

Kirsi Koivikko

PÄÄHENKILÖHAHMOJEN SUUNNITTELU VISUAL NOVEL -LAJITYYPIN PEILIIN

Opinnäytetyö

Tuote- ja palvelumuotoilu

Muotoilija (AMK)

2020



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkintonimike	Aika
Kirsi Koivikko	Muotoilija (AMK)	lokakuu 2020
Opinnäytetyön nimi		
Päähenkilöhahmojen suunnittelu visual novel -lajityypin peliin		38 sivua 16 liitesivua
Toimeksiantaja		
Ruuti – sukupuolisensitiiviset ura- ja työpaikkaohjauksen mallit -hanke		
Ohjaaja		
Heli Abdel Rahman		
Tiivistelmä		
<p>Tämän opinnäytetyön aiheena on digitaalisen pelin hahmosuunnittelu. Tavoitteena oli suunnitella päähenkilöhahmot tarinalliseen visual novel -lajityypin peliin. Hahmojen tuli olla pelin tarinaan sopivat. Peliä on suunniteltu käytettäväksi tietokoneella ja mobiilissa ja pelin kohderyhmä on yli kolmekymmentävuotiaat suomalaiset, jotka pelaavat yksin satunnaisesti ajanvietteeksi ja rentoutuakseen. Pelin toteutuksesta vastaa pelisuunnittelun opiskelijaryhmä harjoitustyönä.</p> <p>Pelin taustalla on pyrkimys edistää yhdenvertaisuutta kertomalla epätyypillinen tarina. Työssä myös esitellään lyhyesti kirjallisuuden käsitettä interaktiivinen fiktio, johon myös pelin genre visual novel lukeutuu, ja pohditaan pelin määritelmää.</p> <p>Tutkimus on produktiivinen ja käytetyt tutkimusmenetelmät ovat laadullisia. Tutkimus kohdistuu pelin tarinaan, sen sisältöön ja henkilökuvaukseen. Opinnäytetyössä kuvataan pelin pää- ja sivuhenkilöhahmon suunnitteluprosessi. Prosessissa hyödynnetään tunnelma- ja elämäntapatauluja hahmottamaan pelin tunnelmaa ja hahmon arvoja ja elämäntyylejä. Hahmojen piirtämiseen kehitettiin luonnostelumetodi, jossa saman luonnoksen eri versioita kuljetetaan rinnakkain ja kehitetään eteenpäin vaiheittain. Hahmoille suunnitellut vaaterefe- rensit on kuvattu havainnollisesti. Projekti oli onnistunut ja lopputuloksena syntyi kaksi henkilöahmokonseptia peliin.</p>		
Asiasanat		
hahmot, pelit, pelisuunnittelu		

Author (authors)	Degree	Time
Kirsi Koivikko	Bachelor of Culture and Arts	October 2020
Thesis title		
Main character design for the visual novel game		38 pages 16 pages of appendices
Commissioned by		
Ruuti – gender smart models for career and workplace counselling		
Supervisor		
Heli Abdel Rahman		
Abstract		
<p>The objective of the thesis was to create character design for the main characters for the digital visual novel game. The game had a story and characters were made to support the narrative. The game was made to use with a computer or a mobile device. The target group of the game was over thirty-year-old Finnish people who play games alone for entertainment and to relax. The game was made by game design students as their internship.</p> <p>The game aims to improve equality by telling an untypical story. In the report was also introduced the term of interactive fiction which includes visual novel, and a definition of game was considered.</p> <p>The research was productive and methods were qualitative. The story, its content and character description of the game was in the centre of the research. The design process targets the main character and minor character of the game. Moodboard was used to perceive what the atmosphere in the game was, and lifestyle board to perceive what values and the way of living of the main character were. For the character design the sketching method was developed and described in practise step-by-step. The clothing references of characters were described illustrative. As a production concepts of two characters were designed.</p>		
Keywords		
Character design, characters, game design		

SISÄLLYS

KESKEISIMMÄT KÄSITTEET	5
1 JOHDANTO	7
2 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT	7
3 PROJEKTIN TAUSTA	10
3.1 Ruuti – sukupuolisensitiiviset ura- ja työpaikkaohjauksen mallit	10
3.2 Kohderyhmä	11
3.3 Interaktiivinen fiktio	13
4 ASENNE KOHDALLAAN -PELIN TARINA	14
4.1 Narratiivinen diskurssianalyysi pelin tarinasta	15
4.2 Moodboardit pelin tyylistä	16
5 HAHMOSUUNNITTELU	17
5.1 Hahmoanalyysi pelin päähenkilöstä.....	18
5.2 Päähenkilöhahmon luonnosteluprosessi	21
5.3 Pelin päähenkilön värit ja vaatetus	26
5.4 Pelin lapsihahmon suunnittelu	29
5.5 Valmis konsepti.....	33
6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI	34
7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO.....	34
8 POHDINTA	35
LÄHTEET.....	37
KUVALUETTELO	39

LIITTEET

Liite 1. Moodboardit

Liite 2. Hahmoluonnoksia päähenkilöhahmosta

Liite 3. Hahmoluonnoksia sivuhenkilöhahmosta

KESKEISIMMÄT KÄSITTEET

2D-grafiikka, 2D graphic – Pelistä pelaajalle näkyvä ulottuvuus, joka koostuu kaksiulotteisista kuvapisteistä eli pikseleistä (Kuorikoski 2018, 302).

Digitaalinen peli, digital game – Peli, jota pelataan digitaalisessa ympäristössä (Esposito 2005). Digitaalinen ympäristö voi tarkoittaa muun muassa tietokonetta, mobiililaitetta tai pelikonsolia.

Elämäntapataulu, lifestyle board – Visuaalinen esitys, jolla kuvataan kohde-ryhmän elämäntapaa, henkilökohtaisia ja sosiaalisia arvoja sekä kulutustottumuksia (Kettunen 2001, 81).

Genre – Tarkoittaa pelin lajityyppiä ja kuvaa pelin toiminnallista tyyliä eikä sisältöä kuten esimerkiksi elokuvien genreluokitus (Manninen 2007, 19).

Henkilöhahmo – Tarinan hahmo, jonka toimintaa, ulkonäköä tai ajatuksia kuvataan (Tieteen termipankki 2014).

Interaktiivisuus, interactivity – Vuorovaikutus pelaajan ja pelijärjestelmän välillä. Peli muuttuu suhteessa pelaajan toimintaan. Interaktiivisuus on pelien olennaisinta olemusta. (Kuorikoski 2018, 305.)

Interaktiivinen fiktio, interactive fiction – Teos, jonka kanssa kokija voi olla vuorovaikutuksessa. Esimerkiksi teos voi olla teatteriesitys, jonka tarinan kulkuun yleisö voi vaikuttaa, tai peli. (Tieteen termipankki 2016.)

Minipeli, minigame – Peliajaltaan lyhyt digitaalinen peli, joka sisältyy toiseen digitaaliseen peliin.

Pelihahmo – Pelaajan tai tekoälyn ohjaama hahmo, joka vaikuttaa pelin maailmaan (Kuorikoski 2018).

Sukupuolisensitiivisyys, gender sensitivity ks. sukupuolittietoinen (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2020).

Sukupuolietoisuus, gender awareness – Sukupuoliin sosiaalisesti ja kulttuurisesti liitettyjen oletusten, stereotyyppien, käsitysten ja ennakkoluulojen tunnistamista ja kriittistä arviointia. Käytetään myös käsitettä sukupuolisensitiivisyys. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2020.)

Tunnelmataulu, moodboard – Visuaalinen esitys, joka havainnollistaa suunniteltavan tuoteidean välittämää tunnetta tai tunnelmaa. Moodboardin voi koostaa muun muassa kuvista, materiaaleista, väreistä tai muodoista. (Savolainen 2016.)

Visual novel – Pelilajityyppi ja kerronnan muoto, jossa tarina esitetään multimediaa hyödyntäen. Usein pelaaja voi vaikuttaa tarinan kulkuun peliin asetetuissa valintakohdissa. (Bashova & Pachovski 2013, 3.)

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutustutaan digitaalisten pelien maailmaan. Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella hahmot visual novel -genren peliin. Projekti sai alkunsa Ruuti – sukupuolisensitiiviset ura- ja työpaikkaohjauksen mallit -hankkeen toimeksiannosta. Hankkeen tavoitteina on sukupuolten välistä tasa-arvoa edistävä työ koulutus- ja työpaikkaohjauksen parissa (Xamk 2018). Lähestymistapana on sukupuolisensitiivisyys. Peli kuuluu hankkeen tuloksiin.

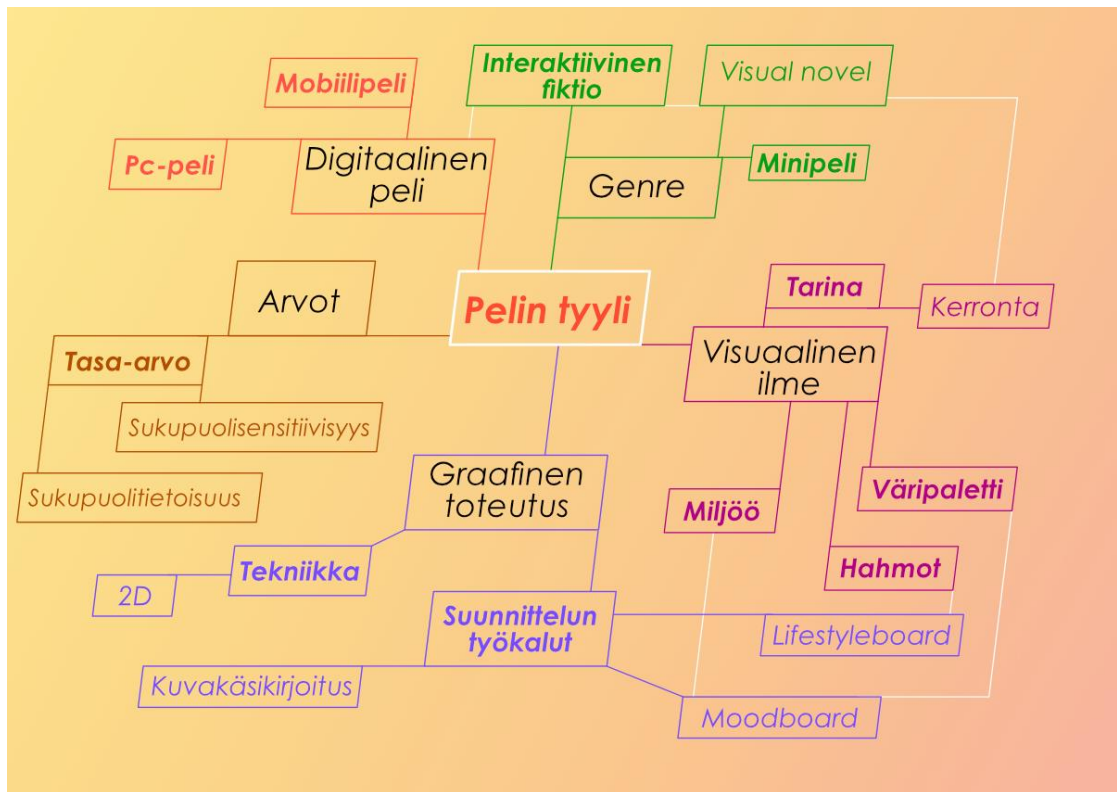
Pelin nimi on *Asenne kohdallaan*, englanniksi *The Right Attitude*. Peli on interaktiivinen kertomus, jonka teemoja ovat työ, ammatinvalinta ja urasuunnittelu. Suomessa on vahvasti sukupuolen mukaan eriytyneitä ammattialoja (Tilastokeskus 2018, 45–46). Pelin viestiin haluttiin kiinnittää erityistä huomiota. Peli pyrkii innostamaan pelaajaansa miettimään omaa uraansa ja haaveilemaan uusista ammatillisista mahdollisuuksista. Pelin sisällössä oli tärkeää, että se ei turhaan vahvista sukupuolistereotyyppioita, vaan viestinä on pohtia uravalintoja aidon kiinnostuksen ja omien vahvuuksien näkökulmasta.

Tässä opinnäytetyössä esitellään prosessi, jossa tarinan pohjalta luodaan hahmo. Hahmosuunnittelun pohjaksi tuotetaan tunnelma- ja elämäntapataulut. Suunnitteluprosessin aikana muotoutuu luonnostelumetodi, jonka käyttöä demonstroidaan kahden hahmon suunnittelussa. Lopputuloksena syntyy kaksi valmista hahmokonseptia.

2 TUTKIMUSASETELMA JA -MENETELMÄT

Tässä luvussa kerrotaan työn tutkimuksellisista lähtökohdista ja tutkimuksen asetelusta. Opinnäytetyön ote on produktiivinen: työn tuloksena syntyy peliin henkilöhahmot. Tutkimuksessa suunnittelun pohjaksi analysoidaan *Asenne kohdallaan* -pelin tarinaa ja sen hahmoja.

Kuvassa 1 on opinnäytetyön aiheeseen liittyviä käsitteitä ja niiden välisiä suhteita kuvaava käsitekartta. Käsitekartta on tehty työn alkuvaiheessa, jolloin aiheeksi oli vielä kaavailtu pelin tyyliä. Myöhemmin aihe rajautui pelkästään hahmoihin.

