

Hahmon suunnitleminen valmiiseen pelimaailmaan

Mira Maijala

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2013

TIIVISTELMÄ

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU, Kulttuuri

Koulutusohjelma:	Kuvataiteenkoulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijä(t):	Mira Maijala
Opinnäytetyön nimi:	Hahmon suunnitteleminen valmiiseen pelimaailmaan
Sivuja (joista liitesivuja):	36 (1)
Päiväys:	3.12.2013
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Jari Penttinen & Henri Hagman
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia, kuinka suunnitella hahmo Skullgirls-peliin. Peliä tarkastelemalla pyritään saamaan hahmosta mahdollisimman sopiva valmiiseen pelimaailmaan.</p> <p>Tekstissä analysoidaan Skullgirls-pelin visuaalisia ratkaisuja sekä tarinaa. Tarkoituksena on etsiä asioita, joihin tulisi kiinnittää huomiota suunnitellessa uusia hahmoja jo valmiiseen ympäristöön.</p> <p>Tiedonhankintamenetelminä on käytetty pääasiassa pelialaan liittyvää kirjallisuutta sekä verkkosivuja. Keskeisimpiä lähteitä ovat Nic Kelmanin teos ”Video Game Art” sekä Skullgirls-pelin virallisia nettisivuja. Teososa on toteutettu luonnosteluvaiheessa käsin ja viimeistelty tietokoneella käyttäen Photoshop-ohjelmaa.</p> <p>Tutkimusten lopputuloksena on työstämisympäristys pelihahmon suunnitteluun, sekä huomiota asioista, joita on ajateltava hahmoa suunniteltaessa jo valmiiseen pelimaailmaan. Hahmoa työstäessäni huomasin, että on erittäin tärkeää tuntea ympäristö johon hahmo luodaan. On tunnettava pelimaailman muut asukkaat, sekä mahdollisuudet ja rajoitukset, jotta voidaan luoda monipuolinen, mutta uskottava hahmo, joka ei tahattomasti toista muiden ominaisuuksia.</p>	
Peliala, kuvitus, tietokonegrafiikka	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and Culture

Degree programme:	Bachelor of Visual Arts
Author:	Mira Maijala
Thesis Title:	Designing a character for a finished game world
Pages (of which appendices):	36 (1)
Date:	3 December, 2013
Thesis instructors:	Jari Penttinen & Henri Hagman
<p>The main aim of this thesis is to investigate how to design a character for the game Skullgirls. The objective is to create a character suitable for the finished game world.</p> <p>The text analyses the visual solutions and the story of Skullgirls. The objective is to find facts that should be taken under consideration while designing game characters for finished surroundings.</p> <p>The information used in this study was mainly gathered from literature and web pages related to game industry. The main sources are Nic Kelman's piece "Video Game Art" and the official web pages of Skullgirls. The Thesis project was sketched by hand and finished by Photoshop.</p> <p>The result of the study provides the steps to design a game character, an order in which they are reasonable to execute and notes of issues that should be paid attention to while designing for a finished game world. While creating my character, I noticed that it is very important to familiarize oneself with the environment in which one is designing for. It is necessary to know the other residents, the restrictions and the possibilities of the game world, in order to make it possible to create a versatile and credible character.</p>	
Keywords: game industry, illustration, computer graphics	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	6
2 HAHMOJEN MERKITYS PELEISSÄ	7
2.1 Hahmon yhteys tarinan kulkuun	7
2.2 Hahmot taistelupeleissä.....	8
3 SKULLGIRLS-PELI	10
3.1 Maailma ja juoni	10
3.2 Pelin kehystarina	10
3.3 Ulkoasu ja tunnelma.....	11
4 SKULLGIRLSIN HAHMOT.....	13
4.1 Filia	14
4.2 Cerebella	14
4.3 Peacock	15
4.4 Parasoul	16
4.5 Ms. Fortune	16
4.6 Painwheel	17
4.7 Valentine	17
4.8 Double	18
4.9 Tukihahmot	18
5 HAHMON IDEOINTI	20
5.1 Kehittely	20
5.2 Inspiraatio.....	21
6 KUVITUSPROSESSI.....	24
6.1 Luonnostelu.....	24
6.2 Viimeistely tietokoneella	26
7 HAHMON OMINAISUUDET JA TAUSTATARINA.....	29
7.1 Hahmon ominaisuudet	29
7.2 Hahmon taustatarina.....	29
POHDINTA	32
LÄHTEET.....	34

LIIITEET35

1 JOHDANTO

Aika, jota videopelien parissa kulutetaan, kasvaa jatkuvasti pelien laadun ohella. Toden-
tuntuiset grafiikat, animaatiot ja äänet ovat nykyään pelaajille arkipäivää. Pelkästään
vuonna 2004 julkaistiin yli tuhat peliä ja niiden kirjo on ajan kuluessa vain laajentunut.
Kirjailija Nic Kelman kertoo teoksessaan ”Video Game Art” (2005, 8 - 9), että tänä päi-
vänä videopelit koetaan taiteena, niiden visuaalisen ilmeen luomisen eteen nähdyn val-
tavan työmäärän ja sen laadun ansiosta.

Mielestäni on kiinnostavaa pohtia tekijöitä, joilla saadaan pidettyä pelaajan mielenkiin-
toa yllä monia tunteja kerrallaan. Pelin idea, maailma, grafiikan taso ja juoni vaikuttavat
asiaan suuresti. Väitän kuitenkin että hahmo, jota pelaaja kontrolloi ja johon hänen on
tarkoitus samaistua, on yksi tärkeimmistä koukuttavan pelikokemuksen luojusta, koska
hahmon kautta hän elää pelin todellisuutta.

Halusin kokeilla mielenkiintoisen hahmon ulkoasun ja taustatarinan suunnittelemista.
Suunnittelin hahmon jo valmiille pelille, koska hyvän pelin luominen vaatii vuosien
työn ja hyvän idean. Toki hyvän hahmon suunnitteluun menee myös paljon aikaa ja
voimavaroja, mutta työ on nopeampaa, kun maailma on jo valmis.

Valitsin kohteekseni taistelupelin nimeltä ”Skullgirls”. Alun perin tutustuin peliin iso-
veljeni kannustamana ja kiinnostuin heti sen erikoisista hahmoista, tarinoista ja maail-
masta. Tunsin Skullgirlsin omalaatuisen designin puhuttelevan minua ja antavan minul-
le tarpeeksi haastetta oman hahmon luomiseen.

2 HAHMOJEN MERKITYS PELEISSÄ

Pelit ovat interaktiivisia, joten niiden keskipisteenä on aina oltava jokin näkyvä, erottuva objekti, jota pelaaja voi kuljettaa annetussa ympäristössä suorittaen pelin kulun kannalta välttämättömiä askareita. Abstrakteimmissakin peleissä, kuten Tetriksessä, pelaaja siirtelee objekteja tilassa. Yksinkertaisimmillaan termi protagonistista, joka tarkoittaa kertomuksen päähenkilöä, voitaisiin kuvata fyysisenä kokonaisuutena jonkinlaisen toiminnan keskipisteessä. (Kelman 2005, 26.)

2.1 Hahmon yhteys tarinan kulkuun

1990-luvun alussa teknologian kehitys mahdollisti peleihin lisättävän mittavan määrän dialogia ja animaatiota, jolloin tarinankerronta muuttui suureksi osaksi niitä. Interaktiivisuuden ansiosta yhtäjaksoinen tarinan kuljettaminen, käyttäjän mielenkiinnon ylläpitämiseksi, ei ole peleissä elokuvien tai kirjallisuuden tapaan välttämätöntä. (Kelman 2005, 33 - 34) Teknisten rajoitusten haihtuessa hahmojen suunnittelijoiden on luotava uusia, entistä vaikuttavampia ominaisuuksia ja lähestymistapoja työnsä. Hahmojen muuttuessa jatkuvasti todentuntuisemmiksi, niiden on myös käytökseltään ja ilmaisultaan kehityttävä (Lankoski 2010, 21).

Tarinan kulku on välttämättä yhteydessä pelattavaan hahmoon. Pelaajan ja pelihahmon side on ainutlaatuinen muihin medioihin verrattuna, sillä kontrolloimalla hahmoa ja kuljettamalla sitä eteenpäin pelin näyttämöllä, pelaaja ”elää” tarinaa (Pekola 2012, 6; Kelman 2005, 36.). Kelmanin mukaan hahmosuunnittelu on äärimmäisen tärkeä osa pelituotantoa, sillä osa kuluttajien innostuksesta peleihin perustuu siihen, että hahmon kautta pelaaja voi elää toisenlaisia elämiä ja kokea olevansa parempia tai pahempia versioita itsestään, kuten vaikkapa supersankari tai hävytön rikollinen. (Kelman 2005, 73.)

