



H A H M O - KIRJOITUKSEN AIKATAULUT

Teksti: Elli O

Kuvat: Pixabay



Alkusanat

Tässä oppaassa käydään läpi larpin hahmokirjoituksen aikatauluihin vaikuttavia asioita, sekä annetaan vinkkejä aikataulujen suunnitteluun ja niissä pysymiseen. Opas on pyritty kirjoittamaan siten, että sitä pystyy soveltamaan monenlaisiin kirjoitustyyliin. Opasta voi hyödyntää sekä omaan kirjoittamiseen että kirjoitustiimin tai -projektin johtamiseen. Larpeja voi tehdä monella eri tapaa, eikä ole olemassa yhtä oikeaa tapaa. Jos teet asioita erilailla kuin oppaassa esitellään, se ei ole väärin, jos se toimii sinulle ja pelaajillesi!

Oppaassa käydään läpi seuraavat hahmokirjoituksen aikataulutuksen vaiheet:

- 1 Kuluvan ajan arviointi**
- 2 Aikataulujen teko**
- 3 Aikatauluissa pysyminen**

Hieman taustaksi, että opas on kirjoitettu seuraavista lähtökohdista: olen laskutavasta riippuen järjestänyt 17-30 larppia. Olen johtanut viidesti 7-11 hengen kirjoitustiimiä, sekä tehnyt pelejä myös yksin ja kaksin. Olen tarkistuslukenut lähemmäs 500 hahmoprofiilia, ja kirjoittanut niistä itse yli 200. Olen kirjoittanut työkseni markkinointimateriaaleja, toiminut työelämässä epävirallisena copyeditorina, sekä opiskellut maisterin verran johtamista, sisältäen projektijohtamisen. Tein itsekin aloittelevana larpintekijänä useita virheitä kirjoituksen aikataulutuksessa, mutta niistä on otettu opiksi, ja opas pohjaakin sekä kertyneeseen kokemukseen että myös teoriaan.



1 KULUVAN AJAN ARVIOINTI

Ensimmäinen askel on arvioida, kuinka paljon aikaa hahmokirjoitukseen kuluu. Hahmokirjoitus ei sisällä pelkästään kirjoitusta, vaan myös pelisisällön suunnittelun, esimerkiksi pelin rakenteen, juonten, hahmokonseptien, hahmoryhmien, suhteiden jne suunnittelun. Yleensä suunnitteluun kuluu vähintäänkin puolet ajasta, mutta tämä on toki täysin kiinni tekijästä ja projektista.

Tuntimäärään vaikuttavat seikat

Hahmokirjoitukseen ja suunnitteluun kuluvaan aikaan vaikuttavat hyvin monet seikat, ja kokeneellekin tekijälle on haastavaa arvioida etukäteen, mikä tulee olemaan todellinen profiileihin kulutettu aika. Kokemuksen perusteella voi kuitenkin tehdä valistuneita arvauksia.

Kirjoitusnopeus: Kirjoitus- ja suunnittelunopeus on yksilöllistä. Toinen voi tehdä puolessa tunnissa sen, mihin toisella kuluu kolme tuntia. Tämän vuoksi on mahdotonta antaa mitään aikamäärettä, mikä yleensä hahmon tekemiseen kuluu. Jos

ei ole asiasta mitään hajua, niin alustavana ohjenuorana voi käyttää vaikkapa tätä: yhden sivun huolelliseen kirjoittamiseen kuluu tunti, ja suunnitteluun tunti, eli jotta voi tuottaa sivun viimeisteltyä hahmotekstiä, pitää tehdä kaksi tuntia hommia.

Oma kirjoitusnopeus selviää vain kirjoittamalla ja kirjaamalla muistiin niin kirjoitukseen kuin suunnitteluun kuluva aika. Tämä on hyödyllistä tulevia projekteja varten, joihin pystyy silloin realistisemmin arvioimaan omaa tekonopeuttaan. On kuitenkin hyvä huomioda, että samaltakin ihmiseltä voi mennä eri profiileihin hyvin eri aika, jos vaikkapa toinen vaatii enemmän taustatutkimusta. Vertailukohtana: hahmokirjoitus on yleensä hitaampaa kuin kaunokirjallisen tekstin kirjoitus, mutta nopeampaa kuin paljon lähdeviitteitä sisältävän tieteellisen tekstin kirjoitus.

On yleistä aliarvioida kirjoittamiseen kuluva aika, ja aikatauluissa pysymisen kannalta on parempi yli- kuin aliarvioida se. Vaikka tuntuisi paljon kuluttaa 2 tuntia yhteen sivuun, niin kannattaa varmuudeksi silti varata se, jos ei ole paljoa kirjoituskokemusta. Tässä on esimerkiksi

ammattilaisten kirjoittamisen aika-arvioita, toki larppihahmojen ei tarvitse olla yhtä hiottuja kuin ammattitekstien eivätkä ne siksi vie yhtä paljon aikaa:
https://www.writingassist.com/pdfs/EstimatingWritingProjects_V51.pdf

Huolellisuus: Kuluvaan aikaan vaikuttaa tietenkin myös se, kuinka viimeisteltyä jälkeä tehdään. Ristiintarkistukseen, virheettömyyteen, hyvin muotoiltuihin lauseisiin, jäsenneltyyn sisältöön ja tarkasti mietittyihin juonikokonaisuuksiin menee moninkertaisesti se aika, mitä hiomattomaan virheitä sisältävään ajatusvirtaan menee. Tekstejä voi hioa loputtomiin, ja siksi onkin hyvä miettiä, mikä on tarpeeksi hyvä taso projektille, jotta ei toisaalta tule kulutettua tuntikaupalla pikkusäätöön turhaan. Toiset pelintekijät haluavat huolellista jälkeä, toisille riittää vähempi.

Hahmomäärä: Kirjoitustyömäärä ei kasva lineaarisesti hahmomäärän mukana, vaan mitä enemmän hahmoja, sitä enemmän myös yksittäisen hahmon tekemiseen menee aikaa. Tämä johtuu siitä, että hahmomäärän kasvaessa pelin monimutkaisuus kasvaa: ristiintarkistukseen menee enemmän aikaa, tietojen etsimiseen muista hahmoista menee enemmän aikaa, juonien kokonaisuuden suunnitteluun ja hallinnoimiseen menee enemmän aikaa, ja hahmomäärän mukana tulee myös määriteltäviä maailmasta enemmän asioita, joiden pitää olla myös muiden hahmojen tiedossa. Usein myös kontaktimäärä kasvaa hahmomäärän mukana, mutta tämä on toki kiinni pelin asetelmasta.

Kontaktimäärä: Jos hahmomäärä on pieni tai pelissä on pieniä ryhmiä, jotka eivät tunne toisiaan, on jokaisella yksittäisellä hahmolla vain vähän kontakteja. Tällöin sekä kontaktisuunnittelu että kirjoitus on huomattavasti nopeampaa. Jos taas peli kertoo vaikkapa isosta koululuokasta, jotka tuntevat kaikki toisensa, on kontaktien suunnittelu ja kirjoitus paljon työläämpää.

Juonimäärä ja -monimutkaisuus: Jos pelissä on vain vähän juonia ja paljon aikaa myös fiilistelyyn, tai jos juonet ovat yksinkertaisia ja pelaajalle on jätetty paljon päätettäväksi ("haluat mennä salaa rakkaasi kanssa naimisiin, päätä itse miten toteutat"), menee niiden kirjoittamiseen paljon vähemmän aikaa. Jos juonia taas on paljon, ne ovat monimutkaisia tai pitkälle mietittyjä ("haluat herättää syystä x muinaisen demonin, suostuttele henkilöt z ja y mukaan, hanki ainekset a ja b, ja mene tekemään ohjeen ö mukainen rituaali, avaa sitten peliohje, joka kertoo mitä rituaalista tapahtuu"), niin menee niiden kirjoittamiseen paljon enemmän aikaa. Myös se vaikuttaa, kuinka paljon juonia on yksilöity: onko pelissä paljon hahmojen omia henkilökohtaisia missioita, vai koostuuko tekeminen yhteisistä isoista juonista, joihin kaikki osallistuvat? Kuinka paljon on ns. "cypaste"-juonia? Tekemistä nopeuttaa, jos yhteisiä juonia on paljon.

