

# Pelihahmotyöpaja

Designarkisto

Tytti Vuorikari

2019

# Pelialasta lyhyesti

- Suomessa on n. 260 pelitoimialan yritystä (v. 2019)
- Pelialaa voi opiskella useassa paikassa, muun muassa Lapissa, Kajaanissa, Kouvossa ja Kotkassa.
- Erilaisia pelialan tapahtumia ja Game Jam -pelinkehitys viikonloppuja järjestetään kuukausittain eri puolella Suomea. Yleensä tapahtumat ovat kytköksissä eri oppilaitoksiin.
- Pelialan järjestöjä ovat Suomessa muun muassa IGDA (International Game Developers Association) Finland ja Neogames.

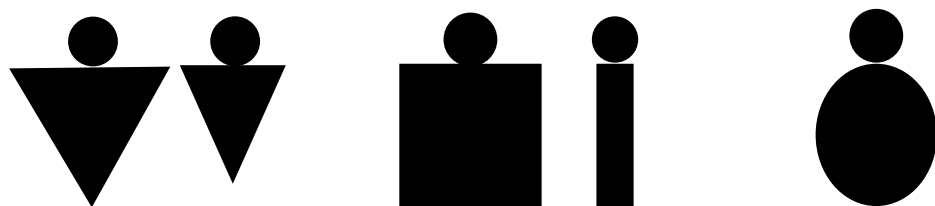


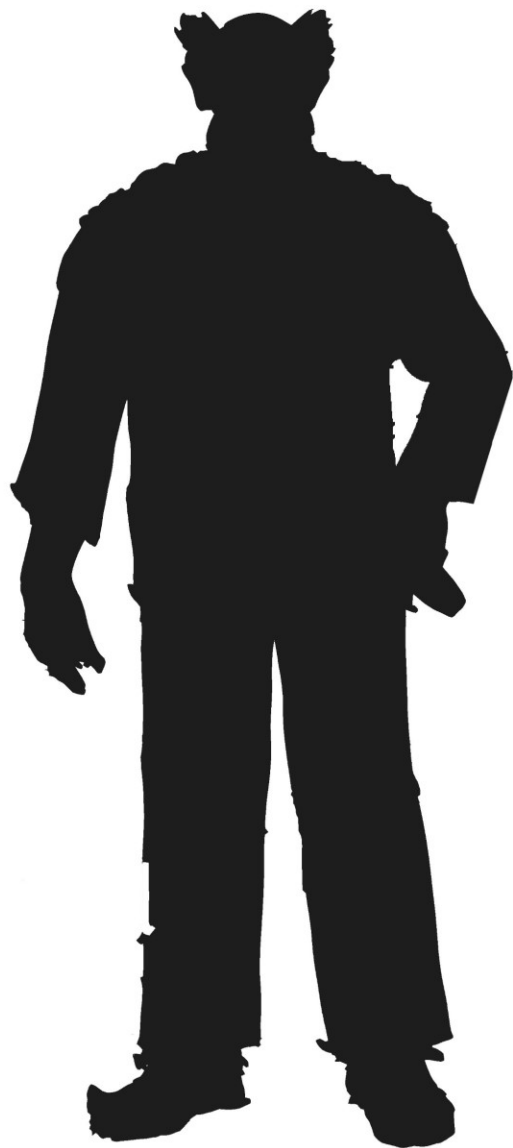
# Hahmon luomisen lähtökohdat

- Hahmosuunnittelun tavoitteena on tehdä hahmoja, joihin ihmiset haluavat samaistua.
- Hahmoja, joiden päämääristä, tunteista ja kohtaloista olemme (pelin pelaajina) kiinnostuneet.
- Hahmojen suunnittelu tapahtuu käytännössä suunnittelemalla hahmolle taustatarina, luonteenpiirteet, motiivi/päämäärä, jotka voivat olla tarinan/pelin muiden hahmojen kanssa ristiriidassa.
- Ristiriidat luovat tarinaan/peliin jännitteet, joka purkautuvat pelin edetessä.
- Hahmon ikä tulisi näkyä hahmoa suunniteltaessa. Yleensä iäkkäämpi hahmo mm. liikkuu ja puhuu eri tavalla kuin nuori hahmo.

# Hahmon ulkomuoto alkaa usein ruumiinrakenteesta

- Sankari on yleensä leveäharteinen kuin kolmio.
- Pahis on yleensä luihu tikku tai iso neliö.
- Hauska sivuhahmo on pehmeä ympyrä tai pyöristetty neliö.
- Käytännössä nämä ovat kuitenkin yleistyksiä, jotka eivät aina päde.