Kelman väittää, että modernin median vaikutuksesta mielikuva läpeensä hyvästä sankarista on tuhoutunut. Ihmiset eivät kykene näkemään ihailemisissaan julkisuudenhenkilöissä, jotka toimivat nykypäivän sankareina, vain hyviä ominaisuuksia, koska niin suuri osa heidän elämästään dokumentoidaan ja tuodaan julki. Peleissä tämä on johtanut siihen, että sankari nähdään realistisempaan jos tällä on tarinan alkaessa ongelmallinen, tai jopa pahuuden johtama historia. Lähtökohtaisesti pahojen hahmojen suosiminen voi

myös viitata ihmisten haluun toteuttaa pelien kautta synkimpiä fantasioitaan ja rikkoa normaalielämän moraalisia ja eettisiä normeja todellisuudessa kuitenkin noudattaen niitä. (Kelman 2005, 73 - 76.)

2.2 Hahmot taistelupeleissä

Skullgirls-peli, johon keskitin tutkimukseni, on lajityypiltään taistelupeli. Tällaisissa peleissä käyttäjä ohjaa valitsemaansa hahmoa rajatulla pelialueella lähitaistelussa toista hahmoa vastaan. Tyypillinen lähtöasetelma tällaiselle pelille on jonkinlainen turnaus, johon osallistuu erilaisia taistelijoita joilla kullakin on omat taistelutyykinsä ja erikoisuutensa. (Taistelupelit 2013, hakupäivä 29.9.2013.) Hahmoille kehitellään usein hyvinkin laaja taustakertomus sekä syvälinen motiivi osallistua turnaukseen ja peleissä on tarina moodi, joka paljastaa pelattavan hahmon historian. Tällaisen hahmohistorian kehittäminen osoittautuikin yhdeksi haastavimmista osioista työssäni.

Vilma Pekola (2012, 23) kuvailee opinnäytetyössään oivaltavasti taistelupelien hahmovalikoimaa, joka koostuu yleensä laajasta joukosta erilaisia hahmoja, joista pelaaja saa valita mieleisensä. Valinta perustuu usein voimakkaimmin hahmon yksilöllisiin ominaisuuksiin. Usein pelaaja löytää hahmovalikoimasta itselleen suosikin ja oppii hyödyntämään tämän taitoja parhaalla mahdollisella tavalla.

Taistelupeleissä voi havaita Kelmanin (2005, 46-89) luettelemia pelihahmojen arkkityyppejä, kuten ”kasvoton” hahmo, jonka piilotetut kasvot luo pelaajalle mahdollisuuden kuvitella itsensä hahmon paikalle tai normaalista kadun tallaajasta sankariksi nousut hahmo, joka antaa pelaajalle mielikuvan siitä, että hänkin voi olla jotakin tavallisuudesta poikkeavaa. Luultavasti kuitenkin suosituin arkkityyppi on fetisoitu naishahmo, jonka ideaalinen fysiikka ja ylivoimaiset taidot luovat mielikuvan täydellisyyttä hipovasta naisesta. Tällaiset hahmot ovat yleensä joko viattoman oloisia, ystävällisen näköisiä henkilöitä, joilla on vakuuttavat fyysiset tai maagiset kyvyt, kuten ”Tekken” -pelisarjassa esiintyvä Ling Xiaoyu, tai dominoivia, seksikkäitä ja äärimmäisen kauniita, paatuneita seikkailijoita, kuten ”Tomb Raider” -pelisarjan Lara Croft.

Arkkityypin suosio liittyy ennalta arvattavasti pelien kohdeyleisöön heidän usein ollessa naiskauneutta arvostavia nuoria miehiä. Asiaan syvennyttäessä paljastuu kuitenkin uu-

sia, yllättävämpiä näkökulmia, kun huomioon otetaan pelaajan alitajuinen halu kontrolloida tai jopa kuulua vastakkaiseen sukupuoleen ja tämä tekee arkkityypistä yhden monimutkaisimmista ja vähiten ymmärretyistä asioista peliteollisuudessa. Tarpeesta kokea elämää vastakkaisen sukupuolen roolissa kertoo muun muassa se, että yllättäen yli 85 prosenttia verkkoroolipeleissä esiintyvistä naishahmoista on rekisteröity miespuolisille käyttäjille. (Kelman 2005, 86 - 93.)

Joissakin peleissä hahmoa voi muokata hyvinkin monipuolisesti kehonrakenteesta kasvonpiirteisiin, mutta taistelupeleissä muokkaaminen kuitenkin rajoittuu usein vaatteisiin, asusteisiin ja hiuksiin. Mahdollisuus muokkaamiseen auttaa pelaajaa tuntemaan hahmon omakseen. Kuten jo aikaisemmin mainitsin, taistelupelit antavat pelaajalle valikoiman erilaisia hahmoja, joilla on yksilöllinen luonne, tyyli ja taustatarina ja jotka eivät pelkästään kykene voittamaan taisteluita, vaan jotka antavat pelaajalle mahdollisuuden samaistumiseen. (Kelman 2005, 51; 91.)

3 SKULLGIRLS-PELI

Skullgirls on Reverge Labs-yhtiön itsenäisesti julkaisema 2D taistelupeli, jonka tuottajina toimii Autumn Games ja Konami. Peli julkaistiin alun perin vuonna 2012 Playstation Network- ja Xbox Live Arcade-latauspalveluiden kautta Pohjois Amerikassa, Euroopassa sekä Australiassa ja myöhemmin Japanissa. Pelin luova johtaja ja suunnittelija on amerikkalainen kuvittaja Alex Ahad. (Skullgirls 2013, hakupäivä 30.9.2013.)

3.1 Maailma ja juoni

Peli sijoittuu fiktiiviseen Canopy Kingdomiin: maahan, joka muistuttaa etäisesti 1940-luvun sodan jälkeistä Amerikkaa, magialla väritettynä. Juonittelun, likaisten diilien ja konfliktien täyteisessä maailmassa useat yksilöt ja organisaatiot tavoittelevat mystistä esinettä nimeltä Skull Heart. Kerran seitsemässä vuodessa Skull Heart toteuttaa yhden nuoren naisen toiveen. Jos esinettä käyttävän neidon sydän ei ole täysin viaton ja puhdas vihasta, tai muusta synkästä tunteesta, hänen toiveensa korruptoituu ja hän muuntuu seuraavaksi, valtavat voimat omaavaksi hirviömäiseksi olennoiksi, jota kutsutaan Skullgirliksi. (Skullgirls 2013, hakupäivä 30.9.2013.)

Tähän mennessä ketään sadoista Skull Heartia tavoitelleista naisista ei ole katsottu sen arvoiseksi, eikä kukaan ole säästynyt sen julmalta voimalta. Seitsemän vuotta kolmen kansakunnan välillä käydyn suuren sodan jälkeen uusin Skullgirl Marie ilmaantuu terrorisoimaan Canopy Kingdomia. Peli seuraa useiden taistelijoiden taivalta kohtaamaan Marie ja lunastamaan Skull Heart. Kullakin hahmolla on omat motiivinsa esineen tavoitteluun. (Skullgirls 2013, hakupäivä 30.9.2013.)

3.2 Pelin kehystarina

Canopy Kingdomia hallitsee Renoirin suku. Kuninkaan armottomat sotakampanjat ovat johtaneet räjähdysmäiseen teknologiseen ja kulttuuriseen kasvuun raskailla eettisillä ja moraalisisilla uhrauksilla. Seitsemän vuotta sitten maailma ajautui konfliktiin, josta seurasi Suuri Sota. Kuningatar Nancy Renoir löysi Skullheartin ja toivoi rauhaa, mutta päätyikin seuraavaksi, ennennäkemättömän voimakkaaksi Skullgirliksi. Lopulta kolme

kansakuntaa joutuivat päättämään sotimisen ryhmittymäkseen ja muodostaakseen vastarinnan entisen kuningattaren terrorismille ja pyrkimykselle tuhota maailma, näin toteuttaen Nancy'n korruptoituneen toiveen. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 29.9.2013.)

New Meridian on yksi Canopy Kingdomin maineikkaimmista kaupungeista ja Skullgirlsin tapahtumapaikka. Se on kaupunki täynnä taidetta, kulttuuria ja sivistystä ja sen monipuolinen väestö koostuu ihmisistä ja olennoista joka puolelta maailmaa. Medici Mafian rikollisperheen läpitunkeva ja ilmeisesti voittamaton mahti heittää varjonsa New Meridianin säkenöivän kuoren ylle. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 29.9.2013.)

Canopy Kingdomin mittava alamaailma on Medici Mafian hallussa. Perheen julkisivu vaikuttaa jalolta ja anteliaalta, mutta todellisuudessa rikollisperhe manipuloi ja kontrolloi lähestulkoon kaikkia New Meridianin johtohahmoja. Pitkään Medici klaania hallinnut patriarkka Lorenzo on kadonnut ja hänen poikansa Vitale on nyt johdossa. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 29.9.2013.)

