



Spirits of Ruin

Spirits Of Ruin

Pelimaailman ja hahmojen suunnittelu

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoiluinstituutti

Viestinnän koulutusala

Mediasisällön suunnittelu

Kevät 2019

Thomas Vornanen



Sisällysluettelo

1. Johdanto

2. Spirits of Ruin & Inspiraatio

- 2.1. Esinäytös
- 2.2. Maailma
- 2.3. Pelimekaniikat

3. Konseptitaide

- 3.1. Peliteollisuudessa
- 3.2. Hahmosuunnittelu
- 3.3. Kuvareferenssit

4. Projekti

- 4.1. Thumbnailit
- 4.2. Pelin henkiolennot
 - 4.2.1 Ilendriel
 - 4.2.2 Valöörikuvien värjääminen
- 4.3 Kolmen hengen kopla
 - 4.3.1 Bol'Ragni
 - 4.3.2 Draenos
 - 4.3.3 Umuzani
- 4.4. Henget ja taitoluokat

5. Päähenkilö

- 5.1. Hahmonkehitys
- 5.2 Henkien palveluksessa
 - 5.2.1 Bol'Ragnin avatar
 - 5.2.2 Draenoksen avatar
 - 5.2.3 Umuzanin avatar

6. Yhteenveto

7. Lähteet

- 7.1. Kirjalliset lähteet
- 7.2. Kuva lähteet

Spirits of Ruin

Tiivistelmä

Opinnäytetyö on hahmojen ja maailman suunnittelu fantasiaroolipelikonseptiin. Visuaalit perustuvat itse kehitettyyn pelikonseptiin. Työssä pyritään tuomaan mielenkiintoista lähestymistä kyseiseen genreen, inspiroituneena peligenren aikaisemmista mestariteoksista.

Työn tavoite on kehittyä pelikonseptoinnissa ja laajentaa visuaalista tulkintakykyä tutkiskelamalla uusia ideoita. Päämääränä on luoda tiiviis ja rajattu kokonaisuus, joka tuntuu yhtenäiseltä.

Työ tullaan tekemään digitaalisen presentatation muotoon, joka esittelee pelin hahmot, sekä taustoittaa maailmaa ja tarinaa. Työssä käydään lyhyesti läpi pelimekaniikoita. Työ on henkilökohtainen portfolioprojekti, joka tulee edistämään työllistymistä pelialalla.

Projektin alussa luodaan muistilistan tärkeimmistä asioista. Sitten määritetään tunnelma hyödyntämällä teoksia, joista on saatu vaikutteita pelikonseptiin. Sitten kirjoitetaan alustava taustatarina, jonka kautta syntyy hahmot ja maailma. Tutkimusmateriaalina toimivat peleihin liittyvät tutoriaalivideot, design-artikkelit ja taidejulkaisut. Kaikki graafiset elementit tuotetaan itsenäisesti.

AVAINSANAT:
konseptitaide, hahmosuunnittelu, fantasia, roolipeli

Abstract

This thesis project explores the characters and world of a fictional fantasy roleplaying game concept. All designs made for the project are based on a personal game concept. This project tries to bring an interesting point of view to the genre, while being inspired from the masterpieces that came before.

The intention of the project is to develop as a games concept artist and to expand artistic expression by exploring new ideas. The goal is to make a game concept that feels consistent.

The work will be made in the form of digital presentation, that will show key characters, their story and their world. There will also be a small emphasis on game mechanics. This is a personal portfolio project and will help forward employment in the games industry.

In the beginning of the project a mindmap of the most important things will be created. Then a moodboard will be constructed using games that act as source of inspiration. Then the backstory is written that will produce ideas for characters and the world. Research materials will include tutorial videos, design-articles and art publications. All graphical elements will be made independently.

KEYWORDS:
conceptart, characterdesign, fantasy, role-playing game



1. Johdanto

Opiskeluaikanani mediasisällön suunnittelussa olen päässyt työskentelemään useiden eri projektien ja medioiden parissa. Näistä minua ovat kiehtoneet eniten pelisuunnittelu, 3D-mallinnus, sekä animaatio. Suurin intohimoni kuitenkin on aina ollut tehdä pelejä, joten valitsin opinnäytetyökseni pelikonseptoinnin.

Koska tiedostan ohjelmointikykyäni kehnoksi, olen panostanut omaan vahvuuteeni, pelikonseptointiin. Opinnäytetyöksi valitsin hahmosuunnittelun, koska se tuntui minulle luontevalta ja aikamääreiden vuoksi työ on hyvä tiivistää yhteen aihepiiriin. Alkuperäinen suunnitelmani oli kuitenkin huomattavasti kunnianhimoisempi, ja olin suunnitellut tekeväni myös ympäristöjä ja animaatiota.

Pelikonseptini aihe ja maailma tulevat intohimostani roolipeleihin ja fantasiamaailmoihin. Olen aina saanut valtavasti inspiraatiota fantasia-elokuvista ja peleistä. Näissä maailmoissa mielikuvituksella ei ole rajoitteita, mutta samalla asioiden tulisi olla uskottavia ja toiminnallisia. Aihepiiri tuo mielenkiintoisen haasteen suunnitteluvaiheessa.

Olen kirjoittanut maailmalle ja hahmoille kevyen taustatarinan tukemaan kerronnallisia elementtejä ja pelimekaniikoita. Tyylillisesti hain alunperin hieman realistisempaa lähestymistä, mutta tehtyäni luonnoksia kallistuin hieman vahvempaan fantasiatunnelmaan.

Työ tiivistyy pääosin hahmosuunnitteluun, eikä mene pelissä käytettävien hahmojen mallintamiseen, tai animointiin. Työtä voidaan siis hyödyntää pohjatyönä peliprojektiin.

2. Spirits of Ruin & Inspiraatio

Spirits Of Ruin on minun henkilökohtainen pelikonseptini, joka on tyylilajiltaan toimintaroolipeli (ARPG). Innoittajana pelille toimii Blizzardin Diablo-pelisarja ja muut toimintaroolipelit, jotka ovat aina olleet lähellä sydäntäni.

Blizzard Entertainmentin peleissä on aina panostettu valtavasti hahmosuunnitteluun ja taidetyyliin, mikä on mielestäni yhtiön pelien suurin vahvuus. Olen pelannut melkein kaikkia heidän tekeleitään vaan kokeakseni äärimmäisen korkealaatuista pelitaidetta.

Spirits of Ruin on tyylisuuntaukseltaan synkkä fantasia, jossa ei ole moraalisesti mustavalkoisia konsepteja hyvästä tai pahasta. Pelaaja valitsee itse motivaationsa tekoihin. Ne voivat olla täysin itsekkäitä, tai hyväntekeviä. Hahmon ulkonäkö ja kyvyt heijastuvat pelaajan valinnoista tarinan edetessä.

Pelissä dialogivalinnoilla on tarinan ja hahmonkehityksen kannalta paljon merkitystä. Kaikki pelissä tehdyt valinnat vaikuttavat maailmaan, ja siihen millainen päähahmosta tulee juonen edetessä.

Roolipelaamisen lisäksi pelin keskiössä on toiminta- ja taisteluelementit. Päähenkilön hahmonkehityksen kautta avautuu laaja kirjo erilaisia taistelutyyylejä, ja liikkeitä joilla voit tuhota pelissä vastaan tulevia vihollisia.



kuva 1 "Diablo 3 - Crusader konsepti"



kuva 2 "Diablo 3 - Demonhunter konsepti"

2.1 Esinäytös

Kiara on tavallinen maalaistyttö, joka asustelee perheensä kanssa pienessä kylässä kaukana isoista kaupungeista. Uutisia ulkomaailmasta saapuu aina silloin tällöin, mutta kylän väki viihtyy pääosin omissa oloissaan.

Eräänä yönä kuitenkin kaikki muuttuu, kun Kiara herää karmean huutoon ja kaaokseen. Hän katsoo ikkunasta ulos ja näkee kylänsä ilmiliekeissä. Taivas on muuttunut verenpunaiseksi, usva on peittänyt maan, ja eteenpäin on vaikea nähdä. Kaikki elollinen on kuihtunut. Kylän keskelle on kerätty väkeä, joita hirviömäiset oliot paimentavat. Näiden ihmisten keskellä hän näkee valtavan varjomaisen olennon ja perheensä. Olento ruokkii itseään kyläläisten elinvoimalla. Vaistomaisesti Kiara tarttuu miekkaan ja ryntää kohti olentoa, mutta tämä lävistää nopeasti hänet terävillä kynsillään. Olento riuhtasee tytön irti ja jättää tämän kuolemaan.

Kiara tulee takaisin tajuihinsa, mutta on kuolettavasti haavoittunut. Hän makaa maassa ja kuulee vaimeita kuiskauksia. Hänen edessään seisoo kolme omituista hahmoa. Olennot esittäytyvät kuoleman henkinä ja tarjoavat hänelle mahdollisuutta koston, mikäli tämä luopuisi sielustaan. Vaikka hänen ei tulisi luottaa näihin outoihin henkiolentoihin, Kiara tarttuu tarjoukseen epäilemättä. Hänellä ei ole enää mitään menetettävää.