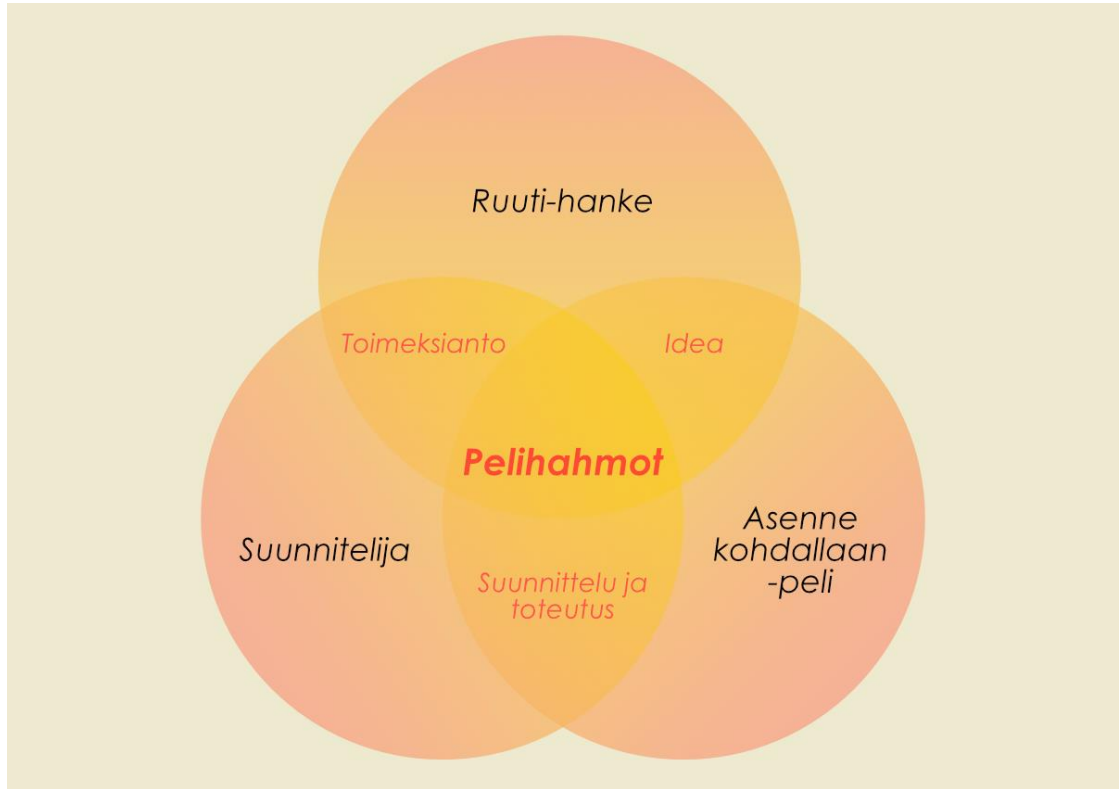


Kuva 1. Käsitekartta (Koivikko 2020)

Käsitekartan keskiössä on pelin tyyli ja siitä haarautuvat osa-alueet ovat digitaalinen peli, genre, visuaalinen ilme, graafinen toteutus ja arvot. Käsitekartalla on pyritty hahmottamaan sitä, millaista peliä suunnitellaan, mitä siihen liittyy ja mitä täytyy tutkia. Peliä suunniteltaessa oleellista on, mille alustalle peli tehdään. Asenne kohdallaan -peli on digitaalinen peli, jota voi pelata tietokoneella (pc) tai mobiililaitteella, mutta konsolipeliä siitä ei tehtäisi. Pelin käsitteeseen liittyy myös käsite interaktiivinen fiktio, joka liittyy myös genreen. Genrestä käsitekartassa haarautuu käsitteet minipeli ja visual novel, koska asenne kohdallaan -peli on yhdistelmä näitä kahta genreä: visual novel, joka sisältää useita minipelejä.

Visuaalisen ilmeen käsitettä käytettiin tässä otsikoimaan niitä seikkoja, jotka pelaaja näkee ja kokee peliä pelatessaan. Näitä olivat tarina, josta haarautuva kerronta on suoraan sidoksissa valittuun genreen, sekä miljö, väripaletti ja hahmot. Graafisella toteutuksella tarkoitettiin tässä teknistä visuaalisuuden toteutusta, joten siitä haarautuvat käsite 2D ja suunnittelun työkalut, joita ovat kuvakäsikirjoitus, moodboard ja lifestyleboard. Moodboardia käytetään miljöön ja värien suunnittelussa, kun taas lifestyleboard on apuna hahmosuunnitte-

lussa. Asenne kohdallaan -peli on suunniteltu sukupuolisensitiivisyyden ja -tietoisuuden näkökulmasta ja sillä halutaan edistää tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta. Sukupuolisensitiivisyydellä tarkoitetaan sukupuoliin liitettyjen asenteiden ja ennakkoluulojen tiedostamista ja niiden kriittistä arviointia (Terveystieteiden tutkimuskeskus ja hyvinvoinnin laitos 2020).



Kuva 2. Viitekehys (Koivikko 2020)

Kuvassa 2 esitetty viitekehys kuvaa työn lähtökohdista ja työn lopputulokseen vaikuttavia tekijöitä. Työn tulos, eli pelihahmot, on asetettu viitekehysten keskelle ja osatekijät sen ympärille. Projektissa Ruuti-hanke on idean luoja ja toimeksiantaja, jonka nimen alla peli tuotetaan, joten hankeen suunnalta tulevat raamit ja mielipiteet tulee ottaa huomioon suunnittelussa. Asenne kohdallaan -peli itsessään on myös osatekijä, koska pelin sisältö vaikuttaa siihen, millaiset hahmot se tarvitsee. Suunnittelija, eli tämän opinnäytteen tekijä, suunnittelee ja luo pelihahmot, jolloin tämän käden jälki näkyy lopputuloksessa.

Tässä opinnäytetyössä vastataan kahteen tutkimuskysymykseen, joista päätutkimuskysymys on: Miten suunnitellaan hahmot visual novel -peliin? Alatutkimuskysymys on: Millaiset hahmot sopivat Asenne kohdallaan -peliin? Päätut-

kimuskysymyksellä pureudutaan hahmosuunnitteluun teoriassa ja alatutkimuskysymykseen vastaaminen hyödyntää teoriaa ja osoittaa sen käyttöä käytännössä.

Tutkimusmenetelmät tässä opinnäytteessä ovat laadullisia. Narratiivisessa tutkimuksessa kohteena on kertomukset. Kerronnallinen diskurssi kuvaa vakiintuneita, tunnistettavia käytänteitä, muotoja, juonirakenteita, tapoja ja välineitä, joilla tietty viesti on totuttu kertomaan. Narratiivisessa diskurssianalyysissä peilataan tutkimuskohdetta kertomuksen lajityypin vakiintuneisiin käytäntöihin. (Heikkinen 2018.)

3 PROJEKTIN TAUSTA

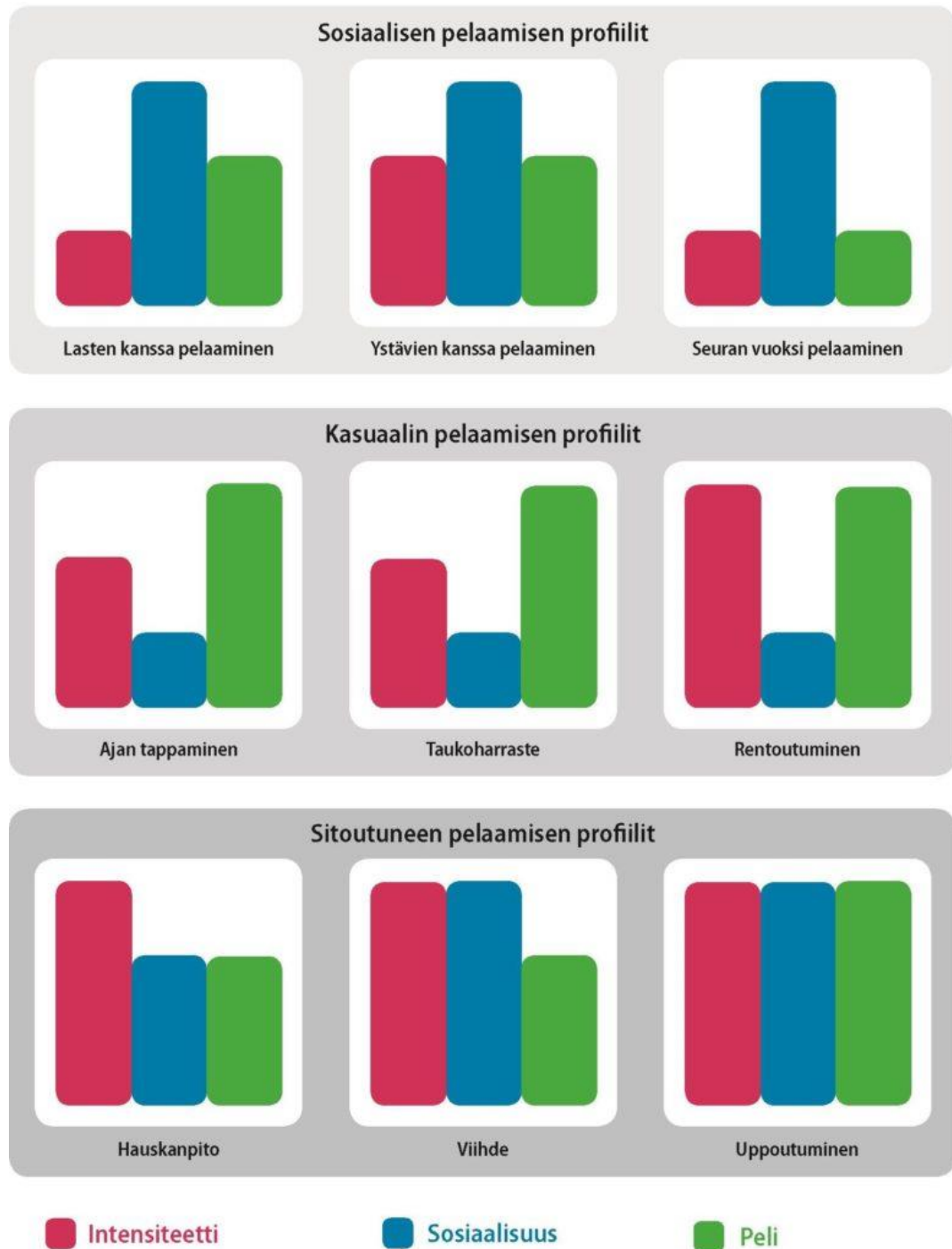
Projektissa tekeillä oleva peli on digitaalinen ja sitä voi pelata internet-selaimella joko pöytätietokoneella tai mobiililaitteella. Peli on suunnattu aikuisille. Se on genreltään eli tyylistään visual novel, joka kuuluu myös interaktiivisen fiktion käsitteen alle, josta kerrotaan lisää myöhemmin tässä luvussa. Peli siis kertoo tarinan sarjakuvan tapaan ja kerronnan lomassa pelaajalle on toiminnallisia osuuksia.

3.1 Ruuti – sukupuolisensitiiviset ura- ja työpaikkaohjauksen mallit

Asenne kohdallaan -pelin alulle paneva voima oli Ruuti-hanke. Ruuti hanke on Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamkin hallinnoima hanke, joka ajoittuu vuosille 2018–2020. Sen osatoteuttajat ovat Aikuiskoulutus Taitaja ja Kouvolan seudun ammattiopisto Ksao. Hankkeen rahoituksesta vastaa Hämeen ELY-keskus ja Euroopan Sosiaalirahasto. Hankkeen tavoitteena on kehittää sukupuolisensitiivinen ura- ja työpaikkaohjauksen malli sekä opettajille ja ohjaajille että esimiehille ja työpaikkaohjaajille. Lisäksi myös työttömille, alanvaihtajille ja opiskelijoille luodaan aineistoa koulutus- ja uravalinnoista oman osaamisen tunnistamisen ja siitä kertomisen tueksi. Tällaista aineistoa oli muun muassa videoiksi kootut uratarinat kertojansa sukupuolelle epätyypillisiltä aloilta. (Xamk 2018.) Asenne kohdallaan -peli on jatkumoa näille uratarinoille, vaikka kertomus on fiktiivinen.

3.2 Kohderyhmä

Kohderyhmällä tarkoitetaan tavoiteltua yleisöä, heitä, jotka halutaan saada tuotteen pariin. Asenne kohdallaan -pelin kohderyhmä on aikuiset, eli yli kolmekymmentävuotiaat, ihmiset, jotka ovat satunnaisia digitaalisten pelien kuluttajia tai eivät kuluta niitä lainkaan. Primääriseksi yleisöksi haettiin satunnaisia pelaajia, joille pelaaminen on tuttua pienimuotoisena ja yksinkertaisena, kuten facebook- tai pulmapelit. Nämä ihmiset olisivat myös kiinnostuneita tarinoista ja estetiikasta ja työskentelisivät matalapalkkaisilla aloilla. Kohderyhmää voisi kuvata myös Pelikasvattajan käsikirja 2 -teoksessa esitetty malli pelaamismentaliteeteista ja pelaajaprofiileista (kuva 3). Mallin on alun perin laatinut kolmikko Kallio, Mäyrä ja Kaipainen Tampereen yliopistosta ja se on esitetty vuonna 2009 artikkelissa Pelikulttuurin monet kasvot – Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa.



Kuva 3. Pelaamismentaliteetit ja pelaajaprofiilit (Mustonen & Korhonen 2019)

Kuvan 3 kuviot esittävät yhdeksää eri pelaamismentaliteettia, joissa suhdetta pelaamiseen kuvaa intensiteetti, sosiaalisuus ja peli. Erilaiset pelaamismentaliteetit voidaan jakaa kolmeen ryhmään, eli pelaajaprofiileihin. (Mustonen & Korhonen 2019.) Asenne kohtallaan -peli tähtää kuvassa keskimääräiseen ryhmään eli kasuaalin pelaamisen profiileihin. He ovat pelaajia, jotka pelaavat ajanvietteeksi ja rentoutuakseen. Tällaiseen pelaamisessa intensiteetti on joko korkea tai melko korkea. Peli osuus on korkea, koska kyseessä on yksinpeli. Samasta syystä sosiaalisen ulottuvuuden osuus on pieni, koska peliin ei

ole sisällytetty vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa. Sosiaalisuutta voi kuitenkin syntyä keskustellessa muiden peliä pelanneiden kanssa pelin ulkopuolella.

Sekundääriseksi yleisöksi tavoiteltiin ihmisiä, joihin voisi vaikuttaa pelin tarinalla lisäämään heidän sukupuolitietouttaan eli ymmärrystään yhdenvertaisuudesta ja moninaisuudesta. Myös ammatillisessa ohjauksessa työskenteleviä tavoiteltiin Asenne kohdallaan -pelin pariin. Tertiääriseksi yleisöksi katsottiin aikuiset maahanmuuttajataustaiset, jotka haluavat oppia suomen kieltä tai päästä opiskelu- tai työelämään Suomessa.

3.3 Interaktiivinen fiktio

Aristoteleen mukaan tarinalla on alku, keskikohta ja loppu (Sundstedt 2005, 87). Lähes kaikissa peleissä tyypillistä on pyrkimys sääntöjä noudattaen saavuttaa pelin asettama tavoite, jolloin peli siirtyy alkutilanteesta lopputilanteeseen (Adams 2014, 2). Eli kuten tarinassa, myös peleissä on alku, keskikohta ja loppu. Tämä tekee peleistä mielenkiintoisia narratologian näkökulmasta. Interaktiivisella fiktiolla tarkoitetaan teosta, siis ihmisen keksimää esitystä, johon kokija voi olla vuorovaikutuksessa. Interaktiivinen fiktio luetaan usein kirjallisuuteen, kuten osoittaa se, että määritelmä oli poimittu Tieteen termipankista (2016) otsikon ”kirjallisuudentutkimus” alta. Pelejä ei kuitenkaan pidetä kirjallisuutena, vaikka peli on keksitty kokonaisuus, jonka kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa. Peli siis on interaktiivista fiktiota, mutta interaktiivinen fiktio ei ole pelkästään pelejä. Visual novel -peligenre on tässä mielessä merkillinen, sillä sen voisi myös lukea kirjallisuuden alle.

