

**VIDEOPELIN YMPÄRISTÖN VAIKUTUS PELATTAVAN
HAHMON DESIGNIIN**

Märsynaho Maija

Opinnäytetyö

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2023

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Maija Märsynaho	Vuosi	2023
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Videopelin ympäristön vaikutus pelattavan hahmon designiin		
Sivumäärä	27 + 4		

Opinnäytetyössäni tutkittiin sitä, miten paljon videopelin ympäristö vaikuttaa videopelihahmon designiin, lähinnä vaatetukseen ja asusteisiin. Valmiista designeista olisi tultava esille, minkälaisesta ympäristöstä hahmo on, ja tulisi nähdä, mitkä elementit designeissa muuttuivat eniten ympäristön muuttuessa.

Työnkuvaan kuului videopelihahmon luominen kuvitteelliseen videopeliin, ja tämän tarinan pohjalta hahmolle luotiin neljä eri designia, jotka olivat riippuvaisia ympäristöstä. Ensimmäinen design on tehty suoraan tarinan ja oman valitun estetiikan pohjalta, kun taas kolme muuta designia olivat kolmen eri ympäristön pohjalta. Hyödynsin hahmodesignin suunnittelussa moodboardoja, sekä tutkin eri videopelien hahmojen designia itse suoraan pelin tai taidekirjojen kautta.

Jokaista designia varten tein alustavat suunnitelmat, joita oli useampia jokaista ympäristöä kohden. Näiden jälkeen valitsin suunnitelmista sopivimmat elementit ja yhdistin ne lopulliseen konseptiin. Näin lopputuloksena oli neljä erilaista konseptia hahmolle.

Avainsanat
taide

Konseptitaide, hahmodesign, videopelit, digitaalinen

Degree programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Maija Märsynaho	Year	2023
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Title	Video game environment and its effect on characters' design		
Number of pages	27 + 4		

In my thesis my goal was to research how much video game environment affects playable characters' design, specifically regarding clothing and accessories. The finished design should be able to tell what environment the character originates from as well as what aspects of the designs changed due to the environmental change.

The thesis includes creating a character for an imaginary video game with a fantasy theme and giving the character four designs depending on its environment. The first design was inspired purely from the story of the character as well as my own preferred aesthetic in mind whereas the three other designs were inspired by three different environments. I used mood boards as a tool to help create the designs alongside actually playing different games with similar genre and skimming through their artbooks.

For the final designs I drew several sketches for each of the environments. After finishing these I picked my favorite aspects and combined them for the final concept. As a finished result I had four different concepts for the character.

Keywords

Concept art, character design, video games, digital art

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 HAHMOSUUNNITTELUN YTIMESSÄ.....	7
2.1 Konseptitaide ja hahmodesign	7
2.2 Tärkeät tekijät suunnittelussa	8
2.3 Ongelmallisuus hahmojen designissa	10
3 OMAN HAHMON SUUNNITELMA	13
3.1 Taustatarina	13
3.2 Pohjadesign	14
4 YMPÄRISTÖÖN SIJOITTAMINEN	17
4.1 Aavikko	17
4.2 Arktinen.....	19
4.3 Viidakko	20
5 POHDINTA	23
LÄHTEET	25
LIITTEET	27

1 JOHDANTO

Videopelit ovat saavuttaneet suurta suosiota viime vuosina, ja ne ovat erittäin paljon läsnä ihmisten elämässä (Morikawa 2023). Tässä opinnäytetyössä syvennyn itse enemmän pelien tekovaiheeseen, lähinnä hahmosuunnitteluun. Hahmosuunnittelu on videopelituotannossa osaltaan kompleksi työ, joka vaatii paljon taitoa ja luovuutta (Starloop studios 2021). Hahmosuunnittelussa on todella tärkeää tietää hahmon tarina, motiivit ja luonne, jotta tästä saataisiin toimiva ja hyvä hahmo peliin (Juegostudio 2020). Vaikka näiden vaikutukset suunnitteluun ovat suuret, siirrän nämä hieman syrjään ja tutkin pelkästään ympäristön vaikutusta hahmon designiin.

Opinnäytetyössäni tarkoituksena on tutkia videopelihahmon designin muutosta saman genren eri ympäristöissä. Hahmoja luodaan yksi, ja tälle annetaan ulkonäkö ja yksinkertainen tarina. Sen jälkeen hahmo sijoitetaan kolmeen eri ympäristöön ja tutkitaan, kuinka paljon hahmon ulkonäkö muuttuu näissä ympäristöissä sekä kuinka paljon ympäristö vaikuttaa hahmon designiin.

Tulen tutkimaan ympäristöjä, etsin referenssikuvia ja käyn läpi kymmeniä eri luonnoksia yhden alueen designille. Hahmonluonnissa puhutaan paljon siitä, miten tärkeää on sisällyttää hahmon tarina ja luonne tämän ulkonäköön. Harvoin kerrotaan siitä, miten paljon hahmon ympäristö vaikuttaa ulkomuotoon. Tämä saa pohtimaan sitä, onko ympäristöllä vaikutusta siihen, miksi hahmolla on tietynlainen takki tai keho. Samaa voi pohtia fantasiapeleissä, olisiko ympäristöllä mahdollisesti vaikutus hahmon aseisiin. Hahmo voi olla metsästäjäsuvusta, ja käyttää jousipyssyä. Voidaan pohtia onko ympäristöllä vaikutus siihen, mistä materiaalista se on tehty tai voiko tässä ympäristössä edes käyttää sellaista.

Tutkimuskysymyksinä opinnäytetyössäni ovat:

- Kuinka paljon ympäristö vaikuttaa videopelihahmon designiin?
- Missä asioissa näkyy suurin muutos ympäristöjen välillä?
- Kuinka vahvasti ympäristö on läsnä hahmon ulkomuodossa?