Tästä alkaa varsinainen peli, ja ensimmäinen valinta. Kenet pelaaja hahmoista valitsee henkioppaakseen? Kaikki henget tarjoavat omanlaisen pelityylinsä, ja heitä palvelemalla pelaaja kehittää kykyjään. Peli etenee Kiaran matkatessa ympäri maailmaa yrittäessään ratkoa, kuka tämä hirviömäinen olento oli ja miten hän pääsisi kostamaan hänen perheensä kohtalon.

2.2. Maailma

Peli sijoittuu fiktiiviseen keskiaika-tyyliseen fantasiamaailmaan, jossa on paljon vaikutteita muinaiskulttuureista ja uskonnoista. Ajatuksena oli tuoda vielä unenomaisia surrealistisia grafiikoita henkiolentohin liittyvissä tilanteissa.

Maailma on armoton ja vaarallinen. Ihmisten hylkäämät alueet ovat täynnä petoja ja muita olentoja, joten ihmispopulaatiot pysyttelevät omissa asutuksissaan.

He käyvät kauppaa naapuriasutusten kanssa käyttäen turvallisia kulkureittejä. Näiden reittien varrella voidaan nähdä raunioita muinaissivilisaatiosta ja niiden temppeleistä, joissa palvottiin henkiä ja jumalia. Nykyihmisille nämä ovat vain mytologiaa, eikä heillä ole juurikaan tietoa menneistä sivilisaatioista.

2.3. Pelimekaniikat

Peliä tulnaisiin pelaamaan isometrisestä kamerakulmasta. Tunnettuja pelejä missä kamera on kuvattu vastaavasti ovat Blizzardin Diablo-sarja tai Larian Studiosin Divinity: Original Sin 2. Kyseiset pelit ovat myös tunnettuja vahvasta painoarvosta hahmonkehitykseen ja toimivat siksi inspiraation lähteenä projektille.

Pelin edetessä hahmo kasvaa nuoresta kyläläisestä pelottomaksi soturiksi. Riippuen pelissä tehtävien valintojen mukaan, hahmolle alkaa kehittymään erilaisia mutaatioita. Mutaatiot voivat ottaa täysin vallan hahmosta, jolloin pelaaja muuttuu tunnistamattomaksi alkuperäisestä muodostaan. Mutaatiot antavat pelaajalle voimakkaita yliluonnollisia kykyjä, joilla hän voi ylittää esteitä ja taistella vihollisia vastaan.

Hahmonkehitys perustuu kolmeen eri kehitysreittiin mitä kehitetään sen mukaan mitä henkeä Kiara palvelee. Nämä reitit toimivat hahmoluokkina pelissä. Palvelemalla tietyn hengen tahtoa, hän ansaitsee pisteitä kohti niitä voimia mitä tällä kyseisellä hengellä on hänelle tarjota. Valinnoilla voi kuitenkin olla seuraamuksia, sillä jokaisella hengellä on omat motiivinsa tehdä asioita, ja jotkin päätökset voivat olla moraalisesti kyseenalaisia.

Peli on jaettu eri alueisiin, joissa ympäristöt ja viholliset vaihtelevat teeman mukaisesti, ja jokaisella sijainnilla on oma osansa pelin narratiivissa. Kaikilla alueilla sijaitsee kylä tai kaupunki, joka palvelee pelaajaa hengähdysalueena, tehtävähubina ja kauppapaikkana.



kuva 3 "Diablo 3 - pelikuva"



kuva 4 "Divinity: Original Sins 2 - pelikuva"

3. Konseptitaide

3.1 Peliteollisuudessa

Konseptitaide on peliprojektin varhaisessa vaiheessa tehtävää suunnitteluprosessia, jossa pyritään määrittämään pelin taidetyyliä, hahmoja, rekvisiittaa ja ympäristöjä. Konseptitaiteilijan vastuulla on luoda omaperäistä ja mielenkiintoista sisältöä peliin tyylirajoitusten sisällä.

Konseptitaiteen päämääränä ei ole tehdä viimeistelyä ja näyttävää korkealaatuista taidetta, vaan tutkia nopeasti ja tehokkaasti ideoita ja kommunikoida niitä helposti muille. Produktion alussa liian viimeistellyn taiteen tekeminen olisi ajan hukkaamista. Tarvittaessa konseptikuvitusta voidaan viedä pidemmälle markointitarkoituksessa. Prosessi pyrkii määrittämään teokselle tunnelman ja artistisen vision mistä pelintekijät voivat omaksua informaatiota, joka vähentää virhemarginaalia, ja säästää aikaa sekä kuluja. (Creative Bloq Staff, 2012)

Työssäni tehdyt kuvitukset ovat pääosin digitaalisia 2D maalauksia ja luonnoksia, mutta konseptitaiteessa voidaan hyödyntää myös muitakin tekniikoita. 3D-geometrian käyttö on yksi yleisimpiä käytäntöjä, missä 3D-mallintaja on etukäteen suunnitellut primitiivisillä 3D-malleilla pelialueen. Tämä alue annetaan sitten konseptitaiteilijalle, jonka hän koristelee piirtämällä perspektiiviin mallien päälle. (Kaniuga, T, 2018)

3D-skulptaaminen tai 3D-veistäminen on myös kätevä tapa saada nopeasti mielenkiintoisia muotoja ja hahmoja. Malli tyypillisesti veistetään käyttäen 3D-ohjelmaa kuten Zbrush. Ohjelmassa käytetään usein symmetriatoimintoa, mikä tarkoittaa että voit kaivertaa mallia molemmilta puolilta vähentäen tekoaikaa huomattavasti. Tekoprosessi muistuttaa perinteisen saviveistoksen tekemistä.

Photobashing, on käytäntö missä sulautetaan valokuvia keskenään luomaan konseptikuvia. Se sopii parhaiten fotorealististen pelien konseptoinnissa. Tekniikalla voidaan helposti pukea hahmoille erilaisia asusteita, joissa säilyy realistiset tekstuurit. Tekniikkaa käytetään myös maisemakuvien tekemiseen. (Husso, T, 2018)



Kuva 5 "Diablo 3- Bastions keep - Concept"



kuva 6 "Witcher 3 - photobashing concept Yennefer"

3.2 Hahmosuunnittelu

Konseptitaiteen piiriin kuuluu monta eri taiteenhaaraa mistä yksi suosituimmista on hahmosuunnittelu. Hahmosuunnittelijan vastuulle laskeutuu pelin, tai muun tuotteen keskeisempien hahmojen ideointi ja suunnittelu. Hahmojen tulee olla samaistuttavia, persoonallisia ja visuaalisesti stimuloivia.

Hahmosuunnittelijan on hyvä osata tulkita hahmoa useista eri perspektiiveistä, asennoista sekä tunnetiloista. Tämän takia hahmosuunnittelu voi olla hyvinkin haastavaa ja vaatii suunnittelijalta anatomian ja mittasuhteiden ymmärtämistä. Hahmon elävöittämisestä auttaa myös, että suunnittelijalla on ymmärrystä ihmismielestä ja psykologiasta.

Prosessi koostuu monista muistakin asioista kun vaan piirtämisestä. Hyvin suunniteltu hahmo vaatii reilusti taustatutkimusta. Olisi hyvä selvittää hahmon taustatarina, persoonallisuus, motiivit ja jopa kohdeyleisö riippuen tuotteesta. Nämä asiat tulisi olla lyöty lukkoon ennenkun suunnitteluprosessi voi alkaa. (Skillshare team)

Yksi hahmosuunnittelun keskeisimmistä säännöistä on, että suunnittelijan ei tulisi kiintyä teoksiinsa liikaa. Tuotteen aikana suunnittelijalta odotetaan yleensä useita versioita samasta hahmosta ja on hyvin mahdollista, että koko hahmon tyyli tulee muuttumaan radikaalisti tai tämä hylätään täysin. Vähemmän kokeneelle tekijälle tämä voi olla kuitenkin hankalaa koska työtä tehdään usein intohimon palosta. On hyvä pitää mielessä, että kaikki käyttämättömät luonnokset toimivat kuitenkin taustatyönä lopulliselle hahmolle. (Blaise, A)



kuva 7 "Aaron Blaise - Character Design"



kuva 8 "Aaron Blaise - Character Design"

3.3 Kuvareferenssit

Kuvareferensseillä viitataan kuvamateriaaliin mikä voi olla valokuva tai toisen tekemä alkuperäiskuva. Referenssiä hyödynnetään oman teoksen ideoinnissa ja luonnissa. Hyviin käytäntöihin kuuluisi katsoa useita eri referenssejä, eikä kopioida suoraa toista teosta.

Referensointi voi olla monelle suunnittelijalle kirosana ja koin itsekkin aikoinaan referenssien käytön vastenmieliseksi. Se antoi minulle mielikuvan asioiden varastamisesta ja kopioimisesta. Totuus on kuitenkin, että ilman referenssejä suunnittelija keksii vaan mielikuvituksesta muotoja ja mittasuhteita ilman ankkuria todellisuuteen. Tämä johtaa siihen, että taide on hyvin vaikeasti samaistuttavaa ja hyödynnettävää.

