

Roolipelisääntökirja

PEKKA VALLA

Metropolia AMK

Tekijä: Pekka Valla
Otsikko: Roolipelisääntökirja
Sivumäärä: 69 sivua
Aika: 25.4.2023

Tutkinto-ohjelma: Muotoilun tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto: Teollinen muotoilu
Ohjaajat: Ohjaaja Juha Ainoa, Vastuuarvioija Merja Kosonen

TIIVISTELMÄ:

Opinnäytetyö keskittyy roolipelisysteemin sääntöjen ja fiktiivisen maailman luomiseen peli- ja palvelumuotoilun näkökulmasta. Työn tarkoituksena on rakentaa pelisysteemi, joka taitetaan kirjaksi. Pelisysteemille luodaan myös kuvitteellinen fantasiamaailma, johon peli sijoittuu. Työn tarkoitus on myös tarkastella roolipelisysteemin luomisprosessia muotoilijan näkökulmasta sekä saada aikaan toimiva ja mielekäs lopputulos sekä käyttäjän että tekijän mielestä.

Tutkimusmenetelminä käytetään vertailuanalyysiä muista roolipelisysteemeistä sekä osallistuvaa havainnointia omasta luomuksesta. Opinnäytetyö on aiheellinen, sillä roolipelimarkkina on kasvanut viime vuosina, ja internetin ansiosta yksityisten henkilöiden luomien systeemien levittäminen muille on helpompaa kuin koskaan. Lopullisen tuotoksen jakaminen esimerkiksi netissä voi olla mahdollinen jatkosuunnitelma roolipelille.

Avainsanat: Roolipelit, pelimuotoilu, palvelumuotoilu

Author: Pekka Valla
Title: Role-playing game rulebook
Number of Pages: 69 pages
Date: 25.4.2023

Degree Program: Design
Specialisation: Industrial design
Instructors: Instructor Juha Ainoa, Head of Degree Program Merja Kosonen

ABSTRACT:

The thesis focuses on creating the rules and fictional world of a role-playing game system from the perspective of game and service design. The purpose of the work is to build a game system that turned into a book. An imaginary fantasy world in which the game takes place is also created for the system. Another purpose of the work is to examine the processes of creating a role-playing game system from a designer's standpoint, and to achieve a functional and meaningful result for both the user and the creator.

Comparative analysis of other role-playing game systems and participatory observation of the created game system are used as research methods. The thesis is topical because the role-playing game market has grown in recent years, and thanks to the internet it is now easier than ever to distribute systems created by private individuals. For example, sharing the final product online can be a possible follow-up plan for the role-playing game.

Keywords: Role-playing games, game design, service design

Sisällysluettelo

| | |
|--------------------------------|----|
| 1. Johdanto..... | 1 |
| 2. Taustoitus..... | 2 |
| 2.1. Aiheen rajaus..... | 2 |
| 2.1.1. Viitekehys..... | 2 |
| 2.1.2. Aiheellisuus..... | 6 |
| 2.1.3. Määritelmät..... | 9 |
| 2.2. Teoria..... | 12 |
| 2.2.1. Pelimuotoilu..... | 12 |
| 2.2.2. Palvelumuotoilu..... | 12 |
| 2.3. Tutkimushaaste..... | 13 |
| 3. Tutkimus..... | 14 |
| 3.1. Benchmarking..... | 14 |
| 3.2. Havainnointi..... | 37 |
| 3.2.1. Menetelmät..... | 37 |
| 3.2.2. Tulokset..... | 39 |
| 3.3. Menetelmien pohdinta..... | 39 |
| 4. Tuotos..... | 41 |
| 4.1. Muotoilun prosessi..... | 41 |
| 4.2. Tuottaminen..... | 44 |
| 4.2.1. Pelisysteemi..... | 45 |
| 4.2.2. Pelimaailma..... | 52 |
| 4.3. Pelitestaus..... | 55 |
| 4.4. Taitto & paino..... | 60 |
| 5. Yhteenveto..... | 63 |

1. JOHDANTO

Roolipelien suosio on viime vuosina kasvanut vauhdikkaasti, mutta markkinoita ovat edelleen dominoineet tietyt jo pitempään myynnissä olleet pelisysteemit. Vuoteen 2023 siirryttäessä markkinoiden suurimman roolipelisysteemin omistava yhtiö Wizards of the Coast aiheutti kohua roolipeliyhteisössä tekijänoikeusselkkauksen takia, ja lopputuloksena hyvin moni päätti jättää kyseisen pelisysteemin. Tarve korvaaville systeemeille on kovempi kuin koskaan, ja jatkuvasti verkostoituvampi maailma helpottaa yksilöiden luomien pelisysteemien suosimista ja levittämistä.

Halunani on tarkastella sekä luoda roolipelisysteemi yksilön tasolla. Lähestyn ongelmaa muotoilijan näkökulmasta, ja tavoitteena on kehittää onnistunut pelisysteemi, jota esimerkiksi oma kaveripiirini voisi käyttää pelatessaan roolipelejä. Lopputuotteen tulee olla muista olemassa olevista roolipelisysteemeistä inspiroitunut mutta silti itse tehty ja uniikki sekä muista erottuva. Toimeksiantajana toimin minä ja kustannan tuotteen painamisen itse.

Aloitan tutkimuksen aiheesta vertailemalla ja analysoimalla olemassa olevia roolipelejä ja niiden systeemeitä. Siirryn tämän jälkeen oman systeemin kehittämiseen ja palaan tutkimusmenetelmiin, kun peli on testattavassa kunnossa. Tällöin käytän osallistuvaa havainnointia peliryhmän kanssa ja kirjaan ylös mahdolliset korjausehdotukset ja muut olennaiset huomiot. Tämänkaltainen pelitestaus olisi viisasta tehdä iteratiivisesti useamman kerran, mutta aikataulun takia ehdin tehdä tämän vain kerran.

Opinnäytetyössäni tulen ensiksi taustoittamaan aiheen tarkemmin kertomalla viitekehuksesta ja roolipelien aiheellisuudesta, avaamalla muutamia termejä lukijalle ja selittämällä teoriaa peli- ja palvelumuotoilusta. Tämän jälkeen selitän tutkimusmenetelmäni ja niistä saadut johtopäätökset. Sen jälkeen siirryn itse systeemin kehittämiseen ja siihen liittyviin prosesseihin muotoilumallien kautta sekä pelin testaukseen ja kirjan taittoon ja painoon. Lopuksi käyn läpi johtopäätökset ja viimeisen pohdinnan aiheesta sekä mahdolliset jatkosuunnitelmat.

2. TAUSTOITUS

2.1. AIHEEN RAJAUS

Tarkoituksena on luoda ryhmässä pelattava roolipelisysteemi (engl. TTRPG eli tabletop role-playing game) ja teettää säännöistä fyysinen sääntökirja, jonka itse taitan, mikäli aikaa riittää. Luon lisäksi systeemille fiktiivisen fantasiamaailman, joka liitetään kirjaan ja johon peli sijoittuu. Kirjoitan kirjan kokonaan englanniksi, sillä koen sillä kielellä olevan suuremmat mahdollisuudet pärjätä ja kilpailla muiden systeemien kanssa. Teen työn ensisijaisesti peli- ja palvelumuotoilun prosesseja käyttäen. En ole luomassa lauta- tai strategiapeliä kuten esimerkiksi Monopoly tai Warhammer 40 000. Lopputuloksen mahdollinen markkinointi – joka kyllä kiinnostaa ja jonka mahdollisuutta painattaminen tapaa – ei myöskään ole osa työtä.

2.1.1. VIITEKEHYS

PELISUUNNITTELU

Päämääräinen kehitysprosessi itse pelin mekaniikoihin ja siihen, miten kyseinen systeemi toimii, perustuu pelisuunnittelun prosesseihin. Lähestymällä projektia tältä kantilta varmistan sen, että keskityn tämänkaltaiselle aiheelle tärkeisiin ominaisuuksiin.

PALVELUMUOTOILU

Valokeilassa pelin kannalta ovat sen käyttäjät. Kaikki pelin sisältö on tuotettu, suunniteltu ja toteutettu pelaajia eli käyttäjiä varten. Täten palvelumuotoilu on myös tärkeä osa systeemin rakentamista: loppukäyttäjän on ymmärrettävä säännöt helposti ja päästävä mahdollisimman nopeasti kiinni pelimaailman tarjoamaan elämykseen. Tähän tarkoitukseen tarvitaan palvelumuotoilun kautta luotua käyttäjälähtöistä suunnittelua sekä immersiota luovaa pelimaailmaa.

Koska roolipelisysteemit voivat olla omalla tavallaan melko samankaltaisia, erottautumiseen pyritään itse pelimaailman ja brändäyksen kautta. Tässä subjektiivinen mielipiteitten määrä kasvaa sillä mekaniikkojen ja numeraalisten vaikuttajien rooli vähenee ja pinnalle nousee se, mitä ja miten itse pelimaailmasta kerrotaan. Tätä voidaan verrata kahden eri fiktiokirjan maailmaan ja siihen subjektiiviseen mielipiteeseen, kummasta lukija tykkää enemmän. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö pelin sääntöjen kannata olla omaperäisiä, vaan sitä, että ainutlaatuisella maailmalla voi saada jo paljon aikaan omanlaisen systeemin luomisessa.

ROOLIPELI

Roolipeleissä pelaaja omaksuu fiktiivisen hahmon roolin tietyssä tapahtumapaikassa. Pelaajien valinnat ja teot joko onnistuvat tai epäonnistuvat kyseisen pelin virallisten sääntöjen ja järjestelmän mukaan. Roolipelejä voi pelata monella eri tavalla. On live-roolipelaamista eli larppaamista, videopelejä, tekstipohjaisia roolipelejä sekä pöytäroolipelejä. Opinnäytetyötäni varten keskityn vain ja ainoastaan pöytäroolipeleihin, ja tästä lähtien käyttäessäni termiä roolipeli ovat kaikki muut roolipelien muodot poissuljettuja.

Pöytäroolipeleissä virallisina sääntöinä toimivat sääntökirjat ja järjestelminä pelisysteemi, jota pelaajat käyttävät. Sääntöjä usein tulkitsee pelaajien valitsema pelinohjaaja. Pelaajat usein selittävät tekonsa kertomalla niistä joko omana itsenään tai hahmonaan. Tämän jälkeen heitetään noppaa, jonka tuloksen pelinohjaaja selittää pelaajille, ja sekä peli että tarina siirtyvät eteenpäin. Koska tällaista roolipelaamista ei rajaa esimerkiksi videopelin moottori, sääntöjä voi vapaasti tulkita tilanteen mukaan ja improvisointi on yleistä. Suurimmassa osassa pöytäroolipeleistä on pelinohjaaja, nopanheittoon perustuva systeemi, taikuuksia ja oma fantasiamaailma, mutta vertailuanalyyssissä tulee käymään ilmi, ettei tämä välttämättä aina ole näin.



[Kuva 1: PCMag 2022]

FANTASIA

Tässä yhteydessä fantasialla tarkoitetaan hyvin yksinkertaisesti Taru sormusten herrasta -tyylistä fantasiaa, siis fiktiivisyyttä ja tarinoita kuvitteellisista maailmoista, jotka ovat usein juuttuneet teknologisesti keskiaikaan. Vaikka fantasia on genrenä kehittynyt paljon ja näyttää nykyään hyvin erilaiselta Tolkienin aikaan verrattuna, eriskummalliset maailmat ja hahmot ovat edelleen tämän kirjallisuuden ytimessä. Tämänkaltaisten maailmojen luominen on minulle mielekästä, ja haluan ehdottomasti sisällyttää sellaisen pelisysteemin kokonaisuuteen ihan jo pelkästä omasta intohimosta, mutta myös siksi että luotu maailma antaa pelaajille valmiin ympäristön, mihin uppoutua pelaamaan, helpottaen pelin aloittamisesta syntyvää taakkaa. Lisäksi valmiiksi luotu maailma vahvistaa luotujen mekaniikkojen pohjaa antaen niille tarinallisen syyn esiintyä pelissä.

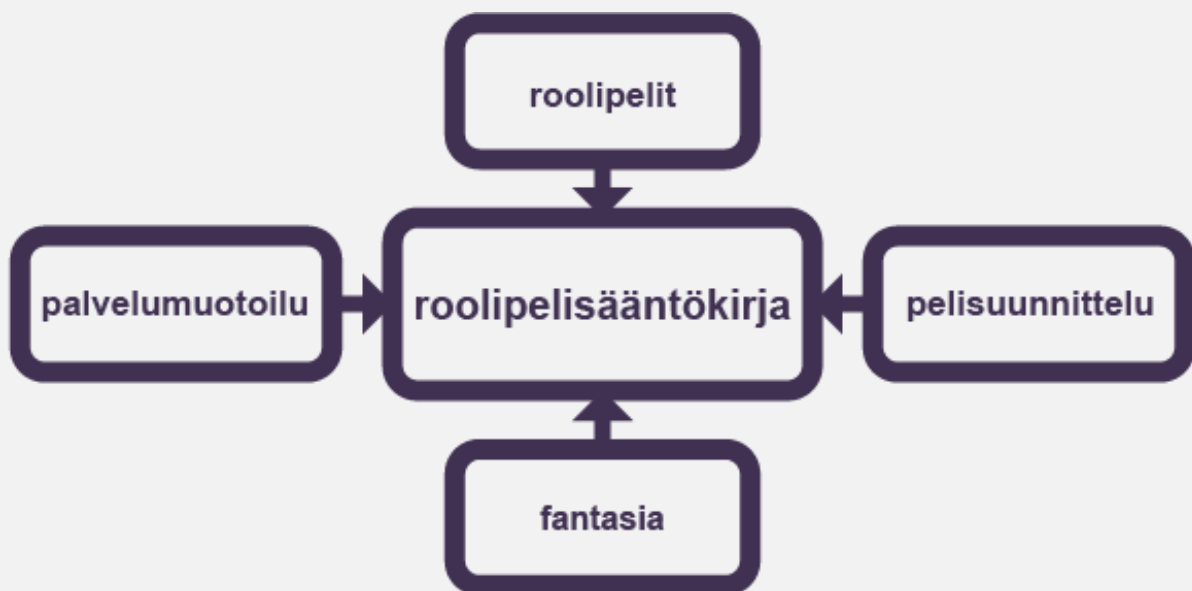
MITÄ EI KUULU TYÖSTÖÖN TAI VIITEKEHYKSEEN

Pelisysteemi ei tule omaamaan piirteitä strategiapeleistä kuten Warhammer 40 000, vaan keskittyy yksilöiden tasoiseen tarinankerrontaan. Koetan nojata pelissäni enemmän tarinakerronnallisiin metodeihin kuin pelimäisyyteen.

Pelisysteemi ei myöskään tule olemaan lautapelin kaltainen, mikä tässä kontekstissa tarkoittaa muutamaa asiaa: pelin tarkoitus on olla narratiivinen eli kertova, eikä sääntöjen tarkoitus ole luoda kilpailullista päämäärää, jossa pelaajat koettavat voittaa toisensa.

Mainitsin nämä kaksi pelikategoriaa siksi, koska kummastakin voi löytää halutessaan roolipelaamisen elementtejä ja pelikategoriat voivat täten olla osittain päällekkäisiä. Halusin kuitenkin projektiani varten rajata työstettävän aihealueen mahdollisimman tarkasti, jotta voisin keskittyä oleellisiin suunnittelun komponentteihin.

En myös keskity minkäänlaiseen markkinointiin kirjaan liittyen. Vaikka tämä olisi mahdollista pidennetyllä aikataululla ja mielenkiintoa tämänkaltaiselle jatkolle löytyy, tiesin jo alkuvaiheessa, että aika on rajattu enkä ehtisi taikka jaksaisi miettiä asiaa itse opinnäytetyöhön liittyen. Urakan loputtua saatan jatkaa pelisysteemin kehittämistä ja myymistä eteenpäin, mikäli sille löytyy mahdollisuus tai halua.



[Piiros 1: havainnollistava kuvitus viitekehyksestä]

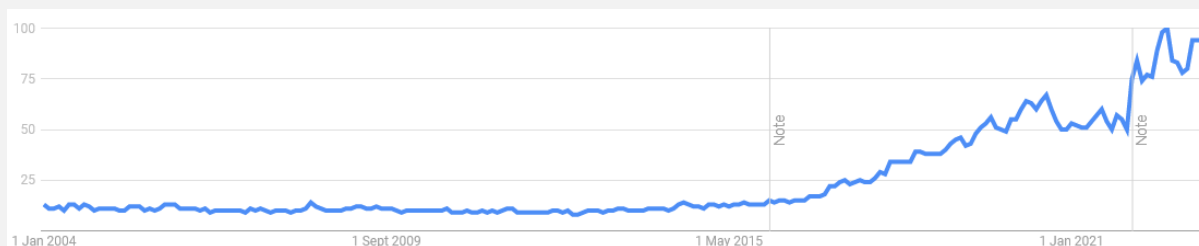
TYÖKALUT – KIRJALLINEN & VISUAALINEN TYÖSTÖ

Kirjalliseen työstöön käytän sekä Google Documents- että Microsoft Word -ohjelmia. Visuaaliseen työstöön käytän Adobe Illustrator- ja Photoshop -ohjelmia sekä Adobe InDesign -ohjelmaa taittoa varten. Kuvituksena kirjaa varten käytän keskiaikaisia puupiirroksia, jotka ovat netistä Public domain -käytännön alla ladattuja ja itseni muokkaamia.

