

Mischa Sal Jordan Wright

Hahmon luominen foorumiroolipeliin



Tradenomi
Tietojenkäsittely
Kevät 2021



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä: Wright Mischa Sal Jordan

Työn nimi: Hahmon luominen foorumiroolipeliin

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

Asiasanat: Peligrafiikka, psykologia, hahmosuunnittelu, tekstipohjainen, foorumi

Tässä opinnäytetyössä käydään läpi, kuinka voi suunnitella hahmon tekstipohjaiseen foorumiroolipeliin. Työn tarkoituksena on esitellä, mikä on tekstipohjainen foorumiroolipeli ja millaisia vaatimuksia tällaisissa peleissä usein on niin pelaajille kuin heidän hahmoilleenkin. Työssä käsitellään myös yleisiä hahmon luomisen periaatteita, joita käytetään virallisesti pelialan hahmosuunnittelussa. Lisäksi työssä keskitytään tuomaan esille hahmon luomisen psykologista puolta ja esittelemään psykologisia työkaluja, joita voi käyttää apuna hahmon suunnittelussa. Erilaisia hahmosuunnittelun vaiheita pyritään havainnollistamaan ja perustelemaan käytännön esimerkeillä. Huomiota kiinnitetään erityisesti hahmon sanalliseen suunnitteluun enemmän kuin visuaaliseen esittämiseen.

Opinnäytetyössä selitetään tekstiroolipelin perusteet sekä käydään läpi yleisimpiä sääntöjä, joita hahmon luomiseen ja roolipelissä toimimiseen on yleensä määritelty. Tämän jälkeen käydään vaiheittain läpi hahmon luomisprosessi alusta loppuun teoreettisesta näkökulmasta. Prosessia havainnollistetaan esimerkein. Sen jälkeen esitellään tyhjä hahmolomake, kuten se on määritelty Reniar-roolipelissä. Lopuksi edellä mainitun lomakkeen pohjalta ja työssä esiteltyjä työkaluja käyttäen luodaan tämän työn kirjoittajan oma hahmo ja käydään sen luomisprosessi läpi pääpiirteittäin sekä analysoidaan lopputulosta.

Työn tavoitteena on, että sen lukija ymmärtäisi lopussa tekstiroolipelien perusteet sekä osaisi itse määrittellä käsitteen. Tätäkin tärkeämpää on, että lukija kykenisi luomaan oman hahmonsensa tekstipohjaiseen foorumiroolipeliin sekä ymmärtäisi pelien toimintaperiaatteita niin hahmojen luomisen kuin pelaajien toiminnan kannalta. Lisäksi työ pyrkii saamaan lukijan kiinnostumaan roolipelaamisesta ja erityisesti tekstimuotoisista roolipeleistä sekä hahmosuunnittelusta.

Koska opinnäytetyössä käytetään pelialalla ja psykologiassa käytössä olevia työkaluja, on niin ammattilaisten kuin harrastelijoidenkin mahdollista käyttää työtä oppimisen perustana. Tämä työ pyrkii esittämään aiheensa oikeaoppisesti ja varmistamaan, että työssä esitettyjen tietojen paikkansapitävyys on kohdillaan.

Abstract

Author(s): Wright Mischa Sal Jordan

Title of the Publication: Creating a Character for a Forum Role-Playing Game

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Game graphics, psychology, character design, text-based, forum

This thesis covers the subject of how to create a character for a text-based forum role-play. The goal of the thesis is to introduce what a text-based role-play is and what kinds of requirements these kinds of games often have for both the players and their characters. The thesis also reviews common character designing practices, which are being officially used in character design in the game industry. The thesis also focuses on bringing up the psychological side of character designing and introducing psychological tools, which can be used as aid while designing a character. The various phases of character design have been demonstrated and justified by using practical examples. The thesis focuses especially on verbal character design rather than visual demonstration.

This thesis explains the basics of text-based role-playing and goes through some common rules, which have usually been set for character creation and player actions in a role-play. After this, the thesis goes through the character creation process from start to finish from a theoretical point of view, phase by phase. The process is being demonstrated by using examples. After that, an empty character form is being introduced as it is defined in Reniar role-play. Finally, the author of this work will create their own character based on the aforementioned character form as well as the tools introduced in this thesis, outline the creation process, and analyze the outcome.

The goal of this thesis is that, in the end, the reader would understand the basics of text-based role-plays and could define the concept. Even more important than that is that they could create their own character for a text-based forum role-play and would understand the working methods of the games from both character creation and player actions points of views. The thesis also tries to make the reader become interested in role-playing and especially text-based role-plays and character design.

Because this thesis uses tools that are being used in the game industry and psychology, it is possible for both professionals and hobbyists to use this work as a base for learning. This work tries to cover its subject in an orthodox way and make sure that the information used in this work is accurate.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Mikä tekstiroolipeli?	3
3	Mikä on erilaista?	5
4	Mitä saa ja ei saa tehdä?	7
5	Hahmon luominen	10
5.1	Aloitus.....	10
5.2	Hahmon ulkonäkö	12
5.3	Hahmon luonne.....	16
5.4	Kokemusten vaikutus hahmoon	21
5.5	Viimeistely	21
6	Esimerkki: kokonainen hahmolomake Reniar-roolipelissä.....	23
7	Esimerkki: hahmon suunnittelu Reniar-roolipeliin.....	28
7.1	Suunnittelu	28
7.2	Hahmon reference sheet	34
8	Lopputuloksen analyysi	36
9	Yhteenveto	37
	Lähteet	38

Symboliluettelo

Autohittaaminen	Toisen pelaajan hahmon liikuttamista ilman lupaa.
Jakautuminen	Hahmo on useassa paikassa yhtä aikaa.
Konsepti	Lähtökohta tai idea, jota havainnollistetaan kuvilla ja/tai tekstillä.
Metapelaaminen	Pelaajan hahmo tietää samat asiat kuin pelaajansa tai asioita, joista se ei mitenkään voisi tietää sen perusteella, mitä se on pelissä kokenut.
Moodboard	Kuvakollaasi, joka kertoo kohteensa tunnelmasta.
Munchaus	Pelihahmon esittäminen ylivoimaisena, parhaana tai voittamattomana muihin hahmoihin nähden.
NPC	Non-player character eli sivuhahmo, jolla kukaan ei pelaata, vaan joka on pelissä mukana ilman, että kukaan pelaajista on sen pään sisällä.
Reference board	Kuvakollaasi, joka toimii kohteensa mallina.
Reference sheet	Tietystä kohteesta tehty kuva, joka kertoo ja näyttää sen olennaisimmat piirteet.
Referenssi	Suunnittelussa apuna käytettävä malli tai esimerkki, jota ei kopioida suoraan, vaan josta tehdään oma luomus.
RPG / Rope	Lyhennys sanoista role-playing game eli suomeksi roolipeli. Suomalaisittain käytetään yleensä lyhennystä rope.

1 Johdanto

Roolipelit ovat käsitteenä melko uusi asia. Ensimmäinen nykyisen muotoiseksi roolipeliksi tunnistettava kaupallinen peli nimeltä Dungeons & Dragons ilmestyi vuonna 1974 [1], ja sen vuoksi voidaan olettaa, ettei kaikille ole täysin selvää, mitä roolipelillä tarkoitetaan. Roolipelejä on olemassa monenlaisia, kuten lautapelin kaltaisia pöytäroolipelejä, joissa tarina etenee nopan aiheuttaman sattuman mukaan, videopelejä, joissa pelaaja luo hahmon tai asettuu jo valmiiksi luodun hahmon asemaan, sekä puhtaasti tekstimuotoisia tarinaroolipelejä. Huolimatta siitä, että pelitapoja on monia erilaisia, on peleissä tiettyjä samankaltaisuuksia, joiden kautta niitä voidaan pitää roolipeleinä.

Roolipelin ideana on, että pelaajalla on oma hahmo, jonka rooliin hän eläytyy ja jota hän ohjaa oman mielensä mukaan pelin sääntöjen sallimissa rajoissa. Pelaajan teot hahmonsa kautta voivat vaikuttaa tarinan kulkuun joko hieman tai erittäin paljon, mikä onkin erityisesti tekstimuotoisten foorumiroolipelien pääidea ja erottaa ne melko selkeästi muista peleistä, joissa vastaavasti yleensä seurataan ennalta määrättyä tarinaa voimatta vaikuttaa siihen, kuinka pelihahmo reagoi ympärillään olevaan maailmaan ja tapahtumiin. Roolipelejä voi pelata yksin, mistä todisteena ovat monet videopelit, kuten The Elder Scrolls ja The Witcher 3: Wild Hunt. Yleisemmin foorumiroolipeleissä kuitenkin on ideana pelata muiden ihmisten kanssa ja luoda tarina, johon jokainen pelaaja voi yhden tai useamman oman hahmonsa kautta vaikuttaa. Pöytäroolipeleissä ja foorumipeleissä on yleensä pelinjohtaja, joka on suunnitellut pelin alkuasetelman ja saattaa omien pelihahmojensa lisäksi ohjata myös sivuhahmoja. Voi kuitenkin olla myös niin, että jokainen pelaaja ohjaa osaa sivuahmoista ja joissakin peleissä pelaajat voivat luoda omia sivuhahmoja. Tällaisen pelin kulku voi olla hyvinkin arvaamatonta, ellei tapahtumia sovita ennalta muiden pelaajien kanssa, minkä vuoksi sitä voisi verrata jopa tietyllä tasolla oikeaan elämään ja siihen, kuinka vuorovaikutamme muiden ihmisten ja ympärillämme olevan maailman kanssa.

Ensimmäisenä roolipelinä pidetään yleisesti pöytäroolipeliä nimeltä Chainmail, jonka loivat Gary Gygax ja Jeff Perren vuonna 1971. Chainmail on keskiaikateemainen sotaroolipeli, jossa on fantasiaelementtejä, kuten erilaisia loitsuja ja hirviöitä. Jokainen pelaaja ohjaa pelissä omia sotajoukkojaan eli useampaa kuin yhtä hahmoa. Chainmailin jälkeen Gygax ja Dave Arneson loivat vuonna 1974 kenties historian tunnetuimman roolipelin nimeltä Dungeons & Dragons, joka sekin oli alun perin pöytäroolipeli. Pelaajakunnan kasvaessa ja teknologian kehittyessä pelimuotoja tälle pelille kuitenkin kehitettiin useita erilaisia. Nykyään sitä voi pelata lähes missä muodossa vain, kuten

esimerkiksi videopelinä, pöytäroolipelinä, tekstimuotoisena tarinaroolipelinä tai live action -pelinä. Pelistä on tehty myös lukuisia kirjoja, elokuvia ja internet-sivuja, ja sen pelaajakunta on aktiivinen ja laaja vielä tänäkin päivänä. [2.][3.]

Internet on mahdollistanut roolipelien suosion huiman kasvun ja sen, että tekstimuotoiset nettiroolipelit ovat syntyneet ja kasvattaneet suosiotaan. Dungeons & Dragons on saanut lukemattomia kilpailijoita, ja niin uusilla kuin vanhoillakin pelaajilla riittää valinnan varaa. Netissä pelattavia roolipelejä on ilmaantunut etenkin vuosituhannen vaihteen jälkeen teknologian kehittyttyä huijaa vauhtia ja nettiyhteyksien yleistyttyä tavallisten kansalaisten talouksissa [4] lukuisia erilaisia. Toisinaan kysyntä on jopa ollut pienempää kuin tarjonta, mikä on saattanut johtaa siihen, että monet näistä peleistä ovat loppuneet lyhyeen vähäisen pelaajamäärän vuoksi muiden mahdollisten syiden joukossa. Kiinnostuneita roolipelaajia vaikuttaisi kuitenkin olevan yhä monia, ja roolipelaamisen tulevaisuus näyttää valoisalta.

Roolipeleissä kenties tärkein asia ovat hahmot. Voidaan sanoa, että jokainen pelihahmo on uniikki ja näyttää pelaajaltaan. Jokaisen pelaajan kädenjälki on enemmän tai vähemmän erilainen, ja heidän luomansa hahmot tuovat oman mausteensa peliin ja sen maailmaan. Huolimatta hahmojen erilaisuuksista on olemassa tiettyjä psykologiassa ja pelialalla virallisesti käytettyjä työkaluja, joita voidaan käyttää apuna hahmosuunnittelussa. Tämän työn tarkoituksena on tuoda esille kyseisiä työkaluja ja auttaa lukijaa ymmärtämään ja oppimaan käyttämään niitä omien hahmojensa luomisen yhteydessä. Koska työn esille tuomat tekniikat ja työkalut ovat virallisesti käytössä olevia, on lukijalla mahdollisuus käyttää niitä niin harrastamiseen kuin myös ammattimaiseen hahmosuunnitteluun.

2 Mikä tekstiroolipeli?

Koska tämä työ keskittyy ennen muita roolipelaamisen muotoja foorumipohjaisiin tekstiroolipeleihin, on käsite ja sen hahmosuunnittelun erityispiirteet hyvä ensin avata. Sen jälkeen päästään siihen, kuinka suunnitella hahmo tällaista peliä varten. Mikä siis on tekstimuotoinen foorumiroolipeli?

Tekstimuotoinen roolipeli on roolipelaamisen muoto, jossa pelin tarinaa viedään eteenpäin pelkästään kirjoittamalla. Pelaamiseen ei liity kuvia tai modernien kaupallisten videopelien tapaan luotua grafiikkaa. Myöskään puhumalla hahmon tekemisistä kertominen ei liity tähän pelimuotoon, kuten pöytäroolipelaamiseen, jossa pelaaja näyttää itse omaa hahmoaan pääasiassa puhumisen avulla. Kaikki hahmon teot ja ajatukset kerrotaan vain ja ainoastaan kirjoittamalla. Pelin ideana on, että pelaajat kirjoittavat jotain omasta hahmostaan - mitä se tekee ja ajattelee jossakin pelin tilanteessa - ja odottavat muiden pelaajien vastaavan hahmolleen omilla hahmoillaan [5]. Näin syntyy tarina, jota voisi verrata kirjan kirjoittamiseen, mutta kirjoittajia on useita ja tapahtumat saattavat olla täysin ennalta suunnittelemattomia.

Tekstimuotoiset roolipelit on nykyään useimmiten luotu nettisivustoille. Tekstimuotoisista roolipeleistä käytetäänkin nykyään usein myös nimitystä nettiroolipelit. Tällaiset pelit syntyvät yleensä, kun pelinjohtaja eli tässä tapauksessa ylläpitäjä luo nettisivuston, jolle hän kirjoittaa ohjeita hahmon luomiseen ja kertoo pelimaailmasta ja sen säännöistä. Pelistä kiinnostuvat ihmiset voivat liittyä mukaan peliin ja luoda sivustolle oman hahmonsa. Etenkin suuremmissa peliyhteisöissä on ylläpitäjän tai ylläpitäjien lisäksi mukana myös moderaattoreita, jotka auttavat valvomaan sivuston yleistä järjestystä. Pelaajilla saattaa olla sivustoilla olla tasot tai roolit, jotka kuvaavat esimerkiksi heidän aktiivisuuttaan pelissä.