Työni tutkimus painottuu pelkästään hahmon visuaaliseen ulkomuotoon. Vaikka työstän lyhyen taustatarinan hahmolle auttamaan ulkonäön työstämisessä, en paneudu sen enempää videopelihahmojen käsikirjoituksiin. Työni ratkaisu tulee menemään enemmän kehittämispainotteisen opinnäytetyön puolelle, johon kuuluu toiminnallinen osuus (Lapin AMK 2023). Toiminnallinen osuus tulee olemaan itse hahmon konseptin suunnittelemine ja piirtäminen puhtaaksi konseptiksi. Lopputuloksena on siis kolme puhdasta konseptia hahmosta kolmesta eri ympäristöstä. Työssäni tulen käyttämään laadullista menetelmää. Tutkin yhtä tiettyä asiaa, eli ympäristön vaikutusta hahmon designiin. Näin minulla on tutkimuskohde, josta tehdä havaintoja ja sitä kautta raakahavaintoja.

Toiminnallisena osana on kolme valmista konseptia, joissa jokaisessa on sama hahmo eri ympäristössä, sekä yksi konsepti ilman minkään ympäristön vaikutusta. Siinä suunnittelun pohjana on käytetty vain hahmon taustatarinaa sekä omasta mielestäni hahmolle sopivaa estetiikkaa. Näissä kaikissa tulisi näkyä vahvasti hahmon alkuperä ympäristön kautta, kun katsoo hahmoa ja sen ulkomuotoa. Dokumentoin tuotosta luonnosten avulla. Yksi keino osana toiminnallista osaa on moodboardit, joita voi käyttää apuna ideoiden rajaamiseen (Vilkkä 2010). Tulen käyttämään tätä tapaa hahmon ulkonäköä suunnitellessa.

2 HAHMOSUUNNITTELUN YTIMESSÄ

2.1 Konseptitaide ja hahmodesign

Konseptitaidetta käytetään videopeleissä, elokuvissa sekä muissa eri mediataiteen muodoissa kuvaamaan eri asioiden konsepteja, joihin kuuluvat muun muassa hahmot ja ympäristö. Konseptitaiteilijan tehtävänä on luoda teoksia, jotka tuovat esiin ideoita tarvittavasta kohteesta, jota ei vielä ole olemassa. Taiteilija tekee usein samasta kohteesta monta eri luonnosta, mikä on todettu tehokkaaksi ja halvaksi keinoksi. (Lilly 2015, 12.) Konseptitaidetta on useaa eri tyyppiä kuten hahmokonseptitaide, varustekonseptitaide sekä ympäristökonseptitaide.

Aiemmin konseptitaidetta on tehty perinteisillä taiteen työvälineillä kuten musteella, maaleilla ja lyijykynillä, mutta viime aikoina on siirrytty vahvemmin digitaalisiin keinoihin. Digitaalinen työtapa edistää työn kulkua nopeammin sekä helpottaa nopeaa editointia tarvittaessa. Konseptitaiteen aiheala on aina ollut todella laaja, mutta nykyisin kysytyimmät aiheet ovat fantasia ja scifi, oli sitten kyse elokuvista tai videopeleistä. Taiteen tyyli vaihtelee myös vahvasti riippuen projektin aiheesta ja vaatimuksesta, joten konseptitaidetta löytää hyvin tyyllitetyllä ja sarjakuvamaisella tyyllillä sekä enemmän realistisella. Taiteilijan pätevyyttä osata käyttää eri tyylejä taiteessa arvostetaan paljon, ja se onkin tärkeä taito kyseisessä työssä; yhtiöt usein haluavat konseptitaiteen vastaavan heidän projektinsa omaa tyyliä. (NFI 2021.)

Hahmoja suunnitellessa taustatutkimus on tärkeä asia ennen idean luonnostelemista paperille. Taiteilijalla voi olla jo valmiiksi jotain tietoja hahmosta, kuten hahmon ikä ja sukupuoli, mutta ei mitään muuta. Tämä ei läheskään riitä kokonaisen hahmon suunnittelemiseen, vaan se vaatii vahvasti lisätietoa. Tässä kohtaa upoudutaan hahmon tarinaan ja luonteeseen, ja jos hahmo on jostain tietystä maasta, tutkitaan maan kulttuuria ja henkilöitä, millä tavalla siellä pukeudutaan. Tärkein asia näissä on pitää huoli, ettei päädytä tekemään vahvasti stereotyyppistä hahmoa tietyn kansalaisuuden pohjalta. Fantasiagenressä on usein vaikea tutkia tietyn maan kulttuuria ja visuaalisia kohteita, jolloin voidaan viitata yleisellä tavalla ympäristöön, josta hahmo on, ja tutkia sen piirteitä.

2.2 Tärkeät tekijät suunnittelussa

Videopelihahmon, kuten minkään muunkaan designin suunnittelu ei ole helppoa tai itsestään selvää, vaan se vaatii paljon alustavaa tietoa ja tutkimusta. Ensivai-
kutemat ovat tärkeitä sekä mediassa että oikeassa elämässä, ja se miten hahmo
tai henkilö on pukeutunut ja millainen tämän asenne on, vaikuttaa siihen, miten
tämä nähdään. Nämä seikat myös auttavat muodostamaan oman mielipiteen ky-
seisestä hahmosta. Hahmon luonnissa on tärkeää muistaa perusteet, ja hyvä
hahmosuunnitelma alkaa anatomian sekä muotojen ymmärtämisestä. Ammatti-
laisten mukaan anatomia tulee kaikessa ensimmäisenä, eikä tyyli tai hyvä ym-
märrys muotojen käytössä piilota tätä asiaa. Jos anatomia on pielessä, ei muut
konseptissa onnistuneet asiat pelasta sitä. (Magic Media 2021.) Yleisestikin en-
nen kuin alkaa tekemään omaa tyyliä designia, on tärkeää tietää perusteiden
säännöt ennen kuin lähtee rikkomaan niitä.