2.1.2. AIHEELLISUUS

Yhtenä syynä aiheeni valintaan on oma mielenkiintoni roolipelejä ja niiden maailmoita kohtaan. Aloitin Dungeons & Dragons -pelin seuraamisen sivusilmällä vuonna 2016 ja itse pelaamisen muutamaa vuotta myöhemmin. Olen erityisen kiinnostunut pelimaailman luomisesta mutta aina myös miettinyt, miksi jokin tietty mekaniikka on pelissä ja mikä ajatus sen takana oli. Peliryhmäni tykkää myös mukauttaa ja räätälöidä virallisia pelin sääntöjä siten, että ne toimivat meille paremmin. Tämä sai minut jossain vaiheessa miettimään, olisiko hyödyllistä vain suoraan luoda omalle ryhmälle sopiva pelisysteemi ja maailma. Tämän jälkeen tajusin aiheen olevan täydellinen myös oppinäytetyöksi, ja päätin liittää projektini siihen.

Roolipelien suosio on kasvanut tasaisesti viimeisen kymmenen vuoden aikana, ja yleinen tietoisuus erilaisista roolipeleistä on kasvanut sekä sosiaalisen median että viihteen kautta. Esimerkiksi Dungeons & Dragons, tällä hetkellä maailman suosituin roolipeli, oli kasvanut jatkuvasti vuosina 2013–2020 ja saavuttanut yli 50 miljoonan pelaajan kannattajakunnan (Wieland 2021). Lisäksi Googlessa ”dnd”-hakusanalla tiedon etsiminen maailmanlaajuisesti aiheeseen liittyen on noussut kiivaasti.



[Kuva 2: Google Trends 2023]

SYY SUOSIOLLE

Mistä kyseinen suosion kasvu johtuu? The Guardianin haastattelema Joe Manganiello sanoo sen johtuvan suositusta Netflixin Stranger Things -draamasarjasta. Dungeons & Dragons toimii kyseisessä sarjassa tärkeänä tarinankerrontaelementtinä. (Stuart 2019.) Sarja antoi valtavirran katsojille silmäyksen peliin ja sen kiehtovaan maailmaan. Toisena syynä voi olla internetin ja sosiaalisen median kyky levittää tietoa ja sisältöä ennennäkemättömällä tavalla. Suosituin Dungeons & Dragons -livestreamkanava Twitch-alustalla on Critical Role, joka aloitti toimintansa vuonna 2015 ja joka pelaa peliä suoratoistona katsojilleen kolme kertaa kuukaudessa. Kanavalla on yli 1,2 miljoonaa seuraajaa, ja se sai Kickstarterin avulla kerättyä yli 11 miljoonaa dollaria

oman animaatiisarjan teettämiseen (Critical Role 2022; Critical Role 2023). Sarja pohjautuu Critical Rolen omaan Dungeons & Dragons -peliin, ja maailmasta löytyy selvästi ihmisiä, jotka ovat valmiita maksamaan nähdäkseen kyseisen animaatiisarjan televisioituna. Amazon on sittemmin tilannut ja ostanut Critical Rolelta lisää jaksoja sarjaan, ja ohjelma on nykyään katsottavissa Amazon Primessa (Spangler 2019).

Kolmantena syynä voi olla muiden roolipelimedioiden lisääntyminen esimerkiksi videopelialalla. Tämä luo yleistä mielenkiintoa genreen, ja kuten olen jo aiemmin huomionnut, pöytäroolipelit voivat tarjota kokemuksia, joita videopeleissä ei välttämättä olisi mahdollista kokea. Neljäntenä syynä on yleinen teknologian ja internetin kehittyminen viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana. Nykyään on mahdollista pelata roolipelejä ilman paperia ja kyniä sekä internetin välityksellä ilman, että koko peliryhmä on samassa huoneessa tai edes samassa maassa. Arkkityyppinen ujo nörtti voi kenties olla hieman kulahtanut mielikuva roolipelien pelaajista, mutta nyt netin kautta kenen tahansa on mahdollista löytää samanhenkisiä ihmisiä pelaamaan kanssaan ja tämäkin este on hajoamassa.

Pelit ovat alana olleet jo olemassa kymmeniä vuosia, mutta ovat vasta tietokoneiden ja teknologian kehityksen myötä kasvaneet räjähdysmäisesti ja nousseet tunnustettavaksi muotoilun alakategoriaksi. Salenin ja Zimmermanin (2003) mukaan pelimuotoilu voi kyseenalaistaa taidetta ja viihdettä tehokkaallakin tavalla. On silti hyvä pitää mielessä, että pelien hyödyllisyys riippuu täysin siitä, miten hyötyä toteutetaan ja miten niiden hyödyllisyyteen taiteen ja viihteen kyseenalaistamisessa asennoidutaan. Jos tarpeeksi monet ihmiset uskovat, että pelien tarkoitus on olla piittaamatonta hupia, sellaiseksi pelit myös sitten muuttuvatkin. (Salen & Zimmerman 2003, xi.) Täten pelit elävät jatkuvassa symbioosissa käyttäjiensä kanssa.

VERTA VEDESSÄ

Vaikka itse Dungeons & Dragonsin suosio on kasvanut viimeiset kymmenen vuotta, sen omistava yhtiö Hasbro on kärsinyt osakkeiden hinnan putoamisesta viimeiset puolitoista vuotta (CNBC 2023). Vaikka osasyynä ovat yhtiön muut ongelmat sekä Magic: The Gathering -korttipeliin liittyvät fiaskot, osittaisena syynä ovat myös yhtiön tekemät päätökset liittyen Dungeons & Dragonsin tekijänoikeuksiin. Dungeons & Dragons on toiminut vuodesta 2000 lähtien avoimen pelilisenssin alla (engl. Open Game Licence tai OGL). Tämä tarkoittaa, että esimerkiksi pelin sisäiset säännöt,

mekaniikat, prosessit, rutiinit ja muut pelimetodit ovat käytännössä vapaita käytettäväksi ja modifioitaviksi kenen tahansa omaan systeemiin, kunhan tämä systeemi käyttää myös samaa lisenssiä johdannaisissa tuotteissa: Dungeons & Dragonsiin liittyvät tuoteliiitteet, kuten esimerkiksi logot, tarinat, maailmat, hahmot, kuvitukset jne., eivät ole osa tätä lisenssiä ja niitä ei voi vapaasti käyttää toisessa systeemissä (Wikipedia 2023).

OGL oli toiminut pelisysteemissä jo kaksikymmentä vuotta, mutta vuoden 2023 alussa Wizards of the Coast eli Hasbron tytäryhtiö ilmoitti rajoittavansa lisenssin vapauksia ja pyytävänsä tekijänpalkkioita Dungeons & Dragons -johdannaisista tuotteista. Tämä aiheutti mieletöntä kohua pelin fanien keskuudessa, ja peliyhteisö liittyi yhteen protestoidakseen päätöstä esimerkiksi peruuttamalla jäsenmaksunsa D&D Beyond-alustalta. (Button 2023.) Wizards of the Coast “luovutti” nopeasti ja päätti lopulta 27. Tammikuuta vuonna 2023 jättää pelisysteemin yleiseen käyttöön – siis ilman tekijänoikeuksia muhin kuin tiettyihin nimettyihin hahmoihin, paikkoihin, kertomuksiin ja tapahtumiin (Brink 2023). Pelin mekaniikat ja säännöt jäivät siis yleisellä tasolla vapaaseen käyttöön, ja jokaisella on jälleen mahdollisuus muokata niitä sekä julkistaa omia pelisysteemeitään niihin perustuen.

Wizards of the Coastin ja Hasbron luoma kohu oli kuitenkin liikaa joillekin Dungeons & Dragonsin pelaajille, jotka päättivät lopettaa kyseisen pelisysteemin suosimisen ja siirtyä pelaamaan muita roolipelejä. Tämä siis ei tarkoita, että roolipelien suosio kokonaisuudessaan kärsi, vaan että markkinat voivat lähitulevaisuudessa muuttua ja Dungeons & Dragonsin monopoliasema horjua brändiuskollisuuden kaikotessa. Markkina-alue ei ole siis pelkästään kasvussa, vaan suurin kilpailija alalla vuotaa potentiaalisia asiakkaita ja käyttäjiä. Muutamat roolipelejä tuottavat yhtiöt kuten Paizo ja Green Ronin ovatkin jo kertoneet liikevaihtonsa kasvaneen vuoden 2023 alusta huomattavalla vauhdilla (Hall 2023). Toiveenani on, että pelisysteemien määrä ja valinnanvara kasvaa, ja siihen tarvitaan uusien systeemien luomista.

YHTEISÖLLISYYS

Dungeons & Dragons saattoi pelastua faniensa mielestä suurelta vääryydeltä, mutta vuoden 2023 alkuun liittyvä kohu todisti myös kyseisen yhteisön yksimielisyyden pelin jaettavuuden vapaudesta. Reaktiosta päätellen vaikuttaa siltä, että ainakin Dungeons & Dragons -yhteisö sekä ainakin Pathfinder-roolipelin tekijät ovat sitä mieltä, että vapaasti omaksuttavien ja muokattavien sääntöjen kierrättäminen on hyväksi koko

roolipelialalle - sekä sisällöntuottajille että sen käyttäjille. Esimerkiksi Matt Colvillen mukaan Dungeons & Dragons on aina ollut pikemminkin perinne kuin normaali brändi tai tuote (LegalEagle 2023). OGL muun muassa mahdollistaa sen, että yhteisö voi keksiä mekaniikoita, jotka lopulta päätyvät virallisiin sääntöihin parantaen pelikokemusta. Käyttäessäsi OGL-liitännäisiä mekaniikoita toimit ikään kuin yhteisen hyvän vuoksi, sillä et voi koskaan itse omia näitä konsepteja - ne ovat aina julkiseen käyttöön sidottuja.



[Kuva 3: Tribality 2018]

2.1.3. MÄÄRITELMÄT

Roolipeleihin liittyvää tutkimusta, pohdintaa tai keskustelua ei voi aloittaa ilman, että ymmärtää keskeisiä termejä ja käsityksiä niiden pelaamiseen liittyen. Olen parhaani mukaan yrittänyt lyhyesti selittää auki tässä ne käsitteet, joihin opinnäytetyössäni tulen useammin viittaamaan.

TERMINOLOGIA

Attribuutti: pelattavan hahmon ominaisuus joko fyysisellä tai mentaalilla tavalla, esimerkiksi voima, ketteryys, älykkyys jne. Yleensä roolipelisysteemissä näitä attribuutteja on useita, ja niille annetaan numeerinen arvo.

D6: lyhenne englannin sanasta Dice 6, joka tarkoittaa yksinkertaisesti noppaa ja sen sivujen määrää. D6 on siis jokaiselle tuttu kuutionoppa. Roolipeleissä nopan

silmäluvut voivat vaihdella paljon, mutta useimmin käytetyt silmäluvut ovat neljä, kuusi, kahdeksan, kymmenen, kaksitoista ja kaksikymmentä.



[Kuva 4: Pixabay 2018]

Klassinen fantasia: täysin itse keksitty nimike käännöksenä englannin termistä pulp fantasy, tarkoittaen fantasiatarinoita, jotka on kirjoitettu ennen 1970-lukua. Hyvänä esimerkkinä tällaisesta kirjallisuudesta olisi Robert Howardin 1930-luvulla kirjoittama Conan barbaari -sarja.

Korkea/matala fantasia: engl. high/low fantasy. Nämä kaksi ovat fantasiakirjallisuuden alalajeja. Korkea fantasia on usein täysin kuvitteellinen maailma, josta voi löytää paljon suurenmoisia hahmoja, otuksia ja taikuuksia. Matala fantasia taasen voi sijoittua hyvin realistiseen maailmaan, jopa pohjautuen osittain tai kokonaan oikeaan maailmaan, jossa voi silloin tällöin sattua jotain yliluonnollista.



[Kuva 5: havainnollistava kuva korkeasta vs. matalasta fantasiasta: Gamerant 2023]

Luokka: engl. class, hahmolle omaksuttava arkkityyppinen rooli fantasiakirjallisuudesta. Hyvinä esimerkkeinä toimivat jonkin sortin varas tai rosvo, hengellinen tempeliritari tai vanha ja viisas velho. Joissain roolipeleissä on pääluokkia ja alaluokkia (subclass), joihin pelaajan hahmo voi kehittyä tai keskittyä. Lisäksi joissain peleissä on mahdollista sekoittaa luokkia luomalla moniluokka (multiclass), joka saa usein alkuperäisistä luokistaan kykyjä tai ominaisuuksia.

Mekaniikka: pelin sisäinen sääntö tai metodi. Nämä muodostavat roolipelien toiminnallisuuden ja määrittävät erilaisten toimintojen kulun sekä päätöksen. Käytän tekstissäni sekä sääntöjä että mekaniikkoja termeinä selittämään samoja asioita. Mekaniikoille on luonteenomaista rajoittaa pelaajan toimintamahdollisuuksia pelin sisällä, olla ennalta määriteltyjä ja sitovia, vaikuttaa jokaiseen pelaajaan, olla toistettavissa sekä olla mahdollisimman täsmällisiä ja tarkkoja (Salen & Zimmerman, 122–125). Mikäli yksi pelaajista toimii pelinohjaajana, eivät mekaniikat tällöin vaikuta kirjaimellisesti jokaiseen pelaajaan, sillä pelinohjaajalla on usein valtuuksia ja oikeuksia ohjata peliä tavalla, jota muut pelaajat eivät voisi jäljitellä.

Narratiivi: itsessään melko laaja käsite, mutta projektissani tämä termi lähinnä tarkoittaa kaikkea tarinankerrontaan liittyvää. Usein roolipelisysteemin voi jakaa kahteen osaan: sen mekaanisiin sääntöihin ja systeemiin sekä tarinankerronallisiin antimisiin ja siihen, miten systeemi tukee näitä antimia. Kun pelin pelaajat istuvat yhdessä pöydän ääreen pelaamaan peliä, he eivät pelaa pelkästään peliä nopilla vaan myös ajatuksillaan ja sanoillaan. Nämä jälkimmäiset osat muodostavat roolipeleille mielestäni uniikin lähestymistavan: kerronnan eli narratiivin.

NPC: engl. Non-Playable Character eli hahmo, jota kukaan pelaajista ei ohjaa vaan pelinohjaaja käyttää antaakseen pelaajille mahdollisuuden vuorovaikutukselle pelimaailman kanssa.

Pelinohjaaja: engl. Game Master eli henkilö, joka ohjaa pelin kulkua ja selittää – usein tarinallisesti – mitä pelaajien tekemät valinnat saavat aikaan.

Pelisyteemi: peli kokonaisuutena eli mitä mekaniikkoja (sääntöjä) siihen kuuluu ja millä tavoin esimerkiksi pelaajien hahmojen tekojen lopputulos määritellään.

Pätevyys: engl. proficiency, usein pelaajan hahmolle valittava taidokkuus, josta voi saada bonuksia tai luvan käyttää jotain tiettyä välinettä tai kykyä.

2.2. TEORIA

2.2.1. PELIMUOTOILU

Pelimuotoilu tai pelisuunnittelu on prosessi, jossa muotoilija luo sisältöä, johon käyttäjä eli pelaaja osallistuu ja josta tällöin saadaan merkittävää arvoa. Sisällöllä tässä tapauksessa tarkoitetaan peliä ja sen tavoitteita, narratiiveja ja käytäntöjä. Käyttäjät ovat pelaajia, jotka kokeilevat ja manipuloivat pelin sisältöä pelatessaan. (Salen & Zimmerman 2003, 41.) Pelaamisen merkittävyys on vaikeampi käsite selittää yksityiskohtaisesti auki. Merkittävyys voidaan jakaa kahteen alueeseen: kuvailevaan ja arvostelevaan. Kuvaileva määritelmä on suhde pelaajan toiminnan ja pelisysteemin reaktioiden välillä sekä tämän suhteen yhteinen lopputulos. Merkityksellinen pelaaminen syntyy siis näiden kahden vuorovaikutuksesta. Arvosteleva määritelmä tarkoittaa sitä, että suhde pelaajan toimintojen ja pelisysteemin reaktioiden välillä on havaittavissa ja kokonaisvaltainen pelisysteemin kontekstissa. (Salen & Zimmerman 2003, 39.) Käytän Salenin ja Zimmermanin konseptia merkityksellisestä pelaamisesta vielä Muotoilun prosessi -luvussa 4.1. Tarkentamalla käyttämäni muotoilumallia tällä konseptilla annan sille lisäarvoa sekä merkitystä ja pysyn paremmin kiinni siinä, mikä on tärkeää roolipelisysteemille.