Tämä pelimuoto voi pelistä riippuen vaatia paljonkin aikaa, sillä pelitekstien pituus vaihtelee pelien välillä suurestikin. Joissakin peleissä riittää, että pelaaja kirjoittaa hahmollaan muutaman lauseen peliä jatkaakseen, kun taas toisissa vaaditaan paljon pidempiä roolitekstejä [5]. Yleensä pidetään kohteliaana vastata toiselle pelaajalle vähintään yhtä pitkällä roolitekstillä kuin mitä hän on kirjoittanut ja antaa tekstissä vastapelaajalle jotakin, mihin hänen hahmonsa voi reagoida ja vastata peliä eteenpäin vievällä tavalla. Tämä kohteliaisuus auttaa paljon siinä, ettei peli jää polkemaan paikoilleen ja edistystä tapahtuu johonkin suuntaan.

Tekstimuotoiset nettiroolipelit ovat yleistyneet 2000-luvun alusta lähtien huimasti, kun internet alkoi tulla ihmisille tutummaksi ja teknologia kehittyä ja yleistyä nopeasti tavankansalaisten käytössä. Oman nettiroolipelin luominen on tehty helpoksi kotisivukoneiden avulla, joita käyttämällä saa sivustolleen oman domainosoitteen eli http-alkuisen linkin, jota eivät muut sen varaamisen jälkeen enää voi käyttää, ja kenties jopa valmiin ulkoasun, jota voi toki halutessaan opetella muokkaamaan mieleisekseen. Lisäksi roolipelille ei välttämättä tarvitse edes luoda täysin omaa sivustoa, sillä tekstimuotoisia roolipelejä löytyy myös valmiilta alustoilta, kuten Discordista, Tumblrista tai jopa DeviantArtista. Ei siis tarvitse osata ylläpitää aivan omia nettisivuja, vaan voi käyttää valmiiksi luotua pohjaa, jonka ulkoasusta päättää pääosin joku muu. Lisäksi on olemassa sivustoja, joille taiteilijat luovat omia nettisivuille sopivia ulkoasujaan, kuten esimerkiksi M Layouts [6], Pilvimarja [7] ja Dazzling Graphics [8]. Näitä ulkoasuja saa kuka tahansa ottaa käyttöönsä omille nettisivuilleen joko ilmaiseksi tai maksua vastaan ja tekijöiltä voi myös joissakin tapauksissa halumansa laisen ulkoasun, joten ei tarvitse olla välttämättä huippuluokan graafikko ja ohjelmoija tai ymmärtää kummastakaan alasta yhtään mitään saatikka käyttää aikaa tehdäkseen omaa ulkoasua sivustolleen.

Koska nettisivujen luominen ja ulkoasun tekeminen on tehty niin helpoksi, käytännössä kuka tahansa voikin nykyään luoda omat kotisivut ja oman roolipelin. Tätä voidaan varmasti pitää yhtenä syynä sille, että nettiroolipelejä on nykyään olemassa pilvin pimein – jopa enemmän kuin niille riittää kiinnostuneita pelaajia. Osa peleistä kestää useitakin vuosia, kun taas toiset kuihtuvat ja kuolevat jopa päivissä tai viikoissa. Aina ei peleissä pelattava tarinakaan välttämättä ole kovin pitkä ja se saatetaan saada pelattua loppuun viikoissa tai kuukausissa.

Nettiroolipelejä voi pelata täysin ilmaiseksi [5]. Roolipeleissä perimmäinen tarkoitus on pitää hauskaa ja kenties kehittyä kirjoittajana sekä opetella eläytymään ja luomaan erilaisia hahmoja. Yhteisen harrastuksen parista löytää helposti samanhenkisiä ystäviä, joita voi kenties tavata netin ulkopuolellakin.

3 Mikä on erilaista?

Tekstimuotoiset roolipelit eroavat monista muista peleistä useammalla kuin yhdellä tavalla. Siinä missä hahmon luominen peliin pelinkehittäjänä sisältää niin visuaalista kuin sanallista suunnittelua [9], on tekstimuotoisissa peleissä tärkeämpää kertoa kuin näyttää. Tekstiroolipeleissä on tärkeää osata kertoa hahmosta kaikki oleellinen pelkästään sanojen avulla, sillä harvoissa tällaisissa peleissä on pakollista piirtää tai muuten luoda hahmolleen kuva. Kertomisen tärkeys pätee niin hahmon luomiseen kuin myös sillä pelaamiseen pelissä. Siinä missä esimerkiksi videopelit ja lautapelit keskittyvät paljon niin visuaaliseen kuin sanalliseenkin lähestymistapaan, tekstimuotoisten pelien tarkoituksena on herättää pelaajan oma mielikuvitus ja kyky kertoa muille pelaajille, mitä ideoita ja ajatuksia pelaajan päässä liikkuu ilman minkäänlaista visuaalista apua.

Koska hahmon luomiseen foorumiroolipelissä ei vaadita niinkään visuaalista puolta, on valmiin hahmon aikaansaamisessa vähemmän vaiheita kuin esimerkiksi luotaessa hahmoa videopeliin osana pelin parissa työskentelevää kehitystiimiä. Tämä ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita, että hahmon luominen olisi paljon helpompaa. Vaikka harrastelijapelaajana paine luoda täydellinen hahmo, jonka pelinkehittäjät hyväksyvät osaksi jotakin kaupallista projektia, on paljon pienempi, täytyy hahmon silti usein miellyttää pelin luoja, jotta se pääsee osaksi peliä. Vaikka harrastusmielessä hahmoa roolipeliin luotaessa sitä ei luoda siksi, että siitä saa palkkaa, vaan pikemminkin oman huvin vuoksi, on hahmon silti useimmiten täytettävä tietyt kriteerit. Nämä kriteerit ovat tavallisesti joko pelin luoja, ylläpitäjien tai pelaajan itsensä määrittelemiä. Ne perustuvat usein siihen, millainen pelin maailma on ja millainen hahmo miellyttää itse pelaajaa, joka sen luo.

Hahmosuunnittelua ammatikseen tekevän täytyy yleensä suunnitella hahmonsensa sen mukaan, mitä joku pelin suunnittelijoista haluaa, mutta harrastuksen parissa tekijän kädet ovat vapaamat. Oman hahmonsensa voi luoda pelin sääntöjen puitteissa juuri sellaiseksi kuin itse haluaa. Hahmon luoja pelaa itse omalla hahmollaan, joten on parempi, mikäli se miellyttää häntä itseään. Näin pelaajan kiinnostus hahmoaan kohtaan pysyy paremmin yllä ja hän todennäköisesti jaksaa pelata sillä pidempään.

Tekstimuotoisissa roolipeleissä on moniin muihin peleihin verrattuna myös se ero, että taidettylin ei tarvitse olla yhtenäinen. Siinä missä esimerkiksi videopeliä varten grafiikkaa luotaessa on yleensä tärkeää, että eri grafiikan osat sopivat yhteen toistensa kanssa eikä mikään osa hyppää pelaajan silmille häiritsevällä tavalla näyttämällä yleiseen graafiseen tyyliin sopimattomalta ja

että grafiikka näyttää kuuluvan samaan peliin, ei tekstimuotoisissa roolipeleissä niinkään kiinnitetä huomiota siihen, että pelaajien tyylien olisi oltava samankaltaisia. Pelaajat luovat roolipeleihin omaa sisältöään eri tavalla kuin monissa muissa pelimuodoissa, joissa pelin tekijät luovat kaiken grafiikan ja muun sisällön valmiiksi pelaajia varten. Jopa videopelien hahmonluonnissa graafinen tyyli ei yleensä erotu muusta pelistä ja pelaajalle on annettu tietty määrä vaihtoehtoja, joilla hahmoaan voi muokata. Tekstimuotoisissa roolipeleissä pelaajilla usein saa olla jokaisella oma tyyliinsä, kuinka luo hahmoja, millaisia hahmoja tekee ja miten niillä kirjoittaa pelitekstejä. Vaikka peleissä useimmiten on tarkkojakin sääntöjä, niiden ei tarvitse vaikuttaa siihen, millainen tyyli kullakin pelaajalla on, kunhan vain muistaa noudattaa pelin sääntöjä.

Koska tekstimuotoisissa roolipeleissä yhtenäinen tyyli ei yleensä ole tärkein asia, on hahmoa luotaessa mahdollisuuksia käytännössä rajaton määrä. Vain hahmon luoja mielikuvitus on rajana siinä, miltä hahmo voi näyttää, millainen sen luonne on ja mitä sille on tapahtunut sen menneisyydessä niin kauan kuin sen luoja vain ottaa huomioon, että hahmo ominaisuuksiensa puolesta sopii pelin maailmaan. Hahmon luomisen lisäksi myös itse pelaaminen on täynnä mahdollisuuksia. Pelin tarina voi edetä mihin suuntaan tahansa sen mukaan, mitä pelaajat itse tahtovat ja mitä he päättävät hahmoillaan tehdä. Videopeleissä, joissa voi vaikuttaa tarinan kulkuun, on tietty määrä valintoja ja mahdollisuuksia, kuinka peli voi edetä ja loppua [10]. Pöytäroolipeleissä taas voi päättää, että hahmo tekee jotakin, mutta lopullisen päätöksen teon onnistumisesta ratkaisee noppa, eikä yleensä itse pelaaja tai pelaajat [11]. Tekstimuotoisten roolipelien mahdollisuuksien raja kulkee ainoastaan pelaajien mielikuvituksessa ja siinä, että asiat pysyvät pelimaailman sallimissa rajoissa.

4 Mitä saa ja ei saa tehdä?

Kaikissa peleissä on sääntöjä. Joissakin ne ovat tarkempia ja ankarampia kuin toisissa, mutta yksikään peli ei toimi ilman, että siinä on jonkinlaiset säännöt [12]. Näin ollen sääntöjä on myös tekstimuotoisissa roolipeleissä ja niiden noudattaminen on useimmiten tärkeää, vaikka niitä on myös helpompi koetella ja rikkoa netissä toimivassa ja kirjoittamiseen perustuvassa pelissä kuin vaikkapa valmiiksi koodatussa videopelissä. Sääntöjen noudattaminen vaatii pelaajilta aikuismaisuutta ja kykyä ottaa muut ihmiset huomioon. Tässä osiossa on listattu joitakin yleisiä tekstiroolipeleissä nähtäviä sääntöjä ja termejä, jotka koskevat sekä sallittuja että kiellettyjä asioita. Esiin nostettavat säännöt pyrkivät keskittymään hahmojen luomiseen ja niillä pelaamiseen.

Yleisesti hahmojen luomisessa on ei ainoastaan sallittua vaan myös suotavaa käyttää niin paljon mielikuvitusta kuin kykenee, kunhan hahmo sopii johdonmukaisesti pelin maailmaan. Hahmo saa näyttää pelaajaltaan niin kauan, kun se sopii uskottavasti mukaan peliin. Pelissä, jossa pelataan realistisessa maailmassa realistisilla susilla, ei hahmoilla ole pelin kontekstin mukaan sallittua olla esimerkiksi ylimääräisiä raajoja, sarvia, kirkkaita ja epäluonnollisia värejä turkissa taikka silmissä, tai vaikkapa myöskään anatomiaa, jollaisella oikea susi ei pystyisi elämään. Hahmot yleensä realistisuutta tavoittelevissa peleissä saavat olla esimerkiksi kehitysvammaisia, mutta eivät sillä tavalla, että ne olisivat syntyänsä jälkeen tai ennen sitä kuolleet vammoihinsa. Sen sijaan pelissä, joka sijoittuu fantasiamaailmaan tai muuten ei ole täysin todellisuuden mukainen, ovat outo anatomia ja elämään kykenemättömyys joissakin tapauksissa sallittuja. Kaikki fantasiapelit eivät silti nekään salli hahmoja, jotka eivät oikeasti selkeästi mitenkään voisi toimia ja elää. Jos hahmostaan haluaa luoda uskottavan siitäkin huolimatta, jos se on fantasiaolento tai elää fantasiamaailmassa, kannattaa ottaa mallia oikean elämän eläimistä ja luonnosta.

Hahmostaan on myös sallittua luoda epätäydellinen. Liian täydellisiä hahmoja katsotaan useammin jopa pahalla kuin hyvällä. Hahmo saa olla hyvä yhdessä tai useammassa asiassa etenkin, jos sen taidot ovat perusteltuja, mutta täydelliset hahmot ovat niin yleisiä, että niiden piirteille on keksitty oma termi nimeltä *munchaus*. Munchaus tarkoittaa sitä, että pelaaja luo hahmostaan sellaisen tai pelaa sillä niin, että sitä kuvaillaan ylivoimaiseksi muihin hahmoihin verrattuna. Tähän lasketaan esimerkiksi se, että hahmo esitetään kaikkia muita parempana eli sitä on mahdotonta satuttaa fyysisesti tai henkisesti, tai että se on kaikista kaunein ja taitavin eikä kukaan siksi voi pärjätä sille jossakin tietyssä asiassa. [13.] Munchaus ei ole roolipeleissä useimmiten sallittua, koska sitä harrastavat pelaajat vievät omien hahmojensa täydellisyydellä ja koskemattomuudella

helposti muilta pelaajilta maun pelaamista kohtaan, eivätkä muut välttämättä halua viedä omia hahmojaan sellaisen hahmon seuraan, jolloin hahmon luoja jää pelissä helposti ulkopuolelle.

Toinen yleisesti roolipeleissä tavattava termi on *autohittaaminen*, joka tarkoittaa sitä, että pelaaja liikuttaa toisen pelaajan hahmoa ilman lupaa. Autohittamiseksi lasketaan erityisesti toisen pelihahmon satuttaminen ilman mahdollisuutta väistää, väittäminen että toisen pelaajan hahmo tekee jotain mitä sen pelaaja ei ole sanonut sen tekevän, tai hahmon heittäminen jonnekin toiseen paikkaan missä se ei ole tietyllä hetkellä pelaajansa mukaan ollut. Tämä on kiellettyä paitsi peliteksteissä, myös hahmojen profiilitiedoissa. Hahmon profiilissa on kerrottu siitä kaikki tärkeä, minkä sen luonut pelaaja tahtoo kertoa muille pelaajille. [14.] Profiili voi sisältää tekstin lisäksi myös yhden tai useamman kuvan hahmosta tai jostakin siihen liittyvästä ominaisuudesta. Usein pelihahmojen profiilissa voidaan käyttää muiden pelaajien hahmoja esimerkiksi oman hahmon menneisyydestä kerrottaessa. Hahmo on voinut tavata toisia pelissä olevia hahmoja menneisyydessään, mutta kannattaa olla tarkka sen suhteen, mitä kirjoittaa muiden hahmoista. Ei ole esimerkiksi sallittua sanoa, että toisen pelaajan hahmo joskus tappoi jonkun toisen hahmon veljen, mikäli se ei joko ole tapahtunut pelissä tai siitä ei ole sovittu toisen pelaajan kanssa.

Kolmas tärkeä ja usein tavattu asia, jota ei roolipeleissä yleensä kannata tehdä, on nimeltään *metapelaaminen*. Metapelaaminen tarkoittaa sitä, että hahmo tietää pelimaailmasta tai muista hahmoista kaikki samat asiat kuin pelaajansa, vaikka se ei olisi koskaan kokenut niitä tai kuullut niistä. Hahmo saattaa tietää myös esimerkiksi, mitä muut hahmot ajattelevat tai aikovat toistuvasti ja yhtä tarkasti kuin olisi niiden pään sisällä, vaikka kyseisellä hahmolla ei olisi mitään kykyjä, jotka sallivat tällaisen toiminnan. [15.]

