

Luonnosviivoista videopelihahmoiksi

Konseptitaiteilijan valinnat hahmokuvien taustalla

Kristiina Seppä

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Lokakuu 2016

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck-järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / humanistinen tiedekunta

SEPPÄ, KRISTIINA: Luonnosviivoista videopelihahmoiksi – Konseptitaiteilijan valinnat hahmokuvien taustalla

Pro gradu, 91 s., 2 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Lokakuu 2016

Tutkimus käy läpi videopeli *Saviorin* hahmojen visuaalisen suunnittelun ja konseptitaiteen tekemisen vuosien 2013–2016 aikana. *Savior* on roolipeli, jossa hahmojen merkitys korostuu. Se on lisäksi opiskelijaprojekti, jossa yhdelläkään osallistujalla ei ole aikaisempaa pelinkehityskokemusta, jos opiskelujen pienprojekteja ei lasketa.

Tutkimuksen tarkoitus on havainnoida, mistä kaikesta hahmosuunnittelija tekee päätöksen tietoisesti, mutta myös miten tiedostamattomat vaikutteet muokkaavat lopputuloksia. Lisäksi tutkimuksessa käydään läpi aloittelevan videopelityöryhmän pelisuunnitteluvaiheita ja vaikutuksia hahmosuunnittelijan työhön.

Pro gradu on autoetnografinen design-tutkimus, joka on kirjoitettu konseptitaiteilijan asemasta. Tutkimusaineisto koostuu vuosien varrella tehdyistä konseptikuvista sekä työryhmän keskusteluista ja tutkijan huomioista liittyen hahmosuunnitteluprosessiin. Mukaan on taltioitu myös iso kirjo hylättyjä ja keskeneräisiksi jääneitä hahmosuunnitelmia, jotta prosessin kokonaiskuva pysyy ehjänä.

Tutkimuksessa analysoidaan tyylivalintaa, pelin kontekstin vaikutusta, hahmojen kehonkieltä ja olemusta, stereotyyppejä ja ulkoisen maailman vaikutusta työskentelyprosessiin. Kyseessä on tapaustutkimus, jonka tarkoitus on kuitenkin luoda laajempaa keskustelua videopelien hahmojen visuaalisuudesta, jota on toistaiseksi tutkittu vähän.

Keskeisenä tutkimuskirjallisuutena on Katherine Isbisterin 2006 ilmestynyt kirja *Better Game Characters by Design: a psychological approach*, joka on yksi harvoista kattavista videopelihahmosuunnitteluun liittyvistä teoksista.

Opinnäytetyö on soveltava ja siihen kuuluu erillinen kirjanen *Saviorin konseptitaide*.

Asiasanat:

pelit, digitaaliset pelit, videopelit, hahmosuunnittelu, konseptitaide, roolipeli, indiepeli, design-tutkimus, autoetnografia

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
1.1	Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset	1
1.2	Tarkempi katsaus tutkimuskentälle: hahmo vain kursori – vai jotain enemmän?	5
1.3	Tutkimustavan ja aineiston hahmottamista	9
1.4	Työskentelyä Adobe Photoshopissa	15
1.5	Peli tutkimusaineiston pohjalla: Savior	16
1.6	Suunniteltavien hahmojen esittely	18
2	Keskeisiä käsitteitä ja ajatuksia	21
2.1	Pelattava hahmo avatarina ja tarvitseeko pelaajahahmoon samaistua	21
2.2	NPC-hahmot tuovat interaktioon uusia ulottuvuuksia	25
2.3	Konseptitaide idean esittäjänä	27
2.4	Saviorin peligenret	30
3	Työhön käsiksi: miten Saviorin hahmokonseptit luotiin	34
3.1	Käyttämättömiä kasvoja	34
3.2	Vaatetyylin hapuilua	40
3.3	Hahmojen luonteen ja olemuksen hakemista: tarkempaa karakterisointia	45
3.3.1	Päähenkilö	46
3.3.2	Sisko, nykyinen Pelastaja	50
3.3.3	Isä	53
3.3.4	Äiti	55
3.3.5	Sotilas	56
3.3.6	Psykiatri	57

3.3.7 Pappi.....	60
4 Analysointia.....	62
4.1 Tyylivalinta.....	62
4.2 Pelin konteksti merkitseväenä tekijänä	65
4.3 Kehonkieli ja olemus kertovat asioita.....	66
4.4 Stereotyyppien hyödyntäminen sekä yksiulotteisuuden välttäminen	72
4.5 Ulkoisen maailman vaikutus pelihahmoihin	74
5 Lopuksi.....	80

Lähteet

Liitteet

1 Johdanto

1.1 Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset

Miltei jokaisessa videopelissä esiintyy hahmoja. Ne voivat olla melkein minkälaisia vain aina keltaisesta pisteitä syövästä *Pac-Manista* (Namco 1980) realismisuutta hipovien uutuuspelien sankarihahmoihin tai mobiili- ja verkkopeli *Candy Crush Sagan* (King 2012) maskotteihin. Tutkimuksessani keskityn hahmojen visuaalisuuteen, joka tuntuu jääneen hyvin vähän tutkituksi alueeksi videopeleissä – yleisyydestään huolimatta.

Tutkielmani keskiössä on työskentelyni *Savior*-videopelin tiimissä, jossa olen ollut vastuussa ihmishahmojen ulkonäkösuunnittelusta kesästä 2013 lähtien. Roolini työryhmässä on hahmokonseptien, eli luonnosten ja suuntaa-antavien kuvien, luominen. Niiden pohjalta muotoutuu hahmon lopullinen ulkoinen ilmentyminen pelissä. Tutkielma kattaa jakson noin kolmen vuoden ajalta vuoden 2016 kevääseen asti. Tänä aikana erilaisia konseptikuvia hahmoista syntyi kymmenittäin. Aineistoni muodostuu näistä kuvista sekä keskusteluista ja muistiinpanoista, jotka liittyvät pelin parissa työskentelyyn. Tutkimuksen tyyli on autoetnografinen design-tutkimus, jolloin käsittelen luovaa suunnitteluprosessiani omasta näkökulmastani peilaten sitä pelihahmosuunnitteluun laajempaan ilmiöön ja toimintaan.

Päätutkimuskysymykseni on ollut, mitä kaikkea hahmoista vastaava konseptitaiteilija huomioi tehdessään kuvia videopeliä varten ja mikä jää häneltä huomaamatta, mutta päätyy mukaan lopputulokseen. Alakysymykset loin mielestäni kiinnostavien aiheiden ympärille lisäten niitä huomatessani alueita, joita en aluksi osannut ottaa mukaan. Näitä kysymyksiä ovat, miten pelisuunnittelijan kokemat vahvuudet, pelin päätetty konteksti ja tyyli vaikuttavat lopputuloksiin sekä miten ulkoiset vaikuttajat – kuten kohdatut kasvot ja vaatekappaleet sekä tietoinen stereotyyppien hyödyntäminen ja vältteleminen – muokkaavat lopputuloksia.

Työskentelyn aikana huomasin myös tiedostamattomien vaikutteiden merkityksen, josta on tullut niin ikään tärkeä osa tutkimustani. Suuri vaikuttaja tutkimukselleni on ollut pelitutkija ja -suunnittelija Katherine Isbisterin teos *Better Game Characters by Design: a psychological approach* (2006). Tämä on paras ja laajin löytämäni teos videopelien

hahmosuunnittelusta. Erityisesti Isbisterin teoksen kautta havaitsin tiedostamattomia ratkaisujani. Tällaisia ovat esimerkiksi hahmojen sukupuolittunut kehonkieli, vaikken miettinyt tällaista eroa hahmojen välille niitä tehdessäni.

Näiden aiheiden lisäksi tutkimukseni tarjoaa näkökulman opiskelijaryhmän pelin kehitykseen. Olen avustanut myös muun muassa pelin juonen kanssa, joten pyrin huomioimaan hahmojen persoonan myös ulkonäössä: koen tämän vaikuttavan runsaasti työskentelyyni. Näin tutkielma ei pelkästään keskity visuaalisuuteen, vaikka se tärkein osa-alue onkin. Uskon, että konseptisuunnittelija ei pysty työskentelemään kunnolla ilman pelihahmon luonteen ja tilanteen tarjoamaa kontekstia. Näin aiheet kulkevat luontevasti ja osittain pakon edessä yhdessä.

Tutkielmani on soveltava ja siihen sisältyy myös kirjanen, jossa esittelen kuvien kautta työn eri vaiheita ja lopputuloksia. Kyseessä on tapaustutkimus, mutta uskon sen antavan eväitä aiheen jatkotutkimukselle myös laajemmin. Olen pyrkinyt käyttämään runsaasti esimerkkejä muilta suunnittelijoilta, jotta tutkimus saisi laajempaa pohjaa.

Hahmojen visuaalisuuden tutkiminen on ollut mielenkiintoista, mutta myös haastavaa. Kokeilin, mitä Googlen hakukonepalvelu tarjoaa (17.10.2016), kun käytän sanoja *visuals in games*. Suurin osa tuloksista, ainakin haun yläpäässä, puhuu tietokonegrafiikan yksityiskohtaisuudesta ja todenmukaisuudesta. Tämä ei kuitenkaan varsinaisesti ole aiheeni, vaikka grafiikan taso vaikuttaa myös konseptitaiteilijan työhön – ja luonnollisesti pelin yleisilmeeseen. Peli voi kuitenkin olla kaunis ja mielenkiintoinen, vaikka siinä ei olisi yhtään polygonia, joiden määrällä monet tuntuvat nykyään arvioivan pelin visuaalisen ilmeen tasoa. Myös vanhemmissa peleissä löytyy hyvin suunniteltuja ulkonäköpäättöksiä, vaikka niiden tekijät eivät vielä päässeetkään käsiksi nykyajan teknologiaan. Sen sijaan peli, joka vaatii pelikoneen grafiikkakortilta kaiken, voi olla visuaalisesti huonosti suunniteltu.



Kuva 1. Vuonna 2003 julkaistu The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo) saa edelleen osakseen kehuja minimalistisesta 3D-grafiikalla toteutetusta ilmeestään. Kolmetoista vuotta myöhemmin julkaistu Banner Saga 2 (Stoic Studio) sen sijaan panostaa kokonaan kaksiulotteiseen ilmeeseen.

Kuten edellä totesin, aihetta on tutkittu vielä vähän. Saman huomion on tehnyt muun muassa Malmön yliopiston tutkija Simon Niedenthal (2009, 1), joka toteaa, että vaikka videopelit nähdään usein sosiaalisten, teknisten ja visuaalisten elementtien yhdistäjinä, ymmärryksemme juuri visuaalisuudesta on vajavaisinta. Silti suuret pelitalot panostavat nykyään niin paljon rahaa grafiikoihin, että se nielee hyvin suuren osan budjetista (Economist, 2014). Pelkkä korkea tekninen suoritus ei kuitenkaan ratkaise pelin visuaalista menestystä.

En kuitenkaan tutki pelien yleistä visuaalista ilmettä, vaan vain pientä, vaikkakin tärkeää, osaa. Mikäli tutkisin pelien visuaalista ilmettä yleisesti, olisi minun huomioitava muun muassa paremmin grafiikan taso, ympäristö sekä pelivalikoiden ilme. Olen kuitenkin rajannut aiheeni henkilöihämoihin, omassa tapauksessani ihmisiin, ja niiden konseptisuunnitteluun. Tämä tarkoittaa suunnitelmakuvien tekemistä hahmoille, jotka hyväksynnän jälkeen viedään jatkokäsittelyyn ja lopulta peliin.

Ulkonäkö viestii kuitenkin muutakin kuin silmäniloa. Se on ensimmäinen asia, jonka pelaaja hahmossa huomaa – lukuun ottamatta tapauksia, joissa hahmo kommunikoi ensin tai kokonaan pelaajan kanssa ilmestymättä ruudulle. Tällöinkin hahmosta voi muodostua uusia käsityksiä ulkonäön perusteella, mikäli hahmo kuitenkin jossain vaiheessa esittäytyy fyysisesti. Arviolta 70 prosenttia saamastamme informaatiosta välittyy silmien kautta (Masuch & Röber 2005).

Hyvä esimerkki hahmon ulkonäön vaikutuksesta on *Assassin's Creed III* -pelin¹ (Ubisoft 2012) Charles Lee, joka ensin halutaan esitellä pelaajan ohjaamaa hahmoa Haytham Kenwayta tukevana henkilönä. Peli kuitenkin kääntää Leen juonellisesti pelaajaa vastaan, jolloin aikahypyn jäljiltä päähenkilö Connoria ohjattaessa hahmon ulkonäöstä on tehty paljon rosoisempi – hahmosta on haluttu tehdä ikävän oloinen. Leen ulkonäöllä on selkeä tarkoitus. Hän on pelissä antagonististi, ja se halutaan välittää pelaajalle ensisilmäyksellä. On silti otettava huomioon, että Leellä on joitain samoja motiiveja pelaajan kanssa, joten tämä ei ole mustavalkoisesti aina eri puolella. Aikahypyn välissä Lee ei ole ollut myöskään kovinkaan varakas, joka voi osaltaan vaikuttaa hahmon kärsineeseen ilmeeseen.



Kuva 2. *Assassin's Creed III* -pelin (Ubisoft 2012) Charles Lee kuvataan sekä protagonistien että antagonistien puolella. Visuaalinen mielleyhtymä eroaa merkittävästi.

Yksi keskeinen tekijä, joka entisestään sai minut tutkimaan videopelien hahmoja, on keskeisen pelitutkijan Gonzalo Frasca (2001) lausunto, että videopelihahmot ovat latteita. Hän tarkoittaa, että videopelihahmot ovat niin yksiulotteisia, että niiden ainoa merkitys on toimia pelaajan kursorina maailmassa, joka on rakennettu vain pelaamista, ei juonta, varten. Harkitsen itse uraa videopelihahmojen suunnittelussa, enkä ainakaan halua suunnitella hahmojani latteiksi. En myöskään usko olevani ainoa suunnittelija, joka haluaa hahmoihinsa eloisuutta.

¹ *Assassin's Creed* on Ubisoftin vuonna 2007 aloittama videopelisarja, jossa pelaaja ohjaa Desmond Milesin suvun assasiineja, jotka taistelevat fiktiivisiä temppeleiherrain ritareita vastaan. Kolmas osa sijoittuu Yhdysvaltain vapaussotaan, jossa pelaaja saa ohjat Connorista. Charles Lee perustuu löyhästi oikeasti eläneeseen henkilöön.



Kuva 3. Team Icon pelissä *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment 2005) hahmot lukuun ottamatta Dorminia eivät juuri puhu. Silti esimerkiksi päähenkilöstä välittyy epätoivo läheisen menettämisestä sekä kumppanuus Agro-hevosta kohtaan. Tarina on minimalistinen, mutta tunteikas. Varsinkin pelin vastukset, kolossit, on suunniteltu visuaalisesti siten, että niiden mahdollisia toimintatapoja voi päätellä jo ensisilmäyksellä.

1.2 Tarkempi katsaus tutkimuskentälle: hahmo vain kursori – vai jotain enemmän?

Videopelejä käsittelevää tutkimusta tehdään koko ajan enemmän. Tästä kertovat osaltaan muun muassa se, että suomalaista Pelitutkimuksen vuosikirjaa² on toimitettu vuodesta 2009 ja Digital Games Research Association (DiGRA)³ on julkaissut kirjoitushetkeen mennessä virtuaalisessa kirjastossaan yli 700 konferenssipaperia. Pelitutkimuksen aiheet vaihtelevat muun muassa aina pelaajista peliteollisuuteen ja pelien tarinoihin sekä pelimekaniikkojen suunnitteluun.

Toisia tutkijoita kiinnostavat ennen kaikkea pelillisyyteen ja leikkiin liittyvät piirteet, toiset painottavat videopelien suhdetta muihin kertovan median muotoihin kuten televisioon ja kirjallisuuteen. Vaikka tulokulmat ovat erilaisia pelitutkija Jonathan Fromen (2007, 831) mukaan, hän uskoo, että monta tutkijaa kiinnostaa videopelien kyky luoda tunnetiloja. Hahmot ovat keskeisiä tunnetilojen luoja, vaikka toki tunne voi syntyä myös esimerkiksi puhtaasta toiminnasta. Seuraavaksi käyn läpi löytämäni tutkimuskirjallisuutta, joka tukee hahmojen, ja niiden suunnittelun, merkitystä videopeleissä.

Ihmisillä on luontainen taipumus luoda persoona sellaisillekin hahmoille, joille peli ei sellaista anna – tämä vaikuttaa pelaajan kokemukseen syvästi (Lankoski, Heliö & Ekman 2003, 1). Johannes Koski toteaa artikkelissaan *Pikseli-ihastuksesta pikselirakkauteen* –

² <http://www.pelitutkimus.fi/>

³ <http://www.digra.org/>

Pelaajan ja pelihahmon välinen kiintymys (2011, 63), että olisi yllättävää, jos pelihahmon ja pelaajan välille ei synny jonkinlaista sidettä – viettäähän pelaaja usein pitkiä aikoja hahmojen parissa. Tästä huolimatta hahmoihin liittyvää tutkimusta on tehty niukalti, kun tutkimusten määrää verrataan muihin pelitutkimuksen osa-alueisiin.

Entertainment Software Associationin (ESA) vuoden 2015 tutkimuksessa seitsemän prosenttia peliostopäätöksistä liittyy grafiikkaan. On otettava huomioon, että tällä mitä todennäköisimmin tarkoitetaan grafiikoiden pyrkimistä mahdollisimman realistiseen jälkeen, vaikka kaunis grafiikka voi toki olla muutakin. Pelin kansi vaikuttaa tutkimuksen mukaan ostopäätökseen neljän prosentin verran. Pelaajat pitivät myös tarinoista, sillä 22 % tutkimukseen vastanneista kertoi juonen vaikuttavan ostopäätökseen. Tarina ja mielenkiintoinen premissi olivatkin suurin vaikuttaja pelin myyntiin. On otettava toki huomioon, että premissiin voi sisältyä myös pelimekaniikka, sillä sille ei ole omaa kategoriaansa tutkimuksessa. Hahmot ovat useimmiten keskeinen osa tarinaa ja näkyvillä grafiikoissa, mikä tukee niiden tärkeyttä pelikokemuksessa. Hahmojen merkityksestä kertoo myös se, että useat henkilöt tunnistavat ikonisia pelihahmoja ulkonäöltä – kuten Pac-Manin (Namco 1980) tai *Tomb Rider* -pelin (Eidos Interactive / Square Enix 1996–) Lara Croftin – vaikka he eivät ole koskaan pelanneet alkuperäisiä teoksia (Mitchell, Clarke 2003, 338).

Vaikka mainitsin, että videopelien hahmotutkimusta on tehty vähänlaisesti, en ole ensimmäinen, joka käsittelee aihetta. Esimerkiksi suomalaisissa ammattikorkeakouluissa on opinnäytetöinä toteutettu joitain tutkielmia hahmojen konseptitaiteesta⁴. On kuitenkin huomioitava, että monet näistä tutkielmista keskittyvät myös pelien muihin aspekteihin. Myöskin konseptitaiteilijan rooli työryhmässä jää näissä tutkielmissa vähäiseen rooliin. Projektit ovat myös vaihtelevia, jolloin mielestäni lisätutkimus ja -raportointi erilaisista peleistä täydentävät tutkimuskentän kokonaisuutta. Hahmoja yleisesti käsittelevää tutkimusta on tehty myös aiemmin Turun yliopistossa, jossa muun muassa Johannes Koski (2011) ja Usva Friman (2013) ovat tehneet pro gradu -työnsä aiheesta.

Hahmojen visuaalisuutta opetuksellisessa kirjallisuudessa käsittelevät esimerkiksi Katherine Isbister (2006) ja Les Pardew (2005). Pardew'n kirja esittelee kuitenkin videopeleihin liittyvää kuvitusta muiltakin kuin hahmosuunnittelun kannalta, ja varsinainen konseptitaiteen opetus on hyvin teknistä – olen huomannut samaisen

⁴ Katso esimerkiksi Collin 2012, Klaavu 2013 ja Rinskoi 2012.

ongelman ilmenevän myös monissa muissa videopelihahmo-oppaissa. Hahmojen ulkoisen viestinnän merkitystä ei juuri tarkastella, tai sen käsittely on muuten vajavaista. Isbisterin kirja käsittelee puhtaasti hahmonluontia, mutta siitä on hyötyä myös muille kuin konseptitaiteen tekijöille. Se sisältää luvun muun muassa myös hahmojen äänen merkityksestä (185–197). Isbisterin teoksessa on hyvin paljon tietoa myös hahmojen visuaalisista viesteistä tehden kirjasta mielestäni yhden yleishyödyllisimmistä teoksista. Se on kirjoitettu myös tutkimuksellisella otteella, toisin kuin Pardew'n teos.

Mainitsin edellisessä kappaleessa Gonzalo Frasca (2001) tekstin *Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising*. Tekstissään Frasca väittää, että videopelihahmoja ei tarvitse luokitella ollenkaan hahmoiksi, sillä pelaaja vaikuttaa liikaa pelattaviin hahmoihin, jotta ne olisivat itsellisiä kokonaisarvoisia yksilöitä. Frasca mielestä hahmojen yksiulotteisuus on peleille olennaista, sillä pelaajaa ei kiinnosta hahmojen motiivit toimia; ainoastaan sillä, mitä tapahtuu seuraavaksi, on väliä.

Hahmojen syvällisyydestä keskustellessa ei voi välttyä yleiseltä keskustelulta pelien tarinallisuudesta. Markku Eskelinen (2001) toteaa, että akateemisen keskustelun ulkopuolella peli ja tarina on helppo erottaa: kukaan ei oleta heitettävän pallon putoavan maahan kertomaan tarinoita. Keskustelulle kompromissiratkaisun on kirjoittanut Frasca itse vuonna 2003. Artikkelissaan Frasca argumentoi, että koko väittely on kuviteltu, sillä myös ludologian, eli pelimekaniikkakeskeisen tutkimuksen, kannattajat pitävät tarinoista. Frasca huomauttaa, että suurin ongelma on, että pelejä ei voida tulkita puhtaasti keinoilla, joilla esimerkiksi kirjallisuuden ja elokuvien tarinoita voidaan tutkia. Olen itse väitteen kanssa samaa mieltä, sillä tarina ei automaattisesti ole peli, mutta peli on peli ilman tarinaakin. Toisaalta John Hight ja Jeannie Novak (2008, 69) argumentoivat, että jopa aikaisimmilla pelihallipeleillä on tarina. Frasca ei suoranaisesti kumoa tässäkään artikkelissa aikaisempaa väitettään siitä, että pelihahmot ovat kursoreita. En siis vielä näe koko väittelyä kuviteltuna.

Myös Tampereen yliopiston professori Frans Mäyrä (2008, 107–108) myötäilee ajatusta siitä, että pelihahmo voi olla lähinnä kursori käyttäen esimerkkinä Lara Croftia (nykyisin Square Enix), joka suositusta statuksestaan huolimatta on hahmona ainakin vanhemmissa peleissä pelaajalle lopulta etäinen. Kursorikeskustelun toisessa päässä on Johannes Koski (2009, 42), joka argumentoi, että jopa *Pong*-pelissä (Atari Inc. 1972)

käytettävät mailat voidaan luokitella hahmoiksi, koska pelaajan suhde luo niistä sellaisia. Omasta mielestäni, vaikka Pongin mailat tulkittaisiinkin hahmoiksi, ovat ne kuitenkin yksiulotteisia eli latteita, jolloin Frasca (2001) väittämä todennäköisesti pitää edelleen paikkansa. Pikemminkin mielestäni on tärkeää kumota Frasca väite siitä, etteivät pelihahmot voi olla moniulotteisia.

Kursoriväitettä juonivetoisissa peleissä ei esimerkiksi tue se, että useimmiten hahmojen väliset suhteet, dialogi tai välivideot eivät ole pelaajan käsissä. Vaikka peli antaa vaihtoehtoja pelaajalle, on joku kirjoittanut niiden seuraukset ennalta. Oma näkemystäni aiheesta tukee myös tutkija Daniel Vella (2014, 2), joka toteaa, että esimerkiksi pelissä *Crysis* (Crytek 2007) pelaajahahmo etäännyy omaksi yksilökseen pelaajasta, kun hahmo alkaa puhua ilman pelaajan vaikutusta. Esimerkiksi myös peli *Witcher 3: The Wild Hunt* (CD Project Red 2015) sisältää 36 erilaista loppua – mutta niistä jokainen on kirjoitettu siten, että päähenkilö Geralt säilyttää oman perusluonteensa pelaajan tekemistä valinnoista huolimatta.



Kuva 4. Pelimekaniikan heikkoudet voivat vaikuttaa myös toiseen suuntaan eli tarinalliseen kokemukseen. Esimerkiksi Witcher-sarjan ensimmäisessä osassa (CD Project Red 2007) Geraltin liikkeet ovat vielä jäykkiä, mikä voi joiltain pelaajilta rikkoa vaikutelmaa taitavasti tappelevasta noiturista.

Isbister (2006, 206) uskoo niin ikään, että pelattavat hahmot ovat enemmän kuin kursoreita. Voimakkaat päähenkilöiden hahmokuvaukset voivat puhuttaa pelaajan omia tunteita luoden näin vahvempaa immersiota myös itse peliin ja sen maailmaan. Myös pelisuunnittelija Ville Vuorela (2007, 27) kuvaa hahmoja usein samaistumisen kohteina varsinkin roolipeleissä. Vaihtoehtoisesti Vuorela toteaa hahmojen herättävän pelaajassa erilaisia vaistoja tai haluja, jotka niin ikään kiinnittävät pelaajaa hahmoihin. Ilman voimakastakin hahmokuvausta pelin osalta voivat pelaajat haluta lisätä omia ajatuksiaan hahmoihin (Lankoski, Heliö & Ekman 2003, 1). Esimerkiksi pelatessamme *Portalia*

(Valve 2007) siskoni kanssa päädyimme tulkitsemaan päähenkilö Chellin puhumattomuuden haluttomuudeksi kommunikoida, vaikka peli ei varmuudella syytä meille kerrokaan.

Ihmisillä on luontainen taipumus mieltä henkilöihin, vaikka suhde syntyisikin yksipuolisena televisioruudun välityksellä. Ilmiötä kutsutaan parasosiaaliseksi suhteeksi. Tällaisen suhteen kohteena oleva mediapersoona, oli kyseessä oikea tai täysin fiktiivinen henkilö, voidaan kokea lähipiirin jäseneksi ja tämä käy median kuluttajan mielessä myös muulloin kuin hahmoa tai henkilöä seurattaessa. (Isotalus 2004, 87, 89)

Voidaan siis perustella, että videopelihahmot voivat herättää tunteita. Mielestäni on turhaa väittää toisin, ja argumenttiani tukevat erilaiset pelifaniyhteisöt, jotka ostavat hahmoihin liittyviä oheistuotteita, piirtävät ja kirjoittavat omaa fanimateriaaliaan. Myöskään cosplay, eli hahmoksi pukeutuminen, ei ole peliyhteisöissä harvinaista. Peli voi synnyttää myös innokasta foorumitoimintaa ja hahmoja saatetaan käyttää myös fanien omilla roolipeleissä. Saman havainnon on tehnyt myös median tutkija James Newman, joka käsittelee ilmiötä kirjassaan *Playing with videogames* (2008, 69–88).

On tärkeää perustella videopelihahmojen merkitys peleissä. Tästä syystä olen käyttänyt aikaa avatakseni tutkimuskentän asenteita, vaikka ne eivät olekaan suorassa yhteydessä hahmojen ulkonäön suunnitteluun. Ilman tätä merkitystä pelintekijöillä ei olisi mielestäni tarpeellisia perusteita luoda erilaisia hahmoesityksiä. Samankaltaiset kauniit cursorihahmot ilman sen merkittävämpää sisältöä riittäisivät – eikä tutkimuksellani tai työskentelytyylilläni olisi enää mitään mielekkyyttä.

1.3 Tutkimustavan ja aineiston hahmottamista

Tutkimukseni käy läpi luovan suunnitteluprosessin eri vaiheita ja lopputuloksia. Tällöin se sopii design-tutkimuksen piiriin. Aiheesta kirjoittanut tutkija Daniel Edelson (2002, 108) toteaa, että luova työ, joka ei ole rutiininomaista, on mielenkiintoinen ja antoisa tutkimuskohde, sillä ennen lopputulosta tekijä joutuu päättämään monta eri asiaa rajoitteittensa sisällä.