Pelin pituus: Mitä pitempi peli on, sitä enemmän työtä profiilit yleensä vaativat, sillä myös vaadittu juonimäärä kasvaa. Tähän toki vaikuttaa se, kuinka juoni-intensiivisen pelin haluaa tehdä. Mitä pidempi peli, sitä enemmän sinne toisaalta tarvitaan myös hengähdys- ja lepotaukoja, ja sitä hitaammin pelaajat tuppaavat myös juonsa pelaamaan. Pitkän pelin hahmokonseptien ideointi saattaa myös viedä enempi aikaa, sillä pitkään eläytyminen myös usein vaatii hahmolta enemmän - tämäkin on tosin pelikohtaista.

Kirjoittajamäärä: Enemmän kirjoittajia tarkoittaa sitä, että yhdellä kirjoittajalla on vähemmän hahmoja ja täten yhden kirjoittajan työtaakka ja -aika vähenee. Toisaalta kirjoittajamäärän mukana taas kasvaa hallinnointiin, kokoustamiseen ja keskinäiseen kommunikointiin kuluva aika, ja se myös vaatii paljon enemmän johtamiselta sekä yhteisiltä kirjoituskäytännöiltä.

Kirjoitustyyli: Tyyllilliset valinnat toki vaikuttavat myös hahmokirjoitukseen kuluvaan aikaan. Esimerkiksi monille on nopeampi kirjoittaa kertomuksellista proosaa kuin hyvin mietittyä ytimekästä tekstiä, mutta ytimekkääseen parin sivun hahmoon menee silti yhteensä paljon vähemmän aikaa kuin 20 sivun hyvin mietittyyn hahmokokonaisuuteen.

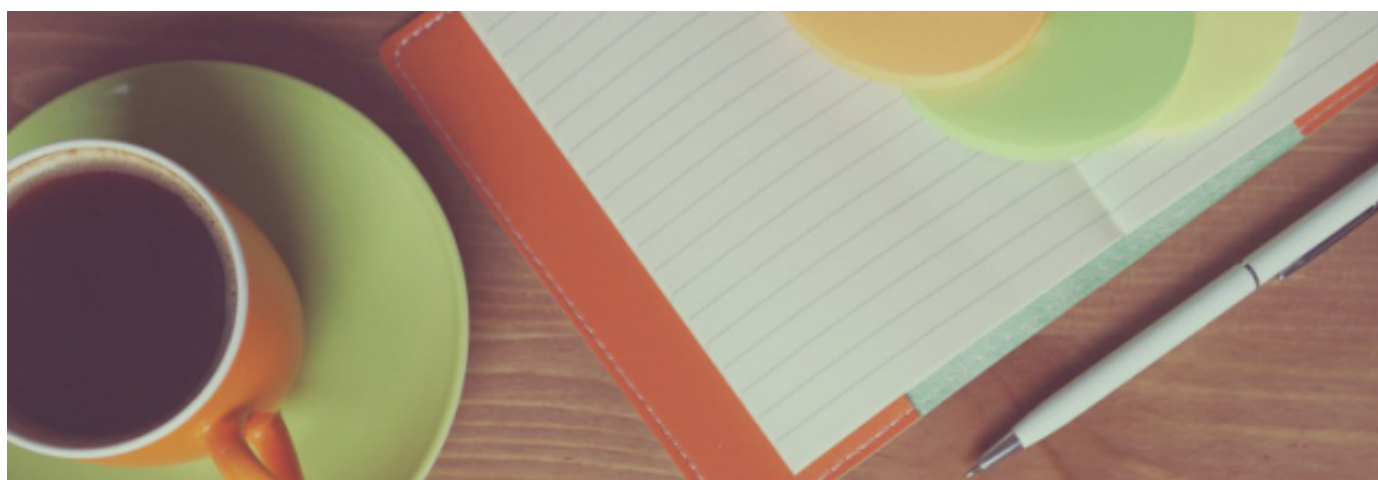
Taustatutkimus: Mitä enemmän hahmojen kirjoittaminen vaatii taustatutkimusta, sitä enemmän aikaa hahmojen kirjoittamiseen menee. Taustatutkimus voi sisältää tutustumista moninaisiin aiheisiin, kuten kulttuuriin, historiaan, yhteiskuntarakenteisiin, ammattialoihin, psykologiaan, sairauksiin jne. Taustatutkimus voi olla myös sekalaisten nippelitietojen googlettamista. Kampanjapeleissä tai pelaajavetoisissa peleissä aikaa taas kuluu pelaajien kirjoittaman materiaalin lukemiseen ja sisäistämiseen. Näitä materiaaleja voivat olla esimerkiksi pelaajan kirjoittamat hahmotiedot, debriefit, pelaajan toiveet ja ilmoittautumistiedot. Lisäksi aikaa voi mennä esim. edellisten pelien profiilien lukemiseen.

Mitä enemmän kirjoittaja tietää jo valmiiksi hahmon sisältämistä aiheista, sitä nopeampaa kirjoittaminen on. Tietenkin on myös päätettävä, kuinka hyvin asioiden halutaan vastaavan todellisuutta (eli kuinka tärkeää huolellinen taustatutkimus on), ja kuinka paljon voidaan keksiä omasta päästä.

Käytännöt: Hahmokirjoitukseen kuluvaan aikaan vaikuttaa myös se, millaisia käytäntöjä on sovittu. Esimerkiksi yhteisesti sovitut muotoilut ja jäsentely vähentää sitä aikaa, mikä menee tietojen etsimiseen muista hahmoista, sekä tekee copypasteamisesta ja tarkistuksesta nopeampaa ja helpompaa. Hyvät käytännöt tukevat kirjoittamista ja tekevät siitä loppuviimein sujuvampaa, huonot käytännöt taas syövät aikaa säästämättä sitä mistään muualta. Esimerkiksi: suhdematriisin tekemiseen menee aluksi aikaa, mutta se tekee kontaktien tarkistuksesta nopeampaa ja vähentää virheitä, ja on ainakin joissain peleissä käytetyn ajan arvoista.

Maailmankuva: Kuinka paljon kirjoitetaan tietoa pelimaailmasta – esimerkiksi kulttuurista ja tavoista, uskomuksista, pukeutumisesta jne? Kuinka paljon on yhteistä tietoa viime aikaisista tapahtumista, uutisista ja juoruista? Näiden kirjoitukseen kuluva aika tulee myös huomioida.

Muu materiaali: Tarvitseeko kirjoittaja lyhytkuvauksia, peliohjeita, hahmoille saapuvia viestejä, materiaalia oppitunneille, puhe jollekin hahmolle, jonkun in-game kirjan sisältöä tai muuta juoniliitännäistä? Myös nämä pitää huomioida aikataulusuunnittelussa. Lisäksi larpin tekoon liittyy muutakin kirjoitusta, joka ei liity suoraan hahmoihin, mutta myös esim. infomailien, sääntöjen, proppausohjeiden, mainostekstien, websivujen, lavasteiden, suunnitteludokumenttien jne sisällön kirjoitukseen kuluva aikaa ei pidä unohtaa.



Tarkistus

Tarkistus koostuu kahdesta osasta: kirjoittajan omille hahmoilleen tekemä viimeistelytarkistus, sekä jonkun toisen tekemä lopputarkistus. Profiilien tarkistus on monille yksi tylsimmistä pelinteon vaiheista, mutta yleensä se parantaa pelin laatua, joskus paljonkin. Tarkistuksessa voi paljastua joskus suuriakin virheitä, joissa hahmoihin on lipsahtanut kriittistä metatietoa, salaisuuksia, isoja ristiriitoja hahmojen välille, tärkeitä tietoja puuttuu jne. Etenkin aloittelevat pelintekijät ovat taipuvaisia varaamaan liian vähän aikaa tarkistukselle, tai jopa jättämään sen kokonaan huomiotta aikatauluissa.

