

# Roolipeliasun suunnittelun ja valmistuksen prosessit sekä pukeutuminen, asun vaikutukset ja elämykset roolipelissä

*Genre (fantasia, vampyyri, kyberpunk jne.)*  
*Lajityyppi (heimo: kääpiöt, haltijat, peikot jne.)*  
*Hahmon ominaisuudet (luonteenpiirteet, taidot jne.)*  
*Suunnittelun aloitus (asun väri, muoto, malli)*  
*Omat resurssit (käsityötaidot, käytettävissä oleva aika, raha)*

*Elokuvista, internetistä, kirjallisuudesta, musiikista ja taiteista saadut vaikutteet*  
*Kulttuurin vaikutus (roolipelaajien oma kieli ja sanasto)*

*Omat aikaisemmat kokemukset ja elämykset*

*Tietojen etsiminen (esim. pukuhistoria, heraldiikka)*  
*Omien käsityötaitojen puntarointi (kaavoitus, kokoaminen)*  
*Materiaalien valinta (asun olemukseen kuuluvat oikeat materiaalit)*  
*Käsityötekniikoiden valinta (ompelu, neule, kirjonta jne.)*  
*Taloudelliset resurssit (materiaalien hinta)*  
*Ilmaston huomioiminen asun valmistamisessa*

*Mielikuvituksen ja luovuuden käyttäminen*

**Hahmon luominen ja roolipeliasun alkumielikuva**

**Roolipeliasun tekninen toteutus**

**Roolipeliasu**



**Pukeutumisen rituaali**

*Tyyliin kuuluvien asusteiden ja esineiden valinta*  
*Asun läheisyys vartaloon*  
*Hahmoon samaistuminen*  
*Pelin "hengen luominen"*

**Roolipeliasun vaikuttavuus**

*Tyylin valinta (esiintymistyyli joka sopii hahmon olemukseen)*  
*Hahmon uskottavuus*  
*Materiaalien käyttäytyminen*  
*Asun sopivuus (istuvuus, mukavuus) ja asun lämpimyys/viileys*  
*Asun käyttäytyminen liikkeessä (kinesteettinen vuorovaikutus)*

**Elämykset**

*Asun valmistamisen elämykset (onnistuminen/epäonnistuminen)*  
*Asun vaikutus eläytymisen onnistumiseen*  
*Toisten pelaajien reaktiot (ihailu)*  
*Roolihahmon tunnistettavuus*  
*Pelin onnistuminen kokonaisuutena*  
*Esteettiset elämykset (esim. toisten pelaajien asut, roolipelipaikka)*