2.2.2. PALVELUMUOTOILU

Palvelumuotoilu taas laajentaa muotoilun toiminta-alueen tuotokeskeisyydestä systeemien ja prosessien kehittämiseen. Palvelumuotoilu on muotoilun osaamisala, joka on erikoistunut palvelujen ihmislähtöiseen parantamiseen. Palvelun käyttäjä voi toimia missä tahansa roolissa ja on palvelumuotoilussa kaiken kehittämisen keskipiste. (Koivisto, Säynäjäkangas & Forsberg 2019, 34.) Roolipelin käyttäjät ovat pelaajia, ja he toimivat kyseisen palvelumuotoilun kiintopisteenä projektissa.

Palvelumuotoiluun liittyvä innovointi voidaan jakaa kolmeen erilaiseen käytäntöön: inkrementaaliseen, evolutionaariseen ja revolutionaariseen innovointiin. Inkrementaalinen innovointi keskittyy lyhyen aikavälin ja tavoitteen asteittaiseen

kehittämiseen tai nykyisen toiminnan parantamiseen. Evolutionaarinen innovointi on haasteellisempaa, sillä siinä pyritään uudistamaan tai laajentamaan nykyistä toimintaa esimerkiksi uusille asiakas- tai käyttäjäryhmille. Revolutionaarinen tai disruptiivinen innovointi pyrkii muodostamaan täysin uudenlaisen toiminnan täysin uusille asiakas- tai käyttäjäryhmille. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi luomaan kokonaan uuden markkinaraon palvelulle. (Koivisto ym. 2019, 63.)

Tulen itse käyttämään inkrementaalista innovointia luodakseni pelisysteemin. En ole rikkomassa rajoja millään täysin erilaisella metodilla tai mullistavilla mekaniikoilla, vaikka koen niiden silti olevan yksilöllisiä. Lisäksi inkrementaalinen kehittäminen toimii hyvin tämänkaltaisen roolipelisysteemin asteittaisen ja iteratiivisen muotoiluajattelun kanssa.

2.3. TUTKIMUSHAASTE

Tutkimushaasteena koetan luoda toimivan roolipelisääntökirjan muotoilijan näkökulmasta ja onnistuneen lopputuloksen sekä tekijän että käyttäjän mielestä. Henkilökohtaisena tavoitteena ja tutkimuskokemuksena toimivat kaikki, mitä tulen oppimaan tästä työstä.

3. TUTKIMUS

Tutkimusosio aiheesta on jaettu kahteen eri vaiheeseen: tutkimukset ennen pelin suunnittelua ja sen jälkeen. Ennen pelisuunnittelun aloittamista tein benchmarkingin eli vertailuanalyysin muista olemassa olevista roolipelisysteemeistä ja niiden mekaniikoista. Tämän jälkeen ryhdyin suunnittelemaan sisältöä ja mekaniikoita rakentaakseni oman pelisysteemin. Pelisuunnittelun jälkeen tutkimus jatkui osallistuvalla havainnoinnilla eli pelitestauksella, josta saatavat tulokset mahdollistivat systeemin mekaniikoiden muuntelua käyttäjäystävällisemmiksi. Käyn läpi koko benchmarking-osion ja jaan havainnoinnin menetelmiin, jotka käyn läpi tässä jaksossa, sekä sen tuloksiin ja johtopäätöksiin, joita käyn läpi Pelitestausta-luvussa 4.3.

3.1. BENCHMARKING

Tulen vertailuanalyysissä eli benchmarking-luvussa kertomaan lyhyesti jokaisesta pelisysteemistä, jota tutkin sääntöjen pohjalta. Tutkimustani varten vertasin keskenään kymmentä eri pelisysteemiä, joista yksi oli se, mitä oma peliryhmäni käyttää ja josta minulla oli henkilökohtaista kokemusta ja tietoa jo monelta vuodelta. Listasin myös jokaisesta systeemistä huomioita ja puolia, jotka olivat subjektiivisesti minulle joko hyviä ja huonoja. Se että löysin pelistä jotain huonoa, ei tee kyseisestä systeemistä itsestään vielä huonoa. Tarkoitus oli pikemminkin havainnoida, mistä en itse välttämättä pidä ja mitä haluaisin mahdollisesti välttää omassa systeemissä.

Otin vertailuun valitsemani systeemit muutaman syyn takia. Halusin vertailtavaksi ensinnäkin sekä suosittuja että vähemmän tunnettuja pelejä. Toinen kahtiajako oli ryhmän ja yhden ihmisen tekemien systeemien välillä. Kolmas peruste oli vertailu klassisten fantasiaroolipelien ja scifi-roolipelien välillä. Lisäksi toiveena oli, että jokainen systeemi olisi luotu hieman eri tarkoitukseen ja eroavilla lähtökohdilla mutta ne kuitenkin kaikki omaisivat roolipelien perustan, jonka selitin tarkemmin määritelmässäni.

D&D 5. PAINOS

Systemi: D20

Genre/Tyyli: Korkea fantasia, klassinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 1974 (1. painos)



[Kuva 6: Wizards of the Coast 2021]

Dungeons & Dragons eli D&D on klassisista roolipeleistä ehdottomasti tunnetuin ja suosituin. Tämä pelisysteemi on pitkälti määritellyt sen mitä roolipelin kuuluisi olla. Jo monen vuosikymmenen suosiota kerännyt D&D on nyt viidennessä versiossaan, ja pioneerin lailla raivannut tietä luodakseen mielenkiintoa myös muihin moderneihin roolipeleihin. Vaikka D&D on itsessään pelkkä pintaraapaisu roolipelien maailmaan, se on silti suosituin myös hyvästä syystä.

Pelisysteemi perustuu D20-noppaan, ja lähes kaikki nopanheitot pelissä käyttävät sitä aseiden tekemiä vaurioita lukuun ottamatta. Hahmolle tärkeitä konsepteja ovat kuusi attribuuttia (Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Intelligence, Charisma) joista melkein kaikki heittoihin lisättävät bonukset ovat lähtöisin. Pelaaja valitsee hahmolleen luokan, joka antaa hänelle tiettyjä kykyjä (abilities) peliä varten. Hahmolla on lisäksi taitoja ja varusteita, sekä taikoja mikäli hahmon luokka on jonkin tyyppinen maagi.

D&D on melko identiteetiton, mutta antaa toisaalta jokaiselle peliryhmälle paljon mahdollisuuksia muokkaamaan peliä juuri heidän pelityylillensä sopivaksi. Vaikka pelille on olemassa monia virallisia pelimaailmoja, pelin vahvuus on mielestäni siinä, että se antaa pelaajilleen mahdollisuuden luoda oman maailmansa. On myös hyvä

pitää mielessä, että vaikka D&D:n alkuperäinen versio julkaistiin jo vuonna 1974, uusimmalla painoksella (julkaistu vuonna 2014) ei ole siihen versioon verrattuna lähestulkoon minkäänlaisia samanlaisuuksia attribuutteja lukuun ottamatta.

Hyvää:

1. Pelin säännöt ovat suhteellisen helppo oppia, mutta niissä on samalla mielekästä syvyyttä, antaen pelaajalle paljon sisältöä mitä voi ajan myötä hallita paremmin. Tämä tasapaino on hyvin saavutettu ja etenkin tarkoituksellista.
2. Pelin tasokkuus ja laatu ovat erittäin hyvät. Monella kymmenellä vuodella on saatu aikaan laadun tarkkuutta, ja harva asia pelin mekaniikoissa antaa pelaajille liikaa tai liian vähän päätösvaltaa. Vaikka tämä ei ole itseisarvo vaan monen vuosikymmenyksen ja satojen tuhansien pelaajien ansiota, se silti tuntuu peliä pelatessa.
3. D&D-yhteisö vaikuttaa olevan vastaanottava uusia tulokkaita kohtaan ja apua saa mihin tahansa aiheeseen liittyvään ongelmaan helposti netistä foorumeilta. Apu- ja referenssimateriaalia peliin liittyen on siis riittävästi. Lisäksi materiaalia ja sisältöä peleihin löytyy paljon: erilaisia fantasiamiljöitä, jotka ovat jo valmiiksi luotu ja pelivalmiita kokonaisuuksia helpottaen pelinohjaajan työtä.

Huonoa:

1. Nopanheittojen mahdollinen binäärisyys: D&D:ssä on mekaniikka, joka voi antaa etua tai haittaa (advantage & disadvantage) lähes jokaiseen heittoon. Vaikka tämä mekaniikka virtaviivaistaa pelin sisältöä, itse konsepti on niin binäärinen, että lähes jokainen piirre (feature) tai kyky pelissä käyttää sitä, johtaen siihen, että koko systeemi rakentuu miltei täysin tämän yhden mekaniikan ympärille. Kun joka toisesta asiasta saa joko edun tai haitan heittoosi, sen arvo ja merkitys omasta mielestäni heikkenee.
2. Vihollisiin osuminen taisteluissa on melko staattista: vaikka monet asiat voivat lisätä osumisen vaikeutta, hyvin harva asia pienentää tätä vaikeutta, johtaen taisteluiden ennalta arvattavuuteen.
3. Yksi kuudesta attribuutista (Intelligence) tuntuu epärealistavalla tavalla hyljeksityltä. Jokainen kolmestatoista pääroolista perustuu yhteen näistä kuudesta

attribuutista, mutta vain 2 pääroolia perustuu ennalta mainittuun Intelligence-attribuuttiin. Omasta mielestäni jokaisen attribuutin kuuluisi tuntua hyödylliseltä ja antoisalta vaihtoehdolta pelaajalle.

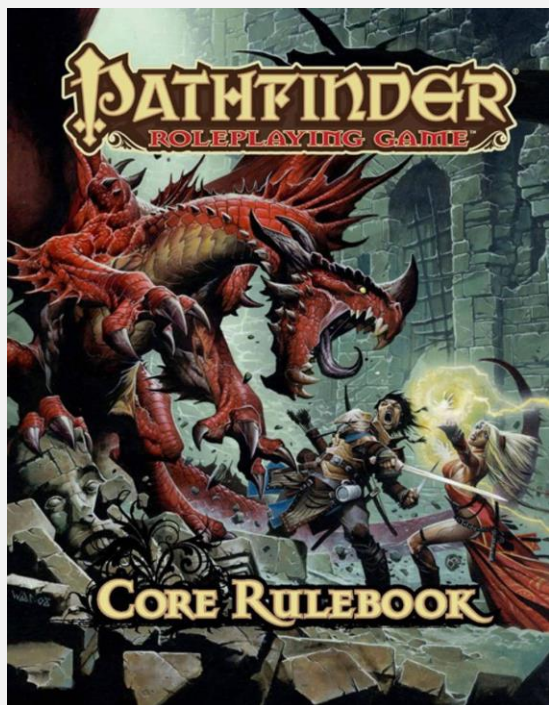
4. Hahmoille valittavat taustat (background) tuntuvat turhilta. Vaikka niiden tarkoitus on luoda lisää uskottavuutta ja sisältöä hahmolle ne tuntuvat ylimääräisiltä ja päälle pistetyiltä, ja niistä saa yllättävän vähän irti.

PATHFINDER

Systemi: D20

Genre/Tyyli: Korkea fantasia, klassinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 2009



[Kuva 7: Geekdad 2016]

Pathfinder on alun perin D&D:n aiemmasta painoksesta ja versiosta polveutunut systeemi, joka on tyyliltään samankaltainen peli kuin D&D. Usein uusien roolipelaajien toinen valinta mikäli haluna on kokeilla klassista roolipeliä muttei välttämättä kaikista suosituinta. Pathfinderista löytyy lähes täysin samat taidot, attribuutit sekä taistelun kulku. Pathfinder kuitenkin keskittyy D&D:tä enemmän hahmon kykyihin ja räätälöitäviin piirteisiin, sekä hahmon voimakkuuden tehostamiseen. D&D:n tavoin Pathfinderissa ei ole varsinaisesti yhtä pelimaailmaa vaan useita, joista pelaajat voivat valita haluamansa.

Hyvää:

1. Hahmon erilaisten kykyjen ja piirteiden valinta on erittäin modulaarista ja vapaamuotoista antaen pelaajalle useita vaihtoehtoja ja täten paljon vapauksia tietyntyyppisen hahmon luomiseen.

2. Pelisysteemi toimii varmasti hyvin niille, jotka nauttivat roolipelien pelimäisyydestä ja pelattavuuden aspektista.
3. Pathfinder-pelissä on monta samaa hyvää puolta mitä D&D:ssäkin on: peli on pitkälle viety ja netistä voi löytää paljon apua ja informaatiota siihen liittyen.

Huonoa:

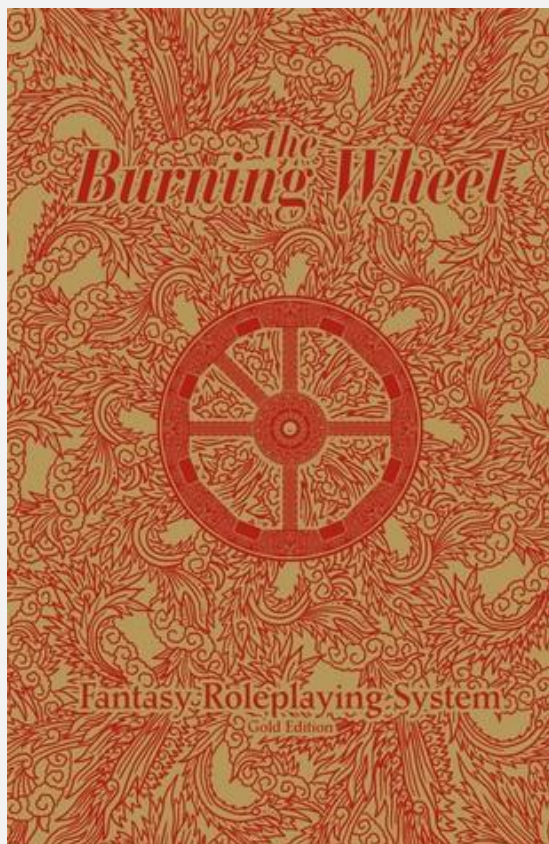
1. Pelisysteemi sopii huonommin niille, jotka eivät tykkää liiallisesta hahmon kykyjen ja voimien maksimoinnista.
2. Valintojen määrä voi helposti olla liian ylivoimaista ja yltäkylläistä uudelle pelaajalle, ja esimerkiksi D&D:n virtaviivaisuus puuttuu Pathfinderista.

BURNING WHEEL

Systeemi: D6

Genre/Tyyli: Klassinen fantasia, taistelupainotteinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisu vuosi: 2002



[Kuva 8: The Help Desk Book Blog 2020]

Burning Wheel on ensimmäinen valitsemistani pelisysteemi, jonka on suunnitellut ja tehnyt yksi ihminen. Systeemi käyttää lähestulkoon pelkästään kuutionoppaa, ja keskittyy eritoten taistelumeconiikkoihin.

Noppaheittojen ja niihin liittyvien haasteiden mekaniikat toimivat hyvin erilaisella tavalla esimerkiksi D&D:hen verratessa. Menemättä liian syvälle selityksessä Burning Wheel käyttää ikään kuin useamman tason tai vaiheen haasteita noppien heitoille. Heitettävien noppien määrä riippuu haasteen vaikeustasosta, kun taas yksittäisen nopan onnistuneisuus riippuu pelaajan hahmon kyvykkyydestä. Pelinohjaaja taas asettaa sen, kuinka monen nopanheiton pitää olla onnistunut. Tämä itsessään ei ole hyvä tai huono puoli itselleni, vaikka D&D:n yksinkertainen yhden tason nopanheittohaaste on minulle houkuttelevampi ja tulokset nopeammin pääteltävissä.

Alkuperäiseen peliin ei ole liitetty pelimaailmaa, mutta lisäkirjallisuus on myöhemmin antanut pelaajille mahdollisuuden liittää systeemi tiettyyn miljööseen.