Kirjoittajan oma tarkistus

Kun on saanut hahmoprofiilin valmiiksi, on hyvä pitää vähintään parin päivän tauko, ja lukea sitten teksti ajatuksella läpi. Mitä pidemmän tauon pitää, niin sitä helpommin sieltä huomaa tarkistaessa virheet, sillä omille kirjoituksilleen tulee herkästi sokeaksi. Jos syystä tai toisesta kirjoituksia ei kirjoittajan itsensä lisäksi tarkista kukaan muu, niin on erityisen hyödyllistä pitää pitkä

tauko. Silloin tekstejä on helpompi katsella ulkopuolisen silmin, ja ongelmakohdat näkee helpommin itsekin. Kannattaa siis varata tarpeeksi aikaa, että ehtii ennen dedistä pitämään tämän tauon. Ristiintarkistusta on hyvä tehdä mahdollisimman paljon jo kirjoitusvaiheessa, sillä silloin pääsee helpommalla lopputarkistuksessa. Tapahtuipa se sitten kirjoituksen aikana tai lopuksi, niin sillekin pitää muistaa varata aikaa.

Toisen tekemä lopputarkistus

On hyödyllistä, että kirjoittajan itsensä lisäksi profiilin tarkistaa myös joku toinen henkilö. On myös hyödyllistä, että vähintään yksi ihminen on lukenut kaikki pelin profiilit läpi, jotta jollakulla on kokonaiskuva. Tämä on toki myös pelin rakenteesta kiinni, eikä välttämättä ole isossa projektissa työmäärän takia mahdollista. Lopputarkistusta voi aloittaa, vaikka kaikki hahmot eivät olisi vielä valmiina, ja joskus aikatauluissa pysymisen vuoksi tämä on tarpeellistakin. Kuitenkin ristiintarkistuksen vuoksi on helpointa suorittaa lopputarkistus vasta, kun kaikki hahmot ovat valmiita, ja tämä kannattaa huomioida aikatauluissa.

Tarkistukseen kuluva aika

Yhden hahmoprofiilin tarkistukseen voi kulua mitä vaan minuutista jopa kymmeneen tuntiin. Tarkistukseen kuluvaan aikaan vaikuttavat seuraavat seikat:

- Kuinka paljon tarkistettavaa on sivumäärällisesti, ja kuinka paljon kyseinen sivumäärä toistaa samoja tekstipätkiä.
- Kuinka virheetöntä työtä on tehty, eli kuinka paljon on korjattavaa.
- Kuinka selkokielistä teksti on, eli kuinka nopeaa sitä on ymmärtää ja lukea.
- Kuinka tarkkaan tarkistus tehdään, eli kuinka viimeistelyä jälkeä halutaan? Silmäileekö tarkistaja lähinnä hahmon läpi lukematta sitä kunnolla, vai lukeeko hän

sen ajatuksella kokonaan? Minkä kaiken tarkistaja korjaa, minkä jättää kirjoittajalle korjattavaksi, ja mikä jätetään korjaamatta? Kannattaa miettiä, minkä kaiken korjaaminen on vaivan arvoista. Etenkin jos aika tai jaksaminen on vähissä tai materiaalia on paljon, niin kannattaa priorisoida tärkeimmät asiat kuten juoniin liittyvät mokat, ja jättää kielioppi sikseen.

- Kuinka nopea tarkistaja on.

Jos profiilit oikeasti luetaan eikä vain silmäillä, niin tarkistusluku on hitaampaa kuin tavallinen lukeminen. Se vaatii suurempaa keskittymistä, hitaampaa lukemista virheiden huomaamiseksi, sekä mahdollisesti korjauksien tekemistä / niiden merkkauksesta kirjoittajalle korjattavaksi, sekä ristiintarkistusta.

Koska tarkistukseen kuluva aika on hyvin kirjoittaja-, peli- ja tarkistajakohtaista, on siihen vaikea antaa suoraan mitään aikamäärettä. Esimerkiksi laskentaan voi käyttää, että yhden sivun tarkistukseen kuluu 5-10 min, tai jos korjauksia ja uudelleenmuotoilua tehdään paljon, niin 15-20 min. Tällöin esimerkiksi yhden 10-sivuisen hahmon voisi tarkistaa noin tunnissa, tai jos joka sivu vaatisi paljon muokkauksia, niin voisi kulua 3 tuntia. Jos lähinnä silmäilee hahmot, niin aikaa tietysti kuluu paljon edellä mainittua vähemmän. Kokemuksella tietää, paljonko itsellä kuluu aikaa omaan tarkistustyylisiin.

Huomioi myös, että tarkistuksen sivumäärä sisältää mahdollisesti myös mm. pelaajien ilmoittautumiset, juoniliitännäiset kirjoitukset (peliohjeet, kirjeet jne) sekä maailmankuvamateriaalit. Lisäksi muista, että jos pyydät kirjoittajaa tekemään korjauksia, niin nämä korjauksetkin voi vielä vilkaista kertaalleen, mikä lisää tarkistukseen käytettyä aikaa.

Tästä voi sitten laskea tarkistukseen kuluvan kokonaisajan ja laskea sen mukaan, montako päivää tai viikkoa siihen tarvitsee varata aikaa. Pienissä peleissä riittää vähemmän, isommissa saatetaan tarvita jopa 2 kuukautta.

Esimerkki lopputarkistuksesta

Esimerkiksi Feenikslaulu 6:ssa, jossa oli 50 pelaajahahmoa + 17 NPC-profiilia, tarkistettavan materiaalin kokonaismäärä oli noin 1700 sivua. Tarkistamiseen kului yhdeltä ihmiseltä aika tasan 200 tuntia, eli noin 8,5 sivua tunnissa nopeudella. Tämä sisälsi huolellisen lukemisen, pikkukorjauksia, pienimuotoista ristiintarkistusta, korjausehdotuksia kirjoittajille mm. juoniin liittyen ja näiden korjausten tarkistus, pientä muotoilua sekä joidenkin hahmojen tiivistämistä, mutta kielioppiin tai lauserakenteisiin ei tarkistuksessa

suuremmissa määrin puututtu, ellei jokin kohta ollut erityisen vaikeasti ymmärrettävä.

Kulunut aika vaihteli rajusti hahmojen välillä. Nopeimmillaan tarkistin yhden hahmon ja tämän liitännäismateriaalit (kirjeet yms) tunnissa: yhteensä 28 sivua, huolella viimeistelty hahmo, jossa oli paljon copy-pastea juuri sitä ennen tarkistetusta hahmosta. Hitaimmillaan yhteen hahmoon meni 6,5 tuntia: liitännäismateriaaleineen 42 sivua, josta tiivistin pois 5 sivua, ja erityisesti siihen meni aikaa.

Projektin kokonaistytunnit

Kirjoitusurakkaan kuluva ajan arvioimiseksi ensin mieti, kuinka paljon pelissäsi on aikaisemmin mainituista asioista mukana elementtejä, jotka lisäävät tekemiseen kuluvaan aikaa tai nopeuttavat sitä. Ota ne huomioon kun lasket, paljonko suunnitteluun, kirjoitukseen ja tarkistukseen kuluu aikaa, esimerkiksi per sivu tai per hahmo. Sitten mieti, kuinka paljon materiaalia todennäköisesti yhteensä syntyy. Voit halutessasi laskea suuntaa-antavan tuntimäärällisen arvion, paljonko aikaa koko kirjoitusprojektin tekemiseen menee yhteensä. Jos haluat, voit lisätä

laskelmiin jo tässä vaiheessa ekstra-aikaa varalle, mutta voit tehdä sen myös seuraavassa vaiheessa.

Laskujen kanssa ei välttämättä ole pakko olla kovinkaan tarkka ja se on ylipäänsä vaikeaa, mutta jos onnistuneesta aikataulusuunnittelusta ei ole paljonkaan kokemusta tai on taipumusta myöhästelyyn, niin näitä asioita on hyödyllistä miettiä tarkemmin. Joskus riittää, että asiat laskee vain päässä, mutta joskus myös paperilla laskeminen voi auttaa - tämä on kiinni myös ihmisestä.



2 AIKATAULUJEN TEKO

Seuraava vaihe on arvioida, kuinka paljon on keskimäärin viikossa tai kuukaudessa OIKEASTI aikaa ja energiaa kirjoittaa.

Jos ei nytkään meinaa riittää aika ja energia kaikkeen, niin on turha kuvitella, että sinne mahtuisi vielä lisäksi hahmokirjoitus. Jos kuitenkin haluaa mahdollistaa kirjoituksen päiväjärjestykseensä, niin pitää tiputtaa muita menoja pois ja varata viikostaan tai kuukaudestaan aikaa, joka on tarkoitettu vain ja ainoastaan larpintekoon. Tämän ajan päälle ei tule sopia muita menoja.