Pelihahmon *jakautuminen* on joissakin peleissä sallittua ja toisissa taas ei. Jakautumisella tarkoitetaan sitä, että hahmo on useassa paikassa yhtä aikaa [16]. Se, onko jakautuminen sallittua pelissä tai hahmon tiedoissa, riippuu paljolti pelin kontekstista sekä hahmon kyvyistä. Jos hahmolla on kyky esimerkiksi luoda kopioita itsestään, voi olla mahdollista, että se on useammassa kuin yhdessä paikassa samanaikaisesti. Jos taas hahmo on esimerkiksi tavallinen ihminen, joka on luotu todenmukaiseen ympäristöön sijoittuvaan peliin, on hyvin epätodennäköistä, että pelissä sallittaisiin hahmon olevan samaan aikaan fyysisesti sekä Pariisissa että Lontoossa.

Sekä hahmon tiedoissa että peliteksteissä on yleensä sallittua käyttää *NPC*-hahmoja. NPC tulee englannin kielen sanoista non-player character eli suomeksi ei-pelattava hahmo tai sivuhahmo [17]. Siinä missä jokaista pelattavaa hahmoa voisi ajatella tietyllä tapaa pelin ja etenkin

oman tarinansa päähenkilönä, sivuhahmot ovat hahmoja, joille ei ole luotu peliin omia profiilisujuja, eikä kukaan pelaaja yleensä varsinaisesti omista niitä. Niiden ajatuksia ei ole myöskään tapana kuvailla ja perustella samalla tavoin kuin varsinaisten pelihahmojen, koska niiden näkökulmasta ei kerrota asioita. Sivuhahmojen käyttö pelissä voi olla melko vapaatakin, mutta jos sivuhahmo on jonkun tietyn pelaajan suunnittelema ja usein käyttämä, kannattaa sen käytöstä omiin tarkoituksiin kysyä kyseiseltä henkilöltä.

Peliin hahmoa luodessa kannattaa kiinnittää myös huomiota pelin mahdolliseen ikärajaan. Kaikissa peleissä ei ole mainittu ikärajaa, vaan sallittu sisältö on määritelty pelistä pelin säännöissä. Ikäraja voi antaa suuntaa siihen, millaisen hahmon uusi pelaaja voi peliin luoda. Se saattaa rajata pois joitakin asioita, mitä esimerkiksi hahmon menneisyydessä on voinut tapahtua tai mitä se voi tehdä ja kokea pelissä. [18.]

Viimeisenä mutta ei vähäisimpänä, hahmon kopioimista joko muilta pelaajilta, toisesta pelistä tai mistä tahansa muualtakaan katsotaan yleensä pahalla, sillä se rikkoo tekijänoikeuksia [19]. Hahmo ei saa olla selkeästi samanlainen kuin jokin jo olemassa oleva hahmo. Toki samankaltaisuuksia aina sattuu, eikä mikään hahmo voi olla täysin uniikki, mutta parhaansa kannattaa aina yrittää, jotta saisi aikaan omaperäisen yhdistelmän piirteitä, ominaisuuksia ja heikkouksia. Tekijänoikeudet tietysti suojaavat myös tätä uutta ja hienoa omaa hahmoa, jonka kopioimista sen luoja itsekään tuskin arvostaisi. Kannattaa kohdella muiden luomuksia niin kuin tahtois omaan kohdeltavan. Omat ideat ovat aina ne parhaat ja omaperäisyyttä arvostavat varmasti muutkin kuin vain sen omaperäisen hahmon luoja. On suositeltua yrittää kehittää jotain, mistä itse voi olla ylpeä.

5 Hahmon luominen

Tässä luvussa käydään vaiheittain läpi hahmon luomisen periaatteita sekä työkaluja aina ideasta ja suunnittelusta valmiiseen lopputulokseen. Luku esittelee pelinkehityksessä sekä psykologiassa käytettyjä työkaluja, joiden avulla pelinkehittäjät suunnittelevat hahmoja ja psykologit arvioivat esimerkiksi henkilöiden persoonallisuuksia ja käyttäytymismalleja.

5.1 Aloitus

Kun mietitään hahmon luomista ja sitä, millaisia ominaisuuksia sillä voisi olla, on hyvä muistaa aina kysyä *miksi*. Miksi hahmoni on tällainen? Miksi sillä on arpi juuri silmän päällä? Miksi se ei osaa luottaa muihin? Miksi se on hyvä tässä tietyssä asiassa ja toisessa asiassa ei? Minkä tahansa piirteen hahmolleen keksiikään, kannattaa aina kysyä miksi. Tähän yksinkertaiseen kysymykseen vastaaminen mahdollisimman usein auttaa luomaan paljon syvyyttä hahmoon ja pohtimaan, onko kyseinen piirre tai ominaisuus järkevä, sopiiko se hahmoon ja kuinka siihen on päädytty.

Jesse Schellin kirjoittama kirja *The Art of Game Design: A Book of Lenses* tuo esille muutamia hyviä kysymyksiä, joita kannattaa pohtia hahmon luomisen alkuvaiheessa. Jotta voidaan varmistaa, että hahmo täyttää tehtävänsä pelissä, kannattaa pohtia seuraavia asioita: Mitä rooleja hahmon tarvitsee täyttää? Millaisia hahmoja on jo luotu kenen tahansa pelissä mukana olevan ihmisen toimesta? Mitkä hahmot sopivat kunkin laisiin rooleihin? Voivatko mitkään hahmot täyttää enemmän kuin yhden roolin? Tarvitseeko hahmoja muuttaa sopimaan paremmin rooleihinsa? Tarvitaanko uusia hahmoja? [20.]

On tärkeää kommunikoida muiden pelaajien ja sivuston ylläpidon kanssa ennen kuin tekee lopullisia päätöksiä hahmonsa suhteen, etenkin jos on epävarma jostakin asiasta. Yleensä, ellei aina, tekstipohjaisessa pelissä on peliin liittyvä oma historia, joka koskee maailmaa ja siinä eläviä hahmoja. Jos haluaa helpottaa hahmonsa pääsyä peliin, kannattaa tutustua historiaan. Jotkin hahmot ja tapahtumat saattavat olla tärkeitä mainita, kun suunnittelee oman hahmonsa menneisyyttä. Jos pelin maailma on esimerkiksi hahmon elinaikana kärsinyt jostakin suuresta kulkutaudista, on epätodennäköistä, että hahmo olisi selvinnyt taudista edes huomaamatta sitä missään ympärillään. Tai jos joku toinen hahmo on aiheuttanut sisällissodan tai toiminut sodassa jonkin puolen johtohahmona nousten pelissä tunnetuksi ja kuuluisaksi, ei ole todennäköistä, ettei uusi peliin liittyvä hahmo tuntisi kuuluisaa hahmoa edes nimeltä. Maailman ja muiden hahmojen huomioon

ottaminen on tärkeää omaa hahmoa suunnitellessa. Jos taas hahmoa luodessa on epävarma jostakin piirteestä tai ominaisuudesta, jonka sille haluaisi, kannattaa kysyä onko sellainen sallittua. Muussa tapauksessa hahmoaan saattaa joutua muokkaamaan ennen kuin se päästetään peliin.

Vaikka hahmoa suunnitellessa on tiettyjä sääntöjä ja ohjeita, joita tulee noudattaa pelistä riippuen, on tärkeää luoda sellainen hahmo, josta itse pitää. Jos ei ole ideoita, millaisen hahmon haluaisi luoda, kannattaa ajatella joitakin jo olemassa olevia hahmoja, joista itse pitää. Mikä niistä tekee kiinnostavia ja hienoja? Miksi ne ovat hyviä hahmoja ja mitä epätäydellisyyksiä niissä on? Täydellinen hahmo on usein epätäydellinen, koska epätäydellisyys tekee hahmosta todenmukaisemman ja helpomman samaistua. Saattaa myös auttaa, jos hahmolleen antaa jotain sellaisia piirteitä, mitä itsellä on – jonkin osan itsestään. Se saattaa saada hahmon tuntumaan tutummalta ja auttaa löytämään sen kokonaisuuteen niin sanotun punaisen langan. Voi myös valita vaikka vain yhden kiinnostavan piirteen ja lähteä rakentamaan hahmoa sen ympärille sekä laajentamaan samalla ideoita. On kaikesta huolimatta edelleen tärkeää muistaa olla kopioimatta suoraan jonkun toisen hahmoa tai ideoita.

Tekstipohjaisia roolipelejä on lukemattomia erilaisia ja näin ollen myös hahmojen profiilit näyttävät eri sivustoilla hyvinkin erilaisilta. Yleisimpiä kohtia, joita hahmon tietolomakkeeseen kuuluu, ovat nimi, ikä, sukupuoli, ulkonäkö, luonne sekä menneisyys. Näiden yleisten kohtien lisäksi voi kertoa vaikkapa hahmon suvusta, uskonnosta, seksuaalisesta suuntautumisesta ja tehdä sille kuvan. Riippuu myös toisinaan paljon hahmosta, millaiset kohdat sen profiilissa ovat olennaisia.

Eri ihmiset aloittavat hahmon luomisen hyvin eri tavoin. Joku saattaa keksiä ensin nimen, kun taas toinen luo ennen kaikkea muuta hahmolleen ulkonäön. Jollekin toiselle idea kokonaiseen hahmoon saattaa tulla pelkästään yhdestä kiinnostavasta piirteestä tai muusta asiasta. Mitään tapaa aloittaa hahmon luominen ei varsinaisesti voi sanoa vääräksi, sillä jokaisella on oma tekniikka, joka heistä tuntuu hyvältä.

Hahmon luomista aloittaessa voi tehdä vaikkapa niin kutsutun *mood boardin*. Mood board on fyysinen tai digitaalinen kuvakollaasi, joka kuvaa kohteensa tunnelmaa kuvien, värien, tekstin ja materiaalien avulla [21]. Sen avulla voi esimerkiksi kuvata, millainen hahmo on yleisilmeeltään. Alussa hahmoa suunniteltaessa mood boardiin voi kerätä kuvia, jotka kuvaavat hahmon kokonaisuutta yhden osa-alueen, kuten luonteen tai ulkonäön, sijaan. Mood board voi sisältää useita kuvia sekä tekijän kommentteja. Kuva 1 on esimerkki mood boardista. Kyseinen mood board on tehty osana lohikäärmeahmoa nimeltä Sharzaer. Mood boardin tarkoituksena on kuvata hahmon tunnelmaa ja tyyliä.



Kuva 1. Esimerkki mood boardista (täysikokoinen kuva: <https://sta.sh/01d5g662287h>)

5.2 Hahmon ulkonäkö

Ulkonäkö on tärkeä osa hahmoa, sillä se voi kertoa hahmosta jo paljon syvällisiäkin asioita. Kun hahmo tapaa pelissä toisia hahmoja, sen tapaamat hahmot herkästi arvioivat sitä ensin ulkonäön perusteella, sillä ulkonäkö on ensimmäinen asia, jota toinen hahmo voi kyseisestä hahmosta havainnoida. Ulkonäkö on tärkeä osa ensivaikutelmaa ja mieleenpainuvuutta, vaikka sitä usein kuulee vähäteltävän ja sanottavan, että hahmon luonne ja menneisyys ovat ulkonäköä tärkeämpiä.

Katherine Isbisterin kirjoittamassa kirjassa *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* käsitellään sitä, kuinka hahmon ulkonäkö luo ensivaikutelman siitä pelaajille. Ensivaikutelma vaikuttaa pelaajan tapaan nähdä hahmo ja kohdella sitä. Kirjan mukaan ihmiset eivät voi olla reagoimatta toisen henkilön ulkokuoreen ja muodostavat ensimmäisen mielikuvansa henkilöstä tiettyjen ulkoisten piirteiden perusteella. Ensivaikutelmat ovat yleensä hyvin ennalta-arvatavia ja kestäviä silloinkin, mikäli tarjolla on vaikutelmaa vastustavaa tietoa. Esimerkiksi viehättä-

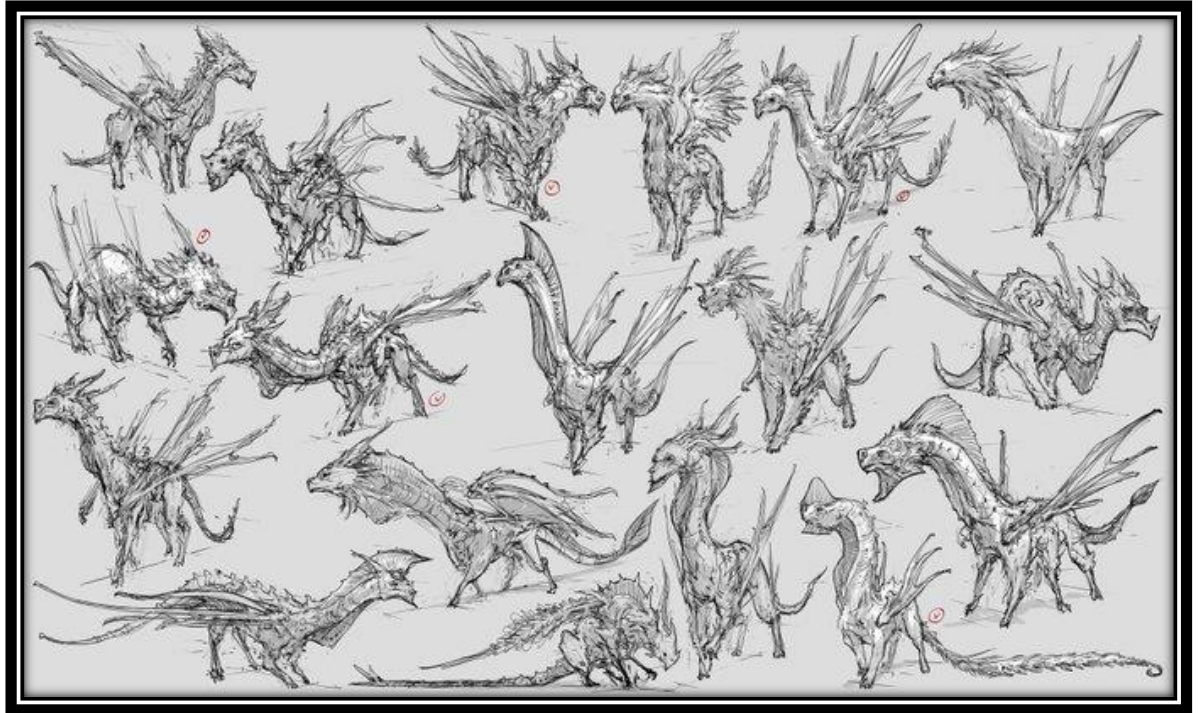
vänä pidetään yleensä henkilöä, jolla on vahva leuka sekä terveet ja symmetriset kasvon- ja kehonpiirteet, kun taas päinvastaisia piirteitä pidetään helposti epäviehättävinä. Kirjan mukaan jotkut tutkijat ovat sitä mieltä, että tämä ilmiö on evoluution aikaansaama. Viehättävinä pidetään sellaisia piirteitä, jotka kertovat terveestä henkilöstä. Toiset tutkijat ovat tuoneet esille, että viehättävien piirteiden näkeminen asettaa katsojan positiiviseen mielentilaan, jolloin hän todennäköisemmin tarkastelee kaikkea henkilössä tai jopa sillä hetkellä käsillä olevassa tilanteessa paljon positiivisemmin. Lisäksi niin sanottuja vauvankasvoisia henkilöitä pidetään usein lämpiminä ja viattomina. Vauvankasvoisiin piirteisiin kuuluvat suuret silmät ja pupillit, pieni leuka, korkeat kulmakarvat ja otsa, täyteläiset huulet ja posket sekä pieni nenä, jotka kaikki ovat vauvamaaisia piirteitä. Ihmiset ovat taipuvaisia luomaan tämän näköisistä henkilöistä vaikutelmia, että he ovat lämpimämpiä ja luotettavampia, mutta myös riippuvaisempia, vähemmän vastuullisia sekä antautuvaisempia ja enemmän ohjailtavissa olevia. [22.]