Hahmon suunnitelma kuitenkin alkaa tarinan ja luonteen rakentamisella. On tär-
keää tietää, miksi hahmo on olemassa, mikä on sen tarkoitus kyseisessä maail-
massa ja mikä motivoi tätä. Hahmon persoonallisuuden tulisi tulla esille suunni-
telmaa katsoessa. Visualisoinnilla voidaan vaikuttaa siihen, tulkitaanko hahmo
luonteeltaan ystävälliseksi vai ilkeäksi tai ulospäinsuuntautuneeksi vai introver-
tiksi. Hahmon ikä ja sukupuoli vaikuttavat paljon kehon muotoon ja mittasuhtei-
siin, ja on tärkeää muistaa, että mittasuhteet ovat huomattavasti erilaiset taape-
roa ja teiniä toisiinsa verrattaessa (Anatomy for Sculptors 2021).

Yksi hyvä merkki onnistuneesta hahmodesignista on siluetti. Siluetti on se, joka
jää jäljelle, kun hahmosta poistetaan kaikki yksityiskohdat ja värit, ja se väritetään
täysin mustaksi. Hyvin suunnitellut hahmot tunnistaa helposti pelkästään siluetin
avulla. (Deguzman 2021.) Yksinkertaisia muotoja voi siis käyttää antamaan hah-
molle uniikin tyylin, joka erottuu helposti myös pelkästään siluetin kautta.

Haastava mutta tärkeä osuus hahmon suunnittelemisessa on väripaletin valitse-
minen. Hahmosta saa todella helposti hyvin sekavan näköisen, kun siihen lisää
hurjasti eri värejä, varsinkin jos kyseiset värit eivät ollenkaan sovi yhteen tois-
tensa kanssa. Usein hahmolle valitaan yksi pääväri, jonka kanssa käytetään pie-

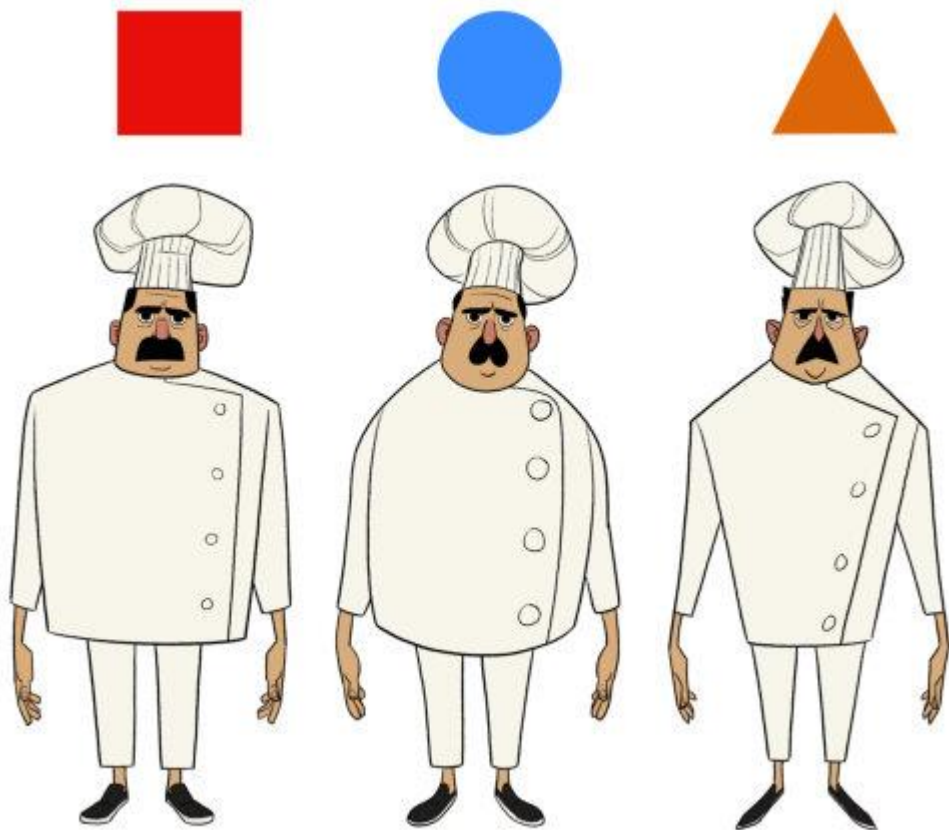
nissä määrin muita värejä, jotka pyrkivät tehostamaan pääväriä. Useimmissa tapauksissa yksinkertainen väripaletti on parempi vaihtoehto. (Deguzman 2021.) Hahmon värit voivat myös auttaa ymmärtämään, millaisesta ympäristöstä hahmo itsessään on kotoisin. Esimerkiksi lähempänä päiväntasaajaa sijaitsevilla kulttuureilla käytetään paljon erilaisia kirkkaita värejä taiteessa ja vaatetuksessa. Kun taas siirrytään kohti pohjois- tai etelänapaa, ovat värit enemmän hillittyjä. (Noll & Pauson 2020.) Usein värit eivät kuitenkaan ole millään tavalla yhdistettävissä ympäristöön, varsinkin jos hahmo on esimerkiksi suuresta kaupungista, jossa eri kulttuurit yhdistyvät (kuvio 1). Tällöin design ja sen värimaailma on enemmän inspiroitunut hahmon omasta taustatarinasta, joka koetaan tärkeämmäksi kuin itse ympäristö, josta hahmo on kotoisin.



Kuvio 1. 3D-konsepti hahmosta Astarion pelistä Baldur's Gate 3 (Wade 2023)

Kuten aiemmin mainitsin, yksi tärkeistä asioista hahmodesignissa ovat muodot. Yleisesti nämä jaetaan kolmeen muotoon ympyrä, neliö ja kolmio. Niillä kaikilla on eri merkitys. Pelkästään muodot auttavat kertomaan hahmon tarinaa ja näyttämään luonnetta ilman sanoja. (Dream Farm Studios 2023.)