Aika-arvioiden kanssa kannattaa olla realistinen, ja mieluummin pessimisti. Silloin pysyy todennäköisemmin aikataulussa.

On hyvä myös pitää mielessä, että jos haluaa olla tehokas, niin ahkera työnteko vaatii aina vastapainokseen palautumista. Jos painaa koko ajan täysillä, niin lopulta puhti lopussa saa kuitenkin paljon vähemmän aikaa kuin mitä välissä lepäämällä olisi saanut. Tutkimusten mukaan luovuutta voi myös edistää, että antaa itselleen välillä aikaa ihan vaan ajatusten vaelteluun ja haaveiluun.

Jokin menee AINA pieleen

Aikatauluja ei pidä koskaan rakentaa omien toiveiden ja ideaalilanteiden mukaan. En ole tehnyt yhtäkään isompaa projektia, jossa ei olisi tapahtunut vastoinkäymisiä ja virhearviointeja. Täytyy jo lähtökohtaisesti olettaa, että vastoinkäymisiä tapahtuu varmasti, ja johonkin osuuteen meneekin enemmän aikaa kuin oletettu. Tämän vuoksi aikatauluihin tulee AINA varata tarpeeksi lisäaikaa ja joustovaraa.

Mitä suurempi työmäärä ja mitä enemmän riskitekijöitä, sitä enemmän joustovaraa pitää olla. Monet tekijät vaikuttavat tarvittuun lisäajan määrään, ja kokemuksella löytää omaan tyyliinsä sopivimman. Kuitenkin esimerkiksi 30-100% ekstra-aikaa kaiken muun lasketun ajan päälle voisi olla jonkinlainen esimerkkiarvio. Varo yleistä ajatteluharhaa nimeltä *planning fallacy* – esim. vaikka olet joskus onnistunut kirjoittamaan hahmon nopeasti, ei se tarkoita että onnistut joka kerta yhtä nopeasti, vaan useimmiten meneekin kolmasosa (50%) pidempään. Löydä siis oma "kertoimesi", joka lisätä aikaan.

Esimerkkejä vastoinikäymisistä

Seuraavat vastoinikäymiset ovat esimerkkejä tosielämästä, joista suurin osa on tapahtunut omien pelieni kohdalla:

- Joinakin päivinä kirjoittaja ei yksinkertaisesti jaksakaan tehdä hommiaan.
- Kirjoittajalla on teknisiä ongelmia, esim. tietokone hajoaa, netti ei toimi kunnolla.
- Kirjoittaja sairastuu niin, että ei pysty jonkin aikaa tekemään mitään, tai tekeminen hidastuu merkittävästi (esim. flunssa, masennus).
- Kirjoittaja loukkaantuu, esim. murtaa kätensä.
- Kirjoittajan läheisen tai lemmikin terveyden heikkeneminen tai kuolema, jolloin kirjoittajan tekeminen estyy tai hidastuu.
- Kirjoittajalla ilmenee yllättävä elämänmuutos, joka estää tai hidastaa tekemistä, esim. työmahdollisuus, muutto, ero, uusi suhde, raskaus.
- Kirjoittaja ei pysty tekemään kaikkia lupaamiaan hahmoja tai joutuu syystä tai toisesta kokonaan poistumaan projektista, esimerkiksi koska mikä tahansa yllä mainituista asioista on sen verran paha.

Riskitekijät

Riskitekijöitä voi arvioida pohtimalla, kuinka todennäköisiä edellä mainitut tai muut hidastavat tapahtumat ovat. Esimerkiksi:

- Onko jonkun kirjoittajan elämäntilanne epävarma tai muuttumisherkkä?
- Onko joku kirjoittaja taipuvainen sairasteluun tai masennukseen?
- Onko jonkun tietokone reistailut ja on riskinä, ettei kirjoittajalla ole varaa hankkia heti uutta?
Jne.

Korjausliikkeet

On hyvä myös miettiä valmiiksi mahdollisia korjausliikkeitä: ehtiikö kirjoittaja viivästyksistä huolimatta saamaan hommansa ajoissa valmiiksi, vai tarvitseeko osa hahmoista siirtää toiselle kirjoittajalle? Riittääkö varattu lisääaika siihen, että hahmot saadaan lähtemään vastoinikäymisistä huolimatta järkevään aikaan pelaajille? Onko joku tiimistä valmis ottamaan lisää hahmoja tehtäväkseen, jos tarve iskee? Onko kenties tiedossa jo valmiiksi henkilö, jota voisi kysyä lisäapukädeksi, jos tarvitsee? Tai onko suunnitelmaa, miten lisäapukäsiä lähdetään etsimään? Pitäisikö tekemistä suunnitella alusta lähtien niin, että toisen kirjoittajan on helppo ottaa koppi?



Profiilien lähetysajankohta

Toimivin hahmoprofiilin ja/tai muiden materiaalien lähetysajankohta on paljolti kiinni larpin luonteesta. Lähetysajankohtaan vaikuttavat esimerkiksi:

- Kuinka paljon sisäistettävää materiaalia on? Mitä enemmän, sen aikaisemmin profiili olisi hyvä lähettää.
- Kuinka paljon pelaajien toivotaan sopivan ja syventävän ennen peliä kontakteja? Mitä enemmän, sen aikaisemmin profiili olisi hyvä lähettää, jotta tähän jää tarpeeksi aikaa.
- Kuinka vaativaa proppausta peli sisältää? Mitä vaativampaa, sitä aikaisemmin profiili olisi hyvä lähettää. Ylipäätään proppausohjeet olisi hyvä olla tiedossa jo peliin ilmoittautuessa, ja etenkin proppipainotteisessa pelissä omasta hahmosta on hyvä saada jotain ohjeistusta viimeistään 2-3 kk ennen peliä, jotta ehtii esim. tilaamaan netistä, tekemään ompeluja jne. Pelaajalla saattaa olla epävarmuus proppien sopivuudesta tai niiden hankkimisesta siihen asti, kunnes saa koko profiilin käsiinsä.
- Kuinka paljon pelaajan oletetaan tekevän jotain muuta työtä tai valmistautumista, esim. rakentavan jollain tavalla omia juonia? Mitä enemmän, sen aikaisempi profiilin lähetys.
- Kuinka paljon pelaaja tietää hahmostaan ennen profiilien lähetystä? Jos pelaaja tietää jo valmiiksi paljon (esim. koska on itse kirjoittanut osan hahmosta tai kyseessä on kampanja), niin silloin profiilin voi lähettää vähän myöhemmin kuin jos hahmo olisi kokonaan vieras.

Mikä on sopiva aika?

Ei ole olemassa yhtä oikeaa aikaa, eikä kaikkea materiaalia tarvitse lähettää kerralla. Kukin valitkoon tässä oman preferenssinsä mukaan - jotkut pelaajat tykkäävät saada kaiken materiaalin kerralla, toiset tykkäävät, että sitä tulee vähitellen lisää.



Paljon valmistautumista vaativissa peleissä materiaalien lähetys 2 kk ennen peliä on yleensä hyvin riittävä. Keskivertopelissä noin kuukausi ennen peliä voi olla sopiva ja on aika yleinen lähetysajankohta. Alle kuukausi ennen peliä alkaa tehdä tiukkaa, mutta esim. 3 viikkoa ennen peliä usein vielä riittää. Kaksi viikkoa keskivertoon viikonloppupeliin alkaa kuitenkin olla jo liian myöhään monille. 1-2 viikkoa tai jopa muutama päivä ennen peliä saattaa hyvinkin riittää pikkupelille. Larpissa, joka ei juurikaan vaadi sisäistämistä tai valmistautumista, saattaa riittää jopa hetki ennen peliä.

Liian aikaisin vs. liian myöhään

Pelaajat ovat erilaisia. Joillekin riittää saada profiili viikko ennen peliä, eivätkä he välttämättä edes lue aikaisin saatua profiilia kuin vasta myöhemmin, toiset taas kaipaavat pitkän valmistautumisajan. Periaatteessa profiili on yleensä parempi lähettää liian aikaisin kuin liian myöhään, koska silloin huomioidaan kummatkin pelaajatyytit ja pelaaja ehtii varmasti valmistautua. Toisekseen tällöin myös pelinjohto ehtii korjailemaan hahmoa / etsimään sille varapelaajan, jos ilmenee, ettei hahmo toimikaan pelaajalle.