Stereotypioita käytetään myös edellä mainitun teoksen mukaan pelinkehityksessä paljon hyödyksi. Esimerkiksi miestä, joka on pitkä ja pukeutunut hienoon pukuun, pidetään teoksen mukaan herkemmin menestyvänä kuin miestä, joka on lyhyt ja epäasianmukaisesti pukeutunut. Stereotypioita voidaan käyttää peleissä ehdottamaan pelaajalle, kuinka johonkin hahmoon kuuluisi reagoida ja mitä sen voisi odottaa tekevän. Stereotypioiden rikkominen auttaa tehokkaasti luomaan mielenkiintoisia ja muistettavia hahmoja. [22.]

Jos hahmon ulkonäön suunnittelussa tähtää siihen, että tekee siitä mieleenpainuvan näköisen ja hyvällä tavalla joukosta erottuvan, on se jo hyvä alku. Hahmon ulkonäkö kannattaa sitoa kiinni etenkin luonteeseen ja menneisyyteen, jotta se tukee kokonaisuutta. Kannattaa miettiä, onko hahmon ulkonäöllä ollut jotakin vaikutusta sen luonteeseen tai kokemuksiin elämässä. Ajattelun voi kääntää myös niin, että miettii ovatko hahmon kokemukset vaikuttaneet jotenkin sen ulkonäköön. Onko se esimerkiksi saanut huomattavia arpia jostakin tai muokannut ulkonäköään jonkin elämässään tapahtuneen asian vuoksi? Kuinka esimerkiksi hahmon liikkumistapa tai ryhti kertovat asioita sen luonteesta ja menneisyydestä? Miltä hahmo kuulostaa ja millainen puhetyyli sillä on? Kaikki nämä asiat vaikuttavat siihen, kuinka muut hahmot ja pelaajat näkevät kyseisen hahmon. Se voi pelkällä ulkonäöllään antaa hyvän tai huonon vaikutelman.

Jos hahmon suunnittelussa saa monia erilaisia ideoita, eikä osaa päättää, mitkä niistä ovat parhaita, kannattaa tehdä joitakin luonnoksia hahmostaan. Luonnosten määrän voi itse päättää ja valita niistä eniten silmää miellyttävän tai yhdistellä eri luonnosten ominaisuuksia keskenään nähdäkseen, mikä näyttäisi hyvältä. Luonnokset voi piirtää parissa minuutissa tai käyttää niihin hie-

man enemmän aikaa. Tällaista tekniikkaa käytetään esimerkiksi pelisuunnittelussa, kun suunnitellaan hahmoja tai ympäristöjä. Luonnostelu auttaa näkemään, mitkä ideat voisivat toimia parhaiten. Esimerkkejä hahmon mahdollisista luonnoksista on kuvassa 2. Näissä lohikäärme luonnoksissa näkyy erilaisia kehon muotoja, piirteitä sekä ryhtejä, jotka antavat hyvin viitteitä siihen, millaisia hahmoja nämä lohikäärmeet voisivat olla ja kuinka ne voisivat liikkua.



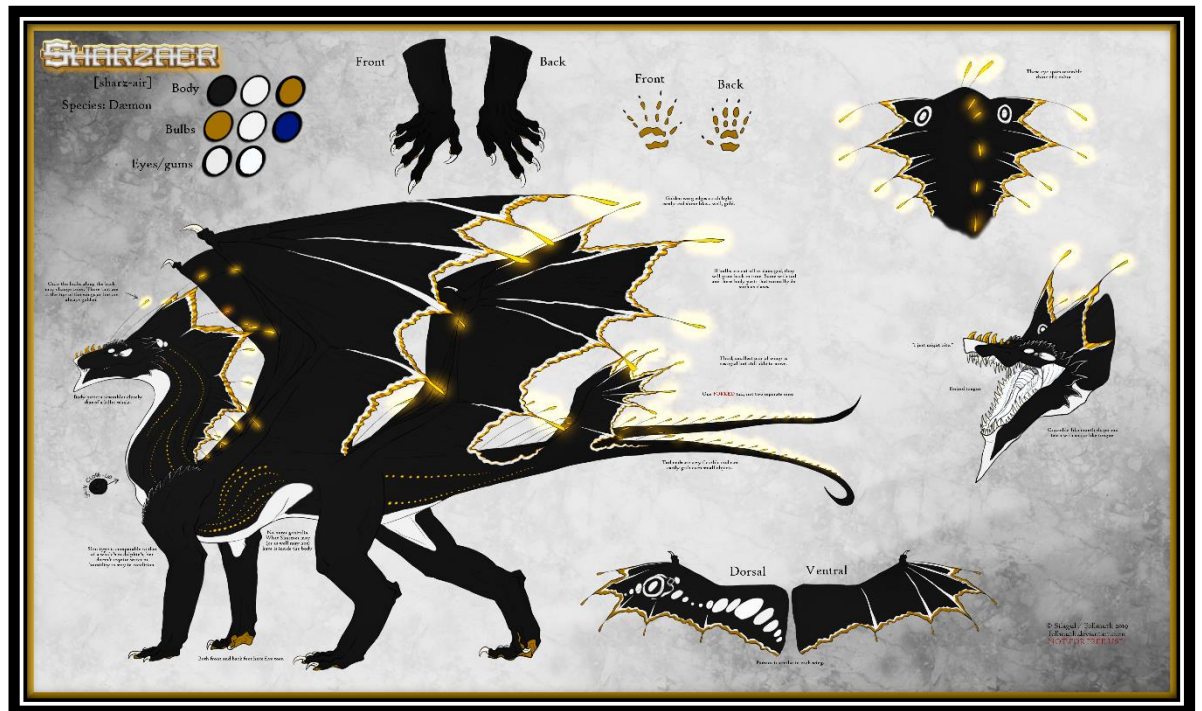
Kuva 2. Hahmon mahdollisia luonnoksia [23.]

Toinen hyvä tapa pohtia hahmonsa ulkonäköä on tehdä sille niin kutsuttu *reference board*, joka on kohteensa mallina toimiva kuvakollaasi. Se on kokoelma kuvia, jotka toimivat mallina ja inspiraationa hahmon ulkonäön suunnittelussa. Reference boardin tarkoituksena ei ole olla sellainen malli, josta kopioidaan suoraan käyttäen jotain tiettyä kuvaa pohjana, kuten esimerkiksi muotokuvaa piirtäessä saatetaan käyttää valokuvaa tai elävää mallia. Siinä kuuluisi olla useita kuvia, joiden piirteitä yhdistelemällä saa aikaan omanlaisensa lopputuloksen. Sen tarkoituksena on sisältää palasia, jotka inspiroivat tekemään kokonaisuuden, jossa on jotain uutta. Reference board voi kuvien lisäksi sisältää tekijän kommentteja joistakin kuviin liittyvistä asioista. Kuva 3 on esimerkki siitä, miltä reference board voisi näyttää. Kyseisen reference boardin on tämän työn laatija tehnyt itse aiemmin mainittua Sharzaer-hahmoa varten.



Kuva 3. Esimerkki reference boardista (täysikokoinen kuva: <https://sta.sh/01xfycigqlhu>)

Hahmosta voi myös tehdä niin kutsutun *reference sheetin*. Reference sheet on hahmosta tehty kuva, joka näyttää sen olennaisimmat piirteet. Tällainen kuva keskittyy useimmiten hahmon ulkonäköön, mutta voi sisältää tekijän kommentteja esimerkiksi sen seksuaalisuudesta, luonteesta tai menneisyydestä. Hahmon reference sheet voi olla minkä kokoinen ja tyylinen kuva tahansa. Se auttaa muita ymmärtämään hahmon anatomian ja ulkonäön sekä sen, kuinka hahmo kuuluisi piirtää. Ammattiopiirtäjät yleensä vaativat reference sheetin, jos heidän halutaan tekevän tilaustyö jonkun toisen ihmisen hahmosta. Pelkkä sanallinen kuvaus harvemmin riittää. [24.] Alla on esitetty kuva reference sheetistä, joka on tehty tämän opinnäytetyön laatijan toimesta foorumiroolipeliin luodulle Sharzaer-hahmolle.



Kuva 4. Esimerkki hahmon reference sheetistä (täysikokoinen kuva: <https://www.deviantart.com/fellmuth/art/Sharzaer-reference-708335494>)

5.3 Hahmon luonne

Hahmon luonne on tärkeä osa kokonaisuutta ja hyvin usein pakollinen kohta hahmon profiilissa. Hahmon luonne määrittelee sen, miten se käyttäytyy eri tilanteissa ja kuinka se suhtautuu esimerkiksi muihin hahmoihin ja kokemuksiinsa asioihin. Yleinen vaatimus on, että pelaajan on noudatettava hahmonsensa luonnetta peliteksteissä. Kaikkia mahdollisia asioita ei kuitenkaan tarvitse luonteesta kirjoittaa hahmon profiilissa oleviin tietoihin, sillä se on jopa melko mahdotonta. Yleensä on hyvä, jos kirjoittaa tärkeimpiä ja keskeisimpiä piirteitä, joita voi soveltaa monessa eri tilanteessa, joita pelatessa voi tulla vastaan. Peliteksteissä voi kertoa lisää asioita hahmonsensa luonteesta sen suhtautuessa eri tilanteisiin.

Luonnetta kirjoittaessa on jälleen hyvä ottaa huomioon hahmon kokemat asiat sen elämän aikana ja kuinka ne ehkä ovat vaikuttaneet siihen, millainen se on nyt. Jos hahmoa kohdeltiin nuorempana kaltoin henkisesti, kuinka se suhtautuu muihin hahmoihin ja itseensä? Onko sillä hyvä itsetunto ja miksi? Mistä asioista hahmo pitää eniten ja mitä se vihaa? Mitä haaveita sillä on ja kuinka se aikoo saavuttaa ne? Nämä ovat vain joitakin monista mahdollisista asioista, joita hahmon luonteesta voi kertoa. On hyvä myös kiinnittää huomiota siihen, ettei anna hahmolleen ristiriitaisia

piirteitä. Hahmossa, joka on pääosin hyvä, saa ja kannattaa olla myös jotain pahaa. Sen sijaan ei kannata kertoa ensin hahmonsa olevan ystävällinen kaikille, mutta sitten kuitenkin syrjivän jonkin tietyn piirteen omaavia hahmoja, koska silloin se ei olekaan ystävällinen kaikkia kohtaan.

Eräs toimiva tapa keksiä hahmolleen luonteenpiirteitä on käyttää apuna Joharin ikkunaa. Joharin ikkuna on hyvin tunnettu psykologinen arvioinnin väline, jonka kehittivät Joseph Luft ja Harry Inghman vuonna 1955. Sitä käytetään esimerkiksi henkilön itsetuntemuksen tutkimiseen sekä ryhmien jäsenten välisen viestinnän kehittämiseen. Joharin ikkunassa on neljä ruutua, jotka kaikki kuvastavat eri tavalla näkyviä tai näkymättömiä osia henkilön identiteetistä. Ikkuna voi näyttää erilaiselta sen vuoksi, millaisen roolin henkilö omaksuu eri tilanteissa ja ympäristöissä. [26.] Joharin ikkunan ruudut voi oikean henkilön piirteiden sijaan täyttää keksityn hahmon piirteillä, mikä auttaa sekä hahmottamaan hahmon luonteen että tuomaan siihen syvyyttä.

	Minä tunnen	Minä en tunne
Muut tuntevat	Avoin	Sokea
Muut eivät tunne	Kätkeyty	Tuntematon

Kuva 5. Joharin ikkuna [25.]

Kaikilla neljällä ikkunalla on oma tarkoituksensa. Ikkunoiden tarkoitukset ovat seuraavanlaiset:

1. Avoin – piirteet, jotka hahmo tietää itsestään ja jotka myös muut hahmot tietävät kyseisestä hahmosta.

Esimerkki: Hahmo esiintyy mielellään hyväkäyttöisenä ja viisaana muiden seurassa.

2. Sokea – piirteet, joita hahmo ei tiedosta itsestään, mutta muut näkevät selvästi.

Esimerkki: Hahmo saattaa olla toisinaan liian kaikkietävä, vaikka ei ainakaan mielellään myönnä sitä.

3. Kätkeyty – näiden piirteiden olemassaolosta hahmo itse tietää, mutta muut eivät.

Esimerkki: Jos hahmon hyväkäyttöinen ulkokuori särkyä ja se suuttuu pahasti, sen käytös saattaa muuttua hyvinkin eläimelliseksi, mutta se ei silti satuttaisi muita tahallaan.

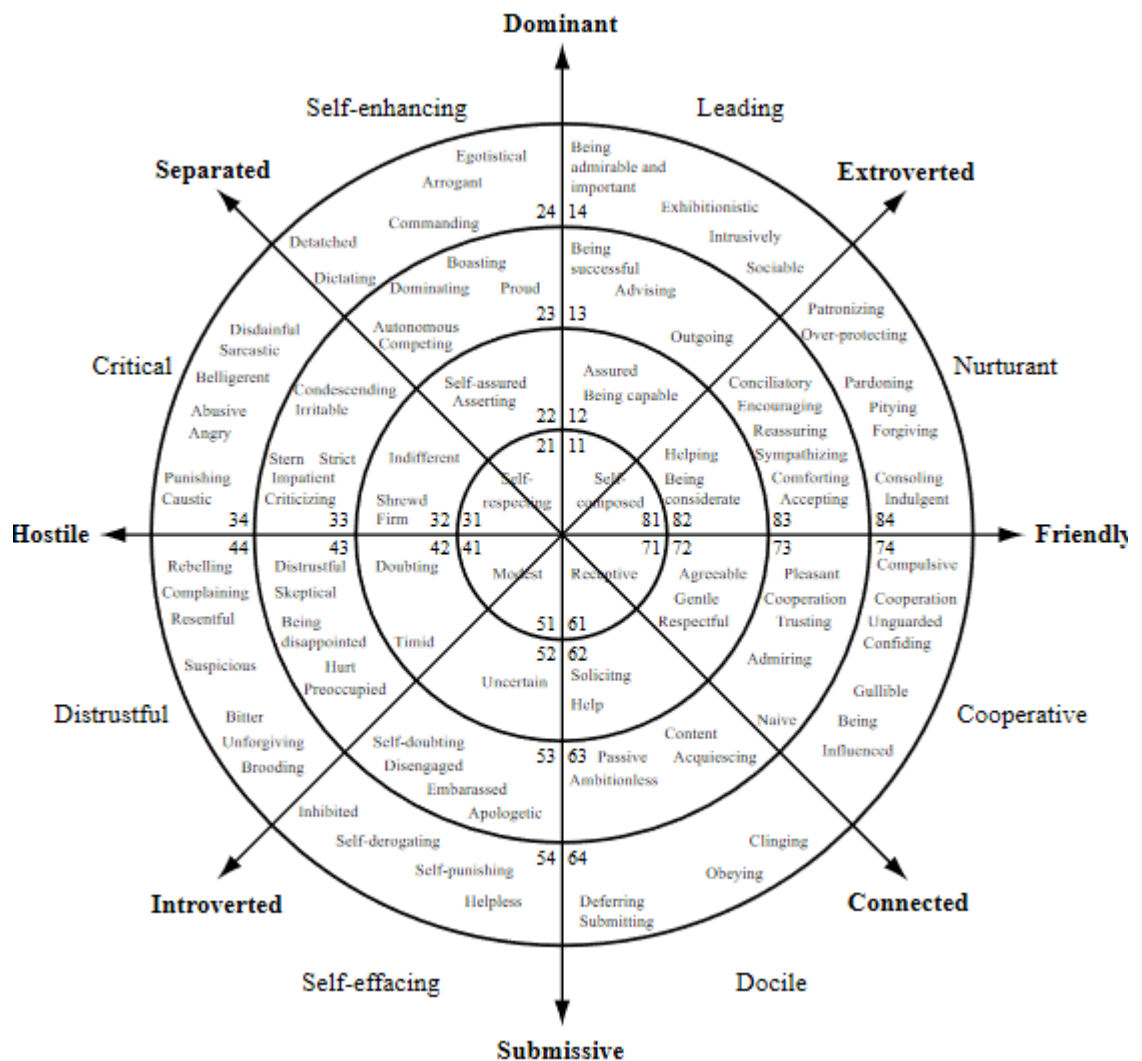
4. Tuntematon – näitä piirteitä hahmo itse tai kukaan muukaan ei tunne kyseisestä hahmosta.