Anti-Skullgirl laboratoriot ovat hallituksen salainen tutkimusinstituutio. Se on perustettu tohtori Victor Geigerin toimesta tutkimaan Skullgirliä sekä kehittämään aseita ja sotureita uhkaa vastaan. Moni kuningaskunnan alamainen on uhrattu laboratorion kokeisiin. Sodan menetyksien jälkeen kuningas Renoir tunsu omatuntonsa herkistyneen ja lopetti laboratorioden kokeet, vaikka tarve Skullgirlin vastaisiin toimiin oli edelleen jatkuva. Kuninkaan kadottua toiminta kuitenkin käynnistettiin uudelleen salaisena ja virallisen valvonnan puuttuessa laboratorioden tiedemiehet alkoivat suorittaa yhä kyseenalaisempia kokeita. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 29.9.2013.)

3.3 Ulkoasu ja tunnelma

Pelit hakevat johdonmukaisesti inspiraatiota suosituista animaatio- ja kuvitustyyleistä (Kelman 2005, 194). Nykyään suosittujen anime- ja mangatyylin vaikutukset ovat havaittavissa pelin luovan johtajan Alex Ahadin tavaramerkkinä toimivassa kuvitustyyllissä, joka on läsnä Skullgirlsin jokaisella osa-alueella, luoden tarkkaan harkitun ilmeen. Pelin rakennusten arkkitehtuurissa ja niiden sisustuksissa on selkeästi vaikutteita art deco-

tyylisuuntauksesta ja taustalla soiva jazz tuo 40 -luvun henkeä sen näyttämöille. Animaivaikutteet ovat havaittavissa hahmojen ulkomuodoissa ja animaatioissa, mutta peli ei missään nimessä vaikuta kliseiseltä tai kuluneelta. (Ehnle 2013, hakupäivä 29.9.2013.)

4 SKULLGIRLSIN HAHMOT

Pelissä on vain kahdeksan pelattavaa hahmoa, mutta kukin niistä on kehitetty äärimmäisen omalaatuiseksi (Ehnle 2013, hakupäivä 29.9.2013; kuva 1). Hahmojen taustakertomukset liittyvät toisiinsa ja niiden välille kehittyi sen ansiosta jännitteitä, joista juoni saa uudenlaisia sosiaalisten konfliktien vivahteita, luoden tarinaan syvyyttä ja mielenkiintoa (Lankoski 2010, 72). Useimmat hahmot ovat fetisoitujen naispuolisten pelihahmojen arkkityyppiin sopivia, jotka ovat yleisiä taistelupeleissä. (Kelman 2005, 86 - 89.)

Ahad on piirtänyt naishahmoilleen hyvin pienet vyötäröt, mutta isot rinnat ja reidet. Sarjakuvamaisesti liioiteltujen naisellisten muotojen kontrastiksi hahmoille on annettu yllättävän suuret ja voimakkaan näköiset kädet ja jalat, joka saa heidät näyttämään taisteluun sopivammilta. Alex Ahad on sanonut pitävänsä naisten ja hirviöiden, erityisesti silmien ja hampaiden piirtämisestä, joka on nähtävissä muun muassa Double-hahmossa sekä pelissä esiintyvissä mekaanisissa tai orgaanisissa olioissa, jotka elävät hahmojen ruumiissa ja joita kutsutaan parasiiteiksi. (GBK 2013, hakupäivä 30.9.2013.)



Kuva 1. Ahadin alkuperäiset pelihahmot (Follen 2013, hakupäivä 2.10.2013)

Esittelen seuraavaksi Skullgirls'n hahmot, jotta voin näyttää, kuinka oma hahmoni sopii heidän joukkoonsa. Tutkimalla pelin valmiita hahmoja pyrin saamaan oman hahmoni ominaisuudet ja taustatarinan istumaan helpommin valmiiseen pelimaailmaan. Ominaisuudet oli myös syytä selvittää tarkoin, jotta tiesin, mitä välttää omaa hahmoa luodessani, jotta se olisi omalaatuinen. Pelin hahmoja yhdistävät sukupuolen lisäksi traagiset taustatarinat ja tämä vaikutti omaan hahmoon suuresti. Skullheartin tavoittelu ja sen vaikutukset näkyvät hahmojen elämässä ja se, että vain naiset voivat käyttää esinettä, sai minut ajattelemaan omaa hahmoani ja hänen sukupuoltaan uudella tavalla.

4.1 Filia

Skullgirls'n mittapuulla klassisen koulutyttö'n roolia pelissä toimittaa Filia. Hän menetti muistinsa saadessaan Samson-nimisen parasiitin takaraivoonsa. Samson on kuriton ja valtaisa demonisten hiusten läjä, jolla on huikeat voimat. Filian tavoite on selvittää menneisyytensä ja selvityä hengissä Skullgirlin kohtaamisesta. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Filia on rakenteeltaan uhkea ja hänellä on pelin tuhdeimmat reidet. Päällään hänellä on koulupuku ja hänellä on takaraivossaan keltasilmäinen, suurisuinen ja isohampainen demoninen naama. Tutustuessani peliin luin ensimmäisenä Filiasta ja olin nyky maailman luisevien kauneusihanteiden turruttamana positiivisesti yllättynyt ensinnäkin hänen muhkeista muodoistaan ja Ahadin ideoimasta parasiitti-olennosta. Olin toki ennenkin nähnyt Samsonin kaltaisia maagisia apulaisia, mutta demoniset hiukset ja suu takaraivossa vaikutti jotenkin uudelta ja raikkaalta sekä ennen kaikkea kiinnostavalta idealta.

4.2 Cerebella

Cerebella on Sirkus des Cartesin akrobaatti-vetonaula. Hänen kurvikas olemuksensa, suuret voimansa ja valloittava energinen luonteensa on synnyttänyt ihastusta koko kuningaskunnassa. Kuitenkaan nainen ei ole kiinnostunut kuin Vitale Medicin huomiosta, joka on ottanut hänet kasvatikseen ja on Cerebellalle kuin isä. Luonnostaan kiltti Cerebella katkoo vapaa-ajallaan jalkoja kasvatti-isänsä velankerääjänä. Cerebella on ainoa

henkilö, joka kykenee kontrolloimaan hänen aseenaan toimivaa elävää hattua Vice-Versaa ja siksi Vitale haluaa pitää naisen omissa riveissään. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Ahadin tapaan Cerebella on hyvin uhkea ja värikäs hahmo. Päällään hänellä on jonkinlainen oranssi esiintymisasu, joka jättää kaula-aukon huolettavan alhaalle, kun miettii asua akrobaatin työssä. Vice-Versalla on valtavat, lihaksikkaat käsivarret ja pieni kalomainen naama ja pitkät, ylöspäin suunnatut sarvet. Cerebella näyttää värikyydessään hyvin dynaamiselta ja voimakkaalta. Cerebellan flirttaileva luonne innoitti minua pohtimaan hahmoni persoonaa ja tämä edesauttoi haluani tehdä hahmosta positiivinen ja leikkisä.

4.3 Peacock

Peacock-hahmon dramaattinen taustatarina on yksi pelin mielenkiintoisimmista. Hän oli joutunut sodan orpouttamana orjakauppiaiden käsiin, jotka olivat silponeet häntä hirvittäväillä tavoilla. Anti-Skulgirl laboratorion tohtori Avian pelasti hänet ja rakensi hänelle uuden, todellisuutta uhmaavalla biomekaanisella ase arsenalilla varustetun vartalon. Valitettavasti kidutetun lapsen psyyke oli vääristynyt peruuttamattomasti ja hänen menetetty järkensä ja rakkautensa animaatioihin muokkasivat hänen uusista ”leluistaan” karmivan ystäväjoukkion, joita hän käyttää arkailematta tyydyttääkseen loppumatonta veren himoaan. Kaikessa kauheudessaan Peacock voi olla kuningaskunnan paras toivo puolustautua Skullgirliltä. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Peacockin ulkoasusta ja hänen käyttämistään elävistä pommeista ja muista aseista, huokuu vanhojen animaatioiden vaikutus. Hänellä on yllään pitkä mekko ja silinteri ja hänen kaulaansa koristaa suuri punainen rusetti. Hänen mekaaniset käsivartensa ja metalliset sahalaitahampaansa saavat hänet näyttämään kiinnostavalta ja vaaralliselta. Peacock tuo mieleeni mustan huumorin voiteleman, mielestäni äärimmäisen kiinnostavan hahmon Jokerin, joka on kaikkien tunteman supersankarin Batmanin arkkivihollinen. Kummastakin hahmosta kiehtovan tekee heidän kadotettu mielenterveytensä, ennalta arvaamaton käytöksensä sekä traaginen historiansa. Peacockin hahmohistoria sai minut pohtimaan oman hahmoni taustoja ja tunsin tärkeäksi kirjoittaa jonkinlaista tragediaa hahmon menneisyyteen, koska usein tällaiset tarinat ovat mielestäni kiinnostavimpia.