Hyvää:

1. Burning Wheel pyrkii toimimaan eri tavoin, kun monet muut roolipelisysteemit poistamalla kokonaan hahmojen luokat tai kyvyt ja keskittymällä täysin taistelun eri aspekteihin.
2. Hahmon fyysinen loukkaantuminen taistelussa on mukaansatempaava ja kirjava puhtaan binäärisen vahingon aiheuttamisen sijaan. Hahmon haavoittuminen merkitään harmaaskaalalle ja täyttyy vähitellen ilman varsinaista numeerista mekaniikkaa.
3. Pelin taikasysteemissä on rakennettu kommellusmekaniikka, eli jos hahmo epäonnistuu jossain taikaan liittyvässä tarpeeksi pahasti, voi käydä jotain odottamatonta. Tämän mekaniikan lopputulos päätetään sattumanvaraisesti nopanheitolla lisäten ennalta arvaamattomuutta.
4. Systeemiin on tehty muun muassa epäröintimekaniikka, joka voi mahdollisesti pakottaa pelaajat miettimään ennen taisteluun syöksymistä. Tämän on huvittavalla tavalla erittäin spesifinen mekaniikka, mutta toisaalta luo mahdollisuuksia mielenkiintoisille vuorovaikutuksille pelin sisällä.

Huonoa:

1. Burning Wheel on selkeästi numeroihin ja kaavoihin perustuva pelisysteemi. Vaikka jotkut voivat ehdottomasti nauttia sellaisesta systeemistä, en itse pidä sen mukana tuomasta irrallisuudesta pelimaailman uskottavuuteen tai pelin etenemiseen yleisesti. Tämä saa minut myös tekemään selkeän päätöksen, etten halua peliini ainakaan liikaa määritteitä tai muuttujia.
2. Jokainen hahmo voi tehdä usean toiminnan taistelun "kierroksilla". Tähän vaikuttavat useat asiat ja vaikka tämä tekee pelistä strategisen ja omalla tavallaan mielenkiintoisen, se samalla hidastaa taistelun jatkuvuutta ja etenemistä huomattavasti - mielestäni myös hieman turhaan.

APOCALYPSE WORLD

Systemi: D10

Genre/Tyyli: Matala fantasia, Mad Max -tyylinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 2010



[Kuva 9: Lumpley Games i.a.]

Apocalypse World on kaksikon tekemä roolipelisysteemi, joka sijoittuu post-apokalyptiseen maailmaan jossa selviytyminen on vaarallista ja vaikeaa. Pelin suurin eteenpäin viejä on se idea, että lähes jokainen toiminto pelissä pohjautuu hahmoihin ja heidän tekoihinsa. Tämä systeemi on myöhemmin inspiroinut muita pelejä (muun muassa vertailuuni lisäämä Ironsworn) käyttämään pelin designfilosofiaa liittyen pelaajahahmojen ”liikkeisiin”. Apocalypse World on hyvin hahmokeskeinen ja sen ympärille rakennettu. Pelisysteemin suurin myyntivaltti on sen uniikki lähestymistapa klassiseen pöytäroolipeliin heittämällä tyypillisen fantasiamaailman pois ja antamalla pelaajille Mad Max-tyyppisen miljööön pelaamista varten.

Hyvää:

1. Pelisysteemi käyttää apunaan kellotaulua visualisoimaan tapahtumia ja esimerkiksi hahmon haavoittumista. Asiat tai haavat etenevät taulussa myötöpäivään ja saattavat muuttua tiettyjen "tuntien" kohdalla. Omasta mielestäni innovatiivinen ja hauska lähestymistapa.
2. Peli keskittyy erityisesti pelaajien hahmojen välisiin suhteisiin, ja antaa valmiit ohjeet sekä mekaniikat sille kuinka hyvää pataa hahmot keskenään ovat. Olemassa olevien suhteiden vahvistamista kannatetaan antamalla niistä kokempisteitä. Lisäksi pidän ajatuksesta, ettei hahmojen välisten suhteiden tarvitse olla positiivisia ja että pelisysteemi on myös valmistautunut sille, että joku voi tuntea toisen pahamaineisuuden takia.
3. Sääntökirjassa on ohjeistettu pelinohjaajaa valmistautumaan pelikertoihin antamalla visuaalisia vihjeitä ja neuvoja.
4. Apocalypse World nojaa muita enemmän narratiivin yhteiseen johtamiseen sen sijaan että pelinohjaaja johtaisi kaikkea, ja pyrkii häntä toimimaan eräänlaisena yllyttäjänä.

Huonoa:

1. Pelimaailmaa ei ole avattu lainkaan post-apokalyptisyyttä lukuun ottamatta. Pelinohjaajalle ei anneta esimerkkejä mahdollisista aloituspaikoista taikka hahmoista. Pelin tapahtumapaikan uniikki luonne mielestäni haaskataan, kun siihen ei lisätä mitään sisältöä.
2. Apocalypse World tuntuu osittain enemmän action-painotteiselta peliltä kun roolipeliltä.

ARS MAGICA

Systemi: D10

Genre/Tyyli: Korkea fantasia, taikapainotteinen tiimirakennusroolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 1987



[Kuva 10: Amazon 2022]

Ars Magica oli ensimmäinen roolipeli, jossa törmäsin mahdollisuuteen pelata useampaa hahmoa samaan aikaan. Pelissä tarkoituksena on luoda taikureista koostuva liitto tai kiltta, joka kerää mainetta ja kunniaa ajan myötä pelaajien tiimityön avulla. Peli ei oikeastaan edes kannusta tähän vaan miltei pakottaa pelaajia omaksuma isomman tiimin pelattavakseen, ja hahmojen kuoleminen on täten toivottavasti pienempi paha kun peleissä, joissa pelaajalla on vain yksi hahmo. Ars Magica -pelissä jokainen pelihahmo on myös taikuri, eli varsinaisia hahmoluokkia ei ole. Vaikka pelimaailma sijoittuu keskiaikaiseen Eurooppaan, miljöö on kuitenkin fantastisempi ja selvästi vaihtoehtoista historiaa. Taikoja on paljon mistä valita.

Koska hahmoja voi tulla ja mennä selvästi melko nopeaan tahtiin, peli antaa myös valmiit kaavat vähemmän tärkeille hahmoille helpottaen ja nopeuttaen niiden luomisprosessia. Lisäksi päähahmoille voi ikään kuin ostaa kykyjä.

Hyvää:

1. Pelaajien hahmot ovat tasoitettu, eli heillä voi olla vaihteleva tärkeysjärjestys riippuen siitä, kuinka merkityksellisiä hahmot ovat tarinan etenemiselle. Tämä tarkoittaa, että alhainen rintamasotilas voidaan menettää silloin tällöin, mutta pelaajien päämääräiset hahmot mitä luultavimmin eivät kuole.
2. Peliin on sisäänrakennettu myös itsevarmuusmekaniikka mikä kehottaa pelaajia roolipelaamaan hahmojaan ja uppoutua pelin maailmaan. Kaikenlaiset säännöt, jotka lisäävät pelaajien kiinnostusta peliä ja sen maailmaa kohtaan ovat mielestäni hyviä ja suositeltavia.
3. Kaikki teksti itse sääntökirjassa mikä ei liity varsinaiseen sääntöjen selittämiseen on hyvää ja mielenkiintoista luettavaa.
4. Pelin säännöissä selitetään hyvin pelimaailman ihmisten reaktiot taikureihin ja näille reaktioille on luotu valmiiksi taulukot.
5. Sääntökirja selittää myös mahdolliset ryhmien väliset taistelut ja miten käydä ne läpi. Tämän on erittäin hyödyllistä, sillä pelaajat voivat helposti joutua tämänkaltaiseen tilanteeseen, jolloin yksittäisten hahmojen kontrollointi olisi mahdotonta tai vähintään hidasta.

Huonoa:

1. Valmiiksi luotujen hahmokaavojen käyttäminen tuntuu kömpelöltä eikä ollenkaan virtaviivaistetulta.
2. Kykyjen määrä on myös loputon suo ja saattaa aiheuttaa pelaajalle valinnan vaikeutta.
3. Kiltojen luominen on mielenkiintoista mutta samalla myös pitkäveteistä numeroiden ja laskemisen takia.
4. Säännöt ylipäättänsä ovat selitetty epäintuitiivisella tavalla. Niin moni asia on kerrottu kirjaimellisesti kaavoilla, mikä on mielestäni luotaantyöntävää. Laskelmien määrä roolipelissä pitäisi olla minimoitu.
5. Kirjassa puhutaan oudolla tavalla. Esimerkeissä käytetään sukupuoliä, vaikka hahmon identiteettiä tai edes nimeä ei mainittaisi missään vaiheessa. Tämä voi hämmentää lukijaa mielestäni paljonkin.

IRONSWORN

Systemi: D10/D6

Genre/Tyyli: Matala fantasia Yksin/kaksinpeli, selviytymisroolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 2018



[Kuva 11: Ironsworn i.a.]

Ironsworn on tutkimistani peleistä ainoa, jossa on mahdollisuus pelata yksin (kaikkia pelejä voi käytännössä pelata myös yksin mutta Ironsworn antaa siihen myös säännöt ja mekaniikat). Muihin systeemeihin verrattuna Ironsworn kannustaa myös pelinohjaajan ja pelaajien tasa-arvoisuuteen, korostaen pelille ominaista yhteistä luovaa pelaamista. Ironswornin pelimaailma on ankara ja periksiantamaton, ja pelissä on myös selviytymisvivahteita. Peli keskittyy hahmoon sekä hänen päätöksiinsä ja toimintoihin. Monet asiat hahmon ulkopuolella ovat improvisoituja ja otetaan huomioon vasta tarpeen tullen: esimerkiksi kaikki tarvikkeet tai varusteet käydään läpi vasta kun niitä tarvitaan. Kaikki mitä pelaajan hahmo tekee, toimii toimintojen kautta, ja pelistä muodostuu hyvin reaktiivinen tästä syystä.

Yksin mielenkiintoinen designajattelu pelin systeemeissä on pelaajahahmojen muuttaminen aktiivisiksi osallistujiksi reaktiivisuuden sijaan. Useimmissa muissa peleissä esimerkiksi viholliset ovat aktiivisia, ja pelaajat reagoivat heidän tekoihinsa. Ironswornissa pelaajat muuttuvat niiksi, jonka ympärillä kaikki reagoivat heidän

tekoihinsa. Tämä lisää hahmokeskeistä painoarvoa pelille ja poistaa osittain taakkaa pelinohjaajalta. Peli jopa itse myöntää, että ainoa hahmo, jolla on valmiiksi luodut mekaniikat ja kyvyt on pelaajan oma: NPC:t ja viholliset toimivat ilman ennalta määriteltyjä sääntöjä ja toimintoja.

Pelissä ei myöskään ole tasoja, joita pelaaja saavuttaa vaan sen sijaan lupauksia, joita hän yrittää täyttää. Nämä lupaukset toimivat ikään kuin pelaajan tavoitteena pelin aikana, ja niiden toteuttaminen antaa pelaajan hahmolle lisää kykyjä.

Hyvää:

1. Ironsworn antaa pelaajilleen kartan ja alueita, josta aloittaa, sekä ehdotuksia ja inspiraatioita pelin tavoitteeksi eli sille mitä pelaajat yrittävät saada aikaan. Jokainen ehdotus on jollain tavalla sidottu tiettyyn alueeseen, ja tämä konsepti mielestäni toimii hyvin.
2. Pelin päämääräinen nopanheittosysteemi on uniikki ja mielenkiintoinen. Haasteet heitetään nopilla staattisesti asetettujen numeroiden sijaan, ja pelaajien heitot joko onnistuvat täysin, onnistuvat heikosti tai epäonnistuvat. Kyseinen systeemi on melko helppo oppia mutta lisää syvyyttä lopputuloksiin.

Huonoa:

1. Ironsworn vaati paljon sääntöjen tuplatarkistuksia ja jatkuvaa etsimistä. Positiivista tässä on se, että vastaukset kysymyksiin löytyvät varmasti, mutta varjopuolena edelleenkin on se, että ylipäättänsä joutuu koko ajan tarkistamaan asioita. Tämä johtaa virtaavan pelin katkokseen aina vähän välillä, mikä voi tylsistyttää tai rikkoa immersiota.

LANCER RPG

Systemi: D20

Genre/Tyyli: Scifipohjainen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 2019



[Kuva 12: Massif Press 2020]

Lancer on päämääräisesti kahden henkilön tekemä pelisysteemi, joka perustuu erilaisiin tehtäväpohjaisiin taisteluihin. Pelaaja luo itselleen hahmon sekä hahmolleen mech-robotin. Lancer pyrkii kaikkia pelaajia ajattelemaan peliä ja sen sisältöä kohtausten kautta, luoden elokuvallista mielikuvaa pyrkimyksenään vahvistaa immersiota. Lancer luo myös melko selkeän eron mech-robottien taisteluihin ja ihmishahmojen toiminnolle sillä kumpikin toimii hieman eri säännöillä ja harvoin samassa kohtauksessa. Hahmokohtaiset toiminnot tehdään laukaisimien (triggers) kautta, jotka toimivat ikään kuin pelihahmon kykyinä.

Lancerissä ei tavallaan ole luokkasysteemiä. Luokkina toimivat mech-robotit, joita hahmot voivat vaihdella tehtävien väleissä antaen pelaajien kokeilla erilaisia pelityylejä. Vaikka sääntöjä on paljon (ja peli on kaiken kaikkiaan enemmän pelimäinen ja vähemmän tarinankerronnasta kiinnostunut) niiden oppiminen voi tapahtua nopeasti, ja mikään ei vaikuta hämmentävältä.

Hyvää:

1. Peli käyttää lisenssimekaniikkaa, jolla pelaajat voivat hankkia itselleen ja robotilleen uusia aseita ja varusteita. Tämänkaltaisen tasoitettu ostojärjestelmä voisi hyvin liittää myös fantasiapeliin esimerkiksi taikaesineisiin.
2. Arvostan Lancerin erottelua narratiivisen pelaamisen ja taistelupelaamisen välillä. Vaikka voitaisiin sanoa, että jokainen systeemi ikään kuin luo tällaisen ero joka tapauksessa jossain määrin, Lancer ei pelkää käyttää sitä hyväkseen ja luo selkeän erottelun.
3. Lancer jakaa myös pelaamiseen tehtävissä eri vaiheisiin: perehdytys/valmistautuminen/reservit/tehtävä/selvittely (briefing/preparation/reserves/mission/debrief). Tämä jäsentee yksittäiset pelisessiot hyvällä tavalla kristallinkirkkaaksi, ja jokainen tietää mitä milloinkin pitää tehdä. Pelaajien ajattelutapa peliä kohtaan muuttuu myös tehtäväpainotteiseksi.

Huonoa:

1. Pelaajalle on sääntöjen mukaan pakko selittää mitä seurauksia hänen päättämänsä teko aiheuttaa ennen kun hän tekee sen. Tämä mielestäni poistaa paljon jännitystä ja mystisyyttä pelistä.
2. Jokainen heitto aloittaa 50/50 tilanteesta eli jokaisessa heitossa on perustaltaan 50 prosentin mahdollisuus onnistua ennen kun mahdolliset bonukset ja muuntimet lisätään siihen. Tämä käytäntö on mielestäni turha.

ICON

Systemi: D6/D20

Genre/Tyyli: Korkea fantasia, myyttinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 2022



[Kuva 13: Massif Press 2021]

ICON on yhden ihmisen kehittämä vielä hieman keskeneräinen roolipeli, joka muistuttaa monella tavalla Lancer RPG -peliä (jälkimmäisen pelin toinen suunnittelija on ICON-pelin kehittäjä). Pelaajat omaksuvat sankarillisen hahmon roolin ja syöksyvät syvälle pelimaailmaan, joka on sisällöltään mielenkiintoinen ja rikas. Kuten sanoin, ICON muistuttaa mekaniikoiltaan paljon Lanceriä, mutta saattaa jopa tietyissä konsepteissa mennä pidemmälle kun Lancer. ICON on monella tavoin fantasiaversio Lancerin scifipohjaisesta systeemistä, ja muistuttaa paljon enemmän klassisia roolipelejä.

Hyvää:

1. ICON tuo roolipelialalle kipeästi kaivattua modernia ajattelutapaa rotuihin liittyen. Useimmissa pelisysteemeissä esimerkiksi örkit ovat aggressiivisia ja jopa luonnostaan "pahoja", mutta ICON esittää maailmansa eri tavalla. Roduilla (tai pelin käyttämällä termillä sukutyypeillä) on vähemmän merkitystä hahmon

luonteeseen kun sillä, missä kulttuurissa ja ympäristössä hahmo on kasvanut. Mikään sukutyyppi eli rotu ei täten ole "luonnollisesti paha tai hyvä". Pelissä on tuotu esiin myös kulttuurillisuus mikä rikastuttaa pelimaailmaa.