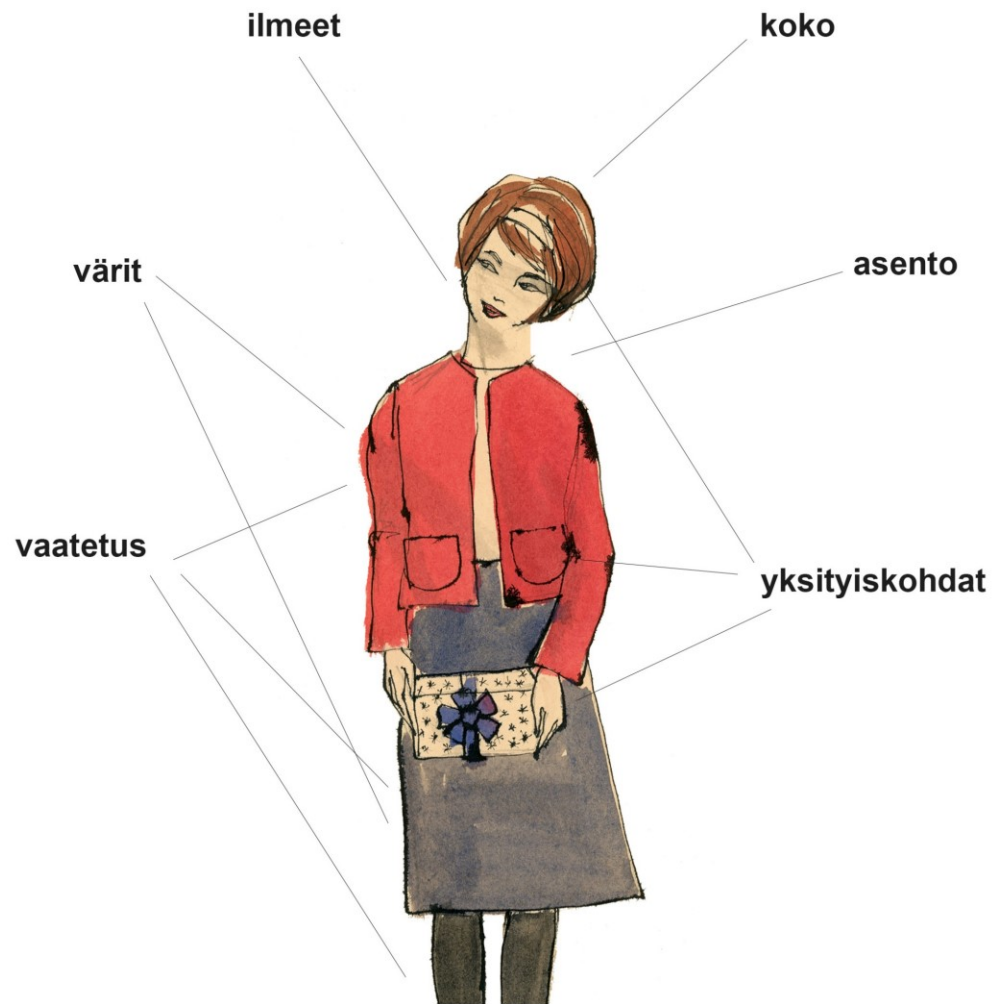






## Hahmon ulkonäkö

- Hahmon ulkonäön tulisi kuvastaa hahmon luonnetta ja taustaa.
- Positiivinen hahmo eroaa negatiivisesta hahmosta:
  - Väritys
  - Asento
  - Ilmeet
- Hahmon ulkonäössä voi olla ristiriitoja, jotka syventävät hahmon olemusta.
- Yksityiskohdat viimeistelevät hahmon ulkonäön:
  - Hahmon mukana kulkevat tavarat
  - Hahmon ilmeet, väritys, asento