4.4 Parasoul

Kuningatar Nancyn tytär Parasoul pyrkii äitinsä kohtalon haavoittamana raivokkaasti suojelemaan perhettään ja valtakuntaansa. Nämä kaksi prioriteettia ovat kuitenkin toistuvasti konfliktissa. Canopy Kingdomin kruununprinsessana hän johtaa kuningaskunnan armeijaa, Black Egretsia. Kantaen hänen elävää sateenvarjoaan, Kriegiä, hän taistelee saadakseen käsiinsä Skullheartin, jotta voisi tuhota sen ja näin ollen estää ketään tekemästä äitinsä virhettä. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Parasoul on mielestäni ulkoasultaan pelin kesyin hahmo. Hänellä on pitkät punaiset hiukset ja musta minihame ja paita. Agenttimainen ulkoasu antaa kuvan taitavasta taistelijasta ja pelatessa hahmo voi käyttää apunaan komentamaansa armeijaa. Parasoulin luonne on vakava ja hän vaikuttaa määrätietoiselta ja vahvalta. Hahmon ominaisuudet suuntasivat omaa ideointiani leikkisämmän hahmon puoleen, sillä tunsin vakavan hahmon suunnittelun olevan mahdollisesti tylsempää.

4.5 Ms. Fortune

Kissamainen olento Nadia Fortune on pahamaineisen Fishbone-rikollisjengin viimeinen hengissä oleva jäsen. Jengin viimeisin yritys varastaa mysteerinen elämän kivi Lorenzo Mediciltä koitui heidän kohtalokseen. Ennen kuin Ms. Fortune joutui Medicin käsitteilyyn, hän nieli kiven ja sulaessaan se kyllästi Fortunen vartalon voimillaan, tehden hänestä kuolemattoman. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Fortunen toimia ajaa tahdo kostaa kuolleiden toveriensa kohtalo. Rangaistukseksi toimistaan Fortune paloitetiin Medicin toimesta ja tästä hahmolla on reisissään, jaloissaan ja kaulassaan on useita valtavia arpia. Elämän kiven ansiosta Fortune on kuolematon ja nyt nainen voi venyttää vartaloaan sekä irrottaa osia ruumiistaan leikkausjälkien kohdalta. Ms. Fortunen ominaisuudet tekevät hänestä eriskummallisen, mutta tehokkaan taistelijan. Fortunen kehon vammat visuaalisesti kiinnostavia ja ajattelin että omalle hahmoleni voisin kehittää jotakin vastaavanlaista fyysisistä epätäydellisyyttä, joka antaisi hänen ulkomuodolleen mielenkiintoa. Aluksi ajattelin jonkinlaista arpea kasvoissa tai kehossa,

mutta merellisen teeman kehittyessä päädyin puujalkaan, joka yhdistetään usein merimiehiin.

4.6 Painwheel

Carol niminen koulutyttö kidnapattiin Valentinen ja Anti-Skullgirl -laboratorion toimesta salaiseen Lab Zeroon. Siellä häneen istutettiin synteettiset Buer Drive- ja Gae Bolga-parasiitit sekä häneen pumpattiin Skullgilrin verta, muuttaen tytön hirviöksi. Kokeet tekivät kohteesta väkivaltaisen ja epävakaa, jonka takia varotoimena häntä ohjailee psyykkisesti Lab Zeron vaikutusvaltainen johtaja, telepaatti Brain Drain. Hirviömäisen kehon sisällä Carol on yhä elossa. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Painwheel on pelin surullisin hahmo, mutta hänen hirviömäinen ulkomuotonsa on vaikuttava. Rakenteeltaan hentoinen tyttö kantaa selässään valtavaa, sirkelimäistä parasiittia, jota hän käyttää taistellessaan hyväkseen. Hahmon kasvonsa ovat ilmeisesti korvattu jonkinlaisella naamarilla ja hänen punaiset silmänsä ovat luultavasti mekaaniset. Hahmon iholla on selkeästi näkyvillä verisuonia ja hänen lantiostaan, olkapäistään ja takaravostaan töröttää nauvoja, jotka ovat osa parasiittia ja jota hän voi tarvitessaan ampua kohti vihollista. Painwheel, Peacock ja Double saivat minut karmivuudessaan pohtimaan hahmoni ominaisuuksia uudella tavalla ja halusin tehdä hahmostani epätäydellisen, koska tajusin sen lisäävät mielenkiintoa.

4.7 Valentine

Valentine on ainut eloonjäänyt jäsen Anti-Skullgirl laboratorion salaisesta "Last Hope"-nimisestä ryhmästä. Ennen kuin Skullgirl tuhosi joukon, Last Hope työskenteli mysteeriselle Lab Zerolle, suorittaen operaatioita jotka sisälsivät monipuolisia missioita tiedustelutehtävistä ja sabotaasista kehittyneeseen tutkimustoimintaan. Nyt Valentine palvelee kuuliaisesti Skullgirliä. Valentinen on mysteerinen hahmo, jonka todellisesta luonteesta tiedetään hyvin vähän. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Ulkoisesti Valentine on melko klassinen hoitaja-asuinen ja seksikäs hahmo. Hänen kasvonsa ovat peitetty maskilla ja hänen pieni ja tiukka mekkonsa paljastaa suuret rinnat häpeilemättä. Taistellessaan Valentine käyttää aseenaan erilaisia lääketieteelle tyyppisiä työkaluja, kuten luusahaa, ruiskuja tai tiputuspuussin telineitä. Valentinen ammattiin linkittyvät apuvälineet auttoivat oman hahmon aseiden ideoinnissa.

4.8 Double

Skullgirlia avustava olento Double on muotoaan vaihtava hirviö. Vaikuttaa siltä, että olennolla ei ole omaa tahtoa tai motiivia. Double voi muuntaa itsensä keneksi tahansa, mutta usein se ilmentyy hymyilevän nunnan muodossa. Usein olento oleskelee Divine Trinityn suuressa katedraalissa kuuntelemassa synnintunnustuksia tai sen alla olevissa katakombeissa. (TM & © Autumn Games LLC 2012, hakupäivä 2.10.2013.)

Omassa muodossaan Double on painajaismainen olento, jolla on useita erilaisia käsiä, jalkoja, lonkeroita ja silmiä. Raajojen värisävyt vaihtelevat ja hahmo näyttää hirviömäiseltä. Nunnan muodossa olento ei juurikaan herätä huomiota ja se on varmasti asun tarkoituskin. Pelatessa Doublella se ottaa muotonsa muilta taistelijoilta ja sen kautta voi periaatteessa käyttää kaikkia hahmoja.

4.9 Tukihahmot

Pelissä on lukuisia mielenkiintoisia tukihahmoja, kuten Medici Mafian palkkamurhaaja Black Dahlia tai Cirques des Cartesin jäsen baardi Taliesin. Pelistä on mahdollisesti kehitteillä versio, joissa tukihahmoista nousee lisää pelattavaksi valittavia taistelijoita. Mieshahmojen ulkoasut ovat vaihtelevampia kuin naispuolisilla hahmoilla, esimerkiksi nenän piirrostyylit vaihtelee miehillä hyvin paljon, kun taas naisilla tyyli vaihtelee melko vähän.

Osa pelimaailman asukkaista on ”feral”-lajiin kuuluvia eläinten ja ihmisten sekoituksia. Ms. Fortune on yksi näistä olennoista ja hän on osittain kissa. Selitystä ilmiölle ei ole, mutta hahmot edistävät pelin erikoista ja leikkisää tunnelmaa.



Kuva 2, Skullgirlsin tukihahmoja (Walker 2013, hakupäivä 18.10.2013)

Skullgirlissä on parasiiteiksi kutsuttuja olentoja, jotka tehostavat isäntänsä voimia ja antavat heille uusia kykyjä, kuten Painwheelin tapauksessa, tai ovat isäntänsä voimien perustana, kuten Filian parasiitti Samson. Ne ovat joko eläviä yliluonnollisia olentoja, tai synteettisiä ihmisten kehojen ”lisäosia”. (Skullgirls Wiki 2013, hakupäivä 2.10.2013) Pohdin parasiitin sijoittamista omaan hahmooni, mutta päätin jättää sen pois, koska halusin hahmoni olevan itsenäinen ja vahva omine voimineen.

5 HAHMON IDEOINTI

5.1 Kehittely

Oman hahmoni taustatarinaa suunnitellessa pyrin ottamaan huomioon valmiiden hahmojen suhteet ja kehittää jonkinlaista yhtäläisyyttä omaan hahmoon, jotta hän sopisi paremmin heidän joukkoonsa. Saadakseni hahmon luonteen ja ulkoasun luomiseen ideoita, käytin apunani David Freemanin ”Character Diamond” -menetelmää, jonka ideana on keksiä hahmolle neljä ominaisuutta; kaksi merkittävää ja hahmon luonnetta määrittävää ominaisuutta, yksi yllättävä ja yksi hahmon syvintä pelkoa piilottava ominaisuus (Pekola 2012, 24). Pekola mainitsee opinnäytetyössään menetelmän antavan mahdollisuuden luoda moniulotteisempia hahmoja ja helpottaa kliseisien hahmojen välttämistä. Huomasin tämän pitävän paikkansa, kun testasin timantilla omalle hahmolleni erilaisia ratkaisuja luonnetta kehitellessäni.