2. Narratiivisesta pelimuodosta saadut vammat ja loukkaantumiset jatkuvat myös taistelupelimuodossa. Vaikka tämä tuntuu itsestään selvältä, on kiva huomata, että tämänkaltaiset jatkumot on otettu myös huomioon pelissä.
3. ICONissa on 12 pseudo-luokkaa, josta pelaaja voi valita haluamansa. Tämä antaa jälleen kerran paljon vapautta pelaajalle valita mitä haluaa.
4. Vastustajilla ja vihollisilla on etukäteen huomioitua heikkouksia, joita pelaajat voivat käyttää hyväkseen taistelussa.
5. Apocalypse Worldin tavoin ICON kehottaa käyttämään kellotaulua taitojen kanssa ja siinä kuinka paljon aikaa tiettyyn suoritukseen menee.
6. Seikkailuista voi saada tavaroita ja rahallisia saaliita, jotka ovat valmiiksi taulukoitu sääntökirjassa. Kaikenlainen tämänlainen valmis anti helpottaa pelinohjaajan työtä.
7. Monessa muussa fantasiaan pohjautuvassa roolipelissä taikoilla on eräänlainen valintojen hegemonia lähitaistelevia pelaajahahmoja vastaan. ICONissa kuitenkin jokainen hahmolokka saa itselleen saman verran kykyjä mistä valita, ja tämä tuntuu kaikille reilummalta.
8. Kaiken kaikkiaan ICON on hämmästyttävän pitkälle viety pelisysteemi ollakseen yhden ihmisen tekemä. On myös virkistävää saada pelisysteemiin kiinnitetty valmis uniikki pelimaailma jossa pelata.

Huonoa:

1. Koska ICON on hyvin monella tavalla samanlainen kun Lancer, se kärsii myös täsmälleen samoista ongelmista: jokaisen teon seuraukset on sääntöjen mukaan kerrottava ennalta pelaajalle ennen kun hän päättää sitoutua toimintaansa. Omasta mielestäni roolipeleissä seurauksien tietämättömyys on osa pelin lumoa. Lisäksi jokainen haaste alkaa 50/50 tilanteesta, johon sitten lisätään muuntavia numeroita ja bonuksia, ja tämä erottelu on mielestäni täysin turhaa sekä poistaa roolipelien monitulkintaisuutta.

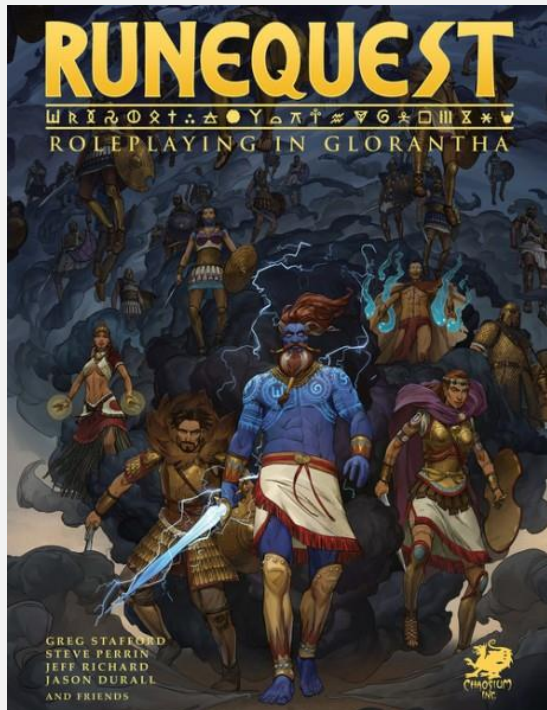
2. ICON jakaa Lancer-maisesti pelin vaiheisiin: väliaika/löytöretki/narratiivinen ja taistelupelimuoto (interlude/expedition/narrative & combat play). Vaikka tämä saattaa selkeyttää pelaamisen aloittamista, erottelu on mielestäni loppujen lopuksi tarpeetonta. Toinen negatiivinen asia tällaisella erottelulla on roolipelaamisen kangistuminen, sillä se voi lannistaa halua roolipelata pelin aikana, mikäli jonkun tietyn vaiheen aikana se olisi sääntöjen kannalta vaikeaa tai jopa kiellettyä. Tämä ei välttämättä näy suoraan säännöissä mutta näkisin sen mahdollisesti tapahtuvan alitajuntaisesti.

RuneQuest

Systemi: D100

Genre/Tyyli: Korkea fantasia, sankarillinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 1978



[Kuva 14: Puolenkuunpelit 2018]

RuneQuest on D&D:n ohella toinen klassisista fantasiaroolipeleistä, jonka kävin läpi vertailuanalyysiäni varten. Tämä oli anoa systeemi, joka perustuu D100-nopan ympärille. Pelistä ei valitettavasti jäänyt minulle minkäänlaista mielikuvaa tai vaikutelmaa. RuneQuest oli ainoa systeemi analysoimistani peleistä, josta sain yleisesti negatiivisen näkökulman ja josta olen sittemmin unohtanut lähes kaikki oppimani. Vaikka tämä voi toki olla täysin yksilöntasolla ilmenevä huomio, D&D kehittyi samoihin aikoihin RuneQuestin kanssa mutta on selkeästi suosittumpi peli nykyään.

Jokainen pelaajan hahmon valittavana olevista toiminnoista löytyy samasta taulukosta. Vaikka kaikkiin näihin toimintoihin saa bonuksia ja muuntajia, kaiken kaikkiaan näiden taitojen määrä käy työläämmäksi kuin alun perin kuvittelin. RuneQuestissä on myös intohimomekaniikka (passion-system) joka voi antaa pelaajan hahmolle lisäbonuksen heittoihin, mikäli kyseinen heitto liittyy johonkin pelaajan valitsemista intohimoista. Tämä saattaa inspiroida pelaajia pelaamaan

hahmojaan niiden personaliteetin ja halujen kautta. Varjopuolena saattaa olla, että systeemi rajoittaa pelaajan valintoja liikaa.

Kaiken kaikkiaan RuneQuest käyttää paljon samoja konventioita kun D&D mutta saapuu näihin hieman eri systeemeillä ja mekaniikoilla. Valitettavasti peli ei kuitenkaan ole yhtä inspiroiva minulle kun kenties muut analysoimani pelisysteemit.

Huonoa:

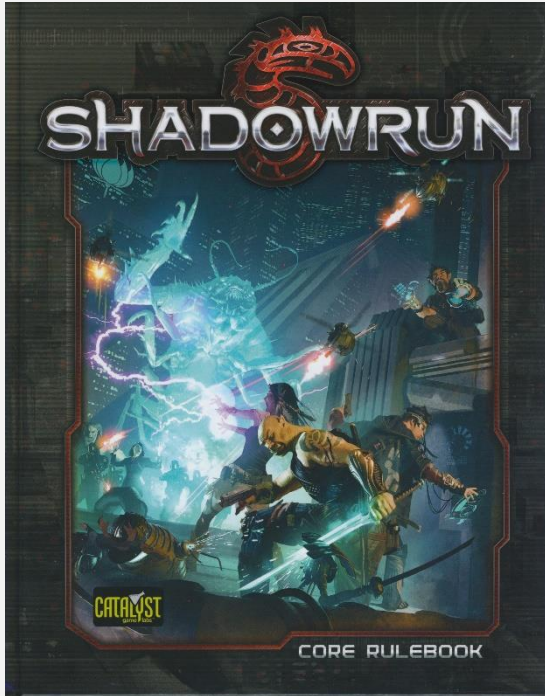
1. Koin sääntökirjan sisällön epäselväksi ja hämmentäväksi mikä varmasti oli osaltaan syy siihen, etten muista jälkikäteen systeemistä paljoakaan.
2. Pelissä on myös systeemi, jolla selvittää mihin kehon osaan mikä tahansa lyönti osuu. Tällainen järjestelmä saattaa vaikuttaa mielenkiintoiselta, mutta on loppujen lopuksi mielestäni tarpeeton ja teennäistä täytettä peliin.

Shadowrun

Systemi: D6

Genre/Tyyli: Lähitulevaisuuden fantasiamaailma, inhorealistinen roolipeli

Alkuperäinen julkaisuvuosi: 1989



[Kuva 15: Amazon 2013]

Shadowrun on mielekäs sekoitus fantasiaa ja oman maailmamme kuvitteellista lähitulevaisuutta. Pelissä on hyvin paljon taitoja, joita pelaajan hahmo voi omaksua, ja hieno sekoitus fantasiapeleihin oleellisesti kuuluvaa kahakointia sekä kyberhakkerointia. Shadowrunista löytyy jopa täysin kuvitteellinen toinen ulottuvuus, joka uumoilee jo osittain omaa tulevaisuuttamme, nimittäin virtuaalitodellisuus. Tämä lisää koko systeemin vaikuttavuutta, ja peliin on selkeästi käytetty aikaa ja vaivaa.

Pelin noppasysteemi toimii paljolti samoin tavoin kun Burning Wheel -pelissä: pelaaja heittää D6-noppaa ja tarvitsee tietyn määrän onnistuneita heittoja voittaakseen haasteen. Hahmon luomisessa pelaaja priorisoi taulukon mukaan joitain aspekteja hahmostaan eräänlaisella pisteostosysteemillä. Samalla systeemillä voi ostaa hahmolleen oikkuja (quirks) jotka vaikuttavat hahmoon joko negatiivisella tai positiivisella tavalla. Taidot, joista pelaajat voivat valita hahmoilleen tietyn määrän ovat myös ryhmitelty. Shadowrun on lisäksi ainoa analysoimani peli, jossa erilaiset kielet on jaoteltu taidoiksi, joita hahmo voi oppia.

Shadowrunin maailma on rikas ja täynnä esimerkkejä mitä käyttää pelissä. Lisäksi maailmasta on poimittu aihealueittain esimerkkejä brändeistä ja yhtiöistä, jotka hallitsevat pelimaailman yhteiskuntaa.

Hyvää:

1. Uniikki sekoitus fantasiaelementtejä kuten örkkejä, demoneja ja taikuuksia, jotka on tuotu omaan vaihtoehtotulevaisuuteemme ja johon on yhdistetty scifi-teema. Kirjan ensimmäiset noin 50 sivua käsittelevät pelkästään pelimaailmaa ja antavat värikkäitä esimerkkejä siitä, miten sairaudet, kuljetukset, musiikki, seksi, bisnes ja ruoka ja kaikki muut mahdolliset elämään kuuluvat asiat toimivat tässä maailmassa.
2. Shadowrun ei pelkää antaa pelaajilleen mahdollisuuden läpikäydä rasismista ja ennakkoluuloista syntyviä epäkohtia yhteiskunnassamme pelin kautta. Ne voidaan tietenkin jättää pois pelistä täysin mikäli aihe on jollekin arka, mutta sääntökirjassa on myös otettu huomioon nämä ihmisyyden ikävämmätkin asiat ja miten kenties niitä voi käydä läpi tai kritisoida pelin kautta ja avulla.
3. Shadowrunissa on myös mekaniikka pidennetyistä nopanheittohaasteista. Tämä mekaniikka toimii hyvin samalla tavalla kuin ryhmän tekemät noppaheitot muissa systeemeissä. Shadowrunin pidennetyissä nopanheittohaasteissa ei kuitenkaan ole epäonnistumisen tasoa, vaan jokainen "epäonnistunut" heitto vain pidentää haasteeseen kuluva-aikaa.
4. Sääntökirjan loppupuolella on valtava määrä ohjeita ja pieniä neuvoja pelinohjaajalle eri tilanteista ja haasteista. Näistä koostuvat sivut ovat määrältään enemmän kuin missään muussa analysoimassani systeemissä.

Huonoa:

1. Kuten Ars Magica-pelissä, Shadowrunissakin on itselleni hieman liikaa numeroita, laskuja ja noppaheittojen muuntajia. Verrattuna edellä mainittuun systeemiin Shadowrunin mekaniikat ovat sentään jollain tavoin ymmärrettävissä, mutta silti liiallisia omaan makuuni.

[Taulukko 1: Analysoidut roolipelisysteemit taulukoituna. Viimeisenä listalla oma pelisysteemi vertailun vuoksi]

| Peli | Genre | Systeemi | Sisällytetty pelimaailma | Vaikeustaso | Sääntöjen opittavuus | Uusin painos |
|-------------------|---------------------|----------|--------------------------|-------------|----------------------|--------------|
| D&D | Valinnainen | D20 | Valinnainen | Valinnainen | Helppo | 2014 |
| Pathfinder | sankarillinen | D20 | Ei ole | Valinnainen | Melko helppoa | 2019 |
| Burning Wheel | klassinen | D6 | Ei ole | Ankara | Melko vaikeaa | 2002 |
| Apocalypse World | Matala fantasia | D10 | Ei ole | Valinnainen | Helppoa | 2010 |
| Ars Magica | korkea fantasia | D10 | Osittain | Valinnainen | Vaikeaa | 2004 |
| Ironsworn | selviytymisfantasia | D10/D6 | On | Ankara | Helppoa | 2018 |
| Lancer RPG | scifi | D20 | Ei ole | Valinnainen | Melko helppoa | 2019 |
| ICON | sankarillinen | D20/D6 | On | Valinnainen | Melko helppoa | 2022 |
| RuneQuest | klassinen | D100 | On | Valinnainen | Melko vaikeaa | 2018 |
| Shadowrun | scifi | D6 | Osittain | Valinnainen | Vaikeat | 2019 |
| World of Lalendae | sankarillinen | D10 | On | Valinnainen | Melko helppoa | 2023 |

3.2. HAVAINNOINTI

3.2.1. MENETELMÄT

Testasin peliä käyttäen osallistuvaa havainnointia, eli olin itse osallisena peliä testaavaa ryhmää. Tämä tarkoittaa, että tein havainnoinnin vasta itse pelisysteemin suunnittelemisen jälkeen. Tarkoituksena oli kehittää peliä eteenpäin yhteisöllisesti, ja siksi valitsin pelitestauksen tutkimusmenetelmäksi. Rajasin havainnoinnin omaan peliryhmääni, jonka tunnen ja jolta tiesin saavani toimivia korjausehdotuksia ja kritiikkiä. En myöskään nähnyt järkeä testata peliä ryhmällä ihmisiä, jotka eivät

koskaan pelaisi roolipeliä, tai joilla ei olisi aiempaa kokemusta myöskään esimerkiksi videopeleistä. Näkisin, ettei kukaan testaisi tuotettaan ihmisryhmällä, jolle tuotetta ei ole suunniteltu. Heiltä saatavat vastaukset voivat olla pahimmassa tapauksessa vääristäviä ja tuotteen tulevalle jalostukselle haitallista. Jos haluan jatkossa pitää lisää havainnointikertoja, joudun luultavasti kokeilemaan peliä eri ryhmällä, sillä peli on tarkoitettu laajemmalle sidosryhmälle, ja jos jatkan pelin testaamista vain omalla ryhmälläni, suljen pois kaikki muut mahdolliset käyttäjät. Kun peliä on testattu aluksi tarpeeksi monta kertaa kokoonpanolla, jolla on aiempaa kokemusta roolipeleistä tai samankaltaisista peleistä, voitaisiin siirtyä esimerkiksi ihmisiin, jotka eivät ole aiemmin pelanneet ollenkaan roolipelejä mutta joilta löytyisi mielenkiintoa kokeilla. Tällä tavoin voidaan testata pelin aloittelijaystävällisyys.

Parhaiten peliä voidaan edistää havainnoimalla, miten pelaajat käyttäytyvät pelin erilaisissa tilanteissa. Tällöin voidaan kartoittaa tietoa ihmisistä tarkkailemalla heidän toimintaansa (Koivisto ym. 2019, 44). Havainnointiin ei riitä yksi henkilö, sillä peli on tehty ryhmän kanssa pelattavaksi, enkä voisi tehdä kokeiluja muutenkaan itse vaan tarvitsen eräänlaista ulkopuolisen kokemusta ja siitä kerättäviä havaintoja.

Käytin havainnointiin kirjaamista sekä äänitystä. Valitettavasti tila, jossa pelasimme, oli iso ja äänityksen laatu ei ollut kovinkaan hyvä taikka äänet selkeitä, joten käytin enemmän itse tekemiäni huomioita, jotka olin kirjannut ylös pelin aikana. Havainnointi kesti noin viisi tuntia, joista ensimmäinen tunti meni pelin opetteluun, seuraavat puolitoista tuntia itse pelaamiseen ja loput yleiseen keskusteluun pelisysteemin toimivuudesta ja epäkohdista. Pelaajia oli minun lisäksi neljä. Toimin pelinohjaajana, koska olin ensinnäkin luonut koko systeemin ja täten tiesin mekaniikoista eniten sekä sen, miten niiden piti toimia, ja toisekseen myös sen takia että olen tottunut olemaan pelinohjaaja omassa peliryhmässäni.