Esimerkki: Hahmo on luonnostaan steriili, eikä siksi voi saada jälkeläisiä, mutta kukaan ei juuri nyt tiedä sitä. [26.]

Joharin ikkunan lisäksi hahmosta voi tehdä tässäkin vaiheessa *mood boardin*. Sen avulla voi tässä vaiheessa kuvata, millainen hahmo on luonteeltaan. Esimerkiksi rauhaa rakastavan ja ystävällisen sekä omassa rauhassaan viihtyvän hahmon mood boardissa saattaisi olla kuvia takkatulesta, puutarhasta, pehmeistä ja mukavista vaatteista tai makeisista. Sitä vastoin väkivaltaisen ja itsetunto-ongelmista kärsivän hahmon mood board voisi sisältää esimerkiksi verta, veitsiä, kuvan myrkyisästä säästä ja tyhjän käytävän, jossa on vain yksi ihminen.

Aiemmin mainitussa teoksessa *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* mainitaan kaksi olennaista kysymystä, kun mietitään, kuinka henkilöt suhtautuvat toisiinsa sosiaalisissa tilanteissa: Onko tämä henkilö ystävällinen minua kohtaan? Kuinka sosiaalisesti voimakas tämä henkilö on minuun verrattuna? Henkilön ystävällisyyden arvioimisella on merkitystä arvioijan hyvinvoinnille ja ehkä jopa mahdollisuuksille selviytyä, kun taas sosiaalisen voiman arviointi määrittää, kuinka suuri uhka toinen henkilö saattaa olla tai voiko hänestä olla apua. Kirjan mukaan psykologit ovat tutkineet näitä kahta sosiaalista kysymystä ihmisten käyttäytymisessä ja antaneet niille nimet: sovinnollisuus (agreeableness) ja vallitsevuus (dominance). Nämä ominaisuudet nousivat esille pääasiallisina sosiaalisina muuttujina kahdella eri psykologian osa-alueella: ihmissuhteiden ja persoonallisuuden tutkimisessä. [22.]

Sovinnollisuuden ja vallitsevuuden pohjalta ihmissuhdekäyttäytymistä tutkivat psykologit ovat luoneet kuvion nimeltä interpersonal circumplex, jonka nimi voidaan vapaasti suomentaa tarkoittamaan ihmissuhdeympyrää. Ympyrässä on kaksi pääakselia, jotka kuvastavat sovinollisuutta ja vallitsevuutta. Ympyrässä sovinollisuus tarkoittaa vihjeitä, että henkilö on sosiaalisesti vastaanottavainen ja ystävällinen, ja vallitsevuus tarkoittaa, että henkilö uskoo olevansa, voi olla tai hänen pitäisi olla sosiaalisessa hierarkiassa korkeammalla kuin joku toinen. Näiden akselien välissä ovat mainittujen piirteiden välimuodot samaan tapaan kuin kuin pääilmansuuntien välissä on kompassissa väli-ilmansuunnat.



Kuva 6. Ihmissuhdeympyrä [22.]

Ihmissuhdeympyrään on tarkoitus asettaa toisen henkilön nimi siihen kohtaan, joka parhaiten kuvastaa, kuinka ympyrän kohdehenkilö suhtautuu tähän kyseiseen henkilöön ja käyttäytyy hänen seurassaan.

Kirjassa *The Art of Game Design: A Book of Lenses* kerrotaan statuksesta ja sen vaikutuksesta henkilön käytökseen. Kirjan mukaan aina, kun henkilöt tapaavat toisensa, on käynnissä piilotettu neuvottelu siitä, kuka on käynnissä olevan tilanteen hallitsija. Tämä vaikuttaa siihen, kuinka henkilöt puhuvat ja elehtivät toistensa seurassa. Tyypillisiin alhaisen statuksen käyttäsmalleihin kuuluvat levottomuus, katsekontaktin vältteleminen, omien kasvojensa koskettelu sekä yleinen jäykkyys. Korkean statuksen käytöstä taas on rentoutuminen ja tilanteen hallitseminen, vahva katsekontakti sekä se, ettei henkilö liikuta päätään puhuessaan. [20.]

Kyseinen kirja esittää myös muutamia hyviä kysymyksiä, joilla tutkia statusta: Mitkä ovat pelissä olevien hahmojen suhteelliset statuksen tasot? Kuinka hahmot voivat näyttää asianmukaista statukseen kuuluvaa käytöstä? Kuinka hahmot kilpailevat statuksesta? Missä statuksen mahdolliset muutokset tulevat näkymään? [20.]

Eräs toinen hahmon luomisessa mahdollisesti hyödyllinen työkalu on psykologiassa tunnettu Big Five, joka on viiden suuren persoonallisuuspiirteen teoria. Persoonallisuus tarkoittaa henkilön tyypillisiä käyttäytymismalleja. Vaikka persoonallisuuden on todettu olevan hankala määritellä, koska henkilöt käyttäytyvät eri tavoin tilanteesta riippuen, on pystytty löytämään erilaisia persoonallisuuspiirteiden ryhmiä, joille on annettu nimi OCEAN sen mukaan, mitä piirteitä kyseiset ryhmät kuvastavat. [19.] Kirjaimet tulevat sanoista openness, conscientiousness, extroversion, agreeableness ja neuroticism – suomeksi avoimuus, vastuuntuntoisuus, ekstroversio, miellyttävyyys sekä neuroottisuus. Nämä viisi suurta piirrettä kuvataan yleensä jatkumoina. Ne voidaan löytää kulttuurista riippumatta. [27.]

Avoimuus: utelias, luova, taiteesta kiinnostunut, epätavallinen – tavanomainen, mielikuvituksen, epätäiteellinen, sovinnainen

Vastuuntuntoisuus: huolellinen, luotettava, suunnitelmallinen, kunnianhimoinen – huolimaton, epäluotettava, päämäärätön, laiska

Ekstroversio: puhelias, avoin, sosiaalinen, aktiivinen, elämishakuinen – hiljainen, sulkeutunut, syrjäänvetäytyvä, passiivinen, asiakeskeinen

Miellyttävyyys: ystävällinen, avulias, yhteistyökykyinen, hyväntahtoinen – epäystävällinen, häikäilemätön, yhteistyökyvytön, kynninen

Neuroottisuus: levollinen, rentoutunut, kykyihinsä luottava – ahdistunut, jännittynyt, epävarma [27.]

5.4 Kokemusten vaikutus hahmoon

Kuten tässä työssä on aiemmin jo mainittu, kokemuksilla kuuluu olla vaikutusta siihen, millainen hahmo on nyt. Sen saama kohtelu, opitut asiat, onnistumiset ja menetykset ovat melko varmasti muokanneet sitä jotenkin, eikä se ole ollut samanlainen koko elämänsä. Tällaisten asioiden huomioiminen tekee hahmosta uskottavamman, koska niin asiat menevät oikeassakin elämässä. Lisäksi hahmon menneisyyden huomioimisesta ja hyvästä suunnittelusta voi olla erittäin paljon apua sen ulkonäön ja luonteen suunnittelussa. Jos hahmon menneisyys heijastuu jotenkin sen ulkonäköön ja luonteeseen, hahmo tuntuu yhtenäisemmältä, eikä niin eri palasista kootulta ja mahdollisesti sekavalta tai jopa huolimattomasti tehdyltä. Hyvässä hahmossa on huomioitu esimerkiksi sen saama kasvatus, kokemukset muiden hahmojen kanssa vuorovaikuttamisesta, asioita jotka vaikuttavat hahmon lisäksi sen ympäristöön, sekä asioita jotka eivät ole suoraan yhteydessä hahmoon itseensä.

Aivan kuten menneet kokemukset ovat voineet vaikuttaa hahmon kehitykseen, myös sillä on hyvä olla merkitystä, mitä hahmolle tapahtuu tulevaisuudessa. Roolipelissä hahmolla on jatkuvasti mahdollisuuksia kehittyä, kokea uutta ja tehdä uutta. Hahmon luominen ei lopu siihen, kun se tulee hyväksytyksi mukaan peliin, vaan sen tarina vasta silloin varsinaisesti alkaa ja mahdollisuudet ovat rajattomat. Tulevaisuudessa hahmon olemukseen saattavat vaikuttaa aiempaa enemmän muiden pelaajien hahmot ja niiden tekemät asiat, sillä hahmojen välinen vuorovaikutus ja suhteet ovat tärkeä osa roolipelien juonen kulkua. Ei kannata pelätä viedä hahmoaan muiden seuraan, sillä elämä on yllätyksiä täynnä!

5.5 Viimeistely

Hahmon viimeistelyllä voidaan tarkoittaa sen tietojen tarkistamista kirjoitusvirheiden ja outojen kohtien varalta, mutta myös esimerkiksi sellaisten asioiden lisäämistä, joita sen tiedoissa ei ole pakko olla. Mitä vain hahmon luojalle tuleekaan mieleen hahmostaan voi olla hyvä kirjoittaa sen profiiliin, sillä muut pelaajat eivät tiedä hahmosta mitään oletusarvoisesti. Jokainen asia, jonka joku muu lukee hahmon profiilista, voi olla lukijalle uutta tietoa. Lisäksi lisäämällä hahmolle jotain nippelitietoja siihen voi saada lisää kiinnostavuutta ja vielä ripauksen lisää syvyyttä. Nippelitiedoilla voidaan tarkoittaa vaikkapa hahmon seksuaalista suuntautumista tai suosikki karamellia.

Ne voivat olla asioita, joilla ei ole jatkuvasti väliä hahmolla pelatessa, mutta tuovat siihen oman mausteensa.

Viimeistelyyn voi myös kuulua joissakin tapauksissa kuvan piirtäminen omasta hahmosta. Mikäli kuva ei ole hahmon tiedoissa pakollinen, kuten se usein ei ole, sillä kaikki eivät osaa piirtää, voi kuvan halutessaan lisätä hahmon profiiliin. Kuva on eräs erittäin hyvä tapa kertoa muille pelaajille, millainen hahmo tarkalleen ottaen on ulkonäöltään. Kuva on hahmon tiedoissa yleensä hyvä lisä myös sen vuoksi, koska jotkut pelaajat tahtovat piirtää toisten hahmoja ja kuva auttaa heitä ymmärtämään, miten tekijä haluaisi hahmonsa piirrettävän. Vaikka hahmoaan kuinka tarkasti kuvailisi ja vaikka tekstin avulla kuvaileminen on pääasiallinen osa tekstiroolipelejä, kertoo kuva kuitenkin enemmän kuin tuhat sanaa.

Mikäli kaiken tämän jälkeen on tyytyväinen aikaansaannokseensa ja hahmo tulee hyväksytyksi mukaan peliin, on pelaaja saanut luotua valmiin pelihahmon. Seuraavaksi pääsee jatkamaan sen tarinaa yhdessä muiden kanssa, kuten varmasti on odotettu!

6 Esimerkki: kokonainen hahmolomake Reniar-roolipelissä

Reniar on vuonna 2017 perustettu tekstimuotoinen fantasiaroolipeli, joka sijoittuu täysin fiktiiviseen maailmaan. Pelissä pelialueina toimi tällä hetkellä kaksi eri mannerta nimeltä Nhema ja Reniar, joita älykkäimpinä lajeina hallitsevat lohikäärmeet, traakit ja wyvernit. Kaikki pelihahmot kuuluvat yhteen näistä kolmesta rodusta, eikä hahmo saa olla jotain muuta lajia huolimatta siitä, että pelin maailma on täynnä fantasiaolentoja. Älykkäimpänä lajina lohikäärmeet ja niiden kaltaiset ovat ainoita, jotka ovat rakentaneet kokonaisia kaupunkeja, omaavat selkeän kulttuurin, uskomuksia ja tapoja.

Reniar on myyttinen saari, josta on pelin maailmassa kerrottu monia taruja, mutta jota kukaan ei voi sanoa koskaan nähneensä omin silmin. Kerrotaan, että Nheman läntisellä merellä sijaitseva jossakin saari täynnä rikkauksia ja myyttisiä olentoja, jopa magiaa, jota Nhemassa ei tunneta lainkaan. Saarta kutsuttiin nimellä Reniar. Reniar kuitenkin katosi, kun suuri myrsky nielaisi sen, eikä sitä ole sen koommin nähty. Ei ennen pelin alkuaikojakaan, jolloin saari yllättäen nousi merestä usvan ympäröimänä.

Nheman keisarikunnassa kiinnostuttiin tästä uudesta ja oudosti ilmaantuneesta mantereesta, jota kukaan ei ollut nähnyt sukupolviin ja joka oli siksi painunut historiaan pelkkänä satuna. Niin keisarinna Desira II Jääsydän Destozian hyvin palkkaamat tutkimusryhmät kuin yksinäiset tutkimusmatkailijatkin lähtivät ylittämään merta ja tutkimaan mannerta, josta kenelläkään ei ollut mitään luotettavaa tietoa. Millaisia aarteita uudet tulokkaat mahtavat löytää mystiseltä mantereelta? Mikä on Reniarin katoamisen syy ja miksi se on yllättäen ilmaantunut takaisin? Mitä vaaroja vieraassa maassa voikaan kohdata?

Pelin alkutarinan vuoksi eivät hahmot pelin alussa ole voineet tulla muualta kuin Nheman keisarikunnasta. Pelissä on kaksi kieltä, joista Nhemassa käytettyä yleiskieltä puhuvat kaikki Nhemasta kotoisin olevat hahmot. Reniarin myyttistä kieltä sen sijaan osaavat toistaiseksi vain erittäin harvat. Pelissä on magiaa ja elementtejä, joita lohikäärmeet voivat hallita tai oppia hallitsemaan. Sen lisäksi hahmon on mahdollista osata esimerkiksi myös alkemiaa, astronomiaa ja herbalismia. Hahmoilla voi olla tiettyjä synnynnäisiä maagisia kykyjä, jotka on lueteltu sivuston hahmon luomiseen liittyvissä ohjeissa. Varsinainen magia on pelissä kuitenkin eri asia kuin nämä maagiset kyvyt ja mahdollisuuksiltaan paljon laajempi.

