käyttää alueella navigoidessaan. Siniset osat ovat avattavia kulkureittejä, kuten ovia ja ikkunoita. Oranssit osat ovat tilanrajaajia, jotka estävät pelaajaa liikkumasta tietyille alueille.



Kuva 16. Kuvaus mahdollisista liikkumisreiteistä, vuorovaikutteisista kohteista ja aluetta rajaavista esteistä. Rakennuksen ulkosivua rajaavat tasanteet mahdollistavat ikkunoista sisään ja ulos liikkumisen.

Pelialue on rajattu pienemmäksi kuin monet täysin avoimen maailman pelit, joissa voisi tutkia kokonaista kaupunkia. Tämä on eduksi, koska pienemmässä ympäristössä voi olla paljon enemmän piilotettuja asioita, joiden kanssa vuorovaikuttaa. Tällöin ne voi löytää sinnikkäällä etsimisellä, mikä olisi suuremmalla alueella kohtuuttoman työlästä. Pienellä alueella voi myös helpommin selittää, miksi hahmo pääsee sisään vai osaan rakennuksista. Tässä tapauksessa on selvää minne pääsee sisään ja minne ei, koska monet rakennuksista ovat hylättyjä ja niiden ikkunat ja ovet ovat laudoitettuja.

5.4 Ympäristön valaistus ja värit

Pelissä valaistuksen laatu ja toiminta riippuu pitkälti pelin käyttämästä grafiikkamoottorista. Tämän vuoksi itse 3D-valaistusefektit ovat pitkälti pelistudiokohtaisia, mutta selvitin kuitenkin niiden perusasiat, sillä valaistus tulee huomioida myös konseptitaiteessa. Ei niinkään suoraan lopullisen tuloksen vuoksi, vaan tarkoitus on pystyä parhaiten kuvaamaan haluttua lopputulosta ja tunnelmaa, johon pelin valaistusefekteillä lopulta tullaan pyrkimään. Vaikka valaistus säädetäänkin vasta itse peliin, pystytään kaksikulotteisessakin konseptissa jo luonnehtimaan tilassa vallitsevaa tunnelmaa, johon tullaan sitten pyrkimään.

Värien käyttöä peleissä voi ajatella samalla tavalla kuten taitelija maalauksessaan. Aihe, design, asettelu ja värit pitää saada toimimaan yhdessä, jotta maalaus heräisi henkiin. Seuraavaksi voi ajatella, miten elokuvaohjaaja lähestyy samoja ongelmia lisäten siihen vielä liikkeen, ajoituksen ja muuttuvan perspektiivin. Peleissä pitää huomioida tämä kaikki ja vielä pelaajan kyky liikkua ja tehdä asioita vapaasti pelimaailmassa, niin että koko paketti pysyy viihdyttävänä. Pienikin muutos väreissä voi muuttaa koko pelimaailmaa, joten sävyjen saaminen juuri oikeanlaisiksi on erittäin tärkeää. (Fiorito & Stitt 2000.)

5.4.1 Alueen värimaailman luominen

Värien valinta riippuu osaltaan näkyvästä maastosta, säästä, ajankohdasta tai arkkitehtuurista, mutta on silti tärkeää miettiä, minkälaisia tunteita haluaa pelaajassa he-

rättää. Haluatko pelaajan tuntevan olonsa kotoisaksi, vaiko täyttää hänet pelolla? Kun tavoiteltavat tunnereaktiot on saatu kiteytettyä, on aika päättää, mitkä värit välittävät niitä pelaajalle parhaiten näyttäen silti luontevilta ympäristössään. (Fiorito & Stitt 2000.) Tältä pohjalta valitaan pelin kattavan paletin perusvärit, mikä tapahtuu pitkälti yleisen väriopin sääntöjen mukaan. Kuvassa 17 näkyvät suunnittelemani ympäristöä varten valitsemani pohjavärit.



Kuva 17. Valitsin Madrigalin vanhan kaupungin väreiksi lämpimiä värisävyjä, joita käytin melko kirkkaina likaisten sävyjen sijaan. Monessa realismiin pyrkivässä pelissä käytetään paljon likaisen ruskeita sävyjä, mutta itse koen sen tylsän näköisenä ratkaisuna. Taustalla olevissa rakennuksissa ei ole juurikaan yksityiskohtia, sillä katseen on tarkoitus kohdistua keskellä olevaan rakennukseen, jossa suurin osa alueen tutkittavista sisätiloista sijaitsee.

Kun paletin ydinvärit on valittu (Kuva 17.), on aika lisätä yksityiskohtien määrää lisäämällä valittujen värien arvoja ja sävyjä (Kuva 18). Vaarana tässä on, että uudet värit heikentävät olemassa olevia samaan tapaan, kuin jos sekoittaisi liian monenlaisia maalia keskenään. (Fiorito & Stitt 2000.) Sävyjen määrä tulee siis pitää pienenä, sarjakuvamaisemmissa ja voimakkaita väripintoja hyödyntävissä peleissä jopa hyvin pienenä.

Poikkeus sääntöön on, että tietyillä alueilla koko pelimaailman sisällä saattaa olla omat erilaiset väripalettinsa. Tässäkin tapauksessa kuitenkin käytetään mielusti korkeintaan kolmea väriä aluetta kohden. Koko pelimaailmaa kohden tulee myös olla edelleen oma palettinsa, johon muiden alueiden paletit perustuvat. (Fiorito & Stitt, 2000.)

5.4.2 Kontrasti ja värikylläisyys

Useimmiten on suositeltavaa yrittää pitää kontrasti ja värikylläisyys kummatkin alhaisina säilyttäen kuitenkin tekstuurien värit kirkkaina. Näin varsinkin jos peliä ollaan pelaamassa vanhemmalla tv-ruudulla, muussa tapauksessa värit saattavat muuttua vääränlaisiksi (Fiorito & Stitt 2000.)



Kuva 18. Tässä vaiheessa olin lisännyt varjostukset ja voimistanut värejä luodakseni dramaattisemman näköisen valaistuksen. Tein tämän lisäämällä osittain läpinäkyvän sinisen ja punaisen tason varjoisille ja valoisille alueille.

Kontrastia ja värikylläisyyttä käytetään myös jännityksen luomiseen, hyvinkin samanlaisten periaatteiden mukaan kuin elokuvissa tai maalauksissa. Tarinankerronnal-

lisessa tarkoituksessa huippukohtaa voidaan korostaa valoisuuden lisäksi myös kylmien ja lämpimien sävyjen välisellä kontrastilla. Efektin aikaansaaminen ei välttämättä edellytä äkillistä muutosta, sillä myös pitkäaikainen altistus ääripään kontrastille tai värikylläisyydelle lisää jännitystä. Tämä tapahtuu elokuvissa valaisemalla tausta kylmillä sävyillä ja henkilöhahmo lämpimillä. Peleissä tämä voidaan toteuttaa hyvin samankaltaisella tavalla, ellei kyseisessä pelissä valaistus muutu ajan myötä. Jos halutaan vähentää tai purkaa jännitystä, prosessi toistetaan päinvastaisessa järjestyksessä. (El-Nasr ym. 2007) Kylmistä sävyistä punaiseen siirtyminen vähentää jännitystä ja päinvastoin.

