

Hahmosuunnittelua otomepelien pohjalta

Sukellus naisille suunnattujen romanssipelien hahmotyyppeihin

Sonja Luoma

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2024

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma, digitaalinen kulttuuri

Sonja Luoma

Hahmosuunnittelua otomepelien pohjalta. Sukellus naisille suunnattujen romanssipelien hahmotyyppeihin

Sivumäärä: 96 sivua

Otomepelit ovat Japanista lähtöisin oleva naisille suunnattu peligenre, joka keskittyy romanttisten suhteiden muodostamiseen komeiden miestenhahmojen kanssa. Vaikka otomepeleillä ja muilla romanssiin painottuvilla visual novel -peleillä onkin länsimaissa oma fanikuntansa, ovat nämä pelit populaarikulttuurissa vielä aika tuntemattomia. Tulen siis tässä tutkielmassa käymään läpi visual novelien ja otomepelien taustaa. Tärkeimpänä tavoitteenani on kuitenkin ottaa selvää millaisia hahmoja naisille suunnatuissa romanssipeleissä esiintyy ja millä tavalla näitä hahmoja esitetään. Päähenkilöhahmon lisäksi keskityn pääosin hahmoihin, joiden kanssa voi muodostaa romanttisen suhteen. En siis tule käsittelemään otomepelien sivuhahmoja.

Aineistoni koostuu 18:sta otomepeleistä, joiden hahmoja tulen lähiluvun avulla tarkastelemaan ja analysoimaan. Tulen näiden havaintojen, sekä otomefanien tekemien hahmotyypittelyjen pohjalta itse jakamaan otomessa esiintyvät hahmot omiin kategorioihinsa; päähenkilö, posteripoika, flirtti, isovelji, pikkuväli, kypsä, sulkeutunut, narri ja antagonistti. Tutkielmaani liittyy vielä lopuksi omien hahmojeni suunnitteleminen havaittujen hahmotyyppien pohjalta. Pyrkimyksenäni on käyttää hahmosuunnittelun perusteita hyväkseni luodakseni hahmoja, jotka herättävät hahmotyypeilleen tyypillisiä ennakko-oletuksia. Selvitän nettikyselyn avustuksella, kuinka hyvin olen onnistunut esittämään näitä otomepelien hahmotyyppejä.

Onnistun luomaan kyselyyn vastanneissa haluttuja tulkintoja suunnittelemani hahmoista. Joissain hahmodesigneissa kuitenkin on vielä parantamisvaraa. Huomasin kuitenkin, että vaikka suunnittelemani hahmot edustavatkin tarpeeksi hyvin haluttuja hahmotyyppejä, kyselyssä nousi ilmi, että osa vastaajista kuitenkin toivoivat, etteivät nämä hahmot kuitenkaan pysyisi omilla hahmotyypeissään vaan rikkoisivat oletuksia ja hahmoilla tehtäisiin jotain yllättävää ja kiinnostavaa. Vaikka otomelle on tyypillistä käyttää ennestään tuttuja hahmotyyppejä, on faneja, jotka haluavat nähdä näitä tyyppiejä rikottavan.

Avainsanat: otome, visual novel, deittisimulaatio, romanssipeli, hahmosuunnittelu, hahmodesign, hahmotyypit

Sisällysluettelo

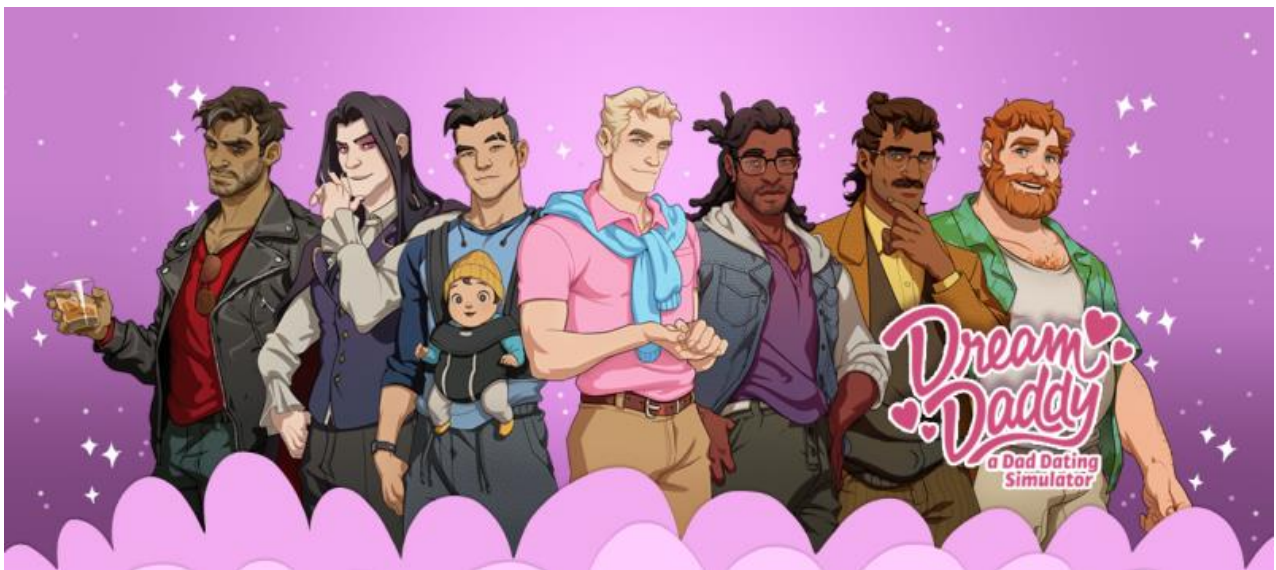
1 Johdanto	6
1.1 Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset	6
1.2 Keskeisiä käsitteitä ja ajatuksia	9
1.3 Työskentely perinteisesti sekä digitaalisesti	13
2 Otomen taustaa	14
2.1 Aiempi tutkimus	14
2.2 Mitä ovat visual novel -pelit	17
2.3 Mitä ovat otomepelit	23
2.4 Alustusta hahmoluokitteluun	30
3 Metodi- ja materiaaliluku	34
3.1 Tutkimusmenetelmät	34
3.2 Tutkimusaineisto	35
3.3 Hahmosuunnittelun perusteita	36
4 Analyysiluku	41
4.1 Miten hahmo näkyy designissa	41
4.2 Hahmojen kategorisoiminen	43
4.2.1 MC eli Päähenkilö	44
4.2.2 Posteripoika	46
4.2.3 Flirtti	46
4.2.4 Isoveli	47
4.2.5 Pikkuveli	48
4.2.6 Kypsä	49
4.2.7 Sulkeutunut	50
4.2.8 Narri	51
4.2.9 Antagonisti	52
4.2.10 Muita huomioita.....	53

5 Hahmosuunnittelun aika	54
5.1 MC – Päähenkilö	55
5.1.1 Päähenkilön hahmopalaute	59
5.2 Vampyyri – Flirtti	61
5.2.1 Vampyyrin hahmopalaute	63
5.3 Ihmissusi – Isoveli	64
5.3.1 Ihmissuden hahmopalaute	67
5.4 Nukkumatti – Pikkuveli	68
5.4.1 Nukkumatin hahmopalaute	70
5.5 Lohikäärme – Kypsä	72
5.5.1 Lohikäärmeen hahmopalaute	74
5.6 Näkki – Sulkeutunut	75
5.6.1 Näkin hahmopalaute	78
5.7 Noita – Antagonisti	79
5.7.1 Noidan hahmopalaute	82
6 Hahmosuunnittelun pohdintaa	83
6.1 Yleisiä ajatuksia hahmokyselystä	85
7 Johtopäätökset	86
Lähteet	89

1 Johdanto

1.1 Aiheen esittely ja tutkimuskysymykset

Game Grumps -niminen yhtiö – joka on myös samannimisen pelivideoita tuottavan YouTube kanavan takana – julkaisi deittisimulaatiopelin heinäkuussa 2017. Pelissä astut yksinhuoltajaisän saappaisiin, joka on juuri muuttanut tyttärensä Amandan kanssa uuteen taloon Maple Bayn rantakaupungissa. Uusi lähiö on täynnä kuumia sinkkuisiä valmiina deittailtaviksi. Pelin nimi onkin *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*, lyhennettynä *DDADDS* tai pelkästään *Dream Daddy*. Isäkatalogiin kuuluu: Brian Harding, kalastusta rakastava isä, jolla on kilpailuhenkeä; Mat Sella, kahvilaa pitävä päheä isä; Joseph Christiansen, nuorisopappi ja purjehtimisesta nauttiva neljän lapsen isä; Hugo Vega, englantia opettava isä, joka pitää kirjoista ja triviaailloista; Craig Cahn, vanha lukiokaverisi ja kuntoilua harrastava kolmen lapsen isä; Damien Bloodmarch, transmies ja viktoriaanista aikakautta rakastava isä; sekä Robert Small, kapinahenkinen isä, joka viettää aikaansa juoden viskiä (Kuva 1). Pelin aikana pelaaja voi käydä treffeillä kaikkien isien kanssa, mutta lopuksi on valittava vain yksi, ja riippuen kuinka hyvin on treffeillä pärjännyt, pelaaja saa joko hyvän tai huonon lopun valitsemansa sinkkuisän kanssa.



Kuva 1. DDADDSin sinkkuisät. Vasemmalta oikealle: Robert, Damien, Craig, Joseph, Mat, Hugo ja Brian. (Game Grumps 2017)

Miksi otin esille *Dream Daddyn*? Haluan tässä tutkielmassa keskittyä juurikin visual novel -peleihin, joiden keskiössä on romanttisten suhteiden luominen hahmojen kanssa, ja *Dream Daddy* oli saanut internetissä paljon huomiota länsimaiselta yleisöltä julkaisunsa jälkeen. On turvallista olettaa, että

osasyynä suosioon on itse pelin julkaisija Game Grumps, jolla oli jo valmiiksi iso yleisö¹. Lisäksi erittäin tunnetut YouTube-kanavat kuten Markiplier ja Jacksepticeye latasivat pelivideoita *Dream Daddy* omille kanavilleen. Vaikka *Dream Daddy* ei missään nimessä esitellyt visual novel -pelejä länsimaiselle yleisölle, se ehdottomasti keräsi huomiota ja auttoi edes vähän popularisoimaan tätä peligenreä.²

Romanssi videopeleissä ei suinkaan ole uusi asia. Esimerkkejä peleistä, joissa voi rakentaa romanttisen suhteeseen toisen hahmon kanssa ovat mm. BioWaren kehittämät *Dragon Age* - ja *Mass Effect* -pelisarjat, sekä Larian Studiosin *Divinity: Original Sin 2* ja pelistudion uusin hittipeli *Baldur's Gate 3*. Länsimaisissa isojen pelistudioiden peleissä romanssi on tyypillisesti kuitenkin toissijaista ja mahdollista jättää väliin menettämättä mitään oleellista pääjuonesta.³ Mahdollisuus romanssiin on yksi videopelien puoli, joka on aina vetänyt minua puoleensa. Minusta on kiinnostavaa tutustua hahmoihin syvemmällä tasolla ja kokea erilaisia suhdedynamiikkoja turvallisessa fiktiivisessä ympäristössä. Mutta se, että romanssi on peleissä usein vain lisukkeena, ei täysin tyydytä janoani. Ei olekaan siis ihme, että päädyin harhailemaan romanssi visual novel -pelejä kohti. Tässä tutkielmassa aion pääosin keskittyä yhteen romanssi visual novel -pelien sarakkeeseen; otomepeleihin. Tulen luvussa 2 syventymään tarkemmin mitä visual novelit ja otomepelit ovat, mutta lyhykäisyydessään molemmat ovat Japanista lähtöisin olevia peligenrejä, jotka ovat pääosin tekstipohjaisia. Otomepelit ovat naisyleisölle suunnattuja romanssipelejä, jossa seurustellaan komeiden miesten kanssa.

Olen asettanut itselleni kaksi tavoitetta tälle tutkielmalle. Päällimmäisenä tulen selvittämään millaisia hahmoja otomepeleissä on ja mistä osista näiden hahmojen designit rakentuvat. Tarkoitukseni on siis valita hahmoja naisille suunnatuista romanssipeleistä ja laittaa nämä hahmot suurennuslasin alle. Tarkastelen lähinnä päähenkilöitä ja romanssattavia hahmoja. Helpottaakseni analyysia tulen jakamaan valitut hahmot ryhmiin hahmotyyppin mukaan. Tällä tavoin pystyn paremmin selvittämään esim. yhteisiä designelementtejä eri hahmotyypeissä. Tämä tarkoittaa, että tulen myös tarkastelemaan millaisia hahmotyyppisiä otomepeleissä esiintyy. Tulen käymään myös läpi joitakin hahmoluonnin perusteita, joidenka opastuksella tulen tarkastelemaan näitä hahmoja ja niiden designeja. Jotta voin paremmin vastata tutkimuskysymykseeni, tutkielmani sisältää vielä käytännönläheisen osuuden, jossa tulen havaintojeni pohjalta itse suunnittelemaan seitsemän hahmoa omaan hypoteettiseen romanssi visual novel -peliini. Teen tämän tarkastelun alla olleiden hahmojen, sekä aiemmin

¹ Tällä hetkellä Game Grumps YouTube-kanavalla on 5,4 milj. tilaajaa (päivitetty 19.4.2024)

² Randazzo 2018, 2.

³ McDonald 2019, 24.

läpikäytyjen hahmoluonnin perusteiden avustuksella. Aion pitää kirjaa hahmonluontiprosessistani ja asioista, jotka olisi hyvä ottaa huomioon prosessin aikana. On kuitenkin pidettävä mielessä, että hahmoluontiin liittyy monia osia, kuten mikä on hahmon taustatarina, miltä hän näyttää, miten hän puhuu, mikä on hänen roolinsa tarinassa jne. Aion pääasiallisesti keskittyä hahmojen visuaaliseen puoleen, mutta voin joutua upottamaan käteni myös muihin hahmosuunnittelun osiin. Pelkästään hahmojen piirtäminen ei kuitenkaan riitä, minun täytyy muun muassa päättää millaiseen peliin nämä hahmot olisivat tulossa, sillä genre ja miljöö voivat suurestikin vaikuttaa hahmojen ulkonäköön. Jos peli sijoittuu vaikkapa avaruusasemalle, olisi kummaa, jos hahmot pukeutuisivat viktoriaanisiin vaatteisiin. Tämän tutkielman hahmosuunnittelun tavoitteena on siis emuloida otomepeleissä esiintyviä hahmotyyppejä. Haluan kuitenkin huomauttaa, että aion keskittyä vain hahmoihin, tämän tutkielman tavoitteena ei ole luoda valmista videopeliä tai edes prototyyppiä.

Sekundaarisena tavoitteenani on antaa perusymmärryksen siitä mitä visual novelit, erityisesti otomepelit ovat. Syynä tälle on, että länsimaisessa populaarikulttuurissa tämäntyyppiset pelit eivät ole kovinkaan tunnettuja. Visual novelit ja yleisestikin deittisimulaatiopelit ovat tuttu asia animeharrastuspiireissä, mutta ei niinkään sen ulkopuolella. Ei ole kauan, kun suosittelin eräälle tutulleni yhtä visual novel -peliä. Hän ei ole aiemmin pelannut visual noveleja ja hänen ensimmäinen reaktionsa oli kysyä, että eihän se sisällä aikuisille suunnattua materiaalia. Yksi virheellinen oletus visual noveleista, erityisesti romanssipeleistä onkin, että ne aina sisältäisivät aikuissisältöä⁴. Myös kun olen selittänyt ihmisille tutkimusaiheeni, olen joutunut pariin otteeseen avaamaan mitä otomepelit ovat. Kokemuksieni mukaan ne, jotka eivät ole animeharrastajia, eivät välttämättä ole kuulleetkaan visual noveleista tai otomepeleistä, tai heillä voi olla yksitoikkoinen mielikuva näistä peligenreistä. Tämän vuoksi haluankin siis käydä läpi visual novelien ja otomepelien taustaa, toivon mukaan lisäten samalla ymmärrystä minulle rakkaille peleille.

Lopuksi tulen vielä tekemään kyselyn luomistani hahmoista. Teen hahmosuunnittelun itsenäisesti, joten minulla ei ole esimerkiksi tiimiä taustalla, jolta voisin saada palautetta. Kyselyn tarkoituksena on siten selvittää mitä mieltä yleisö on hahmosuunnittelustani, onko hahmotyypit tunnistettavia, tuottavatko ne halutun ensivaikutelman, vai onko hahmoissa vielä paljon muokattavaa. Kyselyn kohdalla en kerää mitään henkilökohtaisia tunnistetietoja, joten vastaajien identiteetti pysyy heidän omana tietonaan. Kysely on tehty Google Formsin avulla, joten kysely vaatii kyllä sisäänkirjautumisen googletilille, mutta vastaajien sähköpostiosoitteita ei ole tallennettu. Tulen käymään läpi

⁴ Ganzon 2022, 139.

kyselyvastauksia kahdessa eri kohdassa. Hahmokohtaista palautetta käsittelen samassa yhteydessä hahmojen kanssa. Täten on helpompi tarkastella kuinka hyvin tai huonosti mikäkin hahmo on onnistunut herättämään haluttuja ennakko-oletuksia. Pohdintaluvussa käyn vastauksia vielä jonkin verran läpi yleisemmällä tasolla. Kyselyyn vastasi 40 henkilöä, jotka koostuivat pääosin animen ja mangan harrastajista. Kysely myös löysi tiensä trans-piireihin, mutta ainoa asia mihin näen tämän mahdollisesti vaikuttavan, on vastaajien tulkintoihin hahmojen sukupuolesta.

1.2 Keskeisiä käsitteitä ja ajatuksia

Joudun tässä tutkielmassa käyttämään joitakin englanninkielisiä termejä, sillä niille ei ole suoraan suomenkielistä vastinetta tai suomenkielinen termi ei kunnolla vastaa sitä mitä tarkoitan. Avaan kuitenkin näitä termejä tarpeen mukaan. Aloitan nyt jo muutamalla, jotka on hyvä sisäistää eteenpäin mentäessä. Tulen mm. puhumaan paljon hahmodesignista. Viittaen tällä siihen, miten hahmo on visuaalisesti suunniteltu. Tälle on kyllä olemassa suomenkielinen termi, hahmosuunnitelma, mutta se voi mahdollisesti antaa laajemman mielikuvan siitä mitä teen. En ole hirveästi miettinyt esim. hahmojen taustahistoriaa. Hahmojen persoonallisuudet tulevat pohjautumaan otomepeleissä esiintyviin hahmotyyppeihin, joten tulen keskittymään hahmoissa pääasiallisesti niiden visuaalisiin elementteihin.

Koska yhtenä tavoitteenani on avata mitä visual novelit ja otomepelit ovat, tulen käyttämään näitä termejä paljon. Paneudun niihin tarkemmin luvussa 2, mutta annan jo pienen tiivistyksen. Visual novelit ovat Japanista lähtöisin olevia tekstipainotteisia videopelejä. Ne voivat mennä mihin tahansa genreen kuten kauhuun, komediaan, draamaan yms. Otomepelit voidaan laskea visual noveleiden alakategoriaksi ja ne ovat pääasiassa naisyleisölle suunnattuja romanssipelejä, joiden tavoitteena on muodostaa romanttinen suhde jonkun hahmon kanssa. On olemassa myös miehille suunnattuja romanssipelejä eli bishōjopelejä, mutta jouduin valitettavasti rajaamaan ne tämän tutkielman ulkopuolelle. Alkuperäinen suunnitelmani oli käsitellä myös niitä, mutta analysoitavien hahmojen määrä olisi kasvanut aivan liian suureksi tälle tutkielmalle. Minulla oli kuitenkin lähtöoletuksena, että miesten ja naisten romanssipeleissä esiintyvät hahmot todennäköisesti menisivät eri hahmotyyppeihin. Miehille suunnatut romanssipelit eivät myöskään ole minulle yhtä tuttuja kuin naisten otomepelit, täten ne oli helpompi sulkea pois.

Yleisesti puhuttaessa naisille suunnatusta japanilaisesta mediasta voi käyttää termiä joseimuke. Joseimuke on sateenvarjotermi, jolla viitataan yleisesti naisille suunnattuun mediaan.⁵ Tämän sateenvarjon alla on otomepelien lisäksi mm. BL-pelit (Boy's Love tai shōnen ai), jotka esittävät homoseksuaalisia suhteita miesten välillä, sekä pelit, joissa on kyllä nättejä miehiä, mutta ei sisällä romanssia. Joseimukepelit voisivat itsessään olla kiinnostava aihe, mutta päädyin keskittymään naistenpeleistä ainoastaan otomeen, jottei aineistoni paisuisi liikaa.

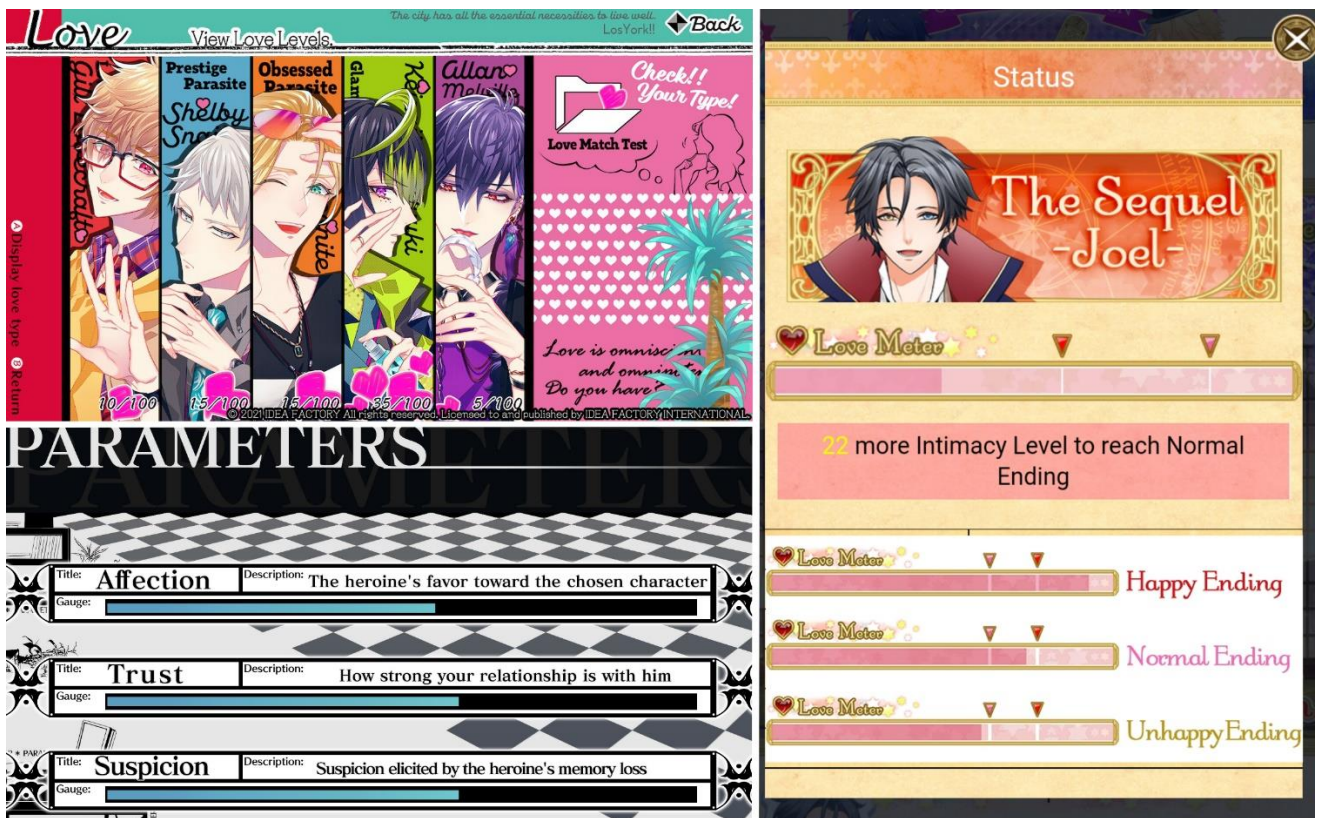
Otomepelejä (sekä muita romanssi visual noveleja) tarkastellessa voi helposti törmätä termiin dating sim tai deittisimulaatio. Kutsuinkin *Dream Daddy* -peliä aiemmin deittisimulaatioksi, mutta myös visual noveliksi. Ovatko nämä sama asia vai onko niillä eronsa? Otomepelit voidaan lukea deittisimulaatiopelien alle, kuten tekevät mm. Milla Olkkonen tekstissään *Hakuōki: Translating the experience of an otome game* ja Caitlin Lopez tekstissään *Otome Games: Narrative, Gender and Globalization*.⁶ Sarah Christina Ganzon, joka on kirjoittanut otomepeleistä useampaan otteeseen, kuitenkin huomauttaa, että vaikka otomepelien pitäminen deittisimulaatiopelien alalajina on yleistä, ei se ole täysin oikein. Vaikka jotkut otomepeleistä ovatkin deittisimulaatioita, jotkut muistuttavat enemmän roolipelejä.⁷ Tätä komppaa myös Dani Cavallaro kirjassaan *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Deittisimulaatio ja visual novel eivät siis ole toistensa synonyymejä. Deittisimulaatio (eng. dating sim/dating simulator) on simulaatiopelien alagenre. Näissä peleissä tärkeänä mekaniikkana on nostaa esim. pelaajahahmon ominaisuuksia kuten karismaa, atleettisuutta, älyä jne. Tästä käytetään termiä ”stat-raising”. Deitattavilla hahmoilla on usein myös ”rakkausmittari”, jota nostamalla pelaaja nostaa myös mahdollisuutta päästä suhteeseen tai vahvistaa suhdetta valitsemansa hahmon kanssa. Romanttinen suhde onkin näiden pelien päätavoite.⁸ Romanssi visual noveleilla ja deittisimulaatioilla on paljon päällekkäisyyttä, sillä molemmissa isona prioriteettina on romanttisen suhteen muodostaminen. Romanssi visual noveleissa, tai ainakin otomepeleissä, hahmoilla on myös usein olemassa deittisimulaatioiden tapaan jonkinlainen rakkausmittari, joka auttaa edistymisen seuraamista (Kuva 2). En voi siis sanoa, että olisi täysin väärin kutsua romanssiin keskittyvää visual novel -peliä deittisimulaatioksi. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että näillä kahdella termillä on myös eronsa. Vaikka nämä teknisesti ovat eri pelilajeja, niissä on olemassa paljon päällekkäisyyttä, jonka takia niitä voikin olla vaikeaa erottaa toisistaan.

⁵ Ganzon 2022, 59-60 & Holthaus 2022, 122.

⁶ Olkkonen 2022, 5 & Lopez 2019, 9.

⁷ Ganzon 2019b, 140-141.

⁸ Cavallaro 2010, 8.



Kuva 2. Kolme esimerkkiä miltä otomepelien rakkausmittari voi näyttää. Vasen ylä: *Cupid Parasite* (Idea Factory 2020), vasen ala: *Amnesia: Memories* (Idea Factory 2013), oikea: *Shall we Date? Wizardess Heart* (NTT Solmare 2014).

Otomepelien kontekstissa pelihahmoista on totuttu puhumaan tietyillä termeillä. Päähenkilöön usein viitataan lyhenteellä MC (Main Character), on hänellä virallinen nimi tai ei. Pyrin pääasiassa käyttämään sanaa päähenkilö, mutta saatan joskus käyttää myös MC lyhennettä. Hahmoista, joiden kanssa voi pyrkiä romanttiseen suhteeseen on todella yleistä puhua romanssaamisesta. Romanssattavat hahmot (eng. romancable characters) ovat pelin hahmokaartissa ne, joiden kanssa voi päätyä romanttiseen suhteeseen. Romanssaaminen on suomenkielinen väännös, jota tulen käyttämään paljon tämän tutkielman aikana. Hahmojen romanssaamisesta puhutaan myös otomepelien ulkopuolella. Jos pelissä on kumppanivaihtoehtoja, termi on yleisessä käytössä. Romanssattavista hahmoista voi myös käyttää termiä Love Interest (lyhennettynä LI), mutta en itse tule käyttämään sitä tässä tekstissä selkeyden vuoksi.

Jokaisella romanssattavalla hahmolla on oma routensa, joka vie tarinan eri suuntiin. Route-sanan voisi kääntää sanaksi polku. Route on kuitenkin niin kovassa käytössä oleva termi, enkä löytänyt sille edes epävirallista suomenkielistä vastinetta, joten aion käyttää route-termiä jatkossakin puhuttaessa

eri hahmojen tarinankaarista. Tulen selittämään tarkemmin mitä hahmo routet ovat luvussa 2.3, jossa paneudun kunnolla itse otomepeleihin.

Valitsin tämän aiheen, sillä se yhdistää minulle kaksi tärkeää asiaa, visual novelit ja hahmoluonnin. Olen pitkään ollut kiinnostunut hahmoluonnista. Alakoulusta asti olen piirrellyt omia hahmojani ja tämä kiinnostus on alkanut kunnolla kukoistamaan yliopistoaikanani aloitettuani pelaamaan pöytäroolipelejä. Minulla on jo jonkinlainen käsitys hahmoluonnin ”säännöistä”, mutta koska olen pääasiassa suunnitellut hahmoja itseäni varten, sääntöjen noudattaminen ei ole ollut kovinkaan suurena prioriteettinani. Tämän vuoksi haluankin sukeltaa syvemmälle aiheeseen ja toivottavasti samalla parantaa omaa ymmärrystäni ja osaamistani hahmoluonnin saralla. Se miksi halusin rajata tutkimukseni juuri visual noveleihin, erityisesti otomepeleihin johtuu paristakin syystä. Painavin näistä on se, että pidän visual noveleista todella paljon ja olen pelannut tämän lajin pelejä jo vuosia. Visual novelit eivät ole oman kokemukseni mukaan kovinkaan tunnettu videopelien muoto, joka on myös hyvä syy tarkastella niitä tarkemmin. Lähivuosina visual novelit ovat kyllä saaneet enemmän huomiota länsimaissa, mahdollisesti animen ja mangan yleistymisen seurauksena, mutta ne ovat edelleen sen verran pilven takana, jonka vuoksi toivonkin, että tutkimukseni pystyisi paremmin valaisemaan edes pintapuolisesti, mitä nämä pelit oikein ovatkaan. Visual novelit ovat usein myös todella hahmokeskeisiä, joten ne sopivat hyvin hahmodesignien tarkasteluun. Se miksi haluan rajata erityisesti otomepeleihin johtuu lähinnä omasta preferenssistäni. Romanssiin painottuvat pelit ovat kokemukseni mukaan ehkä se tunnetuin visual novelien muoto, joten tässä voi mahdollisesti olla enemmän tarttumapintaa niille, joille aihe ei ole erityisen tuttu entuudestaan.