Toisaalta hahmon voi tietyistä näkökulmista myös lähettää liian aikaisin. Esimerkiksi joillekin pelaajille hahmon saapuminen on innostuksen aiheuttaja, ja innostus ehtii laantua, jos profiilin saamisen ja pelin välissä onkin monta kuukautta. Pelaajat ovat tässäkin erilaisia, koska joidenkin mielestä hahmoa ei taas voi saada liian aikaisin. Toisekseen jos pelinjohto tekee peliä hahmojen lähetyksen jälkeen vielä paljon eteenpäin, niin prosessissa voi ilmetä, että profiileihin olisikin pitänyt vielä lisätä jotain.

Huomioi pelimaksujen ajankohta

Pelimaksut saa yleensä helpommin perittyä pelaajilta, jos profiilin saa vasta maksettua maksunsa. Sen vuoksi myös maksujen ajankohta on hyvä huomioida profiilien lähetystä mietittäessä.

Kaikki profiilit valmiina

Yleensä on myös hyvä pyrkiä lähettämään kaikkien profiilit kerralla (paitsi esim. niille, jotka eivät ole maksaneet). Ensinnäkin tämä on tasa-arvoista pelaajia kohtaan. On tuskallista odottaa omaa profiilia, jos kaveri on jo saanut omansa ja hypettää sitä.

Toisekseen, kaikkien profiilien kannattaa olla valmiita ennen kuin yhtäkään lähettää. Viimeisenä valmistuvissa profiileissa ilmenevät asiat nimittäin saattavat vielä vaatia muutoksia aikaisemmin valmistuneisiin profiileihin. Jos projektin aikataulut ovat kuitenkin menneet pieleen, niin kannattaa harkita, että olisiko sittenkin parempi että osa saisi jo hahmonsa eivätkä kaikki joutuisi odottamaan sitä viime tippaan.



Projektin vaatima kokonaisaika

Ylläolevien vaiheiden jälkeen on jonkinlainen käsitys siitä, paljonko kirjoitusprojektin tekeminen vie aikaa, ja paljonko osallisilla on aikaa käytettävissä. Tämän perusteella voi arvioida seuraavia muuttujia:

- Kuinka monta hahmoprofiilia saadaan aikaan viikossa / kuukaudessa
- Kuinka monta hahmoa pystytään yhteensä tekemään peliin
- Kuinka monta kirjoittajaa tarvitaan peliin
- Kuinka työläitä hahmoja pystytään tekemään
- Kuinka pitkän ajan päähän peli tai hahmojen lähetysajankohta voidaan aikaisintaan asettaa

Projektin pilkkominen osiin

Edellisen kohdan arviointien jälkeen on aika asettaa kirjoitusdeadlineet niiden mukaisesti. Vähänkin isompi projekti kannattaa pilkkoa pienempiin osiin. Tästä on hyötyä mm. näistä syistä:

- Aikataulut ovat huomattavasti täsmällisempiä, kun jokaiselle vaiheelle on erikseen arvioitu, kauanko aikaa siihen kannattaa varata.
- Ihmiset ovat taipuvaisia tekemään asioita vasta kun on pakko, eli juuri ennen dedistä. Jos on vain yksi iso dedis, niin käy herkästi niin, että valtava määrä tekemistä jää viime tippaan, ja silloin asiat myöhästyvät.
- Jos joku myöhästelee pahemmin välideadlineista, niin se on merkki, että henkilö ei kykene hoitamaan hommiaan sovitusti. Tällöin pystytään jo aikaisessa vaiheessa ryhtymään korjausliikkeisiin, esim. vähentämään kys. henkilön työtaakkaa tai henkilö tajuaa varata enemmän aikaa kalenteriinsa. Tällöin ei voi käydä niin, että viimeisen dediksen aikaan tulee yllätyksenä, että joku ei olekaan tehnyt mitään.
- Kun työmäärä jakautuu tasaisesti pidemmälle ajalle, niin ei ole yhtä suuri katastrofi, jos estyykin juuri siinä yhtenä viikkona, kun oli tarkoitus kirjoittaa 70 tuntia.
- Työmäärä ei tunnu yhtä isolta ja mahdottomalta, kun tarvitsee miettiä ja tehdä vain yhtä järkevän kokoista palasta kerrallaan. Iso työmäärä voi olla stressaava, ja sen pilkkominen osiin monien kohdalla vähentää stressiä.
- Saa jatkuvia onnistumisen, saavutuksen ja edistymisen kokemuksia, kun saa asioita tasaiseen tahtiin valmiiksi - etenkin jos ne saa valmiiksi aikataulun mukaisesti.

Pilko, arvioi ja aseta

Kirjoitusta voi pilkkoa osiin monella eri tapaa, ja kukin valitkoon itselleen ja projektiin toimivan. Kun on päätetty, millaisiin palasiin projekti jaetaan, niin kullekin vaiheelle pitää vielä arvioida sopiva aikaväli sen tekemiseen. On hyvä sopia kirjoittajien kesken, että millaiset dedikset kullekin toimisivat parhaiten, niin että esimerkiksi muun elämän kiireisinä viikkoina tarvitsee kirjoittaa vähemmän ja hiljaisina enemmän. Dedikset voidaan vaikkapa sopia joko osittain tai kokonaan kirjoittajakohtaisesti.

Vaikka pelin ajankohtaa ei olisi vielä päätetty, niin kirjoittamiselle kannattaa silti asettaa dediksiä, jos haluaa, että tuloksia syntyy järjestetystä ajasta. Toki hyvän kirjoitusrutiinin omaava saa asioita aikaan ilmentä dediksiä, ja pöytälaatikkoprojektin edistäminen silloin kun tuntuu siltä on täysin ok. Tämä opas on kuitenkin tehty lähinnä ne projektit mielessäpitäen, joilla on takaraja tai toiveajankohta valmistumiselle.

Merkitse päivät muistiin

Suunnitellut deadline-päivät kannattaa laittaa mahdollisimman selkeästi näkyville sekä itselle että koko tiimille. Kun on helppo vilkaista yhdestä paikasta, milloin pitikään olla mitä tehtynä, niin se on myös todennäköisemmin silloin tehtynä. Voi myös auttaa muistutella dediksien lähestymisestä.



Esimerkki välideadlineista

Esimerkkinä pääjärjestämäni "Feenikslaulu 6: SpectraNova" kirjoitusaikataulut. Projektissa oli itseni lisäksi 7 kirjoittajaa. Hahmoja tehtiin yhteensä 50 + 17 NPC-profiilia, ja hahmot olivat suuritöisiä kaikin puolin (pituus 18-25 sivua + peliohjeet yms, paljon taustatyötä pitkän kampanjahistorian ja työlään juonisuunnittelun takia). Pelaajavetoisuuden vuoksi kirjoittaminen voitiin kunnolla aloittaa vasta ilmoittautumisen jälkeen.

Elo-syyskuussa yleisiä juoni- ynnä muita suunnittelukokouksia

19.9. ilmoittautuminen avautui

14.10. ilmoittautuminen sulkeutui

17.10. hahmojako

19.11. pelaajien tekemien profiiliosuuksien deadline

10.12. hahmojen web-sivuille tulevien lyhytkuvausten deadline

20.12. suhdematriisin täyttämisen deadline

30.12. profiileihin tulevien hahmolyhärien deadline (tarkoitettu läheisille/ystävähahmoille yleiskuvaukseksi hahmosta; muokataan kontaktin mukaan)

15.1. kaikista hahmoista tulee löytyä vähintään lyhyesti ranskalaisilla viivoilla juonet, joissa hahmo on mukana

31.1. ensimmäinen hahmosatsi alustavasti valmis

28.2. toinen hahmosatsi alustavasti valmis

31.3. kolmas hahmosatsi alustavasti valmis

30.4. viimeinen hahmosatsi, kaikki hahmot alustavasti valmiita

15.5. final dedis, kaikki hahmot täysin valmiita ja viimeistelyjä

10.6. hahmoprofiilien toivottu lähetyspäivä eli lopputarkistuksen tavoitevalmistuspäivä

10.7. hahmoprofiilien ehdoton viimeinen lähetyspäivä. Huomaa kuukauden ekstra-aika kaiken varalle.