Design-tutkimus eroaa pelkästä suunnittelusta sen tutkimuksellisen otteen takia (Edelson 2002, 116). Omassa tapauksessani tämä näkyy tutkimuskysymysten ja -tavoitteiden asettamisena, aineiston keräämisena, kriittisenä pohdintana sekä yleistämisenä; piirteinä, jotka Edelson (2002, 116–117) mainitsee tärkeinä design-tutkimukselle.

Valitsin tutkimukseni tyyliksi autoetnografian. Sitä voi kuvailla etnografian, omaelämäkerrallisuuden, narratiivisuuden ja toimintatutkimuksen yhdistelmäksi. Tutkimustapa on samaan aikaan henkilökohtaista, koska kirjoittaja käy läpi kyseenalaista omaa kokemustaan ja ajatteluaan, mutta myös yhteisöllistä, sillä tutkijan on tärkeää rinnastaa näitä muiden toimintaan ja näkemyksiin. (Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu 2007)

Autoetnografia syntyi 80-luvun puolivälissä, kun jotkut tutkijat kokivat tarpeelliseksi kehittää etnografiaa tutkijaa osallistavaan suuntaan. Etnografia, jonka juuret ovat muun muassa antropologiassa ja sosiologiassa, keskittyy useimmiten kenttätutkimukseen jostain ihmisryhmästä. Etnografille tämä yhteisö on monesti vieras, eikä tutkija ole osa sitä. Näin tutkija ei ole itse tutkimuksen kohteena. Autoetnografian kanssa sillä on kuitenkin yhteistä kuvaileva tyyli, jonka avulla tutkimuskohdetta pyritään ymmärtämään. (Méndez 2013; Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu 2007)

Autoetnografialle narratiivisuus on tärkeää, jotta kirjoittaja voi tutkiskella sekä sisäisiä että ulkoisia vaikutteita mahdollisimman monipuolisesti. Näin myös lukija pääsee mahdollisimman lähelle tutkimusta. On kuitenkin tärkeää muistaa tutkimuksellinen näkökulma, joka näkyy narratiivin kriittisenä analysointina ja peilaamisena ulkopuoliseen kontekstiin. (Méndez 2013)

Tärkeässä osassa tutkimustani on oma toimintani *Savior*-pelin työryhmässä, jossa keskityn pelihahmojen visuaalisuuden suunnitteluun ja sen eri vaiheisiin. Olen kerännyt aineistooni konseptikuvia, joita olen tehnyt peliä varten vuosien 2013 ja 2016 välillä. Niitä kertyi seitsemästä eri hahmosta noin kuusikymmentä. Tarkkaa lukua on hieman vaikea määritellä, sillä riippuu lasketaanko myöhemmin muokatut kuvat omiksi kappaleikseen.

Olen lisäksi kerännyt työryhmän näkemyksiä työprosessin eri vaiheilta. Keskustelua on käyty ryhmässä että kahden kesken pääsuunnittelijan kanssa. Käyttämiämme sähköisiä palveluita ovat olleet Skype, RedBooth sekä Googlen Hangouts ja Drive. Keskustelun muoto on pääsääntöisesti ollut vapaamuotoista. Lähinnä Driveen olemme pyrkineet kirjoittamaan rakenteellisemmin keskustelujen tuloksista. Drivessa minulle jokseenkin relevantteja tiedostoja on noin sata. Osa näistä on designdokumentteja, joihin on kirjattu muun muassa tarinaan ja pelimekaniikkaan liittyviä asioita. Toiset ovat taas referenssikuvia, joista olemme hakeneet inspiraatiota tai toisen konseptitaiteilijan

piirroksia. Käytyjä keskusteluja on vaikea muuttaa luvuiksi niiden vapaaluonteisen, ja ajoittain ohi aiheen menevän luonteen, vuoksi. Virallisempia kokouksia alettiin pitää vasta tutkimuksen ajanjakson jälkeen. Tämän lisäksi aineistooni kuuluu omia pohdintojani suunnitteluprosessin eri vaiheilta, johon olen kirjannut myös suullisten keskustelujen aiheita tarpeen mukaan.

Aineiston pohjalta olen kerännyt oman osuuteni autoetnografiaani. Autoetnografian on kuitenkin myös reflektoitava toisten mahdollisia vastaavia kokemuksia (Ellis, Adams & Bochner 2011). Jotta tämä vaatimus täyttyisi, käytän runsaasti esimerkkejä myös muista olemassa olevista peleistä sekä pohjaan lisäanalyysia tutkimuskirjallisuudelle. Käytän tutkimuksessani paljon kuvia, sillä visuaalinen aihe vaatii tämän.

Itsekritiikki ja reflektointi ovat keskeisiä syitä, miksi päädyin autoetnografiaan. Halusin tehdä pro gradu -työstäni itselleni oppimiskokemuksen sen lisäksi, että toivon siitä olevan aiheen jatkotutkimukselle hyötyä. Huomaan paremmin, missä minulla olisi jatkossa parannettavaa, ja samalla kartoitan laajempaa kokonaisuutta, joka kuvaa paremmin videopelihahmojen visuaalisuuden suunnittelua.

Luvussa kolme kuvailen hahmonluontiprosessiini liittyviä asioita ja vaikuttajia sekä esittelen kuvien avulla eri välivaiheita, lopputuloksia ja inspiraationlähteitä. Tätä ennen luvussa kaksi käydään läpi tutkimukselleni keskeisiä käsitteitä ja omaa ajatusmaailmaani näistä aiheista. Puran tätä aineistoa analysoinniksi käyden läpi erilaisia teemoja, jotka koin työskentelyssäni olennaisiksi tai jotka havaitsin tutkimuskirjallisuuden ja esimerkkipelien kautta sellaisiksi. Näitä käsittelen paremmin luvussa neljä.

Autoetnografia on hieman hankala tutkimuksen laji. Ensinnäkin on tärkeää, että tutkimuksesta ei tule vain tutkijakeskeinen puheenvuoro, mutta ongelmallista on myös, että sille ei ole tarkkoja perinteitä. (Méndez 2013) Joudunkin siis täydentämään tutkimusmetodiani muilla keinoilla.

Autoetnografialle keskeistä on tutkijan oma kokemus. Se sopii mielestäni pelitutkimukseen hyvin. Näkemystäni voidaan tukea muun muassa Frans Mäyrän (2008, 4) tulkinnalla pelitutkimuksesta: se muistuttaa pelisuunnittelijan työtä, sillä tutkijan täytyy ymmärtää pelejä pelaajaa syvemmin.

Aiheensa takia oma design-tutkimukseni sopii pelisuunnittelun tutkimuksen alle, sillä selvitan pelin kehityksen alla piilevää logiikkaa tutkimalla omia ja työryhmän tarjoamia motiiveja hahmojen visuaaliselle kehitykselle. (Mäyrä 2008, 162)

Pelitutkimus on monipuolinen tutkimuskohde, jolloin sopivan tutkimustavan ja rajauksen löytäminen voi olla hankalaa. Tutkimuskenttä on nykyiselläänkin hyvin heterogeeninen, ja useilla eri metodeilla on omat kannattajansa. Usein pelitutkimus onkin moni- tai poikkitieteistä. (Aarseth 2001; Kallio 2009, 106)

Omassa työssäni olen hakenut keinoja esimerkiksi psykologiasta ja visuaalisuudesta, sillä niitä ei voi ohittaa hahmoja käsiteltäessä. Keskeinen teos, jonka lyhyesti esittelin jo johdannossa, onkin ollut Katherine Isbisterin *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* (2006).

Isbister on ihmisen ja koneen vuorovaikutuksen sekä pelialan tutkija, joka kirjan julkaisuhetkellä työskenteli Rensellaerin yliopistossa kirjallisuuden, kielen ja viestinnän laitoksella apulaisprofessorina. Nykyisin hän on professori Kalifornian yliopistossa sähköisen median (Computational Media) laitoksella. Hän on keskeinen henkilö Kalifornian yliopiston Pelien ja pelattavan median keskuksessa. Isbister korostaa tutkimuksessaan tunnetta ja sosiaalista kontaktia, koska ne hänen mukaansa auttavat ymmärtämään suunnittelussa tehtäviä päätöksiä ja välittämään haluamme viestin vastaanottajalle paremmin. (Isbisterin kotisivut)

Näistä syistä koin, että Isbisterin tutkimus antaa hyvän peleihin keskittyneen näkökulman hahmojen ulkonäköön ja olemukseen. Hän käsittelee paljon aiheita, joista keskustellaan edelleen pelihahmoista puhuttaessa. Näitä ovat esimerkiksi hahmojen sukupuoli, attraktiivisuus, roolit, etnisyys ja kulttuuri. Näistä aiheista saan kosketuspintaa sekä ulkoiseen että psykologiseen puoleen, joita haluan tuoda tutkimuksessani esiin.

Usein pelisuunnittelu keskittyy pelin ja pelaajan vuorovaikutukseen. Itse en kuitenkaan pysty tähän, sillä en tässä tutkimuksessa testaa vielä pelaajien reaktioita hahmoihin. Pelisuunnittelua tutkinut Annakaisa Kultima (2015) toteaa, että nuoren alan sisällä on kuitenkin eri koulukuntia, jotka painottavat eri osa-alueita. Esimerkiksi Jesse Schell⁵ korostaa tutkijan refleksiivisyyttä. Schell ei kuitenkaan ole tutkija vaan pelisuunnittelija.

⁵ Schell, J. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRP Press.

Työprosessin kuvaus suunnittelun tutkimuksessa on kuitenkin saanut kannattajansa myös akateemisista tutkijoista. Kultima nostaa esille esimerkiksi Nigel Crossin⁶, jolle tällainen tutkimus on myös suunnittelutietouden välittämistä muille.

Kultima (2015) huomauttaa, että monet tutkijat pitävät pelisuunnittelun tutkimusta hankalana ja järjestäytymättömänä tieteenalana. Kuitenkin akateemisten keinojen käyttö pelisuunnittelun tutkimuksessa voi laajentaa pelitutkimuksen kenttää. Esimerkiksi Kultiman viittaama Gui Bonsiepe⁷ toteaa, että suunnittelijat ja tutkijat eivät voi enää toimia vain erillään – maailmojen olisi hyvä yhdistyä. Suunnittelun tutkijat eivät voi hautautua vain tekstiin. Bonsiepe ei ole pelitutkija tai -suunnittelija, mutta lausunto voi pitää hyvin paikkansa, sillä myös alan sisällä käydään samankaltaista keskustelua.

Vaikka en tekisi aiheesta tutkimusta, olisin joka tapauksessa mukana pelisuunnittelutyöryhmässä. Tutkittava aiheeni on minulle erittäin läheinen ja olen ollut siitä kiinnostunut pitkään. Olen pelannut erilaisia pelejä aina alle kouluikäisestä asti ja hahmoja olen suunnitellut jo vuosia. Uskon tämän auttavan tutkimustani, sillä ymmärrän valmiiksi, mitä tutkin. Tutkittavan aiheen tuttuus auttaa kysymään oikeita kysymyksiä (Kawulich 2005).

On ilmeistä, että tutkimukseni keskiössä on reflektiivisyys. Tutkijan on tiedostettava oma osuutensa tarkastelemassaan aiheessa. Kaikki voivat harjoittaa tällaista pohdintaa, mutta omalla kohdallani tarve korostuu. (Aaltonen & Högbacka 2015, 12)

⁶ Cross, N. 2007. From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly ways of Knowing and Thinking. Teoksessa *Design Research Now: Essays and Selected Papers*. Ralf, M. (toim.) Birkhäuser. 41–55.

⁷ Bonsiepe, G. 2007. The Uneasy Relationship between Design and Design Research. Teoksessa *Design Research Now. Essays and Selected Papers*. Michel, R. (toim.) Birkhäuser. 25–41



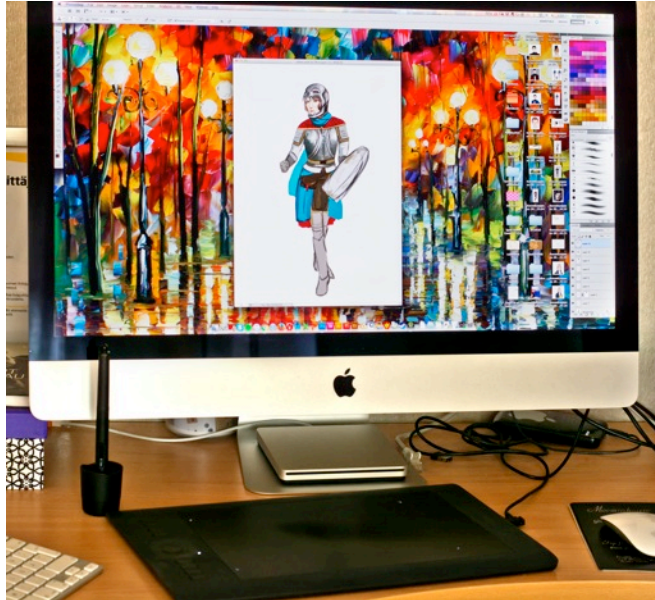
Kuva 5. Esimerkkiotoksia harrastemielessä tehdyistä hahmosuunnitelmistani erilaisiin roolipeleihin. Nämä kuvat vuosilta 2015 ja 2016.

Pro gradu -työni on soveltava. Tämän haasteena on se, että annan tutkimustyön vaikuttaa toimintaani pelinteon osalta. Yritin tästä huolimatta parhaani mukaan työskennellä ilman painetta lopullisesta tutkielmasta, jotta tutkimustulokseni eivät vääristyisi. Pyrin kuitenkin ensisijaisesti luomaan hyviä hahmoja peliin – en tutkimustarkoituksiin. Voidaan silti todeta, että tutkimukseni ja opiskeluni vaikuttavat asioihin, joita olen sisällyttänyt hahmojen suunnitteluun – tätä ei voida kokonaan välttää, sillä elämäkokemukseni kokonaisuutena muuttaa tapoja, joilla toimin. Mahdollisena ongelmana on myös, että en osaa ajoittain tutkia omaa toimintaani riittävän objektiivisesti. Osallistuvasta tutkimustyylistä kirjoittanut Barbara B. Kawulich (2005) huomauttaa, että täydellinen osallistuminen ryhmään saattaa aiheuttaa myös sen, että tutkija katsoo toimintaa liian positiivisesti, eikä halua huomata ja myöntää negatiivisia puolia toiminnasta. Pitäen tämän mielessä pyrin luonnollisesti pääsemään tällaisista ongelmista eroon.

Suurempaa eettistä ongelmaa ryhmän seuraamisesta ei ole, sillä muut tietävät tutkimuksestani. Uskon tutkimuksen vaikuttavan hyvin vähän muuhun työryhmään, sillä pääsuunnittelijan kanssa olen ollut pitkään jo ystävä ja muiden osallisten kanssa olen viettänyt aikaa myös projektin ulkopuolella. Olen siis jäsenille tuttu muutenkin kuin tutkijana – eikä tutkija ole ainoa roolini ryhmässä. Voi olla, että työryhmä puoliksi unohtaa tutkijan osani työskentelyn vauhdissa, jolloin tilanteet pysyvät aitoina. Pyrin kertomaan mahdollisimman avoimesti myös epäonnistuneista sivureiteistä, joita olemme ryhmänä kokeneet – myös niistä, jotka ovat olleet itseni aiheuttamia.

1.4 Työskentelyä Adobe Photoshopissa

Olen tehnyt kaikki tutkielmani kuvat tietokoneella Adobe Photoshop CS5 -ohjelmalla käyttäen Wacomintu Intuous Pro M -piirtopöytää. Käyn nopeasti läpi työskentelytapani, koska siitä voi olla hyötyä prosessini ymmärtämisessä.



Kuva 6. Työskentelin Photoshopissa käyttäen Wacomintu piirtopöytää, joka mahdollistaa kynämäisen työskentelyn suoraan tietokoneelle.

Työskentelytapa käytännössä mahdollistaa samankaltaisen työskentelyn kuin käsin, mutta lisää joitain uusia mahdollisuuksia. Tällaisia ovat muun muassa tasotyöskentely, jolloin esimerkiksi luonnos voi olla omalla tasollaan (layer), ja se voidaan ottaa esiin myös muun työskentelyn jälkeen. Lisäksi tietokoneella työskentely mahdollistaa helppoja korjauksia kuvaan myös työskentelyprosessin aikana tai kuvan jo aiemmin valmistuttua. Esimerkiksi saman hahmokuvan päälle voidaan kokeilla useita vaatteita minkä lisäksi värejä voidaan helposti kokonaan vaihtaa tarvittaessa.

Teen itse yleensä ensiksi luonnoksen, jonka alle teen pohjavärit. Tämän jälkeen alan työskennellä usein hyvin vapaamuotoisesti lisäten aina välillä tasoja, jos en ole varma, mitä kokeilen seuraavaksi. Tällainen työskentely helpottaa muutosten peruuttamista tarvittaessa. Photoshopin käyttö mahdollistaa myös lukuisten erilaisten digitaalisten sutien käytön. Itse käytän kuitenkin useimmiten hyvin yksinkertaista pyöreää sutia, jonka paksuus ja jäljen voimakkuus riippuvat siitä, kuinka lujaa painan kynää piirtopöytään.



Kuva 7. Muutama otos tekemästani hahmokuvasta. Huomioitavaa on, että kesken työn vaihdoin tukkasuunnitelmaa. Oikealla näkyy ote Photoshop-tiedoston tasoista. (Kuva kesäkuulta 2015)

1.5 Peli tutkimusaineiston pohjalla: Savior

Palauttaessani tutkielmaani on hahmojen ja tarinan kohtalo epävarma, sillä pääsuunnittelija päätti viime hetkellä, että kaikkea voidaan vielä muuttaa. Alla esitetty kuvaus sekä pelin juonesta että hahmoista koskee kuitenkin tutkimusprosessini aikaista versiota, jolloin se on olennainen tutkielmassa esitettyyn aikakehykseen. Teksti on koottu hyödyntäen ryhmän Google Drive -verkkokansion materiaalia.

Koska kaikille hahmoille ei ole keksitty tässä vaiheessa nimiä – ja niiden kohtalon epävarmuuden vuoksi siinä ei ole tällä hetkellä mieltä – kutsun kaikkia hahmoja niiden roolinimillä. Samoin olen anonymisoinut työryhmän, koska en saa enää kaikilta ryhmästä poisjääneiltä lupaa nimen julkaisemiseen. Lisäksi uskon lukijan hahmottavan kokonaisuuden paremmin, kun nimien sijasta käytän henkilöiden rooleja.

Savior sijoittuu fiktiiviseen pyhään kaupunkiin, jonka kulttuuri ja visuaalisuus on inspiroitunut Vatikaanista ja Kreikasta. Se kertoo tarinan kaupungin kirkon valitusta Pelastajasta (*Savior*), joka on tähän asti ollut arvonimi ilman todellista valtaa tai kykyjä.

Tilanne muuttuu kuitenkin, kun jumalan aiemmin hylkäämät luomukset onnistuvat hyökkäämään ihmisten todellisuuteen. Ihmiset kutsuvat näitä olentoja demoneiksi, koska eivät tiedä niille parempaakaan nimeä. Jumala ei voi toimia suoraan maan tapahtumiin, joten se antaa Pelastajalle kykyjä, joilla voi muuttaa todellisuutta. Samalla se pyytää Pelastajaa luomaan maailman uudelleen, jotta demonit voitaisiin pyyhkiä pois.

Kyvyistä huolimatta Pelastaja ei pysty hallitsemaan jumalan voimia, vaan uudelleen luotu maailma vääristyy. Demonit eivät katoa kokonaan, ja ihmisistä ovat jäljellä vain Pelastajan läheiset, jotka olivat hänen mielessään luomishetkellä. Maailma on muutenkin muuttunut, ja kaupungista ja sen ympäristöstä on jäljellä vain rikkonaisia palasia.

Valtaosan ajasta pelaaja ohjaa Pelastajan luomaa ideaaliversiota tämän etäännyneestä veljestä, joka voi päättää, mihin suuntaan maailma tämän jälkeen menee. Pelaajalle annetaan mahdollisuus korjata tilanne ennalleen, mutta se ei ole ainoa vaihtoehto. Pelaajalle annetaan myös ajoittain mahdollisuus ohjata Pelastajaa, joka on jäänyt jumiin demonien ulottuvuuteen.

Savior on roolipeli, jonka keskeisessä osassa ovat reaaliaikaiset taistelut, joissa pelaaja ohjaa vleveljen lisäksi kätyriolentoja, joita hän pystyy käyttämään siskon manifestaatio- eli luomiskykyjen ansiosta. 3D-grafiikalla toteutettu peli seuraa hahmoa takaapäin pelaajan tutkiessa maailmaa. Peli etenee taisteluihin osallistumalla ja maailmaa tutkimalla, eikä pelaajan ole pakko kiinnittää paljonkaan huomiota tarinaan, mikäli se ei häntä kiinnosta. Tarinan ohittaminen vaikuttaa kuitenkin lopputuloksiin ja haluamme, että hahmot herättävät pelaajissa halua tutustua henkilöihin ja sitä kautta maailmaan ja varsinaisiin tapahtumiin.

Peli sai alkunsa Turun yliopiston ja Turun ammattikorkeakoulun kurssilla Project Course on Game Development keväällä 2013. Peli oli kuitenkin liian laaja kurssin puitteissa toteutettavaksi, jolloin työryhmä päätti jatkaa varsinaisen kurssin päätyttyä. Tällöin työryhmään kuului viisi henkilöä. Itse en kuulunut alkuperäiseen kokoonpanoon, vaan liityin virallisesti joukkoon syksyllä 2013. Tein tosin päähenkilöiden konseptikuvia jo kesällä, kun alkuperäinen konseptisuunnittelija oli päättänyt luovuttaa työn eteenpäin. Ryhmä on muutenkin muuttunut ja tuntuu olevan koko ajan pienessä muutoksessa. Tällä hetkellä meillä on pääsuunnittelija, muutama koodaaja sekä konseptikuvittajia, joista yksi tekee myös 3D-malleja peliin. Tutkimusajanjakson jälkeen mukaan tuli yksi henkilö, joka vastasi hetken aikaa tuotannosta, sekä yksi uusi kuvittaja. Nämä henkilöt eivät kuitenkaan ole merkityksellisiä tutkimukseni valossa. Projektin aikana aina joskus joku uusi henkilö on halunnut mukaan, mutta koska he eivät ole lopulta tehneet mitään, eivät he mielestäni ole tutkimukselle olennaisia.

Pääsuunnittelija	Tarinan luoja ja pelisuunnittelija. Tämän lisäksi on koodannut ja tehnyt 3D-malleja peliin.	Mukana 2013–2016
Konseptisuunnittelija	Vastuussa demoneiden ja taustojen konseptoinnista. Tekee lisäksi 3D-malleja peliin.	Mukana 2013–2016
Alkuperäinen konseptisuunnittelija	Vastuussa alkuperäisestä päähenkilön konseptikuvasta. Päätehtävänä oli pelitestausta, joka jäi kuitenkin tekemättä.	Mukana 2013
Koodaaja 1	Koodia, mukana pelin kehittämisessä. Tutkimuksessa mainitut koodaajan kommentit tulevat täältä, sillä uudemmat koodaajat eivät ehtineet kommentoida aineistoa.	Mukana 2013–2015
Koodaaja 2	Koodia, mukana pelin kehittämisessä.	Mukana 2016
Koodaaja 3	Koodia, mukana pelin kehittämisessä.	Mukana 2016

Taulukko 1. Tutkimusjaksolle merkitykselliset ryhmän jäsenet ja heidän työtehtävänsä.

Vaikka saisimmekin lisää auttavia käsiä, leimaa projektiamme itsenäisen (independent, lyhyemmin indie) pelitiimin henki. Itsenäisessä pelinsuunnittelussa on usein eri rajoitukset kuin isojen yritysten projekteissa. Siinä missä itsenäiset pelisuunnittelijat joutuvat miettimään hahmosuunnittelun helpohkoa toteutuskelpoisuutta, eivät isot yritykset uskalla tehdä enää hahmoja, jotka saattavat olla esimerkiksi kiistanalaisia, vaikka ne pelin henkeen ja juoneen voisivat sopiakin.

Nachiket Mhatre viittaa artikkelissaan *Are big budgets killing the video game industry?* (2012) itsenäisten pelien ja pelinkehittäjien potentiaaliin. Itsenäisillä pelinkehittäjillä ei ole saman luokan budjettia käytössä kuin isoilla firmoilla, mutta tekijät ottavat usein myös pienempiä rahallisia riskejä – mahdollistaen rohkeampien valintojen tekemisen pelin sisällä. Itsenäiset peliyritykset ovatkin saavuttaneet vahvan aseman pelikentällä. Toisaalta taas projektiamme leimaa korkeakouluympäristö, jonka kautta olemme löytäneet toisemme. Uskon, että tämäkään ei ole harvinaista. Suurin haitta omasta mielestäni työlle on ollut ryhmämme suuri vaihtelevuus. Vain muutama tekijä on ollut alusta asti mukana, ja moni on jäänyt pois ryhmästä vuosien varrella.

1.6 Suunniteltavien hahmojen esittely

Ihmishenkilöitä pelissä on kahdeksan, kun oikea ja kiiltokuvaveli lasketaan omiksi hahmoikseen. Hahmojen luonne on tärkeää luomisprosessilleni, joten tässä kappaleessa

avaan lyhyesti jokaista hahmoa. Oikea veli näyttää jäävän pois tarinasta, mutta se oli tutkimukseni ajan keskeinen osa peliä.

Pelin alulle keskeisin henkilö on Pelastaja. Tämä on noin 25-vuotias nainen, joka on saanut tittelin jo syntyessään. Tämä on estänyt häntä elämästä normaalia elämää, joka perhesyiden ohella on ollut hänelle stressaavaa. Puhuttelen hahmoa usein myös siskona, sillä peliä seurataan pitkälti hänen veljensä asemasta.

Valtaosan ajasta pelaaja ohjaa siskon luomaa ideaaliversiota nuoremasta veljestään. Tästä syystä viitataan hahmoon jatkossa myös päähenkilönä. Pelissä oli tarkoitus esiintyä myös aito veli, joka toisin kuin päähenkilö on turhamaisempi ja etäännyneempi perheestään, koska siskon aseman takia hän ei koskaan kokenut saaneensa tarpeeksi huomiota vanhemmiltaan. Hän on muuttanut pois kaupungista etsien uraa taiteilijana, eikä ole ollut useampaan vuoteen kunnollisissa yhteyksissä perheeseensä. Valeveljen oletuspersoonana on avulias ja ystävällinen, mutta olemme jättäneet sen myös avoimeksi, jotta pelaaja saa tuoda omaa persoonaansa hahmoon ja sen tekemiin päätöksiin. Näin olemme tarkoituksella jättäneet hahmon Frascamaiseksi (2001) kursoriksi.

Perheeseen kuuluvat myös isä ja edesmennyt äiti. Siskon luomassa maailmassa myös hukunut äiti on olemassa, sillä voimiensa ansiosta hän onnistui luomaan tämän uudelleen. Pelin aikana on kuitenkin tarkoitus nähdä, että äidin luonti on epäonnistunut, koska se pohjaa vain siskon lapsuuden mielikuviin. Perheen isä ei ollut koskaan täysin oma itsensä menetettyään vaimonsa, vaikka hän onkin yrittänyt pitää iloisen ulkokuoren lastensa vuoksi.

Asemansa, äitinsä kuoleman ja veljen etäännyntymisen vuoksi sisko on käynyt vuosia psykiatrilla, joka on mukana pelissä. Luonteeltaan räväkkä, iloinen ja utelias nuori nainen käy usein omillaan tutkimassa siskon luomaa maailmaa. Psykiatrilta voi saada halutessaan lisädiagnoosia maailmasta, joka rakentuu tämän potilaan mielestä.