Aloittavalle suunnittelijalle on hyvin hankalaa tehdä uskottavia piirroksia mielikuvituksesta, koska hän ei ole vielä kehittänyt visuaalista muistiaan eli kirjastoaan tarpeeksi. Juurikin tämä kirjasto syntyy referenssien käytöstä. Referenssin käyttöä voi verrata siihen, että kokki käyttäisi reseptiä tehdäkseen ruokaa. Se ei ole huijausta, vaan tarvittava osa prosessia.

Referenssiä on hyvä katsoa ohjenuorana tekijän omalle alkuperäistuotokselle. Siitä voi saada ideoita asennolle, tyylille ja hahmolle. Jos referenssejä käyttää oman kyvyn harjoittamiseen, on hyvä yrittää omaksua, mitä alkuperäisen kuvan tekijä on ajatellut tehdessään sitä. Oman ammattitaidon kehittämiseksi auttaa myös yrittää katsoa kuvareferenssiä kolmiulotteisesti. Tämä auttaa tekijää omaksumaan asioita eri perspektiiveistä. (Cearley, C)



kuva 9 "Hellstern - Riot art contest Leona Concept art\reference shot"



kuva 10 "Georgi Simeonov. Unity 5 - The Blacksmith - Concept art"

4. Projekti

Aluksi minulla oli vaan suurinpiirteinen idea mitä halusin tehdä. Tiesin vain, että, se liittyisi jollain tavalla hahmosuunnitteluun. Mieleeni tuli synkkä roolipelitarina, tyylitelty graafinen ilme, ja omat mieltymykset peleihin.

Aloitin työn luonnostelemalla hahmoprofiileita mies- ja naishahmoille. En ollut vielä päättänyt päähenkilön sukupuolta, joten kokeilin vähän kaikkea. Ideointia tukeakseni selasin muiden pelien konseptitaidetta ja katselin myös usein Youtubesta alan vaikuttajien videoita, joissa he avaavat heidän omia työskentelyprosessejaan ja ajatuksiaan. Näistä pyrin ammentamaan inspiraatiota omalle työlleni.

Visuaalisen tyylin hakemisessa muutin suuntaa huomattavasti, että realismiin kallistuvat hahmot eivät vain toimineet itselleni. Päätin siirtyä tekemään thumbnailia uusien ideoiden toivossa. Tässä on hyvä huomioda, että näin aikaisessa vaiheessa projektia ei kannata tehdä yksityiskohtaisia maalauksia, vaan tehdä nopeita luonnoksia mielummin. Tämä oli harha-askele itselleni minkä onneksi korjasin hyvin aikaisessa vaiheessa projektia. Tässä vaiheessa työtä on hyvä testata erilaisia tyyliä nopeasti, kun mitään ei vielä ole varsinaisesti määritetty.



kuva 11 "Naishahmojen suunnittelua"



kuva 12 "Mieshahmojen suunnittelua"

Spirits of Ruin

4.1 Thumbnailit

Nopeiden luonnoksien, eli thumbnailien piirtäminen on mainio keino saada nopeasti ideoita. Etuna siinä on myös se, että voi työstää montaa eri luonnosta samaan aikaan. Mikäli joku piirroksista ei toimi, voi aina siirtyä seuraavaan, tai ottaa hyvät puolet aikaisemmasta ja kehittää sitä eteenpäin. Piirroksiin ei tulisi käyttää liikaa aikaa, jotta prosessin tehokkuus säilyisi. Idea on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita lyhyessä ajassa. Koska piirrosten tulisi olla rennosti tehtyjä on hyvä idea kokeilla erilaisia siveltimiä joilla voi saada aikaseksi erikoisia muotoja. (Brunet, M, 2013)

Muutamia thumbnail vedoksia tehtyäni alkoivat hahmojen ja pelin tarina muodostumaan mielessäni. En rajoittanut itseäni juurikaan, eli kaikenlaiset hahmot kävivät tässä vaiheessa. Juurikin näistä nopeista luonnoksista sain idean henkiolentoihin, jotka tekisivät tuhojaan maailmassa.

Näiden luonnosten jälkeen päätin alkaa työstämään tarkemmin pelin henkihahmoja, jotka tulisivat olemaan tarinan keskiössä. Mielessäni oli myös ajatus päähenkilöstä.



kuva 13 "Thumbnail-luonnokset"

Spirits of Ruin

4.2 Pelin henkiolennot

Hahmottelin profiileja kuolemanhengille ajatuksena, että niitä tulisi olemaan yhteensä neljä. Yksi niistä toimisi pelin päävihollisena ja loput sivuhahmoina. He auttaisivat pelaajaa pelissä tarjoamallaan voimilla.

Heillä tulisi olla täysin eriävät personaalisuudet, motiivit ja voimat. Yksi edustaisi raivoa ja voimaa. Toinen olisi heistä vanhin ja viisain ja pystyisi kontrolloimaan kuolleita. Kolmas käyttäisi taikojia ja olisi temppuileva muodonmuuttaja. Neljäs ja voimakkain edustaisi yön pimeyttä ja petosta. Kaikki henget olisivat hyvin vallanhimoisia, ja yrittäisivät haalia itselleen mahdollisimman paljon vaikutusvaltaa. Henget pystyisivät ottamaan fyysisen muodon ja olemaan vuorovaikutuksessa asioiden ja olentojen kanssa.

Pelissä nähtävät alttarit ja temppelit muistuttavat vanhoista ajoista, jolloin näitä henkiä palvottiin jumalina, mutta sittemmin he ovat hävinneet kulttuurista. Henkien määränpää on päästä takaisin ihmisten suosioon käyttäen Kiaraa heidän edustajanaan.

Henkien hahmottelua helpottaakseni kirjoitin samalla kuvaavia sanoja hahmojen ympärille antaakseni itselleni ideoita henkien piirteisiin. Otin aina jotain mielenkiintoista ensimmäisestä luonnoksesta ja hyödynsin sitä seuraavassa piirroksessa.



kuva 14 "Kuolemanhenkien profiilit"

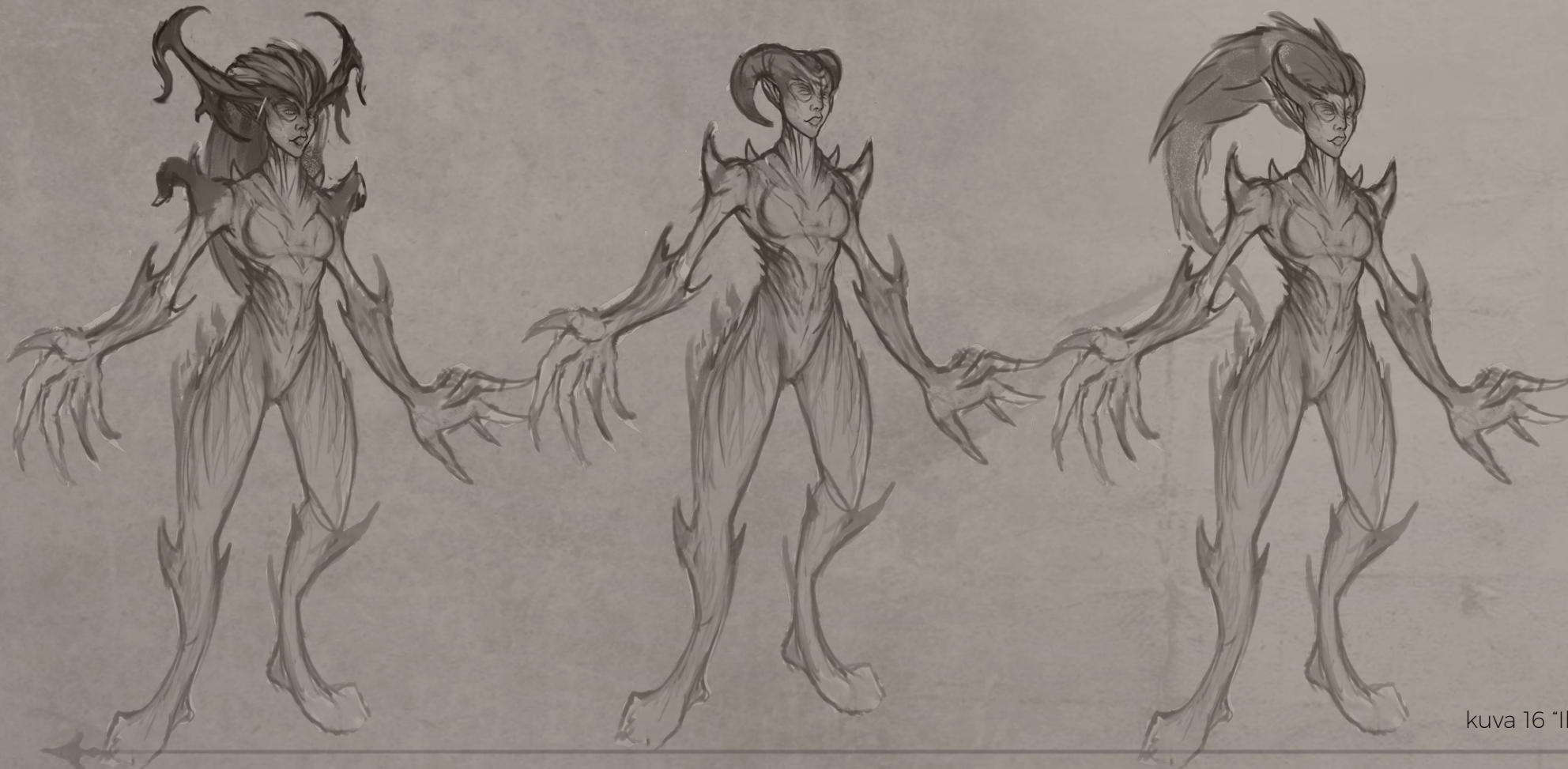
4.2.1 Ilendriel - Pimeyden sanansaattaja

Pelin pääviholliseksi ja voimakkaimmaksi hengeksi suunnitellun naishahmon ulkomuoto tulisi olla mahdollisimman kauhistuttava, mutta samalla kunnioitusta herättävä. Aluksi ajattelin hänelle demonimaista ulkomuotoa, mutta tämä idea tuntui hieman geneeriseltä, joten rupesin miettimään hahmoa uudesta näkökulmasta.