Asenne kohdallaan -pelin pääinspiraationa toimi visual novel -peli Florence (Annapurna interactive 2018). Tony Manninen on kirjassaan Pelisuunnittelijan käsikirja (2007, 18–19) listannut pelien keskeisimmät peruselementit, joiden kautta Florence-peliä seuraavaksi peilataan. Pelien peruselementtejä Mannisen mukaan on pelaajat, tavoitteet, säännöt, toiminnot/ominaisuudet, resurssit, konfliktit, pelin rajat ja lopputulos.

Florence-pelissä pelaaja pelaa tarinan lomassa esiin tulevat minipelit yksin ilman sosiaalisia ulottuvuuksia. Pelin tavoite on kulkea tarinan läpi ja suorittaa

kaikki minipelit. Minipelien välillä tavoite, säännöt ja toiminnot vaihtelevat. Esimerkiksi yhdessä minipelissä järjestellään tavaroita klikkaus ja raahaus toiminnolla ja pelaaja voi itse määrittellä, milloin tavoite on saavutettu. Toisessa minipelissä toimintona on näpyttää ruutua, kunnes tietty mittari täyttyy, mutta klikailun keskeytyessä mittari palautuu lähtötilanteeseen. Sääntönä on myös se, ettei peli etene ennen minipelin suorittamista.

Florencessa resurssiksi voisi laskea peliin käytetyn ajan, toisin sanoen pelissä etenemisen. Konfliktin muodostaa minipelien vaihtuvuus: pelaajan on useaan otteeseen keksittävä, mitä milloinkin on tehtävä. Tosin älyllinen haaste on hyvin matala. Pelissä toimiminen on hyvin rajattua, useissa on vain yksi ratkaisu eikä siihen pääsemisestä saavuta mitään muuta kuin sen, että tarinan etenee. Tyypiesimerkki interaktiivisesta fiktiosta tai visual novel -pelistä on pelaajan mahdollisuus vaikuttaa tarinaan, mutta näin ei ole Florencessa. Peli päättyy, kun tarina loppuu ilman peleille tyypillistä mitattavaa loppua.

Florecen voi venyttää kattamaan pelin prinssiipit tai sen voi ajatella olevan koelma minipelejä, mutta jälkimmäisessäkin tapauksessa se on edelleen peli. Kirjan *Fundamentals of Game Design* kirjoittaja Adams korostaa konfliktin ja kilpailun puuttumista pelin määritelmästä ja kehottaa ajattelemaan pelejä aktiiviteettina sääntöjärjestelmien sijaan (2014, 7). Näin ajatellen sekä Florence sekä Asenne kohdallaan molemmat ovat pelejä, joskaan eivät pelien tavanomaisimpia edustajia.

Asenne kohdallaan -peli on idealtaan hyvin samalainen Florecen kanssa. Molemmat sisältävät minipelejä, mutta painotus on tarinan kertomisessa. Pelaajan vuorovaikutus on rajattu minipeleihin, joten hahmot ovat oikeastaan tarinan henkilöahmoja eikä pelin pelihahmoja.

4 ASENE KOHDALLAAN -PELIN TARINA

Tässä luvussa Asenne kohdallaan -pelin sisältöön syvennyttään analysoimalla sen tarinaa. Analyysistä johdetuista havainnoista koostetaan moodboard visualisoimaan tunnelmaa, jota pelin halutaan välittävän. Visualisointi on työkalu, jolla abstraktit asiat on helpompi käsittää, ja jota voi hyödyntää muistamisen apuvälineenä suunnittelun myöhemmissä vaiheissa.

4.1 Narratiivinen diskurssianalyysi pelin tarinasta

Analysoimalla pelin kertomusta voidaan hahmottaa, millaisia visuaalisia tarpeita tarinalla on. Pelin kertomusta analysoidaan vasten klassisen tarinankertomuksen mallia, jonka lähteenä käytettiin artikkelia Klassinen tarinankerronta (AV-arkki s.a.). Pelin tarina on tiivistettynä seuraavanlainen:

Pelin tarina näyttää yksinhuoltaja isän ja tyttären läheisen suhteen. Työn ja kodinhoidon lisäksi isällä on aikaa omistautua tyttärelleen ja harrastuksilleen puutarhanhoidolle ja lukemiselle. Kaikki ei kuitenkaan ole täydellistä ja heillä on myös ongelmansa. Ratkaisu taloudellisiin haasteisiin tuntuu löytyvän, kun isä saa työssään ylennyksen. Mutta sen hinnaksi osoittautuukin lisääntyneet työtunnit ja tyttären kanssa vietetyn yhteisen ajan hupeneminen. Tilanteeseen tyytymätön isä päättää muuttaa uraansa ja irtisanoutuu työstään. Uusi ala löytyy ehkä hänen harrastustensa piiristä.

Tarinan keskiössä on yksi hahmo, jonka elämää ja valintoja kuvataan. Hahmoina tarinassa on päähenkilö *isä* ja sivuhenkilöinä *tytär* sivullisen roolissa ja *entinen kollega* mestarin roolissa. Koko tarina kerrotaan saman hahmon, eli päähenkilön, näkökulmasta. Tarina sijoittuu nykyaikaan ja länsimaiseen yhteiskuntaan. Kertomus etenee kronologisesti alusta loppuun.

Draaman kaari on löydettävissä. Lähtötilanne on arjen kuvaus, jossa nähdään, että hahmot ovat onnellisia, mutta jännitettä luo taloudelliset vaikeudet. Käännekohtadassa päähenkilön elämään tulee ulkopuolinen muutos, joka aluksi vaikuttaa pelkästään hyvältä, mutta yllättäen lisääkin jännitettä henkilöiden välillä. Huippukohtadassa päähenkilö tekee oivalluksen, joka johdattaa hänet tilanteen ratkaisuun. Kyseessä on siis kehityskertomus.

Kerronnan muoto on sarjakuva, jossa tekstin osuus on vähäinen. Kertojaa tarinassa ei ole ja kertomus kulkee koko ajan kuin päähenkilön harteilla: päähenkilö on mukana jokaisessa kohtauksessa ja kaikki tarinassa esitetty tieto on päähenkilön tiedossa. Kuvailun ja suoran kerronnan osuutta on vaikea erottaa sarjakuvakerronnassa toisistaan, koska yksi kuva voi sekä edistää tarinaa

sekä kuvailla esimerkiksi miljöötä tai hahmoja. Tarinassa on dialogia ja sisäistä monologia.

Tarinan viesti on, että elämässä on parasta tehdä omien arvojen mukaisia ratkaisuja kuin elää arvoriidassa, vaikka se mahdollistaisi korkeamman elintason tai muita hyödykkeitä. Tarinan keskiössä on tunteet ja arvot. Päähenkilön arvot ovat pehmeät, mutta helpomman elämän toivossa hän siirtyy kovien arvojen vaikutuspiiriin huomaten kuitenkin, ettei voi elää niin. Päähenkilön pehmeillä arvoilla tarkoitetaan rakkautta ja elämästä nauttimista. Nämä arvot välittyvät tarinassa isän ja tyttären välisenä lämpönä ja läheisyytenä, ilona, jonka hahmot jakavat keskenään sekä isän omana ilona harrastustensa parissa. Lisäksi, kun hahmoilla on aikaa toisilleen ja itselleen, se välittyy tarinassa hahmojen välisen vuorovaikutuksen mukavuutena, pehmeutenä ja rauhana.

4.2 Moodboardit pelin tyylistä

Moodboardilla eli tunnelmataululla tarkoitetaan kollaasia, jota käytetään kuvaamaan tyyliä ja tunnelmaa, joka suunniteltavaan asiaan halutaan tuoda (Savolainen 2016). Moodboard on keskustelun apuväline, jolla idean voi esittää asiakkaalle tai tiimin jäsenille pelkkiä sanoja syvällisemmin. Taulu on myös hyvä pitämään suunnittelussa visuaalisen muotoilun tavoitteet näkyvissä, jotta projekti etenee toivottuun suuntaan.

Asenne kohdallaan -pelissä suurin painoarvo on tarinalla. Visuaalisen ilmeen on ensisijaisesti tuettava tarinaa, jotta kertomus välittyy. Tarina on arjen kuvaus ja siinä suuren merkityksen saavat tunteet ja arvot. Vastakkain asettuvat pehmeät (rakkaus ja elämästä nauttiminen) ja kovat arvot (työ, menestys ja raha). Pelissä tarinaa tarkastellaan päähenkilön näkökulmasta, joten visuaalisuutta käytetään kuvaamaan hahmon persoonaa ja hänen arvojaan, jotka ovat pehmeät. Pehmeät arvot välittyvät tarinassa läheisyyden, lämmön, ilon, rauhan, mukavuuden ja pehmeiden tunnelmina. Moodboardeja varten näistä poimittiin lämpö, ilo ja rauha omiksi teemoikseen, joista jokaisesta tehtiin taulu. Syntyi siis kolme vaihtoehtoa, joista valittiin rauhan teeman moodboard on alla kuvassa 4. Kaksi muuta vaihtoehtoa ovat esillä liitteessä 1.



Kuva 4. Moodboard teemalla rauha (Koivikko 2020)

Asenne kohdallaan -peliiä varten tehtyihin tunnelmatauluihin valittiin kuvat niin, että niissä näkyisi ehdotus piirtotyylisiä, viivan käytöstä, väreistä ja tekstuurista, ja niiden muodostama kokonaisuus välittäisi yhdenmukaista tunnelmaa. Kuvan 4 moodboardissa on kokonaisuus, josta kolme kuvaa on piirrettyjä ja kaksi valokuvaa. Yhteistä kaikille kuville on kasvit – jokaisessa kuvassa näkyy kasvien lehtiä. Luonnon läsnäolo rauhoittaa ihmistä ja näin ollen kasvit sopivat rauhan teeman moodboardiin, mutta myös siksi, että päähenkilön harrastuksiin kuuluu puutarhan hoito. Piirretyissä kuvissa pohjaväriä on murrettu valkoinen, mikä myös luo orgaanista tuntua. Lisäksi vasemman ja oikean reunan kuvissa kuvioiden rajat ovat hyvin eläviä. Ääriviivat ovat mustat, mutta jokaista kuviota ei ole ääriviivalla rajattu, mikä tekee kuvasta kepeän ja raikkaan.

Keskellä taulua on alhaaltapäin otettu valokuva lehtipuun oksasta, joista aurin-
gonvalo siivilöityy läpi muodostaen skaalan eri vihreän sävyistä. Oksan haarat erottuvat lehtien lomasta siroina mustina juovina samaan tapaan kuin kahdessa piirroskuvassakin käytetty viivatyyli. Oikean alakulman kuvassa kaksi kissaa loikoilee kylki kyljessä lämpimässä valossa muistuttaen siitä, että pelissä on tärkeää kuvata päähenkilön läheistä suhdetta lapseensa.

5 HAHMOSUUNNITTELU

Tässä luvussa kerrotaan hahmosuunnittelun vaiheista Asenne kohdallaan -pelin päähenkilön ja pää-sivuhenkilön, eli päähenkilön lapsen, osalta. Kettunen

(2001, 60) luonnehtii suunnitteluprosessin vaiheiksi tieto, ideointi, valinta ja testaus. Nämä pätevät melko hyvin hahmosuunnitteluunkin. Ensimmäisessä alaluvussa kuvataan tutkimusta ja löydöksiä suunniteltavasta pelin päähenkilöhahmosta ja toisessa alaluvussa hahmon ideointia luonnostelutyön läpi hahmoideoiksi ja valitun hahmoidean jatkotyöstöä valmiiksi konseptiksi. Viimeisessä alaluvussa luonnosteluprosessi esitetään sivuhenkilön konseptin muodostumisesta.

5.1 Hahmoanalyysi pelin päähenkilöstä

Hahmot ovat merkittävä osa tarinaa ja jopa juonta tärkeämpiä, koska mieluisan tai samaistuttavan hahmon kohtalosta haluaa tietää ja pysyä tarinan parissa, toisin kuin täysin yhdentekevän hahmon kohdalla (Sundstedt 2005, 187). Jotta hahmoon syntyy tunnistettavuutta ja samaistumispintaa, on perehdyttävä hahmon sisäiseen maailmaan. On mietittävä, millainen on hahmon luonne ja miten hän asennoituu muuta maailmaa kohtaan. Näistä sisäisiä piirteistä voi johtaa ulkoiset piirteet, eli sen, miltä hahmo näyttää, miten hän ilmehtii, elehtii ja liikkuu, ja millaisia varusteita hänellä on. Ilman molempien puolien – sisäisen ja ulkoisen – kuljettamista suunnitteluprosessissa rinnakkain, hahmoon voi syntyä ristiriitaisuuksia ja yleisön samaistuminen on vaikeaa. Samaistuttavuutta lisää myös tasapaino hahmon vahvuuksien ja heikkouksien kesken – inhimilliseltä hahmolta löytyy molempia. (Valkama 2019.)

Tarinan päähenkilö on yhden lapsen yksinhuoltaja isä. Hän käy töissä ja työ on rutiininomaista ja se tehdään tietokoneella. Hänen suhteensa työtään kohtaan on neutraali, hän ei vihaa työtään, muttei myöskään innostu siitä. Lapsi on alakouluikäinen. He asuvat kahdestaan omakotitalossa tai rivitaloasunnossa. Isä laittaa päivittäin aamupalan ja illallisen lapselle ja itselleen, he viettävät aikaa yhdessä ja isä huolehtii lapsen tarpeista hiusten letityksestä ja hyvänyönsuukkoon. Lisäksi isä pitää päivittäin huolta kodin siisteydestä ja puuhailee omien harrastustensa parissa.

Isä on luonteeltaan tunnollinen, minkä huomaa siitä, että hän hoitaa työnsä, kotinsa ja lapsensa moitteettomasti. Hän on myös tasapainoinen ihminen, joka pitää huolta myös omasta hyvinvoinnistaan elintavoillaan, kuten hyötyliikunnalla ja harrastuksillaan. Hän on hyvä isä ja asettaa lapsensa etusijalle ja

osoittaa suurta rakkautta tätä kohtaan. Isä on mukavuudenhaluinen, koska pitää mielellään rutiineissa eikä aseta korkeita tavoitteita tai etsi seikkailua, vaan nukkuu viikonloppuisin pitkään ja ei harrasta liikuntaa. Persoonaltaan hän on sisäänpäin suuntautunut, koska viihtyy itsenäisessä työssä ja on vapaa-ajallaan kontaktissa muihin ihmisiin lastaan luukuunottamatta vain vähän. Hän on kuitenkin empaattinen, helposti lähestyttävä ja hyvä kuuntelija. Hän ajattelee syvällisesti ja on sovinnollinen. Hän on nöyrä ja välttelee joutumasta huomion keskipisteeksi.

Päähenkilön arvot ovat pehmeät. Hänelle tärkeintä on hänen lapsensa hyvinvointi. Tämän lisäksi hän haluaa nauttia elämästä rennosti ja rauhassa. Raha merkitsee hänen elämässään turvaa ja mahdollisuutta ilahduttaa lastaan. Työltään hän kaipaa ensisijaisesti toimeentuloa.