Kirkko käyttää seremoniallisissa menoissaan armeijasta lainaamiaan kaartilaisia. Yksi näistä on siskon poikaystävä, jota kutsun jatkossa sotilaaksi. Hän on auttavainen, mutta samaan aikaan niin kurinalainen ja käskyttävä, että hän voi vaikuttaa äreältä. Pelin alussa sotilas ei tule hyvin toimeen päähenkilön kanssa. Sotilas ei arvosta sitä, että veli on jättänyt perheensä. Päähenkilö on taas skeptinen sotilaan ja siskonsa suhteesta, joka on ollut vuosien varrella katkonaista.

Viimeisenä henkilönä pelissä on kirkon pappi. Ystävällisestä luonteestaan huolimatta pappi vaikuttaa epäilyttävältä. Pappi viihtyy omissa oloissaan, minkä lisäksi hän on tilanteentajuton, mikä ilmenee usein vaikeasti ymmärrettävänä ja väärään aikaan esitettynä huumorina. Riippuen pelaajan päätöksistä voi papista tulla yksi pelin antagonisteista.

2 Keskeisiä käsitteitä ja ajatuksia

2.1 Pelattava hahmo avatarina ja tarvitseeko pelaajahahmoon samaistua

Pelihahmon erottaa muista pelin elementeistä se, että sille annetaan ylimääräinen fiktionaalinen kerros, jonka kautta välittyy hahmon älykkyys, persoona ja tahto. Sinällään videopelihahmo ei eroa perustukseltaan muunkaan fiktion, kuten elokuvien ja kirjojen hahmoista. (Navarro 2012, 65) Ongelmallisempi tapaus on pelaajan ohjaama hahmo, jonka käytöstä tai persoonaa ei välttämättä ole ohjelmoitu ennalta vain tietyn tyyppiseksi.

Pelattavan hahmon keskeinen ero verrattuna muihin pelin henkilöihin on, että pelaaja vaikuttaa sen toimii pelin myöntämien rajojen ja mahdollisuuksien puitteissa.

Käsittelin luvussa 1.2. *Katsaus tutkimuskentälle: hahmo vain kursori – vai jotain enemmän?* Gonzalo Frasca (2001) käsitystä siitä, että pelaajan vaikutus tekee pelihahmosta kursorin eikä ”todellista hahmoa”. Tämänkin väitteen valossa voidaan keskustella siitä, onko pelattava hahmo vain pelaajan avatar pelin maailmassa.

Kun hahmosta puhutaan avatarina, tarkoitetaan pelaajan ruumiillistumaa, agenttia, joka toimii pelaajan käskystä (Navarro 2012, 63). Jokainen pelattava hahmo voidaan siten nähdä avatarina, mutta väitän, että herkemmin avatarista puhutaan, kun pelaajan luonne peilautuu pelattavaan hahmoon, jolloin voidaan herkemmin puhua myös Frasca (2001) kursorista. Avatarin kokemus vahvistuu usein myös silloin, kun peli antaa käyttäjän luoda oman hahmonsa ulkoasun pelin sisäisellä generaattorilla.

Avatareista tohtorin väitöskirjan tehnyt Rune Klevjerin (2006, 130) mukaan avatar antaa pelaajalle läsnäolon lisäksi kokemuksia ja on tärkeää huomata, että pelaajahahmossa tärkeää on myös, mitä sille tapahtuu – ei vain se, mitä hahmo osaa tehdä. Näin hahmon kautta pelaaja saa fiktiivisen tarkoituksen ja määränpään.

Klevjer (2006, 130) painottaa kuitenkin myös ohjattavan hahmon olevan pelaajan ruumiillistuma. Tästä voidaan päätellä, että Klevjer näkee hahmon ja avatarin hieman erilaisina asioina. Aiemmin väitöskirjassaan Klevjer (2006, 116) selittääkin, että hahmo eroaa avatarista siten, että hahmolla on oma sielunmaailmansa. Avatar taas ei välttämättä tarvitse tällaista. Avatar voi olla henkilöihahmon sijasta myös vaikka

ralliauto tai avaruusalus (Klevjer 2006, 116–117) – tai vaikka leipä, kuten hittipelissä *I am Bread* (Bossa Studios 2015), jossa paahtoleivän siivu pyrkii päästä paahtetuksi. Ohjattaviin hahmoihin, olivat ne kuinka hölmöjä tahansa, samaistutaan helposti, koska näkökulma hahmon kanssa on yhteinen – vaikka kyseessä ei olisikaan peli, jota seurataan hahmon silmin, näkökulmien yhtyminen syntyy pelihahmon liikkeessa pelaajan toiveiden mukaisesti (Weibren 2002, 229).

Väitänkin siis pelaajan ohjaaman hahmon ”kursoriuden” riippuvan siitä, miten pelin kehittäjät ovat halunneet asian olevan. Esimerkiksi verkossa pelattava fantasiapeli *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) tarjoaa pelin väliin kirjoitettuja tapahtumia, mutta antaa pelaajan luoda minkälaisen hahmon itselleen tahansa. Hahmo on puhtaasti avatar, jolla ei ole omaa luonnetta. Pelaajat mieltävät ”hahmon” luonteeksi pelaajan itsensä tämän kirjoittaessa tai puhuessa chatissa. Tällaista avataria voidaan kutsua usein myös maskiksi, sillä kyseessä on enemmänkin vain virtuaalinen naamio, jonka pelaaja asettaa kasvoilleen (Isbister 2006, 215). On kuitenkin huomioitava, että pelaaja saattaa kehittää hahmolleen oman luonteen, jolloin voidaan puhua myös roolipelihahmosta.

Pulmapelissä *Talos Principle* (Croteam 2014) pelataan virtuaalitodellisuudessa olevaa keinoälyä, jonka avatar on robotti. Peli tarjoaa erilaisia keskusteluvaihtoehtoja pelaajalle, eikä keinoäly koskaan kommentoi mitään ilman pelaajan osallistumista. Robottimainen ulkonäkö on myös hyvin androgyyni ja neutraali, jolloin pelaajan on tämänkin puolesta helppo asettaa itsensä keinoälyksi, jota järjestelmässä testataan. Oletuksena on myös ensimmäisen persoonan kuvakulma, jolloin pelaaja näkee avatarinsa silmin.



Kuva 8. Pelissä Talos Principle (Croteam 2014) pelaaja voi kokea olevansa koneessa testattava tekoäly.

On myös pelejä, joissa hahmolla ei ole merkittävää persoonaa, mutta pelaajakaan ei voi tällaista sille kanavoidsa. Hahmon merkittävin luonne tulee ilmi ulkonäössä ja kehonkielessä, mutta se ei esimerkiksi puhu. Tällaista hahmoa voidaan kutsua pelaajan sätkynukeksi. (Isbister 2006, 214) Esimerkiksi 1990-luvun puolivälissä suosioon noussut pelihahmo Crash Bandicoot (ensimmäisen kerran samannimisessä pelissä Naughty Dogin kehittämänä vuonna 1996) on tällainen hahmo. Tasohyppelypelin päähenkilölle on luotu eloiset liikkeet ja kommunikointi toisten hahmojen kanssa on niin ikään sanatonta. Tällaisten hahmojen tärkein merkitys on yleensä niiden hauskassa pelattavuudessa, jolloin voidaan toki ajatella, että tarina on pienemmässä osassa pelikokemusta.

Sen sijaan listaa voidaan jatkaa myös toisesta näkökulmasta hyvin pitkälle. Esimerkiksi pelissä *The Last of Us* (Sony Computer Entertainment 2013) päähenkilö Joel on hyvin vahvasti oma hahmonsä. Forbesin toimittaja Paul Tassi (2013) kiteyttää Joelin hyvin: vain siksi, että pelaat hahmoa pelissä, ei tee sinusta hyvää tyyppiä. Erityisen kipeä paikka monelle pelaajalle, Tassi mukaan lukien, on pelin loppuratkaisu, jossa Joel pelastaa nuoren Ellie-tytön tämän tahtomatta tappaen puolustuskyvyttömät tieteilijät. Lääkärit olisivat voineet Ellien uhraamalla parantaa koko maailman päällelleen kääntäneen tautiepidemian. Mikäli pelaaja haluaa saada pelin päätökseen, täytyy hänen käydä läpi tämä moraalisesti kyseenalainen lopputappelu.

Haluan käsitellä samaistumista, sillä se on mielestäni tärkeä ja mielenkiintoinen osa hahmoihin liittyvää keskustelua. Sen keskiössä on usein myös hahmojen ulkoiset

tekijät. Esimerkiksi vuonna 2009 Amerikassa tehtiin tutkimus (Williams, Martins, Consalvo & Ivory), jossa tutkittiin hahmorepresentaatiota, eli erilaisten ihmistyyppien esiintyvyyttä, vuoden videopeleissä verrattuna amerikkalaiseen väestöön. Tutkimus käsitti 133 peliä; lopputuloksessa tutkijat summaavat mieshahmojen dominoivan pelihahmoja. Valtaosa hahmoista oli valkoisia aikuisia. Tutkijat (Williams & co. 2009, 818–820) perustelevat representaation merkitystä muun muassa juuri samaistumisella ja roolimalleilla. En löytänyt tutkimuksen sisältämiä pelejä. Lisäksi voidaan todeta, että tutkimuksen Yhdysvaltojen keskeisyys häiritsee minua. Tutkimus painotti pelien merkitystä myös niiden myyntitilastojen mukaan, mikä sekin saattaa osaltaan vääristää peliteollisuutta kokonaisuutena: isojen pelitalojen pelit – jotka pääsevät tunnettavuuden ja suuren budjetin markkinoinnin avulla siten tutkimuksen merkittävimmäksi osaksi – sisältävät usein kaikkein vähiten riskien ottoa, jolloin hahmot ja tarinat ovat valitettavan usein geneerisimpiä. Tästä huolimatta uskon, että tutkimuksen tulokset eivät ole varsinaisesti vääriä. Tutkimus käsitti myös ei-pelattavia hahmoja, mutta yleensä representaatiokeskustelu kiteytyy ohjattaviin eli päähenkilöhahmoihin.

Keskustelu on yleistä myös tieteellisen kontekstin ulkopuolella. Googlessa (23.8.2015) englanninkielinen haku *video game representation* tuottaa 42 miljoonaa tulosta. Kaikkein eniten pelattaviin hahmoihin toivottaisiin vaihtelua. On huomioitavaa, että samankaltaista keskustelua käydään muun muassa myös elokuvateollisuuden puolella.

Hahmoon ja sen visuaaliseen esitystapaan vaikuttaa myös henkilön rooli. Tätä naishahmojen kohdalta on tutkinut muun muassa digitaalisen kulttuurin tutkija Usva Friman, joka pro gradu -työssään *Pelimaailmojen fantastiset naiset – digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus* (2013). Hän tutki sisällönanalyysin keinoin muun muassa naishahmoille annettuja taustoja. Friman (2013, 67) pahoittelee, että hänen tutkimissaan peleissä naishahmot ovat usein edelleen juonessa statisteina. Tekstinsä Friman (2013, 114–115) lopettaa toteamalla, että pelaajista yhä useampi on nainen, jolloin myös sankarihahmon taakse ei tarvitse enää olettaa miestä.

Usein painotetaan pelaajan samaistumisen merkitystä pelattavaan hahmoon. Tästä huolimatta *The Last of Us* oli vuoden 2013 palkituimpia pelejä. Voidaankin siis keskustella tarvitseeko pelihahmoon aina samaistua. Voimmehan lukea myös kirjaa ensimmäisestä persoonasta ja nauttia teoksesta, vaikka emme samaistuisikaan päähenkilöön. Mielestäni voimme tuntea empatiaa ja eläytyä myös ilman täydellistä samaistumista. Itse nautin usein sellaisten pelihahmojen pelaamisesta, jotka ovat

minulle yllätyksellisiä tai niin erilaisia, että voin eläytyä henkilöön, johon en silti samaistu. Voidaan silti todeta, että olisi hienoa, jos pelisuunnittelijat kehittelisivät enemmän erilaisia hahmoja – vaikka mitään pelinkehittäjäryhmää ei tähän voi pakottaakaan.

Tästä huolimatta pelihahmoista kirjan kirjoittanut tutkija Katherine Isbister (2006, 206) painottaa, että on otettava huomioon, että fiktiota käytetään usein apuna omien tunteiden käsittelyyn. Tällöin vahvasti kirjoitetut päähenkilöt puhuttelevat pelaajien todellisen elämän toiveita, pelkoja ja ongelmia – peli mahdollistaa kuluttajansa kohdata näitä mahdollistaen samalla erilaisten mahdollisuuksien kokeilun. Tämä ei Isbisterinkään mukaan tarkoita sitä, että pelien tarvitsisi käsitellä arkipäiväistä todellisuutta: seuraavaksi hän (2006, 207–210) esittääkin, että *Half-Life*-pelin (Valve Corporation 1998) Gordon Freeman ja Max Payne samannimisestä pelistä (Remedy Entertainment 2001) ovat hyvin kirjoitettuja hahmoja, vaikka pelimekaniikan kautta kumpikin on tappaja – mitä valtaosa pelaajista ei ole. Miehet käyvät kuitenkin läpi elämäntilanteita, jotka antavat kummallekin uskottavia motiiveja toimintaan.

Saviorissa pelaajahahmolle jätetään valintojen kautta tilaa, jonka pelaaja saa täyttää itse. Kuitenkin tälläkin on tietynlaisia valmiiksi määriteltyjä rooleja, jotka tähän heijastuvat maailman ja sivuhahmojen kautta.

2.2 NPC-hahmot tuovat interaktioon uusia ulottuvuuksia

NPC:t (nonplayer-characters) ovat hahmoja, joita pelaaja ei ohjaa. Niiden avulla pelin maailmaan luodaan eloisuutta: pelaaja ei ole hahmonsa kautta ainoa aktiivinen entiteetti pelin maailmassa. NPC:t edistävät tarinaa ja kohtaamalla niitä voimme oppia myös uusia asioita pelin päähenkilöstä. Pelaaja ei useimmiten pysty vaikuttamaan NPC-hahmojen toimintaan sen enempää kuin oikeassa elämässä voimme vaikuttaa muihin.

NPC-hahmot ovat tärkeitä tarinan edistäjiä yhtäläillä kuin hahmot elokuvissa tai kirjoissa. Mainitsin jo aikaisemmin tutkimuskirjallisuutta taustoittavassa luvussa, että ihmisillä on luontainen tarve ystäväystyä etäältä erilaisiin julkisuuden henkilöihin ja fiktiivisiin hahmoihin. Näin koemme myös usein empatiaa fiktiotakin kohtaan. (Isotalus 2004, 87, 89)

Suhteemme NPC-hahmoihin on todennäköisesti kuitenkin erilainen kuin ohjattaviin henkilöihin, sillä avatar-suhdetta ei ole. Sivullisten pelihahmojen on tarkoitus luoda päähenkilön ympärille merkitys ja tarina, jota pitkin kulkea. NPC-hahmojen kautta

pelaajan hahmolle luodaan sosiaalinen rooli pelin maailmassa. Tämä on tärkeää, sillä tämän kontekstin kautta päähenkilöäkin on helpompi ymmärtää. Yhtä lailla meistä jokainen käyttäytyy hieman eri tavalla töissä kuin kotona – roolimme muihin nähden on erilainen, ja se vaikuttaa toimintaamme. (Isbister 2006, 225–227)

Hyvin kirjoitettu NPC on toki muutakin kuin kaunis neito hädässä tai pelkkää kurjuutta muille haluava arkkivihollinen. Vaikka näin yksinkertaiset roolit riittävätkin puskemaan pelaajahahmon motiivit käyntiin, jäävät hahmot usein yksiulotteisiksi. Tämä tukee Frascan ja kumppaneiden ludologistista näkemystä peleistä. Toki tällaisetkin hahmot voivat jäädä popkulttuurin merkkiteoksiksi – kuten *Super Mario* -pelin Princess Peach (Nintendo Super Mario Bros. 1985) – ja niiden ympärille voidaan rakentaa rakastettavia ja ikimuistoisia pelejä.

Saviorissa peli rakentuu kuitenkin myös tarinan eikä pelkän toiminnallisuuden ympärille. Sivuhenkilöitä voi lähestyä myös usealla eri tavalla, mikä vaikuttaa pelin lopputulokseen. Tällöin on tärkeää, että hahmot on kirjoitettu siten, että pelaaja haluaa viettää niiden kanssa aikaa.

Monipuolinen tarina antaa joskus myös kevyempiä pelimekaniikkoja osittain anteeksi. Näin voidaan todeta esimerkiksi *The Walking Dead* -videopeleistä (Telltale Games 2012), joissa suurin osa pelimekaniikasta on valintoja keskusteluissa. Muuten tarinaa on pelillistetty pienillä ongelmanratkaisutehtävillä ja Quick Time Eventeillä⁸. Tätä peliä ei olisi ilman päähenkilöhahmon ja sivuhenkilöiden välistä vuorovaikutusta, jossa kirjoituksella on merkittävämpi rooli kuin toiminnalla. Tarina on tällöin osa pelimekaniikkaa ja pelimekaniikka osa tarinaa. Kumpikin rikastaa toista.

Isbister (2006, 234) määrittää NPC-hahmoille eri rooleja, joiden sosiaalisen konstruktion kautta pelaaja toimii. Suunnittelemani hahmot osuvat mielestäni useampaan kategoriaan. Ensinnäkin hahmot ovat kumppaneita, joskin pappi sopii myös esteen rooliin, sillä tämän motiivit eivät välttämättä näyttäyty pelaajan kanssa yhtenäisiltä. Kaikki, muualla olevaa pappia lukuun ottamatta, ovat myös pelaajan suojaajia, sillä muilla hahmoilla ei ole kykyä selvitä demonien valloittamassa maailmassa. Tällaisten hahmojen tarkoitus on herättää pelaajassa suojeleuvaisto, joka motivoi toimimaan. Isbister (2006, 232) mainitsee, että söpöys tai attraktiivisuus ovat

⁸ Quick Time Event on pelimekaniikka, jossa pelaajan pitää reagoida nopeasti ruudulla oleviin näppäinkäskyihin, jotta pelattava hahmo onnistuisi pyrkimyksessään.

hyviä motivoijia. Itse toivon yhteyden löytyvän myös jostain muusta. Siskon äidin ja isän kohdalla halutaan kuvata vankkoja perhesiteitä huolimatta siitä, että pelaajan annetaan ymmärtää hahmojen välien olleen aikaisemmin vaihtelevan heikot. Psykiatri ottaa jossain määrin oppaan roolin (Isbister 2006, 237–238), sillä tämä tutkii omin päin siskon luomaa maailmaa ja voi antaa siitä pelaajalle lisätietoa. Oppaan rooli voi olla yhdistelmä mentoria ja apuria (sidekick), koska hahmo ohjeistaa, mutta ei ole välttämättä pelaajahahmoa voimakkaampi pelin maailmassa (Isbister 2006, 238).

Isbisterinkin käsitys rooleista on mielestäni ajoittain hieman yksioikoinen. Esimerkiksi estettä (2006, 241) tämä kuvailee hahmoksi, jota on hauskaa vihata. Pappi ei halua suoraan pahaa pelaajahahmolle tai tämän kanssa oleville henkilöille: hänellä on vain eri tulokulma asioihin. Olisi mustavalkoista sanoa, että tämä on vihollinen. Kyse ei ole myöskään huumorihahmosta. On otettava myös huomioon, että hahmojen rooli voi muuttua kesken pelin tai hahmolla voi olla samaan aikaan useita rooleja.

2.3 Konseptitaide idean esittäjänä

Konseptitaiteilijan työnä on lyhyesti sanottuna luoda uusia ideoita ja visualisoida ne muille esitettävään muotoon. Tämän avulla hahmotetaan, miltä peli näyttää. Näin työryhmä voi kokeilla useampaa vaihtoehtoa pelin ja hahmojen ilmeestä ennen lopullista valintaa. Lisäksi työryhmän kommunikaatio ja yhteinen ymmärrys paranevat, kun aikaan on saatu jotain konkreettista. Tapaa hyödynnetään myös muissa medioissa kuten elokuvissa (Pardew 2005, esipuhe)



Kuva 9. Luonnostelmia hahmojen vaatteista peliin Metal Gear Solid (Konami 1998). Nopeilla piirroksilla voidaan helposti kartoittaa, mihin halutaan lopulta pyrkiä. (Kuva: Shinkawa, Y. The Art of Metal Gear Solid 1999)

Konseptitaide sisältää kaiken ympäristöjen ideoimisesta kohtausten kuvakulmien ja asetelmien suunnitteluun sekä pelin tasojen hahmottamiseen. Omassa tutkimuksessani rajaan aiheen kuitenkin vain ja ainoastaan hahmoihin.

Pelisuunnittelija Steve Meretzky (2001) kuvailee konseptitaiteilijan työtä hahmojen karakterisoinniksi (characterization). Tämä sisältää kaiken visuaalisen hahmosta, joka muodostuu varsinaisesti ”todelliseksi hahmoksi” myöhemmin, kun tyhjälle kuorelle annetaan persoona, käytös ja olemus. Konseptitaiteella voidaan hahmottaa ja kokeilla erilaisia vaihtoehtoja, joiden avulla haetaan hahmon lopullista ulkoasua. Hyvä konseptikuva sisältää otteen hahmon ulkonäön lisäksi sen luonteesta ja kehonkielestä (Pardew 2005, 155). Lisäksi konseptitaiteen avulla hahmojen mallintaminen, eli 3D-muotoon rakentaminen, on helpompaa. Tällöin on tärkeää, että hahmon anatomia on sille halutun oikeaoppinen.

Kuvassa voidaan keskittyä siis useampaan asiaan. Hahmo voidaan konseptitaiteessa lisätä myös liikkeeseen, jolloin sen toiminta ja olemus välittyvät paremmin. Tällöin voidaan testata myös, miltä hahmo näyttää ympäristöönsä lisättynä.

Kun halutaan tehdä apukuva, eli model sheet, 3D-mallintajan tueksi hahmo kuvataan useammasta kuvakulmasta yksinkertaisessa seisoma-asennossa. Se on jokaisessa

kuvassa sama. Hahmo pitää tehdä samanlaisissa mittasuhteissa, jolloin mallintaja pystyy yhdistämään ne lopulliseksi tuotteeksi. (Pardew 173–178)



Kuva 10. Taidetta käytetään usein myös markkinoinnissa. Supergiant Gamesin vuonna 2014 julkaisema peli Transistor hyödyntää kuvituskuvaa paljon myös itse pelin aikana: välivideot on useimmiten korvattu maalauksella, jotka on tehnyt pelin konseptitaiteilija Jen Zee. Yritys myy kuvista verkkokaupassaan myös printtejä. Peli on saanut paljon kehuja visuaalisesta ilmeestään.



Kuva 11. Model sheet Uncharted 2 -pelin päähenkilöstä Nathan Drakesta (Sony Computer Entertainment 2009).

Konseptitaiteeseen tutustuminen voi kuitenkin joskus olla haastavaa, sillä useat julkaisijat näyttävät asiakkailleen vain lopullisempia kuvia, koska se on hyvää markkinointia – ja tässä vaiheessa yritys pystyy välittämään jo lopullista visuaalista

viestiään. Näin helposti todellinen konseptitaide ja promootiokuvat merkitsevät monen kuluttajan mielessä samaa asiaa. (howtonotsuckatgamedesign.com 2014)

2.4 Saviorin peligenret

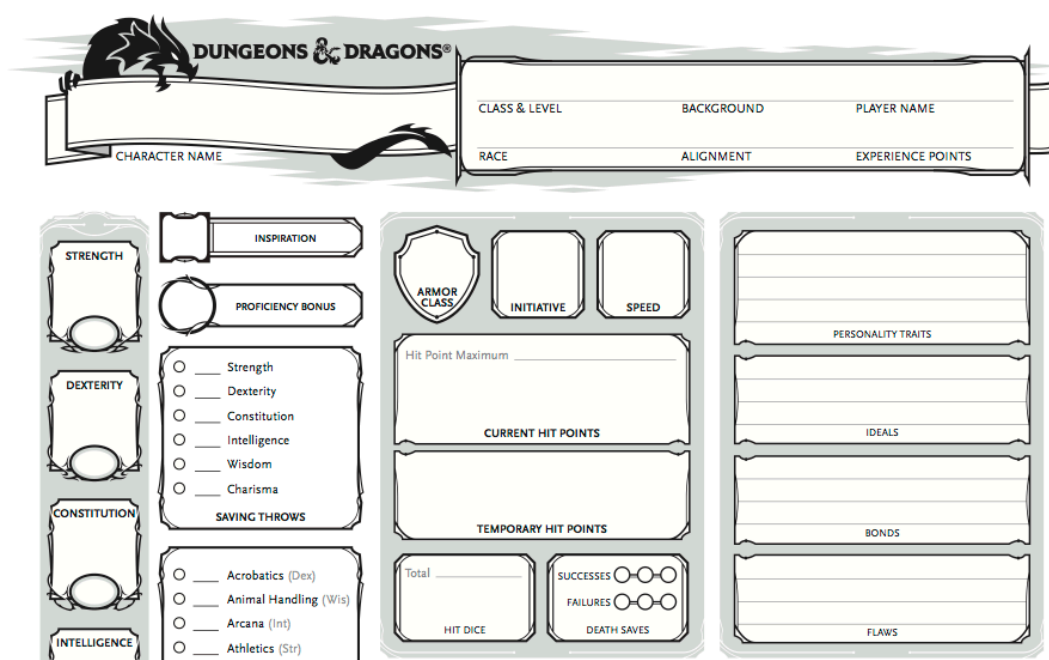
Genre- eli lajityyppiluokittelun avulla lokeroimme erilaista mediaa kuten kirjoja, elokuvia ja pelejä niille ominaisten piirteiden perusteella. Voidaan esimerkiksi puhua romanttisista tai kauhuelokuvista, ja kuulija saa jonkinlaisen kuvan mainitusta tarinasta. Peleistä kirjoittanut elokuvatuottaja Dominic Arsenault (2009) toteaa, että peleissä lajityyppiluokittelu on kuitenkin hankalampaa, koska pelaajan vuorovaikutus on esimerkiksi elokuvakatsojaa suurempi. Arsenault huomauttaa, että eri pelaajat voivat kokea pelin hyvin eri tavoin riippuen siitä, katsotaanko peliä ensisijaisesti sen narratiivin vai pelimekaniikan kautta, ja minkä piirteen merkitystä pelaaja omalla kohdallaan korostaa.



Kuva 12. Peliverkkokauppa Steam antaa käyttäjien lisätä peleille tunnisteita, joiden avulla mahdolliset ostajat voivat löytää niitä. Kehittäjä Larian Studios on määrittänyt pelinsä Divinity: Original Sin (2014) lajityypeiksi seikkailun (adventure), indie, roolipelit ja strategia. Suositut käyttäjätunnisteet sisältävät kuitenkin myös esimerkiksi hakusanat Co-Op (yhteistyö), fantasia, isometrinen (viitaten pelin kuvakulmaan), tunnelmallinen ja naishahmo. (Kuva: Larian Studios)

Vaikka Arsenault (2009) horjuttaa tyyllilajiluokittelun hyötyä, on mielestäni tärkeää käydä läpi roolipelaaminen genrenä. Se on ollut tärkeä vaikutte Saviorille. Mielestäni roolipeleissä mielenkiintoista on myös se, että perinteisesti tämä tyyllilaji vaikuttaa sekä tarinalliseen että pelilliseen kokemukseen.

Digitaaliset roolipelit syntyivät, kun pöytäroolipelien henki haluttiin siirtää digitaaliseen muotoon. Pöytäroolipeleissä tyypillisiä työkaluja ovat kynä, paperi ja nopat. Pelaajat kehittävät omat hahmonsia, joiden kautta he seikkailevat pelinjohtajan kertomassa maailmassa ja tarinassa. Hahmojen osaamisalueet kartoitetaan usein numeroilla ja hahmon taitojen osaaminen on ollut aina oleellinen osa roolipelejä. Kyvyt ovat vaihtelevia. Pelaaja voi esimerkiksi luoda itselleen hahmon, joka on hyvä suostuttelemaan tahtonsa läpi, mutta on huono fyysisessä tappelussa – tai juuri toisinpäin.