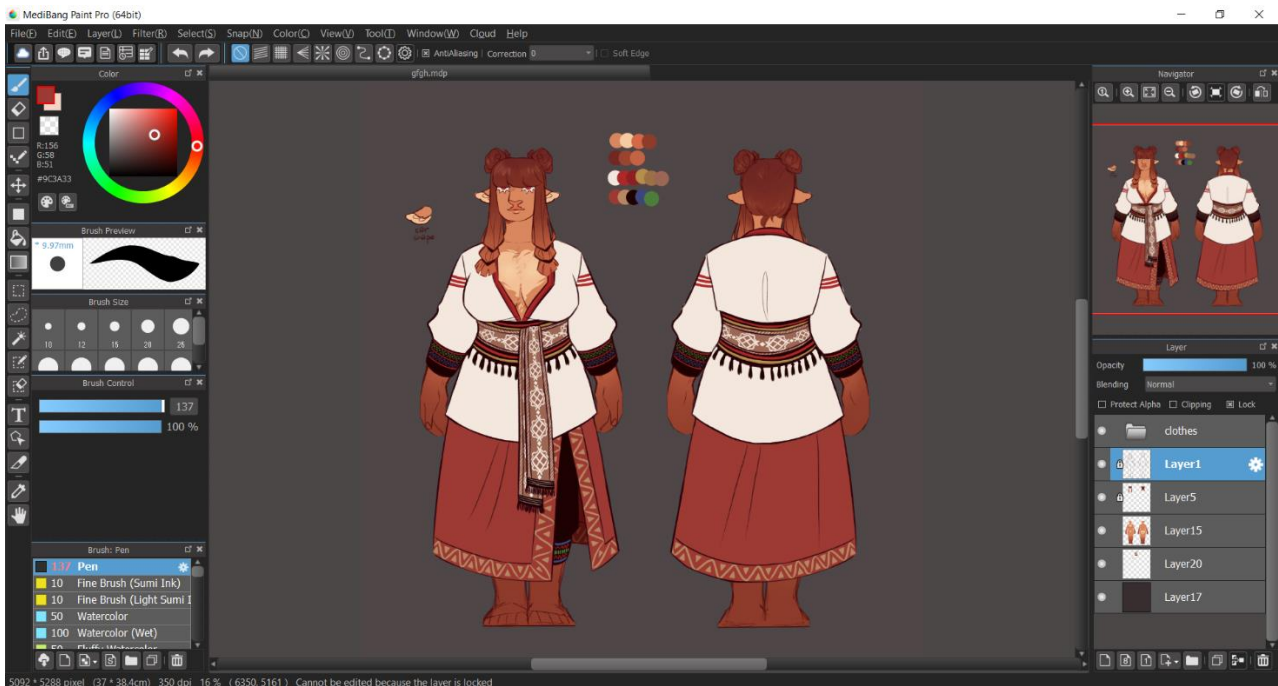
Miksi on tärkeää tarkastella otomepelien hahmodesigneja? On todennäköistä, että pelaaja tulee tekemään ensimmäiset tulkintansa hahmoista näiden ulkonäön perusteella.⁹ Otomepeleissä on tyypillistä, että romanssattavat hahmot näytetään pelaajalle jo ennen pelin alkamista, kuten pelin kansikuvassa tai alkuanimaatiossa. Nämä hahmot ovat oleellisin osa otomepelejä, joten on luonnollista, että hahmoja halutaan markkinoida pelaajille. Hahmojen pitää pystyä herättämään pelaajan kiinnostuksen pelkästä ensisilmäyksestä. Toki erityisesti japanilaisissa otomepeleissä pelaajien mielenkiintoon voi vaikuttaa myös hahmojen ääninäyttelijät, jotka ovat usein ammattiääninäyttelijöitä¹⁰. Näillä ääninäyttelijöillä on kuitenkin omat faninsa. Tästä huolimatta, ei voi kuitenkaan kieltää kuinka tärkeää hahmojen ulkomuoto on pelaajan kiinnostuksen herättämisessä.

⁹ Seppä 2016, 3-4.

¹⁰ Olkkonen 2022, 6.

1.3 Työskentely perinteisesti sekä digitaalisesti

Riippuen työstä, piirrän joko perinteisin metodein (kynä ja paperi) tai digitaalisesti piirtopöytää käyttäen. Tätä projektia varten tulen käyttämään molempia metodeja vaihtelevasti. Ensimmäisiä suunnitelmia teen perinteisesti, kun yritän vielä saada jotain lähtökohtaa designille. Siirryn sen jälkeen käyttämään digitaalisia työkaluja. Piirto-ohjelmiana käytän MediBang Paint Pro:ta, joka on ilmainen piirto- ja sarjakuvanteko-ohjelma (Kuva 3). Piirtämiseen käytän Huion 1060PLUS -piirtopöytää. Pystyn digitaalisia työkaluja käyttämällä helposti muokkaamaan luonnosteluitani (kuten millaiset vaatteet tai hiustyyli hahmolla on) ja kokeilemaan tuleville hahmoille eri väripaletteja. Digitaalisesti piirtäminen mahdollistaa myös perinteisesti tehtyjen luonnosten päälle piirtämisen. Sillä otomepelit ovat lähtöisin Japanista, muistuttavat ne piirustustyyliiltään animea ja mangaa. Oma piirustustyylini on saanut paljon vaikutteita japanilaisesta animaatiosta ja sarjakuvasta, joten en tätä projektia varten lähde erikseen emuloimaan ”anime-tyyliä”. Huomautan kuitenkin tyyliissäni olevan myös länsimaisia vaikutteita, mutta uskon piirustustyylini kuitenkin olevan kelvollinen romanssi visual novelille.



Kuva 3. MediBang Paint Pro käytössä. Kuvassa oma Dungeons & Dragons -pöytäroolipelihahmoni.

2 Otomen taustaa

2.1 Aiempi tutkimus

Inspiroiduin Kristiina Sepän pro gradu -tutkielmasta *Luonnosviivoista videopelihahmoiksi: Konseptitaiteilijan valinnat hahmokuvien taustalla*. Tutkielmassaan hän käsittelee aikaansa konseptitaiteilijana *Savior*-roolipelin parissa, ja pyrkii tämän ohessa ottamaan selvää mitä asioita hahmokonseptitaiteilijan on huomioitava, sekä mitä valintoja tehdään ehkä tiedostamattomasti.¹¹ Oman hahmosuunnitteluprosessini aikana pyrin pitämään silmällä näitä tiedostamattomia valintoja, joita todennäköisimmin tulen tekemään.

Otomepeleillä on yli 20 vuoden verran historiaa, mutta tutkimusta otomepeleistä on silti todella niukasti.¹² Otomepelejä on alettu tarkastelemaan tarkemmin lähivuosina, joten tässä kohtaa tutkimusta ei ole vielä kovinkaan paljoa, ainakaan englanniksi kirjoitettuna. Koska otomegenre on lähtöisin Japanista, voi olettaa, että aiheeseen liittyvää tutkimusta on enemmän japanin kielellä, mutta en valitettavasti pysty varmistamaan tätä. Tutkimukset, joihin olen itse törmännyt etsiessäni kirjallisuutta tätä tutkielmaa varten, keskittyvät usein naisiin pelaajina, fanikulttuuriin ja tunnepohjaiseen työhön.

Vähemmän löytyy tutkimusta otomessa esiintyvistä hahmoista. Camila Pawlowski ja Rosilane Ribeiro da Mota olivat tarkastelleet otomepelien hahmotyyppejä tekstissään *Do You Choose Him or Does He Choose You? - Analyzing Character Archetypes in Otome Games*. He vertailevat otomessa esiintyviä hahmotrooppeja Carol Pearsonin ja Margaret Markin versioon psykiatrin Carl Gustav Jungin kehittämästä 12 arkkityypistä. He löytävät yhtäläisyyksiä 12 arkkityypin ja otomehahmojen välillä. Lopuksi he totesivatkin suosituilla otomepelien hahmotyypeillä olevan piirteitä, jotka ovat universaaleja.¹³ Joten vaikka otomepelit ovatkin japanilaisesta kulttuurista lähtöisin, näiden pelien hahmoilla on kutienkin piirteitä, joita länsimainen yleisö pystyy tunnistamaan.

Löysin myös kaksi tutkielmaa, joissa tarkasteltiin miten hahmo voi muuttua pelin lokalisoinnin jälkeen. Kun peli tai mikä tahansa media käännetään toiselle kielelle, käänös voi vaikuttaa siihen, miten teosta tulkitaan. Evamaria Dunkel-Duerr halusi ottaa selvää onko *Amnesia: Memories* - otomepelin englanninkielinen käänös vaikuttanut Toma-nimisen hahmon epäsuosioon länsimaissa,

¹¹ Seppä 2016.

¹² Shibuya et al. 2019, 4.

¹³ Pawlowski & da Mota 2022.

ottaen huomioon, että Toma on kyseisen pelin suosituin hahmo Japanissa.¹⁴ Milla Olkkonen taas oli tarkastellut miten *Hakuoki*-otomepelin dialogi on muuttunut käännöksen takia ja miten se on voinut vaikuttaa millaisena Ryoma Sakamoto -niminen hahmo nähdään.¹⁵ Lokalisointi ei alkuun tuntunut omalle tutkimukselleni kovinkaan olennaiselta, mutta totesin, että se on hyvä pitää mielessä päästessämme hahmoanalyysin pariin luvussa 4, sillä omat tulkintani analysoitavista hahmoista riippuvat vahvasti englanninkielisistä käännöksistä.

Paljon informaatiota otomepeleistä löytyy fanien kautta. Otomeaiheiset blogit ja nettikeskustelut ovatkin olleet tutkielmalleni suuri apu selvittämään mm. millaisia minulle tuntemattomat otomehahmot ovat. Tulen itse tekemään oman listaukseni siitä millaisia hahmotyyppejä otomepeleistä löytyy. Fanit ovat kuitenkin tehneet tällaisia listauksia ennenkin, joten tulen siis myös oman hahmoanalyysini lisäksi käyttämään tukenani muiden fanien huomioita yleisistä hahmotyypeistä. Kaikki blogit ja nettikeskustelut, joita olen käynyt läpi ovat täysin julkisia.

Mitä tulee videopelihahmojen tarkasteluun, pelitutkija Gonzalo Frasca on väittänyt tekstissään *Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising*, että videopelihahmot ovat latteita.¹⁶ On huomioitava, että tämä on julkaistu vuonna 2001, joten on mahdollista, että Frasca'n näkökulma aiheeseen on voinut muuttua pelien kehityksen mukana. Haluan kuitenkin lyhyesti puhua aiheesta, sillä yhdyin Kristiina Sepän mielipiteeseen, että jos pelihahmot ovat vain kursoreita eikä persoonallisia hahmoja, niin mikä pointti hahmosuunnittelijoilla on?¹⁷ Miksi käyttää aikaa ja resursseja suunnitella persoonallisia hahmoja, jos ne ovat vain tyhjiä kotiloita? Frasca on ainakin tekstinsä kirjoittamisen aikaan uskonut vaikeaksi väittää, että videopelihahmoilla olisi mitään persoonallisuutta ja etteivät ne ole oikeastaan edes hahmoja.¹⁸ Olen tästä vahvasti eri mieltä ja toivottavasti perusteluni tulee olemaan vakuuttava.

Frasca ei näytä ottavan huomioon pelin tarkoitusta. Hän antaa esimerkkinä, ettei ketään kiinnosta minkä takia *Doom*-pelin hirviöt käyttäytyvät niin kuin ne käyttäytyvät.¹⁹ Syynä tähän on, ettei se olekaan pelin pointti. *Doomin* on tarkoitus olla nopeatemppoinen ammuskelupeli, ei tarkastella yhteiskunnallisia malleja tai politiikkaa yms. Pelin hirviöt ovat pahoja, koska peli tarvitsee jotain mitä

¹⁴ Dunkel-Duerr 2021.

¹⁵ Olkkonen 2022.

¹⁶ Frasca 2001, 59.

¹⁷ Seppä 2016, 9.

¹⁸ Frasca 2001, 59.

¹⁹ Frasca 2001, 59.

pelaaja voi hakata miettimättä näiden hirviöiden ideologiaa tai tunnemaailmaa. Tietenkin tällaisen pelin hahmot ovat latteita, niillä ei ole tarkoituskaan olla syvyyttä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö moniulotteisia videopelihahmoja olisi olemassakaan.

Frasca ei myöskään mielestäni tee selväksi puhuuko hän vain pelaajan ohjailtavista hahmoista vai kaikista videopelihahmoista. Jos puhutaan pelaajahahmosta, on ymmärrettävää, että näitä hahmoja pidettäisiin pääasiassa tylsinä ja yksiulotteisina. On tyypillistä, että pelaajahahmon tarkoitus on toimia kursorina, pelaajan välineenä asettaa itsensä pelin maailmaan. On kuitenkin väärin väittää, etteikö yksikään pelaajahahmo voisi olla moniulotteinen. Koska keskityn tässä tutkielmassa mm. visual novel -peleihin, otan sieltä esimerkin. Vuonna 2001 julkaistiin visual novel -seikkailupeli nimeltä *Gyakuten Saiban Yomigaeru Gyakuten*, joka tunnetaan lännessä paremmin nimellä *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Pelin päähenkilö Phoenix ei ole vain pelaajan linkki pelimaailmaan, pelaajasta tulee puolustava asianajaja Phoenix Wright. Pelaaja kuulee hänen ajatuksensa ja on täten tietoinen hänen tunnemaailmastaan. Hän usein epäilee itseään, hän haluaa uskoa asiakkaansa syyttömyyteen, hän vahvasti välittää läheisistään. Pelaaja saa myös tietää mitkä olivat Phoenixin syyt ryhtyä lakimieheksi. Phoenix ei mielestäni ole pelin syvällisin hahmo, mutta uskallan kuitenkin hyvällä omatunnolla väittää Phoenixin olevan persoonallinen ja moniulotteinen hahmo. Hahmon moniulotteisuuteen vaikuttaa se, miten hahmo on kirjoitettu ja mikä hahmon rooli on pelissä, samalla tavalla kuin elokuvissa tai kirjallisuudessa. Jos hahmon rooli on olla tyhjä taulu, johon pelaaja voi asettaa itsensä niin sellainen se tietenkin sitten on. Mutta tarina- ja erityisesti hahmokeskeisissä peleissä käy järkeen, että hahmoille pyritään kirjoittamaan syvyyttä. Frascalla on kuitenkin pointti siinä, että pelaajan vapaus voi riistää hahmon luonnetta ja tekee pelaajahahmosta lähemmäs kursoria.²⁰ Tämä on nuora, jolla pelintekijöiden pitää tasapainotella, jos haluavat sekä houkuttelevan juonen että pelaajavapautta.²¹ On kuitenkin väärin väittää, etteikö mitkään pelihahmot olisivat hahmoja ollenkaan.

Tulen tässä tutkielmassa tekemään hahmodesigneja ja pyrkimyksenäni on, että näiden hahmojen persoonaa tulee esille jo niiden ulkonäössä. Mielestäni tämä jo itsessään antaa vahvan todisteen siitä, että videopelihahmoilla voi olla persoonallisuutta. On kuitenkin eri asia mitä tulen hahmolla tekemään, onnistunko kirjoittamaan hahmolle syvyyttä. Hahmojen syvyyteen ei tule vaikuttamaan se, että ne ovat hahmoja videopelissä, vaan omista kyvyistäni kirjoittaa moniulotteisia ja persoonallisia hahmoja.

²⁰ Frasca 2001, 59.

²¹ Blom 2023, 24.

2.2 Mitä ovat visual novel -pelit?

Ennen kuin pääsemme syvemmin itse otomepelien pariin, haluan ensin käydä yleisesti läpi mitä visual novelit ovat. Koen tämän alustuksen tärkeäksi, sillä suurin osa otomepeleistä putoavat visual novel kategoriaan. Molempia aihealueita voisi tarkastella laajemminkin, mutta keskityn nyt jonkin verran niiden historiaan ja käyn päällisin puolin läpi mitä nämä kaksi peligenreä ovat.

Visual novel -pelit saivat alkunsa 80-luvulla Japanissa, kun vuonna 1983 videopelijulkaisija Enix (nykyään Square Enix) julkaisi *The Portopia Serial Murder Case* -nimisen seikkailupelin (jap. *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* tai ポートピア連続殺人事件) (Kuva 4) NEC PC-6001 tietokoneelle. On hankalaa määritellä mikä oli ihka ensimmäinen visual novel, mutta *The Portopia Serial Murder Case* -peliä pidetään visual novel -pelien edeltäjänä.²² Pelin oli kehittänyt japanilainen firma Chunsoft (nykyään Spike Chunsoft), ja suunnitellut Yuji Horii, joka myöhemmin päätyi luomaan tunnetun *Dragon Quest* -roolipelisarjan. *The Portopia Serial Murder Case* -pelissä pelaaja ottaa etsivän roolin, joka yrittää selvittää erään pankin puheenjohtajan Kouzou Yamakawan kuolemaa. Tapausta alkuun luullaan itsemurhaksi, mutta pelaaja lähetetään paikalle tutkimaan lisää. Horii oli saanut idean pelille luettuaan amerikkalaisista tekstiseikkailupeleistä, joita ei vielä tuohon aikaan ollut Japanissa. Hän olisi halunnut, että pelaaja olisi voinut keskustella suoraan tietokoneen kanssa, mutta teknologiarajoitteiden takia päätyi kirjoittamaan dialogivaihtoehtoja, joista tietokone sitten valitsi sopivimman vastauksen pelaajan syöttämien komentojen perusteella. Pelin alkuperäinen PC-6001 versio toimi seikkailupelien tavoin siten, että pelaaja kirjoittaa mitä haluaa tehdä, kuten ”katso kiveä”. Tämä mekaniikka kuitenkin muutettiin vuonna 1985, kun peli julkaistiin Famicom-pelikonsolille. Nyt pelaaja sai valita etukäteen määritellyistä komennoista, kuten ”puhu”, ”tutki”, ”nosta” ja ”liiku”.²³ Tämä murhamysteeripeli oli aikanaan todella vaikuttava ja sen mekaniikkoja voi edelleen nähdä visual novel seikkailupelisarjoissa kuten *Ace Attorney* ja *Danganronpa*, joissa myös ratkotaan murhia.²⁴

²² Bashova & Pachovski 2013, 3.

²³ Tiippana 2022, 14-15.

²⁴ Hearts 2022.



Kuva 4. The Portopia Serial Murder Case, Famcom versio (Enix 1985). Vasemmalla pelin kansitaidetta, oikealla miltä pelaaminen näyttää englanninkielisessä fanikäännöksessä (kuva otettu YouTube-kanavalta Nenriki Gaming Channel).

Mainitsin Yuji Horiin luoneen tunnetun *Dragon Quest* -videopelisarjan. Kolmessa ensimmäisessä *Dragon Quest* -pelissä oli mukana myös ohjelmoija Koichi Nakamura, jolla on myös ollut näppinsä visual novelien kehityksessä. Hän oli ollut innoissaan ensimmäisen *Dragon Quest* -pelin julkaisusta, olihan hänen nimensä sentään lopputeksteissä. Hän koki kuitenkin pienen pettymyksen, kun hänen silloinen tyttöystävänsä ei jakanut tätä innostusta, sillä tämä ei ymmärtänyt videopelien päälle. Nakamura sitten päättikin, että hän haluaa tehdä pelin, jota kuka tahansa voisi pelata aiemmasta peliosaamisesta riippumatta. Hän päätyi käyttämään samaa ideaa kuin *Valitse oma seikkailusi* -kirjoissa. Pelaaja lukisi tarinaa, jonka tietyissä pisteissä pitää tehdä valinta annetuista vaihtoehdoista, joka siten vie tarinan eri suuntiin.²⁵ Vuonna 1992 hän saikin valmiiksi kauhutrilleripelin nimeltä *Otogirisō* (弟切草 tai eng. St John's Wort), jonka Chunsoft julkaisi Super Nintendo Entertainment System -konsolille (Kuva 5).²⁶ Peliä ei kuitenkaan kutsuttu visual noveliksi, vaan Nakamura ehdotti termiä ”sound novel”.²⁷ *Otogirisō*ssa, kuten sound novel -peleissä yleensä, musiikki ja ääniefektit ovat tärkeä osa tunnelman luomista. Pelissä on myös useita eri taustakuvia, jotka viestivät missä paikassa minäkin hetkenä ollaan. Kaikki pelin tekstit ovat näiden kuvien päällä koko ruudun mitalta.²⁸ *Otogirisō* oli tarpeeksi suosittu, että Chunsoft julkaisi pari vuotta myöhemmin toisen sound novelin nimeltä *Kamaitachi no Yoru* (かまいたちの夜 tai eng. Banshee's Last Cry), joka toimi epäsuorana jatko-osana *Otogirisō*lle.²⁹

²⁵ Tiippana 2022, 21.

²⁶ Bashova & Pachovski 2013, 3.

²⁷ Tiippana 2022, 22.

²⁸ Glitchwave, viitattu 19.4.2024.

²⁹ Tiippana 2022, 22.



Kuva 5. Otogirisō (Chunsoft 1992). Vasemmalla pelin kansitaidetta. Oikealla kuva valinnan tekemisestä pelissä.

Eräs toinen japanilainen yhtiö Leaf halusi myös tehdä samankaltaisia pelejä. Ja jotteivat he käyttäisi Chunsoftin Sound Novel -tuotemerkkiä, he julkaisivat omat pelinsä Visual Novel -nimellä. Ensimmäinen studion suosiota saanut peli oli 1997-vuonna julkaistu *To Heart* (トウハート), joka on miehille suunnattu romanssipeli.³⁰ Leafin pelit olivat muuten samankaltaisia sound noveleihin verrattuna, mutta niihin oli lisätty hahmokuvia. Tämä innoitti muita pelisuunnittelijoita laittamaan enemmän vaivaa peliensä visuaaliseen puoleen. Tekstit siirtyivät koko ruudun päältä tekstilaatikkoon ruudun alaosaan, vapauttaen tilaa tausta- ja hahmokuville. Inspiraationa tälle olivat interaktiiviset seikkailupelit sekä eroget eli eroottiset pelit, joissa molemmissa kuvien selkeästi näkeminen oli tärkeää. Erogeiden kautta näihin peleihin lisättiin myös CG-kuvia (Computer Graphic). CG-kuvat ovat koko ruudun kokoisia illustraatioita, jotka esittävät jotain tiettyä pelin kohtausta. Erogeissa nämä toimivat usein palkintona, kun pelaaja on onnistuneesti saanut kumppanin sänkyyn, mutta CG:tä voi käyttää myös esim. tehostamaan dramaattisia kohtauksia.³¹

Modernit visual novelit -pelit koostuvat siis ruudun alalaidassa olevasta tekstilaatikosta, miljöötä edustavista taustakuvista sekä niiden päällä olevista hahmokuvista (Kuva 6). Hahmoilla voi olla eri ilmeitä ja asentoja, joskus jopa eri vaatteita ja hiustyylejä, jotka vaihtuvat tilanteeseen sopiviksi. Visual novelit sisältävät myös tunnelmaa edistäviä ääniefektejä ja musiikkia, ja ne voivat myös olla

³⁰ Bashova & Pachovski 2013, 3.

³¹ Tiippana 2022, 22-23.

täysin tai osittain ääninäyteltäviä. Koska visual novelit ovat lähtöisin Japanista, näiden pelien visuaalinen tyyli ottaa paljon vaikutteita animeista ja mangasta. Visual novelit ovat pelattavuudeltaan todella yksinkertaisia, usein rajoittuen valintojen tekemiseen. On kuitenkin olemassa visual noveleita, joissa on enemmän aktiivista pelaamista, kuten aiemmin mainituissa *Ace Attorney* ja *Danganronpa* -pelisarjoissa, mutta näissäkin on paljon vain lukemista. Uudempana esimerkkinä on Izanagi Gamesin 2022 julkaisema *Yurukill: The Calumniation Games* (Kuva 6), jossa on visual novel osuuksien lisäksi pulmanratkontaa, sekä luotihelvetti osuuksia, joissa pelaajan on ammuttava vihollisen aluksia väistellen samalla vihollisen omaa tulitusta. Kaikki visual novel -pelit eivät siis ole ns. ”puhtaita” visual noveleja ja sekoittavat mukaan muita peligenrejä.



Kuva 6. Esimerkki miltä moderni visual novel näyttää. Tekstilaatikon yläpuolella näkyy sen hahmon nimi, joka tällä hetkellä puhuu (vasemmalla oleva mies). Kuva otettu pelistä *Yurukill: The Calumniation Games* (Izanagi Games 2022).

Valintojen tekeminen on luultavasti visual novelien tunnetuin pelimekaniikka. Miten nämä valinnat vaikuttavat pelin etenemiseen riippuu paljon mikä visual novel -peli on kyseessä. On esimerkiksi visual noveleja, joissa on teknisesti ottaen valintoja, mutta vain yksi loppu. Olen useampaan otteeseen maininnut *Ace Attorney* ja *Danganronpa* -pelisarjat, joten tarkastellaanpa niitä vähän tarkemmin. Otan esimerkeiksi molempien sarjojen ensimmäiset pelit. *Ace Attorney*ssa pelataan puolustusasianajaja Phoenix Wrightilla, jonka tehtävä on puolustaa murhasta syytettyjä asiakkaitaan oikeudessa, samalla päätyen paljastamaan kuka on oikea syyllinen. *Danganronpa*ssa pelataan lukiolaispojalla Makoto Naegilla, joka pakotetaan ottamaan osaa kuolemapeliin muiden

luokkatovereidensa kanssa. Jos joku tappaa jonkun, syyllinen voi ansaita vapautensa, mutta vain, jos hän ei jää kiinni. Jokaisesta murhasta pidetään luokkaoikeudenkäynti, jossa pelaajan pitää selvittää syyllinen. Molempien pelisarjojen keskiössä on siis murhamysteerit ja oikeudenkäynnit. Koska pelaajan tavoitteena on löytää oikea syyllinen, nämä pelit ovat todella lineaarisia ja sisältävätkin periaatteessa vain yhden lopun. Pelaaja tekee kyllä valintoja, mutta ne ovat pääasiallisesti oikeita tai vääriä, ja vääristä valinnoista sakotetaan, kuten väärän todisteen esittelemisestä. *Danganronpa* lisää vapaa-aika osuuksia, jolloin pelaaja voi viettää aikaa muiden hahmojen kanssa ja tutustua näihin paremmin. Pelaajalla on vapaus valita kenen kanssa viettää vapaa-aikansa, vaiko ohittaako vapaa-ajan kokonaan, mutta nämä osuudet eivät kuitenkaan vaikuta itse päätarinaa. Kaikki visual novel -pelit eivät siis haaraudu moniin eri polkuihin, vaan ne voivat myös olla lineaarisia.

Haluan ottaa esimerkiksi vielä kolmannen pelin, joka myös sisältää mysteereitä ja murhia, mutta toisin kuin kahdessa edeltävässä esimerkkipelissä, tässä on useita eri loppuja. Kyseessä on Chunsoftin vuonna 2009 kehittämä *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, joka on ensimmäinen osa *Zero Escape* -pelitrilogiassa. Pelin päähenkilö Junpei herää kidnappauksensa jälkeen uppoavasta laivasta. Hänellä ja kahdeksalla muulla ihmisellä on 9 tuntia aikaa löytää numerolla 9 varustettu ovi ja paeta varmalta kuolemalta. Peli sisältää kuusi eri loppua, joka määräytyy pelaajan tekemien valintojen perusteella; mistä ovista on päättänyt mennä ja mistä asioista on jutellut muiden hahmojen kanssa. Valintojen tekeminen on tapa päästä pelin eri loppuihin, joita voi olla pelistä riippuen vain muutamasta moniin kymmeneen. Peleissä, joissa on kymmeniä eri loppuja, osa loppuista saattaa erota vain joissain yksityiskohdissaan, joten kaikki loput eivät ole siis täysin uniikkeja, kuten sound novelissa *Banshee's Last Cry*. Peli voi laskea loppuihin mukaan myös kaikki huonot loput, jotka voivat koitua esimerkiksi pelaajan valinnasta, joka johtaa päähenkilön kuolemaan, kuten otomepelissä *Amnesia: Memories*. Jokainen valinta ei kuitenkaan automaattisesti muuta tarinankulkua. Joskus valinnat antavat vain vähän erilaisen dialogipätkän, mutta ei isommalla kaavalla muuta mitään. Visual noveleissa joissa on mahdollista saada monia eri loppuja, on yleistä, että yksi loppuista on se yksi ja oikea loppu eli True Ending. Todellinen loppu yleensä kietoo esille nostetut kysymykset ja juonikuviot nätisti pakettiin ja on paras mahdollinen lopetus hahmoille. Tämä on se, miten pelin tarinan kuuluu päättyä.

On myös olemassa pelejä, joita ei välttämättä luokiteltaisi visual noveleiksi, mutta joidenka tarinankerronta ainakin osittaisesti tapahtuu visual noveleille tyypillisellä formaatilla. Atlus-pelistudion *Persona*-pelisarjan pelit ovat pääasiallisesti roolipelejä ja visual novelmaisuus on enemmän tyyllinen ratkaisu kuin mekaaninen. Staattisten taustojen tilalla on 3D-ympäristö, jossa

näkyä kohtaukselle oleellisten hahmojen 3D-mallit, mutta on muutoin visuaalisesti samankaltainen visual novelien kanssa (Kuva 7). *Persona 3*, *Persona 4* ja *Persona 5* myös sisältävät deittisimulaatioille tuttuja mekaniikkoja, kuten stat-raising, sillä joitain hahmosuhteita ei voi edistää tai edes aloittaa, jollei pelaajahahmon ominaisuudet, kuten ymmärtäväisyys tai rohkeus ole tarpeeksi korkeat. *Persona*-pelisarjaa voi osittain kutsua visual noveliksi, mutta Indiepelistudio Supergiant Gamesin suosioon noussut roguelike-peli *Hades* sen sijaan ei mene ollenkaan visual novel -kategoriaan. *Hades* käyttää dialogeissaan visual noveleille tyypillisiä elementtejä (Kuva 7), mutta en menisi ikinä kutsumaan peliä visual noveliksi, sillä nämä dialogikohtaukset ovat marginaalisen pieni osa kokonaisuutta.



Kuva 7. Vasen: Nanako laulamassa televisiomainoksen tahtiin (*Persona 4*, Atlus 2008).

Oikea: Zagreus puhumassa isälleen Hadesille (*Hades*, Supergiant Games 2018).

Mainittakoon vielä, että 1990-luvulla visual novelit olivat Japanissa pieni markkinarako, pyörien lähinnä fanien ja harrastelijoiden ympärillä. Nämä harrastelijat ovatkin osittainen syy, miksi visual noveleista lopulta tuli suosittuja Japanissa.³² Visual novelien tekeminen on suht simppeleä ja monet harrastelijat alkoivatkin itse tehdä tämän genren pelejä. Nykyäänkin voi helposti törmätä harrastelijoiden tai itsenäisten pelintekijöiden luomiin visual novel -peleihin. Jotkut näistä peleistä ovat fanituotoksia jo olemassa olevista medioista, ja jotkut ovat täysin alkuperäisteoksia. Joistakin harrastelijoista päätyi jopa tulemaan isoja nimiä. Yhtenä esimerkkinä on 07th Expansion tiimin ensimmäinen peli *Higurashi no Naku Koro ni* (ひぐらしのなく頃に tai eng. Higurashi When They Cry) (2002), josta on päädytty tekemään mm. anime ja manga adaptaatiota.³³ Myös alkuperäinen peli on saanut uudelleenjulkaisun päivitettyillä kuvilla ja vuonna 2020 sarja sai jopa uuden anime adaptaation. Visual novelit eivät kuitenkaan itsenäisesti löytänyt tietään länsimaihin, vaan genreä oli

³² Tiippana 2022, 34.

³³ Tiippana 2022, 25-26.

popularisoimassa fanikäntäjät. Monien fanikäntäjien tavoitteena oli nostaa länsimaissa tietoisuutta tästä peligenrestä ja toivoivat, että näistä peleistä julkaistaisiin virallisia käännöksiä. Näiden fanikäntäjien ansiosta visual novelit lopulta löysivätkin paikkansa lännen pelimarkkinoilta, herättäen samalla monien itsenäisten pelintekijöiden kiinnostuksen.³⁴ Fanit ovat olleet ja ovat edelleen oleellinen osa visual noveleita Japanissa ja maailmalla.