Kuvassa 5 on lifestyleboard pelin päähenkilöstä. Lifestyleboardilla, suomeksi elämäntapataululla, tarkoitetaan kuvakollaasia, joka kuvaa henkilön elämäntyyliä, arvoja ja kulutustottumuksia (Kettunen 2001, 81). Tauluun voi koota kuvia asioista, joita henkilö tekee päivittäin, asioita, joista erityisesti pitää tai haaveilee tai merkittäviä asioita tämän menneisyydestä. Kuvien ei tarvitse olla aidosti kuvatun elämästä, vaan riittää, että aihe tai oikea tunnelma välittyy. Elämäntapataulua käytetään usein tuotesuunnittelussa kohderyhmän esittelemiseen, mutta tässä elämäntapataulua hyödynnetään kuvitteellisen hahmon persoonan sisäistämiseen ja kuvaamiseen.



Kuva 5. Lifestyleboard pelin päähenkilöstä (Koivikko 2020)

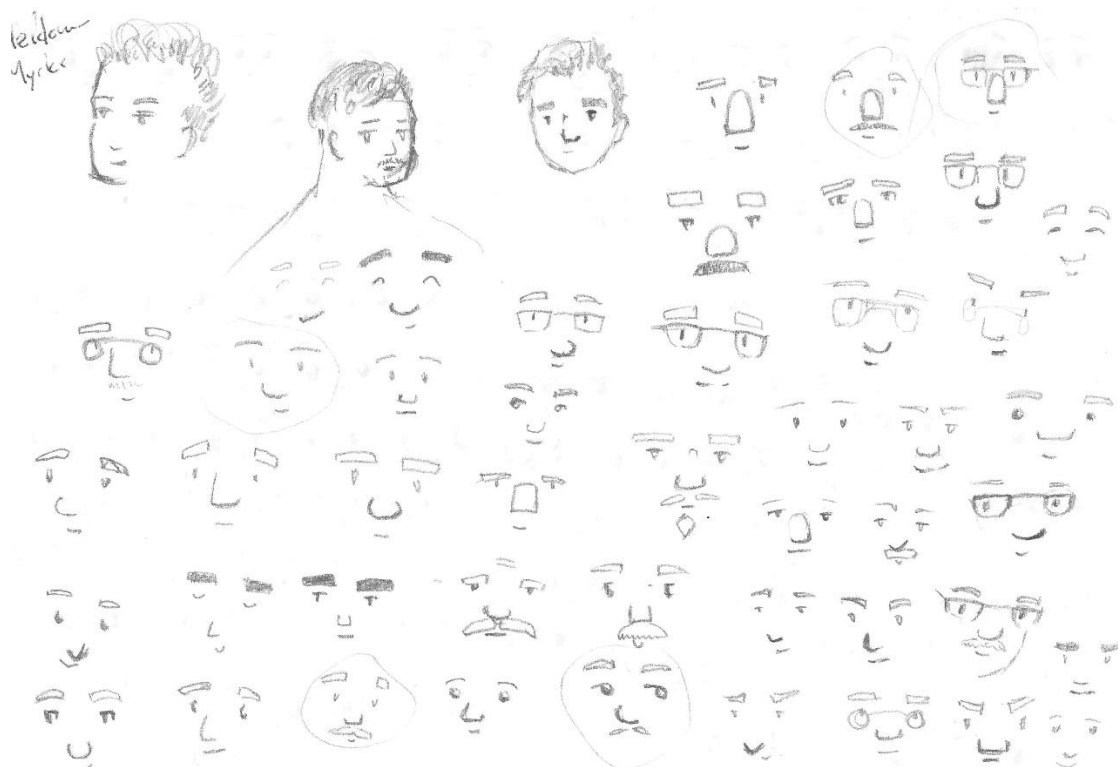
Pelin päähenkilöstä kootun lifestyleboardin (kuva 4) keskiössä on kauniissa valossa otettu herkkä kuva lapsen kädestä pitelemässä kiinni aikuisen kädestä. Tämä esittää sen, kuinka päähenkilölle yhteys omaan lapseen on tärkeintä elämässä. Keskimmäisen kuvan yläpuolella on kuva pelihetkestä lapsen kanssa, jonka päähenkilö haluaa mahduttaa jokaiseen päiväänsä. Kollausin alalaidan keskellä on kuva miehestä puutarhassa häärimässä, joka osoittaa päähenkilön rakasta harrastusta, samoin kuin oikean yläreunan kuva, joka näyttää realistisemmin, millainen hänen puutarhansa on: pieni kaupunkiviljelmä. Oikean alanurkan kuva näyttää, kuinka hahmo tykkää rauhoittua lukien. Vasemman laidan kuvat kertovat arkirutiineista, joihin henkilöllä on neutraali suhde, mutta jotka ovat olennainen osa hänen elämänsä ja siksi oleellinen osa elämäntapataulua. Ylimmässä kuvassa on ihminen tietokoneen äärellä kahvinkupin kera, kuten myös päähenkilö työpäivinä on. Keskimmäisessä kuvassa liikutaan polkupyörällä kertoen päähenkilön tavasta hyötyliikuntaan. Alin kuva on ruuanlaitosta, mikä osoittaa, että päähenkilö laittaa kotiruokaa arkisin. Elämäntapataulun tunnelma on raikas ja rauhallinen. Tämä kuvaa päähenkilön mielenmaisemaa, kaipuuta rauhaan ja hyvään oloon.

5.2 Päähenkilöhahmon luonnosteluprosessi

Päähenkilöhahmon suunnittelun pohjaksi hahmosta pyrittiin luomaan kokonaiskuvaa tarinaa analysoimalla ja luomalla hahmosta lifestyleboard. Luonnoshahmoja voisi myöhemmin peilata kertyneeseen tietoon ja lifestyleboardiin ja arvioida ja hahmon uskottavuutta.

Aloitin hahmon luonnostelun piirtämällä kokonaisia kehoja tai puolikuvia, mutta tämä toimintatapa oli liian hidas. Kun piirtää kokonaisia hahmoja, jumiutuu usein yksityiskohtiin ja tekeminen hidastuu. Erilaisten fyysisten piirteiden yhdistelmiä oli tällä tavoin todella työlästä saattaa vertailukelpoiseen muotoon. Ilmeikkyyttä voi myös muuttaa erilaisilla piirtämisen tyyleillä.

Jotta prosessi olisi nopeampi siirryin piirtämään tyhjälle arkille mahdollisimman paljon erilaisia kasvoja, eli silmien, nenien, kulmakarvojen ja viiksien yhdistelmiä (kuva 6). Kun piirrettäviä elementtejä on vähän, niiden hienosäätöön ei jumiudu, kun on aina nopeampaa piirtää kokonaan uusi. Kasvot muodostavat jo merkittävän osan karaktääriä. Rajaamalla luonnostelun pelkkiin kasvoin luonnostelu nopeutui huomattavasti ja niistä pystyi jo arvioimaan, mitkä voisivat olla suunniteltavalle hahmolle sopivia piirteitä. Täydeltä arkilta valitsin kuudet kasvot seuraavaa vaihetta varten.



Kuva 6. Kasvovariaatioita hahmon luonnosteluun (Koivikko 2020)

Seuraavaksi esitettävä prosessin kuvaus näyttää kuvan 6 oikean yläkulman silmälasipäisten, kyömyneiden kasvojen kehityksen hahmokonseptiksi. Muut viisi luonnosteluprosessissa mukana ollutta versiota löytyy liitteestä 2.

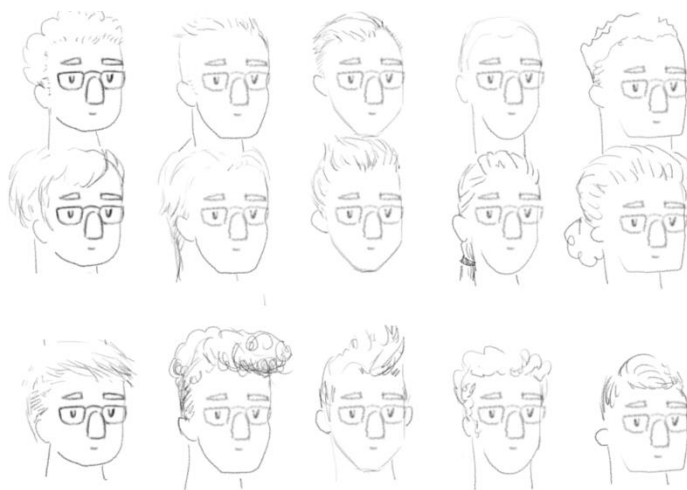
Seuraavassa vaiheessa työskentely siirtyi digitaaliseen muotoon Affinity Photo -kuvankäsittelyohjelmalle. Valitut kuusi kasvoa jaettiin omille arkeilleen ja muistettiin niin, että samaa kasvoa oli arkilla kaksikymmentä. Sitten näille kahdellekymmenelle kasvolle piirrettiin leukalinja tavoitteena saada mahdollisimman erilaisia piirteitä kullekin kasvoille (kuva 7), kuten kulmikkaita, pyöreitä, leveitä, kapeita tai pitkiä.



Kuva 7. Leukalinjojen variaatioita (Koivikko 2020)

Kussakin vaiheessa saattoi myös syntyä useita hyvin saman kaltaisia piirroksia, mutta siitä ei ollut haittaa. Jokainen vaihe toimi myös hyvänä käsin piirtämisen harjoituksena ja samalla harjaantui näkemään kasvojen mittasuhteita. Jokaisten kasvojen parissa työskentely käsin myös antoi tilaa onnekkaille satumille.

Kuvan 7 kahdestakymmenestä kasvoista valitsin viisi parasta jatkokehittelyyn, jossa eri kasvovariaatiot saivat hiukset. Nyt nämä viisi erilaista kasvoa monistettiin kahdesti niin, että arkilla oli viisitoista kasvoa. Kasvoille piirrettiin erilaiset kuontalot ja tuloksena oli viisitoista erilaista päätä (kuva 8). Näistä potentiaalisimmat valittiin tarkempaan arviointiin. Tämä sama prosessi käytiin läpi kuusi kertaa, jonka jälkeen yksi kasvoversio hylättiin kokonaan, koska se ei ollut hahmolle sopiva, vaan näytti liian nuorelta.



Kuva 8. Kasvovariaatiot hiuksilla (Koivikko 2020)

Kuvasta 8 voi huomata, miten samalla pienten silmien, silmälasien ja kyömynenän yhdistelmällä voi luoda hyvin monenlaisia hahmoja pitkähiuksista siilitukkiin, terävistä leuoista pyöreään. Leukojen ja hiusten yhdistelemistä olisi voinut jatkaa paljon pidemmällekin kuin tässä on tehty, esimerkiksi kopioimalla jokaisen piirretystä hiustyyleistä jokaiseen eri kasvo-leuka-yhdistelmään. Vaihtoehtoja ei kuitenkaan ollut tarpeen tuottaa ylenpalttisesti. Luonnostyön tarkoitus oli luoda aihioita, joiden pohjalta keskustella pelin tuotantotiimin kesken, millainen ulkonäkö hahmolle sopisi.

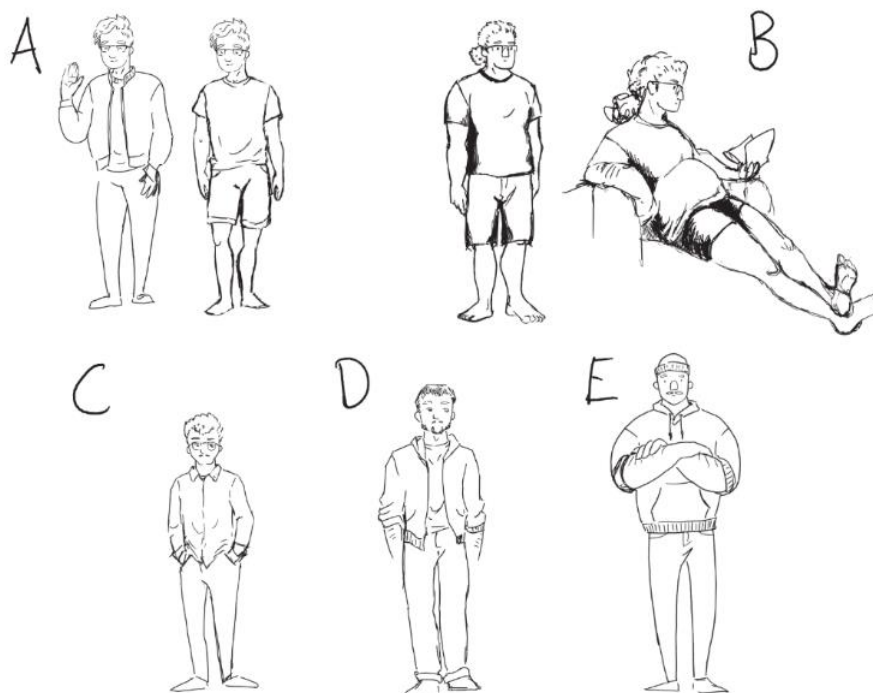


Kuva 9. Luonnostelun välivaihe (Koivikko 2020)

Kuvassa 9 on esillä kuvasta 8 valitut pelin päähenkilöhahmoa ajatellen kiinnostavimmat kasvot. Vasemmalla on pyöreäkasvoinen hahmo lyhyellä ja kiharalla tukalla. Tämän vieressä pitkäleukainen ja kulmikaskasvoinen näyttävällä kiharatukalla. Keskellä kapealeukainen mies siististi taakse kammatulla lyhyellä tukalla. Edellisen oikealla puolella solakka kasvoinen pyöreäpiirteinen hahmo, jonka pitkä suoratuukka on poninhännällä niskassa. Oikeanpuoleisimmalla hahmolla on leveä kantikas leuka ja iso kiharatukka taakse vedetyllä

ponnarilla. Piirrosjälkeä on siistitty tai tarkennettu, jotta piirroksia olisi helpompi arvostella toistensa kesken. Piirroksiin on myös lisätty paitojen kauluksia mahdollista tyyliä hahmotellen. Näistä karsin pois muut ja jatkoin työskentelyä oikeapuoleisimmalla hahmolla.

Seuraavaksi potentiaalisille päille luonnosteltiin vartaloita. Kuvan 9 oikeanpuoleisimmasta hahmosta piirsin pitkän ja keskipitkän version ja näistä paremmaksi totesin jälkimmäisen. Kaikkiaan vartaloluonnoksia tein seitsemäntoista, joista viisi vaikutti sopivan Asenne kohdallaan -pelin päähenkilöksi (kuva 10). Näissä viidessä hahmossa on runsaasti vaihtelua eri vartalotyypeissä ja sijoitumisessa feminiinisyyttä-maskuliinisuuks-akselille.