5.4.3 Valaistus ja ilmapiiri

Yksi kauhupelien keino herättää pelaajassa haavoittuvuuden tunnetta on pitää tämä jatkuvassa epätietoisuuden tilassa. Tämä vahvistaa haavoittuvuuden tunnetta pitämällä pelon aiheuttajan epämääräisenä, joko itse valaistuksen vähäisyydellä tai estämällä valon kulkua esimerkiksi sumulla. (El-Nasr ym. 2007.)



Kuva 19. Illan lähestyessä varjot pitenevät ja ilman keinovalaistusta olevan vanhan kaupunginosan ympäristö muuttuu pimeämmäksi ja uhkaavammaksi.

Kuvattu pelitilanne tapahtuu auringonlaskun aikaan, joten varjot ovat melko pitkiä ja viestivät, että pelaajalla on vain rajallinen määrä aikaa tutkia aluetta ennen kuin aurinko laskee (Kuva 19). Tämä luo jännitystä ilman keinotekoista aikarajaa, sillä mikään ei estä tutkimusten jatkamista pimeälläkin. Alue vaan muuttuu uhkaavammaksi, koska varjoissa olevia asioita on vaikeampi nähdä.

Monissa peleissä on jonkinlainen, joko ennalta määrätty tai dynaaminen päivärhythmi. Valaistuksen dynaamisuus asettaa haasteita alueiden ja tapahtumien suunnitteluun arvaamattomuutensa vuoksi. Valaistus riippuu pitkälti pelaajan liikkeestä virtuaalisen tilan läpi (El-Nasr ym. 2007). Suunnittelemani pelimaailma olisi jaettu osiin, jotka on erotettu latausruudulla. Päivänaika muuttuisi, mutta vain liikuttaessa näiden alueiden välillä. Tällä tavalla pelinkehittäjä pystyy hallitsemaan paremmin kulloinkin vallitsevaa valaistusta.

5.4.4 Dynaaminen valaistus

Dynaamisessa valaistuksessa valonlähteiden liikkuminen pelissä heittää varjoja ja valaisee pintoja realistisella tavalla. Valo voi heijastua pinnoista ja myös vaikuttaa valon väriin.

Jos pelimaailman suunnittelussa on käytetty viitteenä jotain täsmällistä tosimaailman tai historian sijaintia, on hyvä ottaa alueella vallinnut sää huomioon valaistuksen tarkaksi mallintamiseksi. Tämän avulla voidaan luoda uskottavia mutta silti täysin keksittyjä ympäristöjä (Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012), varsinkin jos viitteenä on käytetty jotain tunnettua esimerkkiä.

100 osanottajaa kattaneen tutkimuksen mukaan pelaajat voivat kokea dynaamisen valaistuksen liian informoivaksi ja häiritseväksi. Erään tehdyn havainnon mukaan monet ensimmäisen persoonan ammutapeliin pelaajat yrittävät etäännyttää itsensä pelin tapahtumista. Valaistus saattaa tässä tapauksessa vaikuttaa pelaajiin alitajuisesti saaden heidät tulemaan pelin tapahtumiin mukaan enemmän tunteella ja kokemaan, että he eivät hallitse tapahtumia. (El-Nasr ym. 2007.) Vaikka pääsääntöisesti pelaajan

ei haluta tuntevan oloaan ahdistuneeksi, joissain tapauksissa vaikutusta voisi kenties hyödyntää jännitteen ja tunnelman kehittäjänä.

6 MERKIT, SYMBOLIIKKA JA VASTAKKAINASETTELU

Suunnittelin Madrigalissa okkulttisia vaikutteita hävittämään pyrkivän järjestön olevan merkittävä osa peliä. Järjestö kaipaa siksi oman logonsa, joka voisi sitten toimia myös organisaation jäsenten virkamerkkinä.

6.1 Merkitysten suunnittelu

Kysyttäessä, mitä jokin tarkoittaa, pohdimme kyseisen suunnittelukohteen arvoa selvittääksemme, mistä siinä on pohjimmiltaan kysymys. Mikä tarkoitus kyseessä olevalla värivalinnalla on tai mitä tapahtuu, kun painan tämänmuotoista nappia? Kyseessä on yksi ihmisten vuorovaikutuksen peruseriaateista, joten suunnittelijat ovat luonnollisesti kiinnostuneita tämänkaltaisista merkityksistä. (Salen & Zimmerman 2004, 41.) Tapaa millä ihmiset tulkitsevat merkkejä, on hyvä käyttää antamaan identiteetti pelin sisäisille ryhmille. Asiasta lisää kappaleessa 6.3.

Merkitysten ymmärtäminen virtuaalisessa ympäristössä rinnastuu käytettävyyteen. Jos pelaaja ei ymmärrä mitä pelin suunnittelija haluaa viestiä, tilanne ei ole enää pelinkehittäjän hallinnassa, eikä kokemus toimikaan enää suunnitelmien mukaan (Salen & Zimmerman 2004, 41). Tätä pyritään useimmiten välttämään tarkasti käsikirjoitetuissa peleissä, vaikka interaktiivisuus toisaalta mahdollistaisi suuremman vapauden suomisen pelaajalle.

6.2 Vastakkainasettelu värien avulla

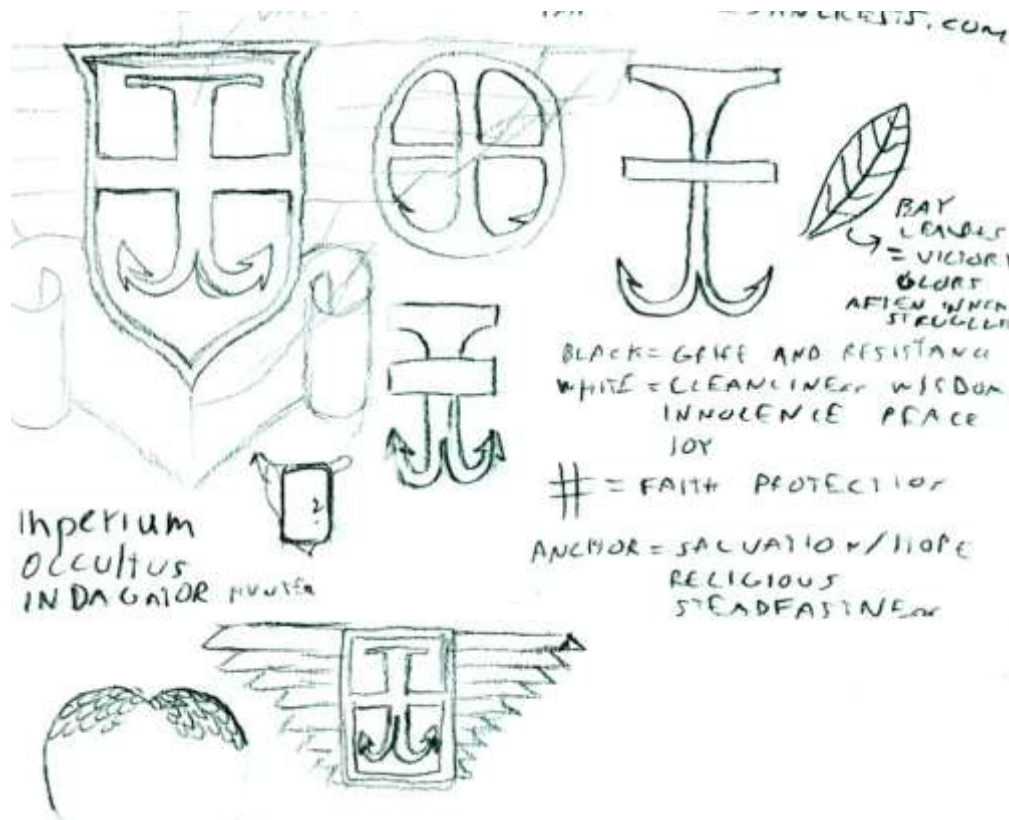
Useissa peleissä on muodostunut perinteeksi erottaa monipelissä vastakkaiset puolet sinisiksi ja punaisiksi. Esimerkiksi pelissä Team Fortress 2 tämän tarkoituksena on