Minusta tuntui myös, että hänen kehonsa mittasuhteet olivat liian tavalliset, ja halusin yrittää hieman leikkiä niillä enemmän. En halunnut, että hänet yhdistettäisiin tosielämän mytologiisiin olentoihin. Ajatus oli tuoda jotain hieman hirviömäisempää tyyliä.



kuva 15 "Ilendrielin alustavat luonnokset"



Tässä vaiheessa ruumiinrakenne alkoi miellyttämään enemmän, mutta en ollut ihan varma pään muodosta. Kopion hahmon muutamaan kertaan ja tein pieniä muokkauksia. Tällä tavalla sain luonnoksen etenemään ja minulla on useita versioita mistä valita. Tämä on hyvä ja tehokas käytäntö millä saa nopeita tuloksia.

kuva 16 "Ilendrielin luonnosvaihtoehtoja"

Spirits of Ruin

Myöhemmin sain idean, että hän olisikin jonkinlainen luonnon tai metsänhenki, joka olisi korruptoitunut aikojen saatossa. Tässä kuitenkin oli mielestäni liikaa ristiriitoja hahmon persoonallisuuden kanssa, joten muutin lopulta suuntaa pimeämpään tyyliin.

Lisäsin hänelle nahkavaatetusta ja tyylitellyt olkaimet joiden alta paljastuu sulkia. Tarkoitus oli antaa hahmolle korppimainen vaikutelma. Viimeisimpään versioon tein vielä muutaman muokkauksen ja luovuin hupusta, mikä näytti hauskalta, mutta ei juurikaan käynyt järkeen sarvien vuoksi.



kuva 17 "Ilendrielin tyylivaihtoehtoja"

4.2.2 Valöörikuvien värjääminen

Viimeisen hengen väreissä päädyin hillittyihin sinertäviin sävyihin, joissa on vastavärikontrastia huomioväreinä. Hahmo on toonattu vahvasti sinertävänharmaaseen. Tämä antaa mielikuvan yön olenosta.

Olen pääsääntöisesti käyttänyt kuvien tuottamiseen Adoben Photoshop-ohjelmaa. Ohjelma on yksi käytetyimmistä kuvanmuokkausohjelmista pelialan konseptoinnissa, koska se tarjoaa todella paljon hyödyllisiä ja käteviä ominaisuuksia suunnittelijalle. On tärkeää kuitenkin tietää perusperiaatteet työkalujen takana, ennen kuin niitä ryhtyy käyttämään.

Yksi parhaista työkaluista hahmojen väritymiseen on gradient maps-ominaisuus. Se tarkoittaa, että voit määrittää värisävyn tietyille valööriasteelle, jolloin voi tehdä luonnollisen näköisiä väriyhdistelmiä helposti. On kuitenkin tärkeää, että kuvan valöörit ovat riittävän pitkälle vietyjä. Mikäli gradient maps ei tuota haluttuja tuloksia, voi värejä sijoittaa myös lokaalisti käyttämällä blending-tomintoja. Nämä työkalut nopeuttavat hahmon väritystä huomattavasti ja auttavat etenemään päällemaalausvaiheeseen ja viimeistellyn maalauksen tekemiseen. Tykkään myös kokeilla eri väriyhdistelmiä läpi tekoprosessin, mikä käy todella helposti näitä työkaluja hyödyntäen.



4.3. Kolmen hengen kopla

Aikaisemmin tekemistäni profiileista innostuneena ryhdyin työstämään ensimmäisiä versioita henkiveruksista. Ajatuksena oli, että hahmot olisivat hyvin erilaisia kyvyiltään sekä ulkomuodoltaan. Tämä tukisi kolmikon keskenäistä kilpailullista henkeä.

Voimaa edustava henki kävi läpi isoimman muutosprosessin. Hänen ulkomuotonsa muuttui jonkinlaisesta demonista juurien peittämäksi golemiksi. Golemi kuitenkin tuntui hieman jäykältä ja yksinkertaiselta, joten ryhdyin antamaan hänelle hirviömaisempiä piirteitä. Samalla hahmon siluetti muuttui huomattavasti.

Viisautta edustavan hengen halusin pukea kuluneeseen kaapuun ja kääreisiin muumion tyyliin. Ketjut ja piikit lisäsin antamaan kalman tunnetta häneen. Lantiollaan hän kannattelee kirjaa, joka sisältää ikivanhaa tietoa. Toisessa versiossa annoin kaavulle hieman lisäarvoa olkatoppauksineen ja lisäsin häntä ympäröivän maagisen sinetin.

Temppuiliija sai asukseen oljista, lehdistä ja turkiksesta kasatun heimotyylisen kokonaisuuden. Ajatuksena oli, että hän olisi osittain eläin, joka piilottaisi kasvonsa maskin taakse. Asukokonaisuus saisi olla kaoottinen, ja mukana saisi olla kaikenlaista tavaraa mitä hän on keräillyt matkoillaan. Korut ja koristeellinen päähine antavat maagisen vivahteen. Olin melko tyytyväinen hahmon identiteettiin, mutta muutin asentoa, jotta hänen persoonallisuutensa tulisi paremmin esiin.



Spirits of Ruin



4.3.1 Bol'ragni - Syvyyksien Kauhuhu

Bol'ragni on syvänmeren mytologinen jumalhenki. Hän manipuloi vesivirtauksia ja kontrolloi hirviömäisiä meriotuksia. Henki on erittäimen temperamenttinen raivon ja voiman ilmeentymä.

Idea tälle hahmolle syntyi katsellessani lähikuvia mikroskooppisista hirviömäisistä eliöistä. Näiden otusten ulkomuoto ei vastaa mitään luonnossa nähtävää. Halusin, että otuksella on myös jonkinlainen hirviöpesue jota tämä kontrolloisi mehiläiskuningattaren tapaisesti.

Myöhemmin siirryin työstämään otuksesta jonkinlaista merenalaista hirviötä. Otin inspiraatiota syvänmeren kaloista ja lisäsin hänelle lamppukalojen piirteitä (bioluminesenssi).

Kokeilin lisätä hahmolle hieman riekalemaista vaatetusta ja jonkinlaista pääkoristetta, mutta luovuin lopulta ideasta, koska se ei mielestäni tuonut hahmolle lisäarvoa.



Spirits of Ruin

Viimeiseen versioon hain hyvin merellistä väripalettia. sininen, violetti ja magenta toimivat tähän mielestäni hyvin. Halusin oliolle täysin luonnollisen ulkomuodon, joten luovuin panssareista ja vaatetuksesta.

Päästä ulkonevat vaaleansinisenä hohtavat ulokkeet toimivat lamppukalojen tapaan bioluminesenssillä ja auttavat häntä näkemään syvissä vesissä. Käyttää matomaista alaruumistaan uimiseen ja merenpohjassa liikkumiseen.



kuva 22 "Bol'ragni - viimeistelty konsepti"

4.3.2 Draenos - Muinainen

Draenos on ensimmäinen ja viisain kuoleman hengistä. Hän on alkujaan varjojen maailmasta ja kantaa mukanaan sielujen kirjaa, jolla on voima herättää henkiin kuolleista. Hän on olemukseltaan hyvin rauhallinen ja kylmän looginen.

Inspiraatio hahmolle oli sekoittaa tyypillistä mummiohahmoa ja viikatemiestä, mutta antaa hänelle oma erikoinen tyylinsä. Halusin että hahmo tuntuu äärimmäisen kylmältä ja kankealta.

Hänen ruumiinsa on mumioiden tapaan balsamoitu ja silmät ovat ommeltu umpeen. Pitkä kaapu peittää hänen luisen mummioituneen ruumiinsa, joka ei kykene enää kannattelemaan hänen painoaan. Hän liikkuu leijumalla maantasossa ketjujen kalistessa. Usvamainen energia virtaa hänen kaavun alta. Ympärillä leijuva maaginen sinetti, ja selkärakenne pitävät tuhansia vuosia vanhan hengen kasassa.



kuva 23 "Draenos - valöörimaalaus"

Spirits of Ruin



Väreissä pysyttelin kylmissä tunnelmissa. Paljon alisaturoituneita sinertäviä sävyjä ja tummaa violettiä. Vivahde turkoosia antaakseen kylmän vaikutelman.