Suurena toiveenani olisi jatkaa havainnointia jatkossa, sillä se on paras tapa saada peli kehittymään haluttuun suuntaan. Opinnäytetyön ajan puitteissa ehdin valitettavasti järjestää vain yhden havainnointikerran, vaikka siitä saadut tulokset olivat jo huomattavia.

3.2.2. TULOKSET

Olen jakanut havainnoinnin tulokset huomioihin ja ehdotuksiin. Käyn nämä läpi vasta luvussa 4.3, sillä ne sopivat selkeyden takia paremmin pelin luomisprosessin mukaan kuin tähän Tutkimus-lukuun. Lisäksi havainnointi tapahtui kronologisesti vasta itse pelin alustavan kehittämisen jälkeen.

Pelitestaaminen kääntyi nopeasti keskusteluksi systeemistä ja siitä, mitä peliryhmä odottaisi tulevaisuudessa tältä systeemiltä. Osa pelaajista ehdotti lisäyksiä pelin mekaniikkojen auki selittämiseksi, varsinkin sääntöjen alkupuolella. Heistä osa sanoi, että ilman omaa kokemusta roolipeleistä olisi varmasti hankala ymmärtää peliä ilman minkäänlaista alustusta. Onneksi tämä ei vaatinut itse sääntöjen muuttamista, vaan pelkästään yksinkertaisten termien ja selityksien lisäämistä.

3.3. MENETELMIEN POHDINTA

Tutkimusmenetelmiäni verratessa ilahduin siitä, että benchmarking ja havainnointi auttoivat eri ongelmiin ja eri vaiheissa projektia. Benchmarking oli alustavaa tutkimusta, joka antoi inspiraatiota ja lisäideoita oman systeemin aloitusvaiheessa sekä kartoitti roolipeleihin yleisesti kuuluvia elementtejä. Havainnointi oli täydellinen testausvaiheeseen, jossa selvitin mitkä mekaniikat toimivat ja mitkä ei ja mistä syistä pelaajat eli käyttäjät joko pitivät tai eivät pitäneet niistä.

BENCHMARKING:

Seitsemän kymmenestä tutkimastani systeemistä ovat joko julkaistu tai saaneet uuden painoksen viimeisen kymmenen vuoden sisällä mikä vahvistaa väitettä roolipelien suosion kasvusta viime vuosina. Oli myös mielenkiintoista törmätä eriäviin pelisuunnittelun lähestymistapoihin ja löysin monia muotoilun ajattelumalleja sääntökirjoista. Monesta systeemistä löytyi samanlaisuuksia eli vallitsevaa muotoiluajattelua, joita voi hyödyntää tai vaihtoehtoisesti yrittää kääntää pääläelleen tai poistaa kokonaan eräänlaisena disruptiivisena innovaatioaatteena - kunhan päätös on perusteltu ja lopputulos toimii.

Benchmarking olisi toiminut vielä tehokkaammin, mikäli olisin päässyt kokemaan jokaisen systeemin aidossa ympäristössä eli aidosti pelaamalla esimerkiksi oman ryhmäni kanssa niitä. Tämä olisi kuitenkin vaatinut jokaisesta systeemistä vähintään kolme tai neljä pelikertaa, jotta systeemi olisi käynyt tarpeeksi tutuksi - ja tämäkin arvio on jo alakanttiin vedetty. Tämänkaltainen testaaminen olisi vaatinut ensinnäkin omistautumista jokaiselta peliryhmän jäseneltä, jota en välttämättä pystyisi pyytämään heiltä, ja toisekseen mahdottoman paljon aikaa ja resursseja eri pelisessioiden ajoittamiseen. Päätökseni lukea jokainen sääntökirja oli siis tehokkain ja loogisin menetelmä, mutta tuotteliaampana vaihtoehtona olisi toiminut pitempiaikainen ja systemaattinen pelitestaus.

Muiden systeemien tutkiminen ja analysointi kaikista hyödyllisintä tutkimusta omalle prosessille ja pelin suunnittelulle: mitään ei synny tyhjiössä, ja muiden systeemeistä inspiroituminen on mielestäni hyvä juttu. Tätä varten juuri OGL oli suunniteltu ja tätä ajattelutapaa vaikuttaa ainakin enemmistö roolipeliyhteisöstä tukevan. On silti pakko sanottava, että täysin itse keksityt mekaniikat olivat kuitenkin kaikista kivoimmat tuottaa ja keksiä. Innovointi on juuri sitä mitä muotoilija voi antaa tämänkaltaiselle projektille, ja satunnalliset heureka-hetket tämän pelin suunnittelussa olivat mielekkäitä.

HAVAINNOINTI:

Sain alustavaa kritiikkiä pelisysteemin sääntöjen selityksistä osalta peliryhmästä jo ennen havainnoinnin aloitusta kun lähetin alkeellisen sääntökirjan PDF-muodossa heille. Tässä vaiheessa huomasin sokeutuneeni monellekin melko tärkeälle asialle keskittymällä pelkästään kirjoittamaan ylös mekaniikkoja ja miettimällä niiden tarkoitusta. Minulle kehkeytyi eräänlainen tunnelivisio sille, miten säännöt toimivat sillä ne toimivat minun päässäni jo automaattisesti, vaikka ne pitivät silti selittää auki lukijalle. Käyn läpi havainnoinnista saadut korjausehdotukset ja huomiot luvussa 4.3.

Havainnointi oli toimiva tutkimusmenetelmä ja ainoa harmi oli, etten ehtinyt havainnoimaan useampia kertoja. Aittoa roolipeliä kehittävää apua tämänkaltaisesta toiminnasta saisi vasta useamman kerran jälkeen, ja prosessi olisi todellisuudessa loputon – peliä voi aina edistää ja hioa jostain kohdasta. Tiedän etten saanut kaikkea mahdollista irti tästä kerrasta päättäessäni lopettaa pelin kesken, mutta toisaalta tulokset olivat jo riittoisia.

4. TUOTOS

4.1. MUOTOILUN PROSESSI

Muotoilun prosessia kuvaavia malleja on olemassa monta erilaista, joista tämänhetkisesti tunnetuimpana toimii kenties tuplatimantti-malli. Kyseistä mallia on mielestäni ylistetty tarpeeksi enkä halua nojata siihen omassa projektissani. Malli on tarpeeksi laaja ja epämääräinen että se sopii mihin tahansa muotoilun prosessiin, jolloin mallin hyöty mielestäni heikkenee. Tästä syystä halusin käyttää mallia, joka kuvaa täsmällisemmin roolipeliin liittyvää muotoilun prosessia. Tulen silti havainnollistamaan pelisysteemin muotoiluprosessin myös muokatun tuplatimantti-mallin kautta.

Käyttämäni muotoilun prosessin malli on lainattu Matt Colvillen Youtube-videosta *Game Design 101 - Guns in D&D*. Matt Colville on internetissä esiintyvä kirjoittaja ja pelimuotoilija, joka käy Youtube-kanavallaan läpi roolipelien pelinohjaajille hyödyllisiä vinkkejä ja ohjeita. Hän toimii MCDM Productions -yhtiön pääsuunnittelijana ja on ollut mukana julkaisemassa monia D&D:hen liittyviä kirjoja (Critical Role Wiki 2022).

Colvillen video on kokonaisuutena mielenkiintoinen ja ehdottomasti hyödyllisin pelimuotoiluun liittyvä tiedonlähde projektiani varten. Colvillen ehdottaa seuraavanlaista kolmivaiheista muotoiluajattelua pelin mekaniikkoihin liittyen:

1. Identifioi fantasia eli visio: mitä haluamaasi visioon liittyy? Minkälaista fantasiaa olet tavoittelemassa? Mitä genrejä ja teemoja siinä esiintyy?
2. Identifioi käytös joka johtaa tai tukee haluttua fantasiaa eli visiota: mistä käytös johtuu? Miltä se tuntuu?
3. Suunnittele sääntö joka mahdollistaa halutun käytöksen.

Tämä on mielestäni erittäin toimiva muotoilun prosessi, kun ajattelee roolipelin tekemistä, joka koostuu miltei kokonaan säännöistä eli mekaniikoista. Lisäksi omasta mielestäni hauskinda roolipeleissä on niiden antama mahdollisuus juuri elää

kuvitteellista fantasiaa, ja tämä muotoilun malli lähestyy sääntöjen luomista juuri tästä näkökulmasta.

Päätin yhdistää Colvillen luomaan malliin tarkennuksen Salenin ja Zimmermanin mainitseman pelien merkityksellisyyden muokkaamalla mallin kolmatta kohtaa: Suunnittele sääntö joka mahdollistaa halutun käytöksen *tarkoituksellisella ja merkittävällä tavalla*. Joku voisi väittää, että tarkennus Colvillen kuvailemaan prosessiin on turha, sillä tarkoituksellisuus pitäisi olla automaattista. On kuitenkin hyvä pitää mielessä kuinka helppoa tarkoituksellisuus ja merkittävyys on unohtaa kun on luomassa "fantasiaa". Fantasian, vision ja käytöksen identifiointi ei vielä tarkoita, että kyseinen asia olisi hyödyllistä säilyttää pelaamisessa tai että se olisi edes hauskaa.

Iteratiivinen muotoilu toimii hyvin tämänkaltaiselle muotoilun mallille, sillä yksittäisiä sääntöjä voidaan ja joudutaan varmasti muuttamaan ajan myötä, kun huomataan etteivät ne esimerkiksi toimi muiden sääntöjen kanssa tai luovat ristiriitoja. Iteratiivisessa muotoilun kehittämisessä työvaihetta toistetaan, kunnes olen saavuttanut pelaajille toimivan ja kannattavan ratkaisun (Koivisto ym. 2019, 38). Roolipeliä suunnitellessa tämä iteratiivisen muotoilun ajattelutapa ei koskaan tyrehydi eli saavuta lopullista muotoaan vaan tarvitsee jatkuvaa työstöä, jotta epäkohdat saataisiin korjattua. Prosessiin tullaan siis palaamaan esimerkiksi, jos pelin aikana huomataan jonkin mekaniikan olevan puutteellinen. Jokaisessa iteraatiovaiheessa selvitetään pelaajien tarpeita sekä ideoidaan, arvioidaan ja testataan tarpeille eli käytöksille luotuja mekaniikkoja (Koivisto ym. 2019, 38).



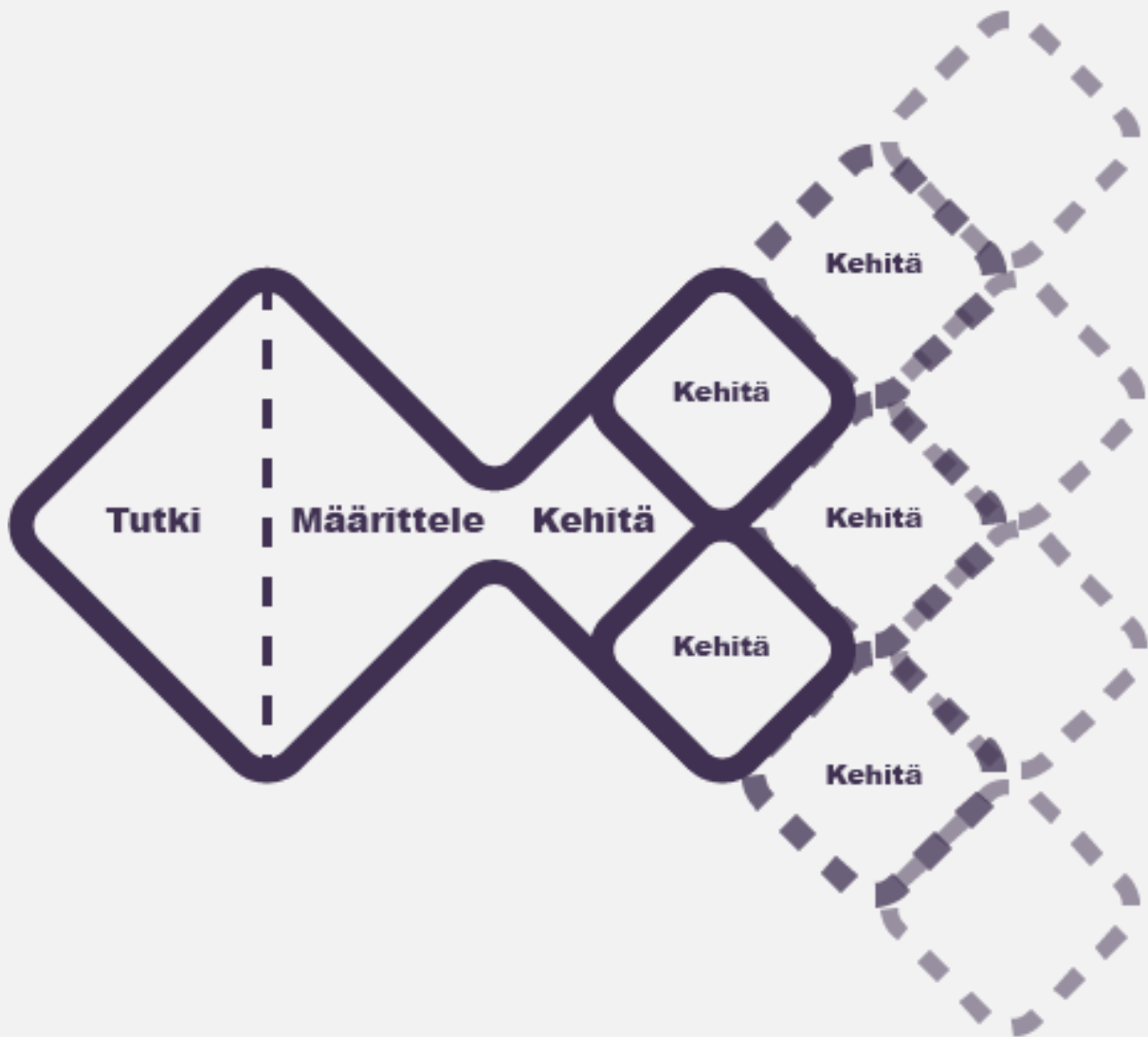
[Pirros 2: havainnollistava kuvitus mallista]

Halusin myös keskittyä käyttäjälähtöiseen muotoiluun huomioimalla palvelupolun eli pelaajan kulkemisen kirjan läpi, prosessin yksittäiset vaiheet eli palvelutuokit sekä

vuorovaikutuksen sääntöjen eli kontaktipisteiden kanssa (Koivisto ym. 2019, 38). Minun piti siis miettiä mikä olisi fiksuin tapa järjestää ja jäsennellä säännöt, selitykset, informaatio ja mekaniikat kirjan sisällä siten, että ne muodostaisivat selkeän tien systeemin läpi. Palvelupolun olisi myös toimittava eri kanavien kautta, kuten esimerkiksi netissä PDF-muodossa (Koivisto ym. 2019, 38). Lukijalle eli pelaajalle olisi hämmentävää opetella miten jokin systeemin mekaniikka toimii ilman että hänelle on ensiksi kerrottu kaikki siihen liittyvät termit tai lyhenteet – siis yhtä hämmentävää kun jos tämän tekstin lukijalle ei olisi ensin selitetty muutama tarkentava määritelmä roolipeleihin liittyen luvussa 2.3.1.

Koivisto, Säynäjäkangas ja Forsberg käyvät läpi neljä eri muotoilun tasoa mitä esimerkiksi yrityksessä voidaan käyttää. Ensimmäisessä tasossa muotoilua ei käytetä lainkaan, toisessa tasossa muotoilua käytetään visuaalisen ulkonäön parantamisessa, kolmannessa tasossa muotoilu toimii prosessina ja neljännessä koko yhtiön läpi kulkevana strategiana. (Koivisto ym. 2019, 165.) Käytän muotoilun menetelmiä peliä tehdessäni lähinnä prosesseina enemmän kuin strategiana. Muotoilu siis toimii minulla pelisysteemissä vastauksena käyttäjän eli pelaajan tarpeisiin. Vaikka toki lähestyn miltei koko projektia muotoilijana ja muotoilun näkökulmasta, en tiedä voinko sanoa käyttäväni sitä strategiana kokonaisvaltaisesti.

Pelin kehittäminen voidaan selittää auki myös jo mainitsemallani tuplatimantti-metodilla, vaikka prosessi on hieman erinäköinen kyseisen mallin normaaliin visualisointiin verrattuna. Timantin toinen vaihe nimittäin avautuu vielä isommalle. Tämä johtuu siitä, että monet pelin sisäiset asiat kuten esimerkiksi mekaniikat tulevat tarvitsemaan vielä lisää “hiomista”.