luonnollisesti erottaa eri joukkueiden pelaajat toisistaan ja myös välittää strategista tietoa visuaalisella järjestelmällisyydellä (Mitchell, Francke & Eng 2007).

Eri värimaailmojen voi myös nähdä antavan liikkeen tuntua korostamalla alueen muutosta ei vain joukkueiden värien mukaan, vaan myös korostamalla tiettyjä avainkohtia pelikartalla. Avainkohtien korostaminen tapahtuu käyttämällä muutoin hyvin hillittyjä sävyjä. (Mitchell ym. 2007) Alueen muutos omassa pelissäni näkyy rikkaampina väreinä kaupungin ulkoreunoilla ja synkempinä ja hillitympinä kaupungin keskiosissa.

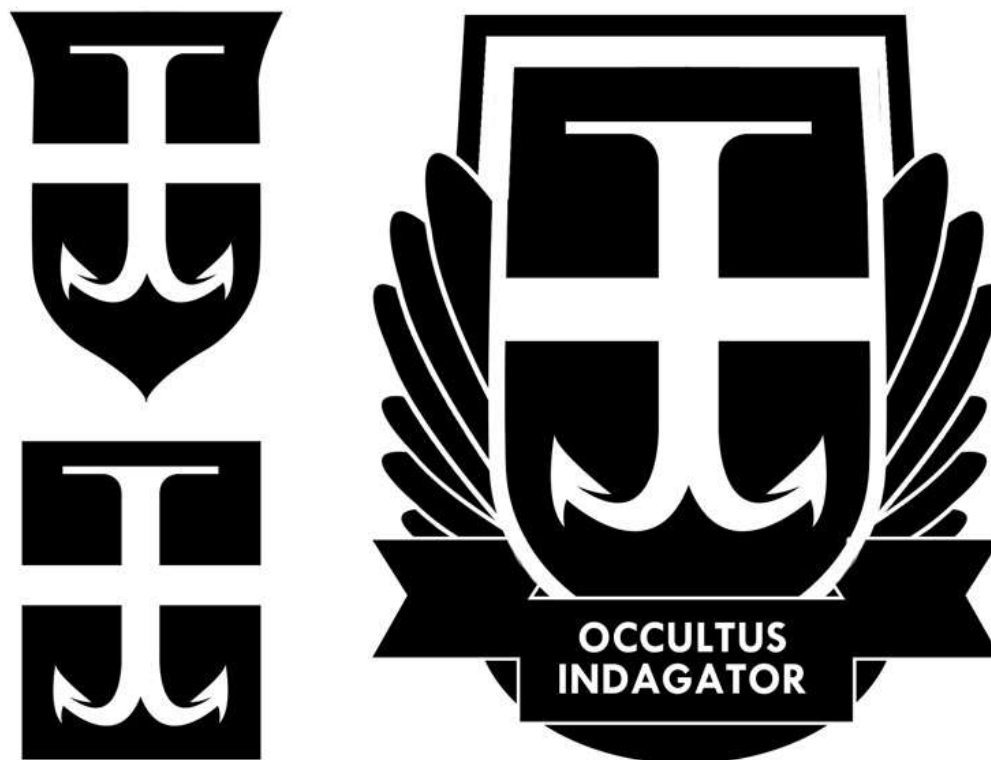
6.3 Pelin antagonistien symboli

Pelimaailmassa olemassa olevia okkultisia voimia kitkemään on perustettu inkvisiti- on kaltainen järjestö, jolle suunnittelin virkamerkkin. Suunnittelussa käytin heraldista symboliikkaa, tarkoituksena herättää mielikuva verrattain vanhoillisesta järjestöstä. Aloitin suunnittelun runsaalla määrällä lyijykynäluonnoksia (Kuva 22.).



Kuva 22. Luonnoksia pelin antagonistien logosta tai virkamerkistä.

Vaikka järjestö onkin yksi pelin pääantagonisteista, ei sen jäseniä ole tarkoitus kuva-
ta täysin pahoina. Tämän vuoksi tahdoin virkamerkin kuvaavan niin negatiivisia kuin
positiivisiakin ominaisuuksia.



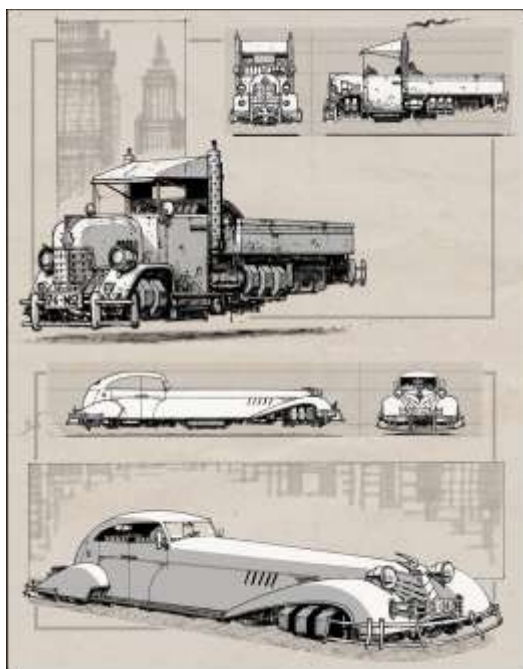
Kuva 23. Kaksi varhaisempaa versiota ja valmis virkamerkki/symboli.

Merkissä musta symboloi surua ja vastarintaa, valkoinen puhtautta, viisautta ja rau-
haa. Lehvät kuvaavat voittoa, kunniaa ja sisäistä taistelua. Ankkuri symboloi pelas-
tusta, toivoa ja sen läpäisevä palkki luo ristin, joka kuvaa uskoa ja suojelusta (Kuva
23).