Jätin sirpin pois koska koin että se alleviivasi liikaa hahmon tarkoitusperää. Annoin maagiselle sinetille jäisen ulkomuodon ja riimukaiverruksia antaakseni muinaisen vaikutelman hahmolle.

4.3.3 Umuzani - Takamaiden taikuri

Luonnonhengeksi luonnehdittu Umuzani on luonteeltaan arvaamaton ja temppuileva. Hän kontrolloi maagisia luonnonelementtejä ja metsien eläinkuntaa. Hänellä on taipumus aiheuttaa kaaosta voimillaan, ja tämä tuo hänelle äärimmäistä mielihyvää.

Ajatuksena oli kehittää hahmolle tyypillistä narrin arketyyppiä ja sekoittaa tähän noitatohorimaisia elementtejä. Halusin myös hahmon toimia kontrastina muille synkemmille henkiolennoille. Hahmo tuo pelaajalle mahdollisuuden edetä pelissä kaoottisella epäloogisella tavalla.

Hahmon ulkomuoto on muita henkiä pienempi, mutta äärimmäisen ketterä. Hänen asu on vähemmän tyylitelty. Alunperin hänessä oli enemmän eläimellisiä piirteitä, mutta jätin karvoituksen pois. Häntä ja apinakaveri sai kuitenkin jäädä muistuttamaan eläimellisyydestä.



Spirits of Ruin

Temppuilijan paletti sai olla hyvin lämminsävyinen, viidakkotyylinsä takia. Kokonaisuus sai inspiraationsa alkusyksyn sävyistä jotka koostuvat punaisista, oransseista, keltaisista ja vihreistä. Maski sai koristeellisemman tyylin antaakseen tunnelman että se on hänen arvokkain esineensä.

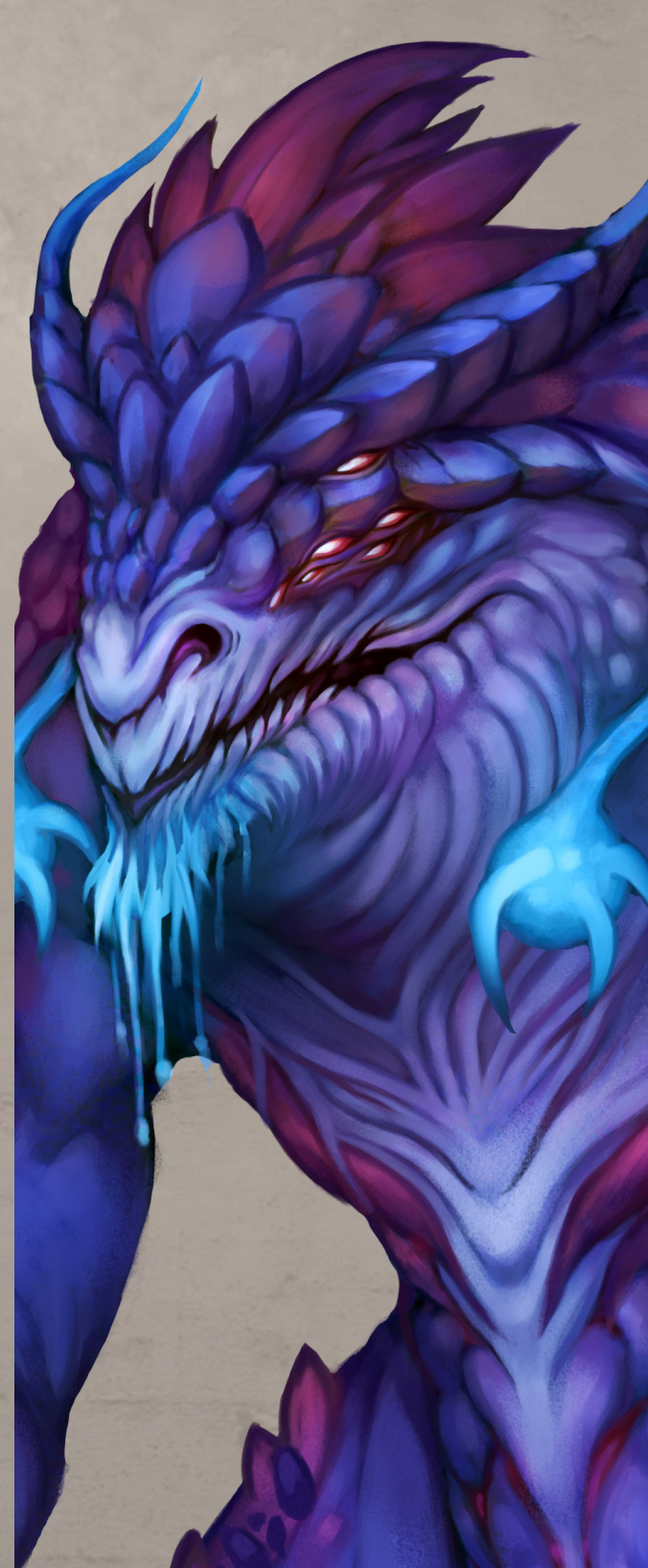
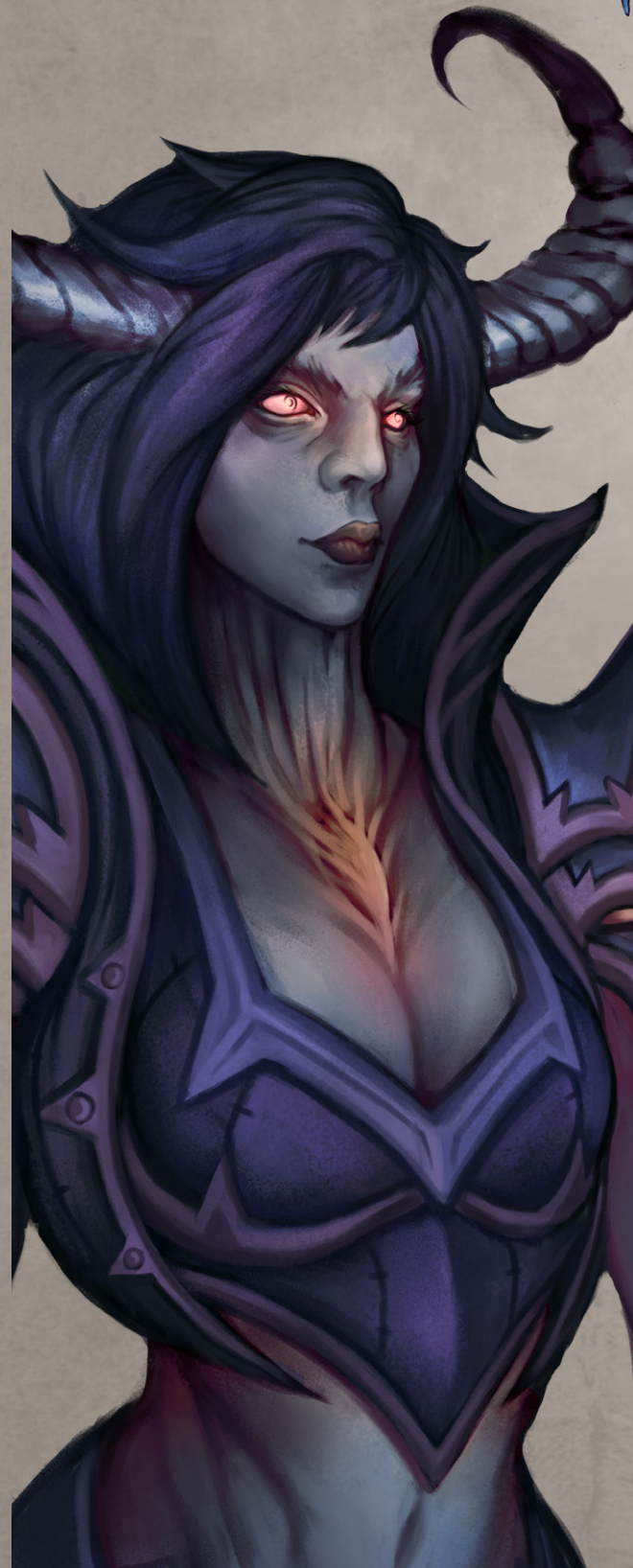
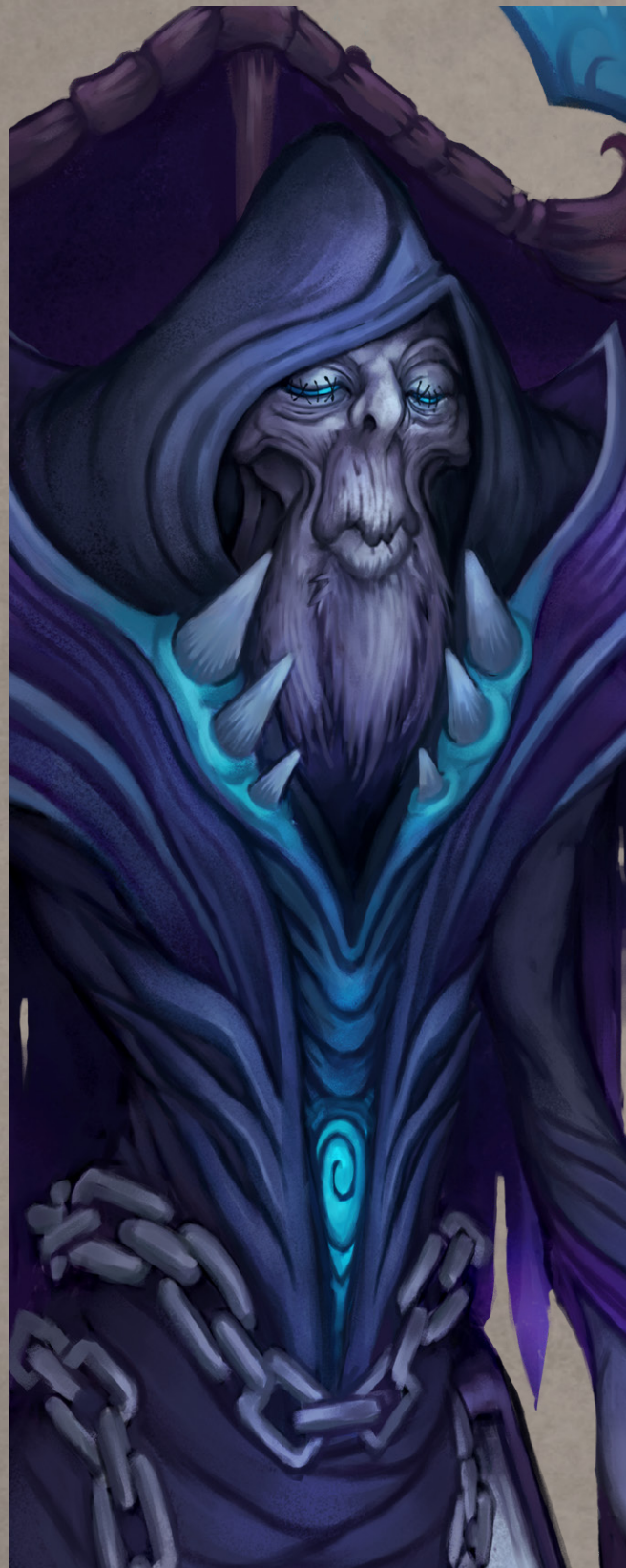
Apinakaverus on löyhästi referensoitu kummituseläimestä. Se on hyvin erikoinen trooppinen apinalaji isoineen silmineen ja siksi sopii täydellisesti fantasiamaailmaan.