2.3. Mitä ovat Otomepelit

Visual novelit olivat alun alkaen mysteeri- ja seikkailupelejä, ei romanssipelejä.³⁵ Nykyään visual noveleita kuitenkin löytyy moneen eri makuun ja nyt on viimein aika keskittyä itse asiaan; naisille suunnattuun romanssiin eli otomepeleihin. Vaikka aivan kaikki otomepelit eivät olekaan visual noveleja – kuten *Tokimeki Memorial Girl's Side* -pelit ovat pääasiassa stat-raising deittisimulaatioita – tyypillisesti ne kuitenkin ovat, jonka vuoksi otomepelejä voidaankin pitää visual noveleiden haaraumana.³⁶ Otome (乙女) suoraan käännettynä tarkoittaa neitoa. Se on vanhanaikainen termi, jolla perinteisesti viitataan naimattomaan tyttöön. Nykyaikaisessa Japanissa työstä kuitenkin käytetään tyypillisemmin sanaa shōjo.³⁷ Sarah Christina Ganzon huomioi omassa tutkimuksessaan ”*Playing at Romance Otome Games: Globalization and Postfeminist Media Cultures*”, että 2000-luvulla otome-termi nousi aktiivisempaan käyttöön naisille suunnatuista peleistä, joihin oltiin aiemmin viitattu termillä joseimuke (kirjaimellisesti käännettynä ”naisille suunnattu”). Ganzon myös toteaa, että jää vain spekulatioksi, ketkä aloittivat otome-termin käytön ensimmäisenä, peliala vai fanit.³⁸ Otomepelien kohdeyleisönä toimiikin siis nimensä mukaisesti naiset, pääasiassa naimattomat heteronaiset. Samoin kuin romanssikirjallisuudessa ja -elokuvissa, otomepelien kautta pelaaja pääsee kokemaan romanttisia fantasioitaan turvallisessa ympäristössä. Pelit kuitenkin tarjoavat interaktiivisuutta, jota ei löydy muissa mediatyypeissä.³⁹

Otomepelit ovat ottaneet paljon vaikutteita shōjo mangasta eli tytöille suunnatuista sarjakuvista. Nämä sarjakuvat usein keskittyvät ihmissuhteisiin ja romanssiin. Otomepelit eivät muistuttavat shōjo mangaa ainoastaan romanssin vuoksi, vaan myös monet troopit, visuaaliset elementit ja muut taiteelliset valinnat ovat myös lähtöisin sieltä.⁴⁰ Shōjo mangan päähenkilöt ovat nuoria puhtaita

³⁴ Tiippana 2022, 34-35.

³⁵ Saito 2021, 2.

³⁶ Randazzo 2018, 1.

³⁷ Hasegawa 2013, 137.

³⁸ Ganzon 2022, 61.

³⁹ Randazzo 2018, 1-3.

⁴⁰ Randazzo 2018, 9.

tyttöjä, jotka tavoittelevat mielitiettyään. Näistä mielitiettyistä voi usein käyttää termiä bishounen, tarkoittaen nättiä poikaa, joka on yleinen hahmotyyppi tyttöjenmangassa.⁴¹ Ikemen on toinen termi, jota käytetään hyvännäköisistä miehistä (kirjaimellisesti käännettynä tarkoittaakin ”hyvännäköinen mies”). Onkin olemassa Cybird-pelifirman otomepelisarja, jonka kaikkien pelien nimet alkavat sanalla ”ikemen”, kuten *Ikemen Sengoku: Romances Across Time*, *Ikemen Vampire: Temptation in the Dark*, ja *Ikemen Villains: Wrapped in Wicked Romance*. Otomepelien mieshahmot mukautuvat japanilaiseen estetiikkaan maskuliinisuudesta ja kauneudesta. He ovat pääasiallisesti pitkiä ja hoikkia, heillä on leveät hartiat ja ovat sopivan lihaksikkaita.⁴² Nämä miehet saattavat olla myös aika androgyynisiä, joka on yleistä tyttöjenmangassa ja täten myös otomepeleissä (esim. Kuva 8).⁴³

Puhuttaessa japanilaisista naistenpeleistä ja otomepeleistä, eräs nimi nousee usein pintaan; *Angelique* (Kuva 8). Tätä peliä pidetään yhtenä isoimmista otomegenren merkkipaaluista. *Angelique* on Koei-pelitalon naisille suunnattu peli, joka julkaistiin vuonna 1994 Super Nintendo Entertainment System-konsolille (Japanissa konsoli tunnetaan nimellä Super Famicom). Peli oli suunnitellut Ruby Party, joka on Keiko Erikawan johtama naisista koostuva tiimi, jonka tavoitteena on tehdä naisille suunnattuja pelejä.⁴⁴ *Angelique* on pääasiassa strategiapeli, jossa pelaajan pitää johtaa omaa maanosaansa ja yksi tässä tehtävässä avustavana pelimekaniikkana on suhteiden muodostaminen nättien miesten kanssa. Pelaaja ohjaa tyttöä nimeltä Angelique Limoges (nimen voi vaihtaa), joka kilpailee toisen tytön Rosalia de Catargenan kanssa siitä, kummasta valitaan universumin seuraava kuningatar. Voittaja on se, joka on johtanut omaa maanosaansa parhaiten. Pelissä on yhdeksän suojelijaa, jotka ovat aiemmin mainitsemani nätit miehet; Julious valon suojelija, Clavis pimeyden suojelija, Randy tuulen suojelija, Lumiale veden suojelija, Oscar tulen suojelija, Marcel viheriön suojelija, Zephel teräksen suojelija, Olivie unien suojelija ja Luva maan suojelija. Angeliquen on rakennettava suhteita näiden miesten kanssa, sillä heiltä saa taikaa, jolla paremmin johtaa valtakuntaa. Mitä syvempi suhde, sitä parempi. Suhteita voi syventää eri tavoin, kuten viettämällä heidän kanssaan aikaa tai menemällä ennustajalle, joka käyttää taikaa suhteiden parantamiseen.⁴⁵ Peli on ottanut vaikutteita sen ajan shōjo mangasta⁴⁶, joka näkyy mm. pelin piirtotyylissä. *Angelique* ei kuitenkaan ole vain yksittäinen peli, vaan se on myös oma pelisarjansa, jonka uusin osa *Angelique Luminarise*

⁴¹ Randazzo 2018, 17.

⁴² Andlauer 2018, 172-173.

⁴³ Hasegawa 2013, 140.

⁴⁴ Randazzo 3; Shibuya et al. 4; Ganzon 59.

⁴⁵ Amelie Doree 2022.

⁴⁶ Shibuya et al. 2019, 4.

julkaistiin Nintendo Switchille vuonna 2021. Tästä ei kuitenkaan vaikuttaisi olevan länsimaista julkaisua, kuten ei muistakaan Ruby Partyn peleistä.



Kuva 8. Angelique (Koei 1994). Vasemmalla pelin kansitaidetta, oikealla ylhäällä pelin dialogia ja oikealla alhaalla animoitu välikohtaus.

Otomeharrastajien mukaan ensimmäinen virallinen englanniksi lokalisoitu otomepeli on Hirameki Internationalin vuonna 2006 julkaisema *Yo-Jin-Bo* (用心棒 tai eng. The Bodyguards) (Kuva 9).⁴⁷ Pelin päähenkilö Sayori osallistuu koulunsa historiakerhon kanssa arkeologisten raunioiden kaivauksiin, josta hän löytää riipuksen, joka vie hänet ajassa taaksepäin samuraiden ja ninjojen aikaan. Sayori päätyy prinsessa Hatsuhimen kroppaan ja joutuu välittömästi pakenemaan salamurhayritykseltä henkivartijansa kanssa. Pakomatallaan Sayori tapaa pelin romanssattavat hahmot.⁴⁸ *Yo-Jin-Bon* myyntiluvuista ei löydy tietoa, mutta meni vuosia ennen kuin lokalisoituista otomepeleistä tuli suosittuja. Yhtenä ensimmäisistä suosituista englanninkielisistä käännöksistä oli Aksys Gamesin vuonna 2012 julkaisema *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom*⁴⁹, joka on Japanin

⁴⁷ Ganzon 2019a, 348.

⁴⁸ Chudah 2021.

⁴⁹ Ganzon 2019a, 348-349. Peli julkaistiin Japanissa nimellä Hakuōki: Shinsengumi Kitan vuonna 2008.

Edo kauden loppupuolelle⁵⁰ sijoittuva historiallinen fantasiatarina (Kuva 9). Päähenkilö on Chizuru Yukimura (etunimen voi muuttaa), joka on matkustanut Kiotoon etsimään isäänsä. Pelin hahmokaarti koostuu oikeista historiallisista henkilöistä, jotka ovat pääosin Shinsengumin jäseniä. Shinsengumi oli poliisiryhmä, jonka jäseneksi pääsi syntyperästä riippumatta. Aikanaan ryhmää halveksittiin, mutta nykypäivän Japanissa Shinsengumia romantisoidaan ja heitä pidetään yksinä viimeisistä samuraista.⁵¹ Shinsengumi nähdään sankareina ja heidän tarinaansa on kerrottu monessa eri muodossa jo yli vuosisadan.⁵² Hakuokin suuren suosion takia otomepelejä alettiin lokalisoimaan enemmän⁵³ ja vaikka monia otomepelejä onkin tuotu länsimaihin, on valitettavasti vielä monia pelejä, joista ei ole olemassa virallista käännöstä.



Kuva 9. Vasemmalla ensimmäinen lokalisoitu otomepeli Yo-Jin-Bo: The Bodyguards (Two-Five 2005).

Oikealla ensimmäinen suosittu lokalisoitu otomepeli Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom (Idea Factory 2008).

Hakuoki ei suinkaan ole ainoa otomepeli, jonka hahmokaarti koostuu lainatuista hahmoista. Esimerkiksi *Code: Realizen* hahmot ovat tunnettuja kirjallisuudesta, kuten Arsène Lupin, Abraham

⁵⁰ Pelin tapahtumat sijoittuvat vuosille 1864–1868.

⁵¹ Rankinen 2013.

⁵² Hasegawa 2013, 135.

⁵³ Ganzon 2019a, 349.

Van Helsing, Victor Frankenstein ja Sherlock Holmes. *Obey Me!* -pelissä taas esiintyy tunnettuja demoneja kuten Lucifer, Beelzebub, Asmodeus ja Saatana, ja *Nightshadessa* voi törmätä kuuluisaan ninjaan Hattori Hanzoon tai legendaariseen varkaaseen Ishikawa Goemoniin. Tunnettujen hahmojen uudelleen luonnehtiminen romanttisessa kontekstissa voi antaa pelaajalle mielenkiintoisen kokemuksen.

Pelistudio Koei oli tunnettu strategia- ja historiallisista sotapeleistään. Koein alkaessa tuottamaan otomepelejä Neo Romance -nimikkeellä, ei ole välttämättä yllättävää, että osa näistä otomepeleistä olivat historiallisia sotadraamoja. Ei voi sanoa varmana, että Koei suoraan vaikutti otomegenreen, mutta monesti otomepelit joko sijoittuvat historialliseen kauteen tai pelin maailma sisältää sotaa, terrorismia tai muita henkeä uhkaavia konflikteja.⁵⁴ Kaikki otomepelit eivät tietenkään mene tähän malliin, mutta voin sanoa tämän pätevän suureen osaan tässä tutkielmassa tarkastelemistani otomepeleistä. Otomepelien romanssi ei ole vain ruusunpunaista, vaan tarinoissa on usein draamaa, jännitystä, mysteereitä ja vaarallisia tilanteita.

Otomepeleissä on usein pääjuonensa – on se sitten päähenkilön isän etsiminen, muistojen takaisin saaminen tai jonkin mysteerin ratkaiseminen – mutta romanssi on painavin tavoite. Jokaisella romanssattavalla hahmolla on oma tarinansa, jota kutsutaan routeksi. Miten tietyn hahmon routelle sitten pääsee? Riippuen taas pelistä, tähän on kaksi tapaa. Joissain otomepeleissä on alkuun common route eli pelin ensimmäiset luvut, joissa keskitytään rakentamaan maailmaa, esittelemään oleellisimmat hahmot ja päähenkilön tavoitteet.⁵⁵ Common routen aikana pelaajan on mahdollista saada pisteitä eri hahmojen kanssa. Nämä pisteet edustavat kuinka paljon kukakin hahmo pitää päähenkilöstä. Tämä on luvussa 1.2 esittelemäni rakkausmittari (Kuva 2). Pelistä riippuen hahmojen rakkausmittari voi olla näkyvillä tai näkymätön. Joissain peleissä voi olla jokin tapa ilmaista, jos pelaaja on tehnyt valinnan, joka nostaa hahmon rakkausmittaria, esimerkiksi ruudulle voi ilmestyä sydämiä. Hahmo, jonka rakkausmittaria pelaaja on nostanut eniten on se, jonka routelle pelaaja lopulta päätyy. Voi kuitenkin käydä niinkin, että pelaaja ei ole kerännyt tarpeeksi pisteitä haluttuun pisteeseen mennessä. Tässä tapauksessa pelaaja ei pääse kenenkään routelle ja peli loppuu ennen aikojaan. Hahmoroutelle päästyään pelin tarina keskittyy valitun hahmon ympärille ja pisteiden kerääminen jatkuu, joka sitten määrittää millaisen lopun pelaaja saa tämän kyseisen hahmon kanssa. Jotkut otomepelit, kuten *Amnesia: Memories*, kuitenkin ohittavat kokonaan common route osuuden ja pelaaja hyppää suoraan vallitsemansa hahmon routelle. Peli etenee noin muuten samalla

⁵⁴ Saito 2021, 8.

⁵⁵ Randazzo 2018, 62.

periaatteella eli rakkausmittarin nostamisella. Peliin loput tyypillisesti jaetaan huonoihin, normaaleihin ja hyviin loppuihin⁵⁶. Otomepeleissä voi myös olla visual novel -osuudessa mainitsemani True Ending. Joskus on siis yksi hahmo, jonka route selvittää pelissä esille tuodut juonikuviot ja mysteerit. Tämän hahmon routelle yleensä pääsee vasta kun on pelannut kaikkien muiden hahmojen routet ensin, kuten *peleissä Code: Realize, Amnesia: Memories ja Cupid Parasite*. Otomepelit tekevät heti kättelyssä selväksi, ketkä hahmot ovat mahdollista romanssata, heitä kuitenkin mainostetaan mm. pelin kansitaiteessa ja alkuanimaatiossa. Joissain peleissä on kuitenkin salainen romanssattava hahmo, jota peli ei aktiivisesti mainosta.

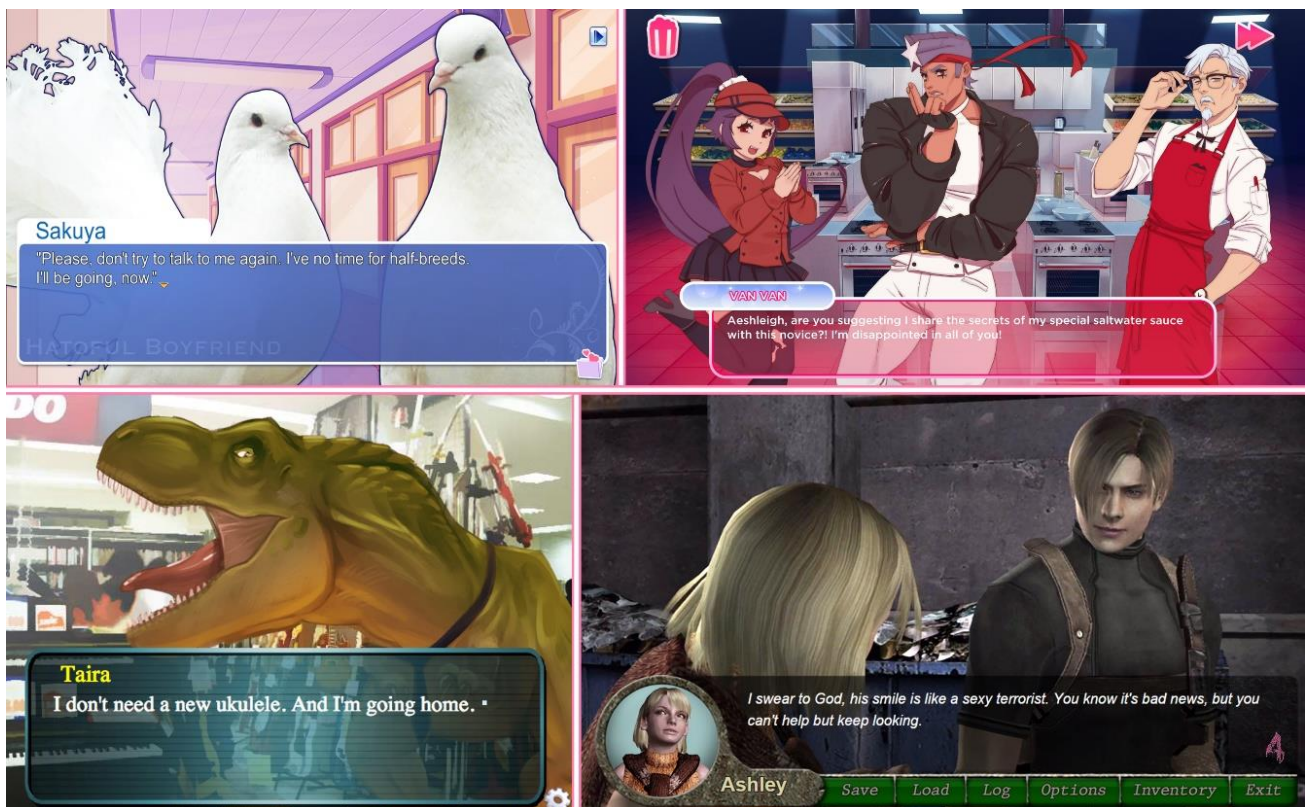
Joskus peleihin saatetaan lisätä uusia romanssattavia hahmoja. *Hakuoki* sai vuonna 2015 uudelleenjulkaisun, joka lisäsi peliin kuusi uutta romanssia, joista kolme oli täysin uusien hahmojen kanssa. Jatko-osat ovat myös tapa lisätä peliin romanssi vaihtoehtoja, esim. *Cupid Parasite* -pelin uusin osa *Cupid Parasite Sweet & Spicy Darling* sisältää ensimmäisen pelin hahmot, sekä yhden uuden romanssin. Mobiiliotomepeleihin on ehkä kaikkein helpointa lisätä romanssattavia hahmoja. Mobiilipelejä kuitenkin aktiivisesti päivitetään ja hahmojen lisääminen on yksi tapa pitää pelaajat kiinnostuneina. *Shall We Date? Wizardess Heart* julkaistiin vuonna 2014 ja pelin päivittäminen lopetettiin 2020. Näiden kuuden vuoden aikana peliin tasaisesti lisättiin uusia romanssattavia hahmoja, joita loppujen lopuksi oli yhteensä 32.⁵⁷

Niin otomepelejä kuin muitakin visual novel-pelejä löytyy tietokoneelle, eri pelikonsoleille ja mobiililaitteille. Sanoisin, että tällä hetkellä Switch tarjoaa laajimman valikoiman englanninkielisiä konsolille julkaistuista otomepeleistä. Tietokoneella taas videopelien kauppalausta Steam tarjoaa paljon erilaisia visual novel -pelejä aina isommilta pelitaloilta yhden ihmisen tuottamiin indie-videopeleihin asti. Harrastelijoiden ja itsenäisten pelintekijöiden visual noveleja ja otomepelejä löytyy myös itch.io -nimiseltä indie-videopeleihin keskittyvältä sivustolta. Mobiilipelien yleistyessä ei ole ihmeäkään, että otomepelejä alkoi ilmestymään myös mobiililaitteille. Ensimmäinen mobiilille tarkoitettu otomepeli, jota itse pelasin, oli NTT Solmaren *Shall We Date? Wizardess Heart*. NTT Solmarella on paljon muitakin pelejä *Shall We Date?* -pelisarjassaan, uusimpana 2023 julkaistu *Obey Me! Nightbringer*. Muita tunnettuja mobiiliotomepelejä on mm. Cheritzin *Mystic Messenger* ja miHoYon *Tears of Themis*.

⁵⁶ Randazzo 2018, 62.

⁵⁷ Wizardess Heart Wikia, viitattu 19.4.2024.

Samoin kuin visual noveleissa, otomepelitkään eivät aina rajoita itseään vain yhteen peligenreen. Visual novel osuuksien lisäksi otomepeleissä voi olla muutakin pelattavaa. Hahmojen kanssa voi esimerkiksi pelata kivi-paperi-sakset -leikkiä (*Amnesia: Memories*) tai hahmoja voi pukea eri vaatteisiin ja asusteisiin (*Shall We Date? Wizardess Heart*). Jotkut otomepelit voivat olla myös osittain esimerkiksi rytmipelejä (*Obey Me! Nightbringer*) tai torninpuolustuspelejä (*What in Hell is Bad?*). Otomepeleistä on tehty paljon myös parodiapelejä (Kuva 10). Yksi tunnetuimmista parodia otomepeleistä on *Hatoful Boyfriend*, jonka hahmokaarti koostuu puluista ja muista linnuista⁵⁸. Johdannossa esille tuomani *Dream Daddy* -pelin voi myös teoriassa laskea parodiaksi. Otomeblogi Blerdy Otome on maininnut, että vaikka häntä itseään ei parodiapelit haittaa, on yksilöitä otomepiireissä, jotka ovat huolissaan mitä parodiointi voi tehdä jo valmiiksi pienelle yleisölle suunnatulle peligenrelle.⁵⁹



Kuva 10. Parodia otomepelejä. Vasemmalla ylhäällä *Hatoful Boyfriend*, jossa seurustellaan lintujen kanssa (Devolver Digital 2011).

Oikealla ylhäällä *I Love You, Colonel Sanders!*, joka on KFC-ravintolaketjun julkaisema peli (KFC 2019).

Vasemmalla alhaalla *Jurassic Heart*, jossa seurustellaan dinosauruksen kanssa (GPTouch 2013).

Oikealla alhaalla *RE4: Otome Edition*, joka parodioi niin otomegenreä kuin *Resident Evil 4* -peliä (Shimmersoft 2021).

⁵⁸ Lamerichs 2014, 43.

⁵⁹ Blerdy Otome 2019b.

Länsimaisissa harrastuspiireissä on lähivuosina ollut keskustelua otome-termin käytöstä. Otomepelit voidaan määrittää, että ne ovat romanssipelejä, joissa on naispäähenkilö ja romanssattavat hahmot ovat hyvännäköisiä miehiä.⁶⁰ Vuosien mittaan otome-termin käyttö on kuitenkin laajentunut, jotkut sisällyttävät termin alle esim. idolipelejä ja LGBT+ pelejä. Otomepeleillä on kuitenkin oma muottinsa, joten on ollut keskustelua mitkä kaikki pelit oikeasti sopivat tähän muottiin.⁶¹ Koska otomegenre on saanut alkunsa Japanissa, voiko peliä kutsua otomeksi, jos se on tuotettu Japanin ulkopuolella? Erittäin harvoin otomessa pelaajalla on mahdollisuutta romanssata naispuolisia hahmoja ja usein nämä ”romanssit” ovat lähempänä ystävyysuhdetta. Voiko peliä siis kutsua otomeksi, jos romanssivaihtoehdoissa on mukana naishahmoja? Entäpä muunsukupuolisia hahmoja? Muunsukupuolisia hahmoja ei näe miltei koskaan otomepeleissä⁶², ainakaan niissä, jotka eivät ole itsenäisten pelintekijöiden tuottamia. Ainoa löytämäni esimerkki muunsukupuolisesta romanssattavasta hahmosta oli Mizuki Iochi pelistä *Charade Maniacs* (Idea Factory 2018). Entä jos päähenkilö ei ole nainen, vaan pelaaja saa itse päättää sukupuolen? *Obey Me!* -pelissä päähenkilön sukupuolta ei koskaan määritellä ja *What in Hell is Bad?* -pelissä pelaaja voi valita sukupuolensa, mutta näistäkin peleistä voi kiistellä kuinka otomeja ne oikeastaan ovat. On kuitenkin ihmisiä, jotka haluaisivat nähdä muita sukupuolia edustettavana otomepelien formaatissa, joka tulee esille mm. nyt suljetussa reddit-keskustelussa otsikolla ”*Let’s address the elephant in the room: Queer folk are part of the community*”.⁶³ On heitetty ilmoille, että ehkä nämä pelit tarvitsevat länsimaisessa keskustelussa uuden termin. Uudeksi nimeksi on ehdotettu sanaa *amare*, jonka tarkoituksena olisi olla laajempi termi kuin *otome*⁶⁴, mutta ainakaan tämän tutkielman kirjoittamisen aikana *amare* ei näyttäisi olevan yleisessä käytössä. Tällaiset asiat kuitenkin vievät aikansa, joten jää nähtäväksi yleistyykö *amare*-termin käyttö vai jääkö se unholaan. Tässä tutkielmassa en itse aio vetää erittäin tarkkaa rajaa mikä on otomea ja mikä ei. Tulen käsittelemään analyysilistallani olevia pelejä otomepeleinä, riippumatta siitä kuinka paljon niiden otome-asetusta voitaisiinkin väitellä. Jos peliä yleisesti pidetään otomena niin aion käsitellä sitä sellaisena.

2.4 Alustusta hahmoluokitteluun

Otomepeleissä on omat suositut hahmotrooppinsa, joita voi nähdä niin vanhoissa kuin uusissakin peleissä. Jokaisella otomepelien harrastajalla on todennäköisesti suosikki trooppinsa, joka vetää kerta

⁶⁰ Andlauer 2018, 166; Holthaus 2022, 119 & Shibuya et al. 2019, 4.

⁶¹ Blerdy Otome 2021.

⁶² Holthaus 2022, 122.

⁶³ [deleted] 2021.

⁶⁴ Blerdy Otome 2021.

toisensa jälkeen puoleensa.⁶⁵ Itse olen kokenut tämän useita kertoja. Pelkästä ensisilmäyksestä saatan jo tietää, että tulen rakastamaan hahmoa. Tulen kategorisoimaan hahmotyyppejä myöhemmin, mutta haluan siitä huolimatta jo vähän esitellä millaisia hahmoja otomepeleissä tyypillisesti esiintyy. Hahmotyyppejä on kuitenkin monia, joten niihin on hyvä tutustua jo vähän etukäteen, varsinkin koska joudun omassa kategorisoinnissani tekemään paljon kompromisseja. Otomepelit käyttävät jo olemassa olevia hahmotrooppeja hyväkseen, joihin voi törmätä myös animessa ja mangassa. Eri pelaajat pitävät erityyppisistä hahmoista, joten pelille voi olla tärkeää, että kuluttajat pystyvät nopeasti tunnistamaan mistä hahmosta voisivat olla kiinnostuneita. Pelin aikana tarina voi sitten rikkoa tätä alkuasetelmaa ja mahdollisesti tehdä hahmosta moniulotteisemman.

Otomeblogi Blerdy Otome on tehnyt aloittelijan oppaan otomepeleihin, jossa hän jakaa otomepelien hahmot kolmeen pääryhmään: päähenkilö, romanssattavat hahmot ja sivuhahmot.⁶⁶ Vaikka sivuhahmot ovat oleellinen osa otomepelejä, en käsittele niitä tässä tutkielmassa, vaan keskityn pääasiassa kahden ensimmäisen ryhmän, erityisesti romanssattavien hahmojen tarkasteluun. Päähenkilöä löytyy kahta eri mallia: hahmo, joka on oma persoonallinen hahmonsa, ja hahmo, joka on tyhjä taulu johon pelaaja voi asettaa itsensä (käytetään termiä self-insert). Geneerinen otomepäähenkilö kuuluu jälkimmäiseen kategoriaan, hän on ovimatto, persoonaton astia, jonka kautta pelaaja voi kokea erilaisia romanttisia suhteita.⁶⁷ Hyvä esimerkki self-insert hahmosta on monesti jo mainitun Idea Factoryn *Amnesia: Memories* -pelin päähenkilö. Hänelle ei ole annettu virallista nimeä, joten kutsukaamme häntä vain Sankarittareksi. Sankaritar on passiivinen hahmo, jolla ei ole pahemmin omaa persoonaansa, eikä edes omia ajatuksia. Hänen henkiolentoystävänsä Orion reagoi tilanteisiin ja muihin hahmoihin enemmän kuin Sankaritar itse. Nämä ovat kuitenkin tarkoituksellisia valintoja pelintekijöiltä, jotta pelaaja voi nähdä itsensä pelin päähenkilönä, varsinkin jos nimeää Sankarittaren itsensä mukaan. Sankarittaren amnesia oli myös pelintekijöiden tapa helpottaa pelaajaa astumaan päähenkilön saappaisiin.⁶⁸ Muistinmenetyksen avulla sekä päähenkilö että pelaaja tietävät pelin maailmasta ja hahmoista yhtä paljon. Vuonna 2018 *Tailor Tales* - otomepelin tekijä Celianna oli tehnyt kyselyn, jonka tarkoituksena oli näyttää mitä otomepelien pelaajakunta haluaa. Kyselyyn vastasi n. 800 henkilöä, joista suurin osa olivat joko Pohjois-Amerikasta tai Euroopasta. Tässä kyselyssä nousi esille, että ainakin länsimaiset pelaajat suosivat enemmän persoonallista päähenkilöä, kuin self-insert päähenkilöä.⁶⁹ Pelaajat ovat lähivuosina olleet

⁶⁵ Pawlowski & da Mota 2022, 2.

⁶⁶ Blerdy Otome 2019a.

⁶⁷ Randazzo 2018, 58-59.

⁶⁸ Dunkel-Duerr 2021, 9.

⁶⁹ Celianna 2018.

kriittisiä passiivisemmista päähenkilöistä. Toinen Idea Factoryn peli *Code: Realize* antaa päähenkilölleen Cardia Beckfordille (etunimen voi muuttaa) enemmän luonnetta ja omatoimisuutta, ja länsimaiset pelaajat ovatkin reagoineet Cardiaan paljon positiivisemmin.⁷⁰ Suurimmalta osin ajasta otomepäähenkilöillä on oma hahmodesign, mutta joissain tapauksissa päähenkilöä ei koskaan näytetä, kuten peleissä *Obey Me!* ja *Hatoful Boyfriend*, antaen pelaajalle mahdollisuuden kuvitella päähenkilön minkä näköiseksi tahansa.

Mitä tulee romanssattaviin hahmoihin, Blerdy Otome mainitsee, että pelistä riippuen romanssin kohteita on tyypillisesti 5-12, joilla jokaisella on oma hahmotyyppinsä ja persoonallisuutensa. Jotkut hahmoista saattavat kuitenkin sopia useampaan hahmotyyppiin.⁷¹ Blerdy Otomen arvioima 5-12 on aika paikkansapitävä. Tarkastelemissani peleissä 5 oli ehdottomasti yleisin määrä romanssattavia hahmoja ja harvemmin mentiin yli kymmenen. Otomepelien mieshahmoilla on tapana mennä ennalta määrättyihin, helposti tunnistettaviin hahmotyyppeihin⁷².

Otomehahmotyypeistä puhuttaessa voi helposti törmätä dere-tyyppeihin. Tunnetuimmat näistä ovat luultavimmin tsundere ja yandere. Mutta mitä nämä tarkoittavat? Dere-tyypeissä yhteinen tekijä on sana ”dere”, joka tulee sanasta ”dederere” (デレデレ), joka karkeasti käännettynä tarkoittaa rakastunutta. Otetaan esimerkkinä tsundere. Tsun osio tulee sanasta ”tsuntsun” (ツンツン) jolla viitataan äkäisyyteen. Tällainen hahmo on ns. äkäisesti rakastunut. Tsunderella on tyypillisesti kova ulkokuori, mutta tarinan edetessä tämä näyttää pehmeämmän puolensa. Stereotyyppinen tsundere kieltää tunteensa, vaikka ne olisivat kuinka ilmiselviä muille. Yanderen kohdalla yan tulee sanasta ”yanderu” (病んでる), jolla tarkoitetaan henkisesti sairasta. Yandere hahmot ovat siis tyypillisesti niin rakastuneita, että heidän käyttäytymisensä menee pakkomielteisyyden ja omistushaluisuuden puolelle. Yandereen voi helposti liittää väkivaltaisuuden, mutta väkivaltainen hahmo ei automaattisesti ole yandere. Kolmanneksi esimerkiksi haluan ottaa vielä kuuderen. Kuu tulee sanasta ”kuuru” (クール), joka on väännös englannin sanasta ”cool”. Kuudere hahmot ovat usein maltillisia ja rauhallisia eivätkä pahemmin näytä tunteitaan. Dere-tyypeillä voidaan siis jaotella millä tavoin hahmo näyttää rakkauttaan.⁷³ Dere-tyyppiä näkyy otomepeleissä, mutta niitä käytetään paljon myös otomen ulkopuolella.

⁷⁰ Ganzon 2022, 78-79.

⁷¹ Blerdy Otome 2019a.

⁷² Randazzo 2018, 59.

⁷³ The Dere Types Wiki, viitattu 19.4.2024.