[Piirros 3: havainnollistava kuvitus double diamond -mallista]

4.2. TUOTTAMINEN

Projektin aikaa vievin ja rankin vaihe oli itse pelisysteemin ja siihen liittyvien sääntöjen ja maailman tekeminen. Koska halusin teetättää säännöistä kirjan tein sille myös taiton. Kirjoitin kaiken peliin liittyvän sisällön (itse systeemin, säännöt, maailman sekä kaikista näistä syntyneen pohdiskelun) englanniksi sillä käyn pääni sisällä tällaiset asiat nopeammin sitä kautta läpi. Käyn tulevassa luvussa käymään läpi pelisysteemin päämekaniikat läpi suunnilleen siinä järjestyksessä missä ne loin. Jätän pienemmät mekaniikat kuten esimerkiksi yksittäisten aseiden avainsanat mainitsematta sillä niillä ei ole varsinaisesti vaikutusta pelin isompiin konsepteihin.

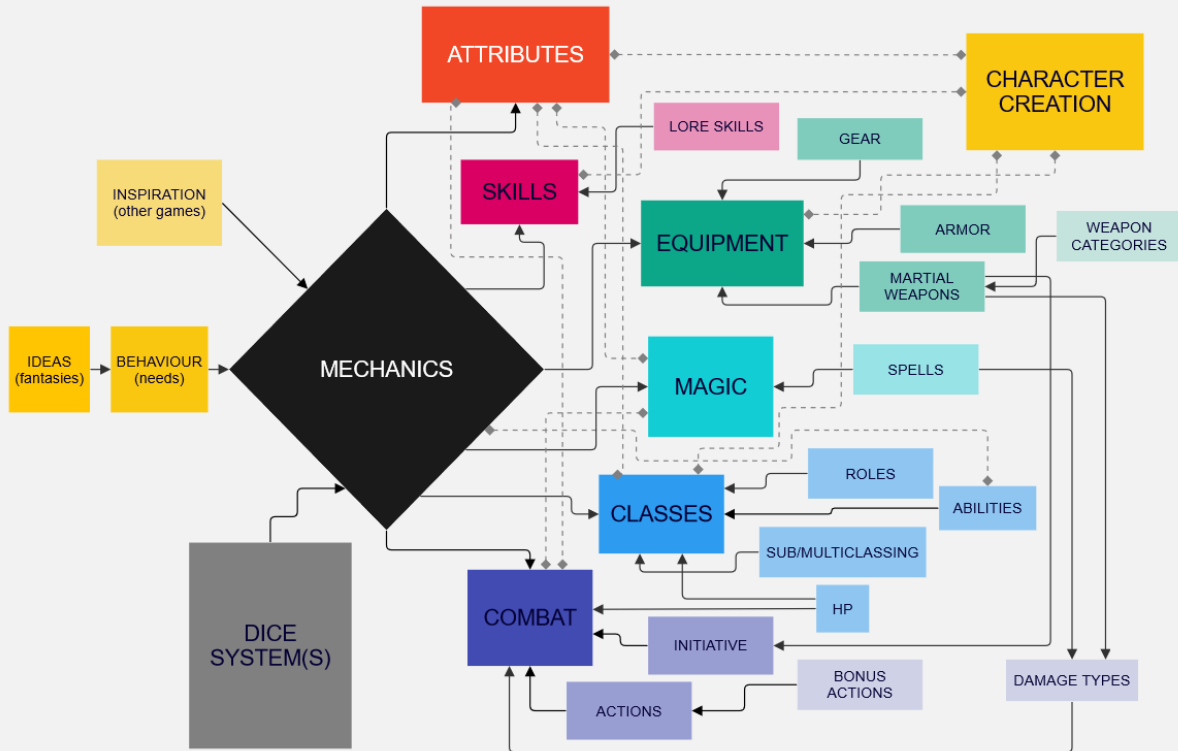
4.2.1. PELISYSTEEMI

Aloitin tietenkin pohtimalla Colvillen mallin ensimmäistä osaa - mitä fantasiaa haluaisin tapailla pelisysteemilläni? Päädyin oikeastaan vain yhteen täysin konkreettiseen valintaan, joka opasti minua prosessin aikana: halu maksimoida pelaajien keskeisyyden pelisysteemissä. Tämä johtaa muutamiin alakategoriahin eli Colvillen mallin toiseen vaiheeseen. Ensinnäkin se tarkoittaa, että pelaajista pitäisi tuntua sankarilliselta ja ikään kuin päähahmolta tarinassa. Toisekseen heidän valinnoillansa pitää olla merkitystä. Kolmanneksi heillä pitää olla saatavilla paljon valintoja. Vaikka pidin tämän alustavan ajatuksen kaiken tekemisen keskiössä, en jostain syystä kirjoittanut sitä ylös mihinkään ja koin itseni pitävän sen muistissa.

Jatkoin listaamalla kaikki alustavat konseptit ja fantasiat jotka halusin sisällyttää pelisysteemiin. Olin kuitenkin alusta asti valmistautunut siihen, että moni näistä konsepteista tulisi vähitellen hiipumaan projektin edetessä, tai että keksisin uusia konsepteja tilalle kesken pelin suunnittelua. Ylös kirjoittamani fantasiat olivat Colvillen mallin toisesta vaiheesta.

- Taisteluiden kuuluisi tuntua vaarallisilta ja välttää paikallaan polkemista
- Pelaajien valintojen luovuutta pitää tukea
- Askartelu eli asioiden luominen pelimaailmassa
- Jako urbaanin ja erämaan välillä
- Hahmojen kykyjen valinta vapaamuotoista
- Taikaesineiden pitäisi olla hyödyllisiä monessa asiassa
- Taisteluista ja haasteista selviämisestä palkitaan
- Tarinan edetessä hahmo vahvistuu ja saa lisää voimia
- Taisteluihin etukäteen valmistautuminen ja strategisointi

Olin tehnyt nämä alustavat päätökset kohtuullisen nopealla vauhdilla, mutta tiesin suurimman osan ajankäytöstä menevän itse mekaniikkojen suunnitteluun ja valmisteluun, joten en ollut tästä yllättynyt. En voinut kuitenkaan suoraan hypätä luomaan mekaniikkoja ilman yleisiä konsepteja pelin säännöistä. Etukäteen valmistautumalla näihin aihealueisiin pystyisin keskittymään yksitellen niiden sisältämiin toimintoihin. Tein siis itselleni nopeasti ajatuskartan erilaisista mekaniikkoja sisältävistä aihealueista, joista pelin säännöt muodostuisivat.



[Kuva 16: Pekka Valla 2023]

Ajatuskarttaa tehdessäni huomasin lainanneeni D&D:stä monia yleisiä konsepteja: ideat luokista, alaluokista, moniluokista, varustuksista, taidoista ja attribuuteista tuli omasta asennoitumisestani D&D:n ajattelutapaan (vaikka lähes jokaisesta olemassa olevasta roolipelistä löytyy kyllä samat konseptit). Päätin tästä syystä yrittää luoda jokaiseen aihealueeseen jotain millä erottaa se D&D:stä.

Vaikka olisin voinut aloittaa täysin tyhjältä pohjalta ja ilman minkäänlaista kontekstuaalista raamia, päätin inspiroitua eniten D&D:n systeemistä sekä sen antimista. Päätös ei ollut täysin tietoinen, ja on myös hankala täysin selkeästi selittää mitä kaikkea D&D tuntui minulle tässä projektissa antavan muuta kun sanomalla, että se toimi minulle enemmänkin inspiraation lähteenä kun ohjenuorana. Tämän kaiken tehtyäni päätin jatkaa aihealueiden parissa ennen yksittäisten mekaniikkojen kehittämistä.

ATTRIBUUTIT

Olin aloittanut työskentelyn jo puoli vuotta sitten vertailemalla attribuutteja muista peleistä ja analysoimalla niiden yhteisiä tekijöitä - löytyisikö lähes jokaisesta pelistä siis yhteneväiset ja samat ihmisen kykyjä ja taitoja kuvaavat attribuutit. Vaikka monessa systeemissä onkin taikuuksiin tai henkisyteen liittyviä attribuutteja, päädyin

alun perin vähentämään attribuutteja D&D:n kuudesta tai Ironswornin viidestä alas neljään pääattribuuttiin, jotka kuvaavat voimakkuutta, ketteryyttä, viisautta ja mentaliteettia. (Power, Agility, Wisdom, Mentality).

[Luettelo 2: Lista eri roolipelien attribuuteista]

| Peli | Attribuutit | Yhteensä |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| D&D/Pathfinder | Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Intelligence, Charisma | 6 |
| Apocalypse World | Cool, Hard, Hot, Sharp, Weird | 5 |
| Ars Magica | Intelligence, Perception, Strength, Stamina, Presence, Communication, Dexterity, Quickness | 8 |
| Burning Wheel | Perception, Willpower, Agility, Speed, Power, Forte + Reflexes, Health, Faith, Steel, Aptitude, Mortal Wounds | 6+6 |
| Ironsworn | Edge, Heart, Iron, Shadow, Wits | 5 |
| RuneQuest | Strength, Constitution, Size, Dexterity, Intelligence, Power, Charisma | 7 |
| 1. Oma iteraatio | Power, Agility, Wisdom, Mentality | 4 |
| 2. Oma iteraatio | Power, Agility, Wisdom, Mentality + Perception, Resolve, Luck | 7 |
| 3. Oma iteraatio | attribuuttien poistaminen kokonaan | 0 |

Palasin kuitenkin pian takaisin Colvillen ensimmäisen vaiheen pariin ja pohdin sen kehyksissä, mikä attribuuttien hyöty systeemissäni on. Yleensä niiden käyttö sisältää halun luoda konkreettinen ja sanoitettu taitavuuden alue hahmolle, johon voi liittää numeraalisen määritteen ja täten käyttää sitä monen muun määritteen muuttujana. Esimerkkinä D&D:n Karisma-attribuutti, jolle annetaan numero nolasta kahteenkymmeneen: tämä määrittää, minkä bonuksen hahmo saa esimerkiksi karismapohjaisiin taitoheittoihin kuten Pelottelu (Intimidation) ja Suostuttelu (Persuasion). Tämä kuitenkin usein tarkoittaa, että pelaaja voi helposti olla rajoitettu hahmonsa personaliteetissa jos tämän kuuluu juuri esimerkiksi olla karismaattinen korkealla karismaluvulla. Halusin omassa systeemissäni pelaajien päättävän täysin heidän oman hahmonsa personaliteetin rajaamatta heidän inhimillisyyttään millään numeraalisella arvolla (tässä kontekstissa siis attribuuteilla). Niinpä päätin poistaa

kokonaan attribuutit systeemistä. Mielestäni samat halut ja käytökset voidaan saavuttaa toisilla tavoilla, ja attribuuttien poissaolo teki systeemistäni heti hieman ainutlaatuisemman.

PÄTEVYYS

Tämän päätöksen jälkeen piti miettiä mistä ja mitä kautta pelaajan hahmo sitten saa personaliteettinsa? Mitä mekaniikkoja pelisysteemi antaa pelaajille, joilla he voivat luoda haluamansa hahmon? Päätin käyttää D&D:n toista yleisempää mekaniikka: Pätevyyttä (Proficiency). Pätevyys on D&D:ssä kuitenkin melko staattinen ja binäärinen – hahmolla joko on se tai ei ole. Jaottelin pätevyuden neljään tasoon: harjaantumaton (Untrained), harjaantunut (Trained), asiantuntija (Expert) ja mestari (Master). Näistä tasoista saa lisätä noppia mihin tahansa heittoon, jossa on pätevä: harjaantumaton heittää yhden nopan, harjaantunut kahta noppaa, asiantuntija kolmea jne. Pätevyyssysteemissä on se hyvä puoli, että sen voi liittää kaikkiin heittoihin, joissa saattaa olla pätevyteen liittyvä konteksti ja joissa heitetään pelin keskeisellä nopalla. Tätä kautta hahmo rakennetaan pelaajan haluamien pätevyyksien kautta ja hahmon persoonallisuus muodostuu hänen taidoistaan ja osaamisistaan. Pätevyys liitetään asekatgorioihin sekä suojaus, taito- ja hyökkäysheittoihin.

Pätevyyssysteemi ratkaisi myös ongelman pelastusheittoihin (Saving Throw) liittyen, joka oli syntynyt, kun poistin attribuutit systeemistä. Pelastusheitot ovat nopanheittoja, joilla pelihahmo koettaa pelastautua tilanteesta, esimerkiksi pois tulipallon tieltä tai ansaa väistääkseen. Pelastusheitot ovat ikään kuin osumisheittojen vastakohta: ne toimivat reaktioina hyökkäyksiin tai efekteihin. Pelastusheitot ovat usein liitännäisiä roolipelin attribuutteihin ja saavat johdannaiset bonuksensa niistä. Poistamalla attribuutit aiheutin tyhjiön pelastusheittojen mekaniikoille: mistä kyseiset heitot nyt voivat johtaa bonuksensa? Tasainen, jokaiseen pelastusheittoon soveltuva bonus ei auttaisi sillä heittojen eroavaisuus olisi silloin mitätön. Onneksi pystyin pätevyyssysteemillä korvaamaan yksilölliset bonukset näihin heittoihin liittyen, ja ongelma oli ratkaistu.

NOPPASYSTEEMI

Kuten olin ajatuskarttaan kirjoittanut yhtenä isona tekijänä ja kaikkiin muihin alueisiin vaikuttavana muuntajana toimii pelin noppasysteemi. Kävin läpi vertailemani pelisysteemien päänopat: monet systeemit käyttivät joko D6, D10 tai D20-noppia kyky-

ja osumisheittoihin. D&D:stä tuttu D20 on erittäin toimiva mutta halusin vähentää siitä johtuvaa varianssia, joten päätin oman systeemini keskittyvän D10-nopan ympärille.

Halusin myös välttää D&D:ssä olevan binäärisyyden etu- ja haittamekaniikassa. Konseptina erilaisten edullisten ja epäedullisten asemien saaminen on mielestäni erittäin hyvä, mutta halusin pelin sisällä tämän toimivan asteittain binäärisen mekaniikan sijaan. Loin peliini sen takia tarkkuus- ja rangaistusmuuntajan (Accuracy & Penalty modifier). Nämä kummatkin toimivat kolmessa eri tasossa ja kumoavat toisensa 1:1 suhteessa. Täten kumpaakin modifioijaa voi kasata mihin tahansa D10 heittoon, lisäten yhden D4 per taso.

AVAINSANAT

Seuraava inspiraationi lähde tuli täysin roolipelimaailman ulkopuolelta strategiapeleistä kuten Warhammer 40 000. Näissä peleissä sääntöjä ja toimintoja listataan avainsanoiksi, jotka täten löytyvät helpommin sääntökirjan lopusta luettelon muodossa. Avainsanojen käyttö ei ole varsinaisesti innovaatio roolipeleissä, mutta mielestäni sen käyttö on rajoitettua ilman varsinaista näkyvää syytä. Muuntamalla mahdollisimman monet asiat avainsanoiksi kyseiset asiat ovat helpompi löytää luettelosta ja erityisesti hyödyllisiä pelinohjaajalle hänen luodessa hirviöitä ja vihollisia pelaajille.

LUOKAT

Keskittymiseni siirtyi tämän jälkeen roolipeleissä usein olemassa oleviin luokkiin, joita pelaajat voivat valita. Itselleni yksi suurimmista iloista roolipeleissä pelaajana on oman hahmonsa luokan sekä siihen liittyvien kykyjen ja taitojen valitseminen. Niinpä halusin luoda mielenkiintoiset luokat, josta saatavat kyvyt olisivat tasa-arvoisia keskenään toisten luokkien kykyjen kanssa, jotta jokainen luokka tuntuisi hyvältä valinnalta pelaajalle. Loin alun perin neljä pääluokkaa jokaiselle attribuutille pelissäni sekä kolme alaluokkaa jokaiselle pääluokalle. Pääluokat perustuivat yhteen neljästä attribuutista, ja toimisivat tiettyssä roolissa pelaajaryhmässä. Jokaisen pääluokan alaluokat olivat taas hieman erilaisia lähestymistapoja kyseisen luokan rooliin, eroten kyvyiltään ja erikoistumalla tiettyihin toimintoihin. Poistaessani attribuutit luokat pysyivät sellaisenaan muuttumattomina ja päätin luoda moniluokat pohjautuen eri alaluokkien sekoitukseen. Päädyin lopulta 54 moniluokkavaihtoehtoon ja päätin myös hulluudessani antaa jokaiselle moniluokalle myös uniikin nimen.