10.-12.8. peli

Alunperin sovitut kirjoittajakohtaiset (h=hahmo):

Kirjoittaja 1: 31.1. 3h; 28.2. 3h; 31.3. 3h; 30.4. 2h & NPC:t (myös muut tekivät jonkin verran NPC:itä hahmojensa yhteydessä)

Kirjoittaja 2: 31.1. 2h; 28.2. 2h; 31.3. 1h; 30.4.

2h

Kirjoittaja 3: 28.2. 3h; 31.3. 2h; 30.4. 2h

Kirjoittaja 4: 31.1. 2h; 28.2. 2h; 31.3. 2h

Kirjoittaja 5: 31.1. 1h; 28.2. 1h; 31.3. 2h; 30.4. 2h

Kirjoittaja 6: 31.1. 1h; 28.2. 2h; 31.3. 1h; 30.4. 1h

Kirjoittaja 7: 31.1. 2h; 28.2. 1h; 31.3. 1h

Kirjoittaja 8: 15.2. 1h; 28.2.1h; 31.3. 2h

Osa kirjoittajista jätti vara-aikaa laittamalla itselleen dediksen maaliskuun loppuun niin, että heille jäisi vielä huhtikuu aikaa myöhästymisille. Osalla kirjoittajista oli jonkin verran myöhästymisiä sisäisestä aikataulusta, kirjoittajakohtaiset aikataulut elivät jonkin verran projektin aikana, ja yksi hahmo jouduttiin siirtämään kirjoittajalta toiselle. Tästä huolimatta hahmoprofiilit saatiin tarkistusta myöten valmiiksi pari päivää ennen tavoitevalmistuspäivää, ja ne lähetettiin pelaajille 9.6.

Aikataulussa esiintyvä "alustavasti valmis" tarkoittaa, että kirjoittaja on tehnyt kaiken hahmoon liittyvän, mitä pystyy tekemään (itse profiilin lisäksi myös kys. hahmoon liitännäiset asiat kuten peliohjeet, maailmankuvaan menevät asiat kuten juorut, pelin aikana saapuvat viestit). Hahmosta puuttuu tässä vaiheessa ainoastaan asioita, joita odotetaan toiselta kirjoittajalta - esim. jokin hahmojen välinen juoni pitää vielä sopia, mutta toinen kirjoittaja ei ole päässyt vielä kyseisen kontaktihahmon kirjoitukseen asti. Tämä mahdollistaa hahmojen "valmistumisen", vaikka kirjoittajat tekisivät hahmoja vähän eri järjestyksessä / tahtiin, ja tuntemus valmistumisesta taas motivoi.

Pelaajille luvattiin projektin alussa, että hahmot lähetetään viimeistään kuukausi ennen peliä, huhtikuussa luvattiin, että hahmot saadaan lähetettyä kesäkuussa, ja 1-2 viikkoa ennen tavoitepäivää alettiin jo lupailla, että hahmot saadaan matkaan 1-2 viikon päästä. Tällaisilla taktiikoilla pystytään hyvin todennäköisesti täyttämään lupaukset ja siten pelaajien silmissä pelinjohto on pysynyt hyvin aikataulussa.



3

AIKATAULUSSA PYSYMINEN

Luvussa luetellaan erilaisia tekniikoita ja ajattelumalleja, jotka voivat edistää aikatauluissa pysymistä. Ihmiset ovat erilaisia, ja se mikä toimii yhdellä, ei välttämättä toimi toisella. Kokeilemalla tai itsetutkiskelulla löytää itselleen sopivimmat.

Aloittamisen vaikeus on yleensä yksi suurimmista myöhästymisen syistä. Sen vuoksi tässä onkin useita tekniikoita aloittamisen vaikeuden selättämiseen.

1. Ajanhallinta on tärkeää

Pyri ajattelemaan, että aikatauluissa pysyminen on tärkeää. Mieti kaikkia niitä hyviä puolia, joita aikataulussa pysymisestä seuraa, ja mitä ikävää tapahtuu, jos myöhästy. Jos aikatauluihin suhtautuu kovin lepsusti, "hällä väliä jos myöhästy" -asenteella, niin todennäköisemmin myöhästy.

Jos aikataulun tärkeyden ajattelu kuitenkin stressaa liikaa, niin vedä raja itsellesi sopivaan kohtaan - maailma ei lopu aikataulusta myöhästymiseen eikä siitä kannata säättiä itseään liiallisissa määrin.

Pieni sättäminen voi joskus olla hyväksi, mutta ainoastaan jos se johtaa muutokseen, joka lopulta tuo itselle parempaa oloa. Ylipäättään jos aikataulut on suunniteltu hyvin ja itselle sopivaksi, niin niiden ei pitäisi olla stressin lähde, vaan lieventää sitä.

Huomaa, että aikatauluissa pysyminen ja onnistunut ajanhallinta eivät välttämättä aina ole sama asia. Joskus onnistunutta ajanhallintaa voi olla se, että tajuaa esim. muuttaa aikatauluja kesken kaiken, ja nimenomaan onnistunut ajanhallinta on se tärkein päämäärä.

Onnistuneen ajanhallinnan hyviä puolia

- Välittää kuvaa osaamisesta ja ammattitaidosta, ja kasvattaa mainetta. Osaavan ja maineikkaan ihmisen peleihin lienee ilmoittaudutaan keskimäärin helpommin.
- Herättää luottamusta, ja muut luottavat aikatauluissa pysyvään ihmiseen helpommin monilla muillakin osa-alueilla. Luotettavuus voi olla myös tärkeä kriteeri, kun joku miettii, keiden kanssa haluaa tehdä projektia. Luotettavuus vähentää muiden stressiä.
- Osoittaa kunnioitusta ja arvostusta muita ja muiden aikaa kohtaan. Muut joutuvat heittämään aikaa ja energiaa hukkaan, jos joutuvat odottelemaan, kyselemään perään ja stressaamaan toisen myöhästelyn takia. Tämä voi koskea niin pelaajia kuin muita omia tiimiläisiä.
- Vähentää merkittävästi stressiä. Tekemättömät hommat ja päälle kaatuvat deadlinet eivät kummittele mielessä. Kun on löytänyt itselleen toimivan ajanhallinnan järjestelmän, ei tarvitse miettiä että ehtiikö, eikä stressata sitä kun

on liian kiire; ei tarvitse miettiä mitä pitäisi tehdä seuraavaksi. Kaiken tämän ansiosta ehtii lepäämään kunnolla, mieli on virkeämpi ja silloin saa asioita aikaan tehokkaammin ja laadukkaammin. Kroppa ja mielenterveys kiittävät.

Epäonnistuneen ajanhallinnan huonoja puolia

- Antaa kuvaa osaamattomuudesta, säheltämisestä, siitä ettei pelinjohto kunnolla tiedä mitä tekee.
- Välittää muille kuvaa epäluotettavuudesta, lupausten pettämisestä sekä välinpitämättömyydestä muiden aikaa kohtaan.
- Lisää stressiä, mikä vaikuttaa negatiivisesti koko terveyteen. Lisää tunnetta kiireestä, paniikista ja epäonnistumisesta. Tekemättömät hommat eivät jätä rauhaan, asiat tuntuvat epäorganisoiduilta, jaksaminen voi olla tiukassa, ihmissuhteet kärsivät ja pahimmassa tapauksessa tuloksena voi olla burnout tai muu isompi terveysongelma.

2. Tehtävien pilkkominen osiin

Edellisessä luvussa esitelty tehtävien pilkkominen pienempiin osiin voi edistää aikatauluissa pysymistä. Sitä voi tehdä myös pienemmällä, henkilökohtaisella tasolla: "maanantaina kirjoitan 5 kontaktia, tiistaina toiset 5" tai "kirjoitan joka päivä tunnin". Tämä voi myös helpottaa aloittamista, kun edessä on kohtalaisen pieni, selkeä homma sen sijaan että olisi kymmenien tuntien iso möhkäle hommaa, josta ei oikein tiedä, miten sitä lähestyä.

3. To-do listat

Kaikenlaiset tehtävälistat auttavat pysymään kärryillä tekemisestä, jolloin asiat ja aikataulut pysyvät paremmin hallinnassa. Sen lisäksi asioiden yliviivaaminen listalta ja

jo tehtyjen tehtävien näkeminen voi tuoda tyydytystä ja motivoivaa edistyksen tunnetta.