Kuva 10. Hahmoluonnokset (Koivikko 2020)

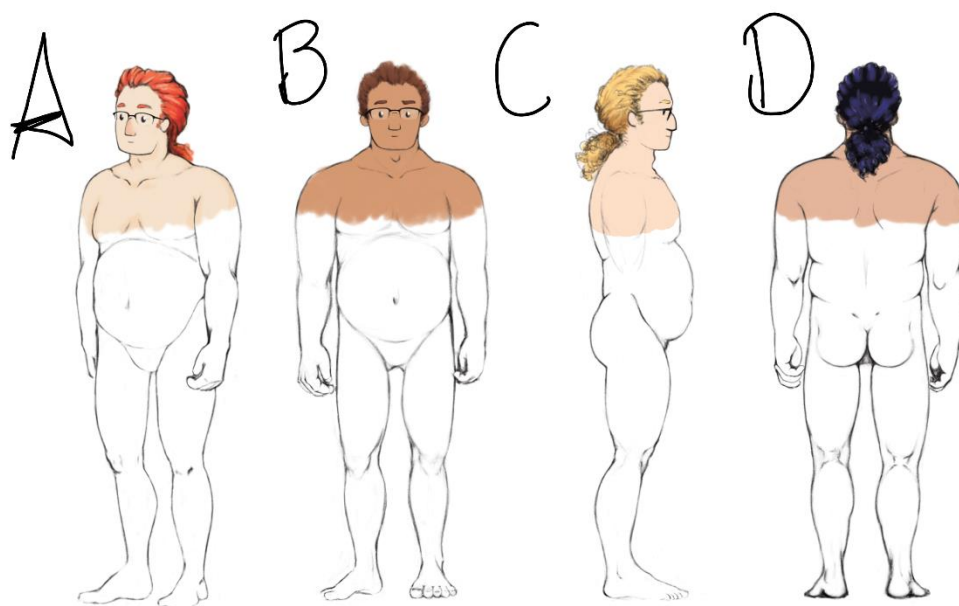
Kuvan 10 hahmo A on keskipitkä, pyöreäpiirteinen, nuoren näköinen henkilö, jolla on silmälasit ja iloinen olemus. Hahmo B on isokokoinen, keskivartaloliha ja ujonoloinen pitkätukka. Hahmo C on pienikokoinen, viiksekäs ja näyttää nuorelta. Hahmo D on keskipitkä ja jäyhä mies, jolla on partaa. Hahmo E on pitkä, harteikas ja itsevarman oloinen mies, jonka tukkaa ei näy, vaan päätä peittää pipo.

Pelin tuotantotiimin yhteisellä päätöksellä pelin päähenkilöksi valittiin kuvan 10 hahmoluonnos B. Hahmo B on sopivalla tavalla sekä erottuva herättämään kiinnostusta, että tavallinen ollakseen samaistuttava. Ujo kasvojen ilme istuu hyvin luvussa 5.1 kuvailtuihin luonteenpiirteisiin sisäänpäin suuntautuneesta, mutta helposti lähestyttävästä miehestä. Pelin alussa hahmon ulkonäkö pidetään piilossa näyttämällä tästä pelkkä siluetti ja pelaajalle pedataan käsitystä naishahmosta. B-luonnoksen pitkät hiukset katsottiin olevan eduksi tämän hämäyksen aikaan saamiseksi. Pitkät hiukset ovat naissukupuoleen liitetty stereotyyppiä, joten pitkähiuksinen mieshahmo istuu myös sukupuolisensitiivisyyden agendaan, jota Asenne kohdallaan -peli edustaa.

Hahmon B leuka ja leveät hartiat luovat hahmolle neliskanttisen muodon. Perusmuodoista neliö edustaa ihmisten mielikuvissa vakautta, tasapainoa ja aikuisuutta, ympyrä nuoruutta, naisellisuutta ja viattomuutta, ja kolmio symboloi maskuliinisuutta ja voimaa (Rissanen 2017, 32–35). Näin ollen hahmon B kantikkuus sopii erinomaisesti päähenkilön luonnekuvaukseen, jonka mukaan hahmo on tasapainoinen, vastuullinen aikuinen. A ja C hahmoissa sitä vastoin on pyöreyttä, jolloin he edustavat enemmän poikamaisuutta kuin isällisyyttä. Hahmon D leukalinja on kolmiomainen ja saa hahmon näyttämään aggressiiviselta. Hahmon E koko vartalon muoto muistuttaa kolmiota, mutta siinä on myös pyöreyttä, joka pehmentää ja tasapainottaa kolmion edustamaa maskuliinisuutta. Hahmo E olisi myös ollut sopiva pelin päähenkilöksi, mutta hahmon B pitkät hiukset koettiin kiinnostavammiksi ja hyödyllisiksi pelin arvoihin ja alun sukupuolen hämärtämiseen.

5.3 Pelin päähenkilön värit ja vaatetus

Luonnoksista valittua hahmoa oli tarpeen vielä työstää eteenpäin, sillä hahmolta puuttui vielä ihon ja hiusten väri sekä vaatetus. Eri väriyhdistelmäkokeilujen jälkeen toin vaihtoehdot esille hahmon pyörähdyskuvassa (kuva 11).



Kuva 11. Päähenkilöhahmon väri vaihtoehtoja (Koivikko 2020)

Vaihtoehtoja oli neljä, joista kaksi oli valkoihoista hahmoa, joista toinen oli punatukkainen hahmo A ja toinen vaaleahiuksinen hahmo C. Vaihtoehto B oli tummatukkainen ja iholtaan ruskea. Hahmo D oli myös ihonsa sävyiltä tumma ja hiukset olivat mustat, jotka valonkohdista taittoivat siniseen. Näistä vaihtoehtoista valittiin versio A. Vaalea iho olisi pelin pääasialliselle kohderyhmälle eli suomalaisille tutuin, jolloin heidän olisi luontevaa samaistua tarinaan. Punainen tukka toisi hahmon ulkonäköön kuitenkin jännittävyttä ja olisi mieleenpainuvampi kuin toisen vaaleaihoisen hahmon vaaleat hiukset.

Hahmolla tuli myös suunnitella muutama vaatekerta tukemaan tarinaa. Vaate-tusta mietittäessä on kiinnitettävä huomiota hahmonelämäntyyliin sekä tarinan miljööseen ja aikaan, jotta kokonaisuudesta tulisi uskottava. Tarina sijoittuu Suomeen ja lähelle kesää, eli kevääseen tai alkusyksyyn, joten vaatteet ovat melko keveitä. Hahmo tarvitsi työvaatteet, vapaa-ajan vaatteet ja asun kotona oleiluun. Kuvat vaateuksesta on tarkoitettu referenssiksi pelिताiteilijoille. Niissä käytetyt värit eivät ole lopulliset, vaan pelिताiteilijat määrittelevät värit peliin kohtauksien muiden värien kanssa yhteensopiviksi.



Kuva 12. Hahmon vaatereferenssit kotiin ja vapaa-aikaan (Koivikko 2020)

Kuvassa 12 esitettynä hahmon koti- ja vapaa-ajan vaatteet. Vasemmalla on kaksi esimerkkiä hahmon kotioleilu vaatteista. Kotonaan päähenkilö viettää aikaa lapsensa kanssa, kokkaa ja lukee kirjoja. Asujen on siis oltava mukavia ja vaivattomia, jotta esimerkiksi leikkiminen lattialla sujuu, eikä liian hienoja, jotta ruokatahtrat eivät haittaa. Ensimmäisenä kuvassa on college-asu, johon kuuluu pitkähihainen paita ja housut, ja lisäksi villasukat. Tällainen asu on mitä luultavimmin hyvin tavallinen suomalaisen miehen oloasu. Toisessa, edellistä kevyemmässä kotiasuversiossa on t-paita, jossa on hahmon lapsen piirtämä kuva, mahdollisesti koulussa tai hoidossa tehty isänpäivälahja, ja kalsarit.

Kuvan 12 oikean puolen kaksi asukokonaisuutta on suunniteltu hahmon vapaa-ajan viettoon, jolloin hän käy muun muassa kaupassa ja puistossa yhdessä lapsensa kanssa. Päähenkilö toivoo vaatteiltaan enemmän käyttömukavuutta ja käytännöllisyyttä kuin tyylikkyyttä, koska hän ei välitä ulkonäöstään kovin paljoa. Puuvilla t-paita ja pitkähihainen flaneli siis sopivat melko lämpimään säähän. Alaosana on pitkälahkeiset housut useilla taskuilla, jotta mukana kulkee, esimerkiksi eväitä lapselle, ettei nälkäkiukku yllätä. Hellesäähän riittää polvipituiset shortsit ja t-paita. Ruokaostokset tai puistopelit kulkevat kätevästi tilavassa repussa. Kenkinä hahmolla on nuhjuiset loaferit, sillä ne ovat nopea vetää jalkaan, kun yksinhuoltaja yrittää pysyä lapsensa perässä.



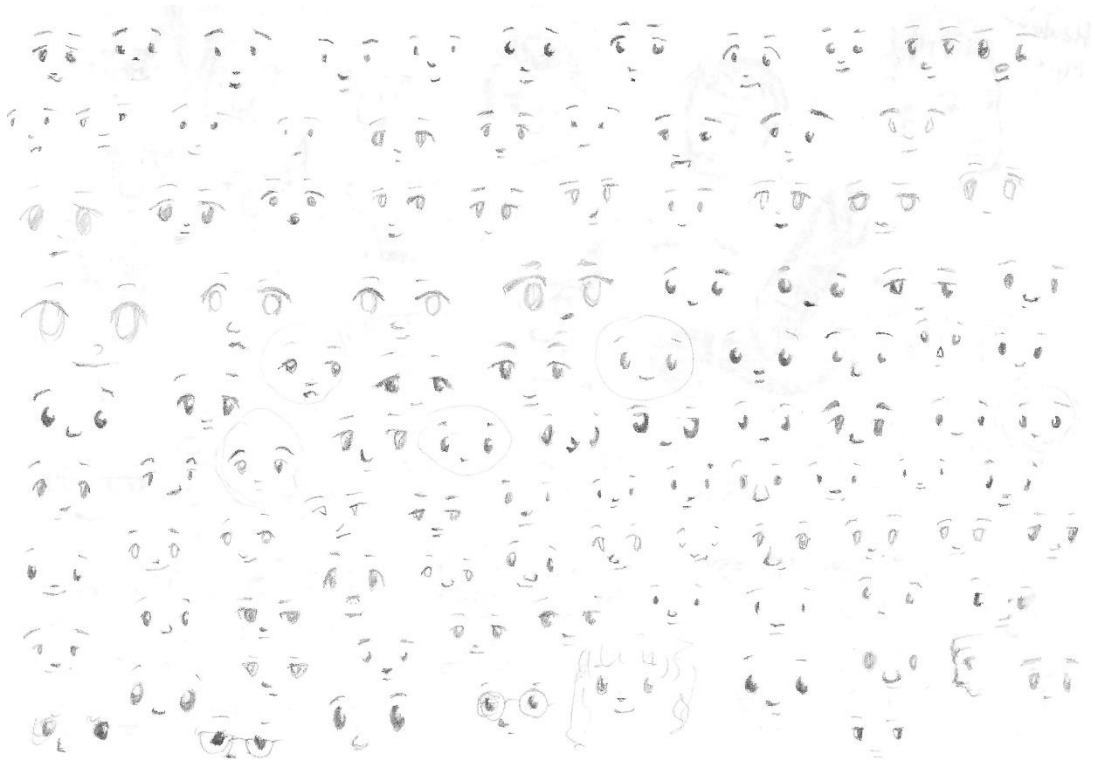
Kuva 13. Päähenkilöhahmon työvaatteiden referenssit (Koivikko 2020)

Kuvassa 13 on esillä päähenkilöhahmon työvaatetuksen referenssejä. Hahmo on töissä toimistossa ja kulkee työmatkat pyörällä. Työpaitoina hahmolla on joko pikee- tai kauluspaita, ja molemmista hän jättää ylimmän napin napittamatta. Housuina on farkut, joissa hän käyttää nahkavyötä ja kääräisee hieman lahjetta. Kenkiin hän on satsannut rahaa, mutta kiireisinä aamuina jalkaan saattaa sujahtaa myös nukkavierut loaferit. Koska päähenkilö pyöräilee työmatkansa, hän on hankkinut hyvän ulkoilutakin.

Kun hahmosuunnittelu oli saatettu tähän pisteeseen, työskentelyvuoro siirtyi pelin taitelijoille, jotka piirtävät hahmot pelin kohtauksiin.

5.4 Pelin lapsihahmon suunnittelu

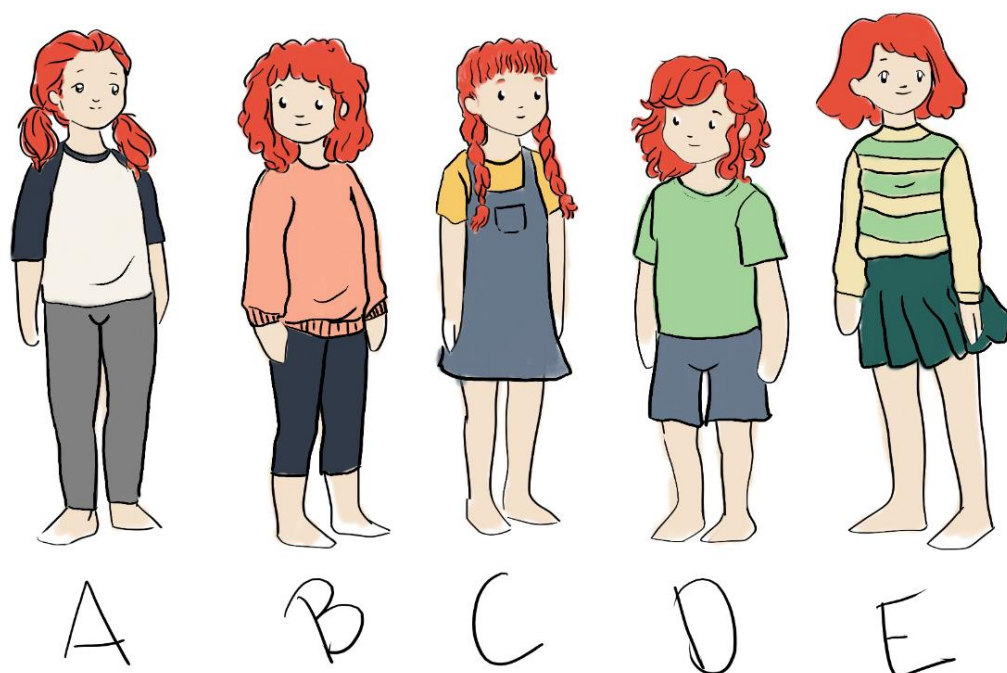
Pelin merkittävin sivuhenkilö on päähenkilön tytär. Hän on tarinassa päähenkilön jälkeen eniten esillä ja vaikuttaa päähenkilön toimintaan. Häneen ei kuitenkaan perehdytä yhtä syväluotaavasti kuin päähenkilöön, koska hän on vain siivosassa. Tytär on iältään kahdeksanvuotias. Tyttären hahmoon päätettiin käyttää samaa ihon ja hiusten väriä, jotta hahmojen perheside näyttäytyisi pelin pelaajalle mahdollisimman selkeänä. Myös hiusvaihtoehdoissa painottui kiharuus, luomaan samankaltaisuutta päähenkilöön, ja pituus, sillä tarinassa on kohta, jossa päähenkilö letittää tyttären hiukset.