Osa sivuston kategorioista, kuten peliin hyväksytyjen hahmojen tiedot ja pelitekstit, näkyvät vain silloin, kun kirjautuu sisään sivustolle omalla käyttäjätilillään. Tämä on tehty hahmotietojen ja tekijänoikeuksien suojelemista varten, jotta kuka tahansa vierailija ei pysty kopioimaan muiden tuotoksia sivuilta noin vain.

Alapuolella esitellään Reniarin hahmolomake, jonka saa liittyessään täyttää oman hahmonsans tiedoilla. Lomakkeeseen saa myös lisätä itse keksimiään kohtia, mutta suurin osa valmiiksi annetuista kohdista on pakollisia täyttää. Lomakkeen rivivälit ja tekstin suunta on laitettu samalla tavoin kuin ne ovat sivustolla.

Nimi Tähän kohtaan kuuluu laittaa hahmon koko nimi. Hahmolla täytyy olla vähintään yksi etunimi, mutta etunimiä saa olla useampiakin. Sukunimi on myös tärkeä. Jos hahmolla on lisänimiä, ne voi luetella tässä. Hahmon nimen ääntämishojeen voi laittaa nimen perään hakasulkeisiin. Nimi ei saa olla esimerkiksi oikea ihmisen nimi tai sisältää muuta kieltä kuin suomea. Sen lisäksi se kuitenkin voi olla täysin fantasianimi, joka ei tarkoita mitään.

Kutsumanimi Tähän kohtaan tulee nimi, jolla hahmoa kuuluu kutsua. Kutsumanimen ei ole pakko olla esimerkiksi hahmon etunimi, vaan se voi olla jotain muuta.

Ikä Reniar-pelissä hahmojen ikääntyminen tapahtuu kutakuinkin samaa tahtia kuin ihmisillä. 20-vuotias hahmo on aikuinen, kun taas 70-vuotias on jo melko vanha. Ikä vaikuttaa hahmon fyysiseen ja henkiseen kehitykseen, kuten myös joihin taitoihin, joita se voi osata.

Sukupuoli Hahmo voi olla fyysiseltä sukupuoleltaan vain joko uros tai naaras. Henkinen sukupuoli sillä saa kuitenkin olla mikä tahansa. Jos hahmo on traakki, se on steriili.

Rotu Hahmo voi olla joko lohikäärme, wyvern tai traakki. Lohikäärmeet ja wyvernit voivat saada keskenään jälkeläisiä, joita kutsutaan traakeiksi. Traakit perivät ulkonäöllisiä piirteitä molemmilta vanhemmiltaan, mutta ovat selkeästi pienempiä kuin lohikäärmeet tai wyvernit. Lohikäärmeet ovat Nhemans yhteiskunnassa korkeimmassa asemassa, kun taas wyvernit ovat vähävaraisempia, minkä vuoksi näiden kahden eriarvoisen rodun paritumista katsotaan pahalla ja sen vuoksi traakkeja halveksutaan.

Ääni Hahmolleen voi antaa tässä kohtaa ääninäytteen. Ääninäyte voi olla joko jonkin ihmisen ääni tai kuulua jollekin oikealle eläimelle tai keksitylle olenolle. Hahmot osaavat puhua, joten sen vuoksi niiden ääntä voi kuvailla ihmisen äänellä.

Theme Hahmolleen saa valita yhden tai useamman tunnusmusiikin, jotka kuvaavat sitä jollakin tapaa.

Liittouma Kenen puolella hahmo on? Kannattaako se Nhemman keisarikuntaa vai Reniaria?

Hahmo voi olla myös puolueeton.

Asema Hahmon asema Nhemman tai Reniarin yhteiskunnassa.

Yliluonnollisuus

Elementti Hahmot voivat hallita tiettyjä elementtejä. Mahdollisia elementtejä ovat tuli, sähkö, maa, jää ja vesi. Vesi ja jää ovat elementeistä selkästi harvinaisimpia, joten niiden saamiseen hahmolle tarvitaan erikoislupa ylläpidolta. Kullakin hahmolla voi olla vain yksi elementti, mutta elementtiä ei ole silti pakko olla lainkaan. Elementit ovat eri asia kuin magia. Traakeilla ei yleensä ole mitään elementtiä, mutta ne ovat vahvemmin yhteydessä Reniar-saaren magiaan.

Taidot Hahmolla voi olla jotain elämän aikana opittuja taitoja. Se voi olla esimerkiksi hyvä purjehduksessa, kankaiden kutomisessa tai sepän töissä. Nhemasta kotoisin olevista hahmoista etenkin varakkaimmat osaavat lukea ja kirjoittaa Nhemman yleiskieltä. Vain harvat hahmot sen sijaan osaavat lukea tai kirjoittaa Reniarin saaren kieltä.

Muut kyvyt Hahmolla voi olla jotain synnynnäisiä jopa maagisiksi luokiteltavia kykyjä, joita ei ole kaikilla hahmoilla. Synnynnäiset kyvyt eroavat magiasta sillä tavoin, ettei niitä ole mahdollista opetella tyhjästä. Reniar-pelissä mahdollisia kykyjä ovat ennustaminen eli tulevaisuuden näkeminen usein epätarkasti, manaaminen eli henkien kutsuminen ja karkottaminen, telepatia eli kyky keskustella sanattomasti ajatusten välityksellä, ja varjokävely eli teleporttaaminen varjosta paikasta toiseen. Hahmolla voi myös enemmän fyysisenä kykynä olla myrkkyhampaat, joiden lisäksi sillä ei kuitenkaan voi olla kykyä hallita elementtiä. Kykyjä voi olla hahmolla vain yksi ellei ylläpito ole antanut erityistä lupaa useampaan.

Ulkonäkö

Reniarissa hahmon ulkonäkö on melko vapaasti pelaajan päätettävissä. Ulkonäköä rajoittavat käytännössä vain hahmon laji sekä siipien kärkiväli, jonka on oltava 15-24 metriä. Hahmon on ulkonäöltään vastattava lajinsa piirteitä. Lohikäärmeillä esimerkiksi on neljä jalkaa ja wyverneillä kaksi. Wyvernien siivet voivat toimia lisäksi kävelemiseen soveltuvina eturaajoina, kuten lepakoilla. Traakkien on oltava kooltaan pieniä. Hahmo ei lisäksi voi olla elinkelvoton eli sen anatomian on oltava sellainen, että sen olisi uskottavaa voida olla elossa sen näköisenä. Hahmossa ei saa esimerkiksi olla suurta osaa paljasta lihaa tai luuta, se ei voi kasvaa sieniä, eivätkä sen suolet voi roikkua ulkona vatsasta. Hahmo ei voi olla niin sanotusti elävä kuollut. Siinä ei myöskään saa

olla mekaanisia osia, johtoja tai muuta selkeästi ihmisten kehittämää, joka ei sovi pelin keskiaikaseen tai renessanssityyliseen ympäristöön. Ensimmäisellä hahmolla ei myöskään saa olla metalli- tai puuproteeseja, vaan ne voivat tulla vasta pelin myötä.

Hahmon värisklaala saa kuitenkin olla aivan millainen tahansa, eikä väriyhdistelmiä ole rajoitettu. Erilaisia kuvioitakin saa olla. Silmien väri saa myös olla millainen tahansa ja hahmolla voi olla koruja, vaatteita tai muita asusteita ottaen huomioon kuitenkin sen varallisuuden ja aseman yhteiskunnassa. Hahmolla voi olla useampia silmiä, raajoja tai pyrstöjä ja se voi olla vaikka piikkäs, suomuinen tai nahkainen. Hahmo saa omistaa tavaroita ja muuta omaisuutta. Tärkeää on, että antaa mielikuvituksensa lentää hahmoa luodessa. Monipuoliseen kuvailuun kannustetaan Reniarissa.

Luonne

Tässä kohtaa kuuluu kertoa, kuinka hahmo käyttäytyy erilaisissa tilanteissa, millainen sen ajatusmaailma yleensä on ja onko sen käytökselle erityisiä syitä. Luonteessa voi ottaa huomioon hahmon yhteiskunnallisen aseman. Onko se esimerkiksi tottunut käskemään muita vai tottelemaan käskyjä? Mitä mieltä se on hahmoista, jotka ovat sen ylä- tai alapuolella?

Reniarin hahmotiedoissa luonnetta on hyvä kuvailla monipuolisesti ja mahdollisimman syvällisesti. Luonteen noudattaminen pelatessa on tärkeää, joten kannattaa tehdä hahmolleen sellainen luonne, jota osaa noudattaa.

Menneisyys

Hahmon menneisyys on tuonut sen siihen, missä se on nyt, oli se sitten aivan pelin alussa tai jo vuosia pelissä mukana ollut. Menneisyudessa on tarkoitus kertoa, mistä hahmo on tullut ja mitä se on kokenut tähänastiseen elämäänsä mennessä. Menneisyyden on hyvä perustella sitä, millainen hahmo on nyt luonteeltaan ja ulkonäöltään. Tätä kohtaa on tärkeää päivittää aina pelin edetessä.

Muuta

Jos pelaaja tahtoo kertoa mitä tahansa muuta tärkeää hahmostaan, eikä ole vielä saanut siihen tilaisuutta, tämä kohta on tarkoitus täyttää niillä asioilla. Tässä kohdassa voi esimerkiksi kuvailla hahmon perhettä, tiivistää joitain tärkeimpiä asioita hahmosta tai kertoa jotain aivan uutta.

Copyright

Tässä kohtaa kerrotaan, kuka on luonut kyseisen hahmon ja mahdollisesti sen tiedoissa olevat kuvat. Kuvat yleensä sijoitetaan aivan ylimmäiseksi hahmoprofiilissa, jos niitä on. [28.] [29.]

7 Esimerkki: hahmon suunnittelu Reniar-roolipeliin

Tässä luvussa luodaan oma hahmo Reniar-roolipeliin käyttäen aiemmin esiteltyjä työkaluja. Hahmolle luodaan mood board ja reference board, ihmissuhdeympyrä, Joharin ikkuna sekä reference sheet. Lopuksi arvioidaan hahmon lopputulosta.

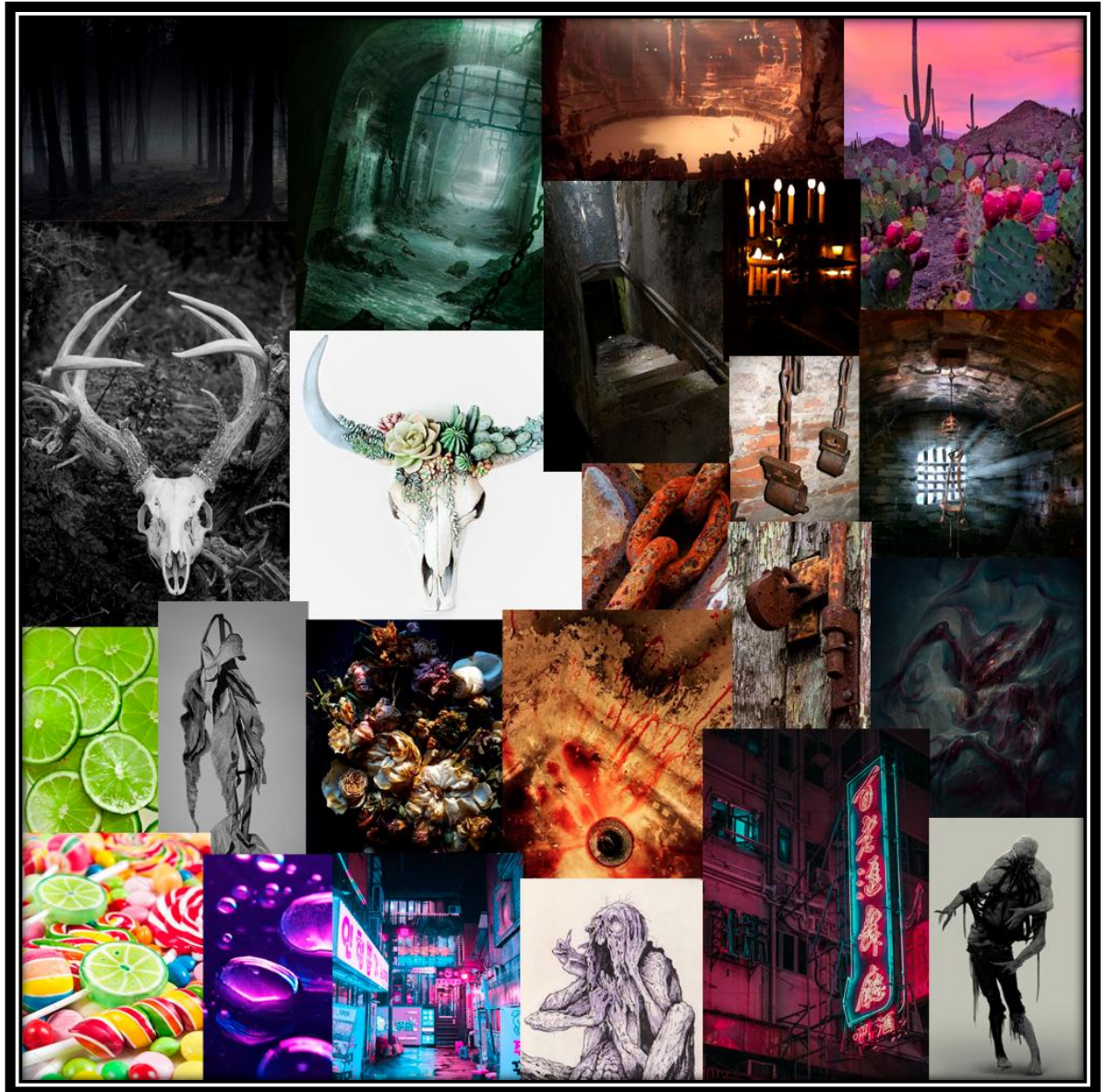
7.1 Suunnittelu

Tässä kappaleessa luodaan suunnitelma lohikäärmeahmosta Reniar-roolipeliin käyttäen mood boardia, reference boardia, Joharin ikkunaa sekä ihmissuhdeympyrää.

Hahmon on tarkoitus olla Nheman keisarinna veljenpoika ja taten keisarisuvun jäsen, mutta ei aivan ensimmäisten joukossa perimysjärjestyksessä. Sen suku on nimeltään Destozia ja suvun jäsenet ovat olleet historiassa maanviljelijöitä ennen kuin nousivat valtaan, joten hahmosta halutaan tehdä maan elementin hallitseva lohikäärme. Jo tässä vaiheessa tiedettiin, että hahmo tulisi elementtinsä puolesta erikoistumaan myrkyllisiin kasveihin, sillä sen teemana haluttiin olevan kaltoinkohtelun myrkyttävyyttä. Hahmon ulkonäön ja luonteen ei kuitenkaan välttämättä tarvitse sopia sen elementtiin, joten hahmon suunnittelussa halutaan käyttää mielikuvitusta.