Kuva 13. Näyte Dungeons & Dragons -roolipelin 5. version hahmolapusta. (Wizards of the Coast 2014)

Roolipelit tarjoavat useimmiten tarinan, joka on tärkeässä osassa – joskin pelaaja saattaa keskittyä myös puhtaaseen pelisuoritukseen. Roolipelejä tutkineiden Stenrosin ja Harviaisen (2011,63) mukaan roolipeleihin suhtaudutaankin usein kolmella eri tavalla: pelillisesti, draamallisesti tai simuloitavasti. Jälkimmäisellä viitataan pelimaailman aitoon tuntumaan. Pohjoismaainen tutkimus on huomannut myös pelaajien halun rakentaa oma hahmonsa siten, että tämän sielunelämä ja teot tuntuvat erityisen aidoilta.

Monen roolipelin päätarina keskittyy fantasiamaailman pelastamiseen, mikä on luultavammin saanut inspiraation fantasiakirjallisuudesta. Tälle merkittävä vaikuttaja on J.R.R. Tolkien, jonka teoksista Dungeons & Dragons -roolipelin (Wizards of the Coast / TSR 1974) luoja Gary Gygax ja Dave Arneson ottivat vaikutteita ja suoria ideoita. Dungeons & Dragons on merkittävä ilmiö, sillä se on ensimmäinen kaupallinen

roolipeli, kun TSR julkaisi sen vuonna 1974. Yleistä on myös erilaisten lähestymistapojen tarjoaminen ja erilaiset sivutehtävät, joita pelaaja voi ottaa vastaan. On kuitenkin huomioitava, että sekä digitaalisia että pöytäroolipelejä tuotetaan myös fantasialajityypin ulkopuolella. (Junnila 2007, 22; Barton 2008, 13)

Roolipelien yhtenä kantaisänä voidaan pitää myös miniatyyrisotapelejä. Tämän toiminnan voidaan nähdä alkaneen jo 1800-luvulla, kun preussilaiset harjoittelivat sotatoimiaan pienoismalleilla. Tässä pelissä oli kyse jo taktikoinnista ja noppaturista; aivan kuin nykypäivän roolipeleissä, vaikka onkin merkittävää tehdä ero ammattilaismaisen sotimisen ja harrastuksen välillä. Dungeons & Dragonsin luoja Gary Gygax harrasti myös miniatyyripelejä, mikä näkyy vahvasti roolipelin säännöissä. Ennen Dungeons & Dragonsin luomista Gygax julkaisikin Jeff Perrenin miniatyyripeli Chainmailin (Guidon Games / TSR 1971), jota voidaan pitää Dungeons & Dragonsin edeltäjänä. Miniatyyripelien henki on usein läsnä myös digitaalisissa roolipeleissä: strategiaan vaikuttavat usein monet asiat kuten yksiköiden välimatkat, sijainnit, tyypit ja kyvyt sekä maasto. Mielenkiintoista on myös, että yhtenä roolipelaamisen edeltäjänä voidaan pitää lisäksi 60- ja 70-luvuilla suosittuja baseball-simulaatiopelejä, joissa urheilijoiden taidot oli numeroitu. Niitä sekä noppia että kortteja käyttäen pelaajat ottelivat toisiaan vastaan. (Barton 2008, 13–17)

Stenros ja Harviainen (2011, 63) korostavat digitaalisten versiointien eroa usein kantaisistaan siten, että niitä pelataan usein yksin tai verkon välityksellä muiden kanssa – mutta ei saman pöydän ääressä – ja ne ovat valmiita paketteja, joihin pelaaja ei pysty vaikuttamaan yhtä monituisimmin tavoin. Pelaajalta ei vaadita samanlaista luovaa antia tai eläytymistä.

Roolipeleissä keskeisessä osassa on usein muiden hahmojen kanssa keskustelu, joka voi muuttaa lopputuloksia ja tarinan kulkua. Tärkeätä on kuitenkin myös taistelu, jonka tyyli ei ole genrelle ennalta määrätty. Yleistä kuitenkin on, että taistelut kehittävät hahmoa eteenpäin ja niiden jälkeen pääsee käsiksi uudenlaisiin kykyihin ja esineisiin. Roolipelit tarjoavat usein pelaajalleen erilaisia pulmia ratkaistavaksi. Pelit painottavat usein strategisia päätöksiä, jotka voivat ohjata pelin lopputuloksia eri suuntiin. (Junnila 2007, 22; Burn & Carr 2006, 21)

Roolipeleissä on yleistä, että pelaaja voi viedä päähenkilöä haluamaansa suuntaan kehittämällä tämän taitoja ja ohjaamalla tämän luonnetta monivalintadialogeissa ja muissa pelin tarjoamissa päätöksissä. (Burn & Carr 2006, 20)

Saviorin pelimekaniikka on vielä teon alla, mutta kirjoitushetkellä taisteluja voidaan kutsua reaaliaikaisstrategiaksi, jossa pelaajan täytyy reagoida kentällä oleviin vastuksiin nopeasti ohjaten itsensä lisäksi omia apulaisiaan. Tätä kautta *Savior* kuuluu toimintaroolipelien alagenreen. Roolipeleistä genrenä *Saviorin* pelimekaniikkoihin ovat alusta asti kuuluneet keskustelu ja toiminta toisten hahmojen kanssa sekä erilaiset päätökset, jotka kaikki vaikuttavat pelin lopputulokseen. Tämän lisäksi pelaaja pystyy muokkaamaan ja kehittämään päähenkilön taitoja haluamallaan tavalla.

Savior luokitellaan myös indie-peligenreen, josta mainitsin jo esitellessäni työryhmää ja peliä. Indie ei kuitenkaan varsinaisesti kerro pelin tyylistä, vaan on enemmän tuotannollinen termi. Se kertoo pelin rahoituksesta ja tuotannosta enemmän kuin muusta, vaikka se löytyykin usein verkkokaupoista pelien genrelistasta siinä missä roolipelitkin. (Kemppainen 2012, 60)

3 Työhön käsiksi: miten Saviorin hahmokonseptit luotiin

Käyn tässä luvussa läpi hahmokonseptien kehittymisen. Selitys on jaettu hahmojen mukaan. Kronologisen järjestyksen suunnittelun etenemisestä voi katsoa liitteestä yksi, jossa kuvat on laitettu aikajanalle. Kuvat suurempana voi katsoa tutkielmaan kuuluvasta lehtisestä Saviorin konseptitaide.

3.1 Käyttämättömiä kasvoja

Ennen kuin tulin *Saviorin* työryhmään hahmosuunnitteluista vastasi nyt jo ryhmästä lähtenyt henkilö, jonka tyyli on paljon sarjakuvamaisempi ja yksinkertaisempi. Hän ei ehtinyt suunnitella kuin veljen valeversion, eli pääsääntöisesti ohjattavan hahmon. Mukaantuloni muutti *Saviorin* tyyliä roimasti, mikä oli myös pääsuunnittelijan toive. Lisäksi realistinen tyyli on minulle itselleni ominaisin, jolloin tyylinvaihdos oli kaikin puolin luontevaa.



Kuva 14. Ensimmäinen versio valeveljestä näytti tältä. (Alkuperäinen konseptisuunnittelija 2013)

Aloitin hahmojen kanssa työskentelyn kesällä 2013, kun pääsuunnitteluja pyysi minulta apua ystävänä pelin kahden keskeisimmän hahmon, veljen ja siskon osalta. Muutamasta muusta hahmosta hän pyysi lupaa käyttää jo olemassa olevia tekemiäni kuvia.



Kuva 15. Näitä kuvia pääsuunnittelija halusi lainata psykiatrin ja papin hahmoja varten. Alunperin vasemmalla oleva nainen on kirjastonhoitajahahmoni roolipeliin Call of Cthulhu (Chaosium 1981). Papin ehdokas oli harjoitelma toiseen toteutumattomaan projektiin. (Kuvien alkuperäiset ajankohdat maaliskuu 2012 ja lokakuu 2012)

Aloittaessani veljen kohdalta en tiennyt hahmosta paljoakaan. Suurimmat kriteerit olivat nuori ikä – mistä siitäkin oli ryhmän sisällä kahakkaa – ja alkuperäisen suunnitelman karvalakin mukana pitäminen. Ensimmäinen hahmoversio tulikin liian poikamaisen oloiseksi. Sitä yritettiin miehistää, mutta lopputulos ei lopulta miellyttänyt ketään, vaikka ehdin tehdä kasvoista myös mallikuvan neljästä suunnasta mallinnusta varten.

Siskon ensimmäinen versio sen sijaan miellytti työryhmää. Saadessani tehtävänannon Pelastajasta pääsuunnittelija kertoi kyseessä olevan mielenlaadultaan hieman epätasainen noin 25-vuotias hahmo. Hän ehdotti tuolloin pitkiä sotkuisia hiuksia, jotka toteutettaisiin 3D-mallinnusvaiheessa teksturoinnilla⁹. Koska epäilin hieman lopputulosta, ehdotin tämän sijaan Pelastajan leikelleen huonoina hetkinään tukkoja pitkistä hiuksistaan pois. Näin efekti näkyy myös helpommin pelaajalle. Tämä hetken heitto säilytettiin vielä hyvän aikaa, ennen kuin siitä luovuttiin turhan korostavana ja ikäviä stereotyyppiä tukevana.

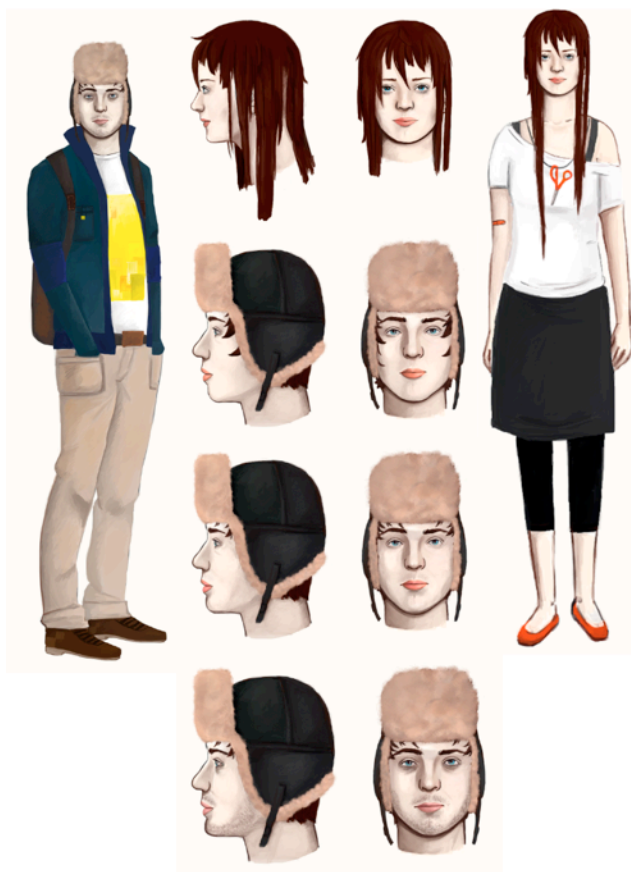
Aiemmin perustelin stereotyyppiä Isbisterin (2006, 13) kannustavan tekstin takia – ajatuksenani oli myös rikkoa stereotyyppiä näyttämällä siskon olevan ulkoisista piirteistään huolimatta kykenevä henkilö. Puhuin luvussa 2.1.1. *Pelattavan hahmon erityispiirteitä ja tarvitseeko pelaajahahmoon samaistua* hahmojen representaatiosta. Siskon leikatut hiukset olisivat olleet ikävä stereotyyppi jo valmiiksi paljon ennakkoluuloista kärsivälle ryhmälle.

⁹ Teksturoinnilla tarkoitetaan tässä yhteydessä kuvion lisäämistä 3D-mallin pintaan.

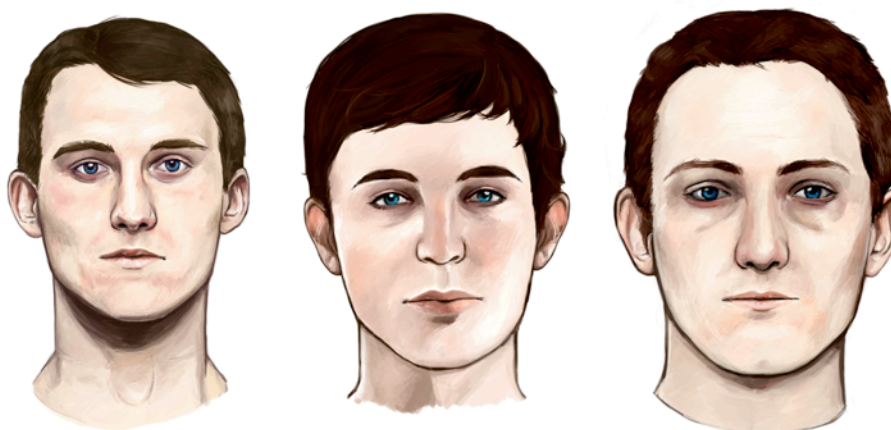
Kun myöhemmin osallistuin ryhmän työskentelyyn virallisemmin, sain tietää pelistä ja sen hahmoista enemmän. Tällöin päätin aloittaa puhtaalta pöydältä – en ollut yksinkertaisesti tyytyväinen sen hetken versioihin. Edeltäneestä kokemuksesta oppineena tein heti alkuun erityyppisiä kasvoja, jotta voisin paremmin kartoittaa työryhmän mielikuvia hahmoista.

Aloitin kasvoista, koska ne ovat tärkeä osa hahmoa. Nykyaikaiset peligrafiikat mahdollistavat kasvojen kunnollisen näkyvyyden – ja näin niiden tuomat sosiaaliset vihjeet ovat paremmin pelaajan saatavilla (Isbister 2006, 143). Omissa 3D-malleistamme ei tule näin yksityiskohtaisia, mutta varsinkin kasvokuvia voidaan käyttää lopullisessakin tuotteessa.

Halusin hakea jokaisella vaihtoehdolla jotain erilaista. Ensimmäinen vaihtoehto päähenkilöstä oli joukon suoraselkäisimmän oloinen. Halusin tarjota myös pehmeämmän ja nuoremman oloisen vaihtoehdon, vaikka aikaisemman hahmoversion poikamaisuudesta nousikin keskustelua. Kolmannesta vaihtoehdosta tein tarkoituksella kärsineemmän ja väsyneemmän. Mielessäni oli tehdä silti mahdollisimman tavallinen, joskin jurompi, kaveri. Karvalakin jätin tässä vaiheessa pois, sillä en saanut sitä mielestäni toimimaan.



Kuva 16. Päähenkilön ja sisko alkupään versioina. Huomaa myös päähenkilön muutos alkuprosessin aikana. (Kuvat kesäkuu–lokakuu 2013)

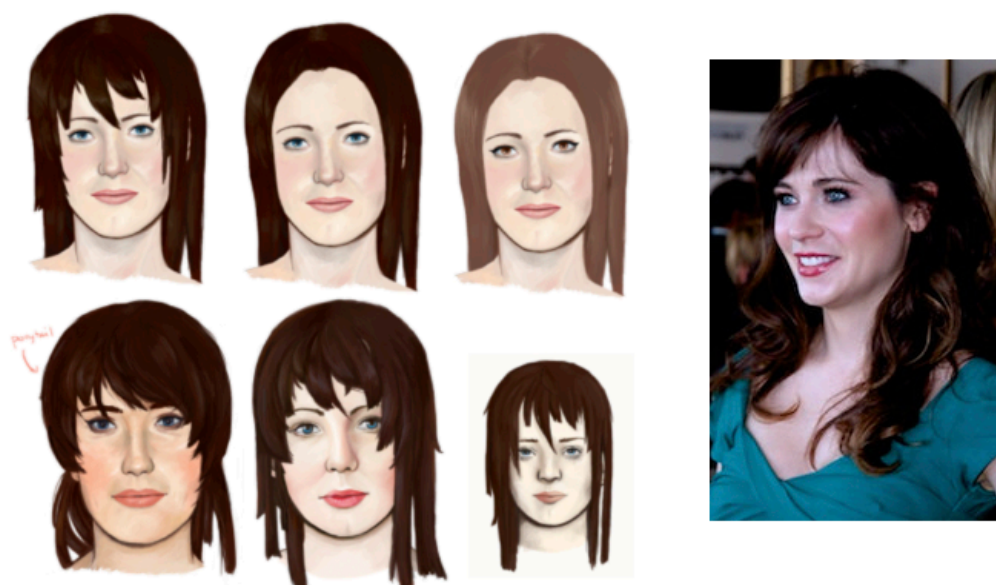


Kuva 17. Päähenkilön toinen versiokierros kasvoista. (Kuvat marraskuu 2013)

Vaikka itse pidin ensimmäisestä hahmoehdotuksesta eniten, päädyimme pääsuunnittelijan ja yhden koodaajan ehdotuksen kautta kolmansiin kasvoihin. Ensimmäiset kasvot olivat kummankin mielestä paremmin soveltuvat Pelastajan sotilaspoikaystäväälle.

Äänestäisin näistä oikeanpuolista (ainakin kehittelypohjaksi), se vastaa hyvin mielikuviani miehestä, joka on elänyt monta vuotta päämäärätöntä elämää suurkaupungissa. Siinä on sekä menestystä että melankoliaa. Tähän verrattuna esimerkiksi vasemmanpuolinen näyttää mielestäni hyvin suoraselkäseltä, mieleen tulee ehkä jopa sotilas. Voisiko siinä olla jopa pohja siskon poikaystävälle, joka kuuluu kirkon suojeluskaartiin? (pääsuunnitteluja, projektin Redbooth-sivut, 17.11.2013)

Klassisesti komeampi sotilasmainen henkilöahmo olisi voinut sopia paremmin yleiseen kuvaan päähenkilöhahmosta, joiden oletetaan olevan usein hyvännäköisiä nykypäivän viihdeteollisuudessa. Terveen näköinen maskuliininen ja kasvoiltaan symmetrinen mies on rujoa vastinettaan miellyttävämmän oloinen. (Isbister 2006, 7–8) Ryhmä päätti, että jurommat kasvot sopisivat päähenkilölle paremmin – mikä itseäni harmitti, sillä itse en ollut niihin silloinkaan täysin tyytyväinen.



Kuva 18. Siskon uusi kierros. Oikeassa alakulmassa alkuperäinen versio. Työryhmän valitsema versio sen vieressä vasemmalla. (Uudemmat kuvat syys- ja lokakuulta 2013) Oikealla näyttelijä Zooey Deschanel. (Kuva: Wikimedia Commons / Cindy Maram)

Tein myös siskolle useamman kasvovaihtoehdon. Annoin varmuuden vuoksi myös muutaman vaihtoehdon ilman rikkonaisia hiuksia. Ulkonäköön vaikutti näyttelijä Zooey Deschanel, jonka tähdittämää televisiosarjaa *New Girl* (Fox 2011) olin katsonut juuri ennen työn aloittamista. Näyttelijöiden käyttäminen hahmon luonnissa ei olekaan harvinaista. *The Last of Us* -pelistä (Sony Computer Entertainment 2013) nousi kohu, kun näyttelijä Ellen Page valitti Ellien hahmon muistuttavan häntä liikaa (Plunkett 2013, viitattu 24.2.2014). Myös peli *Silent Hill 2* (Konami 2001) lainaa Christina Aguilera'n vuoden 1999 Teen Choice Awardissa käyttämää vaatetusta (Silent Hill Wiki - sivusto).



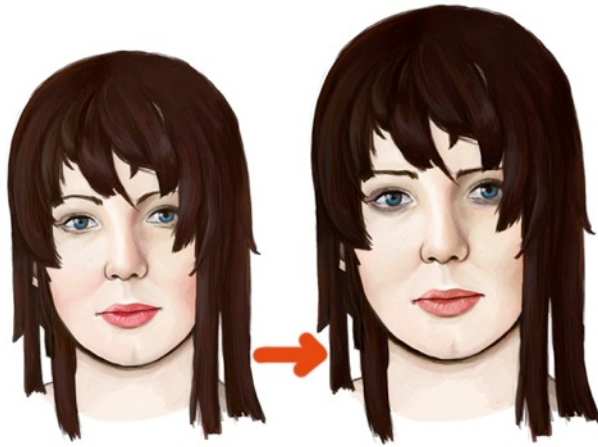
Kuva 19 Vasemmalla Christina Aguileraan vaatteet, joista Silent Hill 2 -pelin Mariaan (Konami 2001) on otettu vaikutteita. (Kuva: Silent Hill Wiki -sivusto)

Ryhmä valitsi kuvassa kuusitoista näkyvän version keskeltä alarivistä. Tämäkin sai muokausehdotuksia:

Anteeksi nopea kommentointi vain, mutta pakko sanoa, että mua kiehtoo toi viimeinen siinä, että se on niin kalpea ja sillä on mustat silmäaluset! Se näyttää niin hyvällä tavalla kuolleelta ja siten myös kärsineeltä! En oikein usko, että se sisko kauheen elävältä ja terveeltä näyttää. Kuitenkin viimeinen on ehkä liian nuoren näköinen. (vanha hahmosuunnittelija, projektin Redbooth-sivu, 6.10.2013)

Tykkään erityisesti keskellä alhaalla olevasta, se on vähän niinkuin vanhennettu (ja anatomisesti korjattu?) versio alkuperäisestä, mikä oli mielestäni alunperinkin todella hyvä. Olen muuten [vanhan hahmosuunnittelijan] kanssa samaa mieltä siitä että mustat silmäaluset ja kalpea iho sopivat hienosti hahmon henkeen, joten voisit kyllä laittaa sen vielä nuudutushoitoon :D (pääsuunnittelija, projektin Redbooth-sivu, 7.10.2013)

Pidin itse myös ensimmäisestä versiosta, joten ehdotin senkin muokattua versiota ryhmälle. Pysyimme kuitenkin aikaisemmin ryhmää innostaneessa versiossa. Valintaan vaikutti siis hahmon samankaltaisuus alkuperäiseen ryhmän jo omaksumaan konseptiin. Toinen syy voi löytyä pyöreistä kasvonpiirteistä. Isbister (2006, 10) kuvailee ilmiötä lapsenkasvoiseksi hahmoksi; pyöreät piirteet koetaan lämpiminä, ystävällisinä ja luotettavina, mutta ne herättävät myös huolehtimisen vaiston ja hahmo vaikuttaa alistuvammalta. Tällainen kuvailu sopii hyvin silloiseen ideaan siskosta. Pyöreät kasvonpiirteet voidaan nähdä myös mielialalääkkeiden vaikutuksena, sillä ne voivat saada käyttäjänsä keräämään kiloja.



Kuva 20. siskon vanha versio "nuudutushoidon" jälkeen. (Kuva marraskuu 2013)

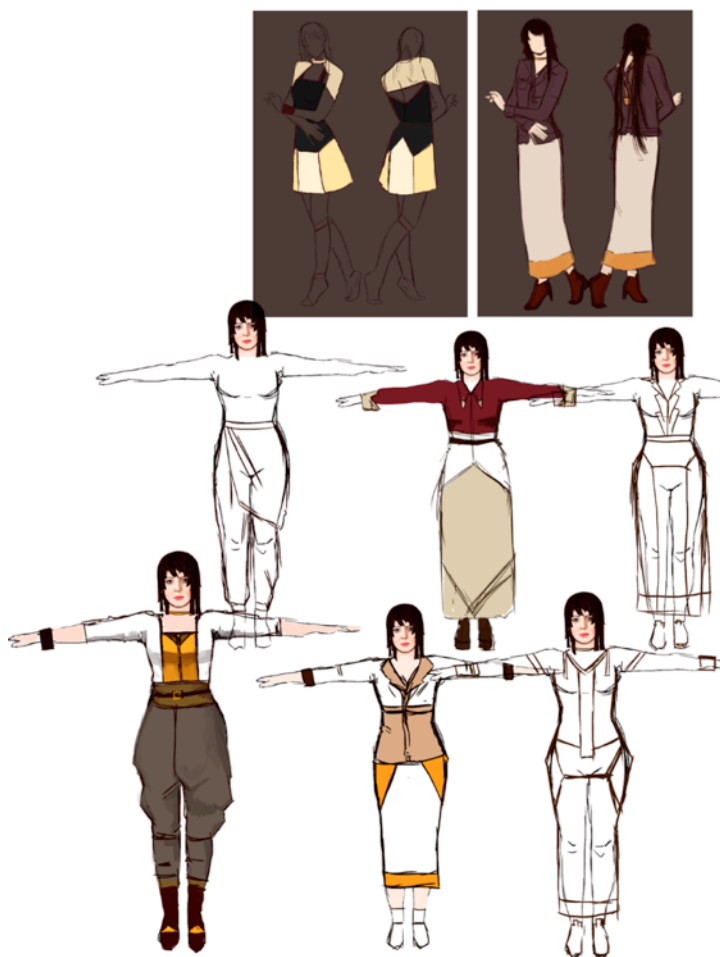
En kuitenkaan antanut kummankaan kasvoversion olla, sillä en ollut henkilökohtaisesti tyytyväinen lopputuloksiin. Seuraavissa kappaleissa jatketaan näiden hahmojen suunnittelua.

3.2 Vaatetyylin hapuilua

Ainoa tarkka ohjenuora, jonka alun perin sain hahmojen vaatetukseen oli toive kulmikkuudesta. Työryhmä oli aiemmin päättänyt, että kulmikkuus yhdistettäisiin ihmishahmoihin ja pyöreät muodot demoneihin: tämän on tarkoitus antaa pelaajalle hienovarainen olo siitä, että nämä kaksi ryhmää ovat erilaisia.

Ensimmäiset vaatekokeilut olivat täyttä hapuilua (katso kuva 16). Olin tottunut tekemään aiemmin vaatesuunnitelmia pääosin perinteiseen fantasiaympäristöön ja nyt haussa oli jokin maanläheisempi tyyli. Silti vaatteiden piti olla tunnistettavia.

Aloitin siskon vaatteista, jotka alussa olivat hyvin arkiset. Tällä oli kaulassaan myös sakset, mikä olisi vahvistanut tunnelmaa erikoisesta mielenlaadusta. Niistä luovuttiinkin jo paljon ennen hiusten järkevöittämistä. Kuitenkin arkiset vaatteet alkoivat tuntua vääriltä. Asiaa ei auttanut ristiriitainen ohjeistus arkisesta, mutta pyhimysmäisestä. En kuitenkaan halunnut tehdä siskolle kaapuakaan, sillä se ei tuntuisi luontevalta. Tein vaatteista monia luonnoksia luopuen osittain pikkutarkasta tyylistäni, mutta mikään ei tuntunut oikealta. Mikään näistä kokeiluista ei päätynyt edes muun ryhmän arvioitavaksi.



Kuva 21. Vaatekokeiluja siskolle. (Kuvat tammi-maaliskuu 2014)

Samaan aikaan taistelin päähenkilön vaatteiden kanssa. Lopulta pääsuunnittelija ehdotti, että tutustuisin hahmoon nimeltä David Sarif pelistä *Deus Ex: Human Revolution* (Square Enix 2011). Hahmon liivissä on käytetty kulmikkaita muotoja. Innostuin itsekin vaatekappaleesta, ja niin syntyivät päähenkilömme housut. Tosin väliin lukeutuu myös muita kokeiluja, joita näkyy kuvassa kaksikymmentäyksi.

Samoihin aikoihin syntyi myös vaatteiden silloinen yläosa, joka tavallaan palasi taas juurilleen alkuperäisen hahmosuunnittelijan alkuperäiseen konseptiin – joskin vaikutusta oli myös ruotsalaisella elokuvalla *Annika Bengtson: Prime Time* (Yellow Bird Films 2012), jossa nimikkohahmo käyttää isoa ruudullista takkia. Takin kuvio oli alun perin kirjavampi, mutta muut toivoivat väritykseen harmonisempaa linjaa.



Kuva 22. David Sarifin liivi toimi inspiraation lähteenä. (Square Enix 2011)



Kuva 23. Päähenkilön vaatekokeiluja. Tässä vaiheessa suunnittelua yhdistettiin alhaalla reunimmaisten suunnitelmien konsepteja. (Kuvat joulukuu 2013 – maaliskuu 2014)

Toinen ohje, jonka pelin visuaalisesta ilmeestä alussa sain, oli sen värimaailma. Se oli tuolloin harmaa, violetti, vihreä, oranssi, punainen ja musta. Käytinkin pitkään inspiraationa muutamia pohjoismaalaisia dekkareita, joissa oli tumma ja tukahdutettu luonnonläheinen värimaailma. Tämäkin muuttui työprosessin aikana: kaupungin oletusväreiksi tulivat valkoinen ja sininen, kun koko pelin visuaalinen ilme sai inspiraatiota siskon seuraavasta vaate-ehdotuksesta.