Vaikka otomehahmoja voikin periaatteessa jaotella dere-tyyppien mukaan, en itse halua kategorisoida analyysin alla olevia hahmoja näillä perusteilla. Yhtenä syynä tähän on, etteivät kaikki hahmot välttämättä näitesti sovi yhteen dere-tyyppiin. Otan esimerkiksi *Code: Realize* – pelin Abraham Van Helsingin. Van Helsing on todella vakava hahmo, mutta hänessä voi välillä nähdä tsunderemaista käytöstä, vaikken itse lukisi häntä tsundere-hahmoksi. Toiseksi jokaisella voi myös olla vähän erilainen näkemys sekä hahmoista, että dere-tyypeistä. Katherine Randazzo kuvaili yhtä *Hakuoki*-pelin romanssattavaa hahmoa Okita Soujia yandereksi tekstissään *2-D Boys, 3-D Desires: A Critical Fan's Primer to Romance, Sexuality & Gender in Shoujo Manga, Anime & Otome Video Games*. Syynä tälle luonnehtimiselle on, että Okita useampaan otteeseen uhkaa murhata päähenkilön. Randazzo myös väittää muidenkin romanssattavien hahmojen putoavan yandere-tyyppiin, sillä suurin osa näistä hahmoista muuttuvat ”vampyyreiksi” jossain kohtaa tarinaa.⁷⁴ Minun on kuitenkin oltava eri mieltä. Se, että Okita uhkailee päähenkilöä ei sovi omaan käsitykseeni yanderen käyttäytymisestä. Vaikka yanderet ovat usein valmiita väkivaltaan, yanderen isoin piirre on obsessio päähenkilöä kohtaan, jota Okita ei näytä. Yandere on rakkaudesta sairas, hän on obsessiivinen ja omistushaluinen rakkaudenkohteestaan. Hänellä on halu suojella ja huolehtia, mutta tämä rakkaus on kieroutunut manipulaatioksi.⁷⁵ Vaikka yanderet voivat tehdä kamalia asioita, kuten lukita päähenkilön hikkiin, yandere-hahmot toimivat kieroutuneesta rakkaudesta ja halusta suojella päähenkilöä. Pelkkä väkivaltaisuus tai vaarallisuus ei tee hahmosta yanderea, jonka vuoksi Okita tai muutkaan *Hakuokin* hahmoista eivät automaattisesti mene yandere-kategoriaan. Yandere on myös sillä tavalla hankala kategoria, että yandere-hahmosta ei aina alkuun edes tiedä tämän olevan yandere, esimerkiksi *Amnesia: Memories* -pelin Tomaa ei heti paljasteta yandereksi. Muiden hahmojen routella Toma esitetään isovelimäisenä hahmona, mutta vasta Toman omalla routella nousee esille hänen obsessiivisuutensa. En siis näiden syiden takia halua käyttää dere-tyyppiä omassa kategorisoinnissani, vaikka nämä termit ovat suht yleisessä käytössä otomehahmoista puhuttaessa.

Joskus otomehahmoja tyypitellään jonkin muun piirteen kuin luonteen mukaan. Yksi yleinen hahmotyyppi on megane. Megane on hahmo, joka käyttää silmälaseja⁷⁶. Tämä ei yllättäen kerro paljoa hahmon persoonasta, mutta termi on silti yleisessä käytössä fanipiireissä. Silmälaseja voi pitää puoleensavetävänä piirteenä ja ne ovat asia, joka vaikuttaa hahmodesigniin. Silmälasit voivat saada hahmon näyttämään esim. viisaalta, terävältä tai kylmältä. Monissa otomepeleissä on vähintään yksi silmälasipäinen hahmo.

⁷⁴ Randazzo 2018, 60.

⁷⁵ Pawlowski & da Mota 2022, 5.

⁷⁶ Ganzon 2022, 197.

En ole suinkaan ensimmäinen, joka on yrittänyt kategorisoida otomehahmoja. Hahmotyyppiijaottelua voi löytää mm. otome-aiheisista blogeista ja nettikeskusteluista.⁷⁷ Tulen jonkin verran käyttämään näitä fanien tekemiä listauksia referenssinä omalle hahmokatégorisoinnilleni, sillä muiden otomefanien näkemykset näistä peleistä ja hahmoista ovat yhtä arvokkaita kuin omat tarkastelunikin. Näissä fanien tekemissä hahmotyyppittelyissä on listattu 10-20 hahmotyyppiä, johon ei sisälly päähenkilö. Lukumäärä riippuu paljon siitä, kuinka tarkkaan hahmoja lähdetään jakamaan ja kuinka paljon yleistystä tehdään. Reddit-käyttäjä Clanaria oli julkaissut oman listauksensa otomehahmotyypeistä, jossa hän oli jakanut hahmotyyppit ylä- ja alakategorioihin⁷⁸. Tällaisen hahmotyyppityksen kautta voi huomata, että vaikka hahmot jaettaisiin omiin kategorioihinsa, näiden sisällä voi silti löytyä sävyeroja. Haluan oman listaukseni olevan kattava, mutta tiivis. Tämä toki tarkoittaa, että joudun tekemään paljon yleistämistä. En kuitenkaan halua listaukseni kasvavan liian pitkäksi, joten kompromisseja on tehtävä.

3 Metodi- ja materiaaliluku

3.1 Tutkimusmenetelmät

Lähiluku on osa laadullisia tutkimusmenetelmiä, joka sisältää kohteen yksityiskohtaista analysointia ja sen merkitysten tulkitsemista.⁷⁹ Tämän tutkielman aineisto koostuu 18 otomepelistä, jotka sisältävät yhteensä 136 hahmoa, joita tulen tarkastelemaan ja analysoimaan lähiluvun puitteissa. Lähilukuni tarkoituksena on selvittää miten hahmot ovat visuaalisesti rakennettu, ja mitä nämä hahmodesignit viestivät hahmoista. Tähän sisältyy hahmon ruumiinrakenne, kasvopiiirteet, hiustyyli, pukeutuminen, väripaletti, kehonkieli ja ilmeet. Vertaan näitä visuaalisia havaintoja hahmon persoonaan, tarkoitukseni selvittää millä tavalla persoona näkyy hahmodesignissa. Hahmojen persoonallisuuden selvittämisessä olen analysoinut hahmoja joko suoraan pelaamalla valittuja pelejä tai keräämällä tietoa hahmoista otomeblogeista. Aion tämän lähiluvun pohjalta luokitella hahmot eri hahmotyyppeihin. Käytän hahmotyyppittelyssäni apuna myös otomefanien omia havaintoja siitä millaisia hahmoja otomepeleissä esiintyy.

Työhöni sisältyy vielä lisäksi käytännönläheinen osuus, jossa suunnittelen itse 7 pelihahmoa näiden hahmoanalyysien ja hahmoluokittelun pohjalta. Koska kyseessä on laadullinen tutkimus, en kuitenkaan tule suunnittelemaan hahmoja kuvastamaan jok'ikista hahmotyyppiä. Tavoitteenani olisi,

⁷⁷ Blerdy Otome 2019; Clanaria 2021; Chudah 2016; Sugar Suga 2016 & Welcome to Otome Hell, viitattu 19.4.2024.

⁷⁸ Clanaria 2021.

⁷⁹ Bizzocchi & Tanenbaum 2012, 395 & Koppa 2015.

että suunnittelemistani hahmoista pystyisi saamaan selkeän mielikuvan pelkästään visuaalisten elementtien perusteella.

Kun suunnittelemani hahmodesignini ovat valmiit, tulen tekemään vielä pienen kyselyn. Teen tätä tutkimusta itsenäisesti, joten en ole automaattisesti saamassa mitään palautetta suunnittelemistani hahmoista. Kyselyn tarkoituksena on selvittää herättävätkö hahmoni toivotun ensivaikutelman ja kuinka hyvin vastaajat pystyvät päättämään hahmojen persoonallisuuksia designien perusteella. En kuitenkaan tule tässä tutkielmassa palaamaan takaisin hahmosuunnittelun ääreen vastausten pohjalta, mutta ne kuitenkin antavat mahdollisuuden myöhemmälle reflektiolle. Sekä hahmojen analyysissa, että omassa suunnittelutyössäni tulen turvautumaan omien taitojeni lisäksi myös hahmosuunnittelua käsittelevään kirjallisuuteen.

3.2 Tutkimusaineisto

Otomepelejä on paljon. Blogi nimeltä English Otome Games pitää listaa englanninkielisistä otomepeleistä, sekä muista naisille suunnatuista romanssia sisältävistä peleistä. Tällä hetkellä blogissa on listattuna n. 240 eri peliä (tarkistettu 19.4.2024). Kaikki listalla olevat pelit eivät siis suoraan kuulu otomegenreen, kuten *Story of Seasons* -pelisarja (aikaisemmin tunnettu nimellä *Harvest Moon*), joka on maatilanhoitoon painottuva roolipeli, jossa voi kyllä mennä naimisiin toisen hahmon kanssa. Listalla on myös romanssiin keskittyviä pelejä, kuten *Monster Prom*, jota en myöskään itse luokittelisi otomepeliksi vaikka se onkin deittisimulaatio. English Otome Games -blogin listalta myös puuttuu pelejä, joita näkisin kuuluvan otomegenreen, kuten *Ikémen*-sarjan pelit. Tästä listasta luonnollisesti puuttuvat muunkieliset otomepelit, joita ei ole koskaan lokalisoitu englanniksi.

English Otome Games -blogin lista ei siis ole täydellinen, mutta se antaa kuitenkin jotain osviittaa otomepelien määrästä. Kun pelejä on satoja, millä perusteella valitsen mitkä niistä otan tarkastelun alle? Ensimmäisenä rajauksena oli kieli. Koska kielitaitoni rajoittuu suomeen ja Englantiin, tämä vaikuttaa jo jonkin verran valintaani. Päädyin valitsemaan otomepelejä sen perusteella, kuinka helposti voin löytää niistä lisäinformaatiota. Monet näistä ovat Idea Factoryn pelejä, sillä studion pelejä on käännetty paljon Englannin kielelle. Analyysilistaltani löytyy muidenkin tuottamia pelejä, ettei aineistoni rajoitu vain yhteen pelistudioon. On kuitenkin pidettävä mielessä, että Idea Factoryn pelit vievät merkittävän suuren osan kokonaisuudesta. Ainoastaan yksi valituista peleistä ei ole Japanissa tuotettu, ja tämä on eteläkorealaisen Cheritz-pelifirman mobiilipeli *Mystic Messenger*. Peli

oli aikanaan todella suosittu otomepiireissä, jonka vuoksi näen sopivaksi ottaa se osaksi aineistoani. Listallani on myös yksi parodiapeli, jonka mainitsinkin jo aiemmin eli *Hatoful Boyfriend*. Pelin voi tässä kohtaa nähdä kulttiklassikkona⁸⁰ ja vaikka romanssattavat hahmot ovatkin lintuja, kaikilla paitsi yhdellä on kuitenkin olemassa ihmisdesign, joten hahmojen analysointi on mahdollista. Olen ottanut aineistooni pelejä konsoleille, tietokoneelle, että mobiililaitteille ja ne ovat julkaistu aikavälillä 2011–2022.

3.3 Hahmosuunnittelun perusteita

Vinkkejä hahmosuunnitteluun voi löytää monesta eri lähteestä kirjoista YouTube-tutoriaaleihin. Tulen itse käyttämään hahmo- ja pelisuunnitteluun keskittyvää kirjallisuutta. En pidä tarpeellisena käydä läpi kirjojen koko sisältöä, kuten ihmiskropan anatomiaa tai miten valot ja varjot toimivat, mutta haluan nostaa esille muutamia perusteita, jotka koen hyödylliseksi käydä läpi etukäteen, sillä ne helpottavat hahmoja analysoidessa ja tietenkin itse hahmosuunnitteluvaiheessa.

Ihmiset tekevät ensinäkemältä tulkintoja muista ulkonäön perusteella, niin oikeista ihmisistä kuin videopelihahmoistakin. Vaikka onkin sanonta ”ei ole koiraa karvoihin katsominen”, ihmiset luonnostaan tekevät ennakko-oletuksia. Hahmoluonnissa on siis tärkeää huomioida millaisia ennakko-oletuksia katsoja tekee, hahmon ulkomuoto kuitenkin ollen ensimmäisiä asioita mitä katsoja todennäköisesti tulee huomaamaan. Viehättävän näköisiin ihmisiin usein liitetään paljon positiivisia piirteitä, kuten ystävällisyys, seurallisuus ja älykkyys. Tätä kutsutaan sädekehävaikutukseksi tai halo efektiksi. Ei olekaan siis yllättävää, että monet videopelipäähenkilöt ovat hyvännäköisiä.⁸¹ Mitä otomepeleihin tulee, romanssattavat hahmotkin ovat aina yleisellä tasolla komeita tai nättejä. Esimerkiksi olen itse törmännyt vain alussa mainitsemani *Dream Daddy* -pelissä lihavaan romanssattavaan hahmoon. Lihavuutta ei pidetä viehättävänä piirteenä ja tämä näkyy myös romanssipeleissä. Kirja *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* neuvoo, että hahmon ulkonäköä suunnitellessa ”rumia” piirteitä kannattaa käyttää niukasti, pitäen samalla mielessä miten nämä piirteet voivat vaikuttaa pelaajan mielikuvaan hahmosta.⁸² Vaikka ymmärrän, että erityisesti romanssipeleissä halutaan hahmojen olevan pelaajalle miellyttävän näköisiä, sosiaaliset standartit siitä mikä on viehättävää ei muutu, jos niitä ei lähdetä haastamaan.

⁸⁰ Lamerichs 2014, 43.

⁸¹ Isbister 2006, 5-9.

⁸² Isbister 2006, 16.

Yksiä ensimmäisiä asioita, mitä ihmiset arvioivat uusia ihmisiä tavatessaan, on onko tämä henkilö ystävällinen vai vihollinen. Tämä on ehkä vähän kärjistetty ajatus, mutta se auttaa meitä arvioimaan miten käyttäytyä sosiaalisessa tilanteessa. Hahmoa luodessa on hyvä ottaa huomioon hahmon ilmeet, kehonkieli, puhetapa ja käyttäytyminen. Ystävällinen hahmo todennäköisesti hymyilee, hänen kehonkielensä on rento ja avoin, hän puhuu lämpimään ja energiseen sävyyn, sekä hänen käyttäytymisensä viestii, että hänen kanssaan on sopivaa keskustella. On kuitenkin pidettävä mielessä, että esim. ystävällisyyden viestiminen voi näkyä eri tavalla eri kulttuureissa.⁸³ Hahmoa suunniteltaessa on siis tärkeää huomioida, että hahmon kehonkieli ja ilmeet sopivat hahmon persoonaan ja siihen mitä hahmolla halutaan viestiä.

Pelaajahahmoa tehdessä Schell esittelee kaksi parasta päähenkilömallia: The Ideal Form ja The Blank Slate. Jälkimmäisestä päähenkilötyypistä, tyhjästä taulusta olenkin puhut jo aiemmin, joten en mene siihen sen enempää. The Ideal Form sen sijaan on hahmo, joka pelaaja haluaisi olla, kuten mahtava soturi, voimakas velho, kaunis prinsessa jne. Tällainen hahmo ei edusta millainen me oikeasti olemme, vaan mitä joskus saatamme haaveilla olevamme. Näitä kahta päähenkilömallia voi kuitenkin sekoittaa keskenään.⁸⁴ Sanoisin, että monet otomepäähenkilöt ovat sekoituksia. Olen jo todennut, että otomepäähenkilöt ovat usein tyhjiä tauluja, mutta tästä huolimatta kaikki pelin miehet ovat kiinnostuneita hänestä. Voi siis nähdä, että otomepeleissä The Ideal Form on olla joku, jonka rakkaudesta komeat miehet taistelevat.

Hahmot rakentuvat muodoista ja nämä muodot viestivät eri asioita. Tästä käytetään termiä shape language, jonka aion vain suoraan kääntää muotokieleksi. Muotokielen keskiössä on kolme perusmuotoa; ympyrä, kolmio ja neliö, joista jokainen ilmaisee eri asioita. Hahmon ei tarvitse kuitenkaan koostua vain yhdestä perusmuodosta. Näitä voi ja hahmosta riippuen kannattaakin yhdistellä, luoden hahmoon useita merkityksiä. Ympyrä on lähestyttävä muoto. Se on energinen ja aina liikkeessä ja se voi viestiä ystävällisyydestä ja turvallisuudesta. Ympyrä voi antaa kuvan viattomuudesta ja haavoittuvaisuudesta.⁸⁵ Esimerkiksi vauvat koostuvat pyöreistä muodoista.⁸⁶ Joskus törmää, että jotakuta kutsutaan lapsenkasvoiseksi (eng. babyface). Isot silmät ja pupillit, pieni leuka, korkea otsa, pieni nenä, pyöreät posket. Ihmisillä on tapana olettaa lapsenkasvoisista, että he ovat ystävällisiä, luotettavia, alistuvia, manipuloitavia, riippuvaisia ja vähemmän vastuullisia.⁸⁷

⁸³ Isbister 2006, 23-28.

⁸⁴ Schell 2020, 374-376.

⁸⁵ Bishop et al. 2020, 54-59.

⁸⁶ Bishop et al. 2020, 197.

⁸⁷ Isbister 2006, 10.

Kolmio on muotona taas paljon vaarallisempi. Sekin on energinen muoto, mutta toisin kuin ympyrässä siihen liittyy myös jännitys ja vaara. Teräviä kulmia käytetäänkin usein pahisten hahmodesigneissa. Kolmio ei kuitenkaan ole ns. ”paha” muoto, vaan se voi myös viitata yleisesti voimakkuuteen ja itsevarmuuteen. Neliö on muodoista vakain. Se on jämäkkä ja ehkä vähän itsepäinen. Neliö voi kuvastaa tylsempää persoonaa, sillä se ei symboloi mitään räikeää tai jännittävää. Se voi kuitenkin viestiä vahvuutta, itsevarmuutta ja järkkymättömyyttä.⁸⁸ Bishop et al. suosittelevat hahmon piirteiden liioittelua, jos nenä on iso, tee siitä isompi. Tämä voi tehdä hahmosta muistettavamman ja mahdollisesti tuoda hahmon persoonaa paremmin esille.⁸⁹ Se kuinka paljon hahmodesignia voi liioitella on kuitenkin mielestäni riippuvainen piirtotyylisestä. Mitä realistisempaa tyyliä hakee, sitä vähemmän hahmon muotoja voi liioitella ilman, että siitä tulee oudon näköinen. Muotoja voi kuitenkin käyttää muuallakin kuin vain hahmon ruumiinrakenteessa. Vaatetus on myös hyvä paikka käyttää muotokieltä hyväksi. Hahmo näyttää vaarallisemmalta, jos hänen vaatetuksessaan on esimerkiksi teräviä piikkejä (kolmio).

Hahmolla olisi hyvä olla myös selkeä ja tunnistettava siluetti eli varjokuva (Kuva 11). Siluetti liittyy vahvasti hahmon muotoihin ja elekieleen. Pystytkö tunnistamaan hahmon tai mitä hahmo on tekemässä pelkän siluetin perusteella? Siluetin kautta voi nähdä hahmon persoonaa, miten hahmo käyttäytyy ja kantaa itseään.⁹⁰ Siluetti ei ehkä ole ensimmäisiä asioita, jota tarvitsee hahmosuunnittelussa miettiä, mutta joka on hyvä pitää mielessä, jos haluaa helposti tunnistettavia hahmoja.



Kuva 11. Esimerkkejä mielestäni hyvistä silueteista peleistä Nightshade (D3 Publisher 2016), Paradigm Paradox (Idea Factory 2021) & Even if Tempest (Voltage 2022).

⁸⁸ Bishop et al. 2020, 54-59.

⁸⁹ Bishop et al. 2020, 32.

⁹⁰ Bishop et al. 2020, 119-127.

Hahmon väripaletti vaikuttaa myös siihen, miten katsoja tulkitsee hahmoa. Eri väreillä on omat konnotaationsa, jotka voivat vaihdella kontekstista ja kulttuurista riippuen. Tyypillisesti punainen edustaa rakkautta, vihaa, kuumuutta tai vaaraa⁹¹. Japanilaisessa kulttuurissa punaisella on kuitenkin muita merkityksiä, se edustaa suojelua, voimakkuutta, valtaa, rauhaa ja sen sanotaan pelottavan pois pahat henget⁹². Hahmosuunnittelussa tulee siis vaikuttamaan vahvasti tekijän oma kulttuuri. Muita esimerkkejä tyypillisistä värimerkityksistä; sininen on rauhallisuuden, surullisuuden, kylmyyden ja taikuuden väri. Vihreä usein symboloi luontoa, vakautta, kateutta tai sairautta. Liilan värin taas voi yhdistää aatelistoon, mysteerisyyteen, luovuuteen ja taikuuteen.⁹³ Värien sävyt on myös tärkeää huomioida. Söpöille hahmolle tekee enemmän järkeä kirkkaat tai pastellisävyt kuin tummat tai murretut sävyt.

Petri Lankoski puhuu tekstissään *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games* hahmosuunnittelusta kirjallisessa muodossa. Vaikka hän ei keskitykään visuaaliseen suunnitteluun, joitain hänen pointtejaan hahmokirjoituksesta voi kuitenkin hyödyntää visuaalisellakin puolella. Hän esittelee taulukon, jonka pohjalta voi luoda kolmiulotteisia hahmoja. Tämä taulukko on jaettu kolmeen kategoriaan; fysiologiset piirteet, sosiologiset piirteet ja psykologiset piirteet (Kuva 12).⁹⁴ Fysiologiaan menee hahmon ulkonäölliset piirteet, jotka ovat automaattisesti omalle työlleni oleellinen osa. Sanoisin kuitenkin, että myös hahmon sosiologiset ja psykologiset piirteet voivat näkyä designissa, ei pelkästään siinä miten hahmo on kirjoitettu, mutta myös ulkoisesti. Jos hahmo on esimerkiksi korkealla yhteiskuntaluokassa (sosiologia), tämä luultavimmin näkyy mm. hahmon vaatetuksessa. Jos hahmo on ekstrovertti tai introvertti (psykologia), tämä voi näkyä siinä, miten hahmo kantaa itseään, onko hahmon kehonkieli avoin vai sulkeutunut. Lankoski kuitenkin painottaa, että kaikki listatut asiat eivät ole välttämättömiä, mutta niitä olisi hyvä pohtia hahmoa luodessa⁹⁵. Minä taas haluan painottaa, että vaikka taulukon ominaisuuksia voi hyödyntää hahmosuunnittelun visuaalisellakin puolella, kaikkea ei kannata tai pidäkään väkisin tunkea hahmoon näkyville.

⁹¹ Bishop et al. 2020, 60.

⁹² Busuu 2024.

⁹³ Bishop et al. 2020, 60.

⁹⁴ Lankoski 2002, 143.

⁹⁵ Lankoski 2002, 143.

<i>Physiology</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychology</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sex • Age • Height and weight • Colour of hair, eyes, skin • Posture • Appearance and distinct features (tattoos, birth marks, etc.) • Defects (deformities, abnormalities, diseases) • Heredity features • Physique 	<ul style="list-style-type: none"> • Class • Occupation • Education • Family life • Religion • Race, nationality • Place/standing in community (i.e. social status among friends, clubs, sports) • Political affiliations • Amusements, hobbies 	<ul style="list-style-type: none"> • Moral standars, sex life • Goals, ambitions • Frustrations, disappointments • Temperament • Attitude toward life • Complexes, obsessions • Imagination, judgement, wisdom, taste, poise • Extrovert, introvert, ambivert • Intelligence

Kuva 12. Luuranko kolmiulotteisen hahmon luomiselle. Lankoskin, Heliön ja Ekmanin muokattu versio Lajos Egrin hahmoluonti luurangosta. Kuva otettu Lankoski 2002.

Hahmoa suunnitellessa kannattaa ajatella mitä asiaa hahmo ajaa. Jos vain haluaa luoda hahmon omaksi ilokseen, niin mitkään säännöt ei saisi estää luomasta mitä ikinä haluaa. Jos hahmolla kuitenkin on jokin tietty tarkoitus, pitää alkaa miettimään asioita tarkemmin. Esimerkiksi sarjakuvaa tehdessä on suositeltua ottamaan huomioon, kuinka monimutkaisia hahmodesignit ovat. Hahmoja voi joutua piirtämään satoja kertoja, joten työ voi käydä raskaaksi ja hitaaksi, jos hahmodesign on liian monimutkainen⁹⁶. Jos sen sijaan onkin kyseessä videopeli, joka käyttää 3D-malleja, hahmodesignit voivat olla paljon yksityiskohtaisempia ja monimutkaisempia, sillä hahmojen 3D-mallit pitää luoda potentiaalisesti vain kerran. Visual noveleissa ja otomepeleissä samoja hahmokuvia voidaan käyttää useita kertoja, joten pelistä riippuen jokaista hahmoa ei tarvitse välttämättä piirtää kovinkaan montaa kertaa. Pyrin itse kuitenkin pitämään omat hahmodesignini suht yksinkertaisina, jotten käytä suunnittelu-aikaa mahdollisesti turhiin yksityiskohtiin.

Mainitsen vielä loppuun ilmiön nimeltä uncanny valley eli outo laakso. Tällä viitataan asioihin, jotka näyttävät melkein ihmisiltä, mutta jokin niissä tuottaa ahdistusta tai epämukavaa tunnetta. Zombiet ovat yksi esimerkki asiasta, joka putoaa outo laaksoon.⁹⁷ Outo laaksoa kehoitetaan yleensä välttämään. Tietenkin jos on tekemässä esim. hahmoja kauhupeliin, voi kuitenkin olla järkeväkin käyttää laaksoa hyväksi. Tässä projektissa minun on parasta itse vältellä outo laaksoa, hahmojeni tarkoitus ei kuitenkaan ole tuottaa pelaajassa ahdistusta, vaikka olenkin ottanut aiheekseni hirviöt ja taruolennot.

⁹⁶ Withrow & Danner 2007.

⁹⁷ Schell 2020, 392.

4 Analyysiluku

4.1 Miten hahmo näkyy designissa

Tässä osiossa tulen viimein analysoimaan ja kategorisoimaan otomepeleissä esiintyviä hahmoja. En tule määrittelemään kuinka hyviä tai huonoja valitut hahmodesignit ovat vaan tarkoitukseni on käydä läpi mitä nämä designit kertovat hahmosta. Tähän sisältyy mm. hahmon muodot, värit, vaatetus, hiustyyli, elekieli ja ilmeet. Vaikka käytänkin analyysini apuna aiemmin läpikäytyjä hahmosuunnittelun perusteita, en kuitenkaan ole aiheen ekspertti. Analyysini tulee siis sisältämään paljon omia tulkintojani. Olen yrittänyt löytää analyysin alla olevista hahmoista kokovartalokuvat, jotta voin tarkastella hahmoja kokonaisuudessaan, enkä vain esim. yläkroppaa. Hahmoilla on kuitenkin olemassa eri asentoja ja ilmeitä, joten olen pyrkinyt ottamaan nämä huomioon. Pelistä riippuen hahmoilla voi olla useammat eri vaatteet. Näissä tapauksissa olen tarkastellut lähinnä niitä versioita, joita pelaaja tulee eniten näkemään. Jos pelistä on useampi osa, olen pyrkinyt ottamaan tarkasteluun hahmodesignit vain pelisarjan ensimmäisestä osasta, sillä haluan keskittyä mitä hahmot viestivät ensinäkemältä.

Väri voi toimia perustana hahmon persoonan rakentamiselle. Otomepeleissä romanssattavilla hahmoilla on usein oma päävärinsä. Tämä auttaa hahmoja olemaan tunnistettavia pelaajalle⁹⁸. Hahmojen värikoodaus ei kuitenkaan rajoitu pelkästään otomepeleihin vaan sitä on käytetty muuallakin. Sarjat, joissa on esimerkiksi supersankariteemi on hyvä paikka antaa hahmoille pääväri, jotta katsojan on helpommin erottaa hahmot toisistaan (esim. *Sailor Moon*, *Tokyo Mew Mew*, *Voltron* ja *Power Rangers*). Ei siis ole yllättävää, että otomepelitkin joskus käyttävät hahmojen värikoodaamista hyödykseen hahmosuunnittelussa. *Amnesia: Memories* on jälleen kerran hyvä esimerkki. Jokaisella romanssattavalla hahmolla on selkeästi esillä oma päävärinsä: Shin on punainen, Ikki on sininen, Kent on vihreä, Toma on keltainen ja Ukyo on liila (Kuva 13). Ukyo on ainoa, jonka väri ei suoraan näy ulkonäössä, mutta hänet yhdistetään liilaan muilla tavoin, esimerkiksi dialogissa Ukyon nimilaatikko on liila. Hahmon pääväri voi siis näkyä muillakin tavoin kuin vain hahmon ulkonäössä. Mobiilipeli *Mystic Messenger* antaa hahmoillensa päävärin, joka näkyy parhaiten pelaajan nostaessa jonkun hahmon rakkausmittaria, sillä ruudulle ilmestyy sydän, jonka väri on verrannollinen tiettyyn hahmoon. *Obey Me!* taas käyttää joskus värikoodausta hämmentävällä tavalla. Pelissä on seitsemän demoniveljeä, joista jokainen vastaa yhtä kuolemansyntiä ja jokaiselle synnille on annettu oma päävärinsä. Esim. Asmodeus kuvastaa himoa, jonka pääväri on pinkki, on siis järkevää, että Asmodeus itsekin pukeutuu pinkkiin. On kuitenkin hahmoja kuten Lucifer, joka

⁹⁸ Dunkel-Duerr 2021, 50-51.

pukeutuu punaiseen, vaikka hänen syntinsä väri on sininen. Luciferille on myöhemmin annettu sinisiä vaatteita, mutta se ei poista alkuperäistä hämmennystäni hahmon pääväristä, ottaen huomioon, että peli kuitenkin haluaa käyttää hahmoissaan värikoodausta.



Kuva 13. *Amnesia: Memories* käyttää selkeää värikoodausta hahmoissaan (Idea Factory 2013).

Muotokieltä on vaikeampi tarkastella. Aineistoni pelit eivät käytä hahmodesigneissaan liioiteltuja mittasuhteita tai muotoja, joten muotojen havaitseminen on täten ainakin omalle silmälleni hankalampaa. Sanoisin kuitenkin, että otomen mieshahmojen ruumiinrakenne on pääasiassa joko kolmio; leveät hartiat ja kapea vyötärö, tai suorakulmio; kropassa ei pahemmin mitään curveja, tasapaksu. Hahmoilla ei ole pahemmin monipuolisuutta ruumiinrakenteissa, jopa fyysisesti voimakkaat hahmot ovat suht hoikkia. Hahmojen tarkoitus onkin olla naisyleisölle miellyttävän ja haluttavan näköisiä⁹⁹, joten ei hirveästi yllätä, että otomessa ei pahemmin näe eri mallisia hahmoja. Jopa hahmoilla, joilla ei järjen mukaan pitäisi olla näkyviä lihaksia saattaa olla selkeät vatsalihakset, kuten *Obey Me!* -pelin Leviathanilla. Lähinnä nuorilla ja ystävällisillä hahmoilla voi nähdä pyöreyttä kasvoissa ja silmissä. Koska otomepäähenkilö on pääasiassa nainen, häneltä löytyy kaikkein parhaiten pyöreitä muotoja, sillä hänen kuuluu olla nuori, lempeä ja lähestyttävä.

⁹⁹ Randazzo 2018, 52.

Koska keskityn vain hahmoluonnin visuaaliseen puoleen, en voi tukeutua siihen, miten hahmo sanallisesti ilmaisee persoonaansa. On kuitenkin sanatonta viestintää. Hahmo viestii luonnettaan mm. ilmeillään, kehonkielellään, vaatetuksella yms.¹⁰⁰ Otomehahmojen vaatetuksessa tulee usein läpi hahmon persoona. Jopa peleissä, joissa hahmoilla on esimerkiksi univormu, hahmot pitävät tätä univormua eri tavoin kuvastaen hahmon luonnetta. Jokaisella hahmolla on myös omat hahmokohtaiset asentonsa antaen hahmoille toisistaan eroavat siluetit.

Shibuya et al. olivat haastatelleet 20 japanilaista nuorta videopelien pelaajaa, tarkoituksenaan ottaa selvää millaisista videopelihahmoista pelaajat pitävät. Näiden haastattelujen pohjalta selvisi, että jotkut pelaajista, erityisesti naispelaajista, pitävät siitä, kun he löytävät hahmosta piilotetun puolen.¹⁰¹ Vaikka haastateltujen määrä oli pieni, tämä silti antaa osviittaa, miten hahmoja kannattaa luoda. Vaikka hahmosta olisi hyvä saada jotain irti pelkästä ensinäkemästä, jonkinlaisen mysteerin ylläpitäminen voi olla hyväksi. Kaikkia hahmon luonteenpiirteitä ei tarvitse näkyä heti kättelyssä.

