

Juulia Vähä

## Pelihahmojen suunnittelu ja toteutus

Tietojenkäsittelyn koulutus  
Ryhmätunnus

13.12.2024

Graafinen suunnittelu  
Miia Liukkonen

### Pelimaailman ja -hahmojen suunnittelu ja toteutus

Tehtävänä oli suunnitella peli alakouluikäisille lapsille. Pelissä seikkailevat Kirppu ja Härkä. Kirppu on pieni, mutta viisas, ja Härkä puolestaan voimakas, jota Kirppu pelin edetessä kouluttaa viisaammaksi. Kirppu esittää Härälle matemaattisia kysymyksiä, johon pelaaja oikein vastatessaan saa Härän viisastumaan ja Kirpun voimistumaan. Jokaisesta oikeasta vastauksesta Kirppu saa nimittäin 1 kg painon "bodattavakseen". 10 kg kerättyään, pääsee uudelle tasolle. Tavoite on saada 100 kg painosta painoja, jolloin pelin lopussa Kirppu on voimakas ja Härkä viisas.

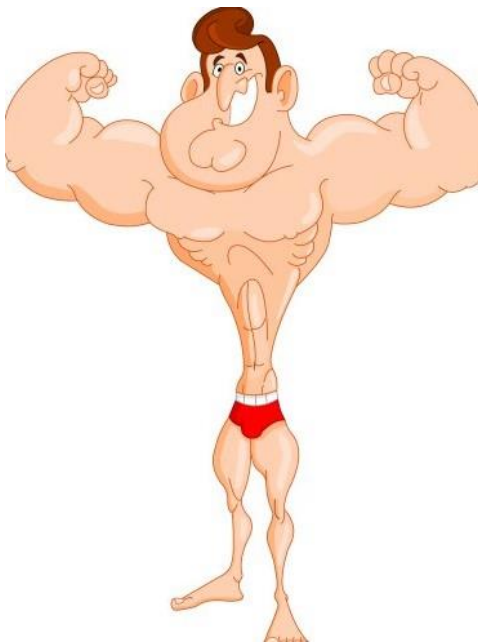
*"Istuipa kerran kirppu paitani helmalla, jutteli ja lauloi tällä tavalla: "Oispa mulla voimaa kuin suurella härjällä, ettei tarttis aina pelata järjellä. "Istuipa kerran härkä pellon laidalla, tuumaili ja mylvi tällä tavalla: –Oispa mulla järki kuin pienellä kirpulla, ettei tarttis aina jyllätä voimalla!"*

Valitessani tehtävää mielenkiintoni heräsi, sillä olen jo pitemmän aikaa ollut kiinnostunut pelien tekemisestä/luomisesta. Olen aina tykännyt luovista töistä, ja tämä tehtävä mahdollisti sen, että saan luoda jotain tyhjästä. Olen aina tykännyt myös piirtää, tosin tietokoneella piirtäminen ei ollut itselleni tuttua. Otin tehtävän kuitenkin haasteena.

Lähdin suunnittelemaan hahmoja tyhjälle kanvaasille piirtäen (iPad). Näin mielessäni heti mielikuvan, miltä pelin hahmot näyttäivät. Härkä olisi todella lihakas, vartaloltaan Y:n muotoinen. Ilme hölmistynyt, sillä alussa härkä on "tyhmä". Kirppu taas pieni ja vihreä, ei kuitenkaan liian pieni, sillä pelissä Kirppu on isossa roolissa. Kokoeroa tulisi olemaan reilusti, mutta niin, että