Jo alkuvaiheessa tiedettiin, että hahmon halutaan olevan inspiroitunut kehokauhusta ja candy goresta. Kehokauhu tarkoittaa kehon kuvaamista irvokkailla ja kenties anatomisesti vääristyneillä tavoilla, sisältäen parantumattomia sairauksia, mädäntymistä, loistartuntoja ja kehon mutaatioita [30]. Candy gore taas on taidetyyli, jossa sisäelimet ja veri kuvataan pastellin tai neonin väreillä tai suoraan karamellin näköisinä [31].

Hahmon ulkonäköä oltiin mietitty jo kuukausia ennen sen luomisen aloittamista. Sen haluttiin olevan samaan aikaan synkkä ja kirkas, mikä tekisi siitä potentiaalisesti oudon muiden pelihahmojen silmissä. Hahmon luonteessa ja ulkonäössä haluttiin olevan samaan aikaan jotain karua ja jotain kummallisen pirteää, jonka tavoitteena olisi samaan aikaan kiehtoa muita hahmoja ja olla niille luotaantyöntävä. Näitä kahta tyyliä yhdistelemällä saatiin aikaan seuraavanlainen mood board:



Kuva 7. Hahmon mood board (täysikokoinen kuva: <https://sta.sh/025g8q5f637>)

Hahmon mood boardiin valikoitui kirkkaita värejä sekä kontrastina niille synkkiä ja karuja ympäristöjä, joissa voisi kuvitella tuntevansa olonsa ahdistuneeksi tai pelokkaaksi. Mood boardissa kuvataan myös irvokkaita ihmismäisiä kehoja, joista voisi saada hieman inspiraatiota siihen, millaisia tuntemuksia hahmon näkeminen voisi herättää muissa hahmoissa. Ahdistavat ympäristöt kuvaavat myös sitä, millaisiin paikkoihin hahmo voisi sopia elämään.

Seuravaksi siirryttiin miettimään hahmon ulkonäköä. Vaikka olikin olemassa jo melko selkeä ajatus siitä, mitä hahmon ulkonäöltä haluttiin, tarvittiin sen toteuttamiseen silti malleja ja mahdollisia uusia ideoita. Hahmon haluttiin olevan luurankomainen, piikikäs, kirkkaanvärinen sekä osittain

Seuraava askel oli hahmon luonteenpiirteiden, suhteiden ja menneisyyden suunnittelu. Sitä varten tehtiin aluksi täytetty Joharin ikkuna, jossa on hahmon keskeisiä luonteenpiirteitä. Täytetty Joharin ikkuna on alla.

<ul style="list-style-type: none"> - <i>On sulkeutunut, eikä puhu tunteistaan</i> - <i>Ei luota siihen, että muut ymmärtävät häntä</i> - <i>Pitää itseään sosiaalisesti korkeassa asemassa</i> - <i>Ei puhuttele toisia oletusarvoisesti kohteliaasti tai mielistelevästi</i> - <i>Tekee hyvinkin paljon saavuttaakseen tavoitteensa</i> - <i>Suorasanainen</i> - <i>Ei osaa paljoa ajatella muiden tunteita</i> - <i>Huono käyttäytymään aatelspiireissä</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Vaiuttaa toisinaan epävarmalta itsestään</i> - <i>Vaikeasti lähestyttävä</i> - <i>Vastenmielinen</i> - <i>Traumatisoitunut</i> - <i>Yrittää liikaa</i>
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ei pelkää liata "käsiään"</i> - <i>Nauttii siitä, että saa muista irti voimakkaita reaktioita</i> - <i>Nauttii kivun tuottamisesta muille</i> - <i>Vihastuu helposti ja on vihaisena väkivaltainen</i> - <i>Kammoaa ahtaita paikkoja ja lukittujen ovien takana olemista</i> - <i>Ei arvosta hienostelijoita</i> - <i>Erittäin materialistinen</i> - <i>Pyrkii kätkemään pelkonsa viimeiseen asti</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Yrittää paikata sosiaalisten suhteiden puutetta pyrkimällä hallitsemaan muita ja omistamaan paljon</i> - <i>Saattaisi kyetä rakastamaan tai välittämään, mikäli vain oikeanlainen tilaisuus tarjoutuisi</i>

Kuva 9. Täytetty Joharin ikkuna

Hahmon tarkoitus on olla ollut koko elämänsä syrjitty ja oudoksuttu, minkä vuoksi sen perhe on sen nuoruudessa mennyt erittäin pitkällekin pitääkseen irvokkaan poikansa piilossa hienostopiireiltä. Hahmoa on pidetty lukittuna sen perheen kodissa, eikä sitä ole otettu mukaan sukujuhliin tai muihin muodollisiin menoihin, minkä vuoksi se ei osaa käyttäytyä ylimystön seurassa ja kammoaa lukittujen ovien takana olemista. Saamastaan kohtelusta johtuen hahmo ei myöskään vaihdu käyttäytymään hienostuneesti muiden seurassa tai osaa puhua tunteistaan muille, koska ei ole juuri koskaan saanut kokea välittämistä ja hyväksyntää muilta. Ja vastaavasti se ei myöskään

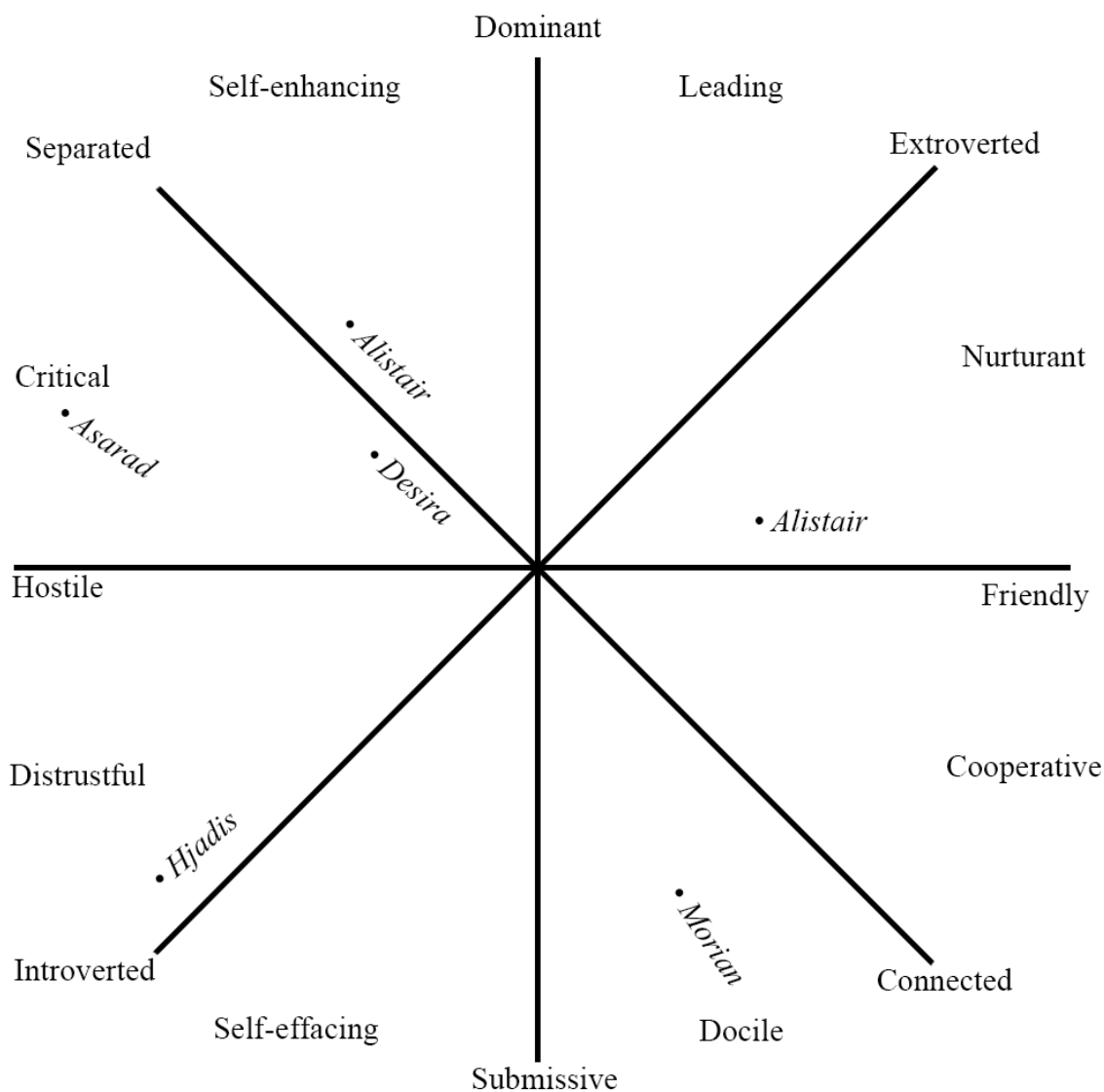
osaa ajatella muiden tunteita tai ei välitä siitä, mitä muut ajattelevat ja tuntevat. Sen sijaan aate-
 lisista juuristaan johtuen se pitää itseään hyvinkin korkeassa asemassa ja mielessään vaatii muita
 joko kunnioittamaan tai pelkäämään itseään. Jos hahmo ei saa muita alistumaan tahtonsa hy-
 vällä, se pyrkii alistamaan nuo pelon avulla. Se on valmis tekemään paljon saavuttaakseen tavoit-
 teensa, mikä on yhteydessä sen tiedostamattomaan haluun paikata sosiaalisten suhteiden ja hy-
 väksynnän puutetta omistamalla paljon ja pyrkimällä saamaan valtaa.

Piirteisiin, jotka hahmo piilottaa muilta, kuuluvat esimerkiksi se, että se on konfliktihakuinen ja
 nauttii, kun saa muista irti voimakkaita reaktioita. Parhaiten se onnistuu hahmon mielestä joko
 ärsyttämällä muita sanallisesti tai sitten suoraan tuottamalla noille kipua. Hahmo ei myöskään
 pelkää fyysistä työtä ja räsitystä. Se inhoaa elämänsä rajoittamista tai fyysisesti kahlittuna ole-
 mista, mutta tekee sitä mielellään muille kieroutuneen kostonhalunsa vuoksi. Se kuitenkin pyrkii
 kätkemään pelkonsa viimeiseen asti, koska ei halua paljastaa muille heikkoja kohtiaan. Se on
 myös helppo saada suuttumaan, sillä se ei pidä itseensä kohdistuvista loukkauksista tai epäkun-
 nioituksesta tippaakaan, eikä aio sietää niitä kuin pakon edessä.

Piirteet, joita hahmo ei tiedosta itsestään, ovat se, että sen käytös vaikuttaa toisinaan epävar-
 malta. Etenkin silloin, jos joku osoittaa empatiaa sitä kohtaan. Se ei myöskään aina tiedosta ole-
 vansa vaikeasti lähestyttävä, vastenmielinen tai käyttäytyvänsä epäsovinnaisesti, mikäli se ei ole sen
 itsensä tarkoituksella tekemää. Se ei tiedä myöskään, että sen saama kohtelu koko sen elämän
 ajan on osittain traumatisoinut sitä ja tehnyt sen ajatuksista ja moraaleista kieroutuneita. Se myös
 yrittää toisinaan liikaa olla joko se aatelinen, jota muiden tulisi kunnioittaa, tai se kammat, jota
 muut inhoavat.

Hahmo tai kukaan muukaan ei tiedosta siitä sitä aiemmin mainittua piirrettä, että se pyrkii kor-
 vaamaan sosiaalisten suhteiden ja välittämisen puutetta tavoittelemalla valtaa ja omaisuutta. Se
 myös saattaisi kyetä välittämään tai jopa rakastamaan, mikäli oikeanlainen tilanne ja toinen
 hahmo osuisivat kohdalle, vaikkakin sen toiselle osoittama välittäminen ja rakkaus olisivat melko
 varmasti kömpelöitä ja vääristyneitä eleitä.

Joharin ikkunan jälkeen hahmosta tehtiin ihmissuhdeympyrä. Siihen asetettiin kaikki keskeiset
 hahmot, joihin hahmo oli tutustunut elämänsä aikana. Ympyrästä tuli seuraavanlainen:



Kuva 10. Täytetty ihmissuhdeympyrä

Hjadis: Katkera, anteeksiantamaton, synkeä. Hahmon isä, jonka toimesta sitä pääosin pidettiin lukittuna ja piilossa muilta. Hahmo on synkeä isäänsä kohtaan, koska tuo ei ole ollut sille mitenkään läheinen tai osoittanut välittämistä muuten kuin manipuloimalla hahmon uskomaan, että tuon toimet olivat välittämistä. Hahmon isä ja äiti myös myivät sen heti aikuistumisen kynnyksellä orjaksi gladiaattoriareenalle toivoen, että se kuolisi siellä, eikä kukaan kyselisi mitään tai syyttäisi vanhempia poikansa tappamisesta. Sen sijaan se saikin hieman mainetta, oppi käyttämään aseita ja osti oman vapautensa.

Asarad: Kaltoinkohteleva, vihainen. Hahmon äiti, joka ei tehnyt mitään auttaakseen poikaansa, jotta sitä oltaisiin kohdeltu kuin ketä tahansa muuta. Oli osana päättämässä hahmon myymisessä gladiaattoriksi. Ei myöskään välittänyt, vaan osoitti enemmänkin pettymystä.

Alistair: Itsenäinen, kilpaileva, turvaa antava, hyväksyvä. Hahmon veli ja ainoa ystävään verrattava lohikäärme sen elämässä. Vaikka veljeksillä onkin viha-rakkaussuhde toisiinsa, ne tulevat tarpeeksi hyvin toimeen. Hahmo on kateellinen veljelleen tuon saamasta paremmasta kohtelusta ja arvostuksesta ja kilpailee tuon kanssa melkein kaikesta. Kuitenkaan ei tahdo pahaa veljelleen eikä salli muiden satuttavan tuota.