4.2 Hahmojen kategorisoiminen

Tässä osiossa tulen jaottelemaan otomepeleissä esiintyvät romanssattavat hahmot omiin hahmotyyppeihinsä. Tämän kategorisoinnin teen sekä omien havaintojeni, että muiden otomefanien Blerdy Otomen, Clanarian, Chudahin, Sugar Sukan, ja Welcome to Otome Hellin¹⁰² tyypittelyjen pohjalta. Olen jo monia vuosia kuluttanut animea ja mangaa, joidenka trooppeja näkee myös otomepeleissä. Kuvittelin siis hahmotyypittelyn olevan tämän tutkielman helpoin osio, mutta huomasi nopeasti olleeni väärässä. Hahmoja voi kategorisoida eri tavoin, aiemmassa luvussa mainitut dere-tyypit ovat vain yksi esimerkki. Vaikka otomessa käytetäänkin hahmotrooppeja aktiivisesti hyväksi, näitäkin trooppeja voi esittää eri tavoin. Redditkäyttäjä Clanaria on tehnyt oman hahmoluokituksensa ja jakanut esim. Flirtti-hahmotyypin kolmeen alakategoriaan: idol, playboy ja fashionista¹⁰³. Itse en tule tekemään näin tarkkaa jaottelua, mutta Clanarian luokittelusta voi huomata, että hahmotyypienkin sisällä voi olla selkeitä nyanssieroja. Jotkut hahmot voivat myös sopia useampaan kategoriaan, osittain riippuen siitä millä tavalla hahmoja on jaoteltu. Oman kategorisointini tavoitteena on antaa mahdollisimman yleispätevä esitys otomen hahmotyypeistä, mutta on pidettävä mielessä, ettei oma luokitteluni ole kuitenkaan kaikenkattava. Olen pyrkinyt

¹⁰⁰ Seppä 2016, 66-67.

¹⁰¹ Shibuya et al. 2019.

¹⁰² Blerdy Otome 2019a, Clanaria 2021, Chudah 2016, Sugar Suga 2016 & Welcome to Otome Hell n.d.

¹⁰³ Clanaria 2021.

edustamaan usein esille nousevia hahmotyyppejä parhaani mukaan. Myös on huomioitava, että omiin tulkintoihini hahmoista vaikuttaa vahvasti aineistossani olevien pelien käänнос. Kuten parissakin tutkimuksessa¹⁰⁴ on todettu, pelin lokalisaatio voi suurestikin vaikuttaa miten pelaaja tulkitsee hahmoja. Esimerkiksi Milla Olkkonen oli vuonna 2022 oli tehnyt kyselyn, jossa hän selvitti miten pelaajat tulkitsevat *Hakuoki*-pelin hahmoa Ryouma Sakamotoa. Alkuperäisessä japaninkielisessä versiossa pelaajat näkivät Sakamoton vakavana, kilttinä ja vahvana persoonana, kun taas englanninkielisessä käännöksessä häntä pidettiin rivona, vitsinekkana ja jopa pelottavana.¹⁰⁵

Omassa hahmoluokittelussani tulen antamaan esimerkkejä miltä nämä hahmot näyttävät aineistossani olevien hahmojen avustuksella, jotta on helpompi nähdä mahdollisia yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia siinä, miten näitä hahmotyyppejä visuaalisesti esitetään. Jälleen, jotkut hahmoista saattavat sopia useampaan kategoriaan, mutta tulen monipuolisuuden vuoksi laittamaan esimerkkiahmot vain yhteen hahmotyyppiin.

4.2.1 MC eli Päähenkilö

Aloittakaamme helpoimmasta kategoriasta. Pääasiassa otomepelien päähenkilö on sukupuoleltaan nainen ja on ruumiinrakenteeltaan pieni ja siro, ja hänellä on pyöreät silmät ja kasvot. Otomessa voi usein nähdä hahmoja, joiden silmät tai hiukset ovat erikoisen väriset kuten liilat. Päähenkilöillä silmät ja hiukset vaikuttaisivat kuitenkin pääasiallisesti rajoittuvan realistisiin väreihin. Blondi tai ruskea tukka on esimerkiksi todella yleinen. Yleinen väri päähenkilön koko väripaletissa on ruskean tai punaisen eri sävyt. Koska päähenkilö on useimmiten nainen, hänen hius- ja pukeutumistyyliinsä on pääasiassa feminiininen. Myös hahmon kehonkieli on usein naisellinen ja siro. Ulkoisesti vaikuttaa ystävälliseltä ja säyseältä. Harvemmin päähenkilöllä näkee itsevarmempaa kehonkieltä.

¹⁰⁴ Dunkel-Duerr 2021 & Olkkonen 2022.

¹⁰⁵ Olkkonen 2022, 32-33.



Kuva 14. Otomepelien päähenkilöitä. Pelit vasemmalta oikealle:

7'sCarlet (Idea Factory 2016), Amnesia: Memories (Idea Factory 2013), BU\$TAFELLOWS (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), Code: Realize ~Guardian of Rebirth~ (Idea Factory 2014), Collar x Malice (Idea Factory 2016), Cupid Parasite (Idea Factory 2020), Even if TEMPEST (Voltage 2022), Hakuoki: Kyoto Winds (Idea Factory 2015), London Detective Mysteria (Karin Entertainment 2013), Nightshade (D3 Publisher 2016), Norn9 (Idea Factory 2013), Olympia Soirée (Idea Factory 2020), OZMAFIA!! (Poni-Pachet 2013), Paradigm Paradox (Idea Factory 2021) & Piofiore: Fated Memories (Idea Factory 2019).

Päähenkilöllä voi olla enemmän vaihtelua persoonassa kuin muilla kategorioilla, sillä päähenkilö ei itsessään ole persoonaa kuvastava kategoria. Monet otomepäähenkilöt ovat kuitenkin ystävällisiä ja ymmärtäväisiä ja näyttävät tiukan paikan tullessa rohkeutta. Hahmon luonne on todella riippuvainen siitä onko hänestä tehty enemmän tyhjä taulu vai persoonallinen hahmo. Erityisesti päähenkilön ollessa tyhjä taulu, hän saattaa mennä neito pulassa -trooppiin.

On joitakin otome- tai otometyylisiä pelejä, joissa päähenkilöhahmo ei automaattisesti ole nainen. Itsenäisten pelintekijöiden peleissä on varmasti enemmän monipuolisuutta päähenkilöissä, sekä romanssattavissa hahmoissa. Pelit, joissa pelaaja saa valita päähenkilön sukupuolen, kuten *Obey Me!*, sekä kaksi peliä jotka eivät olleet osana aineistoani *The Arcana* ja *Touchstarved*, eivät kuitenkaan anna päähenkilölle hahmodesignia. Tässä on järkeä, sillä on hankalampaa suunnitella hahmoa, jonka ulkonäön voi tulkita minä sukupuolena tahansa.

4.2.2 Posteripoika

Posteripojan voi nähdä pelin miespäähenkilönä. Häntä käytetään paljon pelin kansitaiteessa ja markkinoinnissa ja hänen hahmoroutensa saattaa olla lukittu, vaatien pelaajaa käymään muut hahmot ensin läpi. Posteripoika esitellään mahdollisesti ensimmäisenä hahmokaartista ja jos pelin romanssattavat hahmot kuuluvat samaan porukkaan tai organisaatioon, usein posteripojalla on jonkinlainen johtajarooli. Tämän hahmon väripaletti koostuu usein punaisesta ja mustasta.



Kuva 15. Esimerkkejä Posteripojista. *Amnesia: Memories* (Idea Factory 2013), *BUŞTAFELLOWS* (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* (Idea Factory 2014), *Collar × Malice* (Idea Factory 2016), *Hakuoki: Kyoto Winds* (Idea Factory 2015), *Obey Me! One Master to Rule Them All!* (NTT Solmare 2019) & *Olympia Soirée* (Idea Factory 2020).

Samoin kuin päähenkilön kohdalla, tämä hahmokategoria ei kerro automaattisesti millainen hahmo tulee olemaan luonteeltaan. En voi kuitenkaan olla huomaamatta, että joillain otomepeleillä on yksi hahmo, jota peli selkeästi suosii. Posteripoika voi olla luonteeltaan hyväntuulisesta vakavaan, mutta hän on usein kuitenkin itsevarma ja päättäväinen hahmo, joka on kykenevä johtamaan muita.

4.2.3 Flirtti

Flirtti on todella yleinen hahmotyyppi. Vaikka jokaisessa otomepelissä ei olekaan flirttihahmoa, silloin kun sellainen tulee vastaan, se on helposti tunnistettavissa. Flirtti on karismaattinen ja hurmaava, ehkä vähän narsistinenkin. Flirtti voi olla mm. kuuluisa näyttelijä, kuten *Mystic Messenger*in Zen, hänellä saattaa olla aktiivinen fanikerho kuten *Amnesia: Memories*in Ikkillä tai hän voi olla kirjaimellisesti himon ruumiillistuma kuten *Obey Me!*:n Asmodeus. Flirtit ovat luonteeltaan itsevarmoja ja ovat usein ensitapaamisesta asti yrittämässä vietellä päähenkilöä. Flirtit helposti vaikuttavat alkuun itsekeskeisiltä naistennaurationeilta, jonka aiemmat suhteet ovat olleet pinnallisia,

eikä ole ottanut niitä kovinkaan tosissaan. Rakastuessaan Flirtti kuitenkin todella välittää päähenkilöstä.



Kuva 16. Esimerkkejä Flirtti-hahmotyypistä. *Amnesia: Memories* (Idea Factory 2013), *BUŞTAFELLOWS* (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), *Cupid Parasite* (Idea Factory 2020), *Hatoful Boyfriend* (Devolver Digital 2011), *Mystic Messenger* (Cheritz 2016), *Norn9* (Idea Factory 2013), *Obey Me! One Master to Rule Them All!* (NTT Solmare 2019) & *Piofiore: Fated Memories* (Idea Factory 2019).

Näiden hahmojen kehonkieli huokuu rentoa itsevarmuutta. Hän on pramea, tyylikäs ja usein varustettu viettelevällä hymyllä ja katseella. Flirtti-hahmoilla ei vaikuttaisi olevan selkeää yhteistä pääväriä. Hänen värinsä voi olla esim. pirteä pinkki, viileä sininen tai mysteerinen liila. Flirtillä vaikuttaisi olevan dominoivana muotona kolmio, vahvistaen hahmotyypin itsevarmaa luonnetta. Sanoisin, että Flirtti-hahmotyyppi tarjoaa fantasiaa romanssista todella suosittun ja komean miehen kanssa, joka voisi valita kenet tahansa, mutta haluaa tarjota sydämensä vain sinulle.

4.2.4 Isoveli

Tätä kategoriaa voisi kutsua myös lapsuudenystävä-hahmotyypiksi. Päädyin kuitenkin kutsumaan tämän tyyppin hahmoja Isoveljiksi, sillä hahmo voi esittää isovelimäistä käytöstä ilman, että on tuntenut päähenkilöä lapsesta saakka. Usein Isoveli-tyypillä on kuitenkin jo entuudestaan suhde päähenkilön kanssa. Hahmo ei ole kirjaimellisesti päähenkilön isovel, mutta näyttää velimäistä käytöstä katsomalla päähenkilön perään ja huolehtimalla hänestä, joskus saattaen olla vähän holhoava ja kohdella päähenkilöä kuin pikkusiskoa tai lasta. Isovelihahmo on stereotyyppisesti välittävä,

rakastava, huolehtivainen ja ehkä vähän ylisuojeleva¹⁰⁶. Isoveljellä on todennäköisesti ollut jo pitkään tunteita päähenkilöä kohtaan. Lapsuudenystävistä rakastavaisiksi ei ole mitenkään harvinainen näky mediassa.



Kuva 17. Esimerkkejä Isoveli-hahmotyypistä. 7'sCarlet (Idea Factory 2016), Amnesia: Memories (Idea Factory 2013), Cupid Parasite (Idea Factory 2020), Hakuoki: Kyoto Winds (Idea Factory 2015), Hatoful Boyfriend (Devolver Digital 2011) & Norn9 (Idea Factory 2013).

Isoveli-tyypin muotokieli tuntuisi suosivan neliötä. Hahmo on tukipilari, johon päähenkilö voi aina tukeutua. Tässäkään kategoriassa ei vaikuttaisi olevan selkeää pääväriä.

4.2.5 Pikkuveli

Samoin kuin edellisessä kategoriassa, tämä hahmotyyppi ei ole kirjaimellisesti päähenkilön pikkuveli. Tämä hahmo on usein joko nuorempi kuin päähenkilö tai on lähellä samaa ikäluokkaa. Hän on useimmiten pelin nuorin romanssattava hahmo. Länsimaissa näistä hahmoista on vaihtelevia mielipiteitä, sillä hahmo voi joskus olla liian nuori pelaajien mieleen. Pikkuveli on usein energinen, hyväntuulinen ja leikkisä, mutta voi myös olla enemmän sulkeutunut. Hän helposti haluaa, että häntä kohdeltaisiin aikuismaisemmin.

¹⁰⁶ Dunkel-Duerr 2021, 10.



Kuva 18. Esimerkkejä Pikkuväli-hahmotyypistä. *Amnesia: Memories* (Idea Factory 2013), *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* (Idea Factory 2014), *Collar × Malice* (Idea Factory 2016), *Mystic Messenger* (Cheritz 2016), *Obey Me! One Master to Rule Them All!* (NTT Solmare 2019), *Olympia Soirée* (Idea Factory 2020) & *OZMAFIA!!* (Poni-Pachet 2013).

Sanoin aiemmin, etten tule keskittymään sivuhahmoihin hahmotarkastelussa, mutta teen tämän kategorian kohdalla pienen poikkeuksen. Pikkuväli-tyyppiä voi nähdä otomessa niin romanssattavina hahmoina kuin tärkeinä sivuhahmoinakin. *Amnesia: Memories*in Orion, *Code: Realizen* Delacroix II ja *Obey Me!*:n Luke ovat hahmoja, joita ei voi romanssata, mutta he kuitenkin saavat paljon ruutuaikaa ja ovat aktiivisessa roolissa tarinassa. Pikkuväli sisältää muihin tyypeihin verrattuna eniten pyöreitä muotoja, jotka painottavat hahmon nuorta ikää, sekä tekee tästä lähestyttävämmän ja ystävällisemmän oloisen. He saattavat olla vähän hyväuskoisia tai itsepäisiä.

4.2.6 Kypsä

Kypsä-hahmotyyppi kuvastaa aikuismaisuutta. Hän on mahdollisesti hahmokaartissa vanhin sekä pisin. Hahmolla on usein kylmä ulkokuori, mutta on sisältä salaa pehmo. Kypsä-tyyppi on fiksu ja menestynyt, saattaa olla liiankin omistettu työllensä. Kaikki hahmotyypit voivat olla komedian lähteenä, mutta Kypsästä hahmosta vitsallaan lähinnä siitä kuinka vakava ja huumorintajuton tämä on. Kuten Isoveli-tyyppi, Kypsä hahmo voi myös haluta pitää huolta päähenkilöstä, mutta on usein tunteellisesti etäisempi kuin Isoveli.



Kuva 19. Esimerkkejä Kypsa-hahmotyypistä. 7'sCarlet (Idea Factory 2016), Amnesia: Memories (Idea Factory 2013), BUŞTAFELLOWS (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), Code: Realize ~Guardian of Rebirth~ (Idea Factory 2014), Cupid Parasite (Idea Factory 2020), Hakuoki: Kyoto Winds (Idea Factory 2015), Mystic Messenger (Cheritz 2016) & Olympia Soirée (Idea Factory 2020).

Kypsa-hahmotyyppin väripaletti koostuu lähinnä tummista sävyistä, ei sisällä juuri ollenkaan lämpimiä värejä. Hahmo ei pahemmin hymyile ja ne harvinaiset hymyt ovat hillittyjä. Hänen kehonkielensä saattaa olla sulkeutunut, mutta itsevarma. Tyypillisesti Kypsa-hahmo on muodoltaan neliö, hän on vakaa ja rauhallinen.

4.2.7 Sulkeutunut

Tämä hahmotyyppi menee jonkin verran päällekkäin edeltävän kanssa, sillä kumpikaan hahmotyyppi ei ole kovinkaan tunteellisesti avoin. Sulkeutunut on nimensä mukaisesti todella itseensä sulkeutunut hahmotyyppi. Hän on yleensä hiljainen, joka voi johtua esimerkiksi ujoudesta, epävarmuudesta tai haluttomuudesta olla tekemisissä muiden kanssa. Sulkeutuneen hahmon voi helposti nähdä synkeänä tai tunteettomana. Vaikuttavat aika harmittomilta. Tämä hahmotyyppi viettää paljon aikaa itsekseen ja hänellä kestää aikaa avautua ja lämmitä päähenkilölle.



Kuva 20. Esimerkkejä Sulkeutunut-hahmotyypistä. 7'sCarlet (Idea Factory 2016), BUŞTAFELLOWS (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), Hatoful Boyfriend (Devolver Digital 2011), London Detective Mysteria (Karin Entertainment 2013), Norn9 (Idea Factory 2013) & Piofiore: Fated Memories (Idea Factory 2019).

Sulkeutuneilla hahmoilla voi nähdä sisäänpäin kääntynyttä kehonkieltä. Ei sisällä itsevarmuutta niin kuin Kypsä-hahmotyypillä. Tämä hahmo on usein vetäytynyt itseensä ja on kumarassa, kuin yrittäen tehdä itsestään pienemmän. Silmät ovat surulliset, eikä hahmo hymyile paljoa. Väripaletti helposti sisältää tummia tai kylmiä värejä.

4.2.8 Narri

Narri toimii eniten komedian lähteenä, saattaa joutua monesti muiden hahmojen pilkan kohteeksi. vaikka Narri voikin olla todella älykäs, hän on usein samalla myös tyhmä tai hidas. Hän joutuu helposti pulaan omien tekojensa takia. Narri saattaa pitää itseään korkeassa arvossa tai jopa nerona, kompensoiden muiden haukkumista. Narri on erittäin optimistinen ja energinen hahmo, joka ei aina osaa pitää suutaan kiinni. Joissain tapauksissa tämän positiivisuuden alle on haudattu paljon traumaa ja surua, mutta ei kuitenkaan aina.



Kuva 21. Esimerkkejä Narri-hahmotyypistä. BUŞTAFELLOWS (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019), *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* (Idea Factory 2014), *Collar × Malice* (Idea Factory 2016), *Cupid Parasite* (Idea Factory 2020), *Mystic Messenger* (Cheritz 2016) & *Obey Me! One Master to Rule Them All!* (NTT Solmare 2019).

Narrin väripaletti sisältää usein lämpimiä ja energisiä värejä kuten punaista ja oranssia. Tällä hahmolla on avoin kehonkieli ja hän hymyilee ja virnuilee paljon.

4.2.9 Antagonisti

Joissain otomepeleissä voi yrittää romanssata pelin antagonistin. Tämä hahmo on tavalla tai toisella päähenkilölle vaaraksi. Vaikka kutsunkin tätä kategoriaa Antagonisti-tyypiksi, en kuitenkaan tarkoita, että tämä hahmo on välttämättä pelin pääpahis. Esim. *Code: Realizen* Saint Germain ei ole pelin pahis, mutta hänen omalla routellaan paljastuu, että hänelle on annettu tehtäväksi riistää päähenkilön henki. Kutsun siis tätä hahmotyppiä Antagonistiksi, sillä näiden hahmojen omat motiivit voivat olla päähenkilöä vastaan. Koska Antagonistilla on usein omat motiivinsa, hän on usein salaperäinen ja voi laittaa päähenkilön sekä pelaajan miettimään kuinka paljon tähän kannattaa luottaa. Hän on fiksu ja viekas, eikä hänestä aina saa selvää mitä hän ajattelee.



Kuva 22. Esimerkkejä Antagonisteista. *Amnesia: Memories* (Idea Factory 2013), *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* (Idea Factory 2014), *Collar x Malice* (Idea Factory 2016), *Hakuoki: Kyoto Winds* (Idea Factory 2015) & *Hatoful Boyfriend* (Devolver Digital 2011).

Antagonisti voi olla karismaattinen, mutta hän pitää etäisyyttä. Kehonkieli vaikuttaa aika neutraalilta, ei kovin avoimelta, mutta ei täysin sulkeutuneeltakaan. Antagonistin väripaletissa voi nähdä mustaa, vihreää tai liilaa.

4.2.10 Muita huomioita

Haluan tämän luvun loppuksi käydä vielä läpi pari havaintoa, jotka eivät sopineet mihinkään tiettyyn hahmokategoriaan. Puhuin aiemmin siitä, että otomepelissä hahmoille joskus annetaan oma päävärinsä, joka tekee hahmoista helpommin tunnistettavia. En kuitenkaan huomannut olemassa mitään sääntöä siitä mikä eri hahmotyyppien päävärin pitäisi olla. Posteripoika-tyypin yleisin pääväri oli ehdottomasti punainen, mutta sekään ei ole kiveen hakattu sääntö. Vastapainona joissain kategorioissa ei vaikuttanut olevan mitään yleisintä väriä.

Mainitsin aiemmassa luvussa megane-hahmotyyppin eli hahmon, jolla on silmälasit. Vaikken ottanutkaan meganea omaksi hahmotyyppikseen, voi kuitenkin huomata, että silmälasipäisiä hahmoja kyllä löytyy. Miltei jokaisessa kategoriassa oli vähintään yksi silmälasipäinen hahmo. Vaikka tiedämme oikeassa elämässä, että silmälasit eivät kerro mitään muuta kuin millainen henkilön näkökyky on, hahmosuunnittelussa silmälasia voidaan kuitenkin käyttää älykkyyden viestinnässä. Voisin sanoa, että kaikki edellä olleet esimerkkiahmot, joilla on silmälasit ovat fiksuja tavalla tai toisella.

5 Hahmosuunnittelun aika

Vaikka oma listaukseni otomehahmotyypeistä onkin tiivis, hahmotyyppejä on sen verran paljon, etten tule suunnittelemaan hahmoa aivan jokaisen tyyppin pohjalta. Tulen suunnittelemaan päähenkilön, sekä kuusi hahmoa, joidenka tarkoituksena on kuvastaa osaa edellä jaotelluista hahmotyypeistä. Ennen kuin voin kuitenkaan alkaa suunnittelemaan hahmoja, minun on päätettävä muutama asia. Tätä projektia varten en voi vain luoda hahmoja tyhjiöön, vaan minun on päätettävä millainen peli on kyseessä. Analysoitavissa otomepeleissä on tullut esille, että joillakin peleillä on ollut jokin teema hahmojen suhteen. *Amnesia: Memories* -pelissä hahmojen pohjana on pelikortit, *London Detective Mystery*ssa hahmot pohjautuvat salapoliisitarinoiden hahmoihin ja *Hakuokissa* hahmot edustavat oikeita historiallisia henkilöitä. Päätin siis, että tehdäkseni tästä osiosta itselleni vähän helpomman rakennan itsekin pelimaailmani jonkin valmiin konseptin päälle. Päätin ottaa suunnittelemani hahmojen aiheeksi hirviöt ja taruolennot. Ihmisillä on jo valmiiksi jonkinlainen käsitys eri hirviöistä, millaisia ne saattavat olla, kuinka vaarallisia tai vaarattomia ne ovat jne. Voin käyttää näitä ennakkoletuksia hyödykseni hahmosuunnittelussa ja tämä antaa mahdollisuuden myös rikkoa näitä oletuksia. Koska olen analysoinut ihmisennäköisiä hahmoja, tulen pitämään myös omat hahmodesignini ihmismäisinä.

Olen suunnitellut omia hahmojani jo monia vuosia, joten osaan arvioida miten suunnitteluprosessi tulee menemään. Aloitan hahmojen suunnittelun päästä. Kasvot ovat todella tärkeä hahmosuunnittelussa, sillä ihmisillä on tapana kiinnittää paljon huomiota kasvoihin, erityisesti silmiin.¹⁰⁷ Pysin kiinnittämään normaalia enemmän huomiota muotokieleen, jotta hahmojen ulkonäölliset piirteet sopisivat yhteen hahmojen persoonan kanssa. Vaatteiden suunnittelu tulee ehkä olemaan minulle hankalin vaihe. En ole hyvä keksimään hahmoille mielenkiintoisia yksityiskohtia ja jännitän kuinka hyvin osaan suunnitella hahmojen vaatteet niin, että ne eivät ole ristiriidassa keskenään. Kaikkien hahmojen täytyy kuitenkin näyttää siltä, että ne ovat samasta maailmasta. Pysin ajattelemaan hahmoja mahdollisimman pitkälle, sillä se voi helpottaa designin suunnittelussa. On toki huomioitava, että hahmon koko persoona ja historia yms. ei tule näkymään designissa, koska se olisi mahdotonta, eikä myöskään järkevää. Hahmosta ei kuitenkaan ole tarkoitus saada irti aivan kaikkea pelkän ulkonäön perusteella vaan antaa katsojalle haluttu ensivaikutelma. En tule nimeämään hahmoja, sillä en näe sitä tällä erää oleelliseksi. Tulen siis viittaamaan suunnittelemiini hahmoihin valittujen taruolentojen nimillä.

¹⁰⁷ Schell 2020, 388.

Visual novelien ja otomepelien ei automaattisesti tarvitse muistuttaa visuaaliselta tyyliltään animea ja mangaa. Oma piirtotyylini on kuitenkin ottanut paljon vaikutteita japanilaisesta sarjakuvasta ja animaatiosta. Vaikka pyrinkin emuloimaan otomepelien hahmotyyppejä, en kuitenkaan tule erikseen matkimaan otomepeleille tyypillistä piirtotyyliä. Piirtotyylini ei ole realistinen, mutta pyrin kuitenkin pitämään esimerkiksi hahmojen mittasuhteet suht realistisina.

Tuleen tässä luvussa käymään samalla läpi kyselypalautetta. Tein valmiista hahmodesigneistani kyselyn, jonka tavoitteena oli ottaa selvää, kuinka hyvin olin onnistunut hahmosuunnittelussani. Tulen käymään hahmokohtaisia vastauksia läpi jokaisen hahmon kohdalla erikseen. Kyselyyn vastasi yhteensä 40 ihmistä, joista 70% piti itseään animen/mangan harrastajana ja 55% on ennestään pelannut otomepelejä. Olisi ollut mielenkiintoista, jos vastaajien joukossa olisi ollut enemmän niitä, joille anime troopit eivät ole tuttuja, mutta on ymmärrettävää, että tämänkaltaiseen kyselyyn todennäköisemmin vastaa aiheesta kiinnostuneet.

Asioita mitä kyselyssä otettiin selvää:

- Kuinka kiinnostavalta hahmo näyttää
- Mikä on hahmon sukupuoli ja kuinka maskuliininen tai feminiininen hahmo on
- Kuinka lähestyttävältä, ystävälliseltä, sosiaaliselta, luotettavalta, itsevarmalta, vaaralliselta ja salaperäiseltä hahmo vaikuttaa
- Onko hahmo enemmän johtajatyyppejä vai seuraako hahmo mieluummin muita
- Käsitteleekö hahmo asioita enemmän tunne- vai järkipohjaisesti
- Mikä hirviö tai taruolento hahmosta tulee mieleen

Hahmosta riippuen jotkut kysymykset ovat oleellisempia kuin toiset, mutta koin parhaimmaksi, että kaikilla hahmoilla oli samat kysymykset. Pyrin kattamaan kaiken oleellisen. Huomioitavana toki on, että vastauksia läpikäydessä joudun spekuloidaan aika paljon mistä vastaukset voisivat johtua. En pysty pyytämään tarkennusta vastaajilta, joten minun on tehtävä johtopäätöksiä muiden vastausten perusteella.

5.1 MC – Päähenkilö

Päähenkilön kohdalla en voinut tukeutua hahmotyyppeihin niin kuin muiden hahmojen kanssa, en kuitenkaan jaotellut päähenkilöhahmoja eri persoonallisuustyyppeihin. Kuten olen aiemmin tässä tutkielmassa todennut, päähenkilöä löytyy kyllä aktiivista ja passiivista mallia. Minun oli siis

ensimmäisenä päätettävä minkälaisen päähenkilön haluaisin. Haluanko tyhjän taulun, johon pelaaja voi asettaa itsensä vai haluanko persoonallisemman hahmon. Päätin asettaa tavoitteeni jonnekin näiden kahden välimaastoon, halusin hahmon, jolla on kyllä persoonallisuutta, mutta joka ei veisi spottivaloa romanssattavilta hahmoilta.

Joissain otomepeleissä päähenkilöllä ei ole virallista hahmodesignia (esim. *Obey Me!* ja *Hatoful Boyfriend*), mutta tämä kumoaisi tutkielman tarkoituksen. Seuraavaksi minun oli siis alettava hahmottelemaan minkä näköisen päähenkilön haluaisin. Huomasin kuitenkin nopeasti, että minun oli tehtävä vielä muutamia muita päätöksiä ennen itse asiaan pääsemistä. Mikä Päähenkilön rooli on tarinassa ja millaisessa maailmassa hän elää? Olin jo aikaisessa vaiheessa projektia päättänyt ottaa aiheekseni hirviöt ja taruolennot. Minun oli siis mietittävä miten asetan Päähenkilön tähän asetelmaan. Onko hän itsekkin hirviö vai onko jokin muu syy miksi hän joutuu hirviöhahmojen keskuuteen? Pallottelin kolmen ajatuksen välillä: 1. Hän on hirviömetsästäjä, 2. Hän on normaali ihminen, joka jostain oudosta syystä vetää hirviöitä puoleensa tai 3. Hänellä on suuri kiinnostus hirviöihin. Pidin ajatuksesta metsästäjästä eniten, joten lähdin työstämään ideaa pidemmälle. Koska pelin tarkoituksena olisi seurustella näiden hirviöhahmojen kanssa, se että Päähenkilö aktiivisesti metsästäisi muita hahmoja olisi ongelma. Otin siis pasifistisemmän näkökulman, Päähenkilön työ olisi pitää yllä rauhaa ihmisten ja hirviöiden välillä. Sain idean tähän *The Witcher*-pelisarjasta, jossa päähenkilö Geraldin ei aina tarvitse ratkaista hirviöongelmia miekoin, vaan voi joskus näyttää sympatiaa ja ratkaista tilanteen hirviötä auttamalla. Päätin siis, että Päähenkilö kuuluu organisaatioon, jonka tarkoituksena on ratkaista ihmisten ja hirviöiden välisiä konflikteja. Päätin myös, että tämä organisaatio koostuu puoliverisistä eli kaikkien jäsenten toinen vanhempi on ihminen ja toinen hirviö/taruolento. Ajattelin tämän olevan mielenkiintoista, sillä tämä asettaa Päähenkilön uniikkiin asemaan, mutta samalla antaa hänelle myös tavan samaistua muihin hahmoihin. Nyt kun hahmon rooli on lukossa, voin viimein aloittaa tämän ulkonäön suunnittelun.

Pääasiallisesti otomepelien päähenkilöt ovat naispuolisia. Olen kuitenkin aiemmissa luvuissa maininnut esimerkkejä peleistä, joissa pelaajalle annetaan vapaus valita päähenkilön sukupuoli, mutta näissä peleissä päähenkilöllä ei sitten ole mitään virallista hahmodesignia. Halusin, että pelaajalla olisi mahdollisuus itse päättää Päähenkilön sukupuolen, joten alkuperäinen suunnitelmani oli tehdä kaksi eri designia Päähenkilöstä; nais- ja miesversion. Päädyin kuitenkin luopumaan ideasta aika aikaisessa vaiheessa. Keskityin alkujaan naispäähenkilön suunnittelemiseen ja ajatus miesversion tekemisestä alkoi tuntumaan enemmän ja enemmän jälkijunassa tehdyltä lisäykseltä. En myöskään halunnut Päähenkilön sukupuolen olevan binäärinen vaihtoehto, mutta suurempana ongelmana olisi

kuitenkin ollut, miten olisin saanut kahdella eri designilla herättämään samoja ennakko-oletuksia. Vaikka käyttäisin samoja elementtejä, nais- ja miesversio Päähenkilöstä suurella todennäköisyydellä silti antaisi hahmosta eri mielikuvan. Päädyin siis lopulta ratkaisuun tehdä hänestä mahdollisimman sukupuolineutraalin. Shōjo-manga, joista otomepelit ovat ottaneet vaikutteita, on joskus sumentanut sukupuolirajoja, kuten *The Rose of Versailles*in Lady Oscar¹⁰⁸. Se, että Päähenkilön sukupuoli on vähän epäselvä, sopii siis aiheeseen. Se myös ratkaisee ongelman, jossa pitäisi luoda toinen hahmo, joka viestisi samoja asioita kuin ensimmäinen design. Oikeassa elämässä ei kuitenkaan ole yhtä tapaa esittää mitään sukupuolta, mutta tässä designissa pyrin pitämään Päähenkilön sukupuolen mahdollisimman monitulkintaisena. Lopullinen design sai alkunsa naisversiosta, joten on mahdollista, että hahmon ulkonäkö on feminiinisempi kuin ehkä haluaisin.