Yritin keksiä jotakin omaperäistä lähestymistapaa työlleni ja sain ajatuksen transsukupuolisesta hahmosta. Transsukupuolisuus on sukupuolittumisen ilmiö, jossa henkilö kokee syntyneensä vastakkaisen sukupuolen edustajan kehoon. Hahmoni on transnainen, eli henkilö, joka on syntyessään todettu sukuelinten perusteella miespuoliseksi, mutta jolla on ilmennyt naisidentiteetti, eli hänen sukupuoli-identiteettinsä ja biologinen sukupuolensa ovat ristiriidassa keskenään. Ilmiö ei siis ole yhteydessä seksuaaliseen suuntautumiseen, kuten joskus harhaanjohtavasti ajatellaan. Transsukupuolisella henkilöllä on sisäinen tarve eläytyä kokemaansa sukupuoleen muun muassa pukeutumalla, meikkaamalla ja käyttäytymällä tälle sukupuolelle tunnusmaisesti ja halu muuttua keholtaan tämän sukupuolen mukaiseksi. Tällaiset tekijät asettavat ihmisen hankalaan tilanteeseen ja aiheuttaa usein ahdistusta, masennusta ja itsetuhosuutta muutosprosessin ollessa vaikea ja vaarallinen, puhumattakaan mahdollisista ennakkoluuloisista ja rasistisista epäoikeudenmukaisuuksista, joita ymmärtämättömät ihmiset voivat transsukupuoliselle henkilölle aiheuttaa. (Transsukupuolisuus 2013, hakupäivä 6.11.2013.)

En muista koskaan nähneeni vastaavaa hahmoa taistelupeleissä ja päätin, että tällainen ymmärrettävästi ongelmallinen identiteetti tulisi olemaan lähtökohtana hahmolleni. Pääsyy valinnalleni oli se, että itse näen tällaisen erilaisuuden mielenkiintoisena ihmisyyden rikkautena. Luulen myös että vastaavanlainen hahmo voisi pelin kautta mahdollisesti levittää suvaitsevaisuutta ja ymmärrystä erilaisuutta kohtaan.

Seuraavaksi kehittelemme hahmolle luonteenpiirteitä, jotka vaikuttaisivat hänen ulkonäkönsä ja toimintatapoihinsa. Freemanin menetelmän mukaan valitsin neljä luonteenpiirrettä; hyvätapainen, lähestyttävä, äkkipikainen, perfektionisti. Ominaisuuksia tutkiessani syntyi idea ”Tuulen viemää” -elokuvasta tutuksi tulleen fiinin, mutta tulieluisten Scarlett O’Haran kaltaisesta itsenäisestä ja vahvasta hahmosta.

5.2 Inspiraatio

Innoitusta hahmolleni hain aluksi pelimaailmasta ja muilta hahmoilta. Tutkin myös muita tunnettuja taistelupelejä, kuten Tekken-pelisarjan osat. Tekken on yksi maailman menestyneimmistä ja tunnetuimmista taistelupeleistä ja pohdin ominaisuuksia, jotka tekevät pelistä niin suosittu. Huomasin pelisarjan hahmojen olevan monipuolisia ja erikoisia ja usein heidän tarinansa ja toimintansa linkittyivät toisiin hahmoihin. Suhteet vaihtelevat vihamiehistä parhaisiin ystäviin ja rakastajiin ja draama lisää hahmojen kiinnostavuutta. Huolellisesti suunnitellut taistelutyylit lisäävät myös pelin laatua ja hahmojen ulkoasut on toteutettu tarkasti ja kekseliäästi. Etsin myös kiinnostavia muoti-ilmiöitä aikakaudelta, johon Skullgirls löyhästi sijoittuu.

Leikittelin aluksi ulkoisesti Cherin kaltaisella diiva- ja kilpatanssija-hahmosuunnitelmilla, mutta ne tuntuivat pian suuntautuvan enemmänkin drag-taiteiluun (kuva 5). Etsin netistä transsukupuolisia henkilöitä ja löysin kuvia hahmoni ulkonäön innoittajiksi.

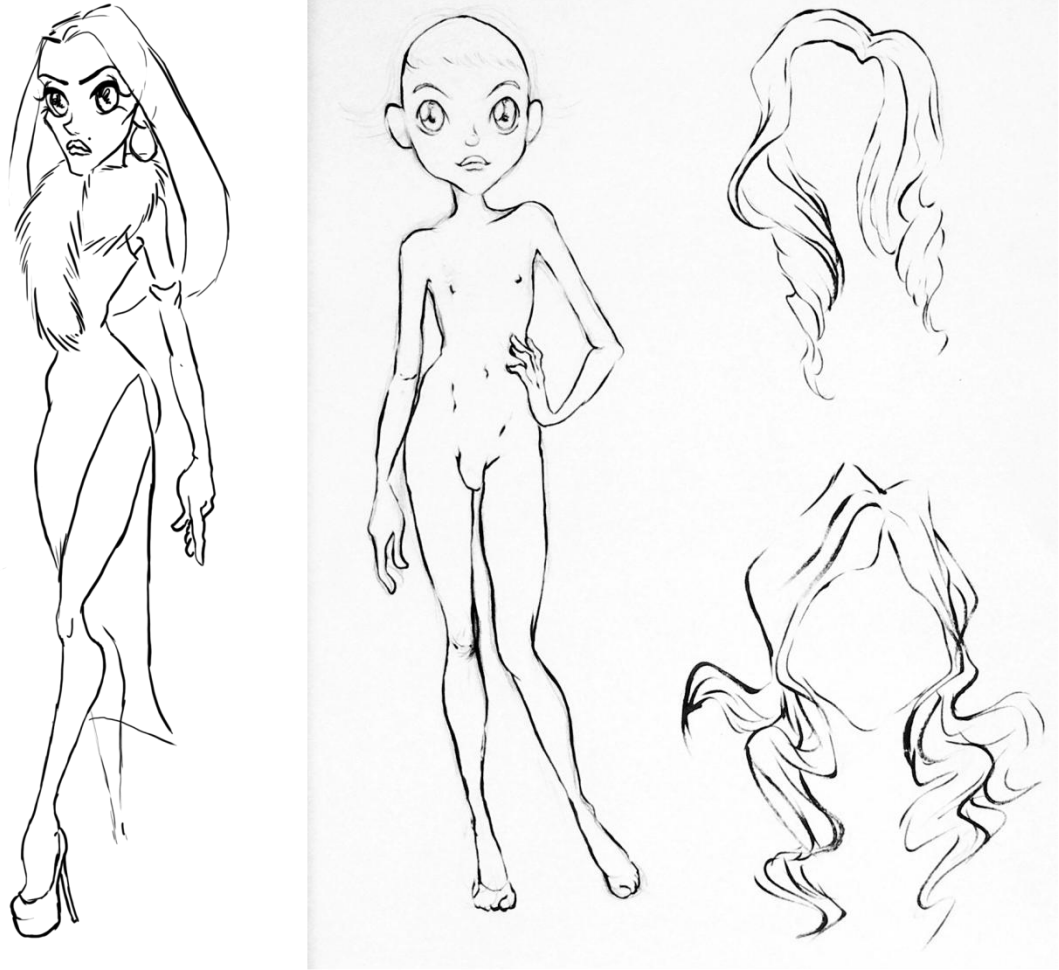
Tarinan kehittyttyä eteenpäin etsin inspiraatioita myös näyttelijättäristä ja löysin Chloë Moretzin ja Traci Lindin (kuvat 3 ja 4). Kummallakin henkilöllä on viattomuuteen yhdistettäviä piirteitä kasvoissaan, kuten pyöreähkö muoto ja suuret silmät. Myös kuvissa naisilla on kauniit ja huolellisesti laitettut hiukset.