Kuva 24. Pelin kaupungin esikuvaksi pääsi lopulta kreikkalainen Santorini. Tämä vaikutti vahvasti myös omaan työskentelyyni. (Kuva: <http://www.travelsupermarket.com/>)

Olin kuitenkin ennen tätä hukassa siskon vaatteiden kanssa – ja ylipäätään pelin visuaalisen ilmeen kanssa, jota kukaan ei ollut päättänyt lopullisesti. Löysin kuitenkin sattumalta verkosta kulmikkaan häämekon, joka auttoi koko jatkosuunnitteluprosessia valtavasti.

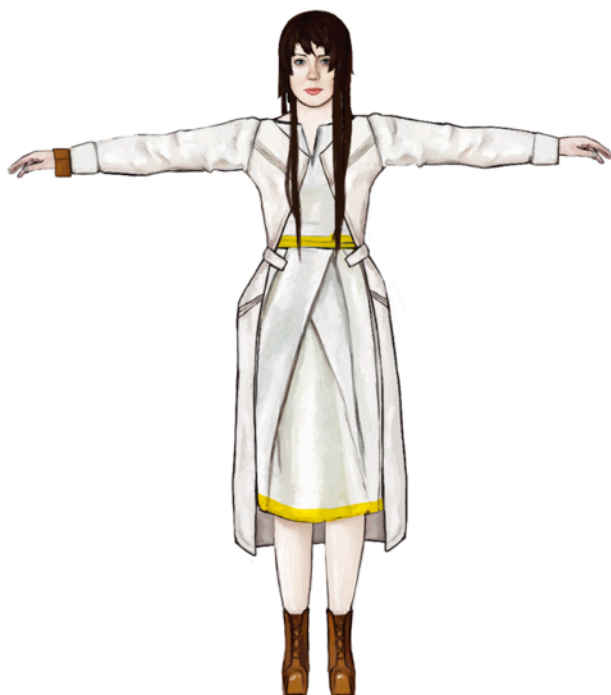


Kuva 25. Häämekon kulmikkaus toimi hyvänä inspiraation lähteenä. (Kuva: PreOwned Wedding Dresses)

Halusin hahmon kehosta myös hieman pyöreämmän, mutta luovuin osittain ajatuksesta prosessin aikana, sillä pyöreät muodot eivät tukeneet kulmikkauden teemaa. Samalla

kasvot kapenivat hieman. Häämekon valkoisuus luo mielestäni myös kuvaa pyhästä, joten irrottauduin aikaisemmasta väriteemastani tehden hahmon puvun yleisilmeestä valkean. Kysyin pääsuunnittelijalta, vaikeuttaako pitkä takki hahmon animointia. Ongelmia ei syntyisi, koska Pelastaja ei kulje tuulisessa maastossa pelin aikana, joten näin hahmo sai sen suuremmitta puheita myös valkean pitkän takin. Tarkoitus olisi, että aivan pelin alussa Pelastajan kotona hahmo olisi kuitenkin vielä ilman takkia. Kenkiin idean löysin niin ikään selaamalla verkkoa. Paksupohjaisiin kenkiin oli helppo lisätä neliömäinen kärki. Asukokonaisuudesta ei tullut enää arkinen, mutta perustelin juhlallisuutta työryhmälle sillä, että sisko halusi pukeutua veljelleen, jota ei ole nähnyt pitkään aikaan. Tyylikkyys rikkoo myös ajatusta siitä, että mielialalääkkeitä tarvitsevana Pelastaja ei pidä huolta itsestään ja ulkonäöstään. Vaatetus tuki myös pääsuunnittelijan mielikuvaa maailmasta yleensä:

Nuo vaatteet on kyllä omaperäiset, mikä ei todellakaan ole huono asia. Itse asiassa ainakin minulle tulee varsinkin mekosta(?) mieleen jotenkin antiikin Kreikka/Rooma. Voisiko sellaista tyyliä kokeilla muihinkin pelin asuihin? Olen nimittäin harkinnut pelin arkkitehtuurisesta tyylistäkin mahdollisesti välimerellisvaikutteista. Päällystakki tekee vaikutelmasta vielä juhlavamman, mutta se sopii silti hyvin teemaan, sillä tässä kohtaa siskon pitää näyttää modernilta pyhimykseltä. (pääsuunnittelija, projektin Redbooth-sivu, 30.1.2014)



Kuva 26. Sen hetkinen väliversio siskosta. (Kuva maaliskuu 2014)



Kuva 27. Päähenkilön tässä vaiheessa ajankohtainen versio. Takki jouduttiin napittamaan, jottei sen liihuntaa liikkeessä tarvitsisi animoida. (Kuva maaliskuu 2014)

3.3 Hahmojen luonteen ja olemuksen hakemista: tarkempaa karakterisointia

Päähenkilön housut ja siskon vaatetus saivat aikaan sen, että vihdoinkin pelin lopullinen vaatetyyli alkoi muodostua. Ne olivat hieman erilaiset tyyllillisesti, mutta toisaalta on myös hyvä, etteivät hahmot pukeudu liian samalla tavalla ilman tärkeämpää syytä.

Tämän jälkeen vauhditin hahmojen luomista myös siinä suhteessa, että en enää tarjonnut useita versioita työryhmälle automaattisesti, vaan luotin enemmän omaan tunteeseeni. Tämä johtui myös osittain siitä, että turhauduin aina, kun ryhmän suosikki ei ollutkaan omani. Aloin myös viimein päästä hahmojen maailmaan ja luonteeseen käsiksi. Panostamalla yhteen versioon toin muun ryhmän nähtäväksi parhaiten työstetyn vision omasta näkemyksestäni. Lopetin myös tässä vaiheessa T-asennon¹⁰ käytön ja aloin panostaa hahmojen asentoihin ja ilmehdintään osana henkilöiden persoonallisuutta. Valitettavasti tässä vaiheessa myös sähköinen viestintä tiimin kanssa väheni. En ole nauhoittanut käymiämme keskusteluja, joten jatkossa suuri osa työryhmän kommentteista ei ole suoria.

Tässä vaiheessa maailman värit olivat jo paremmin selvillä. Kaupunki hakee inspiraatiota Santorinin valkoisesta maailmasta. Näin valkoinen väri on epäsuotuisa

¹⁰ T-asennossa hahmon kädet ovat levällään ja kehon persoonallinen kieli mahdollisimman minimalistinen. Hahmo kuvataan useammasta kuvakulmasta tässä asennossa, jolloin 3D-mallintajan on helpoin työskennellä sen parissa.

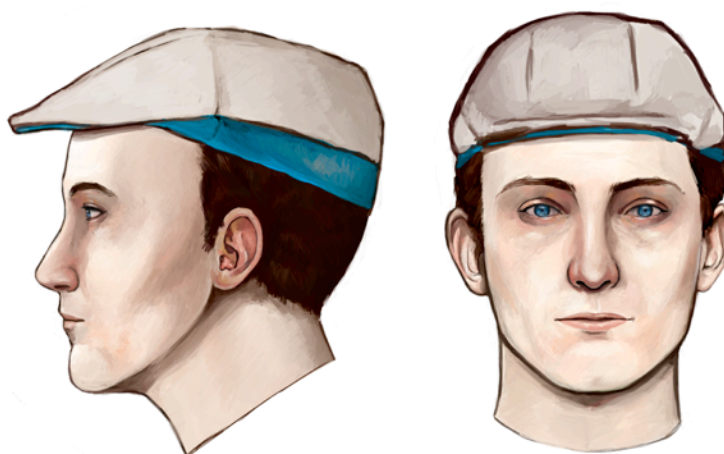
kaupungissa esiintyville hahmoille, jotta ne erottuvat taustastaan. Sisko ei ole kaupungissa vaan demonien ulottuvuudessa, jonka synkistä väreistä tämän vaatetus erottuisi hyvin.

Halusin kuitenkin tuoda hahmojen vaatetukseen vaaleita sävyjä sekä päävärejä sinistä, punaista ja keltaista. Näin toivon tuovani raikkautta hahmojen värimaailmaan ja sitovani niiden visuaalisen ilmeen kaupungin tyyliin. Ruskean eri sävyt ovat mukana tuomassa maanläheistä tunnelmaa. Päähenkilön värimaailma jäi muista hahmoista eroavaksi. Näin tämä korostuu muista hahmoista, ja voimme viestittää tämän olevan ulkopuolinen. Päähenkilö on ollut pitkään muualla, eikä pelin tapahtumakaupungissa.

Loppuluvun ajan esittelen hahmojen kehittymistä visuaalisen otteen vahvistuttua projektissa. Hahmot ovat edelleen keskeneräisiä, varsinkin huomioon ottaen, että kaikkien pysyvyydestä pelissä ei ole vielä viimeisimpien päätösten valossa varmaa.

3.3.1 Päähenkilö

Päähenkilö on ollut minulle koko ajan suunnittelun kompastuskivi. On ollut erittäin työlästä löytää oikeanlaista ilmettä, joka vielä puhuttelisi koko työryhmää. Visuaalisen ilmeen vahvistuttua yritimme vielä työstää aiemmin esiteltyä versiota päähenkilöstä. Lähinnä kokeilimme lakin mahdollisuutta – karvalakki oli jäänyt alkuperäisille ryhmäläisille vahvasti mieleen. Itse en pitänyt karvalakista, koska se peitti hahmon sivuprofiilin niin voimakkaasti. Tässä vaiheessa keskeinen kuvakulma päähenkilöön oli sivulta.



Kuva 28. Lippiskokeilu ei tuntunut lopulta hyvältä kenestäkään. Myös laseja kokeiltiin, mutta ne saivat samanlaisen tuomion. (Kuva maaliskuu 2014)

Olin kuitenkin päättänyt, että tässä hahmoversiossa ei tulla pysymään. Olin tässä vaiheessa suunnitellut myös jo muita hahmoja, joiden kautta visuaalinen näkemys oli jo hieman vahvistunut, eikä päähenkilö enää sopinut kokonaisuuteen. Yksinkertaisesti en myöskään koskaan oppinut pitämään ryhmän suosimasta versiosta, vaikka olin sitä alun perin tarjonnutkin vaihtoehtona.

Lopulta inspiroidun näyttelijä Richard Maddenista, joka esitti Robb Starkia HBO:n (2011) *Game of Thrones* -televisiosarjassa. Ensimmäisessä versiossa yritin vielä hakea vielä ideaa lakkiin. Pääsuunnittelija ei ollut vielä rajoittanut värimaailmaani tässä vaiheessa, mutta huomautti minulle, että valkoinen takki ei sovi valkoiseen kaupunkiin. Lakki ei myöskään saanut ryhmän tukea, joten siitä päädyttiin luopua ajatuksena.



Kuva 29. Viimeisimpiä päähenkilökokeiluja. Inspiraationlähteenä toimi näyttelijä Richard Madden. (Kuvat tammi–helmikuu 2015, Kuva Maddenista: HBO)

Tässä versiossa oliivinvihreän oli tarkoitus korostaa välimerellistä tunnelmaa, joten olin päättänyt säästää sen vanhemmista versioista. Valkoinen takki meni kuitenkin vaihtoon saamalla värimuutoksen. Väri löytyi kokeilun kautta.

Mielenkiintoista on, että tämä versio on alkanut vihdoinkin varmistua lopulliseksi, vaikka se on aivan jotain muuta kuin runnotun ja juron näköinen puolivälin versio, jota pääsuunnittelija oli siinä vaiheessa ryhmän kanssa hakemassa. Pääsuunnittelija kuvaili uutta versiota muun muassa näin:

mutta vielä tuosta designista: en tiedä haitko tätä, mutta siinä on sellaista futuristisen prinssin henkeä, mikä sopii Saviorin alatekstiin aika hyvin... — design saattaa tietysti muuttua ajan kuluessa vielä johonkin suuntaan, mutta sanoisin että siinä alkaa olla nyt tunnistettavuutta. Mitään hattua ei ehkä siis tarvita (pääsuunnittelija, Skype-keskustelu 1.2.2015)



Kuva 30. Tämän suunnitelman mukainen päähenkilö on nähty myös pelin markkinointijulisteissa, jotka on tehty Turun yliopiston ja ammattikorkeakoulun ICT Showroom 2015 ja 2016 varten.

Pelissä oli pitkään tarkoitus olla kaksi versiota päähenkilöstä. Oikea kappale ja siskon luomus, joka toimisi pelin varsinaisena päähenkilönä. Ennen kuin ehdin suunnitella oikeaa veljeä, tämä tiputettiin pelistä pois. En siis enää kuluttanut aikaa tähän versioon, vaikka olinkin mielessäni ideoinut tätä paljon. Tarkoitukseni oli viestiä muunlaista tunnelmaa erityisesti kehonkielellä. Koska lopullisesta päähenkilöstä tuli terveän ja charmikkaan oloinen, olisin tehnyt oikeasta veljestä hieman juromman synkemmällä

ilmeellä ja tummilla silmänalusilla – itse asiassa siis sellaisilla asioilla, joiden piti olla alun perin päähenkilön attribuutteja. Hahmojen mallin olisi täytynyt mielestäni olla sama, jotta viesti samasta henkilöstä välittyisi varmasti.



Kuva 31. Pelissä Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Capcom 2005) päähenkilö Dante ja tämän kaksoisveli Vergil on tyylitelty tunnistettavasti erilaisiksi käyttäen vaate- ja hiustyyliä, mutta myös kehon ja kasvojen eleitä muuttamalla. Hahmojen malli on kuitenkin sama. Vasemmalla hahmojen kasvat päällekkäin, jossa erojen vähyyys korostuu. (Kuvan muokkaus Kristiina Seppä)



Kuva 32. Veljen kaksi viimeisintä versiota. Jälkimmäisessä päähenkilö on pyritty muokkaamaan tyyliltään samaan suuntaan muiden hahmojen kanssa. (Kuvat heinäkuu 2015 ja toukokuu 2016)

Päähenkilö ja sen ulkoasu kehittyivät muiden hahmojen ohella. Huomasin, että välttämättä päähenkilöstä aloittaminen ei ole paras idea, sillä hahmojen ja maailman

yleiskonsepti kehittyi helposti, kun hahmoja työstetään enemmän. Päähenkilön pitäisi kuitenkin olla pelin onnistunein ja muistettavin hahmo, koska sen kanssa pelaaja viettää eniten aikaa.

3.3.2 Sisko, nykyinen Pelastaja

Ensimmäinen asia, jonka halusin radikaalisti muuttaa siskossa, oli tasapainon korostaminen. Mielenterveyden korostaminen ulkonäössä alkoi tuntua halventavalta tyylikeinolta. Lisäksi juoni vei siskoa muutenkin rauhallisempaan suuntaan.

Muu ryhmä oli tyytyväinen kasvoihin, mutta itse halusin tehdä kunnon muutoksen. Ehdotin seuraavanlaista versiota:

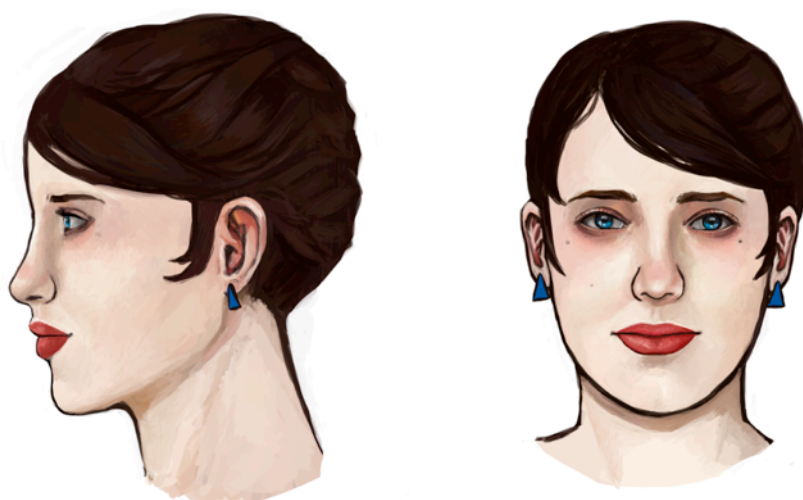


Kuva 33. Siskon välivaihe (tammikuu 2015)

Tässä vaiheessa puvun keltainen oli muuttunut siniseksi, koska olin saanut inspiraatiosta Santorinista. Hiuksissa haettiin kulmikkautta lettien avulla. Päähenkilön

lämpimän näköisten vaatteiden takia kokeilin siskolle vahvempia sukkahousuja, joista kuitenkin luovuin omin päin.

Sisko tuli minulle muutenkin päähenkilöä lähemmäksi hahmoksi, sillä NPC:nä tälle muodostui selvästi enemmän luonnetta – varsinkin kun päähenkilön kohdalla pyrittiin tavallista enemmän tyhjään henkilöön, johon pelaaja saisi heijastaa itseään. Lisäksi syynä saattaa olla mielenkiintoni naishahmoja kohtaan, joita voitaisiin mielestäni korostaa peleissä enemmän.



Kuva 34. Siskon välivaihe edestä ja sivulta valmiina mallinnettavaksi. (Kuva tammikuu 2015)

En kokenut olevani vieläkään valmis, joten tein kuvan 33. Seuraava versio oli kuitenkin jo sellainen, jonka toivoisin pysyvän sellaisenaan. Tässä versiossa kulmikkautta siskon kohdalla lisää kolmion mallinen kalanruotoletti. Tämän animoiminen on helpompaa kuin irtonaisena liikkuvien hiusten, mutta antaa paremman liikkeen tunteen kuin aikaisemman version ylös letitetty kampa. Lisäksi se näkyy helpommin yksinkertaistetusta pelimallista. Pääsuunnittelijan mielestä tämän version kasvot olivat liian kulmikkaat, joten tein niistä vielä yhden version.



Kuva 35. Siskon vaatteiden viimeinen versio. Kasvot muuttuivat vielä hienovaraisesti. (Kuva kesä–heinäkuu 2015)



Kuva 36. Siskon lopulliset kasvot. (Kuva joulukuu 2015)

3.3.3 Isä

Tässä vaiheessa olin päässyt yli visuaalisen ilmeen keksimisestä. Nyt tärkeintä oli saada loputkin hahmosuunnitelmat – varsinkin vaatteet – sopimaan kokonaisuuteen. Enää ei kuitenkaan tarvinnut lähteä tyhjästä.

Veljen ja siskon isä tuntui luontevalta toteuttaa. Olin näihin aikoihin pelannut *Witcher*-sarjaa (CD Project Red 2007–2015) ja ihastunut Geraltin hahmosuunnitelmaan osassa *The Wild Hunt* (2015). Tutkimustani tehdessä olin myös miettinyt peliä *The Last of Us* (Sony Computer Entertainment 2013), jonka päähenkilö Joel on jäänyt minulle mieleen. Tietoisestikin näitä henkilöitä hieman yhdistellen loin isän ulkoasun. Esikuvistaan poiketen halusin isän yleisilmeen olevan avoin ja positiivinen.



Kuva 37. Geralt (CD Project Red 2015) ja Joel (Sony Computer Entertainment 2013) olivat visuaalisia inspiraatioita isälle.

Tiedän, että esikuvat eivät välttämättä näy lopputuloksessa, joka on kuitenkin pidemmän työskentelyn tulos kuin muutaman kuvan katseleminen. Pääsuunnittelijalle muun muassa tuli ennemminkin mieleen Wikipedian perustaja Jimmy Wales – henkilö joka hänkään ei tosin kyllä isältä aivan näytä.

Isän hahmosuunnittelu oli aluksi myös tiimin kannalta yksinkertainen tehtävä, sillä hahmon alkuperäistä versiota ei juuri tarvinnut tiimin toiveiden mukaan muokata. Ainoa suuri muutos tuli isän takkiin, joka oli pääsuunnittelijan mielestä liian juhlava henkilön luonteelle. Jakun tilalle vaihdettiin punainen neule, joka on kotoisamman oloinen vaate. Punainen on myös lämmin väri, joka korostaa helposti lähestyttävyyttä. Isän vasemmasta nimettömästä löytyvä sormus kertoo katsojalle tämän kiintymyksestä kuolleeseen vaimoon – mies ei ole koskaan kokonaan päässyt yli puolisonsa menettämisestä. Tämä pieni yksityiskohta tuskin näkyy hahmomallissa, mutta halusin pitää sen silti.

Sain kuitenkin useamman kuukauden päästä kuulla, että pääsuunnittelija oli muuttanut mieltään hahmosta. Hänen mielestään se on liian komea ja elokuvatahtimäinen. Toistaiseksi en ole kuitenkaan tehnyt uutta versiota, koska hahmojen pysyvyys on epävarmaa. Lisäksi on tuntunut pahalta uusia kokonaan suunnitelma, johon itse on ollut tyytyväinen.



Kuva 38. Isän kasvot pysyivät koko ajan samana. Sen sijaan vaatteiden yläosa koki jonkin verran muutoksia. (Kuva kesä–heinäkuu 2015)

3.3.4 Äiti

Äitihahmon tekeminen oli yksinkertaisimmasta päästä, sillä se meni yhdellä suunnitelmalla läpi ilman muutoksia. Katson usein videoita piirtäessäni. Tämän hahmon suunnittelun aikana katselin samalla kauhuelokuvia *Riivattu* (Alliance Films 2011) ja *The House of the Devil* (Constructovision 2009). Näiden elokuvien naispäähenkilöt vaikuttivat eittämättä siihen, millainen äitihahmosta tuli.



Kuva 39. Äitihahmoon vaikuttivat paljon näyttelijät Jocelin Donahue ja Rose Byrne. (Äidin kuva kesäkuu 2015, kuva Donahuesta Constructovision, kuva Byrne Alliance Films)

Kehonkielellä hain varautuneisuutta ja ujoutta. Keltainen väri vahvistaa tätä näkemystä, sillä se on myös varovaisuuden, irrationaalisuuden ja pelon väri, kun sitä käytetään isoissa määrin. (Wright 2008)

3.3.5 Sotilas

Sotilaille olivatkin kasvot valmiina, sillä päätimme hyödyntää aikaisempaa versioehdokasta päähenkilöstä. Sotilaan kanssa en käyttänyt nimekkäitä henkilöitä inspiraationa, joskin käytin lukuisia kuvia erinäköisistä malleista.

Koska kyseessä on sotilas, piti hahmosta tehdä ryhdikäs ja itsevarman oloinen. Tein sotilaasta ainoan ruskettuneen hahmon osoittaakseni, että tämä viettää eniten aikaa ulkona työnsä vuoksi. Tällä hetkellä sotilaan päällä on uskonnon seremoniallinen sotilaspuku, joten sen kanssa pystyin ottamaan hieman enemmän vapauksia; sain mennä näyttävyyks edellä. Uskonnollisuuden henkeä korostin nauhalla, joka on ottanut inspiraatiota papeilla usein nähdystä stoola-huivista. Seremoniallisen sotilaan mallia otin sveitsiläiskaartista.



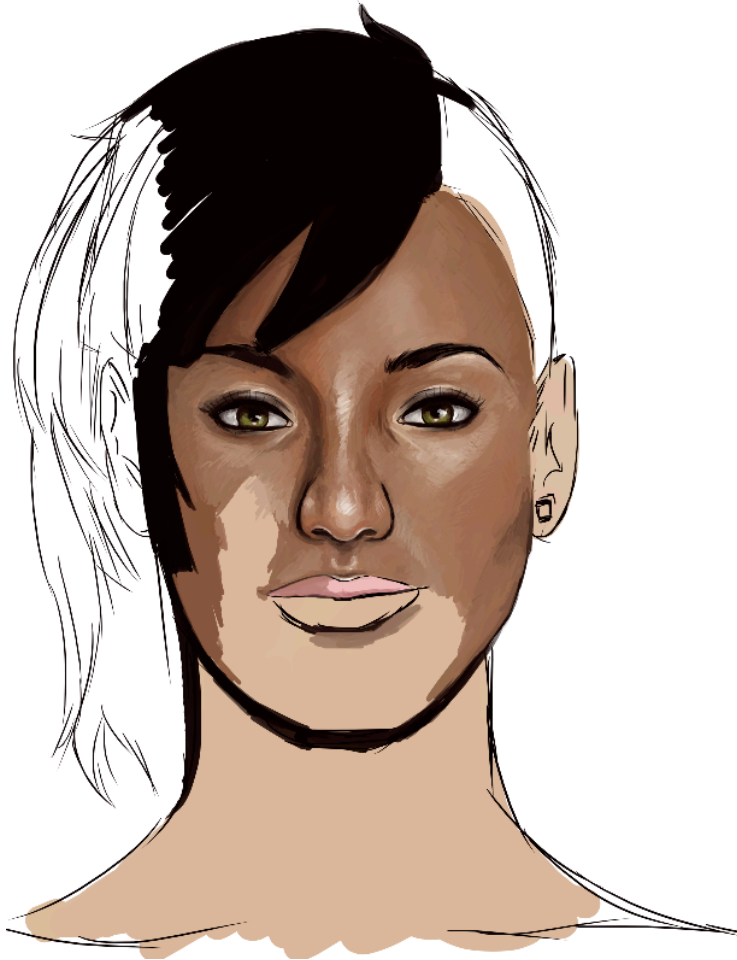
Kuva 40. Sotilas. (Kuva heinäkuu 2015) (Valokuvat Wikimedia Commons)

3.3.6 Psykiatri

Psykiatrin keskeisiä luonteenpiirteitä olivat iloisuus ja räväkkyys. Koska kyseessä oli nuori nainen, halusin tämän näkyvän myös ulkoisesti.

Kokeilin ensin itsekseni versiota, jossa psykiatri olisi etnisesti erilainen muista henkilöihahmoista. Tätä ennen pääsuunnittelija oli halunnut käyttää hahmoani aiemmin pelaamastamme pöytäroolipelistä. Uusin idea jäi kuitenkin kesken, sillä pääsuunnittelija oli vahvasti sitä mieltä, että kaikkien samanlaisena pitäminen tukisi käsitystä suljetusta kaupungista, johon ulkopuolisen on vaikea muuttaa. Lisäksi pääsuunnittelija tuntui pelkäävän ilmiötä, jossa vähemmistöön kuuluva henkilö otetaan mukaan vain kritiikin

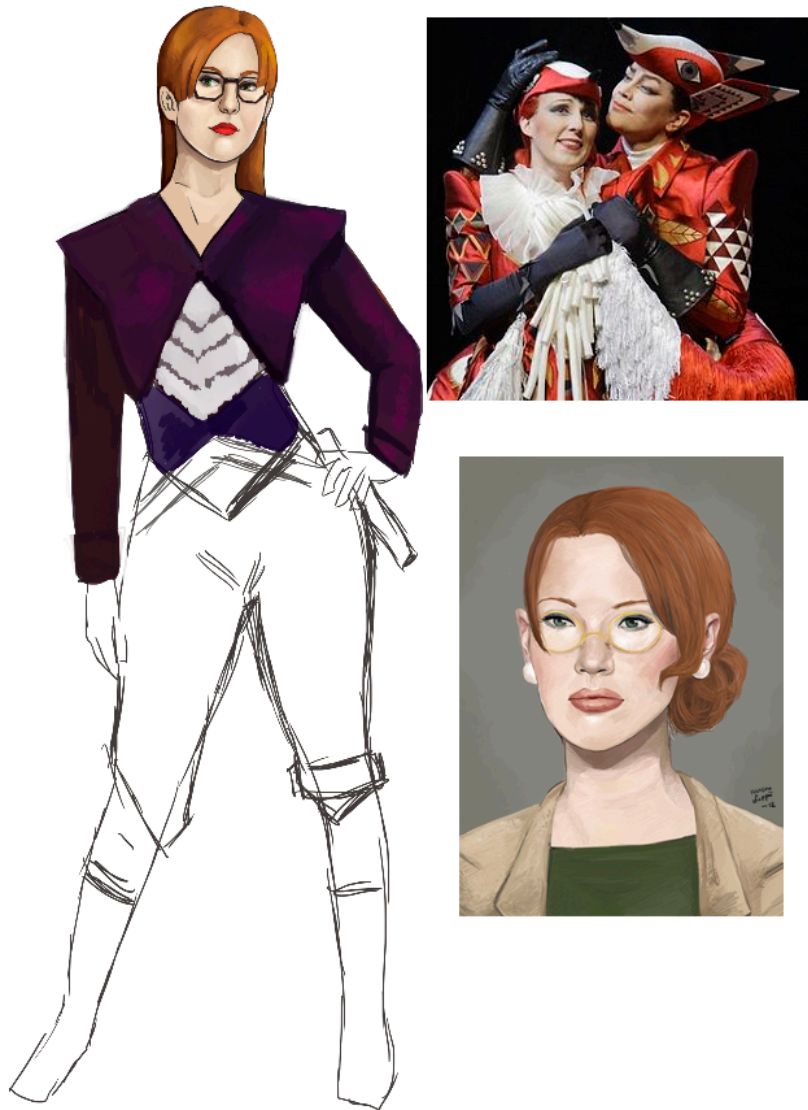
välttämiseksi.¹¹ Versio jäi niin ikään keskeneräiseksi, mutta näkyvillä oli jo etsimääni räväkkyyttä hiuksissa, joissa toinen puoli päätä oli ajeltu.