Kuviossa 2 voi visuaalisesti nähdä, miten muodot vaikuttavat hahmon designiin. Ympyrämuotoa käytetään paljon hahmoissa, jotka ovat ystävällisiä ja harmittomia, sillä muoto nähdään pehmeänä. Tätä muotoa käytetään yleensä eniten päähahmoissa, lemmikeissä ja nuorissa lapsissa. Esimerkiksi *Super Mario* on laajasti koostettu ympyrämuodoista. Neliömuoto tulee esille enemmän vahvemmissa ja itsepäisissä hahmoissa. Tämä muoto on käytössä suojelevissa hahmoissa ja kannustavassa roolissa olevissa hahmoissa. Kolmiomuoto yleensä tarkoittaa, että hahmo olisi vaarallinen ja ilkeä. Hahmosuunnittelussa kolmio yleensä liitetään aggressioon ja pahuuteen. (Rhea 2022.)



Kuvio 2. Muodot hahmosuunnittelussa (Rhea 2022)

2.3 Ongelmallisuus hahmojen designissa

Vaikka suurin osa hahmoista on erittäin hyvin suunniteltuja ja niiden tekemiseen on käytetty paljon aikaa ja tutkimusta, joukkoon päätyy usein myös huonompia suunnitelmia. Nämä huonot puolet voivat liittyä joko liian yksinkertaiseen ja unoh-

dettavaan designiin, liian yksityiskohtaiseen ja sekavaan designiin tai yksinkertaisesti jollain tavalla loukkaavaan designiin (Daisie 2023). Yksi aihe, joka tulee usein esiin on naishahmojen design videopeleissä. Varsinkin JRPG-peleissä naishahmot ovat hyvin vähäpukeisia ja usein vahvasti seksualisoituja verrattuna mieshahmoihin (The Creative Conversation 2022). Tästä syystä osa pelaajista on voinut tottua tällaiseen designiin naishahmossa, jonka takia heille voi tulla ylilyätyksenä, kun tätä kaavaa rikotaan.

Tämä ongelma tulee esiin osittain siinä, että peliin lisätään naishahmoja vain jotta siellä olisi edes yksi naishahmo. Hahmolla ei tarvitse olla mitään tarinaa tai suurempaa merkitystä pelille, kunhan siellä on naishahmo. Tämän voi huomata parhaiten silloin, jos koko hahmon ottaa pelistä pois. Muuttuuko pelin juoni millään tavalla, muuttaako se peliä ylipäätensä. Jos ei, niin hahmo on lisätty sinne vain periaatteen vuoksi. Näiden hahmojen design on yleensä myös vähemmän huoliteltua ja niissä on yleensä menetelty sillä periaatteella, mikä näyttää esteettisesti hyvältä; sillä ei ole väliä millaisessa ympäristössä hahmo on. Ehkä huomattavin esimerkki tästä on fantasiapelit, joissa usein on puolialastomia hahmoja erittäin kylmillä ja lumisilla alueilla. (Bycer 2012.) Toki kyseessä on kyseisen genren peli, joten logiikka ei välttämättä ole aina vahvasti läsnä, mutta sen huomaa yleensä sitten siinä, kun vertaa saman pelin mieshahmoihin samalla alueella, jotka ovat pukeutuneet päästä varpaisiin lämpimästi.

Joskus hahmoissa on yksinkertaisesti liikaa yksityiskohtia, jonka takia design näyttää todella sekavalta ja hämmentävältä. On vaikea erottaa mistä jokin vaate alkaa ja mihin se loppuu, värit näyttävät siltä, että taiteilija on vain laittanut niitä sinne mielensä mukaan. (Daisie 2023). On tärkeää tietää, milloin hahmossa on tarpeeksi yksityiskohtia ja ymmärtää milloin lopettaa.

Vuonna 2021 julkaistu *Horizon Forbidden West* aiheutti paljon keskustelua pelaajien joukossa päähenkilön ulkonäön takia. Pelissä päähenkilönä jälleen nähtävä *Aloy* on saanut hieman muutosta ulkonäkönsä lähinnä sen takia, että hahmo on muutaman vuoden vanhempi aiempaan peliin verrattuna. Hahmo näyttää realistisemmalta sekä ihon yksityiskohtiin, kuten ihohuokosiin ja ryppyihin on kiinnitetty enemmän huomiota, jotta hahmo näyttäisi ikäiseltään. Monet pelaajat eivät pitäneet tästä, sanoen hahmon näyttävän rumalta sekä liian maskuliiniselta

heidän makuunsa. (King 2022.) Kuviossa 3 näkyy kyseisen hahmon konseptitai-
detta.



Kuvio 3. Aloy-konseptitai-
detta (Plunkett 2022)

3 OMAN HAHMON SUUNNITELMA

3.1 Taustatarina

Jotta pystyisin aloittamaan hahmon ulkonäön ideoinnin, tulee minun luoda sille lyhyt taustatarina. Kuvitteellisen videopelini genre on fantasia, koska se on henkilökohtaisesti itselleni kaikista tutuin. Hahmon nimi on Tavares, miespuolinen hahmo kuninkaallisesta perheestä. Hän on vanhin sisaruksistaan, jonka takia hänen harteillaan on paljon työtä ja politiikkaa. Tavares tosin ei ole kiinnostunut kyseisestä asiasta, vielä vähemmän kuningaskunnan hallitsemisesta. Luonteeltaan hänet voisi sanoa suhteellisen neutraaliksi persoonaksi. Yksinkertaistettuna, hän ei ole hyvä eikä paha, hän kulkee oman mielensä mukaan ja tekee mitä huvittaa. Päinvastoin miten mediassa keskiaikaiset ja fantasiagenressä olevat prinssit kuvataan sotureiksi ja poliitikoiksi, Tavaresin ei ole tarkoitus olla soturi tai taistella. Tämä on sääntö, joka kulkee hänen perheessään, mutta kuten aiemmin mainittu, hän päättää omat sääntönsä. Vastustaen perhettään, hän päätti alkaa soturiksi. Hän ei myöskään arvosta maansa hierarkiaa, ja on aktiivisesti köyhän kansan puolella, vaikka hänellä on vaurautta tehdä mitä vain ja elää mukavasti linnan seinien sisällä ilman mitään huolia.