Sanat occultus indagator perustuu latinan okkultismia ja tutkimusta tarkoittaviin sa-
noihin. Sanojen ei ole tarkoitus olla oikeaoppista latinaa, koska kyseessä on kuviteltu
kieli, jonka tarkoitus on lähinnä kuulostaa vaikuttavalta. Tämäntapainen menettely
on melko tavanomaista peleissä. Latina varsinkin on hyvin suosittua, osin sen vuoksi
miltä se kuulostaa ja varmasti myös koska hyvin harva osaa latinaa, eikä siten kiinni-
tä huomiota kielen oikeaoppisuuteen.

7 ESINEIDEN SUUNNITTELU

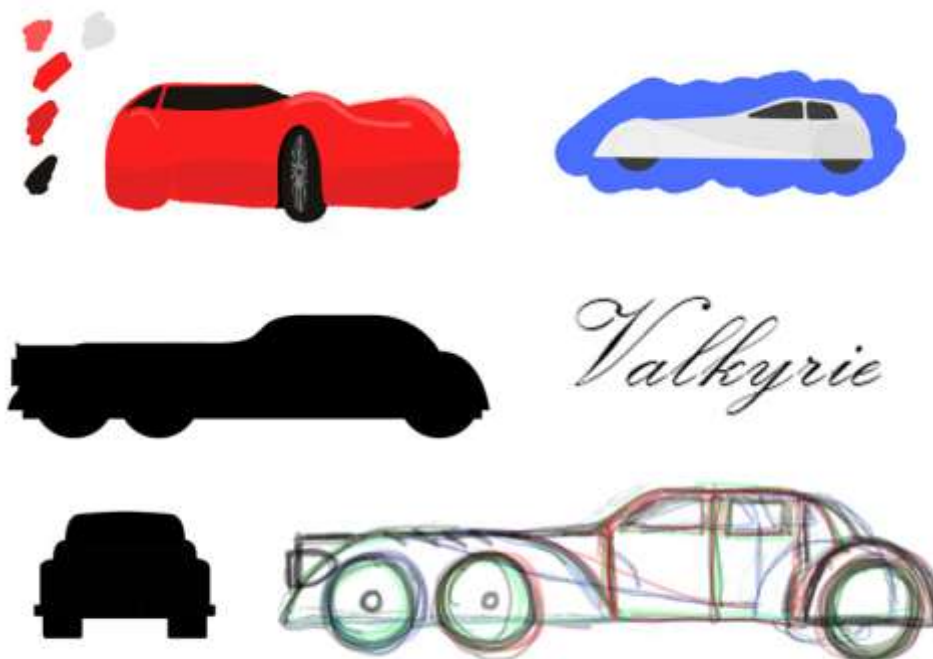
Pelimaailman esineiden design on dieselpunk-tyylisesti ottanut vaikutteita 1900-luvun teknologiasta ja tyylistä (Kuva 24). Fantasiamaisempia vaikutteita saa erilaisista aikakauden prototyypeistä, joita olen muokannut palvelemaan pelin tarkoituksia.



Kuva 24. Auton suunnittelua varten etsimäni referenssikuva. Kuvan autossa ei ole renkaita, mutta omassani halusin käyttää niitä realismin vuoksi. (Lovelock 2014)

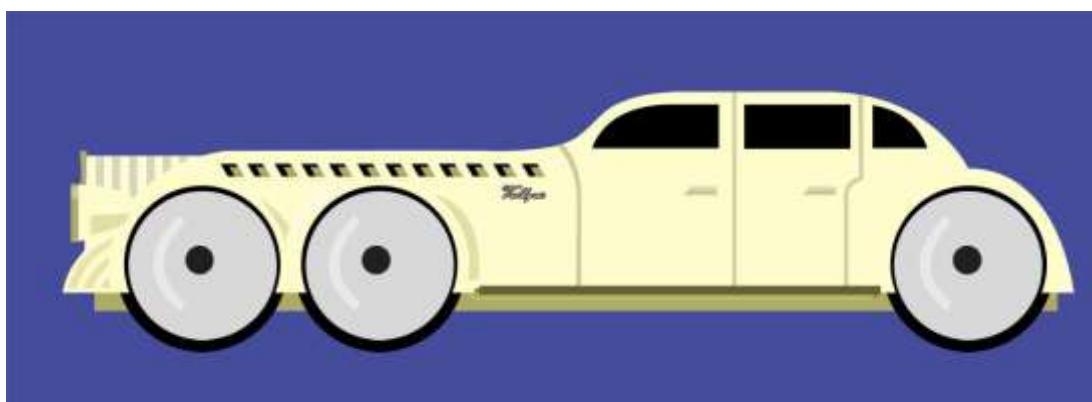
7.1 Auto

Pelin maailmassa eletään aikaa, jolloin vain varakkaammilla ihmisillä oli varaa omaan autoon ja siksi tahdoin autosta pramean ja hieman epäkäytännöllisen. Epäkäytännöllisyys tulee ilmi kahdesta parista eturenkasta, joista ei ole varsinaista käytännön hyötyä. Myös renkaat, kuten auto itsekin ovat matalaprofiliset, joten auto on selvästikin suunniteltu kaduille eikä maaseudulle. Auton pitkälle etuosalle ei myöskään ole varsinaista tarvetta, mutta sellainen yhdistetään usein arvokkaisiin autoihin, joiden omistajalla on palkattu kuljettaja. Auton keulassa on lisäksi ilmanottoaukkoja (Kuva 26), jotka muusta ylellisyydestä huolimatta antavat ymmärtää autosta löytyvän tarvittaessa runsaasti tehoa.

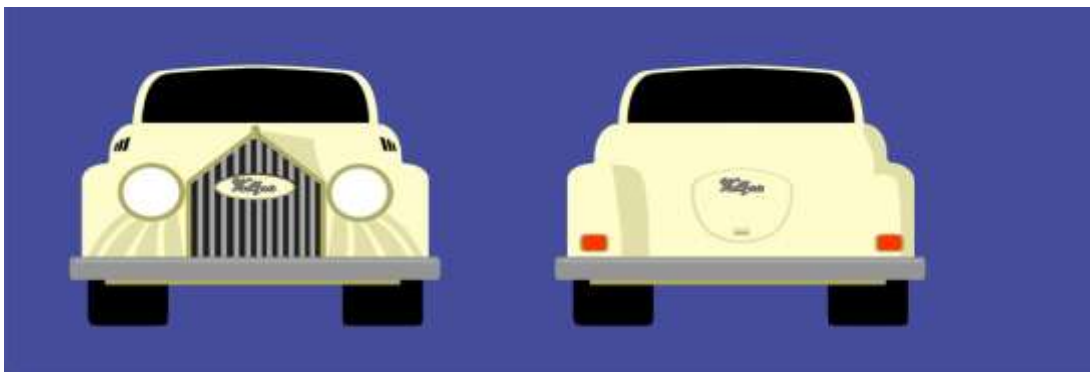


Kuva 25. Auton luonnoksia.