Kuva 41. Tummaihoisen versio psykiatrista. (Kuva huhtikuu 2014)

Toinen versio inspiroitui silloin ulostulleesta Suomen Kansallisoopperan *Ovela Kettu* -esityksen (2015) puvustuksesta, jonka takana on Klaus Haapaniemi. Olin kuitenkin tyytymätön tähänkin versioon, enkä tehnyt sitä edes loppuun. Tyyli ei sopinut kokonaisuuteen, ja hiukset sekä lasit olivat tyyliltään liian tavanomaiset.

¹¹ Englannin kielessä tällaisesta ilmiöstä käytetään sanaa ”tokenism”. Sen määritelmä löytyy Merriam-Webster-sanakirjasta. Viitattu 3.5.2016. Saatavilla: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/tokenism>



Kuva 42. Psykiatrin ensimmäinen kokeilu ja kirjastonhoitajahahmo, josta alunperin pääsuunnittelija piti. (Psykiatrin uudempi kuva heinäkuu 2015) (Valokuva Ovelasta Ketusta Helsingin Sanomat)

Tämän hetkisen version (katso kuva 43) idea kehittyi katsoessani *Orange is the New Black* -sarjaa (Netflix 2013), jonka kolmannella kaudella näyttelijä Ruby Rose oli mukana. Pääsuunnittelija ei lämmennyt lyhyistä, erikoisesti leikatuista hiuksista. Tästä meillä on edelleen pienimuotoista väittelyä. Saa nähdä, säilyykö psykiatrin hahmo edes lopulliseen versioon. Otin lopulta huomiovärit suunnitelmasta pois, sillä ne rikkoivat hahmon ammattimaisuutta, eivätkä ne lopulta lisänneet muuta kuin keinotekoisen räväkkyuden hahmon ulkoasuun. Lisäksi ne eivät sopineet väreiltään ja tunnelmaltaan muuhun maailmaan.



Kuva 43. Psykiatrin viimeisimmät versiot. Tällä hetkellä lopullinen hieman rauhoitettu ja värimaailmaan yhtenäistetympi suunnitelma oikealla. (Kuvat heinäkuu 2015 ja toukokuu 2016) Keskellä kuva näyttelijä Ruby Rosesta, josta hahmo otti visuaalista inspiraatiota. (Kuva <http://alchetron.com>)

3.3.7 Pappi

Papin hahmoon minulla oli sopivanlainen tuntuma alusta lähtien ilman, että sitä tarvitsi pohjata kehenkään näyttelijään. Halusin tehdä hahmosta velmun oloisen, melkein perinteisen ”pahiksen”, koska sellainen hahmo ei ole, mutta pelaajalle voitaisiin niin alussa uskotella. Kuten sotilaankin kohdalla, hain inspiraatiota pappien vaatetuksesta, jotta kontakti todelliseen maailmaan pysyisi, ja pelaajalle tulisi heti ensi näkemästä jonkinlainen mielikuva.

Muut kuin virkapukuun liittyvät vaatteet, lähinnä siis neuleliivi, sai ideansa kuvasta, jota pääsuunnittelija olisi alun perin aikonut käyttää. Tarkoituksena olisi luoda

mielikuva hahmosta, joka yrittää, mutta jonka tyyli on hieman outo. Tätä käsitystä korostavat myös sliipatut hiukset ja erikoiset, punaiset kiiltoahkakengät.



Kuva 44. Pappihahmon suunnitelma ja sitä inspiroinut vanhempi kuva. (Uudempi kuva heinäkuu 2015)

Pääsuunnittelija haki ilmeisesti hieman erilaista tulokulmaa, sillä minulle on esitetty toive hiusten sekoittamisesta. Tämä ei toisaalta taas istu omaan mielikuvaani, ja koska tällä hetkellä kaikkea voidaan muuttaa, en ole toistaiseksi tehnyt asialle mitään.

4 Analysointia

4.1 Tyylivalinta

Saviorin konseptitaiteessa pyrin realistisuuteen, eli siihen, että hahmot muistuttaisivat mahdollisimman paljon oikeita ihmisiä. Tämä johtuu yksinkertaisesti siitä, että tämä on tyyli, jonka kanssa työskentelystä nautin. Myös pelin pääsuunnittelija halusi muutosta tähän suuntaan. Ennen tulemistani tiimiin tyyli olikin hyvin erilainen (katso kuva 14). Sarjakuvamaisuus johtui tosin tuolloin myös tiimin silloisista kuvallisista resursseista ja pelin prototyypin aikataulusta.

Realismi sinällään ei ole mitenkään erityisen persoonallinen tyylivalinta. Lukuisat pelit pyrkivät tähän jo. En silti vielä kuvailisi *Saviorissa* käyttämäni tyyliä samalla tavalla fotorealistisuutta hipovaksi kuin esimerkiksi *Metal Gear Solid V: Phantom Pain* -pelin (Konami 2015) lopulliset peligrafiikat.



Kuva 45. Venom Snake pelissä *Metal Gear Solid V: Phantom Pain*. (Konami 2015)

Totta kuitenkin on, että pieni tiimimme ei pysty toteuttamaan hahmosuunnitelmia samalla tarkkuudella itse pelissä – puhumattakaan sitten isojen pelitalojen, kuten edellä mainitun Konamin, tasolla. Joudumme siis tyyliittämään hahmoja hieman uusiksi mallintaessamme niistä 3D-versiot peliin.



Kuva 46. Esimerkkityylinä hahmomalleista pääsuunnittelija esitteli grafiikkaa pelistä *0x10^c* (Mojang AB), joka on tällä hetkellä tekeillä. Toinen mielenkiintoinen käsittelemämme esimerkki on PSP-konsolille tehty *Metal Gear Solid: Portable Ops* (Konami 2006), jossa malleissa on niin ikään näkyviä pikseleitä, mutta lopputulos on hämmentävän tarkan oloinen. Malli on muutenkin paljon yksinkertaisempi kuin, miltä se näyttää.

Pyrkimys kauemmas realismisuudesta saattaa toimia *Saviorissa* hyvin. Pelien grafiikkaa ja sen realismia tutkineet Maic Masuch ja Niklas Röber (2005, 6) toteavat, että tyylielty grafiikka voi myös hyödyttää peliä. He toteavat, että tällainen lähestyminen voi tukea pelin tarinankerrontaa ja tehdä siitä muistettavan. Tutkijat vetoavat Disneyn lausuntoon: realismi ei itsessään ole tärkeää, vaan tyylin uskottavuus. Esimerkiksi Supergiant Gamesin pelit *Transistor* (2014) ja *Bastion* (2011) eivät pyri realismiin, mutta kumpikin on saanut erityistä huomiota visuaalisesta ilmeestään. Isbisterin teoksessa *Better Game Characters by Design* (2006, 73) haastatellut pelisuunnittelijoita Ryoichi Hasegawa ja Roppyaku Tsurumi toteavat myös, että realismi vie myös erään mahdollisuuden pois, joka löytyy sarjakuvamaisemmissa tyyleissä: siluetti ei voi olla enää niin liioiteltu, minkä lisäksi hahmon luonteeseen on vaikea enää uskottavasti lisätä myöskään sarjakuvamaisia piirteitä. Odotamme realismin keinoin toteutettujen hahmojen käyttäytyvän myös todentuntuisesti.



Kuva 47. Grafiikkaa Supergiant Gamesin peleistä Bastion (2011) ja Transistor (2014).

Masuch ja Röber (2005, 6) käyvät läpi myös muita ei-realistisen tyylin hyötyjä, kuten pelillisten elementtien korostamista ilman, että yleistunnelma kärsii. Ne eivät kuitenkaan sinällään kosketa hahmoja itseään. Sen sijaan robotiikan tohtori Masahiro Morin (1970) teoria Uncanny Valley (outo laakso) vaikuttaa *Saviorinkin* hahmoihin.

Uncanny Valley käsitteli aikoinaan ihmisten reaktioita humanoideihin robotteihin. Sitä käytetään nykyään yleisesti myös esimerkiksi peliteollisuudessa. Teorian mukaan ihmismäinen olento tai hahmo, jossa on kuitenkin jotain pielessä, aiheuttaa meissä negatiivisen reaktion. (Schneider, Wang & Yang 2007, 546)

Perustelenkin Morin teorialla kaikkea sitä aikaa, jonka käytin varsinkin hahmojen suunnitteluun. Halusin, että kasvot tuntuvat mahdollisimman aidoilta pienestä tyylittelystä huolimatta. Sen sijaan tuskin saisimme tehtyä riittävän hyviä malleja – jos yrittäisimme niin realistista kuin osaamme, putoaisivat hahmomme todennäköisesti oudon laakson piiriin. Sen lisäksi hahmojen kuuluu mielestäni tuntua realistisilta aivan kuten Hasegawa ja Tsurumi (Isbister 2006, 73) toteavat. Haluan, että pelaaja mieltää henkilöt oikeina ihmisinä eikä karikatyyreinä. Realistiset kasvot myös herättävät lukemaan kasvon ilmeitä karikatyyrejä paremmin (Isbister 2006 143–144). Ilmeet sen sijaan voimistavat usein tunnetilaamme, koska alamme helposti imitoida näkemiämme ilmeitä ja niiden tunnetiloja (Isbister 2006, 149).

Harkitsemme hahmojen konseptitaiteen käyttämistä itse pelissä. Esimerkiksi pelissä *Shadowrun: Dragonfall – Director's cut* (Harebrained Schemes 2014) hahmojen mallit ovat yksinkertaisia, eikä niitä nähdä läheltä. Peli hyödyntää myös samankaltaisia

malleja lukuisia kertoja; peli kuvailee hahmojen elehdintää usein tekstillä ja tärkeimmillä henkilöillä on puhetekstin yhteydessä käytetty kuvitusta. Oma mahdollinen lähestymistapamme on samankaltainen. Tapa on yleinen roolipelien tyylilajissa.



Kuva 48. Kuvankaappaus pelistä Shadowrun: Dragonfall – Director's cut. (Harebrained Schemes 2014)

4.2 Pelin konteksti merkitseväenä tekijänä

Pelien mekaniikka ei sinällään kuulu tutkimusaiheeseeni, mutta en voi täysin ohittaa sitäkään. Pelimekaniikka, joka vaikuttaa esimerkiksi pelin esittämiin kuvakulmiin, vaikuttaa myös omaan työskentelyyni. *Saviorin* kohdalla tämä oli osittain hankalaa, sillä pelimekaniikkakin muuttui useampaan otteeseen tutkimuksen aikana. Välillä korostui tunnistettavuuden tarve sivulta, välillä enemmän takaa.

Peli ympäristönä tekee myös sen lisähaasteen, että päähenkilö saa olla oma persoonansa, mutta sen täytyy kuitenkin tuntua pelaajasta luontevalta avatarilta pelin maailmassa. Esimerkiksi *Saviorin* tapauksessa jouduin miettimään, kuinka paljon persoonaa haluan antaa päähenkilön ulkoasulle. Lopulta päädyimme ryhmän kanssa tunnistettavaan ulkoasuun, jotta hahmosta jäisi pelaajalle jonkinlainen mielikuva. Emme halunneet pelaajan projisoivan omaa peilikuvaansaakaan tämän tilalle.

Roolipeli-genre antaa oman lisäulottuvuutensa verrattuna muihin pelityyppeihin, sillä pelaajat odottavat tältä lajityypiltä usein suurempaa paneutumista hahmoihin. Siksi

niiden pitää olla mieleenpainuvia ja pidettäviä – millä en tässä tarkoita, kokeeko pelaaja hahmon protagonistiksi vai antagonistiksi.

Mietimme projektin aikana myös paljon ulkonäköön liittyviä pelillisiä elementtejä, jotka vievät tarinaa ja toimintaa eteenpäin. Yksi näistä on tehtävä psykiatrihahmon kanssa. Hän haluaa tutkia maailmaa, mutta koska korkokengät eivät ole mukavimmat retkeilyjalkineet, hän haluaa päähenkilön lähtevän mukaan etsimään parempia vaihtoehtoja. Ulkonäön kautta voidaan kuvata myös hahmon mielentilaa. Esimerkiksi isähahmolle ehdottaisin nuhruisempaa ulkoasua, jos tämä joutuu hyväksymään todellisuuden, jossa äiti on vain kuvitteellinen luomus, eikä oikea henkilö. Ulkonäkö voi muutenkin kertoa pelillisistä toiminnoista, kuten *Shadow of the Colossus* -pelin (Sony Computer Entertainment 2005) (katso kuva 3.) kohdalla totesin. Esimerkiksi sotilas yrittää osallistua taisteluihin, kuten hänen ulkonäöstään voidaan päätellä. Pelaajalle tuleekin näin jonkinlaisena yllätyksenä, että sotilas ei pärjää taisteluissa demoneita vastaan.

Peliprojekti, varsinkin näin pienessä ja aloittelevassa työryhmässä, rajoitti suunnitteluani. En voinut tehdä monimutkaisesti valtoimenaan heiluvia elementtejä vahvassa liikkeessä oleville hahmoille, koska niiden animointi olisi ollut tuolloin paljon hankalampaa.

4.3 Kehonkieli ja olemus kertovat asioita

Kuvat itsessään eivät vielä sisällä hahmojen tekoja tai sanoja. Vaikka iso osa viestinnästämme on sanallista, on nonverbaalinen ilmaisu tärkeä osa sitä, miten sanoma tulee tulkituksi. (Jyväskylän yliopisto / Viestintätieteiden laitos)

Tässä luvussa käsittelen kuvien kautta välittyvää nonverbaalista viestintää ja ensivaikutelmia, jotka hahmojen olemuksesta saa. Sanattomasta viestinnästä käsittelen kinesiiikkaa eli ilmeitä, katseita, eleitä ja asentoja. En ole tehnyt hahmoista tätä tutkielmaa varten ryhmäkuvia, joten en voi käsitellä hahmojen välimatkoja tai tilankäyttöä tai kosketusta. (Jyväskylän yliopisto / Viestintätieteiden laitos)

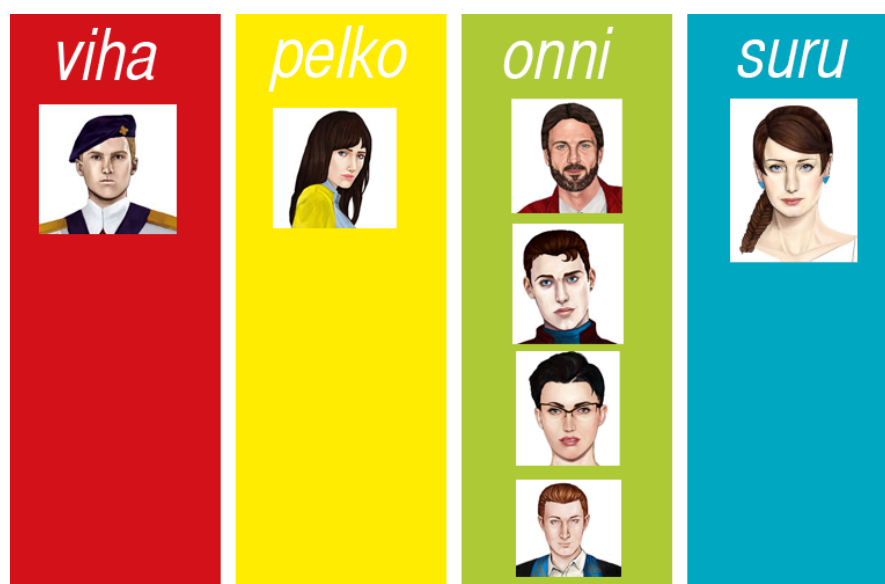
Konseptikuvat ovat hyvä keino välittää hahmon olemusta, vaikka yksittäisestä kuvasta ei saakaan vielä täyttä käsitystä hahmon liikkeistä.

Vaikka verbaalisuus on siis tärkeä osa viestintää, ensivaikutelma ehtii usein muodostua ennen yhtään sanaa. Se on luontainen reaktio, johon kenenkään on vaikea vaikuttaa. Tästä syystä hahmosuunnittelijan on hyvä olla tietoinen, millä keinoin vaikuttaa

pelaajan näkemyksiin. On hyvä huomioida, että vaatetus ja biologinen ulkomuotomme ovat osa sanatonta viestintää. (Isbister 2006, 5–7)

On otettava huomioon, että kulttuurillinen konteksti vaikuttaa havaintoihimme siitä, millainen käytös ja olemus ovat toivottuja (Isbister 2006, 50). *Saviorin* tapauksessa käsittelemme teemaa länsimaalaisen kulttuurin läpi.

Vaikka *Saviorin* hahmomallit tuskin mahdollistavat kasvojen elekieltä animoiduissa malleissa, julkaistut konsepti- ja promootiokuvat voivat antaa jonkinlaisen käsityksen hahmojen olemuksesta. Kasvojen lukeminen on sosiaalisen kanssakäymisen keskiössä, joten olen yrittänyt panostaa hahmojen ilmeisiin kuvissa. Vaikka voimme välittää ilmeillämme suurta kirjoa viestejä, jaetaan ne usein neljän perustunnetilan alle: viha, pelko, onnelliisuus ja suru.



Taulukko 2. Perustunnetilat hahmojen ilmeissä.

Jaoin hahmokonseptien perusteella hahmojen ilmeet näihin kategorioihin. Usean hahmon kohdalla tämä oli helppoa, ja vahvasti käsitystäni heistä henkilöinä. Sotilas on tuohtunut tilanteesta ja voimattomuudestaan, äiti hämmentynyt koko tilanteesta.

Valtaosa hahmoista on, ainakin pelin alussa, kuitenkin onnellisen oloisia huolimatta kriisistä. Ilman tätä pelistä tulisi liian synkkä. Lisäksi näiden hahmojen kiinnostus uutta maailmaa kohtaan vie aikaa muilta tunteilta. Sisko oli hankalin, sillä kyse ei ole täysin surullisesta hahmosta, mutta tähän kiteytyy kuitenkin huoli, joskaan ei täysi pelko, tilanteesta. Siskon konsepti on muutenkin muuttunut paljon pelin aikana, joten oli mielenkiintoista tutkia, miten tämän tunnetilat ovat muuttuneet suunnittelun aikana.

Kaikkia kuitenkin yhdistää suru, joissain on myös hieman pelkoa mukana. Uusin versio

on itsevarmimman oloinen tiputtaen pelon pois hahmon olemuksesta. Surun tunne ei ole myös enää yhtä voimakas kuin aikaisemmissa versioissa.

Katse on tärkeä sosiaalinen viestijä. Katseesta voidaan muun muassa päätellä, mikä hahmoa kiinnostaa. Konseptikuvissa minua mietitytti erityisesti dominanssin ja alistuvaisuuden näyttäminen. (Isbister 2006, 145) Vihaa ja onnea kuvastavat hahmot katsovat suoraan pelaajaan kertoen itsevarmuudesta, lukuun ottamatta päähenkilöä, joka katsoo suoraan eteenpäin vain yhdessä promootiojulisteeissa. Pohdin, mistä tämä johtuu. Olen todennäköisesti alitajuntaisesti erottanut tämän NPC-hahmoista. Päähenkilö on pelaaja, joten katseet eivät kohtaa. Katseen muualla oleminen korostaa myös hahmon arroganssia, jota olemme halunneet tähän tuoda. Myös äiti ja sisko katsovat pelaajaan, mutta eivät yhtä suorasti. Äiti katsoo sivusilmin vinosta, jolloin tulee mieleen, että tämä haluaisi vältellä pelaajan katsetta. Sisko katsoo yläviistoon, joka voi olla viesti alistuneisuudesta. Ylös nostetut kulmakarvat kertovat aktiivisesta huomioimisesta ja avoimuudesta korostaen siskon lämminhenkisyttä (Isbister 2006, 147).

Mielenkiintoista on, että siskon ilme on muuttunut matkan varrella enemmän kuin varsinainen tunnetila. Hahmo on nähty sumein ja pelokkain silmin monessa versiossa. Tämä on osa siskon kehitystä vähemmän hauraaksi hahmoksi tarinan kehittyessä.

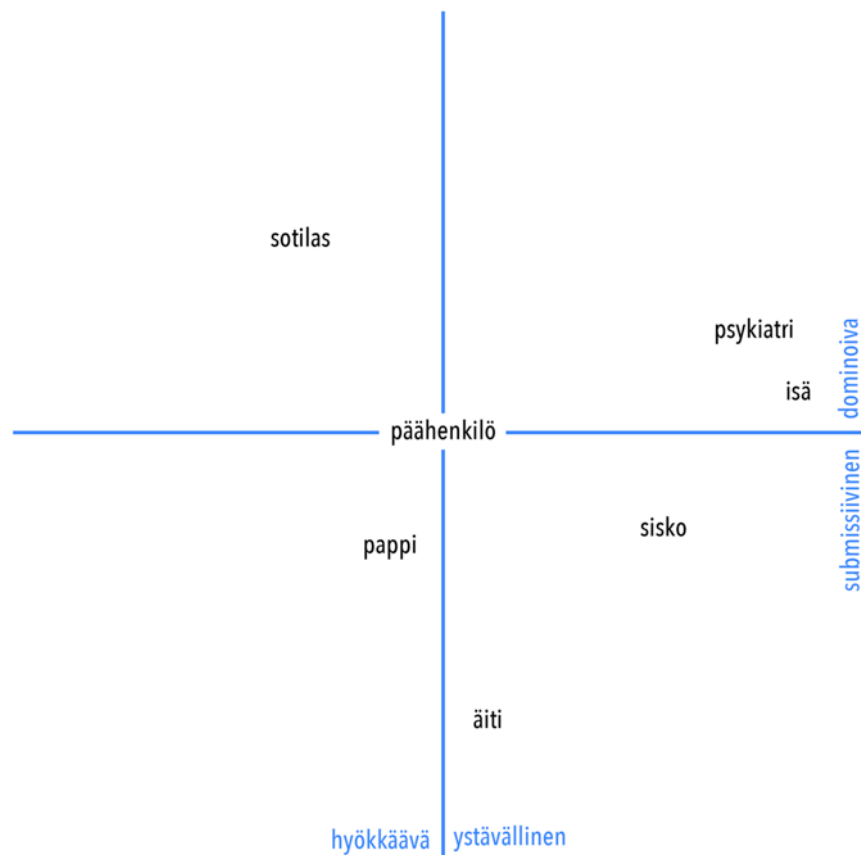
Kasvojen lisäksi kehon kieli on merkittävässä osassa hahmoja. Minun on vaikeaa tulkita kokonaisia liikkeitä, mutta toivon kuvieni välittävän otteen hahmojen eleistä. Asennot välittävät kuitenkin myös pysähtyneissä kuvissa hahmojen tunnetiloja ja sosiaalista asemaa. (Isbister 2006, 167)

Huomasin, että hahmojeni kehonkieli toimii käsikädessä ilmeiden kanssa. Onnellisten hahmojen kehonkieli on avoimempi ja kutsuvampi kuin muilla. Sotilas ja sisko ovat myös jäykempiä. Toisaalta sotilaan liikkeet näyttävät mahtipontisemmilta. Tämä tukee näkemystä siitä, että hahmot, joiden liikkeet ovat rajatumppia ja vähemmän tilaa vieviä, nähdään jännittyneinä ja pelokkaina (Isbister 2006, 171). Tämä sopii siskoon, joka pohjimmiltaan pelkää, vaikka ei haluakaan sen näkyvän kasvoissa. Näkemys sopii myös pelokkaaseen äitiin, jonka liike näyttäytyy kuvassa varovaisena. Sen sijaan sotilaan, isän ja päähenkilön kehonkieli on hyvin tilaa vievää. Pappi ei vie tilaa olemuksellaan, mikä voi viestiä tämän varuillaan olosta. (Isbister 2006, 171)

Eleistä päättelemme luontaisesti, kuinka toimia kyseisen henkilön tai hahmon kanssa ja miten tämä mahdollisesti toimii erilaisissa tilanteissa. Ihminen etsii kontaktista

ensisijaisesti yhteisöllisyyttä ja turvaa. Ensimmäinen kysymys, jonka luonnostaan asetamme kohdatessamme toisen on, käyttäytyykö hän ystävällisesti minua kohtaan. Toinen asia, jonka yritämme selvittää toisesta, on dominanssi suhteessa itseemme. (Isbister 2006, 25–25)

Isbister (2006, 37–38) suosittelee tekemään kartoituksen henkilöhahmojen näistä piirteistä suhteessa päähenkilöön. Oma kartoitukseni määrittää näkemykseni hahmojen ensivaikutelmista, eikä se ota huomioon koko pelin tapahtumakaarta. Taulukko tehdään päähenkilön näkökulmasta, sillä se on myös pelaajan positio.



Taulukko 3. Isbisterin (2006, 38) ehdottama kaavio hahmojen ystävällisyys- ja dominanssiakseleista suhteessa päähenkilöön.

Päähenkilön perheenjäsenet ja psykiatri voidaan nähdä ystävällisinä päähenkilöä kohtaan. Äiti ja sisko eivät pääse suljetumman kehonkielensä takia yhtä korkealle ystävällisyysasteikolla kuin isä ja psykiatri. Pappi on hymystään huolimatta hieman vaikeasti tulkittavan oloinen, jolloin tämä voidaan nähdä myös hyökkäävänä. Sotilas totisen ilmeensä ja jäykän asentonsa kanssa voidaan sen sijaan nähdä helpommin

hyökkävänä. Hahmon katsekontakti välittyi myös terävämpänä kuin muilla hahmoilla. (Isbister 2006, 27–29)

Asetin sotilaan, psykiatrin ja isän dominoiviksi hahmoiksi suhteessa päähenkilöön. Isä on melkein samalla tasolla päähenkilön kanssa, mutta tämän tilaa vievä asento sekä perheasema nostavat tämän statusta hieman. Psykiatri on korkeammalla lähinnä ammattistatuksensa ja itsevarmuutensa vuoksi. Sotilasta nostavat samat asiat, jotka vahvistuvat tämän kontrolloidussa kehonkielessä sekä tuijotuksessa. Näkisin sotilaan ja isän myös päähenkilöä pidempinä, mikä vahvistaa dominanssin vaikutelmaa. Psykiatri on naiseksi pitkä, ja näkisin tämän suurin piirtein päähenkilön mittaisena. (Isbister 30–35)

Päähenkilö on usein kummallakin asteikolla korkealla (Isbister 2006, 33). Tämä pätee myös veljen kohdalla varsinkin dominanssin osalta. Korkea dominanssin aste voi joidenkin katsojien silmissä laskea päähenkilön ystävällisyysvaikutelmaa, koska hahmo vaikuttaa hieman ylimieliseltä. Isbister (2006, 31) toteaa, että korkean dominanssin henkilö uskaltaa katsoa suoraan silmiin, mutta ei vaivaudu tekemään aina niin, vaikka joku puhuisi tälle. Tämä voidaan nähdä myös *Saviorin* päähenkilön piirteinä.

