

HAHMON KIRJOITTAMINEN

1/2

Hahmot ovat tärkeä osa kaikkia roolipelejä. Uskottavat ja hyvin suunnitellut hahmot elävöittävät roolipeliä ja tekevät sen pelaamisesta mielenkiintoista. Tässä esitellään yksi tapa ajatella johdonmukaisesti hahmoa sekä menetelmä kirjoittaa hahmo, jonka avulla siihen on helpompi saada syvyyttä. Toki on muitakin tapoja rakentaa hahmoja, mutta hahmonkirjoittamisen työkalu on hyödyllinen vaikka toisinaan suunnittelisi hahmot toisiin.

Samalla tavalla kuin sillalla on hahmollakin tietyt perusrakenteet, joiden varaan se rakentuu voidakseen toimia tarkoituksen mukaan, näytti se miltä tahansa.

KOLMIULOTTEINEN HAHMO

Tapa ajatella hahmoa systemaattisesti kolmesta eri näkökulmasta. Hahmo voidaan ajatella koostuvan hahmon fyysisestä, sosiologisesta ja psykologisesta profiilista.

Fyysiset ominaisuudet

Fyysiset ominaisuudet vaikuttavat siihen kuinka näemme maailman ja kuinka toimimme siinä. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa sitä, että 150 cm pitkä hahmo joutuu käyttämään todennäköisesti jotain apuvälinettä saadakseen 200 cm korkeudella olevalta hyllyltä esineen kun taas 180 cm pitkä hahmo voi helposti poimia sen sieltä.

Fyysinen profiili:

- sukupuoli
- ikä
- pituus ja paino
- hiusten, silmien ja ihon väri
- ulkonäkö
- terveys
- viat, vammat tai muut erityispiirteet (esim. sokeus, kuurous, tatuoinnit, arvet, puuttuvat raajat tai epämuodostumat)

Sosiologiset ominaisuudet

Hahmon sosiaalinen tausta vaikuttaa hahmon luonteeseen, taitoihin ja mieltymyksiin. Ystävät ja perhe osaltaan muokkaavat hahmoa ja määrittävät sitä. Esimerkiksi katujengiin kuuluva hahmo tai kuninkaan poika nähdään erilaisina vaikka heidän fyysiset ominaisuutensa tai luonteensa olisivat muuten samanlaiset.

Sosiologinen profiili

- luokkatausta
- vanhemmat ja sisarukset sekä hahmon suhde heihin
- ystävät
- koulutus (mitä kouluja, arvosanoja ja tutkintoja; kiinnostuksen kohteet, kyvyt ja aiheet, joista ei pidä)

- ammatti (mitä tekee työkseen, asenne työtä kohtaan, keskeiset kyvyt, johtamistaidot)
- siviilisääty ja lapset
- rotu ja kansalaisuus
- uskonto ja elämäkatsomus
- poliittinen näkemys
- harrastukset ja kiinnostuksen kohteet

Psykologiset ominaisuudet

Psykologiset ominaisuudet muokkaantuvat osittain kahden ensimmäisen profiilin osan vaikutuksista.

Psykologinen profiili

- seksielämä
- etiikka, arvot ja moraaliset standardit
- kunnianhimo, motivaatio
- turhaumat ja pettymykset
- temperamentti (esim. pessimisti, optimisti, aggressiivinen)
- asenne elämään (esim. varautunut, optimisti, pessimisti, innokas, tarmokas)
- kompleksit (esim. traumat, pakkomielleet, mielisairaudet, taikauskot, fobiat ja omituisuudet)
- ekstrovertti, introvertti vai ambivertti
- mielikuvitus, arvostelukyky, tyyliäjä, sosiaaliset kyvyt
- äly

HYVÄN HAHMON OMINAISUUKSIA

Hyvä hahmo pelissä ei ole vain uskottava ja kiinnostava yksittäinen tyyppi vaan hahmo nivoutuu pelin kokonaisuuteen. Hahmo on osa pelin kokonaisuutta ja maailmaa. Yksittäiset toisiinsa liittymättömät hahmot ovat kuin palapeli, jossa on pala kymmenestä eri palapelistä, jolloin paloista ei muodostu yhdessä mitään.

Tarve

Hahmon päämäärät ja tavoitteet määrittävät suuntia mihin peli todennäköisesti etenee. Peli muodostuu yksittäisistä hahmoista, heidän luonteistaan ja tavoitteistaan. Hahmon olemassaololle, hänen päämäärilleen ja tavoitteille pitää olla syy. Miksi hahmo on pelissä? Mikä on hahmon rooli pelissä?

Näkökulma

Hahmolla pitää olla näkökulma pelin tapahtumiin. Yksi tapa kiteyttää näkökulma on motto. Esimerkiksi: *älä jätä huomiseksi sitä minkä voit tehdä tänään*. Hahmolle käsikirjoitetaan motto, mutta hahmon ei tarvitse sitä ”tiedostaa”.

HAHMON KIRJOITTAMINEN

Asenne

Kaikilla hahmoilla on asenne elämään esimerkiksi positiivinen tai negatiivinen, aktiivinen tai passiivinen.

Heikko kohta tai negatiivinen ominaisuus

Kaikilla ihmisillä on omat heikkoutensa, jotka vaikuttavat heidän toimintaansa. Uskottava hahmo vaatii myös heikon kohdan tai negatiivisen ominaisuuden. Usein hyvin suunniteltu heikko kohta tekee hahmon pelaamisesta mielenkiintoisen.