4. Kirjaa ylös tekemiset

Edellisestä jatkaen: tekemisistään ja niihin kuluneesti ajasta voi pitää kirjaa. Tällä on kaksi tarkoitusta. Ensinnäkin tuntuu hyvältä kirjoittaa ylös tehneensä töitä eteenpäin, ja se voi motivoida tekemään vielä vähän lisää, jotta voi kirjata ylös vielä yhden tehdyn homman. Toisekseen jälkeenpäin on mielenkiintoista nähdä, paljonko aikaa mikäkin asia on vaatinut, ja tulevaisuuden projektien aikatauluarviointien kannalta nämä tiedot omasta tekemisestä ovat arvokkaita! Todelliset tuntimäärät voivat olla yllättäviäkin. Lisäksi esimerkiksi jonkin merkin lisääminen valmiiden profiilien tiedostonimeen voi olla kiva muistutus siitä, kuinka monta hahmoa on jo valmiina.

5. Useammin ja vähemmän

Osa kirjoittajista tykkää tehdä kirjoitusta harvemmin ja kerralla paljon, eli niin sanotusti maraton-tyylillä. Jos tällä tyylillä pysyy hyvin aikatauluissa ja se tuntuu mukavalta, niin itselle sopivaa tyyliä on turha lähteä muuttamaan.

Jos kuitenkin tällainen maraton on vaikea aloittaa ja hommat sen takia aina vaan lykkääntyvät, jos viikonlopuksi odottava työmäärä hirvittää tai jos jatkuvasti arvioit ehtiväsi tekemään enemmän kuin lopulta ehdit, niin nämä ovat merkkejä, että maraton-tyyli on tuskin paras mahdollinen sinulle. Etenkin, jos se johtaa jatkuvaan myöhästelyyn, niin on korkea aika kokeilla jotain muuta!

Yksi parhaita tapoja madaltaa aloittamisen kynnystä sekä hankkia itselleen hyvä kirjoitusrutiini on kirjoittaa vähän joka päivä, tai ainakin useampana päivänä viikossa. Tämä voi aluksi tuntua vaikealta, mutta ajan kanssa, kun hommasta alkaa saada kiinni, kirjoittamisen aloittamisesta tulee yhä helpompaa. Kun tämä alkaa sujua, niin kirjoittamista voi mahdollistaa vaikka mihin väleihin, esim. bussissa tai jopa kassajonossa voi kirjoittaa. Lisäksi kun ei tule pitkiä taukoja kirjoittamiseen, niin kirjoittamisen jatkaminen on helpompaa, sillä ei tarvitse palautella mieleen, että missäs menikään.

Jos iskee hyvä inspiraatio, niin niitä maratonejakin voi toki vetää lisäksi! Niissä kun on se hyvä puoli, että silloin yleensä pääsee paremmin syventymään ja keskittymään ja siksi tekemään tehokkaammin.

6. Varaa kirjoitusajat

Jos on aloittamisen vaikeutta tai kiireitä, kannattaa varata viikosta tietyt ajat kirjoittamiselle, ja pitää niistä kiinni. Tällöin asialle on varmasti päiväjärjestyksessä aikaa, ja on vaikeampi luistaa kirjoittamisesta, kun

sille on dedikoitu aikaikkuna, jolloin on luvannut itselleen tehdä työtä eteenpäin.

Jotkut myös saavat muiden seurassa asioita paremmin aikaan, koska voivat samalla pallotella ideoita ja toinen on siinä vahtimassa, että tekee hommia. Muiden kanssa voi siis sopia yhteisiä kirjoitustreffejä.

7. Pomodoro

Pomodoro on aloittamisen vaikeuden voittamiseen ja asioiden tehokkaaseen aikaan saamiseen soveltuva tekniikka. Siinä asioita tehdään tietyn mittaisissa (yleensä 25 min) pikkupalasissa eli "tomaateissa", jonka jälkeen on pieni tauko, ja sitten uusi tomaatti.

Alkuperäiset englanninkieliset ohjeet tekniikkaan:

<https://francescocirillo.com/pages/pomodoro-technique>

Suomenkielinen versio:

<http://www.gradutakuu.fi/2010/02/18/pomodoro-tekniikalla-tehokkuutta-ja-ajanhallintaa/>

Ja mm. täältä löytyy Pomodoroon sopiva ajastin: <https://tomato-timer.com/>

8. Palkitse itseäsi

Saitko asian dedikseen mennessä valmiiksi, tai ylipäättään saitko jotain valmiiksi vaikkakin sitten pikkuisen myöhässä? Mahtavaa! Palkitse itsesi jotenkin, esimerkiksi vuolaalla itsesi kehuskelulla, rentoutumishetkellä, hyvällä ruualla, tai millä tahansa mistä pidät ja mikä on odottamisen arvoista.

Jos on aloittamisen vaikeutta, niin lupaa itsellesi, että saat jonkin kivan asian vasta sitten, kun jokin homma tai sen osa on tehty. Esimerkiksi tyylillä "voin katsoa yhden jakson Netflixistä joka kerta, kun saan kaksi sivua kirjoitettua."

9. Raportoi tekemisistä tiimille

Kirjoituskaverin tai kaverien kanssa voi sopia, että tekemisistään raportoi toiselle, esim. aina kun hahmo valmistuu tai kun saa yhden juonen tehtyä. Voi olla motivoivaa, että pääsee kertomaan saaneensa asioita aikaan. Toista voi myös ihan erikseen pyytää kommentoimaan jotain kannustavaa joka kerta, kun raportoi aikaansaamisista, ja tietenkin tehdä sama toiselle. Tällöin kehut aikaansaamisesta eivät ole vain oman itsensä varassa, vaan tuntuu vielä paremmalta kuulla kehut jonkun muun suusta!

10. Motivoi itseäsi

Pyri motivoimaan itseäsi millä tahansa tavalla, joka toimii sinulle. Esimerkiksi anna itsesi haaveilla ja visualisoida huippuja pelikohtauksia, pelaajien innostusta ja kiitoksia sekä reaktioita juoniin. Sen jälkeen, kun hahmot on lähetetty, on kuitenkin hyvä palauttaa itsensä realistiselle tasolle, ettei koe liian raskasta pettymystä, jos pelaajien reaktiot eivät vastaakaan haaveita.

Toisekseen motivaatiopulan iskiessä voi listata kaikkia kirjoittamishomman ja projektin kivoja, positiivisia ja siistejä puolia. Säästä myös johonkin paikkaan positiivisia kommentteja ja reaktioita, joita olet saanut aikaisemmin tekemistäsi peleistä tai tuotoksista. Näitä voi sitten kaivaa esiin muistuttamaan itseään onnistumisista, mikä voi taas tuoda uutta puhtia tekemiseen.

Kolmanneksi voit palata sen asian pariin, joka alunperin aiheutti inspiraation tekemiseen. Kenties se oli jokin fiktiivinen teos, kokonainen genre tai poliittinen keskustelu. Muiden tuotoksien kuluttaminen voi tuoda lisää innostusta tehdä omaa. Samalla logiikalla myös larpissa ihan vaan pelaajana käyminen voi tuoda lisää intoa omaan tekemiseen!



11. Älä odota inspiraatiota

Hyvät inspiraation hetket kannattaa hyödyntää niin pitkälle kuin mahdollista. Huonoina inspiraation hetkinä on hyvä tehdä vähän aikaa jotain muuta, esimerkiksi käydä kävelyllä, sillä se voi virkistää aivoja. Aikatauluissa pysymisen kannalta inspiraatiota ei voi kuitenkaan odotella päivä- tai varsinkaan viikkokaupalla, vaan asioita täytyy saada aikaan.

On vahingollinen harhakuva ajatella, että inspiraatio vain iskee, eikä sen syntyyn voi vaikuttaa. Inspiraatiota voi houkutella esiin tekemällä asioita, jotka saattavat luovaan olotilaan. Joskus inspiraatio ei tule takaisin ennen kuin kunnolla yrittää. Joskus paras tapa päästä luovasta blokista yli on istua alas ja raastaa aivoja esimerkiksi aivoriihen avulla niin kauan kunnes homma alkaa taas sujua. Joskus huononkin tekeminen on parempi kuin ei minkään tekeminen. Luovuus on taito, jota voi oppia siinä missä muitakin asioita! Jos haluaa lisää vinkkejä tähän, kannattaa lukea luovuuteen liittyvää kirjallisuutta.