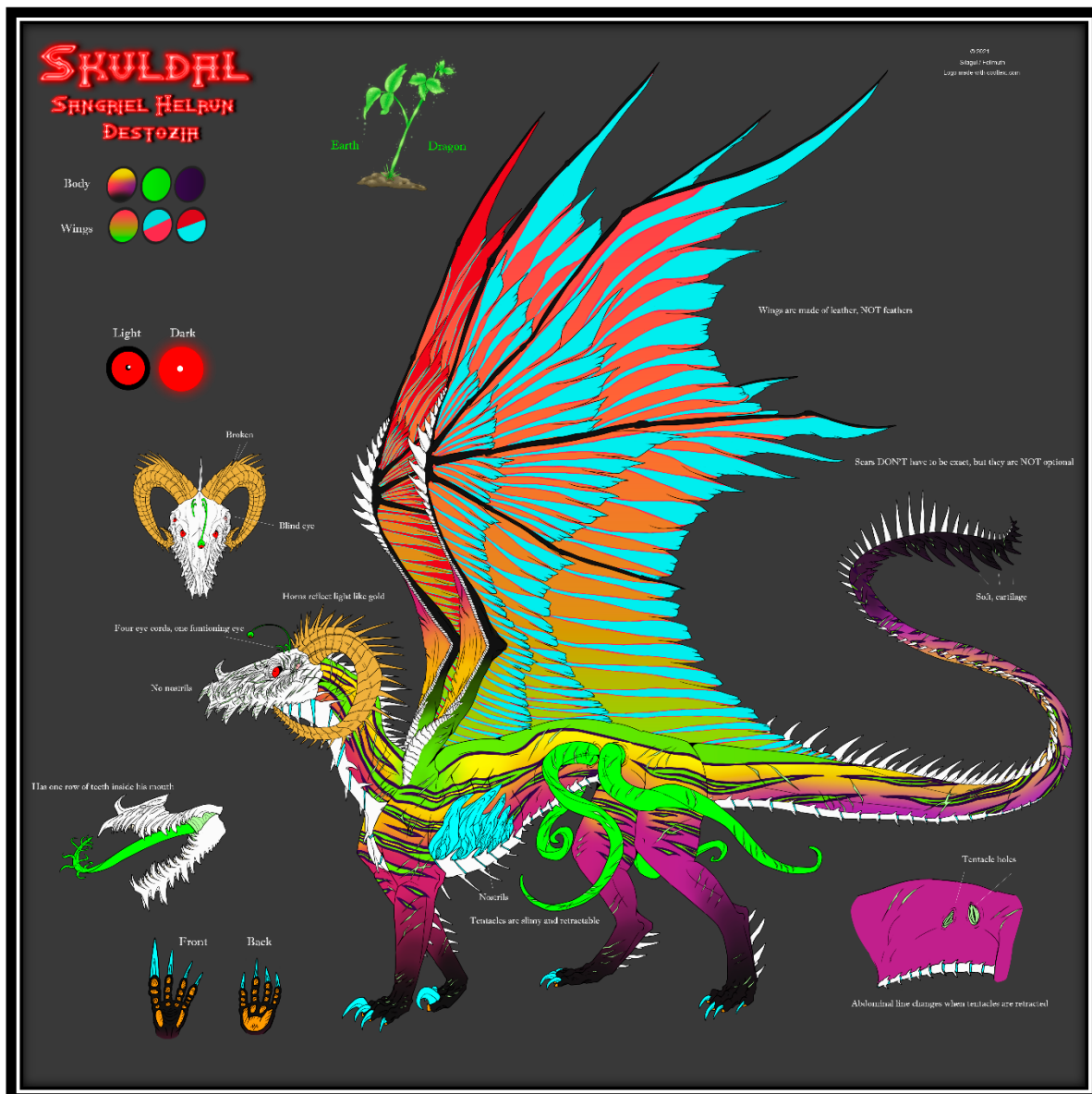
Desira: Välinpitämätön. Hahmon isän sisko ja Nhemman keisarinna. Hahmo ei ole ikinä tavannut Desiraa, vaan ainoastaan kuullut tuosta, minkä vuoksi se ei juurikaan omista mielipidettä arvoista tädistään. Ei kuitenkaan pidä Desiran tapaa hallita täysin huonona, vaikka koventaisikin otteita, mikäli olisi itse vallassa.

Morian: Ihaileva. Hahmon opettaja, joka opetti sitä selviytymään gladiaattoriareenalla opettamalla sille taistelutekniikoita ja areenan käytäntöjä. Lähin ystävää tai isää muistuttava suhde, joka hahmolla on ollut.

Ihmisuuhdeympyrän jälkeen oli aika piirtää hahmosta reference sheet ja yhdistää kaikki suunnitellut ulkonäölliset piirteet kokonaisuudeksi.

7.2 Hahmon reference sheet

Kun oli suunniteltu ja pohdittu erilaisia hahmoon tulevia piirteitä, oli vuorossa reference sheetin piirtäminen hahmolle. Kuvasta pyrittiin tekemään mahdollisimman selkeä, jotta pelkästään sen perusteella pystyisi piirtämään hahmon niin kuin se on tarkoitettu. Kuvan yhteyteen piirrettiin hahmon kokovartalokuvan lisäksi tarkentavia näkökulmia sen päästä, suusta, jaloista sekä vatsasta. Lisäksi reference sheetiin sisällytettiin värikartta, jotta hahmoa piirtäessä olisi helpompaa poimia oikeat värit ja ymmärtää niitä. Hahmo saattaa näyttää varsinkin aluksi todella kaoottiselta katsoa, mikä on yksi sen ulkonäön suunnitelluista tarkoituksista.



Kuva 9. Hahmon reference sheet (täysikokoinen kuva: <https://sta.sh/Odkuo2ww446>)

Hahmon nimeksi valikoitui Skuldal Sangriel Helrun Destozia. Sen nimet ovat fantasianimiä eli niiden ei kuulu tarkoittaa mitään oikeita asioita. Hahmon värimaailma yhdistelee monia karamelleissa käytettyjä kirkkaita sävyjä pyrkien kuitenkin tekemään siitä mahdollisimman selkeän katsoa läheltä ja kauempaa huolimatta suuresta väriskaalasta. Kuva sisältää myös tekstiä, jonka tarkoitus on selkeyttää tiettyjä piirteitä tai huomauttaa niistä, mikäli ne tuntuvat muuten huomaamattomilta. Teksti myös antaa lisätietoa hahmon anatomiasta.

8 Lopputuloksen analyysi

Opinnäytetyön käytännön osion tavoitteena oli luoda oma hahmo käyttäen työssä aiemmin esiteltyjä pelisuunnittelussa ja psykologiassa käytettyjä menetelmiä. Hahmo onnistuttiin suunnittelemaan siten, että suunnitteluprosessissa käytettiin tärkeimpiä työssä esille tuotuja työkaluja. Pois jätettiin vain hahmon luonnosteluvaihe, sillä oli olemassa jo selkeä idea, mitä hahmolta haluttiin. Työkalujen käyttäminen ei tuottanut ongelmia, sillä koettiin, että niiden tarkoitukset ja käyttötavat oli ymmärretty hyvin. Lähdeviitteiden löytäminen tuotti ongelmia koko työn ajan, sillä tietoa hahmosuunnittelun psykologiasta ja pelisuunnittelun työkaluista oli hankala löytää.

Hahmo luotiin jo valmiiksi olemassa olevaan fantasiamaailmaan, mikä antoi selkeän pohjan käytännön osiolle. Hahmon suunnitteluprosessi oli onnistunut, sillä se hyväksyttiin mukaan peliin ja se sai pelaajilta toivotunlaisen vastaanoton. Tässä tapauksessa toivottua oli, että hahmoa pidettäisiin outona ja rumana, mutta samaan aikaan kiehtovana ja omaperäisenä. Osa pelaajista esitti jo suunnitelmia, miten heidän hahmonsakin tulisivat kohtelemaan Skuldalia, ja millaisia asioita sille voisi tapahtua pelissä.

Hahmon suunnittelussa oli tarkoitus käyttää Reniar-roolipelin hahmoprofiilia ja luoda sen pohjalta tekstimuotoinen tietopaketti hahmosta, mutta ajan puutteen vuoksi sitä ei ehditty tehdä. Niinpä opastuksilla täytetty hahmoprofiili toimii työssä esimerkkinä, joka kertoo Reniar-roolipelistä ja sinne suunniteltavia hahmoja koskevista säännöistä, jotta lukija saisi kaikesta huolimatta karkean kuvan pelin maailmasta ja hahmoihin kohdistuvista mahdollisuuksista ja rajoista.

Kaikesta huolimatta opinnäytetyössä esitellyn lopputuloksen hahmosta arvellaan olevan ymmärrettävä kokonaisuus, vaikka siinä voisikin olla enemmän juuri tekstimuotoisten tietojen tuomaa syvyyttä. Hahmon reference sheet ja luonteenpiirteiden kuvaukset tuntuvat tekijän mielestä yhtenäisiltä ja tarkoituksenmukaisilta. Tekijä kokee myös onnistuneensa luomaan hahmosta toivomansa laisen kokonaisuuden.

9 Yhteenveto

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kertoa lukijalle, mikä on tekstimuotoinen foorumiroolipeli sekä millaisia käytäntöjä, sääntöjä ja sanastoa kyseisenlaiseen pelimuotoon liittyy. Sitä tärkeämpää oli kuitenkin tuoda esille hahmosuunnitteluun liittyviä elementtejä sekä esitellä virallisesti käytettyjä työkaluja, joiden avulla hahmoon voisi saada enemmän syvyyttä ja uskottavuutta.

Työ alkoi kertomalla erilaisista roolipelaamisen muodoista ja hieman niiden historiasta, jotta saataisiin käsitys, kuinka uusi ilmiö roolipelaaminen on sellaisena kuin se nykyään tunnetaan. Työ selosti myös, millaisia sääntöjä ja ominaisuuksia tekstimuotoisiin foorumiroolipeleihin kuuluu, ja kuinka kyseinen pelimuoto eroaa muista roolipelaamisen muodoista.

Kun lukija oltiin tutustutettu työn kohteena olevaan roolipelaamisen muotoon, jatkettiin kertomalla hahmosuunnittelusta, mihin keskityttiin koko lopun työn ajan. Esiteltiin pelisuunnittelussa käytössä olevia työkaluja, joiden avulla voi suunnitella hahmon tunnelmaa, ulkonäköä ja luonnetta. Hahmon luonteesta kertovaan osioon liittyi paljon myös psykologisista työkaluista kertovaa sisältöä, jota psykologit käyttävät työssään.

Työssä esiteltiin Reniar-roolipelissä käytetty hahmoprofiili, jonka eri kohdat oli täytetty tiedoilla siitä, millaisia hahmoja peliin voi luoda, niitä koskevilla ohjeilla, rajoituksilla ja säännöillä.

Lopulta päästiin luomaan oma hahmo. Hahmon luominen aloitettiin suunnittelemalla sen asema ja ulkonäölliset tavoitteet. Hahmon luonnetta ja tunnelmaa suunniteltiin aluksi mood boardilla ja hieman myöhemmin käyttämällä Joharin ikkunaa sekä ihmissuhdeympyrää. Hahmosta haluttiin tehdä luonteeltaan synkkä, raaka ja epäsovelias. Sen ulkonäön suunnittelussa käytettiin apuna reference boardia ja inspiraatiota otettiin suurelta osin kehokauhusta ja candy goresta. Lopulta käytettyjen työkalujen pohjalta luotiin hahmolle reference sheet, joka yhdisti sen piirteet yhdeksi kokonaisuudeksi.

Työn lopputuloksena on hahmon monipuolinen ja kertova reference sheet, jonka pohjalta muut voivat piirtää siitä kuvia ja saada käsityksen, millainen hahmo on kyseessä. Mikäli työtä haluttaiisiin viedä pidemmälle, olisi seuraava vaihe tekstimuotoisen hahmoprofiilin luominen ja hahmon lisääminen virallisesti mukaan peliin.

Lähteet

1. Beresford P. A History of RPGs. Haettu 13.04.2021, sivustolta Den of Geek internetosoite <https://www.denofgeek.com/games/a-history-of-rpgs/>
2. BoardGameGeek. Chainmail. Haettu 20.04.2020, osoitteesta <https://boardgamegeek.com/boardgame/8193/chainmail>
3. Peterson J. History: Forty Years of Adventure. Haettu 20.04.2020, sivustolta Dungeons & Dragons internetosoite: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>
4. Leiner B M, Serf V G, Clark D D, Kahn R E, Kleinrock L, Lynch D C, Postel J, Roberts L G, Wolff S. Brief History of the Internet. Haettu 24.04.2020, sivustolta Internet Society internetosoite: <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>
5. Forum Roleplay. Forum Roleplaying Basics. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/forum-roleplaying-basics/>
6. M Layouts. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://raitatossu.net/mayflower/ulkoasut.php>
7. Pilvimarja. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <http://raitatossu.net/pilvimarja/>
8. Dazzling Graphics. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <http://dazzlinggraphics.blogspot.com/>
9. The MasterClass staff. (01.06.2021). MasterClass. Haettu 01.06.2021, osoitteesta <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character#what-makes-a-good-video-game-character>
10. Bregman A. (01.05.2015). 5 Simple Tricks to Follow When Making an Interactive Story. Haettu 01.06.2021, sivustolta LBBOnline internetosoite <https://www.lbbonline.com/news/5-simple-tricks-to-follow-when-making-an-interactive-story>

11. Malthouse S. (05.04.2015). The Ultimate Beginner's Guide to Tabletop Roleplaying. Haettu 01.06.2021, sivustolta Medium internetosoite <https://medium.com/@scott-malt/the-ultimate-beginner-s-guide-to-tabletop-roleplaying-8d31c532da3c>
12. Suits B. (1967). What Is a Game?. Philosophy of Science. Chicago: the University of Chicago Press.
13. supernal. (08.03.2012). The Anti-Munch Project. Haettu 13.04.2021, sivustolta Valucree internetosoite <https://www.valucree.com/lore.html/resources/general/the-anti-munch-project-r233/>
14. Forum Roleplay. Fight roleplay. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/fight-roleplay/>
15. Forum Roleplay. Metagaming. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/bad-roleplay/metagaming/>
16. Taikakoulu Château. Roolipelauksen käytännöt. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://chateau2004.wordpress.com/roolipelauksen-kaytannot/>
17. Forum Roleplay. Non-Player Characters (NPC). Haettu 11.05.2021, osoitteesta <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/intermediate-roleplaying/non-player-characters-npc/>
18. PEGI. Mitä merkinnät tarkoittavat?. Haettu 26.05.2021, osoitteesta <https://pegi.info/fi/node/59>
19. Tekijanoikeus. Teosten käyttäminen. Haettu 13.04.2021, osoitteesta <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/luvallinen-kaytto/>
20. Schell J. (2015). The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2. painos. Boca Raton: CRC Press
21. Chapman C. Use Your Inspiration – A Guide to Mood Boards. Haettu 11.05.2021, sivustolta Toptal internetosoite: <https://www.toptal.com/designers/visual-identity/guide-to-mood-boards>
22. Isbister K. (2006). Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. 1. painos. San Francisco: Elsevier

23. Feng Zhu Design. (01.10.2014). Haettu 18.05.2020, sivustolta Twitter internetosoite: <https://twitter.com/fengzhudesign/status/517323508976603136>
24. Crazdude. Crazdude Art & Design. Reference Sheet Terrors: refs That Make Artists Cry. (10.12.2017). Haettu 11.05.2021 osoitteesta <https://www.deviantart.com/fellmuth/art/Sharzaer-reference-708335494>
25. Itsetuntopakki. Työkalupakki itsetuntoon: Joharin ikkuna. Haettu 19.05.2020, osoitteesta <http://itsetuntopakki.blogspot.com/2016/02/joharin-ikkuna.html>
26. Valmennus OY, Liitos. (2013). Joharin ikkuna. Haettu 15.05.2020, sivustolta Joharin ikkuna internetosoite: https://www.joharinikkuna.fi/index.php?page=0_Mik%C3%A4+Johari%3F.html
27. Karrasch M, Lindblom-Yläne S, Niemelä R, Päivänsalo T-M, Tynjälä P. (2007). Lukion psykologia 5. 6. painos. Keuruu: Otavan kirjapaino OY
28. Luke. (2017). Opastus. Haettu 21.05.2020, sivustolta Reniar: The Dragon Kingdom internetosoite: <https://reniar.boards.net/board/1/opastus>
29. Luke. (2017). Maaailma. Haettu 21.05.2020, sivustolta Reniar: The Dragon Kingdom internetosoite: <https://reniar.boards.net/board/3/maailma>
30. Film Theory. (24.07.2015). Body Horror. Haettu 02.06.2021, osoitteesta <https://www.filmtheory.org/body-horror/>
31. DeviantArt. Candy-Gore. Welcome! Haettu 02.06.2021, osoitteesta <https://www.deviantart.com/candy-gore>