Tavaresin vanhemmat kyllästyivät siihen, että Tavares vastusti heitä kaikessa, joten he eväsivät häneltä tulevan kruunun ja maan hallinnan. Hänellä on lupa asua edelleen perheensä mailla, mutta Tavares on menettänyt oikeutensa perheen rikkauksiin. Tavares ei alun alkaen halunnut ottaa kruunua vastaan, mutta mitä enemmän hän katsoi vanhempiensa hallintaa, sitä enemmän hän halusi kruunun itselleen ja muuttaa lakia tasa-arvoisemmaksi. Hän yrittää saada vanhempiensa suostumusta takaisin, esittämällä olevansa jotain muuta mitä hän ei oikeasti ole, samaan aikaan kun hän salaa tuo esiin omaa agendaansa muulle kansalle. Hän on valmis taistelemaan kansansa puolesta, vaikka se tarkoittaisikin sitä, että hän taistelee omaa perhettään vastaan. Hän on valmis kääntymään pahalle puolelle ihan vain saadakseen tahtonsa läpi. Tavares ei välitä seurauksista niin pitkään, kunhan hän vain pääsee haluamaansa lopputulokseen.

3.2 Pohjadesign

Taustatarinan keksimisen jälkeen pääsin suunnittelemaan hahmon ulkonäköä. Koska olen suhteellisen tarkasti luonut hahmolle tarinan ja luonteen, on minulla helppo siirtyä suunnitelman seuraavaan vaiheeseen, joka on itse hahmon luonnostelu ja suunnittelu. Tarinassa tulee esille hahmon sukupuoli ja ikä sekä hänen luonteensa. Pelkästään näiden pohjalta minulla on helppo lähteä hakemaan taustatietoa hahmon vaateetusta ja muuta ulkopuolista estetiikkaa varten.

Olen tarinaa kirjoittaessa täysin jättänyt pois seikat, jotka viittaavat millaisessa ympäristössä hahmo elää. Tämä helpottaa minua myöhemmin siirtämään sama tarina eri ympäristöihin samalla välttäen tarinan muokkaamista ympäristöön sopivaksi. Koska ensimmäinen design on hahmon pohjaluonnos ilman ympäristön vaikutusta, oli sen luonnostelu itselleni huomattavasti helpompaa verrattuna myöhempiin vaiheisiin. Tiesin, että hahmo on rikkaasta perheestä, sekä enemmän tai vähemmän soturi, joten tiesin mitä etsiä inspiraatioksi. Keräsin useita eri inspiraationlähteitä itselleni moodboardiksi (kuvio 4), ja tämän avulla lähdin rakentamaan hahmon luonnosta.



Kuvio 4. Moodboard ensimmäiselle designille

Käytän hahmon asua luonnostellessa samaa pohjaa jokaisessa vaiheessa, mutta käytän eri asentoa tehdessäni lopullista konseptia. Vaikka hahmon asento vaih-

tuu jokaisessa, pyrin jokaisessa teoksessa tuomaan esille hahmon oman luonteen ja näyttämään, että kyseessä on täysin sama hahmo. Koska hahmon vaateetus vaihtelee radikaalisti ympäristön vaihtuessa, on vaikea pitää sama asento ilman, että hahmon siluetista tulee epäselvä. Siluetissa on kuitenkin tärkeää erottaa hahmon eri osat, kuten hiukset, jalat ja kädet, sen sijaan että siluetti näyttäisi yhdeltä isolta mustalta asialta, josta ei saa selvää mitä sen pitäisi olla.

Päätin pitää hahmon kasvot ja hiukset yksinkertaisina, koska nämä eivät tule vaihtumaan juuri ollenkaan myöhemmissä suunnitelmissa. Näin ne vievät myös vähemmän huomiota vaatteiden designista, joka on se suurempi osuus tässä työssä. Jo heti ensimmäisen luonnoksen jälkeen huomasin asioita, jotka halusin ehdottomasti vaihtaa; soturina hahmo liikkuu paljon, jonka takia en halua vaatteiden rajoittavan tämän liikerataa. Vaikka Tavares taistelee, pidän hänen tyyliinsä suhteellisen neutraalina ja jopa mitäänsanomattomana. Hänen ei ole tarkoitus näyttää silmäänpistävästi soturilta, vaan pienemmät yksityiskohdat tuovat sen esiin. Kuten tarinassa aiemmin on mainittu, hän esittää vanhemmilleen muuta kuin oikeasti on, eli yrittää pitää yllä pasifistista persoonaa, joka välttää taistelua. Tämän takia vaihdoin tyyliä, miten tein useat vyöt ja laukut. Mielestäni myös hahmon ylävartalo näytti liian sekavalta, joten päätin tehdä muutosta myös tähän. Hahmolta löytyy jo kruunu, mutta halusin lisätä tälle lisää koruja tuomaan esiin vaurautta. Pidin ne kuitenkin minimissä, jotta design ei näytä lopuksi liian sekavalta.

Seuraava design oli jo sellainen, mihin itse olin suurimmaksi osaksi tyytyväinen. Ylävartalon vaateetus oli yksinkertaisempi ja vyöt eivät roikkuneet oudosti. Designissa minulle oli myös tärkeää lisätä joitain elementtejä, jotka tulisi tavalla tai toisella siirtymään jokaiseen designiin. Näitä ovat olkapäällä oleva pieni viitta, päässä istuva kruunu sekä vyötäröllä olevat laukut. Nämä kaikki tulevat toistumaan eri suunnitelmissa, mutta enemmän ympäristöön sopivalla tavalla. Tämänhetkinen design on hyvin ympäripyöreä ympäristön kannalta, sen voisi melkein sijoittaa minne vain. Tässä päämääränä oli kuitenkin saavuttaa esteettisesti miellyttävä design hahmolle, jota voi muuttaa ympäristön vaihtuessa. En kuitenkaan ollut vielä täysin varma väreistä, joten tein niistä useamman eri version, kunnes löysin itselleni sen sopivimman. (Kuvio 5.)