Kuva 23. Kollaasi Päähenkilön suunnitteluvaiheesta.

Perinteisten otomepäähenkilöiden tapaan halusin, että oma päähenkilöni huokuu ystävällisyyttä ja lempeyttä. Halusin myös hänessä olevan päättävyyttä. Päädyin käyttämään hänen designissaan

¹⁰⁸ Randazzo 2018, 21-25.

ympyrää, joka edustaa lähestyttävyyttä, nuoruutta ja ehkä vähän hyväuskoisuutta, ja kolmiota, joka lisää häneen energisyyttä ja voimakasta tahtoa. Lyhyttukkaisia otomepäähenkilöitä ei näy kovinkaan usein, joten halusin ensin kokeilla Päähenkilölle lyhyempää hiustyyliä. Päädyin lopulta lisäämään takatukkaan pituutta, joka toivottavasti tekee hahmosta vähän hauskemman näköisen. Animetyylisille hahmoille harvemmin piirretään kunnan kulmakarvoja, joten halusin antaa Päähenkilölle paksummat, pyöreähköt kulmakarvat, antaen hänelle lisää pyöreitä muotoja. Hahmon kehonkielenkin on hyvä näyttää tätä haluttua ystävällisyyttä ja itsevarmuutta, joten piirsin siis hänet hymyilemässä ja kehonkielen avoimena.

Epäilysteni mukaan vaatteiden suunnittelu oli hankalin osa. Halusin alkujaan antaa Päähenkilölle kaavun tai pitkän takin, kuten peleissä *Journey* ja *Gris*, mutta en saanut tätä toimimaan. Se piti hahmon liian piilossa. Päädyin siis lyhyeen avoimena olevaan takkiin. Halusin Päähenkilöllä kuitenkin olevan avoin luonne, joten hänellä ei ole syytä piilottaa itseään kaavun alle. Koska halusin hänellä olevan housut, hahmon jalat olivat paljaat mistään yksityiskohdista. Tehdäkseni designista vähän kiinnostavamman näköisen, lisäsin housuihin epäsymmetrisyyttä. Idea housujen designille tuli *Bloodborne*-pelin ”Decorative Old Hunter Trousers” vaatekappaleesta. Hahmon rinta-alue vaikutti myös liian tyhjältä, joten lisäsin hänelle kaulakorun. Viimeisimpiä päätöksiä designissa oli päättää millainen tämä kaulakoru on, halusin sen olevan simppelellä, sillä koristeellisuus ei sovi hahmoon. Pidin pyöreästä muodosta, mutta minulla ei ollut mitään ajatusta siitä mitä korussa olisi, en kuitenkaan voinut jättää sitä vain tyhjäksi palaksi metallia. Päädyin lopulta kaiverrukseen kilpikonnasta. Kilpikonnan voi nähdä symboloivan sitkeyttä, maltillisuutta sekä itsensä ja muiden suojelemista, joten koin tämän tällä erää sopivan Päähenkilön persoonaan tarpeeksi hyvin. Annoin Päähenkilölle vielä vyön ja pussukan, jossa hän voi kantaa työssään tarvittavia esineitä. Tarkastelemissani otomepeleissä päähenkilöiden väripaletit koostuivat usein joko ruskeasta tai punaisesta. Päätin vaihtelun vuoksi ottaa Päähenkilön pääväriksi vihreän. Vihreä voi kuvastaa tasapainoa, kasvua ja hyvinvointia, jotka sopivat Päähenkilön rooliin. Lisäsin hänelle myös muutamia keltaisia yksityiskohtia, antaen hänelle vähän pirteyttä.



Kuva 24. Lopullinen versio Päähenkilöstä.

5.1.1. Päähenkilön hahmopalaute

Kaikilla hahmoilla oli kysymyksenä kuinka maskuliiniselta tai feminiiniseltä hahmodesign vaikuttaa ja mitä sukupuolta hahmo näyttäisi edustavan. Koska Päähenkilön sukupuoli oli tarkoitettava pelaajan päätettäväksi, sukupuoli-aiheset kysymykset olivat tarkoitettu lähinnä tätä hahmoa varten. Yllätyin kuinka moni vastaajista näki hahmon miehenä, ottaen huomioon, että pelkäsin Päähenkilön olevan liian naisellisen oloinen. Tämä ei selkeästi kuitenkaan ollut ongelma. Moni vastaajista veikkasi

hahmon olevan haltia, joka voi selittää, miksi hänet oli helppo nähdä miehenä. Haltioita kuitenkin usein kuvataan kauniiksi ja naisellisiksi sukupuolesta riippumatta. Hahmoa ei kuitenkaan pidetty täysin maskuliinisena eikä feminiinisena. Vastaajat pitivät Päähenkilöä pääasiassa miehenä tai muunsukupuolisena ja 11 vastaajaa ei osannut sanoa. Sanoisin siis, että ainakin tämä osuus hahmodesingissa oli onnistunut.

Yksi vastaajista kommentoi, että Päähenkilö ei vaikuttanut hänelle samaistuttavalta sen takia kuinka laiha hahmo on. Otomepeleissä on totuttu näkemään vain laihoja ja lihaksikkaita hahmoja, joten on ymmärrettävää, ettei kaikki koe samaistuttavuutta tällä tasolla. Tämä oli vain yksi kommentti, mutta näen tämän silti hyvänä pointtina. Voisin haluta tämän tutkielman jälkeen palata muokkaamaan Päähenkilöä ja ehkä tehdä hänestä vähän isokokoisemman ja leventää hahmon hartioita. Tämän huonona puolena voi kuitenkin olla, että hahmo nähtäisiin vielä enemmän maskuliinisena kuin tällä hetkellä.

Halusin, että Päähenkilöllä olisi selkeästi omaa persoonaa. Jotkut vastaajista näkivät hahmon suht mielenkiintoisena, mutta moni kuitenkin näki hänet enemmän generisenä otomepäähenkilönä. Vaikka tämän perusteella hahmo tavallaan emuloi hyvin otomegenren päähenkilöhahmoja, en kuitenkaan tarkoituksella yrittänyt tehdä hänestä tylsää tai generistä. Yksi vastaajista toki kommentoi, että vaikka hahmo ei välittömästi herättänyt hänen mielenkiintoaan, hän ei toisaalta pelaakaan otomepelejä päähenkilön vuoksi. On mahdollista, että koska hahmo on päähenkilö, hänet automaattisesti nähdäänkin vähän tylsempänä hahmona, mutta tämä on pelkkää spekulatiota. Tämä lopputulos, vaikkei ihanteellinen, antaa minulle toisen syyn joskus palata takaisin Päähenkilön hahmosuunnittelun äärelle, tällä kertaa toivottavasti onnistuen tekemään hahmosta mielenkiintoisemman persoonan. Kuitenkin vastaukset hahmon persoonasta reflektoi aika hyvin sitä mitä olin hahmolla hakenutkin, joten en käy niitä tässä sen syvällisemmin läpi. Hahmo nähtiin ystävällisenä, luotettavana, turvallisena ja itsevarmana niin kuin olin tavoitellutkin. Hahmon persoonan tulkinnassa ei ollut mitään yllättäviä tulkintoja.

Kuten aiemmin mainitsin, todella moni arvasi hahmon haltiaksi. Tässä on järkeä sillä Päähenkilöllä ei ole ilmiselviä piirteitä, jotka viittaisivat mihinkään fantastiseen, jonka muutama vastaaja mainitsikin. Tämä oli vähän epäreilu kysymys, sillä Päähenkilön tarkoitus olikin näyttää ihmiseltä, mutta halusin kaikilla hahmoilla olevan samat kysymykset. Muutama vastaaja veikkasi Päähenkilön olevan velho, joka on oikealla linjalla mitä olen päähenkilöstä ajatellut. Yksi vastaaja arvasin hahmon olevan hybridi, joka on myös lähellä totuutta.

Sanoisin Päähenkilön designin pääasiassa onnistuneen herättämään toivottuja ennakko-oletuksia hahmosta. Hahmossa on kuitenkin vielä parannuksenvaraa. Haluaisin tehdä hänestä persoonallisemman näköisen ja lisätä hahmoon selkeämpää vihjausta hänen ammattiinsa.

5.2 Vampyyri – Flirtti

Kun ajatellaan hirviöitä, ensimmäisenä tulee todennäköisestä mieleen klassikot; ihmissudet vampyyrit, zombiet, muumiot, kummitukset jne. Nämä olisivat todella helppoja valintoja, jonka takia epäröinkin minkään niistä mukaan ottamista tähän projektiin. Otomepelit kuitenkin usein pelaavat tunnetuilla troopeilla, joten annoin itselleni luvan käyttää ainakin osaa näistä klassisista hirviöistä. Vampyyri on tunnettu fantasiahirviö, jonka voi helposti luonnehtia vietteleväksi ja manipuloivaksi olenoksi. Tämä sopii loistavasti Flirtti-hahmotyyppiin. Pohdin myös demonia, erityisesti incubusta, mutta pidin klassisesta vampyyrista enemmän. Haluan hahmon ulkoisesti vaikuttavan itsevarmalta ja lipevältä viettelijältä, jolla ei ole ongelmaa olla huomion keskipisteenä. Vampyyrit esitetään mediassa usein satoja vuosia vanhoina. En tiedä kuinka hyvin saisin tämän näkymään hahmodesignissa, mutta haluan tehdä tästä Vampyyrista nuoren ja kokemattoman. Se antaa Flirtti-hahmotyyppiin mielestäni kiinnostavan käänteän.

Vampyyrin design haki itseään jonkin aikaa. Pidin ensimmäisestä versiosta, mutta kalpea pitkätukkainen blondi tuntui liian geneeriseltä. Flirttihahmoa voi esittää monella tapaa ja jos olisin jatkanut tällä ensimmäisellä ideaversiolla Vampyyristä olisi varmasti tullut paljon aikuismaisempi ja sulavampi. Hän olisi ollut yöllinen viettelijä. Tämä luonnehdinta ei olisi ollut huono otto Flirtti-hahmotyyppiin, mutta en ollut itse tähän täysin tyytyväinen. Hahmo tuntui liian etäiseltä ja kylmältä. Koska halusin hahmon olevan nuori vampyyri, hain hahmoa, joka olisi sosiaalinen ja vähän flirtti, mutta jonka kanssa voisi vain pitää hauskaakin.

En halunnut antaa Vampyyrille vaaleaa tukkaa paristakin syystä. Vampyyrihahmoilla on todella usein joko mustat tai vaaleat hiukset ja en halunnut oman Vampyyrini näyttävän samalta kuin kaikki muutkin vampyyrihahmot. Yritin myös vältellä blondien hahmojen suunnittelemista, sillä muuten kaikki hahmokaartissani olisivat päätyneet blondeiksi tai valkotukkaisiksi. Päädyin lopulta punaiseen hiusväriin, taka-ajatuksenani viittaus vereen. Kalpea iho on myös erittäin stereotyyppinen vampyyrihahmoilla, onhan kyseessä sentään elävä kuollut. Halusin kuitenkin antaa omalle vampyyrilleni vähän tummemman ihonsävyä, antaen hänelle vähän lämpimämmän väripaletin. Kalpea vampyyri ei ole huono trooppi, mutta halusin itse vaihtelua.



Kuva 25. Kollaasi Vampyyrin suunnitteluvaiheesta.

Halusin pitää hahmon rinnan mahdollisimman paljaana. Jopa miehillä rinta-aluetta voi pitää seksikkäänä, joten paljaan ihon näyttäminen tällä alueella vahvistaa hahmon flirttimäistä luonnetta. Pyrin lisäämään hahmoon seksikkyttä antamalla hänelle myös korkeavartiset korolliset saappaat, nahkavaljaat, isot silmäripset ja punaiset huulet. Laitoin hahmolle röyhelöhihaisen paidan, antaen tälle edes vähän viktoriaanisen vampyyrin tuntua. Idea valjaiden käytöstä hahmodesingissa tuli *Touchstarved*-pelin Vere-nimiseltä hahmolta. Alkuperäiset valjasdesignit tekivät Vampyyrista kuitenkin mielestäni liian seksuaalisen ja kokeneen tuntuisen, joten rajoitin valjaat vain toiseen jalkaan. Vampyyrin vaatedesignin suurimpana innoittajana oli *Genshin Impactin* Kaeya, joka on karismaattinen ja hurmaava hahmo.

Vampyyrin dominoivin muoto on kolmio. Hän on terävä, itsevarma ja ehkä vähän vaarallinenkin. Tai ainakin tällaisen kuvan hahmo haluaa antaa itsestään muille. Lisäsin hänelle kuitenkin vähän pehmeyttä aaltoilevilla hiuksillaan ja pussihihoillaan, jotta hän vaikuttaisi lähestyttävämmältä. Hahmon pääväriksi valitsin punaisen, koska halusin hänellä olevan lämmin ja kutsuva väripaletti.

Punainen on myös rakkauden ja intohimon väri, joka sopii flirttimäiseen luonteeseen. Punaisen voi myös liittää vereen, joka luonnollisesti yhdistetään vampyyreihin.



Kuva 26. Lopullinen versio Vampyyristä.

5.2.1. Vampyyrin hahmopalaute

Kyselyyn vastanneiden näkemys Vampyyrin persoonasta oli mielenkiintoinen ja vähän yllättävä. Monet näkivät hahmon esimerkiksi enemmän työkeänä kuin ystävällisenä. Tämä voi mahdollisesti johtua Flirtti-hahmotyypissä usein esiintyvistä narsistisuudesta ja itsekeskeisyydestä. Hahmoa myös pidettiin jokseenkin arveluttavana ja vaarallisena, joka oli yllättävää ottaen huomioon yritykseni

tehdä hänestä lähestyttävän oloisen. Tämä lopputulos ei ehkä täysin ollut sitä mitä hain, mutta en näe tulosta kuitenkaan huonona tai täysin vääränä ensivaikutelmana hahmosta. Hahmo kuitenkin edustaa Flirtti-hahmotyyppiä, jonka voi hyvin nähdä vaarallisena viettelijänä. Vastaajien tulkintojen ja omien näkemysten eroon voi jonkin verran vaikuttaa se, että olen ajatellut hahmon oikean persoonan olevan vähän erilainen kuin mitä hahmo ulkoisesti esittää. Näen myös tämän yleisen mielipiteen Vampyyrin persoonasta hyvänä ja kiinnostavana mahdollisuutena rikkoa näitä ennakko-oletuksia.

Kaksi vastaajaa vertasi hahmoa *Baldur's Gate 3* -pelin Astarioniin. En ollut vielä pelannut kyseistä peliä Vampyyrin suunnittelun aikana, joten en ollut ottanut Astarionista suoraan vaikutteita. Tästä huolimatta linkki hahmoon on ymmärrettävä, sillä molemmat ovat karismaattisia vampyyreja. Vampyyreilla on kuitenkin oma estetiikkansa, joten ei ole yllättävää, että vampyyrihahmot joskus muistuttavat toisiaan.

Monet vastaajista tunnisti hahmon vampyyriksi. Jätin tarkoituksella terävät kulmahampaat pois näkyviltä kyselyn hahmokuvassa, jottei vampirismi olisi ilmiselvää. On siis hienoa, että onnistuin antamaan hahmolle tarpeeksi muita vampyyrimaisia piirteitä, että tämä osa hahmoa oli edelleen tunnistettavissa. Yllättävänä kuitenkin oli kuinka moni vastaaja veikkasi hahmon olevan feenikslintu tai joku muu tuleen liittyvä taruolento, johtuen punaisesta väriteemasta ja aaltoilevista hiuksista ja lantioliinasta.

Vaikka hahmo ei siis osunutkaan aivan kaikkiin nuotteihin, jota hänessä hain, en kuitenkaan näe kovinkaan tarpeellisena palata muokkaamaan hahmodesignia. Näen paljon kiinnostavampana lähteä tarinan kautta rikkomaan näitä ns. väriä ennakko-oletuksia. Sanoisin siis odottamattomalla tavalla onnistuneeni tämän hahmodesignin kohdalla.

5.3 Ihmissusi – Isoveli

Toinen tunnettu hirviö, jonka halusin ottaa mukaan hahmokaartiin, on ihmissusi. Ajattelin ihmissuden toimivan hyvin Isoveli-hahmotyyppin kaltaisena huolehtivaisena hahmona, koira kuitenkin on ihmisen paras ystävä. Isoveli-hahmotyyppillä on yleistä, että tämä on tuntenut päähenkilön jo monia vuosia. Halusin, että Ihmissudella ja Päähenkilöllä on tämä aiempi suhde olemassa, mutta he eivät ole nähneet toisiaan vuosiin. Tämä pakottaa Päähenkilön tutustumaan lapsuudenystäväänsä uudelleen samalla kun pelaajakin tutustuu tähän hahmoon.

Halusin tehdä hahmosta jonkun, johon Päähenkilö voi helposti turvautua. Annoin siis hänen muodokseen neliön, joka on voimakas ja järkkymätön muoto. Tavoittelin hänen olevan luonteeltaan rauhallinen. Jälkikäteen miettiessäni hänestä saattoi tulla ehkä vähän liiankin vakavanoloinen hahmo. Hänessä on vähän mukana Sulkeutunut-hahmotyyppiä.



Kuva 27. Kollaasi Ihmissuden suunnitteluvaiheesta.

Valitsin Ihmissuden pääväriksi liilan, mutta en oikein osaa perustella syytä tähän päätökseen. Suurella todennäköisyydellä syy tähän värivalintaan johtuu inspiraationa olleista hahmoista: *Genshin Impactin* Cyno ja Razor, sekä *Yu-Gi-Oh!* -sarjan Marik Ishtar, joilla kaikilla on vaalea tukka ja liila pääväri. Vaikka liila ei ehkä symbolisesti sovi Ihmissuteen kaikkein parhaiten, pidin kuitenkin hahmon väripaletista sen verran paljon, etten halunnut muuttaakaan sitä.

Seppä mainitsee omassa tutkielmassaan pelisuunnittelijoiden joskus välittelevän vähemmistöryhmiin kuuluvien hahmojen luomista esimerkiksi kritiikin pelosta¹⁰⁹. Tiesin jo alun alkaen haluavani suunnittelemani hahmojen ihonvärissä olevan monipuolisuutta. Otomepeleissä harvemmin nähdään

¹⁰⁹ Seppä 2016, 77.

tummaihoisia hahmoja, ja joillekin pelinteko on ollut tapa luoda kaipaamaansa representaatiota¹¹⁰. Vaikka itse olenkin valkoihoinen suomalainen, minäkin haluan nähdä enemmän vaihtelua otomehahmojen etnisyyksissä. Ihmissudella on hahmokaartissa kaikkein tummin ihonsävy ja Sepän maininnan mukaan valitettavasti olen itsekin huolissani siitä millaisen vastaanoton tämä päätös mahdollisesti voi saada. Alkuun ajattelin, että koska Ihmissusi matkii Isoveli-hahmotyyppiä, hän saattaisi joskus näyttää aggressiivista käyttäytymistä halusta suojella Päähenkilöä. Päätin kuitenkin hylätä tämän idean, sillä aggressiivisuus on erittäin haitallinen stereotypia tummaihoisista ihmisistä. En kuitenkaan tarkoita, etteikö tämä hahmo voisi ikinä suuttua, ehdottomasti, mutta en halua aggressiivisuuden olevan hahmon persoonaa määrittelevä ominaisuus.

Ihmissuden hiustyyli pysyi suht samana koko suunnitteluprosessin ajan. Halusin hahmon hiusten olevan pitkät ja vähän villit, muistuttaen suden turkkia. Ennen kuin olin rajannut tästä tutkielmasta ulos miehille suunnatut romanssipelit, kokeilin jo ideoida ihmissusihahmoa. Alkujaan olin miettinyt, että tämä hahmo olisi ollut nainen, mutta tutkielman rajauksen tarkentuessa tämä naisversio jäi pois. Myöhemmin löytäessäni tämän ensimmäisen ideointiversioon uudelleen, pidin huvittavana, että olin tiedostomattani pitänyt hahmon hiustyylin samana muissakin versioissa.

Jälleen kerran hahmon vaatedesign kuitenkin aiheutti päänvaivaa. Tavoittelin, että Ihmissuden vaatteet jotenkin vahvistaisivat hahmon kulmikkuutta. Minun olisi ollut helpompi suunnitella hahmon vaatetuksen, jos päättämäni pelimaailmaan sopisi modernimmat vaatteet. Halusin hakea hahmoon vähän goottimaisuutta, joten annoin hänelle paljon lävistyksiä, kaulapannan ja tummaa meikkiä. Hahmon lopullinen vaatedesign kuitenkin antaa hahmosta enemmän Lähi-itämäisen vaikutelman, johtuen liilasta päällyysvaatteesta. Suurin pelkoni on, että Ihmissusi vaikuttaa muihin hahmoihin verrattuna ulkopuoliselta tai eksoottiselta, joka ei ollut tavoitteeni. En ole vielä täysin tyytyväinen hahmon vaatetukseen, joten haluaisin joskus palattava suunnitteluprosessin pariin.

¹¹⁰ Ganzon 2022, 151.



Kuva 28. Lopullinen versio Ihmissudesta.

5.3.1. Ihmissuden hahmopalaute

Vaikka hahmon sukupuoli ei olekaan minulle oleellinen muiden kuin Päähenkilön kohdalla, Ihmissuden sukupuoleen liittyvät kysymykset yllättivät minut eniten. Vastaajilla ei ollut yhtenevää näkemystä hahmon sukupuolesta tai tämän maskuliinisuudessa/feminiinisyudessa. Epäilen, että hahmon kropanmalli verrattuna koruihin ja meikkiin ei ole antanut hahmon sukupuolesta selkeää

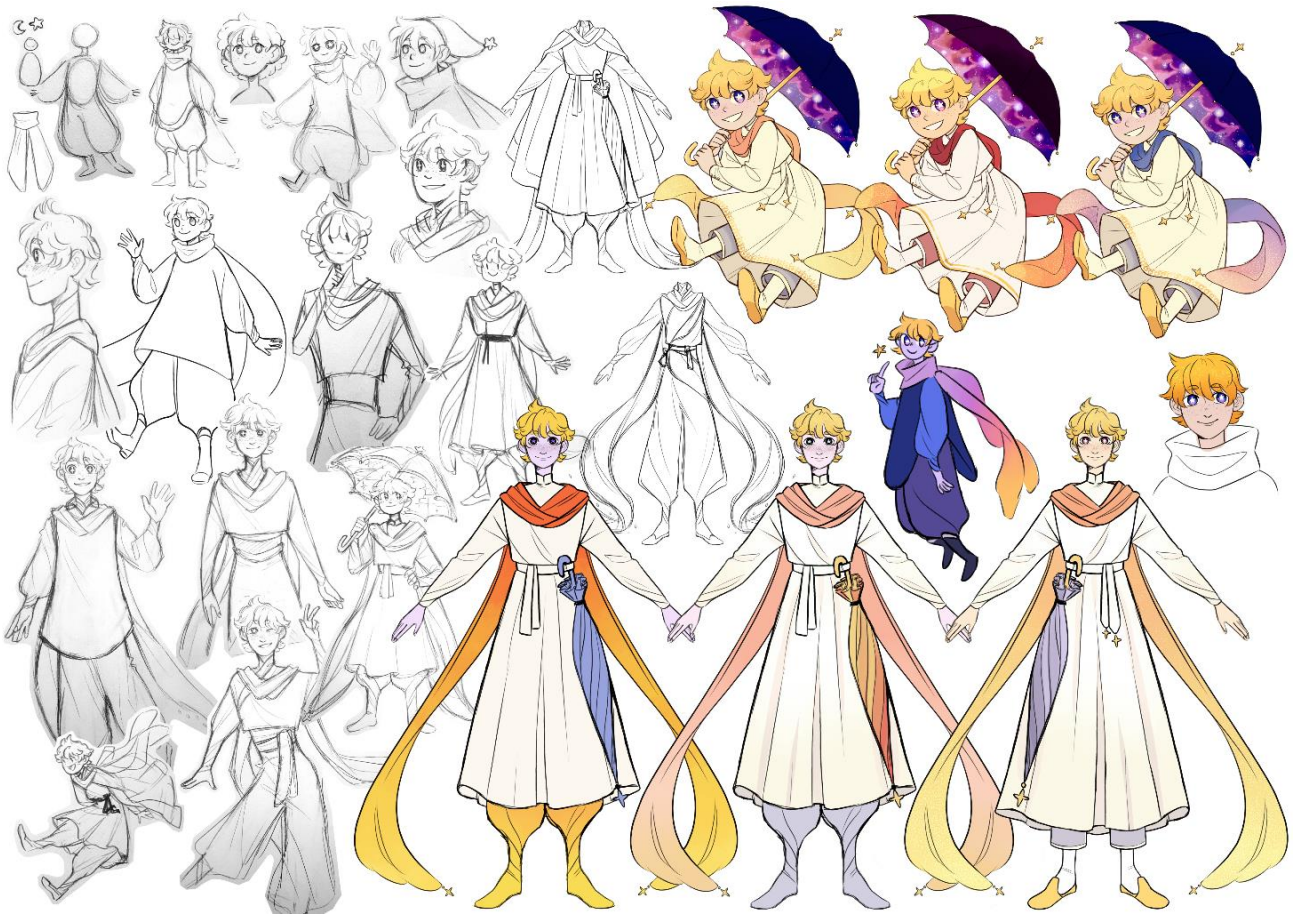
kuvaa. Tämä voi myös johtua vain omasta piirustustyylistänikin. Tämä ei kuitenkaan ole välttämättä ongelma. Enemmän väliä on kuitenkin sillä, miten vastaajat ovat tulkinneet hahmon persoonaa.

Mitä tuleekin hahmon persoonaan, sanoisin että design on onnistunut hyvin viestimään katsojalle niitä asioita mitä halusinkin. Vastauksissa ei keskimäärin näy ristiriitaa sen kanssa mitä hahmolla pyrinkin esittämään. Ehkä ainoana yllättävänä tekijänä oli, että hahmo vaikutti vastaajille salaperäiseltä. Tämä voi mahdollisesti johtua siitä, ettei hahmo näytä tunteikkaalta, joten katsoja ei tiedä mitä tämä ajattelee, tai mahdollisesti hahmon liilasta pääväristä, joka usein liitetään taikuuteen ja mysteeriin. Hahmolla oli enemmän ongelmana hirviömäisyytensä viestinnässä. Vain neljä vastaajaa näki hahmon ihmissutena. Todella moni näki hahmon jonkinlaisena taiankäyttäjänä, joka voi jälleen johtua violetista pääväristä tai ehkä hahmon pukeutumistyylistä. Hahmon vaatetus myös pelkoni mukaan muistutti paria vastaajaa Lähi-idästä, joka voi vaikuttaa siihen, miksei hahmoa nähty ihmissutena. Tämä vain vahvistaa sitä, että hahmon vaatetuksen suhteen minun olisi siis hyvä palata takaisin suunnittelupöydän ääreen. Avoimissa vastauksissa tuli ilmi, että jotkut näkivät hahmon sellaisena, johon voi tukeutua. Jos aion siis joskus muokata hahmoa, voisin haluta yrittää vielä vahvistaa tätä mielikuvaa.

5.4 Nukkumatti – Pikkuveli

Nukkumatti on ehdottomasti erikoisin valitsemistani taruolentoista. Kävin läpi millaisia erilaisia humanoideja fantasiaolentoja löytyy ja jostain syystä nukkumatti pisti silmäni. Tämä oli Päähenkilön jälkeen ensimmäinen hahmo, jota aloin kunnolla suunnittelemaan. En ollut varma olisinko muuten tehnyt Pikkuveli-hahmotyyppiin pohjaavaa hahmoa, mutta nukkumatti antoi hyvän mahdollisuuden tehdä nuoremman hahmon. Ainoana pelkonani oli kuinka hyvin nukkumatti sopisi yhteen muiden perinteisempien taruolentohahmojen kanssa.

Nukkumatti edustaa siis Pikkuveli-hahmotyyppiä. Hänen olisi näytettävä nuorimmalta hahmolta hahmokaartissa, ainakin ulkoisesti. Animessa ja mangassa on yleisenä trooppina, että lapsennäköinen hahmo on oikeasti satoja tai tuhansia vuosia vanha. En suuresti välitä tästä troopista, mutta otan sen mieluummin kuin oikeasti alaikäisen hahmon. Nukkumatin työn unientuojana näen järkevänä, että Nukkumatilla on poikamainen ulkomuoto. Suunnittelin siis Nukkumatin ympyröiden ja soikioiden pohjalta, antaen hänelle näin poikamaisen, vaarattoman ja lempeän ulkonäön. En kuitenkaan halua hahmon vaikuttavan liian lapselliselta, joten pidän hänen kehonkielensä avoimena, mutta rauhallisena.



Kuva 29. Kollaasi Nukkumatin suunnitteluvaiheesta.

Halusin Nukkumatin olevan persoonaltaan iloinen, ystävällinen ja rauhallinen. Minulla oli kuitenkin vaikeuksia hahmon väripaletin kanssa. Valitsin Nukkumatin pääväriksi keltaisen, joka edustaa mm. onnellisuutta, hyväntuulisuutta ja lämpöä. Sekoitin keltaisen sekaan myös oranssia, mutta hahmo alkoi olemaan liian lähellä aurinkoa. Nukkumatti kuitenkin liittyy yöhön, joten minun oli hillittävä liian lämpimien ja räikeiden värien käyttöä. Vaihdon lopulta oranssikeltaisen kaulahuivin sinertävämpään sävyyn, mutta pidin hahmon hiukset, kengät ja tähtiyksityiskohdat keltaisina. Tavoitteena oli täten luoda katsojalle mielikuva yöllisestä tähtitaivaasta.

Halusin kunnolla nojata tähtiteemaan. Nukkumatin hiustyylillä on löyhästi viisisakaraisen tähden mallinen ja hänellä kirjaimellisesti kiiluu tähdet silmissä. Annoin hänelle myös pisamia, jotka ehkä saavat hänet näyttämään poikamaisemmalta, mutta myös tarkoitukseni oli hennosti viitata tähtipölyyn ja unihiikkaan. Yritin antaa myös Nukkumatin hiuksiin hiekkamaisen tekstuurin, idea joka tuli *Viisi legenda* -animaatioelokuvan Nukkumatista.

Halusin Nukkumatin hahmodesignin olevan kevyt ja ilmava. Nukkumatin vaatetus kävi läpi monia eri variaatioita. Jotkut designit tuntuivat liian raskailta, joten oli tehtävä muutoksia. Kokeilin esimerkiksi antaa hahmolle olkapäillä roikkuvan takin, mutta se teki kokonaisuudesta aivan liian raskaan ja levottoman. Nukkumatin lopullinen vaatetus otti paljon innoitetta mm. H. C. Andersenin hahmosta Ole Lukøje, sekä miten muilla tavoilla nukkumattia on vuosien mittaan esitetty, antamalla hahmolle pitkän yö mekon ja sateenvarjon.



Kuva 30. Lopullinen versio Nukkumatista.