Kuva 3, Chloë Moretz (Chlomo 2013, hakupäivä 2.10.2013)



Kuva 4, Traci Lind (Tv Rage 2013, hakupäivä 2.10.2013)

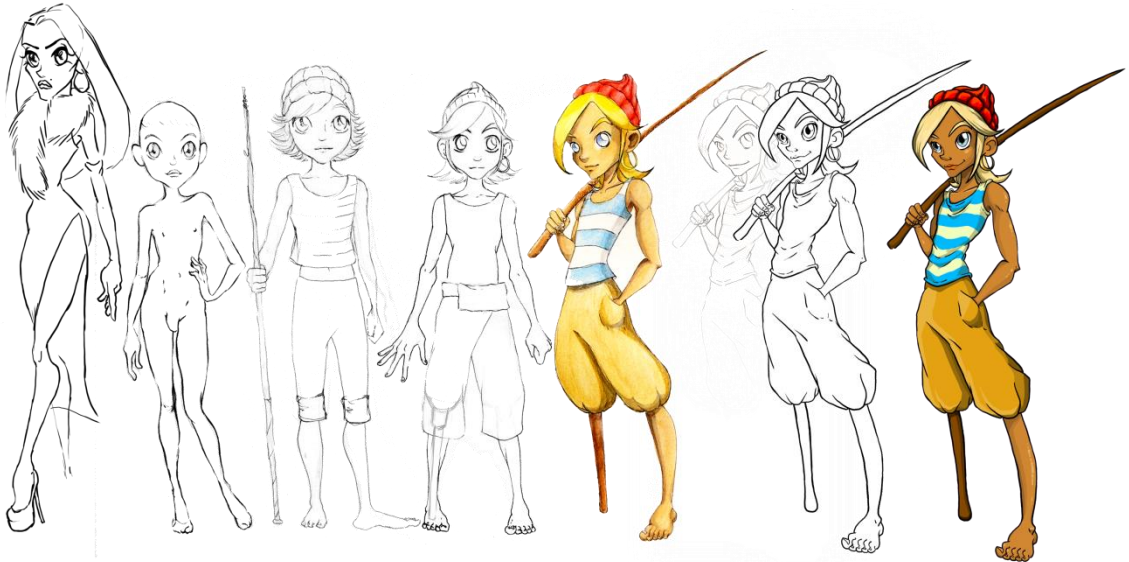


Kuva 5, kilpatanssijahahmon ideointia ja vartaloluonnos

Pian hahmo alkoi tuntua liian tylsältä. Vähensin tyttömäisiä piirteitä, koska tunsin ulkomuodon olevan liian ennalta arvattava, eikä se tuntunut olevan samalla tasolla pelin todellisten hahmojen kanssa (Kuva 6). Vähensin kehon siroutta ja levensin hartioita, jättäen ne kuitenkin kevytrakenteisiksi, jottei hahmosta tulisi liian miehekäs. Hahmon kasvot muotoutuivat pyöreistä soikeiksi ja hain niihin muotoa korkeilla poskipäillä. Kun sain idean hahmon kalastajan ammatista, hahmon ideointi helpottui huomattavasti.

6 KUVITUSPROSESSI

6.1 Luonnostelu



Kuva 6, hahmon kehitys

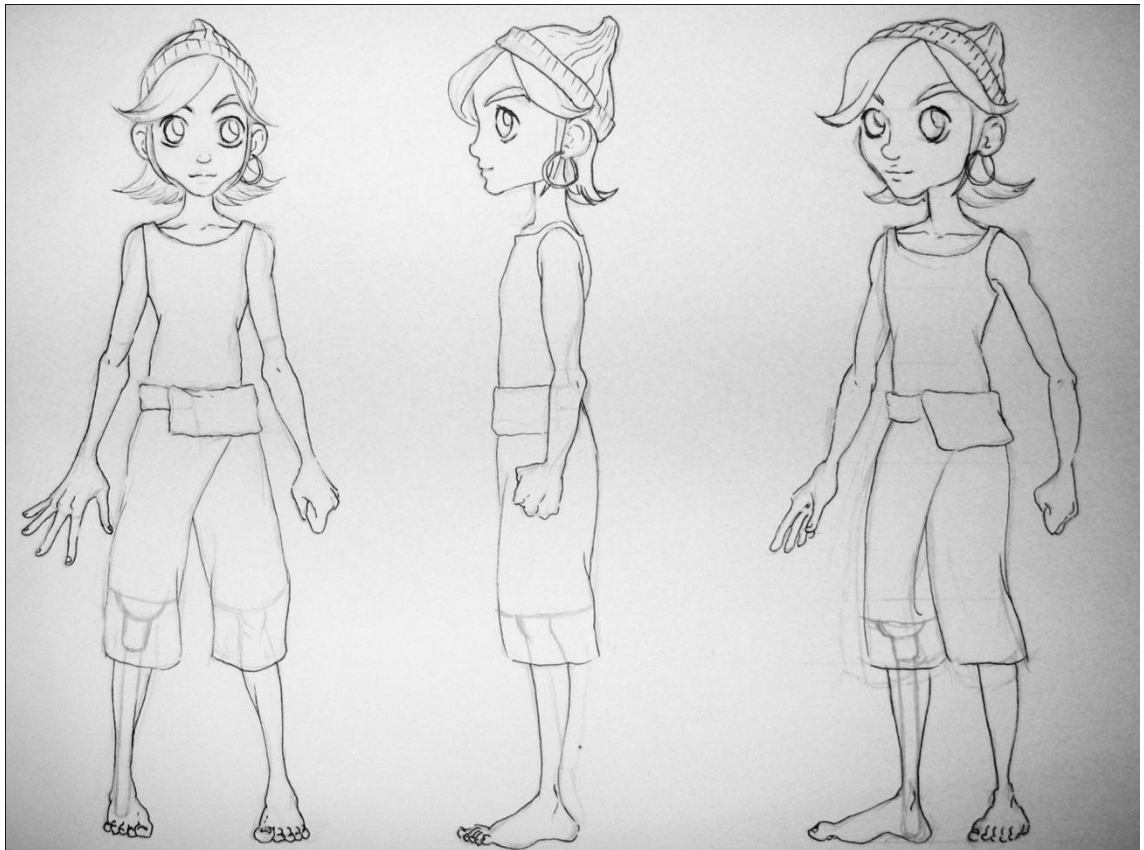
Luonnostellessani yritin hakea Ahadin piirrostyyliä, jotta voisin jäljitellä sitä omaa hahmoa piirtäessäni. Uuden piirrostyylin opettelu tuntui kuitenkin olevan melko hankalaa ja aikaa vievää ja hidasti työtäni melkoisesti. Päädyin luonnostelevaan omalla tyylilläni ja ajattelin viimeistelyvaiheessa jäljitellä Skullgirlsin ilmettä tarkemmin.

Hahmottelin vartalon ja kasvot lyijykynällä ja sivellintussilla, sillä piirtämällä aluksi vartalon vaatteiden alle vaatteiden asettelu luonnollisesti on helpompaa (Huaixiang 2010, 58 - 59). Kokeilin myös muun muassa jäljitellä joitakin anime-tyylisiä tapoja piirtää hiuksia. Siirsin käsin luonnostelemani kuvan digitaaliseen muotoon ja jatkoin luonnostelua koneella, käyttäen apunani Photoshop-ohjelmaa ja sen layereitä. Tunsin kuitenkin käsin hahmottelemisen paljon tehokkaammaksi ja nopeammaksi, joten palasin siihen.

Aluksi hahmon vartalo oli siro ja isopäinen ja tämä sai hänet näyttämään lapsenomaiselta (kuva 5). Tavoitellessani energisempää ulkomuotoa piirsin hahmolle hieman jäntevämmän vartalon, jäljitellen alkuperäisten hahmojen dynaamista rakennetta. Annoin hänelle vedenelävistä kertovilla dokumenttielokuvillaan kuuluisuuteen nousseen ranska-

laisen tutkimusmatkailijan Jaques Cousteaun innoittamana hänen punaisen villapipon, joka oli miehen tavaramerkki, valko–sini-raitaisen, hihattoman paidan, löysät housut, merirosvotyylisen kultaisen korvarenkaan ja onkivavan.

Hahmon vaatetuksessa eniten päänvaivaa aiheuttivat housut. Pohdin niiden mallia ja kokeilin useampia vaihtoehtoja. Päädyin pussilahkeisiin polvipituisiin housuihin, sillä ne toimivat parhaiten piirtäessäni hahmoa erilaisiin asentoihin. Löysät housut asettuivat mukavannäköisesti hahmon käyttämän taistelulajille ominaisessa haara-asennossa ja muistuttivat thaimaassa suosittuja kalastajahousuja. Hahmo tuntui edelleen tarvitsevan jotakin erikoisuutta ja päätin muuttaa hänen oikean jalkansa puujalaksi. Puujalka maustoi hahmon ulkonäköä ja se alkoi tuntua tarpeeksi omalaatuiselta ollakseen mielenkiintoinen (Kuva 7). Jalan puuttuminen toi hahmolle Ms. Fortunen arpien kaltaista visuaalista erikoisuutta.



Kuva 7, ensimmäinen luonnos puujalalla

Piirsin ja väritin hahmon ensin käsin ja siirsin sen sitten tietokoneelle viimeistelläkseni kuvan peliin istuvammaksi. Samalla sain pohdittua hahmon värimaailmaa, joka nopeutti hahmon väritystä huomattavasti myöhemmässä vaiheessa (kuvat 8, 6).