Kuvio 5. Hahmon luonnos ja sen eri väri vaihtoehdot

Yksi väri, jonka halusin nimenomaan pitää designissa, oli violetti. Kyseinen väri koettiin keskiajalla rikkaiden väriksi, joten tämä väri sopii hahmolle, joka tulee todella vauraasta perheestä. Pidin myös ensimmäisestä väri vaihtoehdosta punaisen sävyjen kanssa, mutta mielestäni se oli liian monokromaattinen. Värit, jotka valitsin lopulliseen designiin (liite 1) ovat punainen, musta ja violetti sekä ruskea. Mielestäni nämä värit sopivat parhaiten keskenään, ja tällä tavalla sain myös pidettyä haluamani violetin värin designissa.

4 YMPÄRISTÖÖN SIJOITTAMINEN

4.1 Aavikko

Pohjadesignin jälkeen pääsin siirtymään alueellisten designien luontiin, ja ensimmäisenä kohteenani oli aavikko. Etsiessäni inspiraatiota en hakenut minkään tietyn maan tai kulttuurin pohjalta ideaa, vaan tutkin yleisesti kyseisen alueen vaateetusta. Koska hahmoni on fantasia genrestä, ei minun tarvinnut olla erityisen tarkka realismin kohdalla ja pystyin ottamaan joitain vapauksia designin kanssa. Kokosin moodboardiin (kuvio 6) suurimmat inspiraatiot.



Kuvio 6. Moodboard aavikkodesignille

Kuviossa 7 olen piirtänyt kolme eri suunnitelmaa designia varten. Jokaisen ympäristön kohdalla päädyin tekemään kolme eri designia, yleensä kahdessa ensimmäisessä tuli parhaiten esiin se mitä itse halusin, kun taas kolmas design oli joko enemmän eri asioiden testaamista, tai kahden aiemmin designin yhdistämistä. Lopulliseen designiin valitsin kolmesta suunnitelmasta mielestäni parhaat osat ja yhdistin ne. Usein aloittaessani suunnittelemisen minulla oli jo tarkka näkemys siitä, miltä halusin hahmon näyttävän, jonka takia suunnitelmia ei ollut kovin montaa.



Kuvio 7. Aavikkoympäristön alustavat designit

Kaikkiin designeihin olen sisällyttänyt kruunun, laukut ja viitan, jotka mainitsin pohjadesignia luodessani, mutta vaihtelin niiden muotoa ja ulkonäköä. Ensimmäiseen suunnitelmaan kokosin paljon kaikkea, jotka mielestäni näyttivät mielenkiintoiselta ja sopivat teemaan, tavallaan antaen itselleni vapauden suunnitella mitä vain. Tämän jälkeen minun oli helppo katsoa, mikä ei ehkä toimikaan niin hyvin kuin kuvittelin, ja huomioida tämä seuraavan suunnitelman kohdalla. Ongelmana ensimmäisessä designissa oli hahmon vaatteiden paksuus. Tavaresin taustatarinassa kirjoitin hänen olevan taistelija, joten liian paksut ja suurikokoiset vaatteet olisivat ongelmana liikkuesssa. Vähensin vyötäröllä olevaa tavaraa, sekä tein pienemmän viitan, johon lisäsin hupun.

Tässä kohtaa olin jo suhteellisen tyytyväinen designiin, mutta tein vielä kolmannen designin, jossa kokeilin paria uutta asiaa. Lopulliseen designiin (liite 3) tästä lähti vain kaksivärinen viitta/huivi. Värien ero on hieman eri lopullisessa designissa, päätin pitää värisävyt suhteellisen samanlaisina. Lisäsin myös jonkin verran koruja yksityiskohdiksi.

4.2 Arktinen

Arktisen designin kohdalla toimin samalla tapaa kuin aiemmin, eli tein kolme luonnosta, joita yhdistelemällä päädyin lopulliseen designiin. Koska kyseessä on lumen ja kylmä alue, koin järkeväksi käyttää turkiksia ja paksumpaa vaatekerrastoa osana designia. Oli myös järkevää, että hahmosta ei näy muuten paljasta ihoa kuin vain kasvojen kohdalla. Tarkoituksena oli aluksi lisätä jonkinlainen päähine hahmolle, mutta se ei oikein sopinut kruunun kanssa. Tämän takia lopuksi lisäsin hahmon viittaaan hupun, joten hahmolla olisi kuitenkin jotain lämmikkeeksi päähän. Moodboardin (kuvio 8) kautta pääsin tarkemmin suunnittelemaan hahmon ulkonäköä.



Kuvio 8. Moodboard arktiselle alueelle

Inspiraation etsimisen ja moodboardin tutkimisen jälkeen aloitin arktisen alueen luonnosten työstämisen (kuvio 9). Ensimmäisen luonnoksen kohdalla kävi sama kuin aiemmassa aavikkosuunnitelmassa, eli vaatetus näytti liian raskaalta. Ongelma tässä oli lähinnä viitta, joka on todella pitkä ja jonka päällä on raskasta turkista. Seuraavan luonnoksen kohdalla päätin jälleen lyhentää viittaa, mutta pidin kuitenkin turkiksen sen päällä. Alle suunnittelin ohuemman paidan, jonka

päällä on paksummat hihat, mutta totesin sen näyttävän hieman liian oudolta. Pidinkin kuitenkin viitan ulkonäöstä, joten siirsin tämän kolmanteen luonnokseen, ja melkein kaikki muut osat tulivat ensimmäisestä luonnoksesta.



Kuvio 9 Arktisen ympäristön alustavat luonnokset

Tämän lisäksi lähinnä muutin värejä, ja päätin pidempien kenkien näyttävän paremmalta. Jokaisen luonnoksen kohdalla halusin kruunun muistuttavan jollain tapaa pieniä peuran sarvia. Se mielestäni sopi parhaiten tähän, ottaen huomioon vaatetuksessa olevan jo eläinteemaa turkisten kautta. Valmiiseen konseptiin (Liite 2) tein melkein täysin kolmannen luonnoksen suunnitelman, hieman muuttaen värejä ja pieniä yksityiskohtia.