5.4.1. Nukkumatin hahmopalaute

Nukkumatti jakoi eniten mielipiteitä kuinka kiinnostavana hahmona vastaajat pitivät häntä. Ottaen huomioon länsimaisen suhtautumisen romanssattaviin poikamaisiin hahmoihin, en ole tästä kovinkaan yllättynyt. Yksi vastaaja kommentoikin hahmoa ”pakolliseksi pikkupojaksi”. Suhtautuminen hahmoon ei kuitenkaan ollut täysin negatiivinen, vaan oli niitäkin, jotka pitivät hahmoa kiinnostavana. Pääasiassa Nukkumatin hahmodesign onnistui luomaan halutun

ensivaikutelman hahmon persoonasta, hänet nähtiin mm. lähestyttävänä ystävällisenä ja turvallisenä. Mielenkiintoisena kuitenkin oli, että vaikka Nukkumattia pääosin pidettiin luotettavan oloisena, oli kuitenkin muutamia epäileväisiä vastaajia. Tämä todennäköisesti johtuu siitä, mitä pari vastaajaa itsekin mainitsivat, että hahmo on jopa liian kiltin näköinen, herättäen täten epäilyksiä siitä mitä viattoman hymyn taakse on salattu.

Yllätyin kuinka moni vastaajista tunnisti hahmon olevan nukkumatti tai jollain muulla tavalla uniin liittyvä olento. Monet veikkasivat hahmoa myös velhoksi, keijuksi tai enkeliksi, jotka ovat mielestäni oikealla linjalla. Yksi vastaaja heitti tähän aiheeseen todella mielenkiintoisen pointin. Hän näki hahmon enkelinä, mutta hänelle enkelit ovat enemmän epäluotettavia ja jopa epäturvallisia. Olin valinnut hahmojeni aiheeksi hirviöt ja taruolennot, joka tarkoittaa, että ihmisillä on omat lähtöoletukset millaisia nämä olennot ovat. Tämän tarkoitus oli helpottaa työtäni, jotta saisin herätettyä haluttuja mielikuvia hahmoista. Se mitä en kuitenkaan ollut aikaisemmin ajatellut on, että ihmisillä voi myös olla ”normista” eroavia ajatuksia näistä fantasiaolennoista. Jopa nukkumatista on erilaisia esityksiä. Joissain tarinoissa nukkumatti on vaarallinen olento, joka lusikoi niiden lasten silmät pois, jotka eivät ole nukkumassa. Eri käsityksille ja luonnehdinnoille taruolennoista ei voi mitään, jokaisella ihmisellä tulee olemaan omat oletukset näistä olennoista taustasta riippuen.

Yleisellä tasolla näen Nukkumatin onnistuneena hahmodesignina. Vaikken näe suurempaa syytä lähteä tekemään hahmoon muutoksia, voisin silti haluta lisätä hahmoon enemmän aikuismaisuutta. Haluan hahmon edelleen olevan nuoren näköinen, mutten halua hänen kuitenkaan muistuttavan liikaa lasta. Voi olla, että paras tapa lähteä aikuistamaan hahmoa ei tapahdu ulkonäössä vaan kirjoituksen puolella. En mene tässä tutkielmassa siihen, mutta miten hahmo puhuu ja käyttäytyy, on myös tärkeä osa hahmosuunnitelmaa.

5.5 Lohikäärme – Kypsä

Rakastan lohikäärmeitä, joten tiesin haluavani suunnitella lohikäärmeahmon. Eri kulttuureissa lohikäärmeitä esitetään eri tavoin, mutta itse näen lohikäärmeet viisaina, ylpeinä ja voimakkaina olentoina. Ajattelin siis lohikäärmeen sopivan Kypsä-hahmotyyppiin loistavasti. Näin tähän hahmotyyppiin myös sopivaksi liittää silmälasipäisen hahmon, joten silmälasit olivat osa hahmosuunnittelua alusta asti. Ne potentiaalisesti auttaisivat tekemään hahmosta vanhemman ja viisaamman oloisen.

Edeltävissä hahmoissa ei ole ollut kovinkaan selkeästi esillä mitä taruolentoa ne edustavat. Halusin siis tämän hahmon kohdalla antaa hänelle selkeitä lohikäärmemäisiä piirteitä. Sopivan sarvien muodon löytäminen oli oma prosessinsa, niidenkin oli kuitenkin kuvastettava hahmon persoonaa. Olin valinnut Lohikäärmeen päämuodoiksi neliön ja kolmion kuvastamaan hänen järkkymätöntä ja terävää persoonaa, joten päädyin suunnittelemaan hänen sarvensakin näiden muotojen pohjalta. Kokeilin myös miltä hahmo olisi näyttänyt ilman sarvia, mutta design tuntui puutteelliselta ilman niitä. Sarvet olivat kuin kruunu pään päällä, ne antoivat hahmoon korkea-arvoisuutta.

Kypsä-hahmotyyppiin lailla näin Lohikäärmeen pidättyväisenä hahmona, joten halusin antaa hänelle liivin, antaen hahmon rintakehälle ylimääräisen suojakerroksen. Halusin hänellä olevan myös pitkähelmäinen takki, joka auttaisi tekemään hahmosta suorakulmaisemman, sekä antaen minulle mahdollisuuden tehdä hienovaraisen vihjauksen siipiin. Päädyin lopulta yhdistämään liivin ja takin yhdeksi vaatekappaleeksi. Lohikäärmeen vaatetyyliin sain innoitetta *Bloodborne*-videopelistä, jonka estetiikka pohjautuu viktoriaaniseen aikakauteen. Myös Lohikäärmeen kehonkieli kuvastaa pidättyväistä luonnetta. Samoin kuin liivi, rinnan edessä olevat puuskallaan olevat kädet suojelevat hahmon rintakehää tehden hänen kehonkielestään sulkeutuneemman. Hahmolla on kuitenkin suora ryhti, viitaten itsevarmuuteen.



Kuva 31. Kollaasi Lohikäärmeen suunnitteluvaiheesta.

Lohikäärmeen päävärin valitseminen oli ehdottomasti haastavin osuus. Persoonallisesti hänelle sopisi viileä väripaletti, joka kuvastaisi hänen etäistä ja kylmää luonnetta. Olin kuitenkin jo antanut sinisen seuraavaksi käsiteltävän hahmon pääväriksi, enkä halunnut kahta sinistä hahmoa. Vihreäkin olisi voinut sopia, mutta tämäkin väri oli jo käytössä. Olin kuitenkin pyrkinyt antamaan jokaiselle hahmolle oman päävärinsä, joten en halunnut jättää Lohikäärmettä pois tästä mallista. Valitettavasti vapaita värejä ei ollut enää paljon jäljellä. Yritin siis saada oranssia toimimaan hahmolla. Oranssi on kuitenkin hahmolle liian lämmin ja energinen väri, joten olin hieman hukassa. Päädyin ottamaan innoitetta Lohikäärmeen väripalettiin magmasta ja laavasta. Koska kyseessä on sulanutta tai osittain sulanutta kiveä, seassa voi nähdä myös viileitä sävyjä. Lohikäärmeen lopullinen väripaletti siis koostuu pääasiassa viileistä sävyistä, mutta annoin hänelle muutamia oransseja yksityiskohtia. Hän on ehkä maltillinen hahmo, mutta syvällä vielä roihuaa tuli. Lohikäärmeet ovat myös tunnettuja aarteiden hamstraamisesta, joten annoin hahmolle myös kultaisia yksityiskohtia.



Kuva 32. Lopullinen versio Lohikäärmeestä.

5.5.1. Lohikäärmeen hahmopalaute

Päähenkilöä lukuun ottamatta tulkinnat hahmojen sukupuolesta eivät olleet minulle kovinkaan oleellisia. Kaikilla hahmoilla vastaajilla oli selkeästi eri tulkintoja hahmojen sukupuolesta. Lohikäärme oli kuitenkin yllättävä poikkeus. 87,5% vastaajista näki hahmon miehenä, 2,5% naisena ja loput 10% ei osannut sanoa. Kenenkään muun hahmon kohdalla vastaajat eivät ole olleet näin yksimielisiä hahmon sukupuolesta. Yksikään vastaajista ei laittanut hahmoa muunsukupuoliseksi,

joka on myös yllättävää, sillä kaikki muut hahmot olivat kyllä saaneet muunsukupuolinen-vastauksia. En pysty varmana sanomaan mikä tämän olisi voinut aiheuttaa. Epäilen, että tämä voi johtua hahmon suorasta ruumiinrakenteesta, hänellä ei ole naisellisena nähtäviä kurveja. Lohikäärmeellä on myös miehisempi vaatetus, joka voi vaikuttaa asiaan.

Keskimääräisesti vastaajien tulkinnat Lohikäärmeen persoonasta vastasivat omia tavoitteitani. Ainoastaan vastaukset hahmon itsevarmuudesta oli yllättävä. Vaikka ehdottomasti suurin osa näki hahmon itsevarmana, kuitenkin 17,5% vastaajista näki hahmossa epävarmuutta. Tämä on toki vain seitsemän vastaajaa neljästäkymmenestä, mutta se on silti tarpeeksi iso määrä, että pidin tätä mielenkiintoisena. Parissa avoimessa vastauksessa tuli ilmi, että he näkivät hahmon olevan ulkoa kova ja kylmä, mutta sisältä pehmeä. Tämä ja Lohikäärmeen sulkeutunut kehonkieli ovat mahdollisia syitä mikseivät kaikki nähnyt hahmoa itsevarmana.

Ei ollut yllättävää, että suuri osa vastaajista tunnisti hahmon lohikäärmeeksi. Tämä olikin muihin hahmoihin verrattuna helpoin arvata, sillä hänen designissaan oli paljon selkeämmät hirviöpiirteet. Erityisesti avoimissa vastauksissa huomasin, että vastaajilla oli ollut hyvin selkeä kuva hahmosta, joka meni samoille linjoille omien tavoitteideni kanssa. Näkisin Lohikäärmeen hahmodesignin olevan siis todella onnistunut. Tämä on tavallaan jännää, sillä kamppailin kuitenkin todella paljon tämän designin kanssa. Voi hyvinkin olla, että koska jouduin näkemään hahmoon enemmän vaivaa, designista tuli lopulta näinkin onnistunut. Voisin ehkä haluta tehdä Lohikäärmeestä vähän vanhemman näköisen, mutta en muuten näe mitään muuttamisen tarvetta.

5.6 Näkki – Sulkeutunut

Miettiessäni millaisen hahmon tekisin Sulkeutunut-hahmotyyppiin, näkki ei ollut ensimmäisiä ideoitani. Kun ideoin millaista tunnetta halusin hahmoon, piirsin hänet alkuun kummituksena. Minulla kuitenkin oli jo Nukkumatti, joten en halunnut toista hahmoa, jota normaalit ihmiset eivät näe. Pidin kuitenkin hahmon leijuvista hiuksista ja vedessä elävässä hahmossa saisin pidettyä tämän piirteen. En tehnyt hahmosta merenneitoa, sillä meri tuntui liian avaralta ympäristöltä. Halusin mieluummin hahmon, johon voi törmätä metsän keskellä olevalta lammelta. Halusin myös toisen hahmon, joka on Nukkumatin ohella vähän erikoisempi valinta. Vesihirviötä läpikäydessäni päädyin lopulta näkkiin. Näkki aloittikin metsälampeen sopivana vihreänä hahmona.

Sulkeutunut-hahmotyypinä halusin Näkin olevan ujo ja epävarma. Tämä ei ole miten näkkeitä yleensä luonnehditaan, mutta pidin ajatuksesta kääntää oletukset pääläelleen. Koska hahmo olisi enemmän erakko kuin muut hahmot, uskalsin tehdä hänestä paljon hirviömäisemmän. Halusin, että hänellä olisi vaarallisia piirteitä, kuten terävät kynnet ja hampaat, mutta vaikuttaa tästä huolimatta vaarattomalta, jopa pelokkaalta. Tämä antaa hahmoon mielestäni kiinnostavan kontrastin. Otin siis Näkin päällimmäiseksi muodoksi soikion, yrittäen pitää hänen muotonsa pehmeinä. Kiinnitin myös paljon huomiota hahmon kehonkieleen. Hän on kumarassa, kädet lähellä rintaa, tehden itsestään pienemmän kuin oikeasti on. Annoin hänelle myös alaspäin kallistuvat silmät, tehden hahmosta surullisemman ja harmittomamman näköisen.

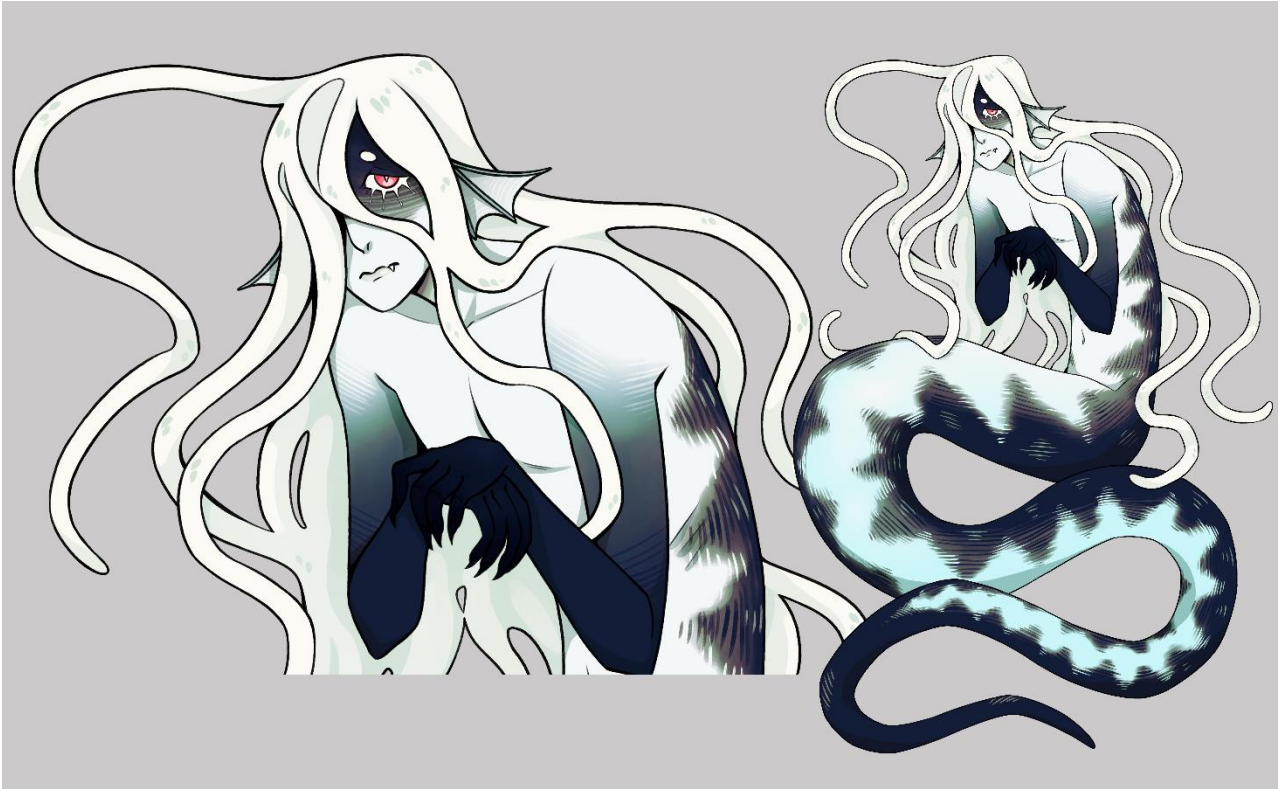
Näkki kävi muihin hahmoihin verrattuna eniten läpi rajuja muutoksia tämän hahmodesignissa. Mainitsinkin jo lähtöasetelmana olleen kummitus, josta luovuin suht nopeasti. Päätettyäni hahmon olevan näkki, tein hänestä alkuun lammenhirviön, jonka pääväri oli vihreä ja hiukset kuin levää. Pidän edelleen tästä versiosta, mutta päädyin muuttamaan designia, sillä pelkäsin hahmon näyttävän liian villiltä ja epäsiistiltä. Koska kyseessä on näkki, halusin hänen näyttävän kauniimmalta. Sininen väri myös kuvasti paremmin hahmon melankolista ja yksinäistä oloa. Ei kuitenkaan riittäisi, että vain vaihdan värin vihreästä siniseen, muitakin muutoksia oli tehtävä, jotta uusi pääväri sopisi designiin.

Pelasin hahmojen suunnitteluvaiheen aikana paljon *Bloodbornea*, jonka olenkin jo maininnut pariin otteeseen. Pelin lisäosa sisältää alueen nimeltä Fishing Hamlet, jonka rannalta löytyy ruumis, joka näyttää kalan, nilviäisen ja ihmisen yhdistelmältä. Tämä ruumis oli ennen ”suuri muinainen” nimeltä Kos. Kos toimi isona inspiraationa Näkin designille eteenpäin mentäessä. Tein Näkistä eteerisemmän näköisen, kuin hahmo ei olisi tästä maailmasta. Tämä teki kuitenkin hahmosta liian taivaallisen oloisen. Hahmo oli myös liian yksivärinen. Päädyin lopulta poistamaan pyrstöön lisäämäni röyhelöt ja annoin Näkille käärmemäisemmän alavartalon.



Kuva 33. Kollaasi Näkin suunnitteluvaiheesta.

Vaikka vaatteet eivät olekaan automaattisesti poissuljettuja vedessä elävillä hahmoilla, en nähnyt pointtia suunnitella Näkille vaatetusta. Vaatteet voivat kuitenkin kertoa paljon hahmosta, joten minun oli mietittävä miten teen hahmosta kiinnostavan näköisen ilman vaatetuksen apua. Hahmodesign vaikutti paljaalta, joten mietin korujen lisäämistä, mutta epäilin niiden antavan hahmosta liian hienostuneen kuvan. En ollut oikein varma mitä teen. Kun siirryin röyhelöpyrstöstä käärmeenhäntään, tämä antoi minulle mahdollisuuden lisätä hahmoon kuviointia ja antaa väripalettiin paremman kontrastin. Näkin rinta-alue on edelleen ehkä liian paljas, mutta olen tarpeeksi tyytyväinen lopulliseen versioon. Olisin halunnut tehdä Näkille myös ihmismäisemmän version, mutta olisin joutunut tekemään miltei täysin uuden hahmodesignin sitä varten. Jouduin siis leikkaamaan ihmisversion pois tästä tutkielmasta ajan säästämisen vuoksi.



Kuva 34. Lopullinen versio Näkistä.

5.6.1. Näkin hahmopalaute

Kysely ei mitannut kuinka suosittuja hahmot olivat vastaajien keskuudessa, mutta olin yllättynyt kuinka kiinnostuneita vastaajat olivat Näkistä. Voin suht hyvällä omatunnolla kutsua Näkkiä kyselyn suosituimmaksi hahmoksi. Tämä todennäköisesti johtuu siitä, kuinka erilainen Näkin hahmodesign on muuhun hahmokaartiin verrattuna. Näkki olikin ainoa, jossa uskalsin puskea hirviömäisten piirteiden rajoja, mutta silti yrittäen pysyä otomen nättipoika-muotissa. On myös mahdollista, että vastaajien keskuudessa vain sattui olemaan paljon yksilöitä, jotka pitävät hirviömäisemmistä hahmodesigneista.

Tein Näkin kohdalla tasapainottelua vaaraa ja harmittomuutta viestivien piirteiden välillä. Vastaustulokset olivat mieluisat. Hahmo nähtiin keskimääräisesti ystävällisenä, sekä hahmo pysyi kultaisella keskitiellä arveluttavuuden/luotettavuuden ja vaarallisuuden/turvallisuuden kohdalla. Voi olla, että vastaajat eivät osanneet arvioida näitä puolia hahmosta, mutta se kuitenkin kertoo, ettei häntä kuitenkaan nähdä selkeästi arveluttavana tai vaarallisena. Otan tämän voittona.

Ei ollut yllätys, että hahmoa veikattiin merenneidoksi, merikäärmeeksi tai muuksi vedenasukiksi. Se mistä olin kuitenkin yllättynyt, oli kuinka moni vastaajista tunnisti hahmon juuri näkiksi. Oli myös

hauskaa huomata, että kolme vastaajaa mainitsi hahmon muistuttavan kummitusta, olin kuitenkin alkuun miettinyt hahmoa kummitukseksi. On mielenkiintoista saada selville, että tämä alkuperäinen aavemaisuus edelleen näkyy jollain tavalla designissa.

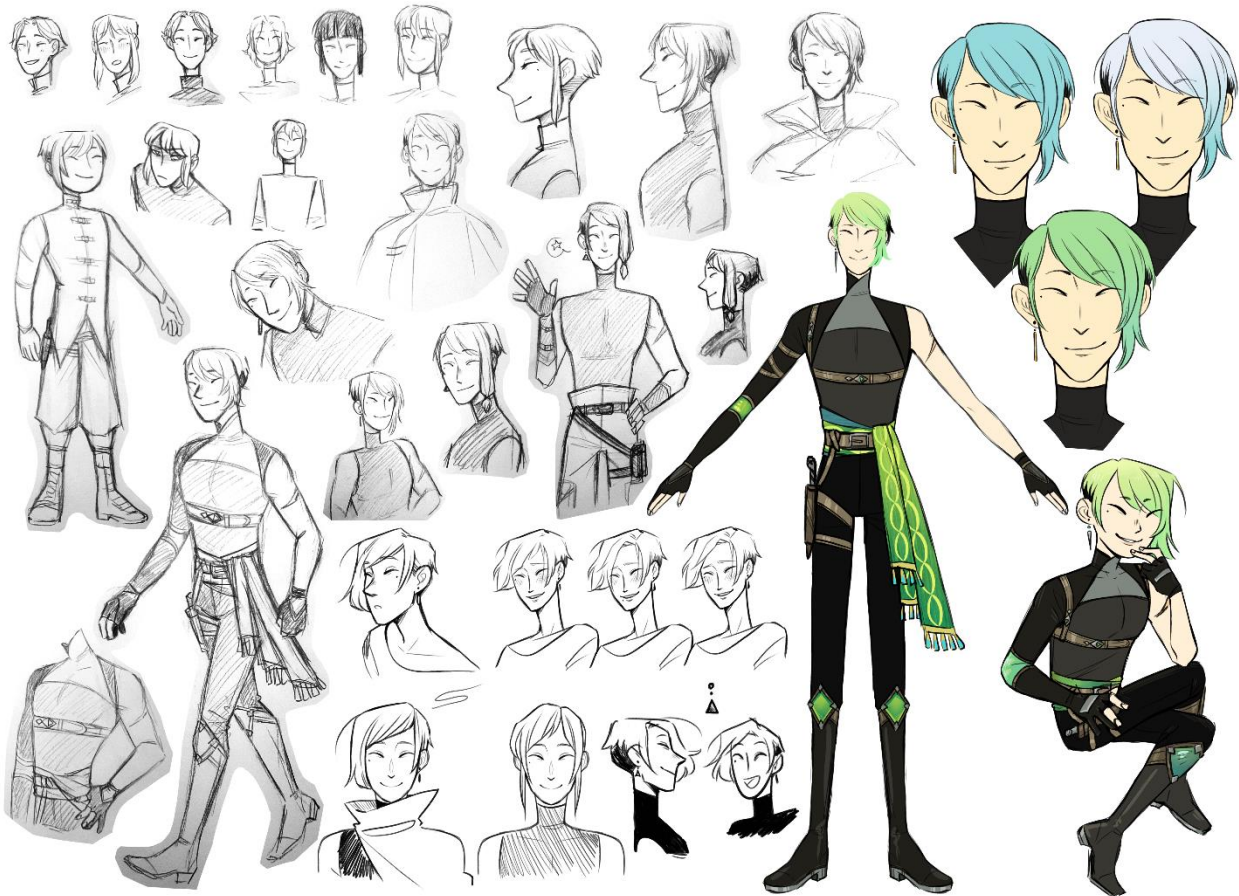
Jälleen kerran sanoisin designin onnistuneen viestimään tavoittelemiani asioita. Hahmo onnistui herättämään vastaajissa myös tunteita, joita en ollut odottanut. Pari vastaajaa mainitsivat Näkin vaikuttavan vähän vaaralliselta, mutta ei kuitenkaan omasta tahdostaan, ja että he haluavat auttaa ja suojella hahmoa. Tämä on ihan tervetullut reaktio, sillä halusin tehdä Näkistä hirviömäisemmän hahmon, mutta kuitenkin pitää designin miellyttävänä. Muutama vastaajaa kuitenkin toivoivat, että Näkin surkean ulkokuoren alta paljastuisi oikeasti jotain vaarallista tai petollista. Vaikkei tämä ole ehkä se suunta mihin haluaisin tarinallisesti hahmoa viedä, se on silti jotain mitä voisi harkita, jos tulen myöhemmin oikeasti tekemään romanssipelin.

5.7 Noita – Antagonisti

Koska otomepeleissä on joskus mahdollista romanssata pelin antagonisti, halusin tietenkin upottaa näppini tähän hahmotyyppiin. En kuitenkaan halunnut, että hahmo näyttää selkeästi pahikselta. Leikittelin ajatuksella vaihdokkaasta, mutta pidin mielenkiintoisena, että Antagonisti ja Päähenkilö olisivat kuin kolikon kaksi puolta. Tein siis hänestäkin Päähenkilön lailla puoliverisen, joka kuuluu samaan rauhaa ylläpitävään organisaatioon. Selkeyden vuoksi kutsun häntä Noidaksi. Halusin näillä kahdella olevan jotain historiaa keskenään, jotta Noita ei olisi automaattisesti epäilyttävä ainakaan tarinan puolella. Päätin siis Noidan olevan Päähenkilölle mentorityylinen hahmo, joka oikeasti veteleekin naruja mielensä mukaan kulussien takana.

Visuaalisesti kuitenkin halusin, ettei hahmon ajatuksista ja aikeista saa kunnolla otetta. Halusin hänen näyttävän tuttavalliselta, mutta jollain tavalla epäilystä herättävältä. Päätin antaa Noidalle kettusilmät. Animessa ja mangassa voi joskus törmätä hahmoihin, joilla on kapeat tai täysin kiinni olevat ylöspäin kaartuvat silmät, muistuttaen ketun silmiä. Ketunsilmäiset hahmot ovat usein ilkikurisia tai juonittelevia, piirteitä, jotka voi yhdistää kettuihin.¹¹¹ Yksi todella tunnettu kettusilmäinen hahmo on *Bleach*-sarjan Gin Ichimaru. Halusin siis siksi antaa Noidalle kettusilmät, sillä ne tekevät hänestä viekkaamman ja epäluotettavamman näköisen riippumatta siitä kuinka paljon hahmo hymyilee. En myöskään ole nähnyt romanssipeleissä kettusilmäisiä hahmoja kovinkaan paljon ja usein pidän näistä hahmoista.

¹¹¹ Japanese with Anime 2020.



Kuva 35. Kollaasi Noidan suunnitteluvaiheesta.

Noidalla oli ehdottomasti eniten eri hiustyylikokeiluja. Minulla oli vaikeuksia löytää tyyli, joka sopisi omaan näkemykseeni hahmosta. Minulla oli vahva mielikuva millaisen hahmon halusin, mutta kesti kauan löytää hiustyyli, joka vastaisi tätä mielikuvaa. Hahmon lopulliseen hiustyyliin innoitus tuli *Trigun Stampede* -animesarjan Vashin hiustyylistä. Ja koska edelleen taistelin itseäni vastaan suunnitella jokaisesta hahmosta blondia, minun piti myös miettiä jokin toinen hiustenväri. Kokeilin muutamia eri väri vaihtoehtoja, kuten valkoista, harmaata, sinistä, turkoosia ja lopulta päädyin vaaleanvihreään. Näin hahmon päävärikin tuli lyötyä lukkoon. Olen aikaisemminkin suunnitellut omaan käyttöön antagonistihahmon, jolla on vihreät hiukset. Epäilen, että haluuni yhdistää vihreä väri pahishahmoon on vaikuttanut *Amnesia: Memories* -otomepelin Ukyo, joka on myös vihreätukkainen antagonist.

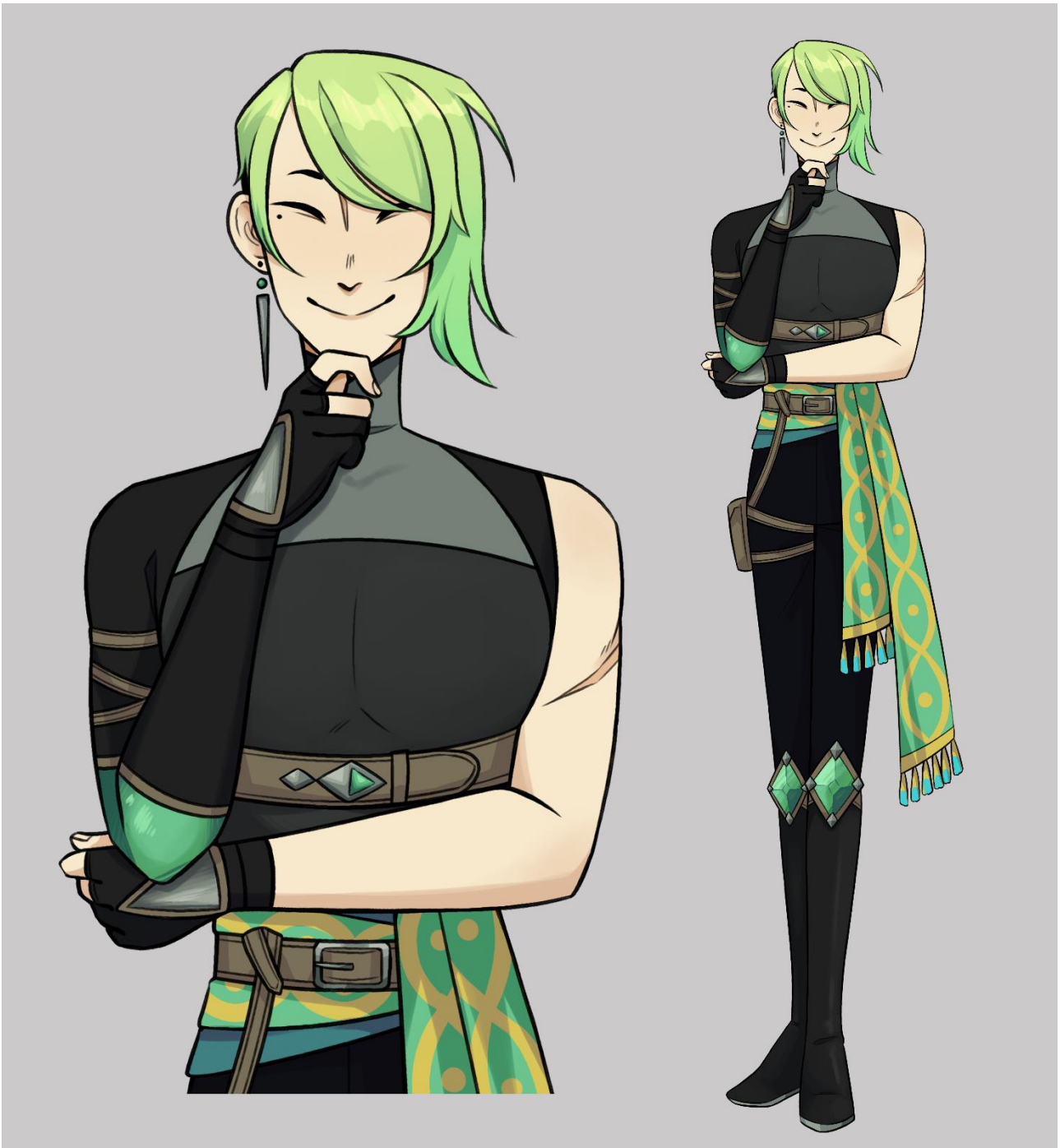
Päätin itseasiassa Noidan päävärin ennen Päähenkilöä. Koska halusin Noidan ja Päähenkilön olevan toistensa kuvajaiset, minua ei haitannut, että kahdella hahmolla oli sama pääväri. Olen Päähenkilö-osiossa jo listannut joitain vihreän värin positiivisia merkityksiä, mutta vihreä voi myös kuvata kateutta, ahneutta, myrkyllisyyttä ja sairautta. Halusin yhdistää Noitaan näitä negatiivisia

konnotaatioita, erityisesti myrkyllisyyttä. Vihreän voi myös yhdistää käärmeisiin, joita yleisesti ajatellaan myrkyllisinä ja tappavina. Minun tekikin kovasti mieli antaa Noidalle vähän käärmemäisyyttä, mutta yritin hillitä itseni, sillä hän ei kuitenkaan ole mikään käärmehirviö.