Väriksi valitsi rauhallisen ja arvokkaan vaalean beigen. Alkuvaiheessa harkitsin auton väriksi punaista kuten kuvassa 25, mutta ajattelin sen olevan liian aggressiivinen ja sopivan paremmin urheilullisempaan autoon. Beigen valitsin, koska vaikka auto onkin muuten näyttävä, ei sen omistaja kuitenkaan tahdo vetää turhan paljon huomiota itseensä. Tätä vaikutelmaa lisää tummennetut ikkunat viitaten siihen, miten eriytynyt varakkaampien ihmisten yhteisö on muusta väestöstä. Tarkoitus ei ole kuitenkaan antaa mitenkään halveksuvaa vaikutelmaa, pelkästään vieraantunut.



Kuva 26. Auton sivuprofiili.



Kuva 27. Auton etu –ja takaprofiili.

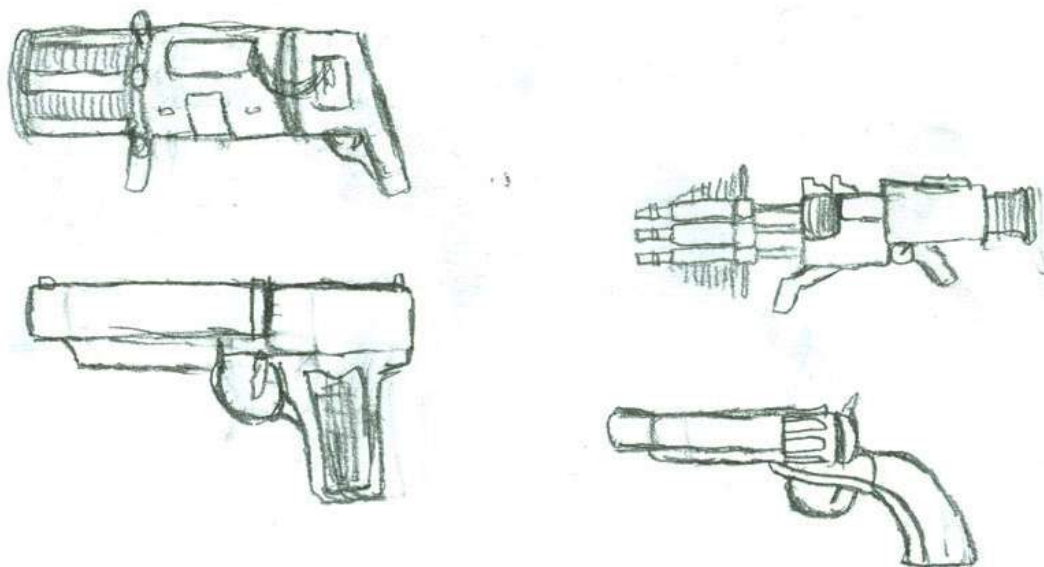
7.2 Aseet

Dieselpunk asetelmassa aseistus voi vaihdella melko normaalien olemassa olleiden aseiden ja mielikuvituksellisten sci-fi-henkisten aseiden välillä. Hain vaikutteita sekä tosimaailmassa (Kuva 28), että fiktiivisissä teoksissa olevista aseista.

Aloitin lyjykynäpöörroksilla (Kuva 29) ja sen jälkeen väritin töitä tietokoneella. Halusin luoda kaksi hyvin erilaista asetta esimerkeiksi; pienemmän melko tavanomaisen aseeseen ja suuremman epätavallisen.



Kuva 28. Referenssinä käyttämäni kuva oikeasti olemassa olevasta aseesta antoi minulle inspiraation yhdelle peliä varten suunnittelemani aseista. (Dieselpunks 2014.)

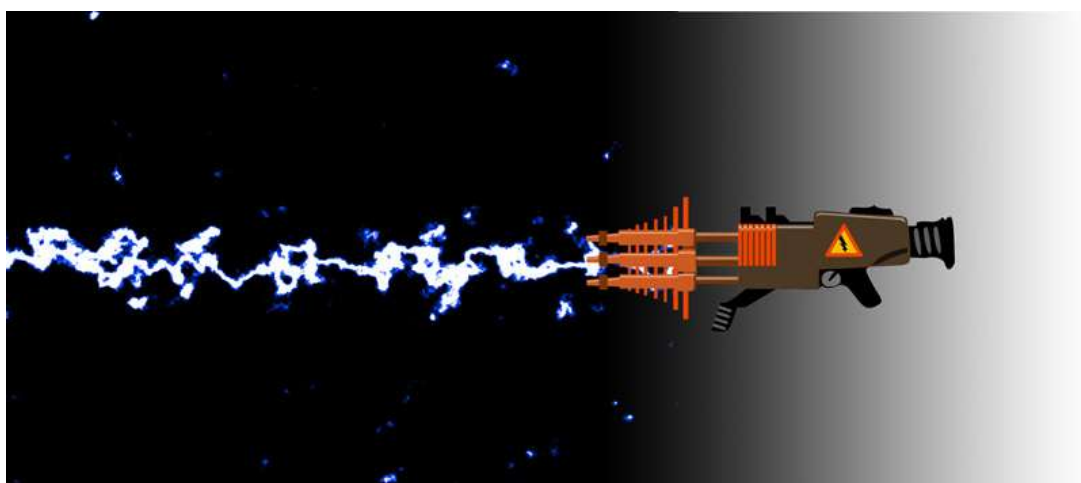
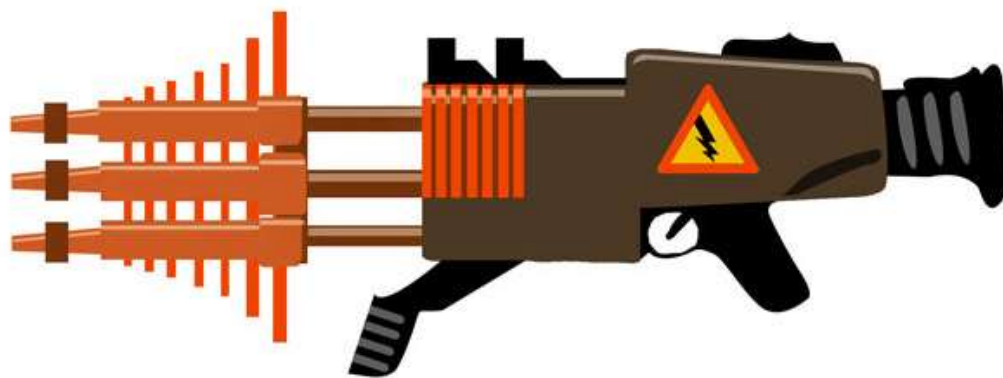


Kuva 29. Ensimmäisiä lyijykynällä tehtyjä aseiden luonnoksia.