Kuva 14. Lapsihahmon kasvoluonnokset (Koivikko 2020)

Hahmon luonnostelu alkoi kuitenkin samoin kuin päähenkilön, eli piirtämällä kasvoja käsin paperiarkki täyteen (kuva 14). Samankaltaisia versioita syntyi todella paljon, mutta tässä vaiheessa tärkeää oli oppia piirtämään lapsekkaat kasvot. Lasten piirtäminen ei ollut minulle entuudestaan tuttua ja usein syntyneet kasvot muistuttivat joko aikuista tai eläintä. Mutta toistolla luonnoksista alkoi löytyä ne piirteet, jotka muistuttivat lasta: silmät melko isot ja etäällä toisistaan ja nenä silmien alareunan kanssa samalla tasolla. Silmälasipäisiä kasvoja näissä ei ole, sillä päähenkilöllä on silmälasit ja ne toimivat hahmoja erilaistavana tehokeinona.

Tämän jälkeen, kuten päähenkilönkin kohdalla, kasvoista valittiin viisi parasta ja ne digitoitiin. Kuudelle kasvovariantille piirrettiin leukoja ja tämän jälkeen hiuksia. Nämä välivaiheet ovat esillä liitteissä 3. Luonnostelutyön tuloksena syntyi viisi vaihtoehtoa, jotka ovat esillä kuvassa 15.



Kuva 15. Vaihtoehdot lapsihahmoksi (Koivikko 2020)

Kuvan 15 hahmot on väritetty, koska hiusten ja ihon väri oli jo päätetty.

Hahmo A on saporopäinen ja pyöreäkasvoinen lapsi, jonka tukka lainehtii väkävästi.

Hahmo B on rennon ja itsevarman oloinen sotkuisessa tukassaan.

Hahmo C on hyvin hoikka ja ujon ja aran oloinen, pitkä tukka palmikoilla.

Hahmo D on vaihtoehdoista poikamaisin. Hän on lyhyt ja pyöreähkö sekä kasvoiltaan että vartaloltaan. Hänen tukkansa on iso ja itsepäisesti kihartuva.

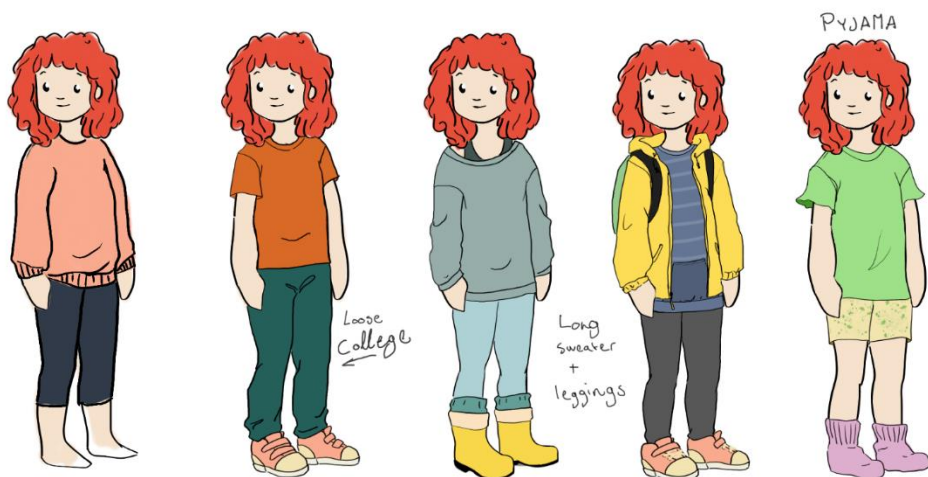
Hahmo E on kuvan lapsista pisin ja feminiinisin.

Kuvan 15 hahmoista valittiin hahmo B pelin tytärhahmoksi. Hahmo B on persoonallinen. Hänellä on villi ja sotkuin tukka ja jäntevä asento, joka viestii tervettä itsevarmuutta. Hahmo kiinnostaa, koska hänestä saa otetta jo ensivilkailulta. Hahmo ei myöskään korostuneesti edusta tyttömyyttä tai poikamaisuutta, vaan on rennosti sotkuisessa tukassa, legginseissä ja villapaidassa, eli siten kuin tuntuu hyvältä. Tämä sopii täydellisesti sukupuolisensitiivisyyden teemaan.

Luonnosteluprosessissa ei painosteta esiin ennalta päätettyjä ideoita. Prosessissa yritetään tuottaa mahdollisimman paljon erilaisia ideoita ja sattumalle sallitaan paljon tilaa. Lopputulos on siis tekijälleenkin yllätys. Välivaiheissa,

joissa ideoita karsitaan, prosessia ohjataan suunniteltavan aiheen mukaiseen suuntaan. Esimerkiksi päähenkilön luonnostelun välivaiheissa liian vakavat ja ilkeän näköiset hahmot hylättiin, koska tavoitteena on kiltin näköinen hahmo. Tuloksia arvioidaan kriittisesti. On myös tärkeää pitää kaikki karsitut välivaiheet tallessa, jotta niihin voi palata, jos valituista versioista ei syntyntykään käyttökohteeseen sopivaa lopputulosta.

Kuten päähenkilökin lapsihahmolle täytyi myös suunnitella referenssit vaate-
tuksesta. Hahmo käy alakoulua ja vapaa-ajallaan viettää aikaa isänsä kanssa. Hahmo tarvitsi arkivaatteet kouluun ja ulkoiluun. Koska kyseessä on lapsi, joka leikkiessään liikkuu paljon, hän kaipaa vaatteiltaan mukavuutta ja joustavuutta. Samat vaatteet sopisivat sekä kouluun, että muuhun vapaa-aikaan. Arkivaatteiden lisäksi hahmo tarvitsi myös pyjaman.



Kuva 16. Lapsihahmon vaaterferenssit (Koivikko 2020)

Kuvassa 16 on esillä lapsihahmolle suunnitellut vaaterferenssit viitenä eri asukokonaisuutena. Hahmolle vakiintui vaateyhdistelmä, jossa on pitkä paita ja leggingsit. Tämä sama asu on esitetty kolmessa vaihtoehdossa. Pitkä ja väljä paita on hyvä valinta käyttömukavuutensa lisäksi myös siksi, että sen voi ajatella olleen käytettynä saatu, mikä tukee tarinaa hahmojen heikosta taloudellisesta tilanteesta, ja siksi paita on liian suuri. Leggingsien ja pitkien puse-
roiden lisäksi hahmolle valittiin myös college-housut ja t-paitoja ja toppeja. Koulussa hahmolla on mukanaan reppu. Ulkoilua varten on hupullinen tuulitakki ja kengiksi tarralenkkarit tai kumisaappaat. Yöasuna hahmolla on t-paita, kuviolliset shortsit ja villasukat.

5.5 Valmis konsepti

Valmiit henkilöhahmojen suunnitelmat on koottu kuvassa 17 yhteen pelin moodboardin ja päähenkilöstä tehdyn lifestyleboardin kanssa, jotta osia voidaan tarkastella kokonaisuutena.



Kuva 17. Valmis konsepti (Koivikko 2020)

Lifestyleboard ja moodboard edustavat molemmat harmonista, rauhallista ja luonnonläheistä kokonaisuutta. Pelin estetiikkana harmonia pelin visuaalissa ilmeessä kertoo pelaajalle siitä, ettei luvassa ole dynaamista tykitystä vaan rentouttavaa ajanvietettä. Pelin sisäisessä tarinassa se edustaa sitä tervettä ja mahdollistavaa pohjaa, jolta hahmot ponnistavat. Harmoniaa rikkoo hahmojen punaiset hiukset, jotka erottuvat selkeästi muusta kokonaisuudesta, sillä punainen väri symboloi energiaa ja jännitystä. Se kuvaa hahmojen aktiivista roolia tarinassa. Hahmojen neliskulmainen leuan muoto tukee yleisilmeen harmoniaa, koska perusmuodoista neliö edustaa vakautta ja tasapainoa. Samalla leuan muoto lisää hahmojen perhesiteen selkeyttä sen lisäksi,

että ennalta oli päätetty käyttää samaa ihon ja hiusten väriä sekä isän että tytären hahmossa.

Päähenkilöhahmon ulkonäkö istuu uskottavasti elämäntapatauluun. Hahmon kantikkaassa muodossa on maanläheisyyttä ja rauhaa. Hänen vaatimaton ilmeensä, asentonsa ja vaatetuksensa huokuvat kaipuuta yksinoloon ja pois valokeilasta, ja näitä tarpeita lifestyleboardissa on myös esitetty ihmisten ja seurueiden kuvien puuttumisella. Vaatetus ei myöskään kerro, että hahmolla olisi paljoo varallisuutta, kuten ei lifestyleboardkaan, vaan siinä liikutaan polkupyörällä ja tehdään kotiruokaa.

6 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI

Opinnäytetyössä on käytetty kirjallisia- ja internetlähteitä. Lähteiksi on pyritty valitsemaan tieteellisiä, ammatillisia ja primäärisiä lähteitä. Käsitteiden määrittelyssä on kuitenkin hyödynnetty sanakirjoja. Lähteiden valinnassa on myös pyritty huomiomaan lähteiden tuoreus ja ajankohtaisuus. Vanhoja lähteitä käytettäessä on arvioitu aiheen säilyneen muuttumattomana ja tiedon olevan paikkaansa pitävää. Käännöskirjallisuutta ei ole käytetty lähteenä.

Hahmojen luonnosteluprosessi on kuvattu seurattavasti ja valinnat perusteltu totuudenmukaisesti. Välivaiheet ovat esillä ja ne ovat autenttisia. Tarve hahmojen kehittämiseksi oli, koska hahmojen kopiointi muusta kulttuurituotteesta olisi plagiointia. Hahmoja ei voisi käyttää muissa kuin Asenne kohdallaan -peliin liittyvissä yhteyksissä, mutta luonnostelumetodia voi hyödyntää muissa hahmosuunnitteluprojekteissa. Pelin kohderyhmää ei ole osallistettu hahmojen suunnittelussa.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA YHTEENVETO

Tässä opinnäytetyössä on esitelty visual novel -pelin henkilöhahmojen suunnitteluprosessi. Palataan tämän raportin alussa asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Projektin päätutkimuskysymys oli: *Miten suunnitellaan hahmot visual novel -peliin?* Visual novel on tyylilajina tarinavetoinen ja tässä tapauksessa tarina oli jo olemassa, joten suunnittelua varten tarvittava tieto löytyi pelin tarinaa tutkimalla. Ensin hahmosta on tiedettävä, millainen tämä on henkisiltä ominaisuuksiltaan, millaisesta maailmasta ja kulttuurisesta ja sosiaalisesta

asemasta tämä tulee ja miten tämä suhtautuu maailmaan. Tässä apuvälineenä toimii hyvin tunnelma- ja elämäntapataulut.

Tämän jälkeen voi siirtyä suunnittelemaan hahmon ulkoista olemusta. Tässä voi käyttää luonnostelutekniikkaa, jossa rinnakkain kuljetetaan useita luonnosvaihtoehtoja, joihin asteittain lisätään ominaisuuksia. Tekniikan etuna on nopeus ja ideoiden helppo yhdisteltävyys. Kun luonnostelusta löytyy mahdollinen hahmo tai hahmot, sopivuutta testataan peilaamalla hahmoa aiempaan luonteen kuvaukseen ja tunnelma- ja elämäntapatauluihin ja arvioidaan, saavutettiinkö tavoitteet vai onko havaittavissa ristiriitaa hahmon tarinan ja ulkonäön suunnitelman välillä.

Alatutkimuskysymys on: *Millaiset hahmot sopivat Asenne kohdallaan -peliin?* Asenne kohdallaan -pelin hahmoiksi suunniteltiin isä ja tytär. Koska pelissä tekstin osuus on vähäinen, hahmojen perhesiteen selkeä esittäminen visuaalisesti katsottiin tärkeäksi. Hahmojen ulkonäköön suunniteltiin siis samankaltaisia piirteitä, joita olivat hiukset, ihonväri ja leuan muoto. Pelaajan mielenkiinnon herättämiseksi hahmoille valittiin erottuva, punainen hiusväri. Pelin tarinan tapahtumapaikka ja -aika huomioitiin hahmojen vaatetuksessa ja ihon värissä. Peli sijoittuu Suomeen, nykyaikaan ja lähelle kesää, joten vaatteet ovat nykyaikaisia ja kohtuullisen kevyitä (etenkin isällä), mutta myös koleampaan säähän sopivia. Koska pelin kohdeyleisöä ovat pääasiassa suomalaiset, joista suurin osa on valkoihoisia, tarinan samaistuttavuutta arvioitiin lisäävän hahmojen vaalea ihonväri. Päähenkilöhahmon pitkät hiukset rikkovat sukupuolistereotypiaa, mikä sopii arvoihin, joita Asenne kohdallaan -peli edustaa. Työn lopputuloksena syntyneet hahmokonseptit sopivat Asenne kohdallaan -peliin, joten työn voi sanoa onnistuneen.

8 POHDINTA

Työskentely muotoilijana osana pelisuunnittelutiimiä oli erittäin mielenkiintoinen ja opettavainen kokemus. Aiempaa kokemusta minulla ei pelisuunnittelusta ollut. Opinnäytetyön aiheen rajautuminen tapahtui luontevasti projektin käynnistyttyä, kun tehtäviä kartoitettiin ja hahmottui kunkin osallistujan resurssit ja taidot. Tämän projektin jälkeen voisin kyetä suunnittelemaan visuaalisen

tyylin vastaavanlaiseen pienimuotoiseen peliin tai toimimaan sellaisessa taiteellisena johtajana.

Tämän työn hahmosuunnittelun lopputulokseen olen tyytyväinen. Onnistuin luomaan luonnostelumetodin, joka tuotti tulosta ja toimi hyvin tässä projektissa. Syntyneet hahmot ovat kauniita ja sopivia Asenne kohdallaan -peliin. Sama luonnostelutapa ei välttämättä toimi karikatyyristen hahmojen suunnittelussa, mutta olisi kiinnostavaa kokeilla.

Tiedonhaussa hullaantuminen pelien maailmasta vei mukanaan ja hihkuin innosta oppiessani paljon uutta ja kiinnostavaa. Aiheen kannalta relevanttia olisi kuitenkin ollut tutustua enemmän sarjakuviin, niiden teorioihin ja hahmonluontiin, koska hahmosuunnittelun osalta Asenne kohdallaan -peli on enemmän sarjakuva kuin peli, sillä pelaaja ei liikuta hahmoa.