Kuten Chuck Closen tunnettu sanonta menee:

"Inspiraatio on amatööreille; loput meistä saapuvat paikalle ja ryhtyvät työhön. Jos vain odottaa, että pilvet väistyvät ja salama iskee aivoihin, niin ei tule saamaan aikaan paljonkaan. Kaikki parhaat ideat syntyvät prosessista; ne syntyvät työstä itsestään."

12. Etuajassa tekeminen vähentää stressiä

Jos asiat tekee vasta viime tipassa, tekemättömät hommat kummittelevat ja stressaavat mielessä siihen asti. Jos hoitaa hommat aikaisessa vaiheessa pois alta, selviää paljon vähemmällä tuskastelulla, ja voi huoletta ja hyvällä omallatunnolla tehdä muita juttuja! Tekeminenkin on mukavampaa, kun ei koskaan ole varsinaisesti kiire, vaan on aikaa tehdä rauhassa. Laatukin on parempaa, kun ei ole tehty hätiköiden, toki jotkut saattavat suoriutua paremmin paineen alla.

13. Poista keskeytykset

Aikatauluissa pysymistä tietenkin edistää, jos saat tehtyä hommia tehokkaasti eteenpäin. Yksi pahin tehokkuuden syöjä on keskeytykset. Laita siis hommien ajaksi pois kännykkä, some ja kaikki muut mahdolliset asiat, jotka voisivat keskeyttää. Keskeytykset vain yhden tehtävän tekemiseen kerrallaan.

14. Opi virheistä

Jos myöhästyit deadlinesta, mieti miksi, ja mitä voisit tehdä välttääksesi sen tulevaisuudessa.



JOHTAJAN & TIIMIN KEINOJA

Jos johdat kirjoitustiimiä ja haluat edistää kirjoittajien pysymistä aikatauluissa, niin kaiken edellämainitun lisäksi tässä esitellään joitakin mahdollisia tekniikoita. Osa näistä toimii myös epähierarkkisessa tiimissä, jossa ei ole erikseen määritelty johtajaa. Tällöin tiimiläiset voivat olla asioista vastuussa toinen toisilleen.

Motivoi!

Yksi johtajan tärkeimmistä tehtävistä on motivoida ja innostaa. Ei kukaan jaksaa tehdä vapaaehtoisuunia (tai mitään muutakaan), jos siihen ei ole yhtään intoa. Porukka saatiin jotenkin innostettua mukaan projektiin, nyt tehtäväsi on pitää sitä innostusta yllä. Silloin tiimi jaksaa painaa hommia, ja hahmot valmistuvat todennäköisemmin ajallaan.

Motivointikeinoja esimerkiksi: jaa omaa innostusta, visioita ja optimismiasi – se on tarttuvaa. Luo kirjoittajille tunnetta auttamisen ilosta ja/tai siitä, että he tekevät jotain merkityksellistä ja siistiä. Anna positiivista palautetta, esim. kehaise kun asioita on saatu aikaan, kerro mistä tykkäsit

hahmoissa. Yritä luoda ja pitää yllä hyvää ryhmähenkeä ja tekemisen meininkiä. Kommunikoivat asioista avoimesti ja rehellisesti. Pyydä kirjoittajilta mielipiteitä asioista ja huomioi ne. Osoita luottamusta, välittämistä ja kunnioitusta. Voit myös esimerkiksi antaa mukavalta tuntuja pieniä etuja pelin jälkeen tai kokouksissa vaikkapa ruuan muodossa. Voit myös tuoda esiin edellisen luvun "motivoi itseäsi" -kohdassa kuvattuja seikkoja.

Parhaat tiimit motivoivat sisäisesti toinen toisiaan. Kivassa ja toimivassa ryhmässä ja ympäristössä on mukavaa tai jopa todella mahtavaa tehdä hommia.

Johda esimerkilläsi

Jos projektin vetäjät eivät itsekään pysy aikataulussa, niin on turha odottaa, että muutkaan pysyisivät. Johda esimerkilläsi, niin muutkin näkevät, että kyllä, niissä aikatauluissa pysyminen on täysin mahdollista.

Palavereita tarpeeksi usein

Tiimin kanssa tarpeeksi usein kokoustaminen on tärkeää! Kokoukset ensinnäkin edistävät tekemistä kuin itsestään, koska siellä voidaan yhdessä suunnitella juttuja eteenpäin. Se antaa hyvän mahdollisuuden kirjoittajille sopia kontakteista ja tehdä yhteisiä juonia, jolloin pelistä tulee paremmin yhteen nivoutunut kokonaisuus. Se luo myös tunnetta siitä, että hommia tulisi omallakin ajalla tehdä eteenpäin - tämän voi aiheuttaa esim. ryhmäpaine tai kokouksen aiheuttama tekemisen fiilis tai motivaatiopuuska.

Osalle on tärkeää kokea, että hommia tehdään yhdessä eikä se ole pelkkää yksin pakertamista. Muiden kanssa juttelu voi myös edistää luovuutta ja auttaa näkemään asioita uudelta kantilta. Kokous tarjoaa myös hyvän alustan keskustella, jos kirjoittajilla on kysymyksiä. Silloin voi lisäksi tuoda esille ilmoitusluontoisia asioita tai selvitellä, kaipaavatko projektin käytännöt parannuksia. Kokouksen seurauksena oma laskenut innostus projektista saattaa olla taas palautunut.



Myöhästymisistä ilmoittaminen

Sopikaa kirjoittajien kesken, että aina kun jostakusta alkaa tuntua siltä, että ei ehdi hoitaa sovittuja hommia ajoissa, niin tämä ilmoittaa asiasta joko tiimin vetäjälle tai tiimille. Samalla kirjoittajan pitäisi kertoa, että milloin uskoo homman valmistuvan. Tiimin vetäjän tai muun tiimin stressiä vähentää, kun he tietävät tarkalleen, missä mennään. Toisekseen tämä voi lisätä kirjoittajan kynnystä luisua dediksistä, kun hän tietää jonkun odottavan ja tarkkailevan dediksissä pysymistä. Jos kirjoittaja ei itse ota yhteyttä, niin tiimin vetäjän tai jonkun tiimistä kannattaa ottaa yhteyttä heti dedispäivän jälkeen (1-2 päivän kuluessa) ja kysyä, koska hommat valmistuvat. Jos tehtävät alkavat myöhästyä enempi, niin niiden perään kannattaa kysellä tasaisin väliajoin.

Myöhästymisten korjaustoimenpiteet

Jos joku alkaa olla liikaa myöhässä välideadlineista ja tuntuu, että kyseisen kirjoittajan hommat alkavat turhan paljon kasautua tai että hän ei välttämättä kykene tekemään niitä, niin ryhtykää korjaustoimenpiteisiin. Älkää antako hommien kasautua liiaksi, koska mitä myöhemmin asioista otetaan koppi, sitä suuremmalla todennäköisyydellä asiat myöhästyvät viimeisestä dediksestä. Selvitä, minkälaista apua kirjoittaja tarvitsisi välidediksissä pysymiseen ja sitten yritä jotain kautta saada tämä apu aikaan. Kenties jollakulla toisella kirjoittajalla on ekstra-aikaa, projektiin voidaan etsiä lisääpukäsiä tai ehkä kirjoittaja kaipaa vain ideointiapua, kannustajaa tai kuuntelevaa olkapäätä.

Jos hahmot myöhästyvät

Jos vaikuttaa siltä, että hahmoprofiilit myöhästyvät luvatusa, kommunikoi asiasta pelaajille. Muutenkin pelaajat monesti tykkäävät pysyä ajan tasalla projektin etenemisestä ja aikatauluista. Asiasta tiedottelu antaa pelaajille realistisempaa käsitystä siitä, mitä odottaa, sekä luo myös painetta tiimille täyttää annetut lupaukset.

Loppusanat

Larpin hahmokirjoituksen aikataulujen hallinta on haastava laji, jonka oppiminen voi viedä aikaa ja yritystä - jopa lukuisten järjestettyjen pelien verran. Kuitenkin sitten kun sen taitaa, ei tarvitse stressata kiirettä ja aikaansaamattomuutta. Tämä vapauttaa energiaa siihen tärkeimpään: hahmojen varsinaisen sisällön luomiseen.



Antoisia suunnittelu- ja kirjoitushetkiä!