4.3 Viidakko

Kun oli aika luoda viidakon design, minulla oli enemmän vaikeuksia keksiä minikäläisen estetiikan halulle tai mistä löytää inspiraatiota. Olin aiemmin rajannut alueen pelkästään viidakoksi, mutta päätin muuttaa aihetta yleisesti metsäksi, mutta pitäen viidakon teemaa suurimpana elementtinä. Koska en oikeasta elämästä löytänyt hirveästi inspiraatiota, käännyin eri median puoleen. Ensimmäisenä mieleen tuli *Taru Sormusten Herrasta* -trilogian metsänhaltijat, joiden

vaatetuksessa oli käytetty lehtiä, ja värimaailma oli usein vahvasti ruskeaa ja vihreää. Tämän inspiraation pohjalta aloin kokoamaan moodboardia (kuvio 10) ja suunnittelemaan omaa designia.



Kuvio 10. Moodboard viidakkodesignille

Moodboardin kokoamisen jälkeen siirryin suunnittelemaan omaa designia. En ollut vielä täysin varma siitä, miten minun tulisi jakaa värit fiksusti, joten leikkittelin niillä hieman vapaammin. Lopulliseen teokseen (liite 4) päädyin kuitenkin käyttämään vihreää päävärinä. Tässä suunnitelmassa halusin kokeilla jotain uutta, ja muuttaa perinteisen viitan muotoa. Ensimmäiseen luonnokseen tein juurikin enemmän perinteisen näköisen viitan, mutta sen jälkeen lähdin kokeilemaan uusia asioita. Toisessa luonnoksessa halusin kokeilla enemmän jonkinlaista olkasuojusta, jonka sijoitin kuitenkin vasemmalle olalle, missä viitta normaalisti olisi. En ollut tästä varma, joten kolmannessa suunnitelmassa kokeilin yhdistää paitaa ja viittaa. Näistä mikään ei mielestäni sopinut kovin hyvin, viimeisin design olisi epäkäytännöllinen, toinen erosi liikaa aiemmista. Päädyin siis lopullisen designin kohdalla tekemään muunnelman ensimmäisen luonnoksen viitasta.

Kruunun kohdalla halusin pysyä vahvasti metsäteemassa, ja mielestäni siihen sopi hyvin kruunu, joka muistuttaisi oksia. Kokeilin siihen eri muotoja, sekä lisäsin siihen yksityiskohdiksi erilaisia lehtiä ja muita kasveja. Tämä oli myös ensimmäinen kerta, kun lisäsin yksityiskohtia hahmon hiuksiin. Kyseisen alueen suunnitelmissa ei ole yhtä suurta määrää pieniä asusteita ja koruja kuten aiemmissa, mutta tämä oli sen takia, että hahmon lopullisessa designissa oli paljon muita

pienempiä yksityiskohtia, kuten oksia ja lehtiä, sekä kuvioita vaatteissa. Hahmon design olisi alkanut näyttää liian sekavalta, jos olisin alkanut lisäämään siihen myös suuren määrän koruja. Tässäkin suunnitteluvaiheessa päädyin kolmeen alustavaan designiin (Kuvio 11), joista poimin parhaat palat ja yhdistin nämä lopulliseen designiin.



Kuvio 11. Viidakkoympäristön alustavat luonnokset

5 POHDINTA

Opinnäytetyössäni tutkin videopelin ympäristön vaikutusta hahmon designiin. Lopputuloksena tulisi nähdä ero eri ympäristöjen vaikutusten välillä, ja erottaa mitkä asiat olivat muuttuneet eniten, oli kyse sitten itse vaatetuksesta tai värimaailmasta. Taiteellisessa osuudessa siis tein neljä eri designkonseptia samalle hahmolle.

Ennen hahmojen luontia kävin läpi informaatiota hahmonluonnista, ja siihen kuuluvia tärkeitä asioita kuten värimaailman luonti. Alun perin minun oli tarkoitus luoda jokaiselle designille helposti tunnistettava siluetti, mutta halusin pitää keskittymisen tarkemmin asujen suunnittelussa, jota siluetti olisi mahdollisesti voinut rajoittaa. Värien kanssa pysyin loppujen lopuksi suhteellisen monokromaattisena, päättäen yhden päävärin ja lisäten muita värejä pienissä määrin korostamaan pääväriä.

Etsiessäni inspiraatiota hahmon designille en ottanut mitään tiettyä maata kohteeksi, vaan tutkin alueita laajemmin. Koska yksi valitsemistani ympäristöistä oli arktisella ja lumisella alueella, tutkin yleisesti tätä aluetta sen sijaan, että olisin valinnut yhden maan tästä ympäristöstä ja etsinyt sieltä inspiraatiota. Koska kuvitteellisen pelini genre on fantasia, en halunnut liian paljon oikean elämän realismia designiin. Jokaisesta designista tulisi kuitenkin käydä visuaalisesti ilmi hahmon ympäristö. Aavikkodesignissa on joitain elementtejä, jotka ovat saaneet inspiraation oikeasta elämästä, kuten viitan kuvio ja yleisesti vaatetuksen tyyli, kun taas viidakkodesign on saanut inspiraation lähinnä eri medioista. Yksi näistä inspiraationlähteistä esimerkiksi värimaailmalle oli *Taru Sormusten Herrasta* trilogiasta haltijat.

Hahmossa oli joitain elementtejä, jotka halusin lisätä jokaiseen designiin, mutta muokkasin niitä ympäristön mukaan. Pidin varsinkin kruunun designin suunnittelemisesta, ottaen huomioon, ettei se ole välttämättä mikään erityisen iso osa hahmon designia, mutta sen muoto vaikuttaa paljon siihen, miten hyvin se sopii muiden elementtien kanssa. Viitat halusin alun perin pitää kaikissa designeissa lyhyinä, mutta viidakkodesignin kohdalla huomasin pidemmän viitan sopivan muun designin kanssa paremmin, kuin lyhyemmän.

