

Hahmolähtöinen pelisuunnittelu

PETRI LANKOSKI

petri.lankoski@uia.fi

<http://www.iki.fi/petri.lankoski/>

Lähtökohta

- Ihmisten toimintaan vaikuttavat:
 - tavoitteet
 - taidot
 - ruumis
 - sosiaalinen ympäristö
 - tilanne
- Hahmojen (tai ympäristön ja hahmon) välinen konflikti luo pelin jännitteet
 - Jokin hahmon tavoite on vaarassa
 - konflikti $\neq$ tappelu tai taistelu; konflikti voi purkautua sellaisena

Hahmo

- Hahmoluuranko: katsotaan hahmoa kolmesta näkökulmasta
 - Fyysinen
 - Sosiaalinen
 - Psyykkinen
- Eri ominaisuudet vaikuttavat toisiin
 - ominaisuuksien pitää muodostaa kokonaisuus
 - kaikki ominaisuudet vaikuttavat hahmon tyypillisiin tapoihin toimia (esim. pitkä versus lyhyt)

Hahmoluuranko

Fyysinen	Sosiaalinen	Psyykkinen
•ikä •sukupuoli •pituus •paino •ulkonäkö •terveys •vammat •erityiset tuntomerkit (tatuoinnit, syntymämerkit)	•luokka •ammatti •koulutus •uskonto •rotu •kansallisuus •ystävät •status ryhmässä •poliittinen kanta	•moraali •tavoitteet •turhaumat •temperamentti •mielikuvitus •älykyys •pakkomielteet •ystävällinen–vihamielinen •dominoiva–alituva •introvertti–ekstrovertti

Orkestrointi

- Peliin valitaan sellaisia hahmoja joiden ominaisuudet luovat konfliktin
 - vastakkaiset tavoitteet
 - luonteiden ristiriita
- Konfliktin tulee rakentua sellaisten ominaisuuksien varaan, että kompromissit eivät mahdollisia

Pöytäroolipelit

- Skenaarion tai kampanian voi suunnitella hahmojen ja konfliktien varaan
- Peli koostuu keskeisien NPC:n kuvauksista ja mahdollisista toimintamalleista eri tilanteissa
 - pelaajahahmojen tavoitteet konfliktissa jonkin tai joidenkin NPC:n tavoitteiden kanssa
 - Konflikti voi syntyä myös ryhmien välisistä jännitteistä (vrt. Romeo ja Juulia)
- Hyvä konflikti ei purkaudu välittömästi vaan kehittyy eri vaiheiden kautta kohti resoluutiota

Huomioita

- Yksi tapa ajatella suunnittelua
- Joskus tarpeen rikkoa sääntöjä hyvästä syystä!
- Menetelmän noudattaminen ei takaa hyviä pelejä
 - mutta auttaa pahimpien kompastuskivien ohi

Lisätietoja

- Petri Lankoski (2003). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*. <http://www.ropecon.fi/brap/ch12.pdf>.
- Lajos Egri (1960). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*. Touchstone.