LÄHTEET

Adams, E. 2014. Fundamentals of Game Design. Indianapolis: New Riders.

Florence. 2018. Videopeli. West Hollywood: Annapurna interactive.

AV-arkki. Klassinen tarinankerronta. WWW-artikkeli. Saatavissa: <https://mediataidekasvattaa.fi/oppimateriaalit/kuka-kertoo/artikkeli-klassinen-tarinankerronta/> [viitattu 23.10.2020].

Bashova, K. & Pachovski, V. 2013. Visual novel. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel [viitattu 23.10.2020].

Heikkinen, H. 2018 Kerronnallinen tutkimus. Teoksessa: Valli, R. (toim.) Ikku-noita tutkimusmetodeihin. 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus.

Esposito, N. 2005. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Tutkimusartikkeli konferenssiin Digital Games Research Conference 2005: Changing Views – Worlds in the Play. Saatavissa: <https://summit.sfu.ca/item/258> [viitattu 23.10.2020].

Kettunen, I. 2001. Muodon palapeli. Helsinki: WSOY.

Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Oulu: Rajalla.

Mustonen, T. & Korhonen, H. 2019. Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan? Teoksessa: Tossavainen, T. ym. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Pelikasvattajien verkosto, 4–14.

Rissanen, M. 2017. Basic forms and nature: from visual simplicity to conceptual complexity. Helsinki: Taideyliopisto.

Savolainen, E. 2016. Opas muotoilukasvatuksen tehtäviin. Suomen Elinkeinoelämän Keskusarkisto, Designarkisto. Saatavissa: http://www.elka.fi/designarkisto/images/Muotoilukasvatus/Muotoilukasvatus_ohje.pdf [viitattu 23.10.2020].

Terveystieteiden tutkimuskeskus. 2020. Tasa-arvosanasto. WWW-artikkeli. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/tasa-arvosanasto> [viitattu 23.10.2020].

Tieteen termipankki. 2014. Kirjallisuudentutkimus: Henkilöhahmo. Internet-sanakirja-artikkeli. Saatavissa: <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:henkil%C3%B6hahmo> [viitattu 24.10.2020].

Tieteen termipankki. 2016. Kirjallisuudentutkimus: Interaktiivinen fiktio. Internet-sanakirja-artikkeli. Saatavissa: https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:interaktiivinen_fiktio [viitattu 23.10.2020].

Tilastokeskus. 2018. SUKUPUOLTEN TASA-ARVO SUOMESSA. Helsinki: Edita Publishing Oy. Saatavissa: http://www.stat.fi/tup/julkaisut/tiedostot/julkaisuluettelo/yyti_sts_201800_2018_19722_net.pdf [viitattu 3.9.2020].

Valkama, J. 2019. Mytologiaan pohjautuvan hahmon luominen kirjailijan ja roolipelaajan näkökulmasta. Videoluento. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=ncyejF7Pqvo> [viitattu 22.10.2020].

Xamk. 2018. Ruuti – sukupuolisensitiiviset ura- ja työpaikkaohjausmallit. Saatavissa: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/ruuti-sukupuolisensitiiviset-ura-ja-tyopaikkaohjauksen-mallit/> [viitattu 23.9.2020].

KUVALUETTELO

Kaikki kuvat ovat Kirsi Koivikon ottamia, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Käsitekartta. 21.9.2020.

Kuva 2. Viitekehys. 21.9.2020.

Kuva 3. Pelaamismentaliteetit ja pelaajaprofiilit (Mustonen & Korhonen 2019).

Kuva 4. Moodboard teemalla rauha. 10.9.2020.

Kuva 5. Lifestyleboard pelin päähenkilöstä. 18.9.2020.

Kuva 6. Kasvovariaatioita hahmon luonnosteluun. 22.9.2020.

Kuva 7. Leukalinjojen variaatioita. 25.9.2020.

Kuva 8. Kasvovariaatiot hiuksilla. 25.9.2020.

Kuva 9. Luonnostelun välivaihe. 25.9.2020.

Kuva 10. Hahmoluonnokset. 25.9.2020.

Kuva 11. Päähenkilöhahmon väri vaihtoehtoja. 1.10.2020.

Kuva 12. Hahmon vaatereferenssit kotiin ja vapaa-aikaan. 8.10.2020.

Kuva 13. Päähenkilöhahmon työvaatteiden referenssit. 12.10.2020.

Kuva 14. Lapsihahmon kasvuluonnokset. 2.10.2020.

Kuva 15. Vaihtoehdot lapsihahmoksi. 13.10.2020.

Kuva 16. Lapsihahmon vaatereferenssit. 14.10.2020.

Kuva 17. Valmis konsepti. 24.10.2020

Kuva 18. Moodboard teemalla lämpö. 10.9.2020.

Kuva 19. Moodboard teemalla ilo. 10.9.2020.

Kuva 20. Kasvojen rajojen luonnostelua ensimmäiseen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 21. Hiusten ja päähineiden luonnostelua ensimmäiseen
kasvovaihtoehtoon. 19.10.2020.

Kuva 22. Hahmoluonnoksia ensimmäisestä kasvovaihtoehdosta. 19.10.2020.

Kuva 23. Kasvojen rajojen luonnostelua toiseen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 24. Hiusten luonnostelua toiseen kasvovaihtoehtoon. 19.10.2020.

Kuva 25. Hahmoluonnoksia toisesta kasvovaihtoehdosta. 19.10.2020.

Kuva 26. Kasvojen rajojen luonnostelua neljanteen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 27. Hiusten ja partojen luonnostelua neljanteen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 28. Hahmoluonnoksia neljännestä kasvovaihtoehdosta. 19.10.2020.

Kuva 29. Kasvojen rajojen luonnostelua viidenteen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 30. Hiusten ja partojen luonnostelua viidenteen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 31. Hahmoluonnoksia viidennestä kasvovaihtoehdosta. 19.10.2020.

Kuva 32. Kasvojen rajojen luonnostelua kuudenteen kasvovaihtoehtoon.
19.10.2020.

Kuva 33. Hiusten luonnostelua kuudenteen kasvovaihtoehtoon, joka tämän
välivaiheen jälkeen hylättiin. 19.10.2020.

Kuva 34. Lapsihahmon ensimmäisen kasvovaihtoehdolle piirrettyjä
leukalinjoja. 25.10.2020.

Kuva 35. Lapsihahmon ensimmäiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia.
25.10.2020.

Kuva 36. Lapsihahmon ensimmäisestä kasvovaihtoehdosta piirretty hahmo.
25.10.2020.

Kuva 37. Lapsihahmon toiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja.
25.10.2020.

Kuva 38. Lapsihahmon toiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia.
25.10.2020.

Kuva 39. Lapsihahmon toisesta kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot.
25.10.2020.

Kuva 40. Lapsihahmon kolmannelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja.
25.10.2020.

Kuva 41. Lapsihahmon kolmannelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia.
25.10.2020.

Kuva 42. Lapsihahmon kolmannesta kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot.
25.10.2020.

Kuva 43. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja.
25.10.2020.

Kuva 44. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia.
25.10.2020.

Kuva 45. Lapsihahmon neljännestä kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot.
25.10.2020.

Kuva 46. Lapsihahmon viidennelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja.
25.10.2020.

Kuva 47. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia.
25.10.2020.

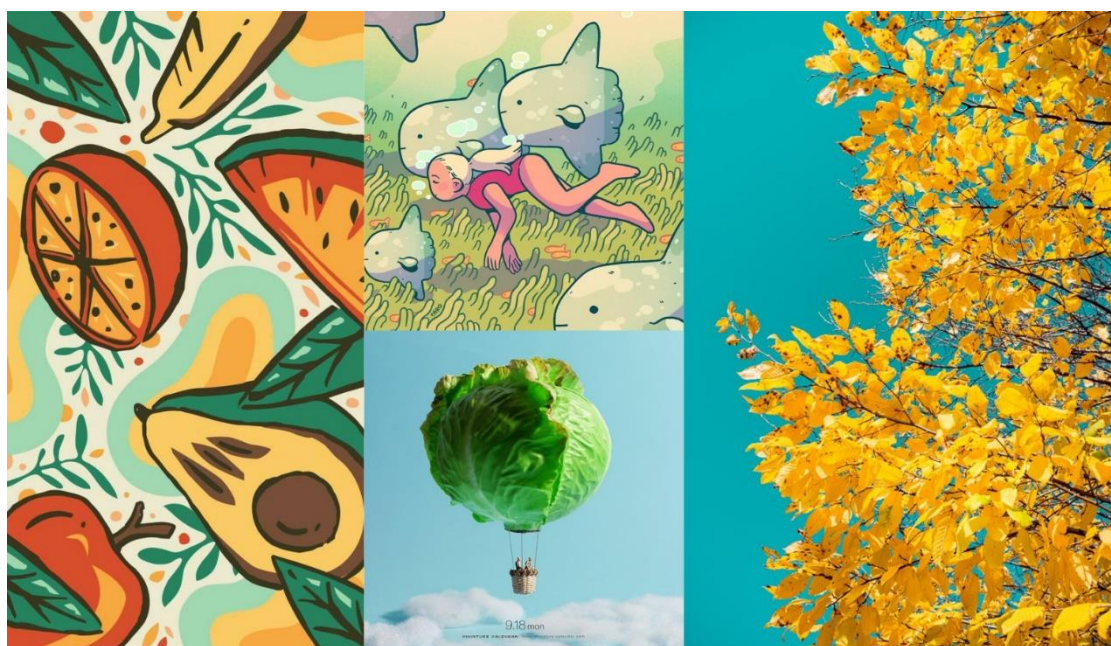
Kuva 48. Lapsihahmon viidennestä kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot.
25.10.2020.

MOODBOARDIT

Asenne kohdalla -pelin yleisen tunnelman ja ilmeen hahmottelua varten suunniteltiin kolme moodboardia, joista valittu versio esitellään tekstissä. Tässä liitteessä on esillä kaksi muuta pois jätettyä versiota lämmön ja ilon teemoista.



Kuva 18. Moodboard teemalla lämpö (Koivikko 2020)



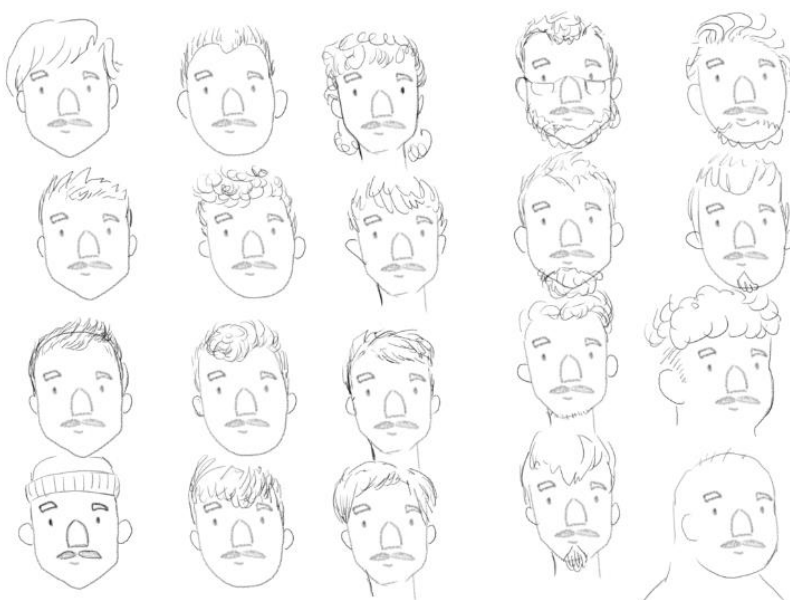
Kuva 19. Moodboard teemalla ilo (Koivikko 2020)

HAHMOLUONNOKSIA PÄÄHENKILÖHAHMOSTA

Tässä liitteessä esitetyt kuvat ovat pelin päähenkilöhahmon luonnosteluprosessin välivaiheita. Kuvat on järjestetty siten, että samojen kasvojen välivaiheet ovat peräkkäin, joten niistä voi seurata hahmojen kehittymistä.



Kuva 20. Kasvojen rajojen luonnostelua ensimmäiseen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



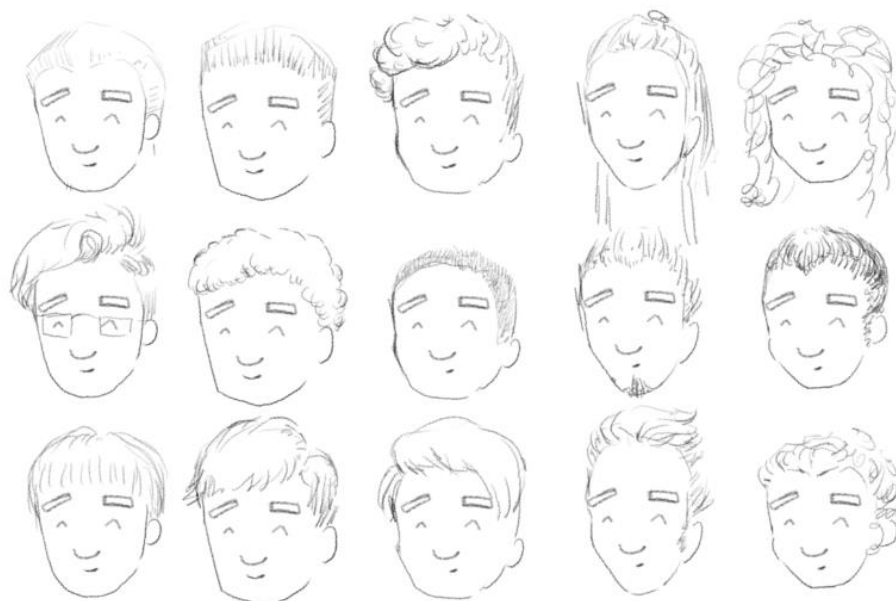
Kuva 21. Hiusten ja päähineiden luonnostelua ensimmäiseen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 22. Hahmoluonnoksia ensimmäisestä kasvovaihtoehdosta (Koivikko 2020)



Kuva 23. Kasvojen rajojen luonnostelua toiseen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 24. Hiusten luonnostelua toiseen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