Hänen sauvansa on lumottu taikavoimilla, ja se toimii samalla lyhtynä. Laukussaan hänellä on hedelmiä ja muita aineksia, joista hän pystyy tekemään taikarohtoja.



kuva 26 "Umuzani - viimeistelty konsepti"

Spirits of Ruin



kuva 27 "Kuolemanhenget - Lähikuva"

4.4 Henget ja Taitoluokat

Suunnitelmani henkikolmikon tarjoamille voimille juontaa tyypillisistä roolipeliarketyypeistä, mitä näkee melkein kaikissa peligenren tekeleissä. Tyypillisesti luokat jakautuvat perinteisiin arketyyppeihin: taistelijaan, maagiin ja samoojaan. Näistä luokista löytyy myös erikoisluokkia kuten esimerkiksi pyhä soturi paladin, ja luonnontaikoihin nojautuva Druidi.

Erottuaakseni muista peleistä, henkien tarjoamat voimat antavat erikoisia tapoja päihittää vihollisia. Jokainen taitoluokasta antaa erillaisen tavan lähestyä taistelua.

Bol'Ragni: Voimakkaat maata järjestyttävät iskut, Vesielementtiä hyödyntävät tekniikat. Ylivoimainen uimis- ja sukelluskyky. Erikoistunut lähitaisteluun ja kestävyteen.

Draenos: Varjoihin ja savuun perustuvat näkymättömyystekniikat, nopeat yllättävät hyökkäystekniikat. Kuolleiden herättäminen ja taisteluun valistaminen. Erikoistunut kuolettaviin iskuihin ja nopeuteen.

Umuzani: Luonnontaikojen hyödyntäminen, illuusio- ja harhautustaiat, Muodonmuutosrohdot. Erikoistunut taistelemaan etäisyydeltä ja hämäämään vastustajiaan.



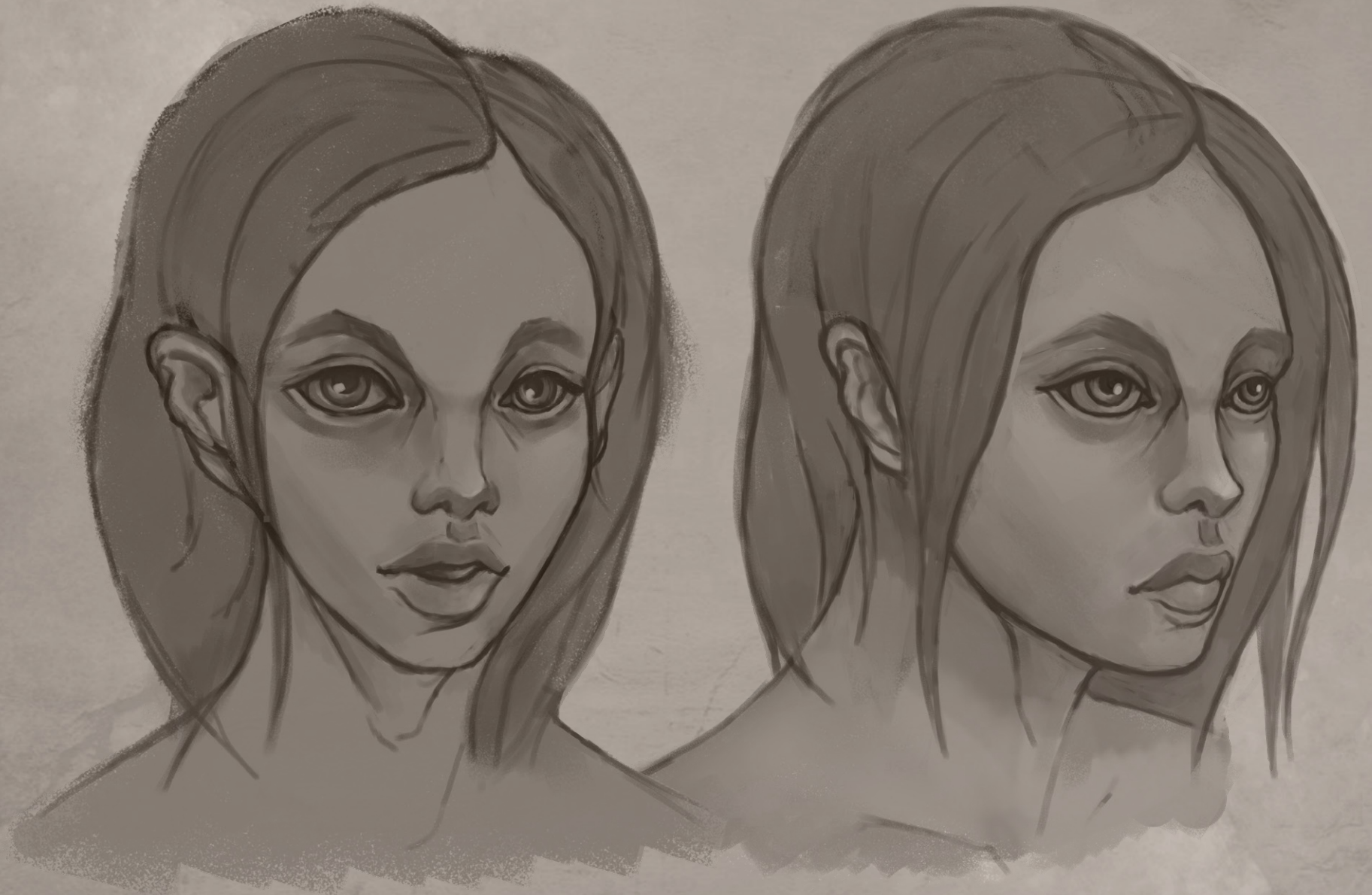
kuva 28 "Kuolemanhenget - Taitoluokat"

5. Päähenkilö - Kiara

Päähenkilön suunnittelussa halusin pitää hänen taustatarinansa riittävän yksinkertaisena. Silloin pelaajalle annetaan mahdollisuus luoda oma tarinansa päähenkilölle, joka tulee hyvin vaatimattomista olosuhteista. Halusin kuitenkin alkutapahtumien olevan riittävän dramaattiset, jotta päähenkilön motiivit tuntuisivat uskottavalta.

Kiaran sukupuolella ei niinkään ollut tarinan kannalta merkitystä, ja alunperin mietin, että pelaaja voisi itse päättää sukupuolensa. Päädyin kuitenkin naishahmoon ihan omien hahmopreferenssien varassa.