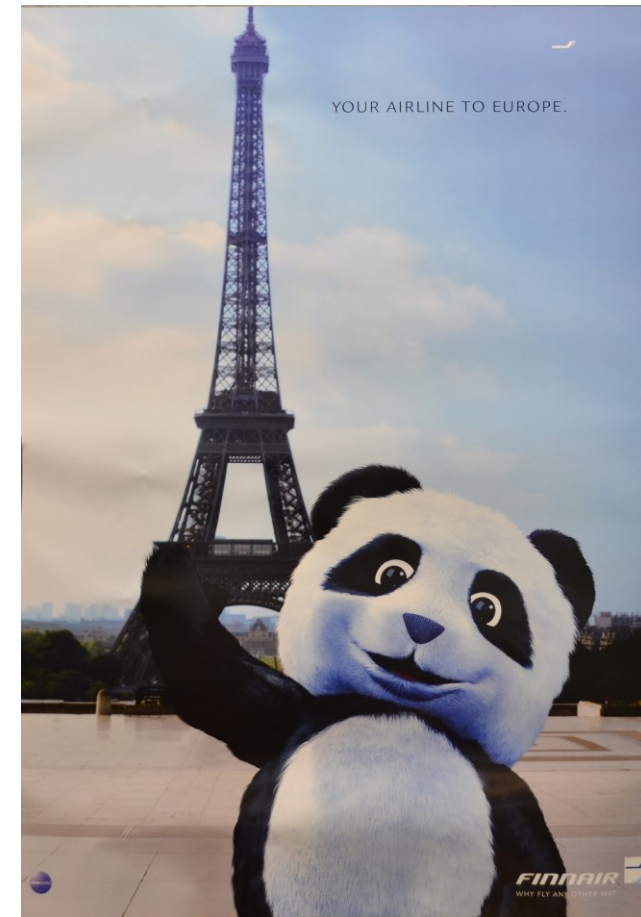
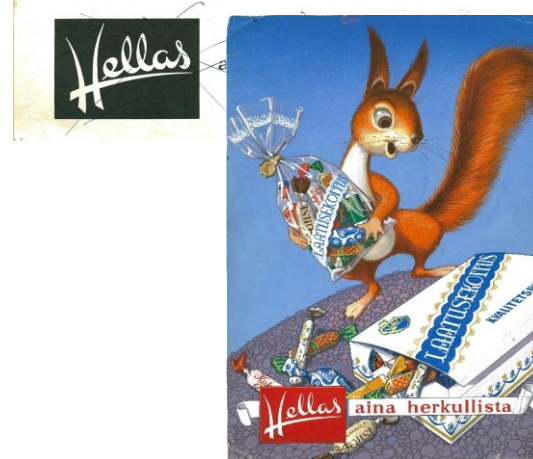


# Hahmon liike ja ikä

- Hahmoja suunniteltaessa tulisi myös kiinnittää huomiota seuraaviin asioihin:
  - Kuinka hahmosi liikkuu? Onko hän nopea, hidas, vaivalloinen, pomppiva
  - Kuinka painava hahmosi on? Onko hän kevyt vs. painava? Tämä on tärkeää suhteessa muihin pelin hahmoihin.
  - Minkä ikäinen hahmosi on? Miten ikä näkyy hahmosi liikkeissä, yksityiskohdissa ja ryhdissä?



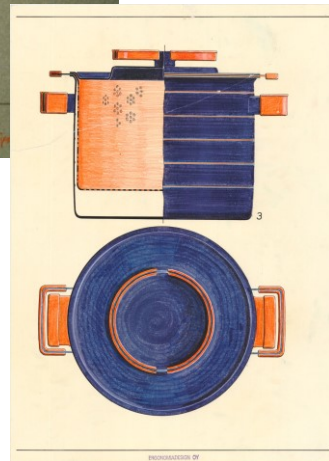
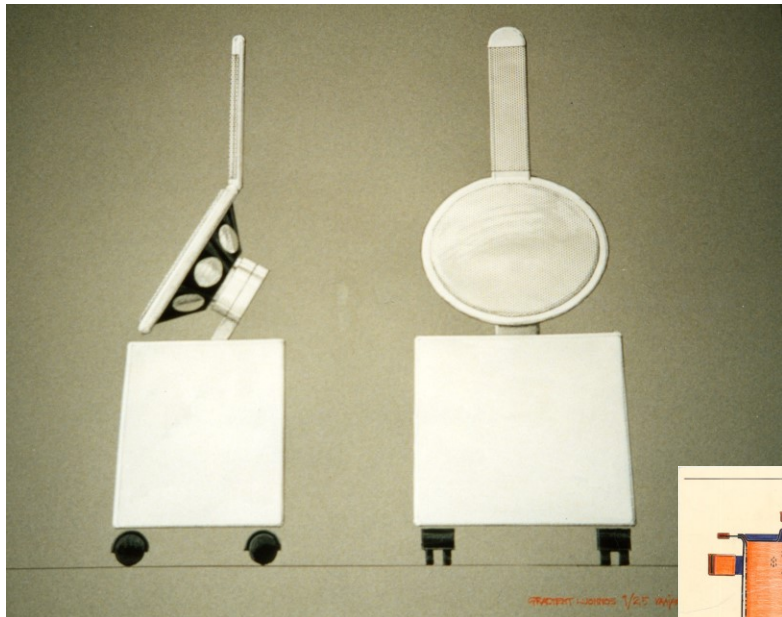
# Hahmoja Designarkistosta 1