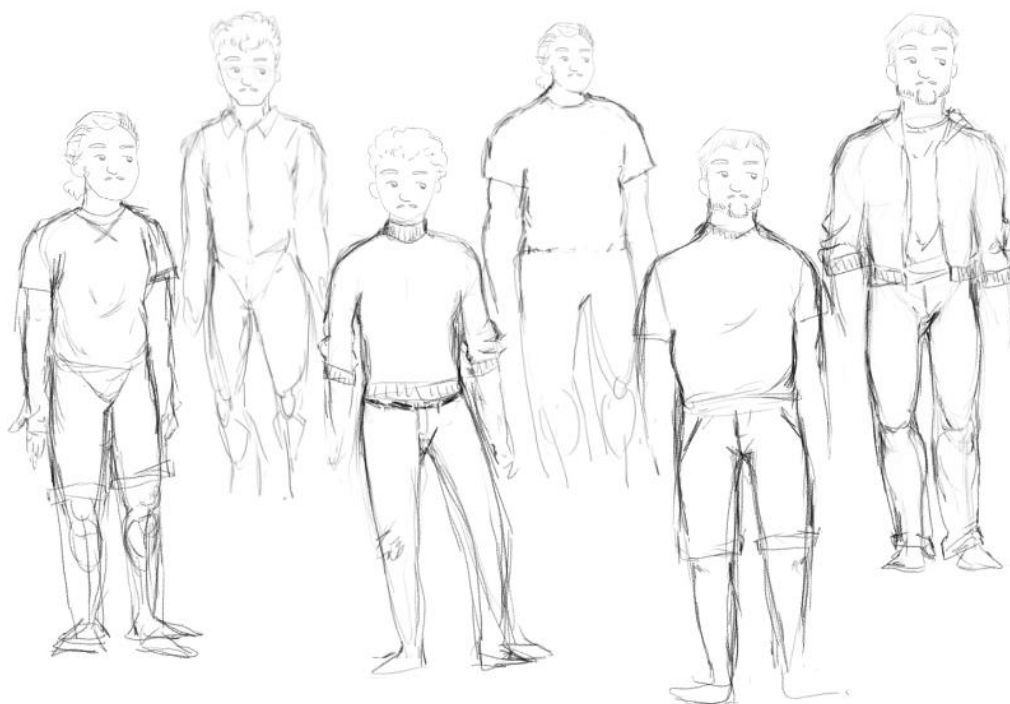
Kuva 25. Hahmoluonnoksia toisesta kasvovaihtoehdosta (Koivikko 2020)



Kuva 26. Kasvojen rajojen luonnostelua neljänteen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 27. Hiusten ja partojen luonnostelua neljänteen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 28. Hahmoluonnoksia neljänestä kasvovaihtoehdosta (Koivikko 2020)



Kuva 29. Kasvojen rajojen luonnostelua viidenteen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



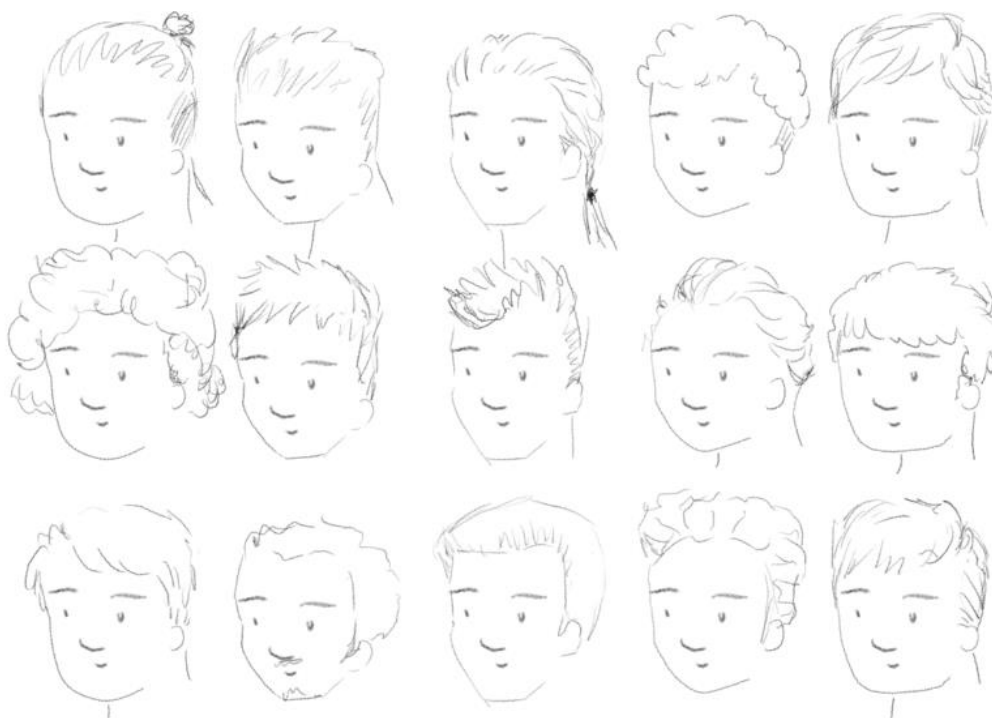
Kuva 30. Hiusten ja partojen luonnostelua viidenteen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 31. Hahmoluonnoksia viidennestä kasvovaihtoehdosta (Koivikko 2020)



Kuva 32. Kasvojen rajojen luonnostelua kuudenteen kasvovaihtoehtoon (Koivikko 2020)



Kuva 33. Hiusten luonnostelua kuudenteen kasvovaihtoehtoon, joka tämän välivaiheen jälkeen hylättiin (Koivikko 2020)

HAHMOLUONNOKSIA SIVUHENKILÖHAHMOSTA

Tässä liitteessä esitetyt kuvat ovat pelin sivuhenkilöhahmon eli lapsihahmon luonnosteluprosessin välivaiheita. Kuvat on järjestetty siten, että samojen kasvojen välivaiheet ovat peräkkäin, joten niistä voi seurata hahmojen kehittymistä.



Kuva 34. Lapsihahmon ensimmäisen kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja (Koivikko 2020)



Kuva 35. Lapsihahmon ensimmäiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia (Koivikko 2020)



Kuva 36. Lapsihahmon ensimmäisestä kasvovaihtoehdosta piirretty hahmo (Koivikko 2020)



Kuva 37. Lapsihahmon toiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja (Koivikko 2020)



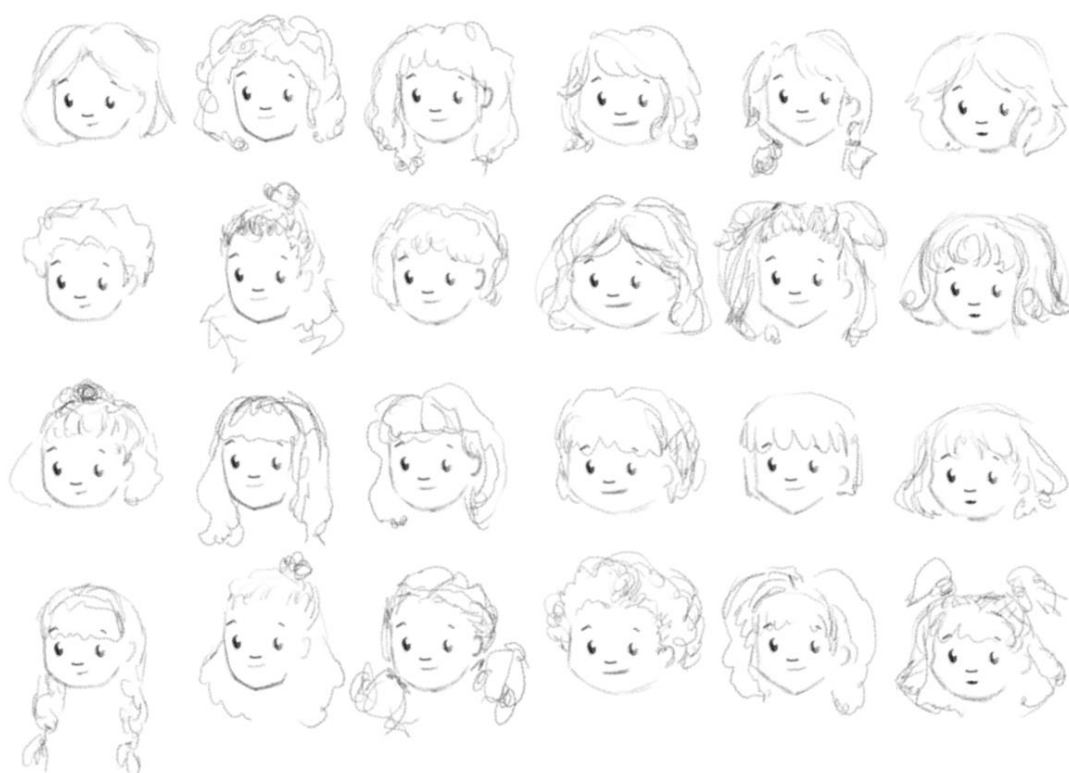
Kuva 38. Lapsihahmon toiselle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia (Koivikko 2020)



Kuva 39. Lapsihahmon toisesta kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot (Koivikko 2020)



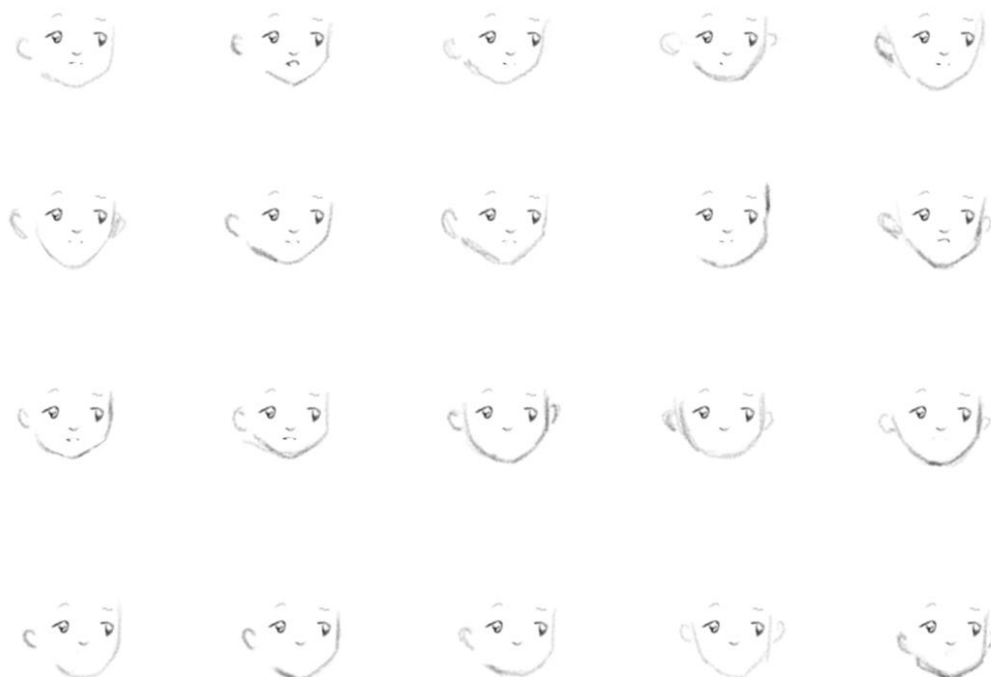
Kuva 40. Lapsihahmon kolmannelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja (Koivikko 2020)



Kuva 41. Lapsihahmon kolmannelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia (Koivikko 2020)



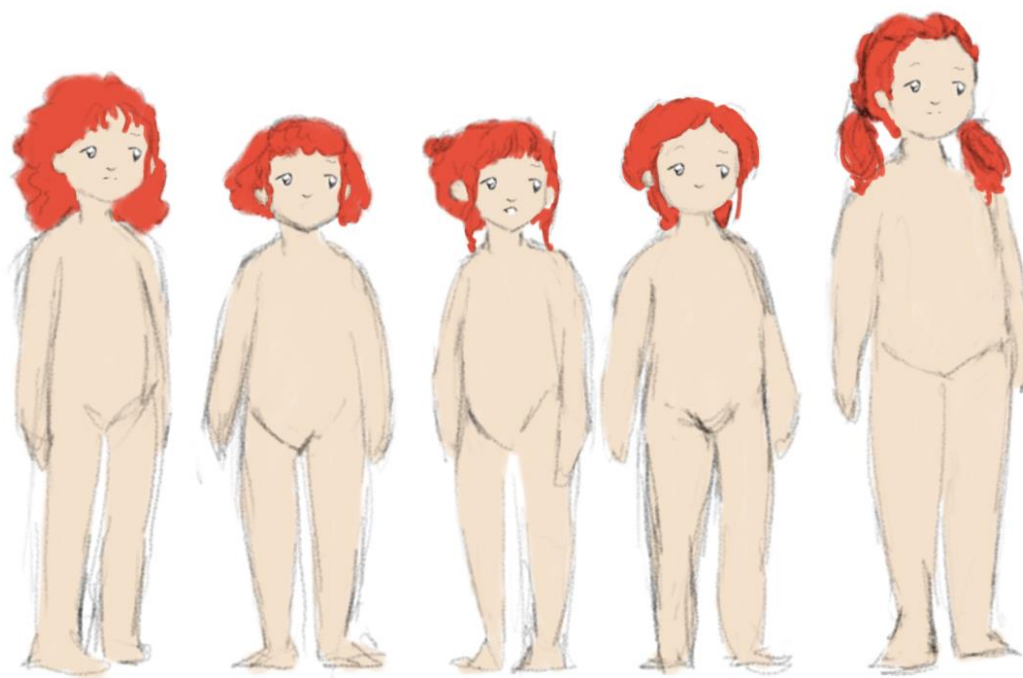
Kuva 42. Lapsihahmon kolmännestä kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot (Koivikko 2020)



Kuva 43. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja (Koivikko 2020)



Kuva 44. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia (Koivikko 2020)



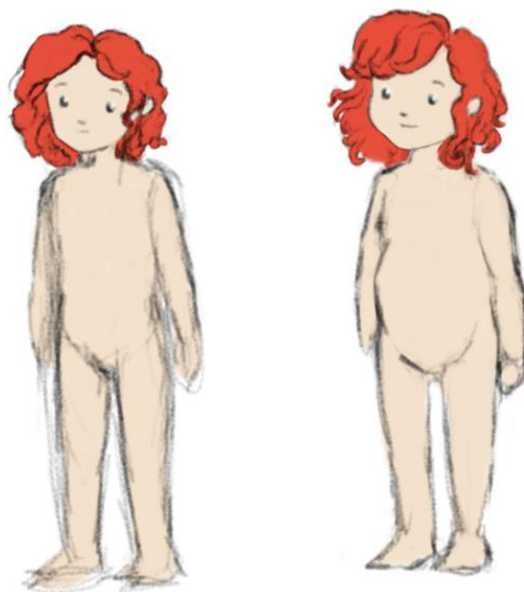
Kuva 45. Lapsihahmon neljästä kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot (Koivikko 2020)



Kuva 46. Lapsihahmon viidennelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä leukalinjoja (Koivikko 2020)



Kuva 47. Lapsihahmon neljännelle kasvovaihtoehdolle piirrettyjä hiuksia (Koivikko 2020)



Kuva 48. Lapsihahmon viidennestä kasvovaihtoehdosta piirretyt hahmot (Koivikko 2020)