Noidan vaatedesign sai paljon inspiraatiota *Genshin Impactin* Alhaithamilta ja *Touchstarved-*romanssipelin Leanderilta. Molemmilla hahmoilla on tummat ihonmyötäiset vaatteet ja vihreä on myös iso osa hahmojen väripalettia. Pelkään, että otin ehkä liikaakin innoitetta näiltä hahmoilta, inspiraatio on kuitenkin eri asia kuin kopiointi. Näissä kahdessa hahmoissa oli kuitenkin Noidalle haluamaani estetiikkaa, mutta yritin kuitenkin pitää vaatedesignin omanani. Halusin Noidan vaatteiden olevan enimmäkseen ihonmyötäiset, jotta hän näyttäisi kevyeltä ja ketterältä. Hain vähän mielikuvaa taitavasta varkaasta tai salamurhaajasta. Koska en päätenytkään antamaan Päähenkilölle kaapua, kokeilin jos olisin saanut sen toimimaan Noidalla, mutta hänenkin kohdalla näin järkevimmäksi luopua ideasta.

Hahmo koostuu kolmioista, hän on terävä ja vaarallinen. Hänellä on leveät hartiat, kapea vyötärö ja pitkät jalat. Pyrin myös antamaan hänelle paljon teräväkulmaisia yksityiskohtia. Minun oli kuitenkin tasapainoiltava, ettei hahmo vaikuta liian uhkaavalta. Annoin esimerkiksi Noidalle alkuun puukon, jota hän pitää reidellään, mutta päädyin lopulta vaihtamaan puukon pussukkaan. Tämän voi nähdä mysteerisenä, mitä hän pitää siellä, ken tietää. Annoin hänelle käsivarteen arven, jotta hän näyttäisi Päähenkilöä kokeneemmalta. Noidan yläkropassa alkoi olemaan hyvin yksityiskohtia, mutta jalat tuntuivat tyhjiltä, joten lisäsin timantin malliset polvikoristeet. En ole polvikoristeisiin enkä kaikkiin muihinkaan Noidan yksityiskohtiin täysin tyytyväinen, joten tulen ehkä jonkin verran uudelleensuunnittelemaan hahmoa tulevaisuudessa.

Annoin Noidalle sulkeutuneen kehonkielen, sillä hahmolla on jotain salattavaa. Lisäsin hänelle kuitenkin hymyn, jonka pitäisi tehdä hänestä vähän vaarattomamman näköisen. Uskon, että olen saanut hahmolla viestittyä haluamiani asioita tarpeeksi hyvin, mutta jokin minua vielä hahmodesignissa kaivaa, enkä ole varma mikä. Ajattelen Noidan olevan heikoin tässä tutkielmassa suunnittelemani hahmodesigneista.



Kuva 36. Lopullinen versio Noidasta.

5.7.1. Noidan hahmopalaute

Noita herätti vastaajissa vahvaa epäluuloa. Avoimista vastauksista päätellen hahmon kasvot olivat suurin epäluulon aiheuttaja. Kettusilmäiset hahmot vaikuttivat olevan osalle vastaajista tuttu trooppi, joten vastaajilla oli siis mahdollisesti aiemmista kokemuksista muodostunut epäluulo tällaisia hahmoja kohtaan. Tämä on periaatteessa se mitä tavoittelinkin. Olin tyytyväinen siitä, että vaikka hahmoa pidettiin arveluttavana, vaarallisena, itsevarmana ja salaperäisenä, hänet kuitenkin nähtiin

myös lähestyttävältä ja ystävälliseltä. Ensireaktiot hahmoon olivat keskimääräisesti juuri sitä, mitä halusin.

Yksi vastaaja kommentoi hahmon saappaissa olevia timanttikoristeita. Hän kehotti harkitsemaan niitä, sillä ne vievät huomion hahmon yläkropasta tämän polviin. Tämä on todella hyvä pointti. Ne ovat huomiota varastava yksityiskohta, eikä minulla ole mitään syytä miksi hahmon polvet olisivat millään tavalla huomiota vaativia. Mainitsinkin jo, etten ollutkaan tähän designpäätökseen tyytyväinen ja sainkin tästä kommentista kannustusta tekemään asialle jotain. En tule tekemään muutoksia hahmodesigniin tässä tutkielmassa, mutta tulen todennäköisesti tekemään niin omalla ajallani.

Samoin kuin Päähenkilön kohdalla, oli vähän epäreilua kysyä mikä taru- tai fantasiaolento Noidasta tulee mieleen, ottaen huomioon hänen olevan enimmäkseen ihminen. Monet vastaajat veikkasivat kettua tai jotain muuta kujeilijana nähtävää olentoa, olettavasti johtuen hahmon kettusilmistä ja virnuilevasta hymystä. Oli huvittavaa, että vaikka olin yrittänyt estää itseäni antamasta Noidalle käärmemäisiä piirteitä, kahdelle vastaajalle hänestä tuli silti mieleen käärme. Näyttää siltä, että yrityksistäni huolimatta jotain käärmemäisyyttä onnistunut silti luikertelemaan ohitseni.

6 Hahmosuunnittelun pohdintaa

Päällimmäisenä hahmosuunnittelusta minulle jäi mieleeni kysymys: Missä menee inspiraation ja kopioinnin raja? Tämä ei ollut asia, jota lähdin tässä tutkielmassa selvittämään, joten minulla ei ole selkeää vastausta. Hahmoja suunnitellessani pyrin olemaan todella tietoinen mistä lähteistä otin vaikutteita. Voi olla, että tämän vuoksi näenkin hahmoissani vahvasti nämä inspiraation lähteet. Esimerkiksi Lohikäärmeen kohdalla taistelin pitkään hahmon väripaletin kanssa. Kun kokeilin hahmolle maanläheisempää palettia otin referenssiä *Genshin Impact* -videopelin Zhonglistista. Silmissäni Lohikäärme alkoi näyttämään todella paljon Zhonglilta. Mitä minun kannattaisi tehdä, yritäkö puskea eteenpäin tästä huolimatta, vai muutanko suunnitelmia? Vaikka minä näen yhtäläisyyden ei kuitenkaan tarkoita, että muut näkisivät samaa kuin minä. Tämä pätee myös toisinpäin, joillekin kyselyyn vastanneille tuli hahmoistani mieleen hahmoja, joista en ole ottanut innoitetta. Toivon siis, ettei tässä tutkielmassa tekemäni hahmodesignit ovat selkeästi oman käteni tuotoksia eikä kopioita muista hahmoista.

Inspiraation lähteistä puheen ollen, en ollut yllättynyt, että hahmodesigneissani voi nähdä mitä mediaa olin suunnittelun aikana kuluttanut. Olen mm. maininnut useamman hahmon kohdalla *Genshin Impact* ja *Bloodborne* -pelit. Vaikka suunnittelemini hahmoihin vaikuttaa suuresti viimeaikainen kuluttamani media, huomaan hahmoissani olevan myös paljon minulle mieluisia piirteitä, jotka minulle on muodostunut pidemmällä aikavälillä. Seppä, jonka oma tutkielma innoitti tämän projektin puhui siitä, miten hänen oma taustansa vaikutti suunnittelemiinsa hahmoihin, esim. millaisia pelejä on aiemmin pelannut. Ulkomaailma vaikuttaa siihen millaisia päätöksiä hahmosuunnittelija tekee, niin tietoisesti kuin tiedostamattomasti.¹¹² Tämä luonnollisesti päti myös omaan työhöni. Haastavana oli tehdä hahmodesigneja, jotka selkeästi emuloisivat havaittuja hahmotyyppejä, mutta joissa olisi myös minulle mieluisia ja kiinnostavia piirteitä. Näin kuitenkin tärkeänä hahmojen olevan sellaisia, joita itsekkin fanittaisin. Jos en kuitenkaan ole itse kiinnostunut hahmoistani, miksi olisi kukaan muukaan?

Seppä oli omassa tutkielmassaan myös huomannut, että hän oli alitajuntaisesti sukupuolittanut suunnittelemiensa hahmojen vaatetuksen.¹¹³ Omassa tilanteessani Päähenkilöä lukuun ottamatta hahmot olivat tarkoitettu tulkittavan miehiksi. Japanilaisessa mediassa on kuitenkin eroavaisuuksia länsimaiseen mediaan siinä, miten miehiä voi esittää. Tytöille suunnatussa mangassa sukupuolirajoja on joskus sotkettu maskuliinisesti pukeutuvilla naisilla ja kauniilla feminiinisillä miehillä. Joissain suunnittelemissani mieshahmoissa tarkoituksellisesti tavoittelinkin tätä feminiinisyyttä, kuten vampyyrissa, mutta yksikään vastaajista ei kuitenkaan nähnyt häntä naisena. Otomehahmojen suunnittelu oli omalla tavallaan vapauttavaa, sillä pystyin käyttämään maskuliinisia ja feminiinisiä piirteitä niin paljon tai vähän kuin halusin.

Asia, johon kiinnitin myös paljon huomiota oli yksipuolisuus otomehahmojen ruumiinrakenteissa. Olin tästä jo ennestään tietoinen, mutta hahmojen analysointi oli kuitenkin herättävä kokemus. Olisin halunnut antaa omille hahmodesigneilleni enemmän monipuolisuutta kropanmalleissa, mutta koska pyrin kuitenkin emuloimaan otomehahmojen designeja, en uskaltanut puskea rajoja. Eroavaisuuksia hahmojen muodoissa voisi kuitenkin tehdä otomepelien hahmokaarteista mielenkiintoisempia ja monipuolisempia. Ymmärrän toki, että otomepelit haluavat pitää romanssattavat hahmot kauneusihanteissa, mutta itse haluaisin nähdä enemmän näiden ihanteiden haastamista.

¹¹² Seppä 2016, 74-79.

¹¹³ Seppä 2016, 70.

Olisin myös halunnut tehdä ainakin joistain tekemistäni hahmodesigneista hirviömäisempiä. Sille ei periaatteessa ole estettä, mutta halusin tätä tutkielmaa varten keskittyä tarkastelemaan ja emuloimaan miten hahmoja otomepeleissä edustetaan. Nämä hahmot ovat useimmiten ihmisiä tai todella ihmisen näköisiä. Otomehahmojen tarkoitus on myös olla pelaajan silmään miellyttäviä, joten en senkään takia uskaltanut ihan hirveästi puskea hirviömäisyydenrajoja. Pelitalojen tuottamissa otomepeleissä romanssattavat hahmot ovat nättejä, komeita, laihoja ja lihaksikkaita riippumatta siitä ovatko hahmot ihmisiä vai ei. Hirviödesigneista kiinnostuneita yksilöitä kyllä löytyy, mutta tämä on otomepelien saralla todennäköisimmin paljon pienempi kohdeyleisö. Tässä tutkielmassa pidin siis hahmojen hirviömäiset piirteet hillittyinä, mutta jos tulen tekemään valmista romanssipelejä voin halutessani siirtää rajaa kuinka hirviömäisiksi hahmodesigneista kehtaan tehdä. Itsenäisten pelintekijöiden otomepeleissä voi kuitenkin nähdä enemmän monipuolisuutta millaisia romanssattavat hahmot voivat olla, kuten vaikkapa puluja.

Yksi asia, joka jäi minulla hahmodesigneissani kaivertamaan, oli Päähenkilön ja Noidan puoliverisyys. Olin päättänyt, että molemmilla hahmoilla oli toisena vanhempana hirviö tai taruolento. Tämä ei kuitenkaan näy hahmoissa. En osannut päättää mikä näiden hahmojen hirviötausta olisi, joten en siksi antanut kummallekaan mitään hirviömäisiä piirteitä. Haluaisin korjata tämän asian, sillä se voisi lisätä kumpaankin hahmoon syvyyttä. Haluaisin myös paremmin esille sen, että kaksikko kuuluu samaan organisaatioon, joka myös jäi aika näkymättömiin.

6.1 Yleisiä ajatuksia hahmokyselystä

Vaikka olen harrastanut piirtämistä ja hahmojen suunnittelua jo monia vuosia, en kuitenkaan ole aiheen ammattilainen. Hahmokyselyn tarkoituksena ei ollut katsoa kuinka moni vastaajista oli vastannut ns. oikein, vaan mitata omaa osaamistani hahmosuunnittelun saralla. Olen tyytyväinen kyselyn lopputuloksiin. Vaikka osassa hahmodesigneissani on vielä jonkin verran parantamisen varaa, onnistuin pääasiallisesti tavoitteissani. Vaikken pyytänytkään vastaajia nimeämään hahmojeni hahmotyyppejä, kyselyvastauksissa pystyi silti huomamaan, että varsinkin otomen harrastajat tunnistivat, minkä tyyliset hahmot olivat kyseessä.

Sain kyselystä paljon hyvää ja rakentavaa palautetta, ja ideoita miten voisin haluta tulevaisuudessa vielä muokata tässä tutkielmassa tehtyjä hahmodesigneja. Kuten eräs vastaaja kommentoikin, hahmot vaikuttivat menevän suoraan tyyppillisiin hahmomuotteihin. Tämä oli periaatteessa tutkielman tavoite, mutta haluaisin myöhemmin palata hahmoihin ja pyrkiä vähän rikkomaan näitä muotteja.

Kyselyvastaukset ja itse tutkielmakin ovat herättäneet minussa halun laittaa nämä suunnittelemani hahmot oikeaan romanssipeliin. Jouduin kuitenkin tätä projektia varten miettimään paljon hahmojen taustaa ja maailmaa, joten minulla olisi ihan hyvät lähtökohdat lähteä rakentamaan jotain isompaa.

Kun olin saanut jo joitain vastauksia hahmokyselyyn tajusin, että jotkut kysymykset ovat saattaneet olla vähän huonosti muotoiltuja. Pysin pitämään kysymykset tiiviinä, joten on mahdollista, että niitä on voitu tulkita eri tavalla kuin olin tarkoittanut. Yritin siis pitää tämän mahdollisuuden mielessä vastauksia läpikäydessäni. Tämä huolenaihe ei kuitenkaan mielestäni suuresti vaikuttanut kyselyn lopputuloksiin, mutta halusin silti nostaa tämän esille.

Kyselyyn vastasi vain yksi henkilö, joka ei ollut kuluttanut yhtään animea, mangaa tai otomepelejä. Tämän yksilön vastauksissa ei kuitenkaan ollut suuria eroja muihin vastaajiin verrattuna. Vain muutamaan otteeseen tämän vastaajaan tulkinnat hahmoista erosivat järkyttävästi siitä mitä olin tavoitellut, mutta hän ei koskaan ollut yksin tulkinnoissaan. Kyseessä on kuitenkin vain yksi vastaaja, joten tästä ei valitettavasti voi vetää mitään kunnollisia johtopäätöksiä siitä, kuinka hyvin ne, joille animen ja otomen troopit eivät ole tuttuja tunnistavat näitä trooppeja. Olisi mielenkiintoista tietää mitä otome- ja animepiirien ulkopuoliset tulkitsisivat hahmodesigneistani. Olisivatko vatsaukset samoilla linjoilla alkuperäisen kyselyn kanssa vai olisiko niissä paljonkin eroa?

7 Johtopäätökset

Olen tässä tutkielmassa tarkastellut millaisia hahmoja otomepeleissä esiintyy. Jaoin romanssattavat hahmot kahdeksaan hahmotyyppiin: Posteripoika, Flirtti, Isoveli, Pikkuveli, Kypsä, Sulkeutunut, Narri ja Antagonisti. Tämä ei ole kaikenkattava jaottelu ja kategorioiden sisällä voi löytää nyanssieroja. Listaukseni antaa kuitenkin yleistetyyn version otomepelien eri hahmotyypeistä. Näitä hahmotyyppejä voisi kuitenkin olla mielenkiintoista jaotella vielä tarkemmin, mutta se jääköön jonkun muun tehtäväksi.

Suunnittelin näiden hahmotyyppien pohjalta 7 hahmodesignia, joissa olin pyrkinyt esittämään näille hahmotyypeille yleisiä piirteitä. Tein sen jälkeen kyselyn, jossa mittasin kuinka hyvin olin onnistunut tavoitteissani. Hahmokyselyyn vastasi 40 henkilöä. Vastausten perusteella voin todeta onnistuneeni luomaan tavoittelemiani tulkintoja hahmojeni persoonista. Joissain hahmodesigneissani on kuitenkin vielä varaa parannuksille. Voisin esimerkiksi haluta liioitella hahmojen päämuotoja enemmän, sillä

hahmot jäivät ruumiinrakenteiltaan suht samankaltaisiksi. Tätä jonkin verran kuitenkin hankaloittaa otomepelien visuaalinen tyyli, mutta realistisimmillakin mittasuhteilla voi tehdä erimallisia hahmoja. Myös pienenä esteenä on otomepeleissä esiintyvät kauneusihanteet, joita onneksi itsenäiset pelintekijät ovat jonkin verran haastaneet.

Hahmoja suunnitellessani oli monia asioita, joita minun oli otettava huomioon. Ennen kuin kannatti lähteä miettimään hahmoja visuaalisesti, oli päätettävä esim. millaisessa maailmassa hahmot elää, mikä hahmojen rooli on tarinassa ja millainen hahmojen taustahistoria ja persoona on. Vasta kun tietää millaista hahmoa on tekemässä, voi kunnolla käyttää visuaalista viestintää ehostamaan millaisena hahmosuunnittelija haluaa hahmon nähtävänä. Asioita, joita on hyvä pitää mielessä hahmon visuaalisia piirteitä suunnitellessa on millaisista muodoista hahmo koostuu, mikä on hahmon väripaletti, mitä ilmeet ja kehonkieli viestivät hahmosta, kuinka tunnistettava ja selkeä hahmon siluetti on, miten hahmo pukeutuu ja laittaa hiuksensa. Kaikki nämä asiat ovat välineitä hahmosuunnittelijalle viestimään haluttuja asioita hahmoista.

Hahmokyselyssäni 55% vastaajaa oli ennestään pelannut otomepelejä. Olin olettanut, että näillä vastaajilla olisi ollut muihin vastaajiin verrattuna vahvemmat mielipiteet hahmodesigneistani. En kuitenkaan havainnut, että otomeharrastajat olisivat olleet muita kriittisempiä. Osa näistä vastaajista tunnisti hahmojeni tyypit ja kommentoivat mistä hahmotyypeistä he itse pitävät ja mistä eivät. Osa taas ilmaisivat halua nähdä näitä hahmotyyppejä käytettävänä uusilla ja kiinnostavilla tavoilla. On siis otomefaneja, joilla on selkeät hahmopreferenssit ja niitä, jotka haluavat tuttuja hahmotyyppejä rikottavan. Vaikka siis vanhoista tutuista hahmotyypeistä edelleen pidetään, otomegenrelle voisi tehdä ihan hyvää useammin rikkoo pelaajien oletuksia hahmoista.

Minun oli jätettävä paljon asioita pois tästä tutkielmasta, joita olisi ollut kiinnostavaa käsitellä. Esimerkiksi en keskittynyt ollenkaan miehille suunnattuihin romanssipeleihin ja millaisia hahmoja niistä löytyy. Olisi kiinnostavaa nähdä kuinka paljon yhtäläisyyksiä ja eroa miehille ja naisille suunnattujen romanssipelien hahmotyypeissä ja -esityksissä on. Myöskin olisi kiinnostavaa tarkastella millä tavoin pelitalojen otomepelit eroavat itsenäisten pelintekijöiden peleistä. Otomepelit sekä muutkin Japanista lähtöisin olevat romanssipelit eivät ole vielä olleet suuremmissa määrin tutkimuksen kohteena, joten uskon näistä aiheista löytyvän vielä paljon tarkasteltavaa.

Olen oppinut paljon tämän tutkielman aikana, sekä otomepeleistä, että hahmosuunnittelusta. Omat tavoitteeni tämän tutkielman jälkeen on palata suunnittelemani hahmojen pariin. Sain kyselyn kautta

paljon arvokasta ja rakentavaa palautetta siitä, miten voisin vielä parantaa tekemiäni designeja. Vaikka hahmosuunnitelmani onnistuivatkin ylittämään tavoitteeni, en silti näe pahana asiana tehdä näistä hahmodesigneista parempia, jos niissä kerran on siihen potentiaalia. Haluaisin myös rakentaa oikean pelin näiden hahmojen ympärille, enkä vain hypoteettista peliä. Nyt kun tämä projekti on ohi minun ei tarvitse emuloida isojen studioiden otomepelejä vaan voin vapaammin puskea rajoja hahmoillani. Työni ei siis suinkaan ole vielä ohi.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 29.4.2024

Primaariaineiston pelit

7'sCarlet (Idea Factory 2016)

Amnesia: Memories (Idea Factory 2013)

BU\$TAFELLOWS (NIPPON CULTURAL BROADCASTING EXTEND INC. 2019)

Code: Realize ~Guardian of Rebirth~ (Idea Factory 2014)

Collar × Malice (Idea Factory 2016)

Cupid Parasite (Idea Factory 2020)

Even if TEMPEST (Voltage 2022)

Hakuoki: Kyoto Winds (Idea Factory 2015)

Hatoful Boyfriend (Devolver Digital 2011)

London Detective Mysteria (Karin Entertainment 2013)

Mystic Messenger (Cheritz 2016)

Nightshade (D3 Publisher 2016)

Norn9 (Idea Factory 2013)

Obey Me! One Master to Rule Them All! (NTT Solmare 2019)

Olympia Soirée (Idea Factory 2020)

OZMAFIA!! (Poni-Pachet 2013)

Paradigm Paradox (Idea Factory 2021)

Piofiore: Fated Memories (Idea Factory 2019)

Muut mainitut pelit

Angelique (Koei 1994)

Angelique Luminarise (Koei Tecmo 2021)

Baldur's Gate 3 (Larian Studios 2023)

Banshee's Last Cry (Spike Chunsoft 1994)

Bloodborne (Sony Computer Entertainment 2015)

Charade Maniacs (Idea Factory 2018)

Cupid Parasite: Sweet & Spicy Darling (Idea Factory 2024)

Danganronpa: Trigger Happy Havoc (Spike Chunsoft 2010)

Divinity: Original Sin 2 (Larian Studios 2017)

Doom (id Software 1993)

Dragon Age -pelisarja (Electronic Arts 2009-2014)

Dragon Quest (Enix 1986)

Dream Daddy: A Dad Dating Simulator (Game Grumps 2017)

Genshin Impact (miHoYo 2020)

Gris (Devolver Digital 2018)

Hades (Supergiant Games 2018)

Hakuōki: Shinsengumi Kitan (Idea Factory 2008)

Higurashi When They Cry (07th Expansion 2002)

I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator (KFC 2019)

Ikémen -pelisarja (CYBIRD 2015-2024)

Journey (Sony Computer Entertainment 2012)

Jurassic Heart (GPTouch 2013)

Mass Effect -pelisarja (Microsoft Game Studios & Electronic Arts 2007- 2017)

Monster Prom (Those Awesome Guys 2018)

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (Spike 2009)

Obey Me! Nightbringer (NTT Solmare 2023)

Otogirisō (Chunsoft 1992)

Persona -pelisarja (Atlus 1996-2024)

Phoenix Wright: Ace Attorney (CAPCOM 2001)

RE4: Otome Edition (Shimmersoft 2021)

Shall we Date? Wizardess Heart (NTT Solmare 2014)

Story of Seasons -pelisarja (1996-2023)

Tailor Tales (Pixanna 2019)

Tears of Themis (miHoYo 2020)

The Arcana (Nix Hydra Games 2016)

The Portopia Serial Murder Case (Enix 1983)

The Witcher-pelisarja (CD Projekt 2007-2015)

To Heart (Aquaplus 1997)

Tokimeki Memorial Girl's Side (Konami 2002)

TOUCHSTARVED (DEMO) (Red Spring Studio 2023)

What in Hell is Bad? (Prettybusy 2023)

Yo-Jin-Bo: The Bodyguards (Two-Five 2005)

Yurukill: The Calumniation Games (IzanagiGames 2022)

Mainitut sarjat ja elokuva

Bleach (Kirjoittanut ja illustroinut Tite Kubo & julkaissut Shueisha 2001-2016)

Mighty Morphin Power Rangers (Saban Entertainment & Toei Company 1993-1995)

Sailor Moon (Kirjoittanut ja illustroinut Naoko Takeuchi & julkaissut Kodansha 1992-1997)

The Rose of Versailles (Kirjoittanut ja illustroinut Riyoko Ikeda & julkaissut Shueisha 1972-1973)

Tokyo Mew Mew (Kirjoittanut Reiko Yoshida, illustroinut Mia Ikumi & julkaissut Kodansha 2000-2003)

Trigun Stampede (Ohjannut Kenji Mutō, tuottanut Katsuhiro Takei & animoinut Orange 2023)

Viisi legenda (eng. Rise of the Guardians) (Dreamworks 2012)

Voltron (World Events Productions 1984-1985)

Yu-Gi-Oh! (Kirjoittanut ja illustroinut Kazuki Takahashi & julkaissut Shueisha 1996-2004)

Verkkosivustot

Amelie Doree (2022). *Looking Back at the First Otome Game (Angelique)*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1-27IEmoKZY>

Blerdy Otome (2019a). *A Beginners Guide to Otome Games: Part 3 – Common Character Archetypes*. <https://blerdyotome.com/2019/06/20/a-beginners-guide-to-otome-games-part-3-common-character-archetypes/>

Blerdy Otome (2019b). *Five Totally Out There Dating Sims You Have to See to Believe*.

<https://blerdyotome.com/2019/09/13/five-totally-out-there-dating-sims-you-have-to-see-to-believe/>

Blerdy Otome (2021). *Is This Otome? – Inclusivity in the Otome Games Fandom*.

<https://blerdyotome.com/2021/08/10/is-this-otome-inclusivity-in-the-otome-games-fandom/>

Busuu (2024). *Japanese colors: Learn color names and meanings*. <https://blog.busuu.com/japanese-colors/>

Celianna (2018). *An in-depth look at what otome players want*. Tailor Tales. Verkköjulkaisuna osoitteessa <https://tailortales.wordpress.com/2018/12/03/an-in-depth-look-at-what-otome-players-want/>

Chudah (2016). *Otome Character Archetypes*. Steam community.

<https://steamcommunity.com/groups/otrak/discussions/0/458604254458527306/>

Chudah (2021). *Yo-Jin-Bo: The Bodyguards (Part 1)*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=rxkZwNZE4QY&t=9020s>

Clanaria (2021). *I tried organizing all personality types into groups. Here's a huge list of them. The Yandere section contains spoilers!* Reddit.

https://www.reddit.com/r/otomegames/comments/kwu2hr/i_tried_organizing_all_personality_types_into/

[deleted] (2021). *Let's address the elephant in the room: Queer folk are part of the community.*

Reddit.

https://www.reddit.com/r/otomegames/comments/p0mact/lets_address_the_elephant_in_the_room_queer_folk/?utm_medium=android_app&utm_source=share

Dere Types Wiki (tarkistettu 2024). Fandom. [https://the-dere-](https://the-dere-types.fandom.com/wiki/The_Dere_Types_Wiki)

[types.fandom.com/wiki/The_Dere_Types_Wiki](https://the-dere-types.fandom.com/wiki/The_Dere_Types_Wiki)

English Otome Games (tarkistettu 2024). <https://www.englishotomegames.net>

Glitchwave (tarkistettu 2024). *Sound novel*. <https://glitchwave.com/games/genre/sound-novel/>

Hearts, Rosy (2022). *39 YEARS AGO, THE PORTOPIA SERIAL MURDER CASE CHANGED VIDEO GAMES FOREVER. The most important video game you never played deserves more love.*

Inverse. Verkkojulkaisuna osoitteessa <https://www.inverse.com/gaming/portopia-serial-murder-case>

Japanese with Anime (2020). *kitsune-me* キツネ目.

<https://www.japanesewithanime.com/2020/02/kitsune-me.html>

Koppa (2015). *Lähiluku*. Jyväskylän yliopisto.

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/lahiluku>

Sugar Suga (2016). *Types of Love Interests*. Amino.

https://aminoapps.com/c/otome/page/blog/types-of-love-interests/vYdP_z1Tnu1RKmgkWaK6vmBqlzX75MrvJX

Welcome to Otome Hell (tarkistettu 2024). *Archetype Categories*. Tumblr.

<https://welcometootomehell.tumblr.com/archetypes>

Kirjallisuus

Andlauer, Leticia (2018). *Pursuing One's Own Prince: Love's Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice*. Mechademia: Second Arc, Vol. 11, No. 1, Childhood (Fall 2018), pp. 166-183.

Bashova, Katerina & Pachovski, Veno (2013). *Visual novel*. University American College Skopje, III Proleterska brigada br. 60, 1000 Skopje, Republic of Macedonia.

Bishop, Randy; Boo, Sweeney; Cruz, Meybis Ruiz & Gadea, Luis (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3dtotal Publishing.

Bizzocchi, Jim & Tanenbaum, Joshua (2012). *Mass Effect 2: A Case Study in the Design of Game Narrative*. Bulletin of Science, Technology & Society 32, no. 5, 393-404.

Blom, Joleen (2023). *Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character*. Amsterdam University Press.

Cavallaro, Dani (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland.

Dunkel-Duerr, Evamaria (2021). *Otome Game localization: A case study of the character Toma from Amnesia*. Dalarna University.

Frasca, Gonzalo (2001). *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-Raising*. Georgia Institute of Technology.

Ganzon, Sarah Christina (2019a). *Growing the otome market: Fan labor and otome game communities online*. Human Technology 2019, Vol. 15(3), 347-366.

Ganzon, Sarah Christina (2019b). *Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs: Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger*. Games and Culture 2019, Vol. 14(2) 139-153.

Ganzon, Sarah Christina (2022). *Playing at Romance Otome Games, Globalization and Postfeminist Media Cultures*. Concordia University.

Hasegawa, Kazumi (2013). *Falling in Love with History: Japanese Girls' Otome Sexuality and Queering Historical Imagination*. Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History, 135-149. Bloomsbury Academic.

- Holthaus, Jasmine K. (2022). *Collecting Husbands: Fan Discourse of Mr. Love: Queen's Choice*. University of Kansas. The Phoenix Papers, Vol. 5, No. 1.
- Isbister, Katherine (2006). *Better Game Characters by Design; A Psychological Approach*. The Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology.
- Lankoski, Petri (2015). *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*. Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination, 139-148.
- Lamerichs, Nicolle (2014). *Romancing Pigeons: The Deconstruction of the Dating-Sim in Hatoful Boyfriend*. Well Played: a journal on video games, value and meaning volume 3 number 2.
- McDonald, Heidi (2019). *Writing Romance and Sexuality in Games*. The Advanced Game Narrative Toolbox, 23-32. CRC Press.
- Olkkonen, Milla (2022). *Hakuōki: Translating the experience of an otome game*. Dalarna University.
- Pawlowski, Camila & Da Mota, Rosilane R. (2022). *Do You Choose Him or Does He Choose You? - Analyzing Character Archetypes in Otome Games*. Federal University of Minas Gerais.
- Randazzo, Katherine (2018). *2-D Boys, 3-D Desires: A Critical Fan's Primer to Romance, Sexuality & Gender in Shoujo Manga, Anime & Otome Video Games*. The College of Wooster.
- Rankinen, Karoliina (2013). *Historian viimeiset samurait — Legendaarinen Shinsengumi*. Harukaze – Kirjoituksia Japanin kulttuurista (numero 8).
- Saito, Kumiko (2021). *From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games*. A 10-Year Journey of Arts. A special issue of Arts.
- Schell, Jesse (2020). *The art of game design: a book of lenses* (3rd edition). CRC Press.
- Seppä, Kristiina (2016). *Luonnosviivoista videopelihahmoiksi: Konseptitaiteilijan valinnat hahmokuvien taustalla*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.
- Shibuya, Akiko; Okura, Hibiki; Shoun, Akiyo & Asou, Naoko (2019). *Male and Female Game Players' Preferences for Game Characters and Real-world Personalities in Japan*. DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix.

Tiippana, Timo (2022). *The future of interactive literature*. Pro gradu -tutkielma, University of Turku.

Withrow, Steven & Danner, Alexander (2007). *Character design for graphic novels*. Focal Press.