Maneerit ja tavat

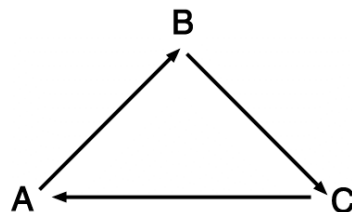
Käsikirjoittamalla hahmolle maneeereja ja tapoja on mahdollista rakentaa hahmosta mieleenpainuva ja antaa pelaajalle konkreettisia välineitä esittää/pelata hahmoa. Maneereita ja tapoja voi käyttää kuvastamaan hahmon luonnetta. Maneerit ja tavat voivat olla hyvin pieniä yksityiskohtia kuten hahmon kävelytyyli tai suurempi kuten puhevika, joka ilmenee kun hahmo hermostuu.

HAHMOJEN KÄYTTÖ PELIN KÄSIKIRJOITAMISESSA

Yksi tapa käsikirjoittaa peli on käyttää hahmoja pelin pohjana. Hahmojen risteävät tavoitteet luovat tilanteen, josta syntyy konflikti. Konflikti voi myös syntyä hahmojen luoteiden ristiriidasta. Esimerkiksi pöytäroolipelissä tämä voi tarkoittaa sitä, että pelinjohtaja luo peliin keskeiset NPC-hahmot, joista osalla on pelaajahahmojen kanssa yhteneviä tavoitteita ja osalla vastakkaisia. Vastakkaisia tavoitteita omaavat NPC-hahmot, jotka liittyvät PC-hahmojen elämään jollain tavalla, luovat tällöin luonnollisen lähtökohdan pelille.

Kolmiodraama

Kolmiodraamassa on keskeistä, että joukko henkilöitä joilla on tavoitteita jotka eivät voi kaikki toteuta yhtä aikaa. Klassisessa kolmiodraamassa kenenkään tavoitteet eivät voi toteutua tyydyttävästi.



Kuva: kolmiodraaman rakenne

Kolmiodraama voi olla taktinen, henkilösuhteisiin liittyvä sekä yhdistelmä näistä.

Ulkoisen uhka A

Hahmot joutuvat toimimaan yhteistyössä ulkoisen uhkan takia, mutta hahmoilla on tavoitteita tai luonteita, jotka aiheuttavat ryhmän sisällä konflikteja.

Ulkoisen uhka B

Hahmoilla on yhteisiä tavoitteita ja ovat ystäviä. Uhka kohdistuu yhteen hahmoon tai koko ryhmään.

Muut

Konflikti voi rakentua myös erilaisina yhdistelmiä edellä esitetyistä tavoista rakentavaa konfliktiä sekä joistakin muista lähtökohdista.

MUUTAMA NYRKKISÄÄNTÖ

Tasapainoinen konflikti tuottaa usein mielenkiintoisia tapahtumia (erityisesti larpeissa toimiva ratkaisu); kuka saavuttaa tavoitteensa on epävarmaa. Myös hyvin epäsuhtainen konflikti voi tuottaa intensiivisiä kokemuksia alivoimaiselle osapuolelle, mutta konflikti saavuttaa resoluutionsa usein nopeasti, ja ylivoimainen osapuoli saavuttaa tavoitteensa. Epätasapainoiset konfliktit ovat hyvä työkalu pöytäpelien pelinjohtajalle luoda peliin intensiivinen pelinrakenne, sillä pelinjohtaja voi tarvittaessa tahdittaa konfliktin etenemistä tarpeen mukaan.

Jos hahmon kaikki ominaisuudet poissulkevat mahdollisuuksia hahmolta on se omiaan tuottamaan tylsän pelin elleivät poissulkevat ominaisuudet toimi sisäisen konfliktin rakennusaineina. Hahmolla siis pitää olla ainakin joitakin mahdollistavia ominaisuuksia. Esimerkiksi jos hahmo puhuu ainoastaan sellaista kieltä mitä muut hahmot eivät osaa, on hahmo väistämättä poissuljettu suuresta osasta peliä. Tällaisella poissulkemisella voi tietysti olla jokin syy, mutta sen pitää olla riittävän hyvä, jotta näin radikaalia poissulkemista kannattaa käyttää.

Kaikilla hahmoilla tulee olla hyvä syy pelissä oloon. (miksi ovat paikalla, mitä tekevät, ketä tuntevat, miksi) Tämän hallinnointi ja linkittäminen on usein helpompaa pienemmissä peleissä.

Tee mieluummin joukko pieniä hahmo- ja juoniryhmiä, joiden juonet kietoutuvat toisiinsa ja joista jokaisesta ryhmittymästä on säikeitä muihin kuin että juonikuviot ovat joko sekalainen lankavyyhti tai kokoelma irtonaisia hahmoja. Yksi hahmo voi olla usean hahmoryhmän jäsen (mukana kahdessa kolmiodraamassa, kuuluu johonkin yhteisöön). Tällöin hahmolle syntyy automaattisesti sisäisiä konflikteja, jossa hahmon omat tavoitteet vaativat priorisointia (edellyttäen että konfliktit eivät liity toisiinsa niin, että ne purkautuvat yhdessä).

Jotkut pelit ja peli-ideat niin kuin myös pelaajat (tai pelaajien pelityylit) hyötyvät enemmän konkreettisista ja ulkoisista konflikteista, toiset taas sisäisistä. Mieti kummat sopivat omaan ideaasi paremmin ja muista, että molempia voi myös yhdistellä jopa saman hahmon sisällä. Muista myös valita pelaajat pelisi ideaa kunnioittaen tai muokkaa ideaasi pelaajille sopivaksi.