Saviorissa hahmojen vaatteet viestittävät jonkin verran. Siskon ja sotilaan vaatteiden tarkoitus on korostaa hahmojen seremoniallista asemaa. Psykiatrin vaatteet ovat viralliset, mutta samaan aikaan olen halunnut viestittää hahmon omaa tyyliä sen läpi. Isän ja äidin vaatteet ovat jo rennommat, eikä niistä näy esimerkiksi hahmojen ammattitaitua, jota ei pelissäkään korosteta. Papin neuleliivin tarkoitus on kertoa hahmon oudosta tyylimausta ja tehdä kontrastia tämän virkavaatteisiin. Päähenkilön eroava vaatemaaku syntyi osittain vahingossa, mutta olemme todenneet sen vahvistavan hahmon ulkopuolisuutta ja erilaisuutta.

Vaikka en tietoisesti hahmojen sukupuolirooleja miettinytkään tehdessäni niitä, on jälkikäteen mielenkiintoista pohtia erilaisia piirteitä, joissa nämä hahmoissa mahdollisesti näkyy. Ensinnäkin sukupuoli näkyy hahmojen vaatteissa. Kolmesta naishahmosta vain psykiatrilla on housut, mutta tämänkin vaatteet ovat sirommat verrattuna miehiin. Lisäksi hahmon jaloissa ovat korkokengät. Toisaalta tiedän, että en ole tehnyt näitä päätöksiä tietoisesti yrittäen tehdä miehistä ja naisista erilaisia. Olisin muun muassa yhdessä vaiheessa halunnut päähenkilölle korvakorun. Psykiatrin lyhyistä

hiuksista en ole mieluusti luopumassa, vaikka pääsuunnittelija haluaisikin niitä pidentää.

Isbisterin (2006, 171) mukaan myös hahmon elekieli voi olla sukupuolittunut viestin. Naisten elekieli on useammin monimuotoisempaa, kun taas miesten liikkeet vievät naisia enemmän tilaa. *Saviorin* päähenkilön elekieli on vaihtelevaa, mutta huomaan, että olen tehnyt mieshahmojen eleistä paljon suureellisempia kuin naisten, jotka liikkuvat vieden vähän tilaa ympäriltään. Toisaalta tämäkään teoria ei ole täydellinen, sillä psykiatri vie kädellään hieman enemmän tilaa ja pappi toisaalta kulkee sulavasti ilman suurempaa tilan käyttöä. Voidaan kuitenkin todeta, että psykiatrinkin käsi voi olla tämän sukupuolta korostava, sillä se kohdentaa ajatusta lantioon. Lisäksi leikkivä asento voidaan nähdä naisellisena, koska se tekee liikekokemuksesta monimuotoisemman ja ekspressiivisemmän. Olen kuitenkin halunnut, että yhtään hahmoa ei seksualisoida pelin tekijöiden toimesta. Toivon, että pelaaja kiinnostuu hahmoista ilman seksuaalista attraktiota, vaikka tämä on yksi suunnittelun osa, jota voidaan hyödyntää (Isbister 2006, 118).

Yksikään *Saviorin* hahmoista ei ole kuitenkaan epämiellyttävän näköinen. Suuressa osassa viihdetuotannoissa hahmoista halutaan lähes poikkeuksetta luoda puoleensavetävä viehättävä kuva. Meille on luontaista etsiä ihmisistä piirteitä, joiden pohjalta luomme ensivaikutelman ja oletuksemme kyseisistä henkilöistä. Miellyttävän näköinen henkilö vaikuttaakin usein myös muun muassa kiltimmältä, vahvemmalta, järkevämmältä ja vastuuntuntoiselta. Näin ollen haluamme todennäköisesti työskennelläkin mieluummin viehättävän näköisten ihmisten kanssa. Tällaisia vahvistavia piirteitä ovat terveys ja symmetrisyys sekä sukupuolikäsitystä voimistavat tekijät, kuten vahva leuka miehellä. (Isbister 2006, 7–9)

Kyse on myös omista suunnitteluintresseistäni. On myönnettävä, että attraktiivisia henkilöitä on keskimääräisesti hausempaa suunnitella. Myös helpompaa, sillä konventionaalisesta kauneudesta tai komeudesta poikkeava hahmo voi tuottaa vääriä mielikuvia pelaajassa. On toki otettava huomioon, että tietyt halutut ulkonäköpiirteet vaihtelevat myös alueesta ja aikakaudesta riippuen, minkä lisäksi on ihmisillä on myös henkilökohtaisia preferenssejä (Isbister 2006, 8). Isbister (2006, 9) huomauttaa myös, että tarinaan eläytymistä auttaa, kun pelaaja kokee positiivisia kokemuksia protagonisteista.

Mielenkiintoista on myös, että sisko ja veli poikkesivat jonkin verran perinteisen attraktiivisuuden näkemyksestä. Isbister (2006, 9) määrittää yhdeksi keskeiseksi piirteeksi terveyden. Kumpikaan alkupään versioista ei täytä tätä vaatimusta väsyneiden yleisilmeidensä kanssa. Ehkä tämä on osasyys, miksi itsekin halusin kehittää hahmoja muunlaiseen suuntaan. Myöhemmissä hahmoideoissa tämä ei olisi myöskään sopinut kummankaan henkilön olemukseen.

Papin kasvopiirteet ovat varmaan epäkonventionaalisimmat. Vinossa oleva nenä, epäsymmetrinen hymy ja ulkonevat korvat saattavat tehdä hahmosta vaikeimmin lähestyttävän. En kutsuisi tätäkään hahmoa ei-attraktiiviseksi, mutta se ei osu yhtä hyvin kauneuden kriteereihinkään. Tämä voi vahvistaa pelaajan käsitystä siitä, että hahmo on muita epäluotettavampi; varsinkin kun iso osa populaarimediasta lähettää meille hahmosuunnitelmissaan jo tämänkaltaista viestiä. Hahmo on myös laiha, eikä siten kuvasta yleistä käsitystä terveestä ”sankarimiehestä”. (Isbister 2006, 8)



Kuva 49. Papin kasvot läheltä.

4.4 Stereotyyppien hyödyntäminen sekä yksiulotteisuuden välttäminen

Aiemmassa kappaleessa mainitut ulkonäköviestimet menevät myös stereotyyppien hyödyntämisen piiriin. Stereotyyppi on joukko kulttuuripiirteitä, joiden avulla

ryhmittelemme toisia tai itseämme. Se ilmenee, kun uskomme epäoikeutetusti henkilön tai asian olevan tietynlainen kokonaisuudessaan vain joidenkin piirteiden perusteella. Tällaiselle tyypittelylle yleistä ovat epäkriittisyys omaa mielikuvaa kohtaan, mikä johtaa tunteellisiin ja subjektiivisiin näkemyksiin, jotka usein vääristävät todellisuutta. (Tuomi-Nikula 2006, 89; Merriam-Webster-sanakirja a)

Pappia luullaan helpommin antagonistiksi, koska tämän piirteet ja eleet sopivat käsitykseemme populaarikulttuurin pahasta hahmosta samalla, kun omat biologiset ennakkoluulomme vahvistavat tunnetta. Sen sijaan muut hahmot luokitellaan helpommin ystävällisiksi, luultavasti jopa sotilas, joka käyttäytyy paljon aggressiivisemmin päähenkilöä kohtaan. Papin hahmon on tarkoitus sotia stereotyyppiä vastaan, jossa ei-attractiivinen hahmo on selvä antagonist. Samalla stereotyyppiä kuitenkin hyödynnetään, sillä alkuun pelaajan on tarkoitus olla varuillaan papin toimista. Pappi ei kuitenkaan ole ulkoisesti selvä antagonist, sillä hän ei suoraan osoita vahvaa hyökkäävää asemaa (Isbister 2006, 30).

Ennakkokäsityksiä on hyvä käyttää hyödyksi myös sellaisenaan. *Savior* on tarkoitus olla lyhyt peli, jolloin hahmojen ulkoasun täytyy kertoa pelaajalle nopeasti jo jotain, sillä aikaa syvään läpikäyntiin ei ole. (Isbister 2006, 13)

Alun perin pääsuunnittelijan näkemys hahmoista oli, että ne rakentuvat jonkun idean päälle:

Tässä pelissä silti henkilöt oman persoonansa lisäksi myös usein edustavat jotain konseptia (hieman japsityyliin?), mikä varmasti ainakin hiukan helpottaa suunnittelua (pääsuunnittelija, Skype 24.9.2013)

Japanilaisella tyylillä hän tarkoittaa maan pelisuunnittelijoiden tapaa rakentaa hahmot tietynlaisten arkkityyppisten palikoiden päälle. Esimerkiksi Isbisterin (2006, 73) haastattelemat pelisuunnittelijat Ryoichi Hasegawa ja Ropyaku Tsurumi toteavat, että japanilaiset haluavat tehdä hahmoistaan tunnistettavia korostamalla jotain erityispiirrettä. En kuitenkaan itse halunnut käyttää tätä keinoa hahmojen persoonallisuuden korostamiseen. Myös Hasegawa ja Tsurumi (Isbister 2006, 73) toteavat, että realistisella tyylillä tämä ei toimi yhtä hyvin. Toisaalta esimerkiksi pääsuunnittelijan alkuun kaavailema kuva psykiatrasta olisi ollut stereotyyppisempi kuin uusi muokattu versio, josta pääsuunnittelijan kanssa neuvottelemme. Ylipäätään en halunnut, että hahmosuunnitelmat esimerkiksi psykiatrin ja papin kohdalla olisivat

liikaa ensimmäisten hakukonetulosten kaltaisia, jos näiden ammatteja etsittäisiin. Sotilas on ehkä eniten ammattiinsa sidottu henkilöahmo. Silti on otettava huomioon, että ammatti on muita kurinalaisempi, joka voi siis näkyä pukeutumisessa. Olemme tosin puhuneet, että sotilas voi keventää seremoniallista asuaan pelin aikana.

Kategorisoimme hahmoja johonkin tiettyyn arkkityyppiin helposti, varsinkin nopeatempoisessa mediassa kuten videopelit. Arkkityypillä tarkoitetaan, että uskomme jonkun olevan täydellinen esimerkki jostain ideasta tai ihmisryhmästä (Merriam-Webster-sanakirja b). Peleissä tällaisia arkkityyppejä voivat olla tietynlainen ideaalisankaripäähenkilö, päähenkilön apuri, pelastettava, opas, mentori tai vihollinen. Voidaan ajatella, että luodaksemme arkkityypin käsityksen sidomme ideaaliin paljon myös stereotyyppistä ajattelua.

Pappi ei ole ainoa, jolla haluan rikkoa ennakkokäsityksiä. Isbister (2006, 251) toteaa, että esimerkiksi pelastettava videopelihahmo nähdään usein naisena. Hänen mukaansa tällaisia mielikuvia olisi hyvä rikkoa. *Saviorissa* sisko nähdään ensin tällaisena pelastettavan arkkityyppinä: avuttomana naisena. Käsitys kumotaan, kun hahmo nähdään toiminnassa.

4.5 Ulkoisen maailman vaikutus pelihahmoihin

Ulkoisen maailman vaikutus pelihahmoihin. Edellisissä kappaleissa käsitelin sitä, miten hahmojen olemus vaikuttaa pelaajan asenteisiin ja oletuksiin. Tämän lisäksi ympäristö vaikuttaa myös suunnittelijaan antamalla erilaisia ideoita. Huomasin, että otin inspiraatiota vähän väliä silloinkin, kun en sitä tietoisesti hakenut. Tästä esimerkkinä siskon vaatteet innoittanut häämekko (katso kuva 25).

Monet konseptitaiteilijat tekevät myös tunnelmataulun (mood board), johon he keräävät ulkoisista lähteistä materiaalia esimerkiksi Googlen kuvahakua selaamalla. Näin saadaan pienellä työpanoksella määritettyä pelin yleisilme ja siitä välittyvä tunnelma. (Carroll)

Kuten luvussa kolme kerrotaan, käytin paljon oikean maailman ihmisiä ideoiden kehittämiseen. Näyttelijöiden käyttäminen hahmon luonnissa ei olekaan harvinaista. *The Last of Us* -pelistä (Sony Computer Entertainment 2013) nousi kohu, kun näyttelijä Ellen Page valitti Ellien hahmon muistuttavan häntä liikaa (Plunkett 2013, viitattu 24.2.2014). Tämä häiritsi Pagea erityisesti, koska hän työskenteli samoihin aikoihin julkaistun *Beyond: Two Souls* -pelin (Sony Computer Entertainment 2013) kanssa. Pelin

päähenkilö Jodie Holmes on tehty Pagen ulkonäön perusteella, minkä lisäksi hahmon animaatio otettiin motion capture -tekniikalla Pagen näyttelemisestä.



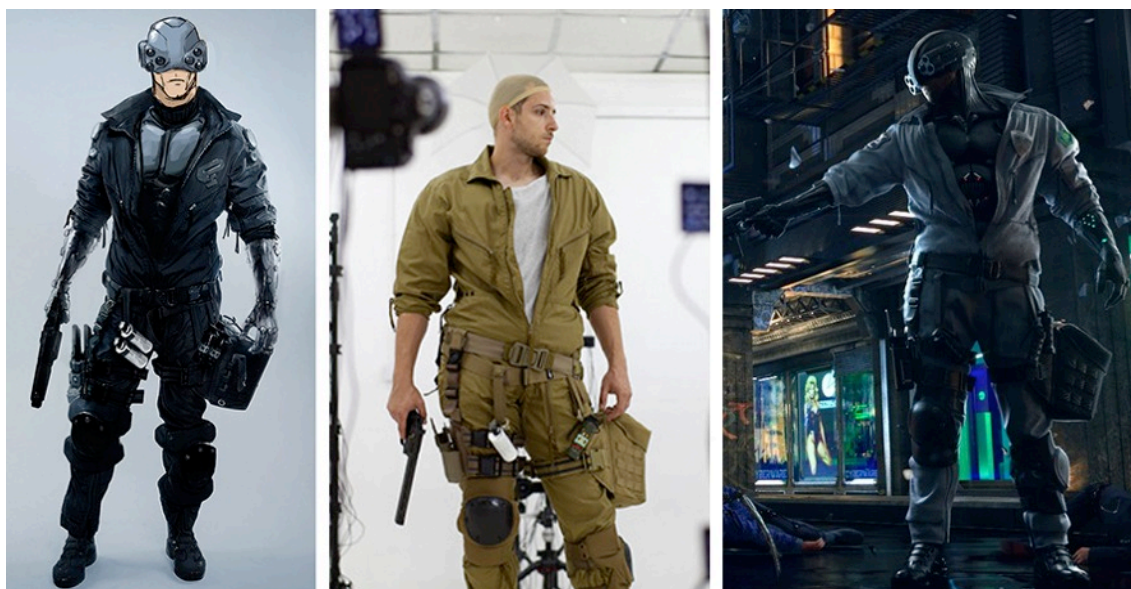
Kuva 50. Ellie (Sony Computer Entertainment 2013), Ellen Page (Kuva Mr. Morgan @ Youtube) ja Jodie Holmes (Sony Computer Entertainment 2013).

Koska hahmoja mallinnetaan koko ajan enemmän ja enemmän näyttelijöiden pohjalta, voidaan kysyä, tarvitaanko, ainakaan realistista, hahmosuunnittelijaa enää. Yksi tunnetuimmista esimerkeistä on *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* -pelin (Konami 2015) Quiet, joka on tehty 3D-skannaamalla näyttelijä Stefanie Joosten. Myös Joostenin liikkeet on tallennettu hahmon animointia varten. Aiheesta löytyy Konamin (2013) julkaisema video, jonka voi katsoa YouTubesta¹².

En kuitenkaan usko, että näyttelijöiden vaikutus kasvaa merkittävästi verrattuna konseptitaiteilijoihin. Käytetäänhän näytellyissä elokuvissakin konseptitaiteilijoita, jotka hakevat tuotannon ulkoasua yleisilmeestä yksityiskohtiin. Kummassakin mediassa halutaan usein käyttää myös niin fantasiamaisia elementtejä, että niihin tarvitaan taiteilijaa suunnitteluun ja toteutusavuksi. Pelisuunnittelija- ja tutkija Aki Järvinen kuvaa jo vuonna 2002 julkaistussa artikkelissaan *Kolmiulotteisuuden aika: audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002* (82) tällaista illusionismiksi, vaikka vuoden 2002 jälkeen tietokonegrafiikat ovat kehittyneet valtavasti. Tästä esimerkkinä voidaan nähdä CD Project REDin tuleva peli *Cyberpunk 2077*, jonka teaserin takana oleva konseptointi on nähtävillä sen tehneen Platige Imagen Behance-sivulla¹³.

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=DbPxvBbZAhs>

¹³ <https://www.behance.net/gallery/6573211/cyberpunk-2077>



Kuva 51. Hahmokonsepti, 3D-skannattava näyttelijä ja lopullinen malli hahmosta Cyberpunk 2077 -peliä varten. (Platige Image / CD Project RED 2013)

Voi myös olla, että samaa näyttelijää ei haluta käyttää ainakaan sellaisenaan useamman pelihahmon pohjana. Väitän, että miellämme pelihahmot enemmän omiksi entiteeteikseen verrattuna näyteltyjen elokuvien hahmoihin, jotka helpommin nähdään näyttelijöinä. Ainakin toivoisin, että peleihin ei tule ilmiötä, jossa hahmo kehitetään vain näyttelijän pohjalta, vaan peliruudulla nähtäisiin vaihtelevampia kasvoja.

Videopelejäkin on silti kritisoitu samankaltaisista hahmoista. Varsinkin viime vuosina keskustelu on kiivastunut, kun erilaiset vähemmistöryhmät ja naiset kaipaavat suurempaa edustusta peleissä. Olemassa olevien pelien naishahmot koetaan usein myös lähinnä miesten silmäniloksi (katso esimerkiksi Einhorn 2015) ja esimerkiksi mustat hahmot stereotyyppisiksi (katso esimerkiksi Narcisse 2015). Käsittelin aihetta aiemmin jo luvussa 2.1. *Pelattava hahmo avatarina ja tarvitseeko pelaajahahmoon samaistua.*

Asia on monimutkainen, sillä omasta mielestäni on tärkeää, ettei suunnittelijoiden omaa luovuutta rajoiteta. Esimerkiksi *Bayonetta*-pelin (Platinum Games 2009) nimikkopäähenkilön suunnittelua on haukuttu seksistiseksi. Sen takana on kuitenkin naissuunnittelija Mari Shimazaki. Sen vastaanotto on ollut myös ristiriitainen naispelaajien keskuudessa. Toiset näkevät hahmon seksistisenä, toiset ovat olleet hahmosta innoissaan ja kertovat sen olevan voimaannuttava. (katso esimerkiksi Andrew N 2014)



Kuva 52. Bayonetta (PlatinumGames 2009) on seksualisoitu hahmo. Tämä on aiheuttanut eriäviä näkemyksiä erityisesti naispelaajissa.

Puhuin aiemmin siitä, että pelisuunnittelijat välttelevät ajoittain vähemmistöhenkilöiden kirjoittamista, sillä pelkäävät yksittäisen hahmon vaikuttavan vain miellyttämiskeinolta eikä oikealta henkilöltä. Lisäksi kirjoittajat pelkäävät saavansa kritiikkiä, jos vähemmistöhenkilön kirjoitus ei vastaa yleisön odotuksia. Yleisö saattaa osoittaa mieltään jo ennen hahmon kunnollista julkaisua – varsinkin, jos kirjoittaja ei ole osa hahmon edustamaa ryhmää.

Tällainen tapaus sattui hiljattain, kun sarjakuvajulkaisija Marvel ilmoitti afroamerikkalaisen teinitytön Riri Williamsin ottavan supersankari Iron Manin (Marvel 1963) aseman. Valkoihoinen Tony Stark on käyttänyt Iron Manin identiteettiä vuodesta 1963 lähtien. Vaikka kirjoittaja Brian Michael Bendis on saanut paljon tunnustusta esimerkiksi tummaihoisen Spider-Manin (Marvel 1962) Miles Moralesin luoja, sai Ririn julkaisu osakseen myös epäilyä. Pääkysymyksenä on voiko valkoinen mies ymmärtää tummaihoisen teinitytön maailmaa. Toisaalta toisen laidan lukijat näkevät vähemmistöhenkilöiden kirjoittamisen juuri pienryhmien miellyttämisenä, eikä minään muuna. (Betancourt 2016)

Saviorissa hahmojen valkoisuutta voidaan perustella pienellä Eurooppa-henkisellä kaupungilla, johon ulkopuolisten on vaikea muuttaa. Toisaalta kyse on fiktiosta, jolloin hahmot voisivat olla kaikkienensa vaikka tummaihoisia ilman, että tarina merkittävästi muuttuisi. Vaihtoehtoisesti sukupuolia voisi mielestäni useilla hahmoilla vaihtaa ilman, että se vaikuttaisi keskeisesti kyseiseen tarinaan. Toisaalta Isbister (20016, 31) toteaa, että koemme länsimaalaisessa kontekstissa valkoisen miehen dominoivammaksi kuin

vaikka tummaihoisen naisen. Toisaalta uskon, että tätä voidaan tasoittaa vahvistamalla hahmojen dominanssia jollain muulla keinolla, jos se on tarpeellista.

Pelien sisällä on mielestäni melko harmittomiakin stereotyyppisiä, jotka näkyvät erilaisten arkkityyppien muodossa. Vaaralliseksi tilanne muuttuu, kun pelin kehittäjä pyrkii vahvistamaan negatiivista mielikuvaa jostain ihmisryhmästä ilman minkäänlaista pohjaa tai tarpeellisuutta. Tilanne on kuitenkin ajoittain hankala käsitellä. Esimerkiksi japanilaisen pelitalo Capcomin vuonna 2009 julkaisema peli Resident Evil 5 sai osakseen paljon kritiikkiä (lue esimerkiksi Young 2009). Pelisarjalle tyypilliseen tapaan tämänkin osan viholliset ovat viruksen luomia zombiemaisia ihmismutantteja. Pelisarjan viides osa sijoittuu Afrikkaan, jolloin pelintekijät pitivät luontevana tehdä näistä mutanteista tummaihoisia. Tähän asti pelit olivat sijoittuneet Amerikkaan, jossa viholliset olivat valkoisia. Luultavammin huono vastaanotto johtui suurelta osalta siitä, että afrikkalaista perimää olevat henkilöt nähdään stereotyyppisesti usein väkivaltaisina ja tyhminä. Zombiemainen käytös ei pyrkinyt hälventämään näitä stereotyyppisiä.

Ehkä kritiikkiä olisi ollut vähemmän, jos pelin keskeiset päähenkilöt olisivat olleet myös tummaihoisia. Nyt vastalauseita lisäsi se, että pelin takana olivat japanilaiset, jotka eivät arvostelijoiden mielestä käsitelleet tummaihoisia hahmoja oikein. Kun stereotyyppisiä luo joku muu kuin oma ryhmä puhutaan heterostereotyyppisistä, jotka ovat useimmiten halventavia näkemyksiä (Tuomi-Nikula 2006, 89). Edellä mainitut esimerkit ovat epäilemättä syitä, miksi toiset kirjoittajat välttelevät vähemmistöjen edustajien kirjoittamista, jos he eivät itse kuulu kyseiseen ryhmään. Ajoittain tuntuu, että muista ryhmistä ei saa kirjoittaa mitään epämiellyttävää tai näille hahmoille ei saa käydä mitään pahaa, jottei jokin kritisoiva ryhmä ole varpaillaan. Toivon silti, että jatkossa pääsen kehittelemään myös muita kuin valkoisia henkilöitä. Stereotyyppisiä tutkinut kulttuuriperinnön professori Outo Tuomi-Nikula (2006, 91) toteaa, että stereotyyppit luovat näkymättömiä rajoja, joita on vaikea rikkoa. Erityisesti tästä syystä haluaisin erityisesti toimia muualla kuin omien rajojeni sisällä, vaikka samaan aikaan en vaadi sitä muilta suunnittelijoilta.

Tuntuu kuitenkin, että vaihtelevampia hahmoja voi olla vaikea saada markkinoille. Esimerkiksi ranskalainen pelikehittäjä Dontnod Entertainment törmäsi tähän, kun mahdollinen julkaisija yritti taivutella heidät muuttamaan *Life is Strange* -pelin (Square Enix 2015) naispäähenkilöt miehiksi (Rougeau 2015). Peli saatiin kuitenkin lopulta julkaistua Square Enixin avulla, ja siitä tuli suosittu. Pelin hylännyt julkaisija ilmeisesti

oletti, että kävisi toisin, eikä miesvaltaisena nähty peliala ottaisi naisvetoista peliä omakseen. Onneksi itsenäinen pelien julkaisu on helpottunut, jolloin uskon pelien monipuolistuvan myös erilaisten ryhmien edustuksessa. Oletan, että kasvanut kysyntä inspiroi tekijöitä tekemään suuremman määrän erilaisia hahmoja, vaikka voi olla, että tämä näyttäytyy hitaammin isojen pelitalojen tuotannossa, sillä ne eivät halua ottaa isoja riskejä. Tätä oletusta vahvistaa pelialaa tutkinut Aphra Kerr (2006, 93), joka toteaa pelinkehittäjien olevan kilpailusuhteessa julkaisijoihin. Julkaisijoille tarjotaan lukuisia pelejä, joista ne päättävät mielestään kilpailukykyisimmät. Kerrin mukaan julkaisijat ovat rohkeampia teknologisen kuin sisällöllisen kehityksen kanssa. Tämä entisestään vahvistaa mielestäni Tuomi-Nikulan (2006, 91) kuvaamia näkymättömiä rajoja; vaihtelevia hahmoja voidaan suunnitella, mutta julkaisijat haluaisivat ylläpitää stereotyyppiä tietynlaisista hahmoista, koska he uskovat niiden myyvän varmemmin.

Ulkoisen maailman vaikutusta tulee myös pelintekijöiden taustoista. Olen jo viitannut esimerkiksi useaan pelaamaani peliin, jotka vaikuttavat omaan ajatteluuni. Tämän lisäksi kulttuuri ja ympäristö vaikuttavat paljon. Esimerkiksi Suomen Porissa asustava vielä toistaiseksi törmää harvemmin muihin kuin valkoisiin ihmisiin, jolloin vaaleasta ihonväristä on helppo tehdä tiedostamaton oletus. Lisäksi oman kuplan ulkopuolelta kirjoittaminen on, kuten aikaisemmin mainittu, usein haastavampaa. Voikin toisaalta olla, että haluaisin tehdä enemmän naishahmoja kuin miessuunnittelija. Usein tuntuikin, että sisko oli minulle merkityksellisin hahmo siinä missä päähenkilö muulle työryhmälle. Olen maininnut jo useampaan kertaan japanilaisen pelisuunnittelukulttuurin, joka monesti eroaa länsimaalaisesta tavasta lähestyä hahmoja. Tapani käsitellä kehonkieltä on myös länsimaalainen, ja jossain muussa kulttuurikontekstissa voitaisiin tehdä eriäviä tulkintoja (Isbister 2006, 51). Tämän lisäksi se, että olen valkoinen suomalainen nainen voi vaikuttaa tapaani kehittää hahmoja, vaikka onkin otettava huomioon, että olen yksilö, enkä vain näiden ryhmien edustaja.

5 Lopuksi

Lähdin selvittämään, mitä kaikkea pelihahmojen konseptitaiteilija, tässä tapauksessa minä itse, huomioin tehdessäni suunnitelmakuvia. Kun aloin kirjoittaa, tiesin esimerkiksi jo, että oma taustani vaikuttaa työskentelyyni. Pidän vahvuutenani realismia, joten tämä vaikutti heti siihen, miten haluaisin hahmosuunnittelua lähestyä. Olin jo huomannut, että poimin inspiraation lähteitä sekä tietoisesti etsimällä että satunnaisesti tällaiseen materiaalin törmätessä. Tein päätöksiä siitä, mitä stereotyyppejä halusin hahmoissa välttää ja mitä vahvistaa. Huomasin myös, että työryhmän kommentit vaikuttavat paljon lopputulokseen; varsinkin, jos ei halua puskea omaa näkemystään suuremmalla varmuudella esille. Ylipääntään työryhmä on erottamaton osa työskentelyä, sillä konseptitaiteilija harvemmin luo hahmoja yksin tyhjästä.