Päähenkilö ja vihameliset ihmishahmot käyttäisivät pelissä melko normaalilta näyttävää pistoolia. Luodin syöttömekanismi on tavanomaista enemmän esillä, jotta pelaaja saisi enemmän palautetta aseiden toiminnasta. Kuten kuvassa 30 näkyvä lipas on läpinäkyvä, jotta pelaaja voi nähdä jäljellä olevien luotien määrän ilman, että tieto näytetään ruudulla lukuina. Tämä auttaa eläytymistä, koska normaalisti ihminen ei pystyisi näkemään tietoa numeroina näkökentässään kuten monissa peleissä. Monissa tapauksissa pelihahmo pitääkin kypärää, jonka visiiriin numerot voidaan projisoida. Tarkoitus on pitää ruudulla näkyvä käyttöliittymä minimaalisena (Kuva 30.).



Kuva 30. Aseen takaosassa oleva valkoinen merkki kertoo kyseisen aseiden kuuluvan pelin antagonisteille. Päähenkilö kantaisi merkittömää ja siten tavanomaisemman näköistä versiota. Aseen yläosassa näkyy liikkuva osa latausmekanismista.



Kuva 31. Ase joka ampuu sähköä. Peleissä sähkö toimii usein hieman tosimaailmasta poikkeavaan tapaan.

Jos tarkoituksena on tehdä vihollisesta uhkaavampi, tälle voi antaa uhkaavamman näköisen aseensa, joka tässä tapauksessa ampuu sähköä. Varoituksen tästä antaa paitsi aseessa oleva varoitusmerkki, aseensa ulkonäkö ja sen kärjen säkenöinti. Tällaisen luonnonelementtiin perustuvan aseensa voi pelissä myös valjastaa välineeksi ympäristön kanssa vuorovaikuttamiseen, kuten laitteiden käynnistämiseen tai sammuttamiseen ja märkien pintojen sähköistämiseen (Kuva 31).

Aseiden väripaletin määrää se kenelle ase alun perin kuuluu. Esimerkiksi pelin antagonistien aseilla on tummempi väripaletti ja ne kantavat kyseisen järjestön tai liittouman symbolia. Aseessa voi olla myös osa symbolista. Kuvassa 30 käytin vain yhtä osaa antagonistien virkamerkistä, josta puhuin kappaleessa 6.3.

8 HAHMOJENSUUNNITTELU

Hahmojen luominen on tullut yhä tärkeämmiksi pelien alkaessa painottaa yhä enemmän tarinankerrontaa ja hahmonkehitystä. Vahvasti visuaalisena mediana peliteollisuudessa hahmojen ulkonäkö heijastaa voimakkaasti hahmon luonnetta ja sen vuoksi osuvan ulkomuodon suunnittelu on yhä vain tärkeämpää. Suunnittelijoilla on kuitenkin vapaammat kädet verrattuna esimerkiksi elokuvateollisuuteen, jossa hahmojen muotoa on usein rajoittanut tekniset ongelmat. Varsinkin jos puku on pitänyt saada ihmisnäyttelijän päälle. Peleissä taas voidaan ainutlaatuisten hahmojen, taikka eläinten luomisessa sekoittaa useita oikeasti olemassa olevia eläimiä todella ainutlaatuisten luomusten aikaansaamiseksi ja ainoa rajoitus on, että nämä pitää pystyä animoimaan kohtuullisella vaivannäöllä.

Keskityn itse tässä työssä enemmän hahmojen vaatteiden suunnitteluun kuin kasvopiirteisiin. Osin siksi että päähenkilö on muokattavissa ja myös koska en tee syvällisiä hahmotutkielmia, joissa kasvopiirteet olisivat olennaisemmat. Tavoitteenani onkin luoda yleisvaikutelma millaisia vaatteita pelimaailmassa käytettäisiin.

8.1 Konsepti

Ensimmäinen kysymys hahmoa suunniteltaessa kuuluu, minkälaisia tunteita halutaan tämän herättävän. Tästä syntyvä konsepti voi olla vain kappaleen mittainen, mutta se määrittelee suunnittelun päämäärät lyhyesti ja selkeästi. Ensimmäisen koko pelin kattavan konseptin jälkeen luodaan konseptit eri hahmoille, ryhmittymille tai pelialueille. (Solarski 2012) Tässä tapauksessa suunnittelen ilmeen päähenkilölle ja pelin näkyvimmälle ryhmälle.

Aloitin suunnittelun etsimällä netistä referenssikuvia ja loin niiden perusteella ensimmäiset luonnokseni, jotka näkyvät kuvassa 33. Jälkikäteen päädyin vielä suunnittelemaan toiset vaihtoehtoiset vaatteet yhdistämällä alkuperäisessä luonnoksessani olevan pitkän takin lyhyeen hartiaviittaan (Kuva 32).



Kuva 32. Hahmojen vaatteiden referenssikuvia. Vasemmalla puolella yksi alkuperäisen luonnokseni innoittaneista takeista ja oikealla hartiaviitta, joka osaltaan innoitti toista suunnittelemaani vaatetta. (Rukanishnikov 2014; Discipulus 2014.)



Kuva 33. Ensimmäisiä hahmoluonnoksiani ja väripaletin suunnittelua.

Valitsin hahmoille asuksi pitkän takin, joka on jaettu alaosasta kahtia edestä ja takaa. Tämä sen vuoksi että liehuvat vaatteet, kuten supersankarien viitat näyttävät vaikuttavilta tuulissa ja antavat enemmän liikkeen tunnetta. Jos vaatteiden fysiikkamallinnus on tarpeeksi hyvä, kertovat vaatteiden liikkeet myös siitä miten tuulista on, jollei lähellä ole mitään muuta, joka lepattaisi tuulissa. Takki on jaettu sen vuoksi, että sen

takaosa ei muodostaisi pelihahmon taakse kiinteää yksiväristä pintaa pelihahmon takaa katsottaessa kolmannen persoonan kuvakulmasta ja pelaaja pystyy näkemään hahmon liikkeit vaatteista huolimatta. Pitkä takki mahdollistaa myös esineiden ottamisen näennäisesti takin sisältä, kun muussa tapauksessa mukana kannetut esineet vain ilmestyisivät hahmon käteen kuin tyhjästä.

8.2 Siluetti

Eryisesti nopeatempoisissa moninpeleissä hahmojen nopea visuaalinen tunnistaminen vaihtelevilta etäisyyksiltä ja näkökulmista on tärkeää. Eri hahmoluokkien siluettien tuleekin siksi olla välittömästi tunnistettavissa pelattavuuden kannalta ja tämän vuoksi niiden suunnittelussa tulee olla erityisen tarkka. (Mitchell ym. 2007)

Yksinpelissä hahmon ulkoasun tärkein tehtävä on kuvata hahmon luonnetta ja roolia pelissä. Esimerkiksi pelissä *Dishonored* ei arkailtu antaa vartijoille, joita halutaan kuvata hyvin fyysisinä taistelijoina, liioitellun suuret kädet ja suhteellisen pieni pää. (*Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012.*) Omassa pelissäni valitsin päähenkilölle melko tavanomaisen ja tasapainoisen siluetin. Antagonistien eli inkvision virka-asu sen sijaan painottaa merkittävästi ylävartaloa tekemällä hahmoista uhkaavamman näköisiä (Kuva 34).