Missään kohtaa hahmon designia suunnitellessa esteeksi ei tullut hahmon taustatarina. Lähinnä ainoat asia mitkä otin jokaisessa designissa huomioon taustatarinasta olivat hahmon perimä ja aikeet; hän on vauraasta perheestä sekä taitelijasta. Vauraus tulee jokaisessa teoksessa esille kruunusta sekä useista koruista sekä vaatteiden siisteydestä. Muuten designien ideana on täysin ollut ympäristö, oli kyse sitten vaatteiden kankaiden paksuudesta tai mallista, että väreistä. Jos designvaiheessa olisi ilmoitettu hahmosta pelkästään perimä ja aikeet, design olisi loppujen lopuksi voinut olla hyvin sekava. Ympäristö rajaa vahvasti värimaailmaa ja hahmon ulkomuotoa.

Hahmon pohjadesign on loppujen lopuksi hieman mitäänsanomaton, se ei kerro hahmosta hirveästi muuta kuin sen, millainen perimä hänellä voisi olla. Vaatteista ei saa irti mitään tietoa ympäristöön liittyen, joten hahmo olisi helppo asettaa joko arktiseen tai aavikkoympäristöön. Ympäristöön liittyvät designit antavat jo heti enemmän tietoa hahmosta, ja niistä voi itse jo päätellä enemmän hahmon taustaa ja elämää, nimittäin elämä arktisella alueella ja aavikolla eroavat vahvasti. Vaikka ympäristöä ei sinänsä voi käyttää kertomaan koko hahmon tarinaa sen designin pohjalta, auttaa se korostamaan hahmon muita elementtejä, jotka ovat viitteitä tämän tarinaan.

Opinnäytetyössä tutkittiin hahmon designia konseptitaiteen muodossa digitaalisen maalauksen kautta, mutta jatkotutkimuksena näistä designeista voisi myös tehdä 3D mallinnukset. Tätä kautta on mahdollista nähdä designin tarkemmin hahmon joka puolelta, ja eri elementtien tekstuurit saa näin paremmin esiin.

LÄHTEET

Anatomy for Sculptors. 2021. Character Design: How to design a character? 14.6.2021. Viitattu 15.10.2023 <https://anatomy4sculptors.com/article/character-design/>.

Bycer, J. 2012. The Difficulties and Controversies of Designing Female Characters – Or, How Not to Ass a Woman’s touch. Game Developer 23.3.2012. Viitattu 16.10.2023 <https://www.gamedeveloper.com/design/the-difficulties-and-controversies-of-designing-female-characters---or-how-not-to-add-a-woman-s-touch->.

Daisie. 2023. 9 Common Mistakes to Avoid When Designing Characters. Viitattu 26.11.2023 <https://blog.daisie.com/character-design-and-consistency-tips-for-drawing-characters-repeatedly/>.

Deguzman, K. 2021. What is Character Design – Tips on Creating Iconic Characters. StudioBinder 19.9.2021. Viitattu 13.10.2023 <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>.

Dream farm studios. 2023. How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). 6.4.2023. Viitattu 14.10.2023 <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>.

Juegostudio. 2020. Key Principles of Character Designing in Video Games. 21.8.2020. Viitattu 24.11.2023 <https://www.juegostudio.com/blog/key-principles-character-design-video-games>.

King, J. 2022. Gamers complaining about Aloy have clearly never seen a real woman before. The Gamer 15.2.2022. Viitattu 19.10.2023 <https://www.thegamer.com/aloy-horizon-appearance-beard-beauty-ugly-woman/>.

Lapin AMK 2023. Millainen on opinnäytetyö. Viitattu 27.8.2023 <https://www.lapinamk.fi/fi/Opiskelijalle/Oppaat-ja-ohjeet/Opinnaytetyo>.

Lilly, E. 2015. The Big Bad World of Concept Art for Video Games. California. Design Studio Press.

Magic Media. 7.10.2021. What makes good character design? Viitattu 15.10.2023 <https://magicmedia.studio/news-insights/what-makes-good-character-design/>.

Morikawa, Y. 2023. The Gaming Industry Sees a Staggering Surge in Popularity. Global Edge 19.9.2023. Viitattu 24.11.2023 <https://globaledge.msu.edu/blog/post/57295/the-gaming-industry-sees-a-staggering-surge-in-popularity>.

NFI. 13.12.2021. Concept Art – Everything You Need to Know. Viitattu 13.10.2023 <https://www.nfi.edu/concept-art/>.

Noll, B. & Pauson, M. 2020. GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! BaM Animation. Viitattu 15.10.2023 <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM&t=1075s>.

Plunkett, L. 2022. The Art of *Horizon Forbidden West*. Kotaku 26.5.2022 <https://kotaku.com/horizon-forbidden-west-concept-art-character-environment-1848984780>.

Rhea. 2022. Why is shape language so important? 21-draw 16.4.2022 <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>.

Starloop studios. 29.7.2021. Character Design in Videogames: Types, Classes and Characteristics. Starloop Studios. Viitattu 30.9.2023 <https://starloopstudios.com/character-design-in-video-games-types-classes-and-characteristics/>.

The Creative Conversations. 2022. Persona 5 and Female Objectification in JRPGs – A Case Study (C1905168). Viitattu 4.11.2023 <https://thecreativeconversation.wordpress.com/2022/03/14/persona-5-and-female-objectification-in-jrpgs-a-case-study-c1905168/>.

Vilkkä, H. 2010. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki. Tammi. Viitattu 27.8.2023 <https://www.finna.fi/Record/vaari.1008392>.

Wade, D. 2023. Larian Studios Baldur's Gate 3 Art Blast. ArtStation Magazine 12.9.2023. Viitattu 24.11.2023 <https://magazine.artstation.com/2023/09/larian-studios-baldurs-gate-3-art-blast/>.

LIITTEET

- Liite 1 Hahmon valmis pohjadesign
- Liite 2 Hahmon valmis arktinen design
- Liite 3 Hahmon valmis aavikkodesign
- Liite 4 Hahmon valmis viidakkodesign

Liite 1. Hahmon valmis pohjadesign



Liite 2. Hahmon valmis arktinen design



Liite 3. Hahmon valmis aavikkodesign



Liite 4. Hahmon valmis viidakkodesign