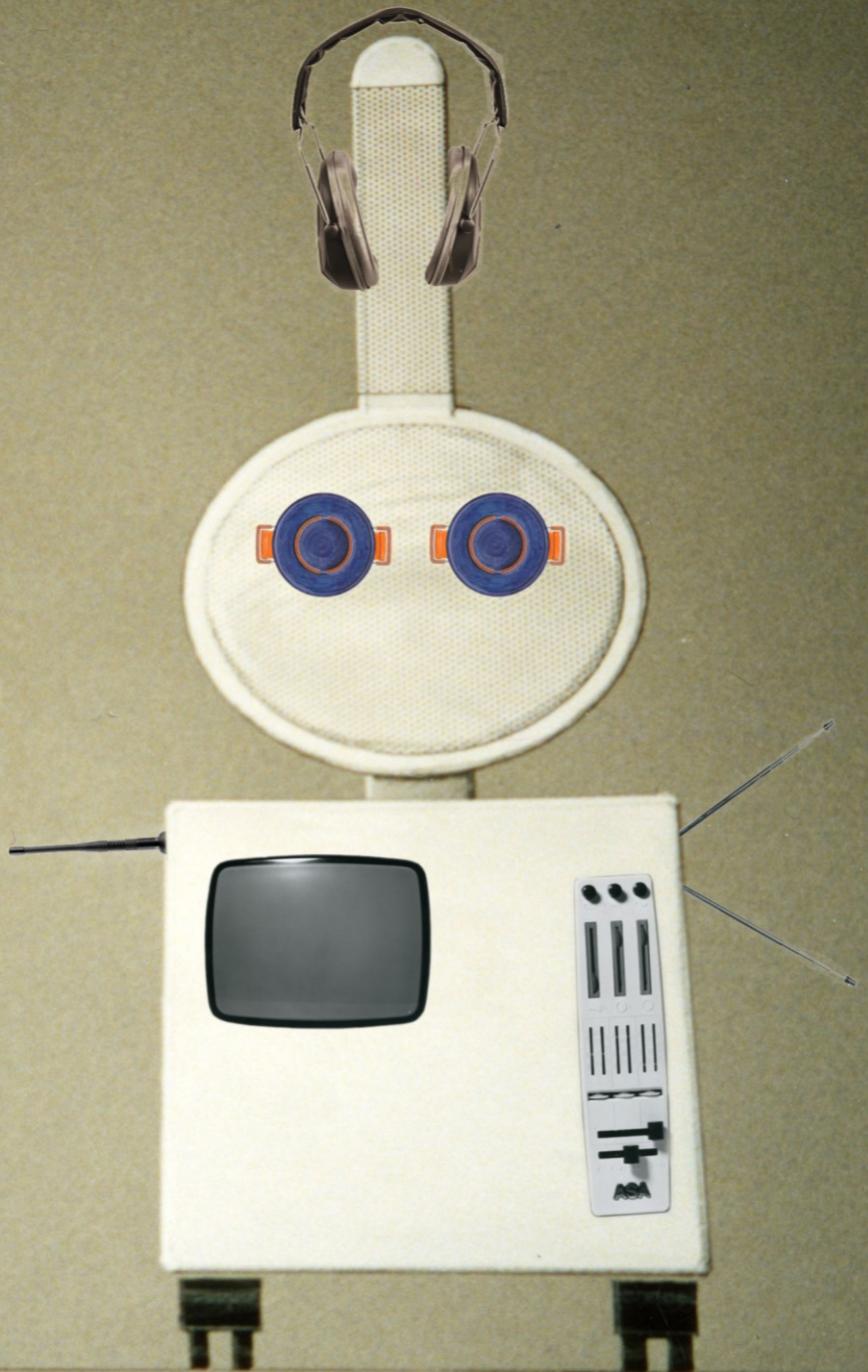


# Hahmoja Designarkistosta 2



# Hahmoja Designarkistosta 3





# Tehtävä

- Suunnittele hahmosi ja toteuta se kollaasitekniikalla (leikkaa, liimaa ja piirrä lisää) tai pelkästään piirrä hahmosi paperille.
- Kollaasitekniikassa voit hyödyntää Designarkistosta löytyvien hahmojen osia (Löytyvät tulostettavista lisämateriaaleista) tai leikata hahmoja lehdistä.
- Muista hahmokehittäjän tärkeimmät kysymykset:
  - Mikä hahmosi on? Onko se ihminen, eläin, robotti vai jotain ihan muuta?
  - Millaiseen ympäristöön/peliin se kuuluu?
  - Huomioi myös seuraavat asiat hahmossasi:
    - Millainen on hahmon koko ja värit?
    - Kuinka hahmosi liikkuu?
    - Millaisia yksityiskohtia hahmossasi on?
- Kun hahmosi on valmis, täytä hahmolomake.
- Valmistaudu kertomaan hahmostasi muille.