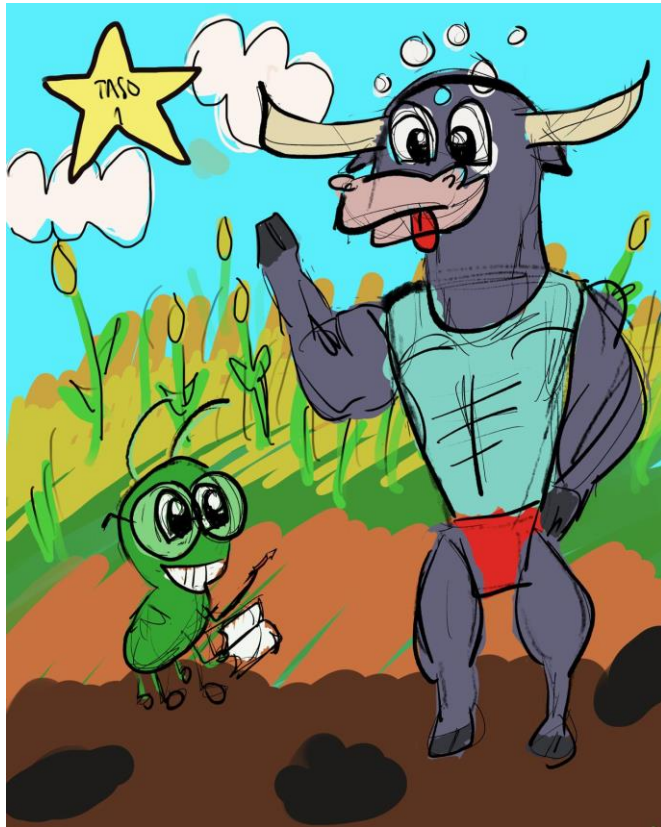
Kirppu on vielä selkeä kaikkine yksityiskohtineen. Kirppu esittäisi Härälle kysymyksiä pellon laidalla, kuten laulussakin kerrotaan.

Ensin lähdin googlettelemaan ominaispiirteitä ja ilmeitä mm. hakusanoilla "dumb cartoon/character" ja vastaavasti "smart cartoon/character". Otin talteen kuvia, mistä otin ominaispiirteitä ja yksityiskohtia omaan työhöni. Etsin myös maisemakuvia.





Seuraavaksi lähdin oman näkemykseni sekä valitsemieni kuvien pohjalta luonnostelemaan hahmoja ja maisemaa.