Nämä luonnoskokeilut olivat melko tyyliteltyjä, mutta toivat hahmon persoonallisuuden hyvin esille. Näistä luonnoksista lähdin kehittämään konseptia eteenpäin.



kuva 29 "Kiara - Hahmoportreetit"

Spirits of Ruin

Ryhdyin suunnittelemaan Kiaraa pitäen mielessä, että hän on pelin alkuvaiheessa hyvin nuori ja kokematon seikkalija. Halusin kuitenkin, että hänen asenteensa on selvästi nähtävissä. Hänen kädessään voidaan nähdä merkkejä mutaatiosta, josta hän saa yliluonnolliset voimansa. Viitta ei ole pelkästään tyyliratkaisu, vaan hän käyttää sitä piilottaakseen epämuodostuneen kätensä muiden ihmisten keskuudessa.

Hahmon värit toimivat hyvin keskenään ja asu oli riittävän yksinkertainen pelin alkuvaiheeseen, mutta halusin tehdä pieniä muutoksia yläosaan, mikä tuntui liian epäkäytännölliseltä. Halusin myös hieman säätää hahmon ikää, koska hän vaikutti liian nuorelta.



kuva 30 "Kiara - alustava konsepti"

Spirits of Ruin



Viimeiseen versioon tein hänestä hieman vanhemman näköisen. Muutin alkuperäistä vaatetusta näyttämään realistisemmalta. Tavarat olisivat tässä vaiheessa hänen omiaan ja edustaisivat tavallisten ihmisten välineitä ja vaatetusta.

Lisäsin hänelle myös olkalaukun ja rohtopulloja matkaa varten. Tein hahmolle ortograafiset kuvat, mitkä joskus tehdään 3D-mallintajalle, jotta pystyttäisiin luomaan riittävän tarkka 3D-mallinnus hahmon konseptista.



kuva 31 "Kiara - viimeistelty konsepti"

kuva 32 "Kiara - Ortograafiset kuvat"

5.1 Hahmonkehitys

Arpg-genren peleissä isossa roolissa on tyypillisesti varusteiden ja aseiden saalistus. Tarkoituksena on pelin edetessä yrittää löytää aina parempaa tavaraa, kuin aikaisemmin. Korkeatasoisempi tavara tulisi itsessään näyttämään visuaalisesti voimakkaammalta. Siksi usein pelin alussa saatat löytää vain joitain yksinkertaisia nahkavarusteita, ja lopussa mahtavia koristeellisia haarniskoita.

Hahmottelin muutamia havainnollistavia esimerkkejä mitä pelaaja voisi odottaa tavarasaaliilta alkaen yksinkertaisista vaatteista suojaaviin varusteisiin. Taitoluokkiin sidotut varusteet ovat hieman erikoisempia, ja niiden saatavuus perustuu henkien palvelemiseen pelissä.



5.2 Henkien palveluksessa

Jokainen henki tarjoaa pelaajalle kyvyn toimia hänen ruumiillistumanaan eli avatarinaan määrätyn aikaa. Nämä aikaan rajatut erikoismuodot tuovat uusia voimakkaita kykyjä pelaajalle.

Avatar tila muuttaa myös pelaajan ulkomuotoa huomattavasti riippuen pelaajan valinnoista hahmonkehityksessä. Tässä osiossa esittelen avatarien kehitysprosessin.



5.2.1 Bol' Ragnin avatar

Meren raivoa ja voimaa edustavalle avatarille annoin massiivisen aseensa, jota tämä pystyisi käyttämään vaikkapa yhdellä kädellä hänen voimansa ansioista. Pyrin säätämään väripaletin ja muotosuunnittelun tukemaan hengen hirviömaista olemusta.

Ensimmäisiin versioihin tein hirviömaiset olkaimet ja lonkerot jotka ulkonevat selästä. Halusin myös alunperin että ase olisi jotenkin osa hahmoa ja kytkeytyisi tähän. Jokin kuitenkin häiritsti minua hahmossa, joten jatkoin kehitystä. Lopputulos tuntui hieman sekavalta. Päätin ryhtyä suunnittelemaan hahmoa uudelleen. Ensimmäinen muutos oli muuttaa miekka harppuunamaiseksi keihääksi tukeakseni teemaa paremmin.



Spirits of Ruin



Uudelleensuunnittelujen jälkeenkin tunsin, että jokin ei toiminut hahmossa. Koska en siinä hetkessä tajunnu mikä, niin annoin silmiäni levätä ja katsoin tekelettä uudelleen seuraavana päivänä.

Huomasin että olin tehnyt anatomisia virheitä vaikean asennon vuoksi ja siksi hahmo ei näyttänyt luontevalta. Hänen ryhti tuntui oudolta ja käden asento ei toiminut. Mittasuhteet tuntuivat oudolta. Päätin siis tehdä hahmon vielä kerran uudestaan tällä kertaa huolellisesti rakentaen anatomian.

Spirits of Ruin

Viimeiseen versioon paransin vartalon asentoa ja luovuin visuaalisesta sotkusta, minkä olin todennäköisesti luonut alitajuisesti yrittäen peitellä virheitä. Yksinkertaistin asua huomattavasti, sillä hän ei tarvitsisi suojaavaa kerrosta niin paljon kestävytensä ja voimansa ansiosta. Käteen lisäsin viittauksia alkavasta mutaatiosta, joka pahimmillaan muuttaisi hahmon hirviöksi. Hiukset saivat hieman takkuisemman ja villimmän olemuksen.



5.2.2 Draenoksen avatar



Varjoissa hiiviskelevä kuolleiden komentaja sai aluksi epäkuolleelta vaikuttavan muodon. Hänen asusteensa sai koristeellisen tyylin edustamaan komentajan asemaa. Vaikkakin tämä sopi hahmon tunnelmaan, konsepti tuntui olevan ristiriidassa sen salamurhaaja teemaan. Asukokonaisuus oli liian värikas ja raskas hänelle tarkoitettuun rooliin. Väripaletti ei myöskään edustanut juurikaan henkeä. Tämä oli seuraamusta minun epälinearisesta tavasta työskennellä hahmojen parissa.

Kuten muidenkin hahmojen kohdalla ryhdyin tekemään muokkauksia. Hylkäsin koristeelliset komentajan asusteet käytännönläheisempään asustukseen.

Spirits of Ruin

Tein hahmosta enemmän vaatimattoman oloisen salamurhaajan. Vaihdoin koristeelliset haarniskat, kangasvaatetukseen ja tein varusteista yksinkertaisempia. Lisänä tuli vyötärölle puukko, myrkkyampulleja ja amuletti, mistä hän saisi voimansa. Hahmon teema alkoi nyt tulla paremmin esiin.



kuva 39 "Kiara - Draenoksen avatar - valöörimaalaukset"

Spirits of Ruin



Luovuin epäkuolleisuudesta, koska se ei mielestäni antanut lisäarvoa hahmolle, koska asuste oli jo hyvin kuolemateemainen. Säästin hahmon epäkuolleisuuden mutaation viimeisille asteille.

Väripaletti muuttui hillitymmäksi ja toimi nyt hahmon rooliin paremmin. Sinertävät ja alisaturoituneet sävyt sulautuvat paremmin varjoihin.



5.2.3 Umuzanin avatar

Temppuilevan viidakkotaikurin edustajaksi hahmo sai päällensä turkin ja massiiviset leijonanharjamaiset hiukset. Nämä viittaisivat siihen, että hahmo olisi mutatoitumassa eläimeksi. Ensimmäisessä versiossa hahmolla oli hengen tapaan koristeellinen päähine, mutta muutin tämän päästä kasvaviin sarviin korostaakseni eläimellisyyttä. Korut ja asuste tukevat hahmon heimomaista viidakkoteemaa.



Spirits of Ruin



Olin tähän hahmoon melko tyytyväinen jo varhaisessa vaiheessa, joten viimeistelyiksi muutin vain turkin väriä harmaan sinisestä ruskeaan ja hiukset saivat ruskean punaisen sävyn. Hiusten väri viittaisi Kiaran alkuperäiseen hiusten väriin. Lisäsin asusteisiin hieman kullankiiltoa ja oransseja sävyjä joita myös hengen väripaletista löytyy.