Kuva 34. Vaatteiden siluetteja. Päähenkilön vaatteiden siluetit vasemmalla.

Hahmon suunnittelun loppuvaiheessa on hyvä tarkastella pelkkää hahmon siluettia. Siluetista näkee, erottuuko hahmon eri elementit kaukaakin katsottuna ja välittääkö se hahmokonseptin idean (Solarski 2012). Myös eri kuvakulmia on hyödyllistä testata, jotta voidaan olla varmoja hahmon toimimisesta kolmiulotteisena.

8.3 Hahmon viimeistely

Viimeistelyvaiheessa hahmon yksityiskohtien, kuten ruumiinosien ja vaatteiden, tulee välittää hahmoa kuvaavia konsepteja tai vahvistaa niitä kontrastin avulla. Alkuperäisten viitteiden ei tulisi olla liian ilmiselviä, jotta pelaajan olisi mahdollisimman helppo arvostaa pelkästään abstraktin kuvion tunneperäistä arvoa. (Solarski 2012)



Kuva 35. Vaatteiden väritettyjä versioita. Vaatteet ovat pääosin tukevaa, karkeaa kangasta. Vyöt ovat mustaa kiiltävää nahkaa ja metalliset napit ja vyönsoljet himmeäpintaisia.

Päähenkilön asu omassa pelissäni on melko tavanomaisen ruskea ja inkvisition takkiin taas on tumman sininen ja asuun kuuluu myös musta hartiaviitta. Inkvisition version takista kuuluu myös mustat vyöt, jotka osaltaan pitävät takin kiinni ja antavat samalla myös vähän tukevamman vaikutelman asusta. (Kuva 35)

Lopuksi tulee myös arvioida, miten valoisa tai synkkä hahmon tulisi olla yleisilmeeltään. Tähän vaikuttaa hahmoon yhdistetyt konseptit. Lopullisessa piirroksessa tulisi

olla kaikki mahdollinen tieto esimerkiksi vaatteiden rakenteesta ja tekstuureista, koska kaikki tuo tieto voi olla hyödyllistä hahmon kanssa työskenteleville tekstuuritaiteilijoille ja animaattoreille. (Solarski 2012.)

9 POHDINTA

Opinnäytetyötä tehdessäni olen käyttänyt paljon aikaa erilaisiin inspiraatiolähteisiin, kuten dieselpunk-genreen tutustumiseen. Luin ja katsoin myös pelinkehittäjien haastatteluja kasvattaen ymmärrystäni pelien visuaaliseen ja muuhunkin suunnitteluun liittyvistä menetelmistä. Samalla tulin oppineeksi lisää myös perinteisemmästä graafisesta suunnittelusta erityisesti julisteita suunnitellessani ja olen erityisen tyytyväinen niissä käyttämäni visuaaliseen ilmeeseen. Vaikka olin tietoinen minkälaisista peleistä pidin jo aikaisemmin, opin tätä työtä tehdessäni ymmärtämään paremmin syitä, miksi jotkin asiat peleissä ovat silmälle miellyttävämpiä.

Saavutin tavoitteeni hyvin siinä mielessä, että sain piirrettyä vähintään yhden esimerkin kaikista pelisuunnittelun alueista joista halusinkin. Olisin toivonut voivani käyttää vielä enemmän aikaa työni kirjoittamiseen, mutta koska raportoin piirtämistäni töistä oli minun tarpeellista tehdä suurin osa kirjoittamisesta piirtämisen jälkeen.

Piirtäminen vei projektissa ylivoimaisesti eniten aikaa, mikä ehkä johtui tavastani viettää paljon aikaa yksityiskohtien hiomiseen. Toisaalta koen myös oppineeni työskentelemään ripeämmällä tahdilla käyttämällä yksinkertaisempaa piirrostyyliä, kuten käytin auton ja julisteiden suunnittelussa. Siten loin ehkä omat suosikkipiirrokseni tätä työtä tehdessäni.

Tarkoitukseni on seuraavaksi käyttää luomiani piirroksia portfolioissani (LIITTEET 1-7) ja kehittää edelleen taitoja, jotka olen oppinut tätä työtä tehdessäni. Pyrin mahdollisuuksien mukaan opiskelemaan lisää pelien visuaalisesta suunnittelusta ja toivottavasti pääsen lopulta alan töihin. Joka tapauksessa kartutin muitakin graa-

fiseen suunnitteluun liittyviä taitoja, joten voi tarvittaessa hakea muihinkin alan töihin.

LÄHTEET

- aDigitalDreamer 2012. Haettu 28.10.2012.
<http://www.adigitaldreamer.com/articles/video-game-level-design.htm>.
- Ahearn, L. 2006. 3D Game Textures. Oxford: Elsevier.
- Animation Arena 2012. Haettu 27.10.2012.
<http://www.animationarena.com/index.html>.
- Discipulus, The Scarlet Capette, Opus Relinque 2.4.2011 Haettu 25.4.2014.
<http://www.opusrelinque.net/2011/04/02/the-scarlet-capette/>
- Dishonored Developer Documentary Part 2 – Immersion 2012. Haettu 4.11.2012.
<http://www.youtube.com/watch?v=TzRn87Wuis0&feature=relmfu>
- Dishonored Wikia 2014. Concept art Haettu 25.4.2014.
http://dishonored.wikia.com/wiki/Category:Concept_Art
- El-Nasr, M., Niedenthal, S., Knez, I., Almeida P., Zupko, J, 2007. Dynamic Lighting for Tension in Games. Haettu 26.10.2012.
http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko
- Eveson, J. 2014. Oddworld Poster Series: Art Deco Oddyssee Haettu 25.4.2014.
http://www.gamesetwatch.com/2010/08/oddworld_poster_series_art_dec.php
- Fiorito, J. & Stitt, C. 2000. Lessons in Color Theory for Spyro the Dragon Haettu 27.10.2012.
http://www.gamasutra.com/view/feature/131581/lessons_in_color_theory_for_spyro_.php
- Greg-Guillemin 2014. Art deco superheroes: a new look for familiar characters Haettu 25.4.2014. <http://www.psfk.com/2011/11/art-deco-superheroes-a-new-look-for-familiar-characters.htm#!FRhv9>
- Griliopoulos, D. 2012. Robot Dance: The Aesthetics of Deus Ex 3 Haettu 4.11.2012.
<http://www.ign.com/articles/2011/07/06/robot-dance-the-aesthetics-of-deus-ex-3>
- Hummel, C 2014. Bioshock infinite concept art by Claire Hummel. Haettu 13.5.2014. <http://conceptartworld.com/?p=22167>
- Itraveluk 2014. Itraveluk www-sivut Haettu 25.4.2014.
<http://www.itraveluk.co.uk/photos/showphoto/photo/1414.php>
- Dieselpunks 2014. Dieselpunks www-sivut Haettu 25.4.2014. <http://www.dieselpunks.org/profiles/blogs/the-toggle-lock-pistol>

Lindley, C 2003. Game Taxonomies: A High Framework for Game Analysis and Design. Haettu 27.10.2012.
http://www.gamasutra.com/view/feature/2796/game_taxonomies_a_high_level_.php

Lo, B 2014. BioShock Infinite Concept Art by Ben Lo. Haettu 13.5.2014. <http://conceptartworld.com/?p=21812>

Lovelock, R. 2014. Dieselpunk Cars, Haettu 27.4.2014.
<http://ryanlovelock.deviantart.com/art/Dieselpunk-Cars-172452936>

McMahan, A 2003. The Video Game, Theory Reader, New York: Routledge.