En kuitenkaan ollut täysin tietoinen jokaisesta piirteestä, jonka hahmot saivat. Lisäinkin matkan varrella painopistettä myös tiedostamattomille valinnoille, joita huomasin tehneeni runsaasti. Näitä havaintoja tein paremmin luettuani aiheeseen liitonnaista tutkimuskirjallisuutta, joista keskeisimmäksi tutkijaksi nousi Katherine Isbister. Oletan kuitenkin, että moni kokeneempi hahmosuunnittelija osaa käyttää näitäkin työkaluja – kuten hahmojen sukupuolittunutta elekieltä ja hienovaraisempia stereotyyppejä – minua taitavammin. Tutkimuksesta olikin minulle opettavaista hyötyä, sillä uskon osaavani käyttää näitä keinoja paremmin tulevaisuuden hahmoissani. Väitän kuitenkin, että juuri kukaan ei pysty tekemään jokaista päätöstä ilman, ettei jokin tiedostamaton elementti vaikuttaisi lopputulokseen. Esimerkiksi suunnittelijan kulttuurista vaikuttaa mitä todennäköisimmin poikkeuksetta hahmosuunnitelmiin ilman sen suurempaa tiedostettua pohdintaa.

Omalla kohdallani huomasin, että kuluttamani populaarimedia vaikutti sekä tietoisesti että alitajunnallisesti lopputulokseen. Monessa kohtaa kuvasin, että olin poiminut inspiraatiota esimerkiksi jostain näkemästäni näyttelijästä tai toisesta pelihahmosta. Tämän lisäksi hahmon kehittäminen rakentui valtaosan ajasta vanhojen konseptien päälle. Vaikka kyse ei olekaan fanituotannosta, sopii työskentelyni mediatutkija Henry Jenkinsin (1992, 284) näkemykseen fanien materiaalin käytöstä. Hyödynsin ensin pelisuunnittelijan antamaa lähdetietoa, josta lähdin kasaamaan muun yhteisön kanssa uusia versioita. Jenkins (1992, 284) kuvaa fanien suhdetta mediaan tunteikkaana, mutta kriittisen etäisenä. Väitän, että oma suhteeni *Savioriin* käy läpi samanlaisia kokemuksia. Jenkinsin (1992, 284) mukaan fani hakee materiaalistaan joka käyttökerralla jotain

uutta, jolla saada parempaa käsitystä aineistosta. Jokainen hahmokuvaversio hakee mielestäni samaa lopputulosta.

Omasta mielestäni yksi mielenkiintoinen aihealue, jota pystyin tällä kertaa vain raapaisemaan, on hahmojen visuaalinen miellyttävyys. Uskon tämän menevän tiedostetun ja tiedostamattoman välimaastoon, koska väitän meidän haluavan luoda useimmiten kiiltokuvamaista maailmaa, ja nykyajan populaarikulttuuri on tehnyt siitä oletuksen viihteen visuaalisuudelle. Ajatuksia herättäviä aiheita ovat myös hahmojen sukupuoli ja etnisyys, vaikka niitä onnistuin vain sivuamaan tutkimuksessa, sillä en juuri vaikuttanut näihin piirteisiin.

Saviorin suunnittelu on usein tuntunut vuoristoradalta: Ensin jännityksellä odottaa, mitä tuleman pitää, sitten innoissaan pääsee aloittamaan. Jossain vaiheessa laitteen venkoilu alkaa tuntua pahalta – itse en enää käy vuoristoradoissa juuri tästä syystä – ja lopussa on olo, että aika on mennyt turhan nopeasti.

Usein tuntui, että projekti ja oma tutkielmani jumittivat paikoillaan. Pääsuunnittelija haluaa luonnollisesti, että pelistä tulee mahdollisimman hyvä. Silti asioiden uudelleen pyörittely oli ajoittain motivaatiota laskevaa – ja ajoittain huomasin sen työskentelyjäljessäni sekä -tahdissani. En kuitenkaan halua syyttää tästä ketään. Osoitimme koko ryhmänä aloittelijoiden virheitä. Yksinkertaisesti oma työpanokseni olisi pitänyt aloittaa huomattavasti myöhemmin, kun muu sisältö oli varmennettu, eikä isoja muutoksia olisi tarvinnut pelätä enää. Kommunikaatio oli myös ajoittainen ongelma, sillä olin ainoa ryhmän jäsen, joka ei asu Turussa. Koko ryhmän aktiivisuus vaihteli selvästi painottuen eri ajankohtina. Tämä riippui isolta osalta työmäärästä eri tahojen opiskelujen ja töiden parissa. Tämä ilmiö näkyy myös aikajanassa, johon olen laittanut kuvat valmistumisjärjestykseen (katso liite 1).

Jouduin lisäksi toteamaan, että sorruin myös itse perfektionismiin. Projektin aikana omat taitoni realististyyllisenä kuvittajana paranivat huomattavasti, jolloin minun teki mieli tehdä koko ajan uudenlaisia versioita kuvista. Lisäksi huomasin tarvitsevani myös nopeampaa suunnittelutyötä, sillä nykyisellään yhteen kuvaan saan kulutettua helposti yli kahdeksan–kymmenen tuntia. Kuten howtonotsuckatgamedesign.com-sivustolla (2014) todettiin, sekoittavat monet konsepti- ja promootiotaiteen keskenään. Veikkaan, että itselleni kävi hieman samoin. Tähän vaikutti myös oma kokemukseni siitä, että vasta valmiin oloiset työt ovat esityskelpoisia. Tämä on ehkä yksi merkittävimmistä

opeista, jonka olen saanut graduprojektin aikana. Olenkin yrittänyt korjata asiaa työskentelemällä luonnoskirjan kanssa, jolloin yritän olla ottamatta paineita.



Kuva 53. Nopeita luonnoskirjakokeiluja.

Autoetnografinen design-tutkimus osoittautui hyväksi lähestymistavaksi tutkimukselleni, sillä oma korostunut roolini vaati ympärilleen myös ulkoista rajapintaa ja kriittistä ajattelua. Perustelin tutkimustyyliä aiemmin omalla oppimishalullani.

Väitän, että saavutin tässä tavoitteeni. Toivon, että myös lukija saa oppimisprosessistani jotain irti; autoetnografiaa hyödyntävä tutkija Mariza Méndez (2013) näkee, että tämä on yksi tärkeä tutkimustyylin tavoite ja ansio.

Oma tutkimukseni yritti huomioida mahdollisimman monta eri osa-aluetta aina hahmojen elekielestä työryhmän vaikutukseen. Keskustelu hahmojen representaatiosta ja ikävistä stereotyypeistä on ollut voimakasta viime vuosina populaarimediassa, josta uskon sen löytävän tiensä myös tutkijoiden työn alle aiempaa vahvemmin. Samoin varsinkin naishahmojen yleiset arkkityypit ovat kiinnostaneet enemmän ja enemmän ihmisiä. Tästä esimerkkinä Usva Frimanin (2013) pro gradu sekä populaarikulttuuripuolelta paljon kohua herättänyt kulttuurikriitikko Anita Sarkeesianin *Tropes Vs. Women in video games* -videosarja. Toivon, että tähän tutkimuskeskusteluun huomataan ottaa myös se, että mikään suunnitelma ei synny eristettynä maailmasta. On tärkeää huomioida myös stereo- ja arkkityypit, joita muut kuin naishahmot kohtaavat peleissä. Olisi ylipäättään mielenkiintoista lukea keskustelua stereo- ja arkkityyppien käytöstä puolesta ja vastaan.

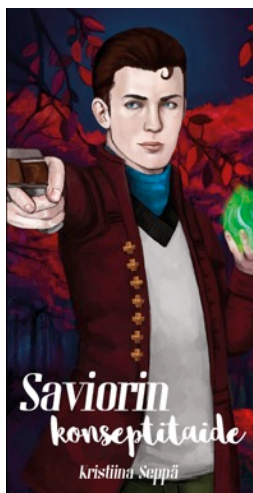
Tällaisessa tutkimuksessa on tärkeää huomioida myös pelin konteksti, joka muovaa suunnittelijan mielenmaailmaa. Ylipäättään tällaista tutkimusta voitaisiin tehdä vertaillen erilaisia työryhmiä – sekä pieniä omakustanneryhmiä että isompia peliyrityksiä – ja niiden toiminnan vaikutusta hahmosuunnitteluun.

Ihmisten elekieli ei ole uusi tutkimusaihe, mutta toistaiseksi videopelihahmojen kohdalla tämä tutkimus on ollut vajavaista. Tutkimusta voitaisiin tehdä esimerkiksi antagonistien ja protagonistien elekielen vertailussa, ja kuinka paljon videopelikehittäjät miettivät näitä asioita suunnitellessaan hahmojaan.

On hyvin mahdollista, että sinä lukija olet huomannut sellaisia piirteitä työskentelystäni, joille olen itse sokeutunut. Toivon, että olen kuitenkin onnistunut tuomaan hahmosuunnittelun pääpiirteitä esille siten, että tilaa jatkokeskustelulle riittää. Monet aihealueet olivat liian laajoja yhden tutkielman alle, joten syvennettävää riittää vielä paljon.

Alkuperäinen tarkoitukseni oli lopettaa tämä tutkimus lopullisten hahmojen kanssa. Kuten jo moneen kertaan on todettu, tämä ei välttämättä onnistunut. Uskon kuitenkin, että jo tämä aikaikkuna antaa tapauskuvan ja käsityksen pelihahmosuunnittelusta aloittavan työryhmän kanssa. Ennen kaikkea tutkimus antaa esimerkin hahmosuunnittelusta sen henkilön näkökulmasta, joka sen kanssa työskentelee.

Mainitsin johdannossa, että yksi innoite tälle tutkielmalle oli Gonzalo Frasca (2001) väite siitä, että videopelihahmot ovat vain yksiulotteisia. Frasca mukaan hahmo on vain kaunis kursori, jolla pelaaja toimii, eikä mitään muuta. Hahmoille ei silloin tarvitsisi suunnitella eri ulottuvuuksia. Koen, että henkilökohtaiset kokemukseni sekä ulkopuolisten esimerkkien tuntemukset, joita olen käsitellyt, kumoavat tämän näkemyksen. Hahmojen visuaalinen tutkimus tarjoaakin moniulotteisen tutkimusalueen, jota olisi syytä jatkaa.



Kuva 54. Takakannen sisältä löytyy Saviorin konseptitaide -lehtinen, josta voi katsoa varsinkin viimeisimpiä hahmoversioita tarkemmin.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Savioriin liittyvä aineisto

Tutkimusmateriaali tekijän hallussa.

Muistiinpanot projektin etenemisestä sekä mietteistä.

Kaikki tähänastiset hahmokonseptit tutkielmassa käsiteltäville hahmoille.

Projektin Redbooth-sivustolla olevat keskustelut ja tiedostot.

Keskustelut projektista Skypessä sekä Google Hangoutsissa.

Projektin tiedostot ja niissä käyty keskustelu Google Drive -palvelussa.

Pelioppaat ja -taidekirjat sekä pelinkehittäjien lausunnot ja kotisivut

Carroll, A. Project Alpha. Viitattu 12.5.2016. Saatavilla:

<http://adamtjc.weebly.com/mood-board-concept-art-storyboard-and-presentation.html>

How to not suck at game design -verkkosivu. 2014. Let's get real about concept art.

7.2.2014. Anhut, A. toim. Viitattu 3.5.2016. Saatavilla:

<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>

Isbister, K. Kotisivut. Viitattu 17.10.2016. Saatavilla:

<http://www.katherineinterface.com/>

Konami. 2013. [MGSV] Character making - Stefanie Joosten as Quiet (3D Scan and Motion Capture). YouTube-video. Viitattu 12.5.2016. Saatavilla:

<https://www.youtube.com/watch?v=DbPxxBbZAhs>

Meretzky, S. 2001. Building character: an analysis of character creation. 20.11.2001.

Viitattu 19.7.2015. Saatavilla:

http://gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_01.htm

Pardew, L. 2005. Designing Illustration and Storyboarding for Games. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Platige Image. 2013. Cyberpunk 2077. Viitattu 12.5.2016. Saatavilla:

<https://www.behance.net/gallery/6573211/cyberpunk-2077>

Shinkawa, Y. 1999. The Art of Metal Gear Solid. Softbank Publishing

Populaariartikkelit ja pelien wikisivustot

Andrew N. 2014. Female Gamers Speak About the Bayonetta Franchise. 25.10.2014.

Negative World. Viitattu 12.5.2016. Saatavilla:

<http://www.negativeworld.org/feature/11720/female-gamers-speak-about-the-bayonetta-franchise-part-1-of-2#.VzSXUSOLSuo>

Betancourt, D. 2016. Iron Man will soon be a young black woman – written by a white man. 7.8.2016. Independent. Viitattu 13.8.2016. Saatavilla:

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/iron-man-will-soon-be-a-young-black-woman-written-by-a-white-man-a7124611.html>

Economist. 2014. The Economist explains: Why video games are so expensive to develop. 24.9.2014. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla:

<http://www.economist.com/blogs/economist-explains/2014/09/economist-explains-15>.

Einhorn, A. 2015. The (mis)representation of women in games. 13.8.2015. Gamasutra. Viitattu 12.5.2016. Saatavilla:

http://www.gamasutra.com/blogs/AsherEinhorn/20150813/251201/The_misrepresentation_of_women_in_games.php

Mhatre, N. 2012. Are big budgets killing the video game industry? 25.10.2012. Viitattu 29.10.2013. Teksti ei enää saatavilla.

Narcisse, E. 2015. Video Games' Blackness Problem. 19.2.2015. Kotaku. Viitattu

12.5.2016. Saatavilla: <http://kotaku.com/video-games-blackness-problem-1686694082>

Rougeau, M. 2015. Publishers Wanted To Change Life Is Strange's Protagonists Into

Men. 11.1.2015. Kotaku. Viitattu 12.5.2015. Saatavilla: <http://kotaku.com/publishers-wanted-to-change-life-is-stranges-protagonis-1678811522>

Sarkeesian, A. 2013. Tropes vs. Women in Video Games. Videosarja. Viitattu 17.5.2016. Saatavilla:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

Silent Hill Wiki -sivusto. Artikkelin hahmosta Maria. Viitattu 6.5.2016. Saatavissa: <http://silenthill.wikia.com/wiki/Maria>.

Tassi, P. 2013. Coming To Terms With The Difficult Ending Of The Last Of Us.

17.6.2013. Forbes. Viitattu 18.8.2015. Saatavilla:

<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/06/17/coming-to-terms-with-the-difficult-ending-of-the-last-of-us/>.

Young, S. 2009. Resident Evil 5: Killing African Zombies is Racist. 18.3.2009.

Twentysided. Viitattu 13.8.2016. Saatavilla:

<http://www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=2543>

Tilastot ja sanakirjalähteet

Entertainment Software Association. 2015. Essential facts about the computer and video game industry. 2015 Sales, demographic and usage data. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla:

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Merriam-Webster-sanakirja a. Stereotyypin määritelmä. Viitattu 14.5.2016. Saatavilla:

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/stereotype>

Merriam-Webster-sanakirja b. Arkkityypin määritelmä. Viitattu 14.5.2016. Saatavilla:

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/archetype>

Mainitut pelit

0x10^c (Mojang AB, tekeillä)
Assassin's Creed III (Ubisoft 2012)
Banner Saga 2 (Stoic Studio 2016)
Bastion (Supergiant Games 2011)
Bayonetta (Platinum Games 2009)
Beyond: Two Souls (Sony Computer Entertainment 2013)
Call of Cthulhu (Chaosium 1981)
Candy Crush Saga (King 2012)
Chainmail (Guidon Games / TSR 1971)
Crash Bandicoot (Sony Computer Entertainment 1996)
Crysis (Crytek 2007)
Cyberpunk 2077 (CD Project RED, tekeillä)
Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Capcom 2005)
Divinity: Original Sin (Larian Studios 2014)
Dungeons and Dragons (TSR / Wizards of the Coast 1974–)
Half-Life (Valve Corporation 1998)
I am Bread (Bossa Studios 2015)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo 2002)
Life is Strange (Square Enix 2015)
Max Payne (Remedy Entertainment 2001)
Metal Gear Solid (Konami 1998)
Metal Gear Solid: Portable Ops (Konami 2006)
Metal Gear Solid V: Phantom Pain (Konami 2015)
Pac-Man (Namco 1980)
Pong (Atari Inc. 1972)
Portal (Valve 2007)
Resident Evil 5 (Capcom 2009)
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment 2005)
Shadowrun: Dragonfall – Director's cut (Harebrained Schemes 2014)
Silent Hill 2 (Konami 2001)
Super Mario Bros. (Nintendo 1985)
Talos Principle (Croteam 2014)
The Last of Us (Sony Computer Entertainment 2013)
The Walking Dead (Telltale Games 2012)
Tomb Raider -pelisarja (Eidos Interactive / Square Enix 1996–)

Transistor (Supergiant Games 2014)
Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment 2009)
Witcher (CD Project Red 2007)
Witcher 3: The Wild Hunt (CD Project Red 2015)
World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004)

Muu mainittu media

Annika Bengtson: Prime Time: elokuva (Yellow Bird Films 2012)
Game of Thrones: televisiosarja (HBO 2011)
Iron Man: sarjakuvahahmo (Marvel 1963)
New Girl: televisiosarja (FOX 2011)
Orange is the New Black: televisiosarja (Netflix 2013)
Ovela Kettu: ooppera (Suomen Kansallisooppera 2015)
Riivattu: elokuva (Alliance Films 2011)
Spider-Man: sarjakuvahahmo (Marvel 1962)
The House of the Devil: elokuva (Constructovision 2009)

Tutkimuskirjallisuus

Aaltonen, S. & Högbacka, R. 2015. Refleksiivisyyden ulottuvuudet. Teoksessa Umpikujasta oivallukseen. Aaltonen, S. & Högbacka, R. (toim.). Tampere: Tampere University Press.

Aarseth, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. The international journal of computer game research, volume 1 / issue 1. Viitattu 18.7.2015. Saatavissa <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Arsenault, D. 2009. Video Game Genre, Evolution and Innovation. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009; 3 (2), p. 149-176. Viitattu 19.10.2016. Saatavilla: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65/125>

Barton, M. 2008. Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games. Taylor & Francis.

Burn, A. & Carr, D. 2006. Computer Games: Text, Narrative and Play. Cambridge: Polity Press.

Collin, J. 2012. The Deep – pelisuunnitelman laatiminen. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. AMK-opinnäytetyö. Viitattu 18.7.2015. Saatavissa: <http://theseus17-kk.lib.helsinki.fi/handle/10024/51210>

Edelson, D. C. 2002. Design Research: What We Learn When We Engage in Design. Journal of the Learning Sciences, 11:1 2002. Routledge. 105-121

Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner A. P. 2011. Autoethnography: An Overview. Viitattu

- 11.8.2016. Saatavilla: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>
- Eskelinen, M. 2001. The Gaming Situation. The international journal of computer game research, volume 1 / issue 1. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen>
- Frasca, G. 2003. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Viitattu 18.7.2015. Saatavissa: http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUP2003.pdf
- Frasca, G. 2001. Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising. Siggraph. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>
- Friman, U. 2013. Pelimaailmojen fantastiset naiset: Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto. Historian, kulttuurin ja taiteiden laitos.
- Frome, J. 2007. Eight ways videogames generate emotion. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.25139.pdf>
- Hight, J. & Novak, J. 2008. Game Development Essentials: Game Project Management. New York: Delmar, Cengage Learning
- Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design. A psychological approach. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Isotalus, P. 2004. Valmius ihastua tietokonepersoonaan. Teoksessa Paunonen, U. & Suominen, J. (toim.) Digirakkaus. Tampere: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut. 87–96.
- Jenkins, H. 1992. Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. New York & London: Routledge.
- Junnila, M. 2007. Genret ja niiden rikkominen pelisuunnittelussa. Pro gradu- tutkielma. Taideteollinen korkeakoulu. Medialaboratorio. Viitattu 27.7.2015. Saatavilla: <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/12484>
- Jyväskylän yliopisto / Viestintätieteiden laitos. Ryhmäviestinnän perusteet -verkkopöytäkirja. Vuorovaikutus / Viestintä. Viitattu 7.5.2016. Saatavilla: <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhmaviesti/vuorovaikutus/viestinta.html>
- Järvinen, A. 2002. Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002. Teoksessa Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri. Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim. & suom.) Helsinki: Gaudeamus Kirja. 70–91
- Kallio, K.P. 2009. Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen: Suhteellinen määrällinen, strukturoitu laadullinen ja muutamia muita kompromissiratkaisuja. Teoksessa Suominen, J. & al. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto. 106–113. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-10.pdf>
- Kawulich, B. B. 2005. Participant Observation as a Data Collection Method. Forum

Qualitative Sozialforschung. Vol. 6, no 2, Art 43, maaliskuu 2005. Viitattu 7.8.2015. Saatavilla: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/996>

Kemppainen, J. 2012. Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Suominen, J. & al. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto. 56–60. Viitattu 14.5.2016. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>

Kerr, A. 2006. The Business and Culture of Digital Games. London: Sage Publications Ltd.

Klaavu, N. 2013. Pelihahmon suunnittelu – Ja rooli pelikokemuksessa. Turun ammattikorkeakoulu. AMK-opinnäytetyö. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: http://theseus17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/59145/Klaavu_Noora.pdf?sequence=1

Klevjer, R. 2006. What is Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single Player Computer Games. Tohtorin väitös. Bergenin yliopisto. Informaatiotieteiden ja median laitos. Viitattu 18.8.2015. Saatavilla: http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf

Koski, J. 2011. Pikseli-ihastuksesta pikselirakkauteen – Pelaajan ja pelihahmon välinen kiintymys. Teoksessa Saarikoski, P., Heinonen, U. & Turtiainen R (toim.) Digirakkaus 2.0. Vaasa: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut. 63–73.

Koski, J. 2009. Building Character. Digital game characters and their creation in historical contexts. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto. Historian, kulttuurin ja taiteiden laitos.

Kultima, A. 2015. Game Design Research. Tampereen yliopisto. Viitattu 10.10.2015. Saatavilla: https://www.researchgate.net/profile/Kultima_Annakaisa/publication/282185969_Game_Design_Research/links/5606f1ae08aeb5718ff7d04c.pdf

Lankoski, P. Heliö, S. & Ekman, I. 2003. Characters in computer games: toward understanding interpretation and design. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf>

Masahiro, M. 1970. The Uncanny Valley.

Masuch, M. & Röber, N. 2005. Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow. Viitattu 3.9.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.48223.pdf>

Méndez, M. 2013. Autoethnography as a research method: Advantages, limitations and criticisms. Colombian Applied Linguistics Journal. Vol 15, no 2, July/Dec. 2013. Viitattu 19.10.2016. Saatavilla: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-46412013000200010

- Mitchell, G. & Clarke, A. 2003. Videogame art: remixing, reworking and other interventions. Viitattu 19.7.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.36114.pdf>
- Mäyrä, F. 2008. An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London: Sage Publications.
- Navarro, V. 2012. I Am a Gun: The Avatar and Avatarness in the FPS. Teoksessa Voorhees, G. A., Call, J. & Whitlock, K. (toim.) Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games. Continuum. 63–87
- Niedenthal, S. 2009. What we talk about when we talk about game aesthetics. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf>
- Newman, J. 2008. Playing with videogames. Oxon: Routledge.
- Rinskoi, H. 2012. Konsoliroolipelihahmojen visualisointi konseptipiirtämisen keinoin. AMK-opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/54344/Rinskoi_Heli.pdf?sequence=1
- Schneider, E., Wang, Y. & Yang, S. 2007. Exploring the Uncanny Valley with Japanese Video Game Characters. Viitattu 4.10.2015. Saatavilla: <http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-the-uncanny-valley-with-japanese-video-game-characters>
- Stenros, J. & Harviainen, J. T. 2011. Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011, s. 62–72. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. Viitattu 27.7.2015. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>
- Suominen, J. & al. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto. 106–113. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-10.pdf>
- Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. 2007. Autoetnografinen tutkimus. Viitattu 19.10.2016. Saatavilla: <http://www.xip.fi/tutkija/>
- Tuomi-Nikula, O. 2006. Vaikeneva suomalainen ja muita stereotyyppisiä suomalaisten ja saksalaisten symbolisina rajoina. Teoksessa Raja: kohtaamisia ja ylityksiä. Saarikoski, P., Turtiainen, R. & Granö, P. (toim.) Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja VIII. Pori: Turun yliopisto. 85–100
- Vella, D. 2014. Modeling the semiotic structure of game characters. Viitattu 18.7.2015. Saatavilla: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/digra2014_submission_40.pdf
- Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BJT Kustannus.
- Weinbren, G. 2002. Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samaistuminen ja virtuaalitalan pakkomieltäinen hallinta. Teoksessa Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri. Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim. & suom.) Helsinki: Gaudeamus Kirja. 218–237

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & Ivory J. D. 2009. The virtual census: representation of gender, race and age in video games. *New Media & Society*. Vol 11 (5) 2009. 815–834

Wright, A. 2008. Psychological Properties of Colours. *Colour Affects* -verkkosivulla. Viitattu 6.5.2015. Saatavilla: <http://www.colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours>

Saviorin hahmokonseptien kehittyminen 2013–2016

Vanhan suunnittelijan versioita alkuvuosi
2013 / veli



Kesä-/heinäkuu 2013 / sisko & veli



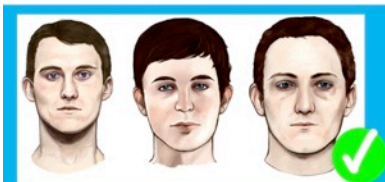
Päsuunnittelijan toive käyttää näitä kuvia
/ psykiatri & pappi



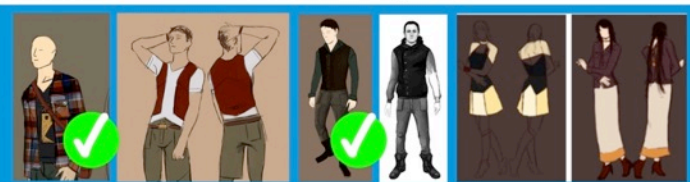
Syys-/lokakuu 2013 / päähenkilön ensimmäinen vaate-
kokeilu ja kokeiluversioita siskosta



Marraskuu 2013 / päähenkilön uusia kokeiluversioita



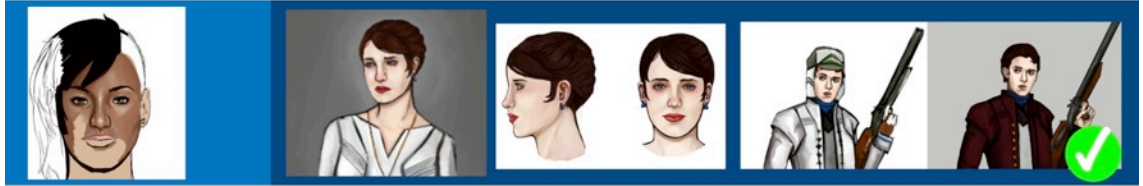
Joulukuu 2013 / tammikuu-maaliskuu 2014 / vaateyylin hapuilua



-merkit tarkoittavat sillä hetkellä eteenpäin vietyä versiota

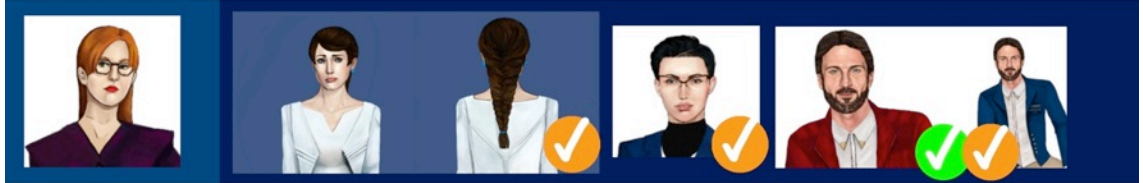
Huhtikuu 2014
/ psykiatrin ensimmäinen kokeilu

Tammi-helmikuu 2015 / sisko ja päähenkilö alkavat päästä lähemmäs lopullisia muotojaan
kokeiluja psykiatrista



Kesä-heinäkuu 2015 / suurin osa hahmoista saavuttaa nykyisen ulkoasunsa

Isän versio hyväksyttiin ensin, mutta siitä tuli muutaman kuukauden päästä epävarma, päähenkilöön lähinnä pientä viilausta



Joulukuu 2015 / siskon naaman korjailu



Toukokuu 2016 / psykiatrin ja päähenkilön korjaamista



-merkit tarkoittavat sillä hetkellä eteenpäin vietyä versiota, johon halutaan kuitenkin tehdä muokkauksia