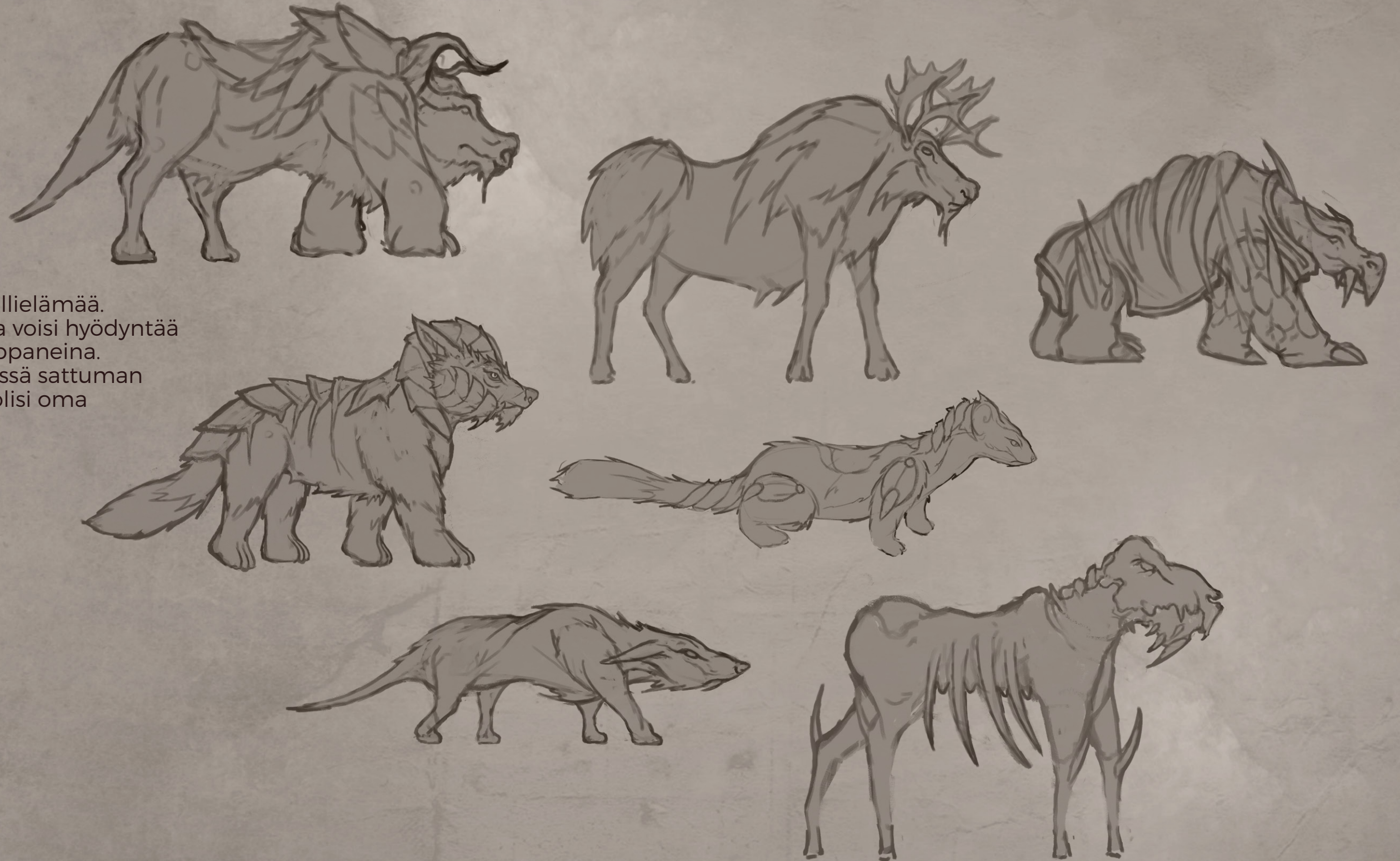
5.3. Sivuhahmot

Hahmoja ja olentoja joihin Kiara seikkailuissaan saattaa törmätä. Osa hahmoista toimisi tehtävien antajina ja tarinan kuljettajina. Jotkut heistä voisi jopa avustaa häntä tehtävissään.



kuva 43 "Sivuhahmot - luonnokset"

5.3.1 Villieläimet



Maailmassa kohdattavaa villielämää. Ajatuksena oli, että eläinkuntaa voisi hyödyntää pelissä ratsuina ja taistelukumppaneina. Näitä tulisi vastaan pelin edetessä sattuman varaisesti ja jokaisella alueella olisi oma eläinkantansa.

5.3.2 Viholliset

Ilendrielin korruptoimat olennot, joita vastaan kiara joutuu taistelemaan. Nämä vaihtelevat jättimäisistä hirviöistä rivisotilaisiin.



kuva 45 "Viholliset - luonnokset"

6. Yhteenveto

Opinnäyteprojektini oli todella suuri askel eteenpäin siihen mitä olin aikaisemmin tuottanut. Olin työstänyt konseptointia vasta muutaman vuoden ja halusin ottaa askeleen ammattimaisempaan suuntaan. Todella moni asia työssä oli minulle aivan uutta. Vaikka olin tehnyt hahmoja aikaisemmin, niin työni oli yleensä hyvin pintapuoleista. Nyt haastoin itseni taustoittamaan kaiken, kokeilemaan monia eri tyylejä ja referensoimaan asiat kunnolla. Saman hahmon piirtäminen myös useaan kertaan oli täysin uutta minulle. Tällä kertaa minulle oli tärkeää, että konsepteilla on kontekstia pelin kanssa, joten haastoin itseäni myös kehittämään pelisuunnittelua projektin ympärille.

Nautin pääosin prosessista, tosin jatkuva asioiden referensoiminen saattoi välillä tuntua väsyttävältä. Projektin loppua kohden puhti hieman hiipui, joten ihan kaikkia suunnittelemani asioita ei tullut viimeiseen projektiin. Tästä syystä päätin rajata työn enemmän hahmosuunnittelun piiriin. Työn jälki yllätti minut positiivisesti ja huomasin prosessin aikana kehittyväni konseptoinnissa. Voin siis hyvin mielin laittaa osan töistä portfoliooni. Todistin myös itselleni kykeneväni tekemään isomman temaattisen kokonaisuuden ja tulen jatkossa tekemään mielelläni vastaavia projekteja. Tunsin myös ensimmäistä kertaa hallitsevani jonkinlaisen pipeline, minkä ansiosta hahmojen työstäminen sujui suhteellisen sulavasti. Hahmosuunnitteluprosessi ei loppua kohden tuntunut enää niin pelottavalta urakalta.

Projektin hallinta oli toisinaan hieman hankalaa ja huomasin työstäväni asioita hyvin epälineaariseen tapaan. En viimeistellyt töitä vaan hyppäsin seuraavaan asiaan ja se aiheutti ongelmia temaattisuudessa ja yhtenäisyydessä. Jouduin tämän takia tekemään jonkin verran suunnittelusta uudestaan. Asia mikä yllätti minut projektissa oli omana art directorina toimimisen haastavuus. Tyypillisesti tällaisessä projektissa olisi vastaava suunnittelija kenen kanssa keskusteltaisiin konseptien suunnasta. Koska tein työtä täysin itsenäisesti koin äärimmäisen hankalaksi arvioida omien töiden tasoa ja yhtenäisyyttä.

Koska projekti keskittyi täysin jo minulle entuudestaan jokseenkin tuttuihin työprosesseihin, suunnitelmani on jatkaa itseni kehittämistä muilla heikommilla osa-alueilla. Mielessäni on alkaa kehittämään enemmän ympäristöihin liittyvää suunnittelua ja ottaa haltuun enemmän 3D-tekniikoita, mitkä ovat yleistyneet alalla todella paljon.



7. Lähteet

7.1 Kirjalliset lähteet:

Skillshare Team, 2019. The Basics of Character Design. Skillshare. [Viitattu 6.5.2019] <https://www.skillshare.com/projects/The-Basics-of-Character-Design/137943>

Husso, T. 2018. Photobashing konseptitaiteen tekniikkana. [Verkkodokumentti]. AMK-opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu, Graafinen suunnittelu [Viitattu 6.5.2019] https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/144279/Opinnaytetyo_Husso_Teemu_200418_0945.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Creative Bloq Staff, 2012. Just what is concept art? Creative Bloq. [Viitattu 6.5.2019]. <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>

Kaniuga, T, 2018. Do pro concept artists use geometry? - Concept artist tips. [Videotutoriaali]. Youtube. [Viitattu 6.5.2019] <https://www.youtube.com/watch?v=tHGduybF4TM>

Brunet, M, 2013. How to Concept a Game Character in Photoshop PART 1 [Videotutoriaali]. Youtube. [Viitattu 6.5.2019] <https://www.youtube.com/watch?v=QZulhgYujcg>

Aaron, B, Cartoon Brew Connect. 2017. Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Cearley, C, 2014. References [Videotutoriaali]. Youtube. [Viitattu 7.5.2019] https://www.youtube.com/watch?v=OuT_xZInet4

Spirits of Ruin

7.2 Kuvalähteet:

Sivu 5:

Blizzard Entertainment. 2014. Diablo 3. [Viitattu 6.5.2019]. <https://us.diablo3.com/en/media/artwork/?view=artwork-class-demonhunter03>

Sivu 5:

Blizzard Entertainment. 2014. Diablo 3. [Viitattu 6.5.2019]. <https://us.diablo3.com/en/media/artwork/?view=artwork-class-crusader03>

Sivu 8:

Blizzard Entertainment. 2014. Diablo 3. [Viitattu 6.5.2019]. <https://us.diablo3.com/en/media/screenshots/?view=reaper-of-souls-13>

Sivu 8:

Larian Studios. 2017. Divinity: Original Sin 2. [Viitattu 6.5.2019]. <https://divinity.game/en>

Sivu 9:

Trent Kaniuga. 2010. Diablo 3. [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.artstation.com/artwork/vyyBA>

Sivu 9:

Bartłomiej Gaweł. 2016. Witcher 3. [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.artstation.com/artwork/ObR14>

Sivu 10:

Aaron Blaise. 2017. Character Design. [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Sivu 11:

Hellstern. 2014. Riot art contest Leona Concept art\reference shot. [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.deviantart.com/hellstern/art/Riot-art-contest-Leona-Concept-art-reference-shot-501145190>

Sivu 11:

Georgi Simeonov. 2015. Unity 5 - The Blacksmith - Concept art [Viitattu 7.5.2019]. <https://www.artstation.com/artwork/Ze3NR>