Kuva 8, värimaailman suunnittelua ja vartalon muotoilua

6.2 Viimeistely tietokoneella

Tuotuaani kuvan koneelle testasin millä ohjelmalla saan siistittyä piirroksen viivat tehokkaimmin. Kokeilin ensin Inkscape-vektorigrafiikkaohjelmaa. Yritin trace tool -toiminnolla muuttaa piirroksen viivat vektoriviivoiksi, mutta huomasin pian, että viivasta tulee liian eloton. Tutkin myös pelin hahmojen edustuskuvia ja huomasin että niiden varjostus- ja ääri viivat ovat tehty siveltimen kaltaisella työkalulla. Päädyn siis käyttämään viimeistelyyn Photoshop-kuvankäsittelyohjelmaa.

Aluksi toin kuvan uuteen tiedostoon ja piirsin sivellintyökalulla ääri viivat puhtaaksi sinisellä värillä. Käytin sinistä, koska alkuperäinen kuva oli tussattu mustalla ja sinistä käyttämällä erotin paremmin uudet viivat vanhoista. Ääri viivoja siistiessäni huomasin myös, että hahmon kasvot ovat Skullgirls-hahmoihin verrattuna jotenkin luonnottomat ja kömpelöt. Piirsin ne uudelleen rennommalla otteella (kuva 9). Aikaisemmin hahmon kasvot olivat kääntyneet enemmän sivulle, joka sai hänet näyttämään etäisemmältä, kuin uudessa kuvassa, jossa kasvot ovat enemmän kohti katsojaa. Nenä oli tylsä ja viivamainen suu tarvitsi enemmän muotoa. Pitkä, kärjestä ylöspäin käännähtävä nenä näyttää

paljon persoonallisemmalta ja veikeämmältä. Muutin silmät mantelin muotoisiksi ja annoin niille suljetumman ääriviivan, koska näin ne näyttävät mielestäni kauniimmilta.



Kuva 9, kasvojen muutos

Ääriviivojen jälkeen väritin hahmon pohjaväreillä alkuperäisen suunnitelman mukaan. Asetin kunkin värialueen eri tasolle, jotta sävyjen muokkaaminen olisi helpompaa. Tein jokaiselle värialueelle oman kansion, jotta tulevien varjotasojen käsittely olisi helpompaa (kuva 10).



Kuva 10, käsintehty piirros ääriviivoista, puhtaaksi piirretyt viivat ja väritys.



Kuva 11, varjot ja valot

Piirsin sitten, käyttäen tasoja hyödykseni, kullekin värialueelle muutaman varjoalueen mustalla, tai kullekin värialueelle sopivalla, tumman sävyisellä sivellintyökalulla ja läpinäkyvyyttä säätämällä etsin niille sopivan voimakkuuden. Asetin useampia, eri tasoilla olevia, varjoalueita päällekkäin mallina olevien alkuperäisten pelihahmojen mukaan ja sain näin hahmoni Skullgirls'in tyyliin sopivammaksi (kuva 11).

Valokohtia piirtäessäni käytin samanlaista tekniikkaa kuin varjojen kanssa vaihtaen värin vaaleaksi. Alkuperäisiä kuvia tutkiessani huomasin, että valokohtia ei oltu käytetty niin paljoa kuin varjoja ja useimmiten yksi taso riitti omaan työhöni (kuva 11).

Hienosäädin värit minua miellyttäväksi säätäen valoisuutta, sävyä ja kylläisyyttä. Eniten hankaluuksia tuotti auringossa ruskettuneen ihon sävyttäminen. Väri ei saanut olla liian oranssi eikä liian harmaa.

7 HAHMON OMINAISUUDET JA TAUSTATARINA

7.1 Hahmon ominaisuudet

Aseena käytettävä onkivapa toi haasteensa etsiessäni hahmolle sopivaa taistelutyylä, Etsittyäni erilaisia aseellisia kamppailulajeja, löysin Jogo do Pau-nimisen portugalilaisen ”keppipelin”, jossa taistelijat käyttävät aseenaan pitkää keppiä. Jogo do Paun uskotaan syntyneen paimenten keskuudessa heidän käyttäessään paimensauvoja apuna vaikeassa maastossa kulkiessaan ja laumaansa suojelemaan (Jogo do Pau 2013, hakupäivä 10.10.2013).

Hahmon toimintaa ajava voima on hänen halunsa vaihtaa sukupuolta, joka ei niinkään näy ulkonäössä, vaan tulee esiin taustatarinassa. Hahmon erikoisuus voisi tulla myös esiin hahmon animaatioissa, käytöksessä ja vaikkapa äänessä. Tarinan kulkiessa pelin ohella eteenpäin tilanne nousisi luonnollisesti enemmän esille. Olisin voinut tuoda transsukupuolisuuden enemmän esiin myös hahmon ulkonäköön esimerkiksi meikillä, mutta tunsin tarinan kannalta olevan kiinnostavampaa jos hahmo ei voi elää haluamallaan tavalla. Hahmon tilanne voi myös herättää sympatiaa ja samaistumisen tunnetta, mikä on Nic Kelmanin (2005, 36) mukaan äärimmäisen tärkeää mieleenpainuvan pelikokemuksen aikaansaamiseksi.

Hahmo on karannut kotoaan ja pakoilee huoltajansa palkkaamia etsijöitä, eikä voi elää naisena, vaikka hänen kaikki toimintansa tarkoituksena on saada elää rauhassa omana itsenään. En halunnut kuitenkaan hahmon olevan hankalasta tilanteesta huolimatta masentunut tai synkkä, vaan halusin tehdä hänestä itsenäisen ja pirteän oloisen. Muutin uuden idean myötä hahmotimantin luonnetta määritteleviä ja pelosta kertovia ominaisuuksia lähestyttäväksi, rennoksi, itsepäiseksi ja päämäärätietoiseksi, jotka voivat olla havaittavissa hahmon ystävällisistä, kirkassilmäisistä kasvoista ja hyvästä ryhdistä.

7.2 Hahmon taustatarina

Idea kalastajan ammatista muutti radikaalisti aiemmin hahmolle kehittelemääni taustatarinaa ja ulkomuotoa. Olin alun perin suunnitellut hahmoni näyttävän fiiniltä naiselta,

mutta tunsin poikamaisemman ulkomuodon ja rennon asun tuovan hahmoon sen tarvitsemää veikeyttä ja samaistuttavuutta.

Mietin hahmon nimeä melko pitkään. Etsin netistä veteen, kaloihin ja kalastukseen liittyviä nimiä ja sanoja. Keksin kääntää sanaa ”vesi” eri kielille ja huomasin sen saksankielisen käännöksen miellyttävän minua eniten. Lisäsin sen alkuun vielä ”raikas”, koska ”wasser” tuntui mielestäni liian lyhyeltä. Halusin nimeen mukaan myös etuliitteen Von ja tutkiessani asiaa tajusin kokonaisuudessaan nimen Von Frischwasser käännettynä suurin piirtein tarkoittavan ”raikkaasta vedestä”. Aluksi halusin myös etunimen merkitsevän jotakin, mutta tovin nimiä selatessani päätin vain etsiä korviani miellyttävimmän nimen, joka oli Klaus. Hahmon tarinaan olennaisesti liittyvän isoisän nimeksi valitsemi aluksi Aldman taas tarkoitti sopivasti vanhaa miestä ja se muokkautui minua kiehtovampaan muotoon Aldous.

Koska hahmo oli paennut alkuperäistä elämäänsä, hänellä täytyi siis olla myös uusi nimi. Halusin hahmolle jonkin englanninkielisen kalannimen ja päädyin nimeen ”Pike”, joka tarkoittaa haukea. Nimi miellytti minua ytimekkyydellään. Sanan halusin olevan englanninkielinen muiden pelihahmojen mukaisesti.

Pike on lähtöisin rikkaasta suvusta. Hänen vanhoillinen ja älykäs isoisänsä Aldous Von Frischwasser on menestyvän kalajalostamon omistaja ja intohimoinen kalastaja. Syntyessään pojaksi Pike sai nimen Klaus. Klausin vanhemmat kuolivat pian hänen syntymänsä jälkeen Medici mafian toimesta, koska Aldous ei ollut suostunut yhteistyöhön heidän kanssaan. Hänen surun murtama isoisänsä halusi Klausista jatkajan yritykselleen hänen ollessa miehen viimeinen elossa oleva sukulainen.

Aldous piti lapsenlastaan tarkan vartioinnin alaisena suojellakseen tätä, eikä hän kertonut totuutta Klausin vanhempien kuolemasta, koska hän pelkäsi pojan vihaavan häntä kuullessaan sen. Pienestä pitäen Klaus ilmaisi haluaan elää tyttönä, mutta poikkeavuutta kammoava isoisä pyrki tukahduttamaan pojassa näkemänsä outoudet heti alkuunsa. Klaus peri isoisältänsä intohimon ja taidot kalastukseen.