Mitchell J, Francke M & Eng D, 2007. Illustrative Rendering in Team Fortress 2. Haettu 28.10.2012.
http://www.valvesoftware.com/publications/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf

Ostresov, Y 2014. Call of Duty: Ghosts Concept Art by Yan Ostretsov Haettu 13.5.2014. <http://conceptartworld.com/?p=33552>

Rukavishnikov, A. 2014. Witch hunters longcoat. Haettu 25.4.2014.
<http://svetliy-sudar.deviantart.com/art/Witch-Hunter-s-longcoat-372029921>

Salen & Zimmerman 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachusetts: The MIT Press.

Solarski, C 2012. Sponsored Feature: Drawing Basics and Video Game Art: Character Design. Haettu 28.10.1012.
http://www.gamasutra.com/view/feature/178656/sponsored_feature_drawing_basics_.php?print=1

The Art Of Mass Effect 2007. Roseville, California: Prima Games.

Tvtropes A 2014. Dieselpunk Haettu 25.4.2014.
<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Dieselpunk>

Utdforum 2014. United forum www-sivut Haettu 25.4.2014.
<http://www.utdforum.com/forum/showthread.php?t=159121>

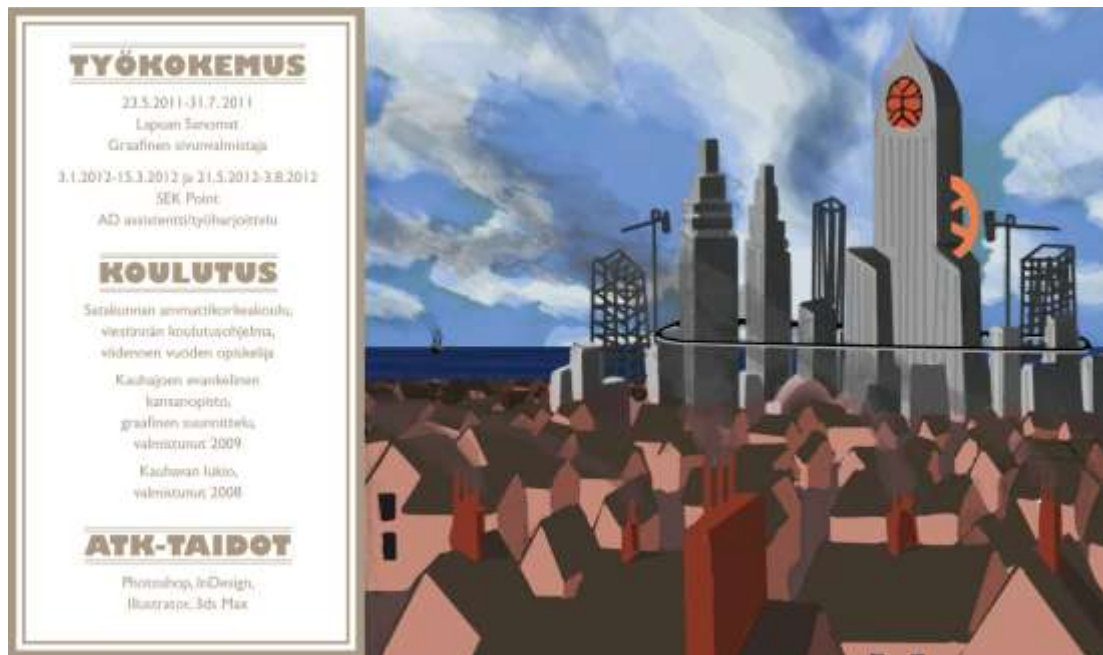
Portfolion kansi.



JARMO KUUTTI

Portfolio
2014

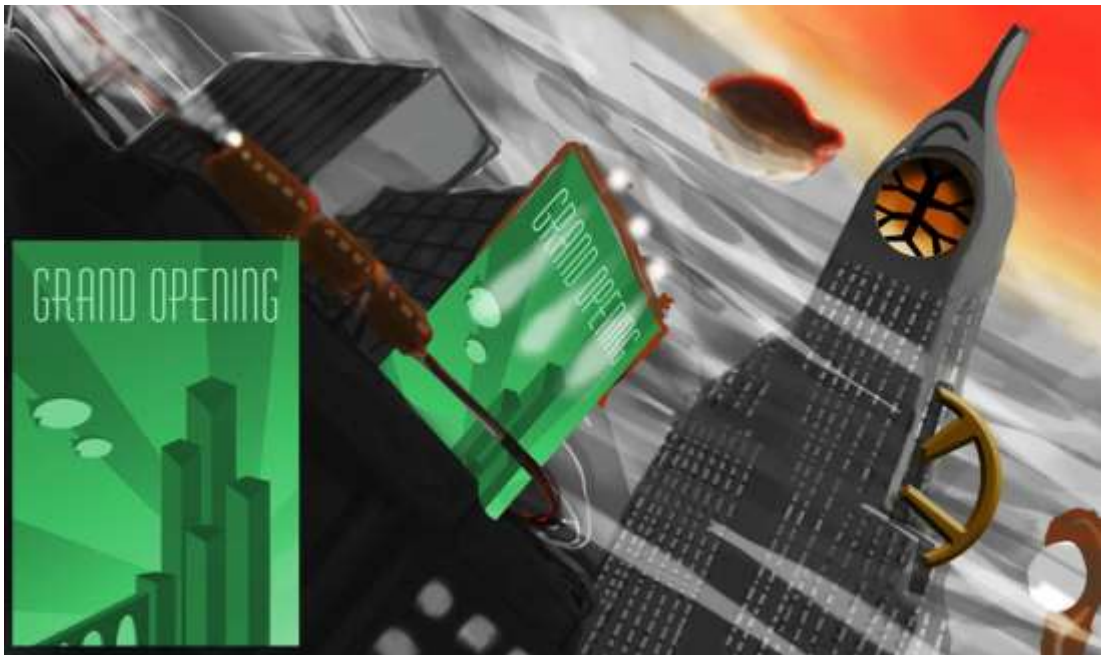
Aukeama portfolioista.



Aukeama portfolioista.



Aukeama portfolioista.



Aukeama portfolioista.



Aukeama portfolioista.



Portfolion takakansi.