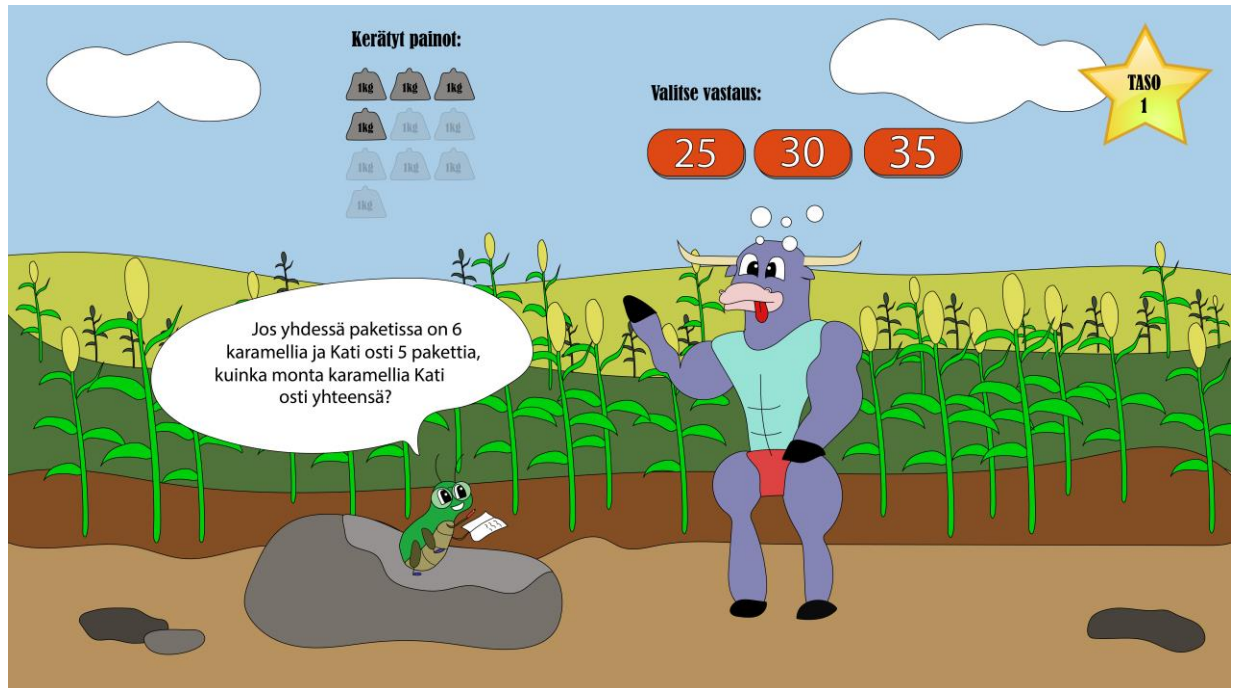


Kirppu on viisas, mitä ilmentävät silmälasit, sekä kirja/vihko + kynä. Kirpulla on ”pätevä”, iloinen ilme ja jämäkkä asento. Kirppu on iloinen ”pirivieteri”, välillä hieman kiusoitteleva/piikitteleväkin Härkää kohtaan. Härkä taas näyttää hölmistyneeltä; silmät kierossa, kieli ulkona, ja pään päällä olevat kuplat kielivät ”tyhjästä pääkopasta”. Härkä on kuitenkin ystävällinen ja lempeä, ehkä välillä Kirppuun ärsyntyvä hahmo. Härkä turhautuu myös helposti.

Kirpun asusteita ovat silmälasit ja pienet kengät. Härällä taas on urheilulliset, värikkäät vaatteet, kuitenkin niin, että lihaksikkuus korostuu. Yleisestikin värimaailma pelissä on pirteä ja värikäs, sillä peli on suunnattu lapsille. Hahmot ja pelin elementit ovat selkeitä ja helposti havaittavissa. Tason numero näkyy tähtipohjalla ylänurkassa.



Lopullinen pelinäköymä tuli näyttämään tältä:



Halusin pitää hahmot ja pelin elementit yksinkertaisina, mutta toki yksityiskoh-  
tia voisi hioa loputtomiin. Illustroijalla piirtämiselle tarvitsisi antaa paljon tun-  
teja, jotta se tulisi hyvin tutuksi ja piirtäminen olisi luontevaa. Ohjelmisto on it-  
selleni uusi ja sen käyttäminen vielä jokseenkin ”epävarmaa”. Myös piirtopöytä  
olisi ehdoton hankinta paljon piirtotyötä tekeväälle. Työtä tehdessä Illustroijan  
käyttö muuttui kokoajan luontevammaksi ja sisäistin paremmin sen toiminta-  
mekanismia. Aikaisemmissa töissä olen käyttänyt enimmäkseen muita työka-  
luja, mitä tässä tehtävässä. Kaikki elementit ovat luotu pääosin kynällä (pen  
tool), mutta työssä on käytetty myös symbolikirjastoa sekä muita työkaluja.

Olen pyrkinyt pitämään hahmot selkeinä niin kuvituksen kuin värienkin suh-  
teen. Typografia on selkää ja elementeissä on tarpeeksi kontrastieroja, jotta ne  
erottuvat hyvin toisistaan. Olen välttänyt liian kirkkaita häiritseviä värejä,  
vaikka värit ovatkin osaltaan vahvoja. Sommittelun olen toteuttanut niin, ettei  
lopputulos näytä vaikeasti katsottavalta, muttei kuitenkaan liian pelkistetyltä-  
kään. Mielestäni värit ovat harmoniassa keskenään.

Olen tyytyväinen siihen, että sain hahmot ilmentämään niitä luonteenpiirteitä, mitä halusinkin. Hahmojen ilmeet ja asennot ovat sitä mitä haettiin. Jonkun verran saattaisin lisätä vielä pieniä yksityiskohtia, sekä varjoja ja valoja luomaan pientä kolmiulotteisuutta. Olen kuitenkin pääosin tyytyväinen pelinäkömään "yksinkertaisuuteen" ja tavoite olikin luoda pelistä sarjakuvamainen, pienille lapsille sopiva.

Ensin olin hieman epävarma siitä, tulisiko pelistäni haluttu vaikutelma. Näytin työtä ulkopuoliselle, ja sain positiivista palautetta. Hahmoista tykättiin ja oli selvää, millaisia hahmot ovat. Kirppu oli ensin hieman toisen näköinen, mutta hioin sen ulkomuotoa, jotta olisi selkeämpää, että kyseessä on nimenomaan kirppu.

Kaiken kaikkiaan työ oli mieleinen. Alkuinnostus oli suuri ja innolla lähdin piirtämään mielessäni pyöriviä hahmoja. Kuitenkin tietokoneella, hiirellä ja Illustrator-ohjelmistolla luominen sai välillä tuskastumaan ja antoi välissä paljonkin haastetta. Kun haasteet ylitettiin, sain onnistumisen tunteita ja lopputuloksena mielekäs työrupeama. Aion tulevaisuudessa perehtyä vieläkin laajemmin Illustratorin käyttöön ja tietokoneella piirtämiseen, jotta pystyn luomaan entistä upeampia luomuksia.