Kasvettuaan nuorukaiseksi Klaus pakeni rajoitettua elämäänsä New Meridianin kaupunkiin. Hän kuitenkin joutuu jatkamaan elämäänsä poikana, huijatakseen isoisänsä palkkaamia etsijöitä, jotka luultavasti olettavat tämän elävän naisena. Klaus alkoi käyt-

tää nimeä ”Pike” ja hän sai pian arvostusta kalastajan taidoillaan ja hänet palkattiin kalantoimittajaksi yhteen New Meridianin ravintoloista. Pakoillessaan Aldousin etsiviä, hän tietämättään huijaa myös Medici mafian kätyreitä, jotka isoisän kauhuksi vieläkin kantavat Von Frischwasserin suvulle kaunaa.

Pike elää vaatimattomasti keskittyen Skullheartin saavuttamiseen ja hän itseoppineena taistelijana treenaa taitojaan jatkuvasti. Jalkansa Pike menetti kalastaessaan karkaamisen jälkeen, mutta hahmon onneksi puuttuva raaja hämää etsijöitä.

8 POHDINTA

Skullgirls on saanut omaperäisyydestään paljon kiitosta peliarvostelijoilta. Pyrin luomaan mielenkiintoisen hahmon, joka kykenee tavoittamaan pelin alkuperäisten hahmojen omintakeista luontoa. Mielestäni onnistuin pyrkimyksissäni melko hyvin.

Jälkeenpäin ajatellen parasiitin tuominen mukaan hahmoon olisi voinut nostaa sen uudelle tasolle, mutta se vaatisi paljon lisää aikaa, sillä ne ovat pelissä niin suuressa roolissa, ettei sellaista kannata luoda häতিকөiden. Päätökseen vaikutti myös haluni luoda vahva ja itsenäinen hahmo, joka pärjää omillaan.

Haastavinta työssä oli toisen ihmisen piirrostylelin omaksuminen. Minun olisi ollut järkevintä unohtaa Ahadin tyylin jäljittely luonnostelun alkuvaiheessa, sillä se hidasti ja rajoitti työtä. Lopputulos istuu kuitenkin mielestäni melko hyvin Skullgirlsien maailmaan, vaikka piirrostylelistä paistaa läpi oma jälkeni (liite 1). Valmiiksi pelihahmoksi Pikellä on kuitenkin vielä matkaa, sillä pelattava hahmo tarvitsee vielä paljon hiottuja yksityiskohtia, kuten liikeanimaatiot, äänet ja syvällisemmän taustatarinan. Halusin luoda hahmon, joka olisi niin mielenkiintoinen, että haluaisin itse pelata sillä ja tässä onnistuin.

Huomasin, että joskus pelihahmot kuvataan melko mustavalkoisesti hyvinä tai pahoina. Skullgirlsien taustatarinat on kuitenkin rakennettu niin, että hahmojen toiminta liikkuu, joko pakosta tai tietoisesti, hyvän- ja pahantahtoisuuden välillä. Tämä lisää juoneen mielenkiintoa ja syvyyttä sekä antaa mahdollisuuden luoda verkoston hahmojen välille, jonka kautta he voivat vaikuttaa toisiinsa ja antavat pelikokemukselle erilaisen tunnelatauksen.

Hahmoa työstäessäni kävi ilmi, että suunnitellessa hahmoa valmiiseen maailmaan on erittäin tärkeää aluksi tutustua siihen perusteellisesti. On ymmärrettävä ympäristön rajoitukset, tyyli, asukkaat, miljöö ja tunnelma. Esimerkiksi realismisuuteen pyrkivään villi länsi-henkiseen peliin ei luonnollisesti kannata kehittää hahmoa, jolla on nykyaikaisia aseita tai asusteita.

Taustatarinan työstö on hyvä olla mukana hahmon suunnittelussa, koska ideat hahmon ulkonäöstä antavat ideoita tarinaan ja päinvastoin. Jälkeenpäin asiaa pohtiessani hel-

pointa olisi ollut aloittaa kirjoittamalla tarina ja samalla pistää ylös ideoita, joita tekstiä työstäessä olisi noussut mieleen. Luomisprosessi ei kuitenkaan mene yleensä minkään valmiin kaavan mukaan, koska ideat syntyvät varsin satunnaisesti sen aikana. Jonkinlainen työstämisyjärjestys on kuitenkin kätevää olla olemassa, sillä se helpottaa työn aloittamisessa.

Tämän tutkimusprosessin aikana olen oppinut hyödyllisiä luonnosteluun liittyviä tekniikoita, joista on hyötyä tulevissa projekteissani. Huomasin omassa työskentelyssäni tehokkaaksi luonnostella nopeita kokokuvia, joiden avulla tein muistiinpanoja kehittyvistä ideoista ja ajatuksista sekä tarkempia luonnoksia joistakin erityisen mieleisistä yksityiskohdista, joita työstäessä saattoi syntyä uusia, kokonaisuuteen vaikuttavia ideoita. Näin kävi esimerkiksi, kun hahmon pipoa luonnostellessani syntyi lisää ideoita muista merelliseen teemaan sopivista asusteista.

Pelin tarina, visuaaliset ratkaisut ja hahmot ovat Alex Ahadin käsialaa. Peli on hänelle valtava saavutus, eikä hän varmasti ota kevyin perustein luomaansa maailmaan elementtejä, jota hän ei täysin hyväksy. Tutkiessani taiteilijan tuotantoa, huomasin kuitenkin hänen tekevän paljon yhteistyötä muiden taitelijoiden kanssa. Olettaisin että hän voisi mahdollisesti saada tuotoksestani jonkinlaista inspiraatiota, kunhan saan työstettyä sitä vielä eteenpäin ja luotua suunnitelmat hahmon liikkeistä. Uskon myös että Ahad saattaisi jopa ottaa Piken pelin myöhempiin versioihin mukaan sivuhahmona tai jopa pelattavana hahmona, kunhan hän saisi viimeistellä hahmon mieleisekseen.

Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista viedä hahmoa pidemmälle ja luoda hänelle muun muassa animaatioita taistelua ja tarinan kerrontaa varten. Mahdollisesti voisin myös tutustua syvällisemmin transsukupuolisuuteen ja sen luomiin kokemuksiin ja tuntemuksiin sekä tuoda niitä hahmoon lisäämään uskottavuutta. Aion myös suunnitella Piken ulkomuodon naisena hahmon jatkotyöstöä varten. Kuvittelen suunnitelman olevan hyödyksi hahmon animaatioita ja pelissä kulkevaa tarinaa tehtäessä.

LÄHTEET

- Chlomo 2013. Shoots. Hakupäivä 2.10.2013.
<<http://www.chlomo.org/chan/shoots/res/45.html>>
- Ehnle, Frank 2013. Skullgirls review. Hakupäivä 29.9.2013.
<<http://www.fightersgeneration.com/games/skullgirls.html>>
- GBK 2013. Interview with Alex Ahad creative director and creator of the Skullgirls IP. Hakupäivä 30.9.2013.
<<http://www.game-art-hq.com/interview-with-alex-ahad-creative-director-and-creator-of-the-skullgirls-ip/>>
- Huaixiang, Tan 2010. Character costume figure drawing. Oxford UK:Elsevier, Inc.
- Jogo do Pau 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 10.10.2013.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Jogo_do_pau>
- Kelman, Nic 2005. Video Game Art. New York: Assouline Publishing.
- Lankoski, Petri 2010. Character-driven game design. Jyväskylä: Aalto -yliopisto .
- Pekola, Vilma 2012. Hahmosuunnittelu videopeleissä. Kuinka luoda hahmo, jota rakastetaan vuosikymmeniä. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu, Tampere.
- Skullgirls 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 30.9.2013.
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Skullgirls>>
- Skullgirls Wiki 2013. Parasite, Non-playable characters. Hakupäivä 2.10.2013.
<<http://skullgirls.wikia.com/wiki/Parasite>>
- Taistelupelit (videopelit) 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 29.9.2013.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Taistelupeli_%28videopelit%29>
- TM & © Autumn Games LLC 2012. Skullgirls, Game, World. Hakupäivä 29.9.2013.
<<http://skullgirls.com/game/world/>>
- TM & © Autumn Games LLC 2012. Skullgirls, Characters. Hakupäivä 2.10.2013.
<<http://skullgirls.com/characters/filia/>>
- Transsukupuolisuus 2013. Wikipedia, avoin tietosanakirja. Hakupäivä 6.11.2013
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Transsukupuolisuus>>
- Tv Rage 2013. Traci Lind Bio. Hakupäivä 2.10.2013.
<<http://www.tvrage.com/person/id-339/Traci+Lind>>

LIITTEET

Maijala Mira. Pike (hahmon kuvitus)

Liite 1.

Liite 1.
Pike (hahmon kuvitus).