Jokainen hahmot voi edetä yhteensä kahdentoista tason läpi. Jokaisella tasolla hahmo saa luokkaansa liittyvän kyvyn, jotta eteneminen tuntuu mielekkäältä ja konkreettiselta. Tason vaihtuessa pelaaja voi päättää haluaako hän ottaa uuden tason toisessa luokassa ja luoda hahmolleen moniluokan. Päädyin kahteentoista tasoon sillä se on miellyttävällä tavalla jaollinen (esim. kolmella, neljällä, kahdella ja kuudella) mikäli haluaa antaa yleisiä kykyjä tietyn tason välein. Olin myös luonut peliin tässä vaiheessa muutamia erilaisia rotuja tai lajeja, joita pelaajat voisivat valita hahmolleen. Tähän kuuluivat muun muassa fantasiakirjallisuudesta yleisesti tutut haltijat, kääpiöt ja örkit mutta myös vähemmän tunnetut lajit kuten puolilohikäärmeet, puolijättiläiset ja ihmiskäärmeet.

KERROSTETTU PELAAMINEN

Seuraavaksi päätin jaotella pelin kolmelle eri kerrokselle. Tämä kerrostettu pelaaminen (Tiered Play) määrittää sen minkä kaliiperin sankareita pelaajien hahmot ovat sekä minkälaisia haasteita he seikkailuillaan tulevat kohtaamaan. D&D:ssä on hieman samanhenkinen konsepti mutta joka kuitenkin rajoittuu vaan ajattelutapaan: omassa konseptissani toive on tehdä kerrostetusta pelaamisesta aito osa pelin henkeä. Pelaajat voivat esimerkiksi aloittaa miltei tahansa kolmesta kerroksesta sen sijaan että heidän hahmonsa olisivat aina aloittelijoita ja pelaajat aloittaisivat ensimmäisestä tasosta. Tämän systeemin voi myös helposti liittää avainsanoihin ja kykyihin, jotka saisivat numeerisia bonuksia eri kerroksilla. Lopuksi on mainittava, että termit "kerros" ja "taso" tuntuvat erittäin rajoitetuilta eivätkä täysin täsmällisiltä käännöksiltä. Englannin sanoissa *Tier* ja *Level* ei ole itselleni täysin samaa viitteellistä intonaatiota. Käännökset ovat kuitenkin ainoat, jotka mielestäni toimivat, joten kuten samassa kontekstissa. Lisäksi pelini termi "kerros" ei ole sama kuin "taso". Tasot ovat hahmopohjaisia ja liikkuvat yhdestä kahteentoista. Kerroksia on kolme ja ne määrittävät yleisen vaikeustason ja hahmojen kuuluisuuden maailmassa.

TAIKUUS

Luokkien kykyjen ja tasojen suunnittelun jälkeen jäljellä oli enään yksi iso osa systeemiä: taikuudet ja niiden kategoriat. Olin tässä vaiheessa jo luonut pelimaailmaa hyvin pitkälle, ja halusin pelisysteemin olevan siihen kietoutunut mukaansatempaavalla tavalla. Päätin siis siirtää pelimaailman eri taikasysteemit suoraan pelisysteemissä eri luokkiin, ja lopulta minulla oli viisi eri taikasysteemiä, johon luoda omat taikuudet. Nimesin nämä eri systeemit pelimaailmalla sisällä

säädyiksi (Estates): mekaniikoiltaan jokainen niistä on pääpiirteittäin samanlainen toistensa kanssa, vaikka lisäsin jokaiseen pieniä lisäsääntöjä, jotta säädyt erottuisivat ja tuntuisivat aidosti eri valinnoilta pelaajille. Lisäksi jokaisessa säädyssä on omat taikuutensa, mikä tarkoitti lopulta yhteensä yli 150 suunniteltua taikaa. Olin tästä määrästä yllätynyt ja lopputuloksesta ylpeä.

MUUT MEKANIIKAT

Lopuksi mainitsen ohimennen ne pienemmät mekaniikat, jotka luovat hieman yksilöllisyyttä systeemiin. Pelissä on pätevyyssysteemin kautta valittavana erilaisia asekatteorioita kuten kirveet, kaksintaistelumiekat, keihäät, vasarat, jouset jne. Lisäsin myös peliin eräänlaisen kielipätevyysmekaniikan: hahmoilla on valittavana useita eri kieliä, jotka ovat tietyistä kieliryhmistä kuten monet oikean maailman kieletkin ovat. Tätä kautta voit pelissä yrittää ymmärtää toista kieltä, jota et puhu mikäli se on samasta kieliryhmästä kun omasi. Lisäksi pelissä on taidot, jotka perustuvat pätevyyssysteemiin, sekä kulttuuriryhmät, joiden kautta hahmojen kulttuurillinen tausta muodostuu ja joista saa kulttuuriin pohjautuvan taidot sekä ylimääräisen opitun kielen. Suunnittelin säännöt hahmojen mahdollisen kuoleman varalta myös heidän ylösnousemukseensa ja säännöt lepoon ja hahmojen resurssien palautumiseen. Lopuksi loin muutaman esimerkin mahdollisesta taikaesineestä, jota pelistä voi löytää, sekä hirviöitä, jota pelinohjaaja voi käyttää.



[Piirros 4: havainnollistava kuvitus Colvillen mallin eri vaiheista]

4.2.2. PELIMAAILMA

Pelimaailman luonti oli alkanut jo vuonna 2019 pelkästään ja puhtaasti mielekkään ajanvietteenä. Olin jo siinä vaiheessa kuitenkin pohtimassa mahdollisesti liittäväni maailmaan pelisysteemin, joten projektit kulkivat käsi kädessä jo alusta asti ennen lopullista yhteen sulautumista. Tämä luomisprosessi on ollut aina mielekäästä, ja kyseisen maailman luominen toimikin inspiraationa koko opinnäytetyölle.

Olin kirjoittanut maailmaan liittyvää sisältöä jo siis niin monta vuotta, että kun vuoden 2022 syksyllä aloitin muiden pelisysteemien analyysin ja kokonaisuuden ajattelua, kuvittelin että pelimaailma olisi jo täysin integroitavissa sellaisenaan ilman minkäänlaista varmistusta tai jatkoprosessia. Vuoden vaihtuessa kuitenkin huomasin, että pelimaailma vaati vielä viimeistelyä ja hieman täyttöä. Aikataulun kiristyessä tämä silti onnistui kohtalaisen nopeasti ja vaivatta aiheuttamatta minkäänlaisia lisäongelmia. Tämän jälkeen viimeistelin pelimaailmaosion sääntökirjasta kirjoittamalla jokaisesta maailmassa esiintyvistä kulttuurista muutaman kappaleen verran tietoa, jotta pelaajat

voisivat syventyä valitsemaansa kulttuuritaustaan. Kulttuurin valitessaan pelaaja saa ylimääräisen kulttuurille ominaisen kielipätevyyden ja taidon.

Halusin maailman lisäksi itse maailman asukkien erottautuvan normaalista fantasiakirjallisuudesta. Niinpä esimerkiksi haltijoiden iho on osittain läpinäkyvä ja he omaavat piirteitä avaruusolennoista. Orkeilla ei löydy lainkaan karvoitusta ja heidän naamansa muistuttavat enemmän koiraeläintä. Kääpiöt pysyvät melko samanlaisina verrattuna siihen, miten heitä yleensä kuvaillaan, mutta en muutenkaan ehtinyt keskittyä heihin yhtä paljon kun haltijoihin ja örkkeihin.

Pelimaailma kertoo fiktiivisestä universumista nimeltä Lalendae, jossa on samanniminen fantasiamaailma. Halusin sitoa kyseisen maailman kiinni muihin maailmanluomisprojekteihini, joten päätin lainata jumalhahmoja muista olemassa olevista luomuksistani. Lähestyin luomisprosessia eri tavalla kun aiemmin keskittymällä ensiksi maailman sisäiseen luomiseepokseen ja historiaan. Maailman historia on jaettu neljään eri "kirjaan" eli vaiheeseen, joista pelaajat voi valita mieleisensä kohdan mihin sijoittaa pelinsä. Olin näihin aikoihin juuri lukenut Silmarillionin, Tolkienin oman kertomuksen keskimaan synnystä ja siihen liittyvistä eepoksista, ja inspiroiduin suuresti kirjan fantastisesta mystisyydestä. Halusin kertoa maailmasta kaiken ikään kuin sisältä päin, käyttäen Lalendaessa elävää tutkijaa selittäessäni maailmasta tarkemmin sääntökirjan loppuosassa.

Koen itseni olevan välillä pikkutarkka asioissa, joissa moni muu ei näe syytä olla. Muun muassa monet fantasiamaailmojen metafysiset ja mysteerit sekä niiden sisäiset johdonmukaisuudet ovat paikoittain puutteellisia. Tämän on tietenkin anteeksiannettavaa fiktiivisissä maailmoissa - kaikkea ei vaan fyysisesti ole mahdollista miettiä etukäteen! Halusin kuitenkin yrittää löytää monelle asialle omassa maailmassani selityksiä, joten panostin maailmani sisäiseen johdonmukaisuuteen ja konsistenssiin.



[Kuva 17: Pekka Valla 2022]

4.3. PELITESTAUS

Kun tiesin pelisysteemin olevan tarpeeksi pitkällä sen testaamista varten, pidin peliryhmälleni yhden pelisession käyttäen systeemiä pelitestauksen eli osallistuvan havainnoinnin aikana. Tein huomioita pelaajien reaktioista ja käyttäytymisestä pelin sisällä, ja itse pelin loputtua pidimme ryhmässä kuitenkin juttelutuokion, jonka aikana otin vastaan korjausehdotuksia peliin liittyen. Olin odottanut ja valmistautunut tekemään muutoksia mekaniikkojen sisäisiin muuntimiin ja bonuksiin. Pelisuunnittelu antaa näille mekaniikoille säätimiä, joita voi muuttaa itse mekaniikan luomisen jälkeen juuri käyttäjille sopiviksi: iso osa tällaista muotoilua on tiedostaa, milloin peli on valmis testattavaksi (Colville 2021).

POSITIIVISIA HAVAINTOJA

Peliä oli paljon monipuolisempaa ja luonnollisempaa roolipelata ilman mekaanisia attribuutteja. Tämä huomio oli nähtävissä jo pelin aikana mutta ilmaistu myös avoimesti ja sanallisesti.

Kulttuuriryhmät vaikuttivat toimivan halutulla tavalla ja luovan mielenkiintoa pelaajissa, vaikka niistäkin syntyi pientä hämmennystä ilman aiempaa kokemusta samankaltaisesta mekaniikasta.

Pelaajat olivat erityisen kiinnostuneita pelimaailmaa ja sen historiaan ja hahmoihin. Olin tästä tyytyväinen, vaikka fiktiivisten maailmojen rakennus on aina ollut minun vahvuuteni ja tiesin tilanteen olevan sama myös sääntökirjassa. Tähän liittyen esimerkiksi kulttuuriryhmät ja uudet tapahtumapaikat tuntuivat pelaajista mielenkiintoisilta ja mukavilta lisäyksiltä. Pelimaailma siis lähes kaikin puolin onnistunut.

Taitojen määrä oli pelaajien mielestä hyvä ja oli kiva, että niitä oli enemmän kun D&D:ssä. Totuudessa väittäisin, ettei ero ole edes niin suuri (20 vs.18), ja ero voi tuntua enemmältä vaikkei olisikaan sillä taitojen nimiä on muutettu.

On tärkeä havainnoida epäkohdat välttämällä "virheistä oppii" -mentaliteettia. Paljon tärkeämpää pelisysteemin tehokkaalle kehitykselle on keskittyä paikantamaan syyt, joista virheet syntyvät ja korjata ne. On myös erittäin tärkeää löytää onnistumisen hetki mekaniikoista ja jatkaa samaan malliin kohdissa, jotka toimivat jo. Vaikka

systemissäni oli monia epäkohtia ja tämä tietenkin harmitti olin havainnointiin tyytyväinen ja päämääräinen tarkoitus oli saavutettu.

Luokat ja niiden alaluokat sekä moniluokat vaikuttivat jokaisen mielestä hienoilta. Olin itsekin niihin tyytyväinen sillä olin mielestäni nähnyt paljon vaivaa niitä tehdessäni. Niissä saattaa kuitenkin olla uhkana et pelaajat luovat samanlaisia hahmoja johtuen pelisysteemin moniluokkainsentiivistä.

NEGATIIVISIA HAVAINTOJA

Havainnoinnin alussa kukaan ei tuntunut innostuvan *Priest*-luokasta vaan kilpailivat kolmesta jäljellä olevasta pääluokasta.

Sääntökirjaan liitettävät kuvitukset eivät olleet vielä valmiita, ja esimerkiksi luomani hahmolomake oli puutteellinen. Eri pelattavat lajityypit piti esimerkiksi selittää sanoin kuvien sijaan.

Jo valmisteluvaiheessa huomasin, että erilaisten kielten käyttö oli pelaajille huolestuttavaa: mitä jos kukaan hahmoista ei puhuisi samaa kieltä?

Aloitus tuntui hieman hankalalta ja hitaalta mutta toisaalta olisi varmasti sama tapaus missä tahansa uuden pelisysteemin opettelemisessa. Lisäksi luotin pelaajien kokemukseen roolipeleistä, joten he oppivat suhteellisen nopeasti. Keskustelu pelin aikana ja itse roolipelaaminen vähän väliä suistui raiteilta ja siirtyi tangenteille, mutta olen tottunut tähän ainakin oman peliryhmäni puolesta ja se kuuluu jopa pelin henkeen.

Temaattiset taidot (Lore skills) vaikuttivat saavan aikaan liian paljon liian helpolla. Samalla jos niitä esimerkiksi rajoittaisi niiden tarkoitus katoaisi.

Pätevyysmekaniikka ja siihen liittyvät säännöt tuntuivat helpolta oppia, tai ainakin kenenkään ei tarvinnut kysyä niihin liittyen muuta kun tarkentavia kysymyksiä. Niiden merkitseminen hahmolomakkeeseen oli hidasta mutta sekin anteeksiannettavaa uuden pelin puitteissa.

Hahmojen vuoroihin liittyvä mekaniikka taisteluissa aiheutti eniten keskustelua, sillä se oli selvästi kehittämäni systeemin heikoin kohta. Olin varautunut tähän mutta en siihen kuinka paljon mekaniikka hidastaisi taistelukierroksia. Vuoromekaniikkaan liittyi monta ongelmaa. Viimeisenä menevä ehtii kyllästyä ennen omaa vuoroaan, pelaajat voivat unohtaa valitsemansa toiminnan ennen omaa vuoroaan, en ollut spesifioinut

toimintojen valintoihin liittyviä sääntöjä, yksi pelaaja pystyi saamaan monta vuoroa peräkkäin pidentäen muiden odotusaikaa, vuoromekaniikka suosi tiettyjä pelityylejä muiden yli, hitaimpien ja nopeimpien pelaajien varianssi oli odottamaton sekä pelin taistelut muuttuvat tylsiksi. Ongelmien määrä ja mahdollisten korjausehdotuksista keskustelu lopulta pysäytti pelin kulun, ja päätin lopettaa taistelun sekä pelin kokonaan ja siirryimme keskustelemaan pelisysteemistä yleisesti. Idea itsessään ei ollut kenenkään mielestä huono, ja mekaniikan puolestapuhujia oli myös. Taisteluun liittyvät mekaniikat tarvitsevat vielä kuitenkin hiontaa, jotta siitä syntyisi toimiva kokonaisuus. Tässä vaiheessa toimintojen valinnat eivät vielä tunnu pelin sisälle mukaansatempaavalta vaan täysin taktiselta pakolta. Tämänkaltaisen pelin "siirtojen" strategisointi ei ole roolipelille itseisarvo vaan ilonpilaaja ainakin meidän ryhmässämme (toisella kokoonpanolla saattaa olla täysin eroava mielipide asiaan).

Tietyt taikuudet ja kyvyt olivat heti kättelyssä aivan liian tehokkaita tai voimakkaita eli ne tekivät tehtävänsä liiankin hyvin. Tämä oli ehdottomasti odotettavissa ja tätä varten peliä pitikin juuri testata, jotta ongelmakohdat voitaisiin korjata yhdessä.

Pelissä on taikuuksia, jotka vaikuttavat negatiivisella tavalla myös toisiin pelaajiin eikä pelkästään vihollisiin. Oma mielipiteeni kuitenkin on, että samankaltaisia taikamekaniikoita esiintyy myös muissa pelisysteemeissä eikä niitä välttämättä tarvitse poistaa, vaikka pieni hionta voi tietenkin olla tarpeellista.

Toimintojen jakaminen pää- ja kevyttoiminnoiksi (Main & Light Actions) vaikutti turhalta erottelulta, kun monella luokalla ei ollut varsinaista tarvetta jälkimmäisille, ja konsepti tuntui enemmän jäänteeltä D&D-maisesta ajattelumallista.

Aseiden nopeudet vuoroissa olivat puutteellisia ja vaikka olin varautunut tähän olin myös joutunut jättämään pois mekaniikkoja, joiden puutteesta pelaajat huomauttivat. Tämä ei itsessään ollut maailmanloppu sillä päätös oli tietoinen, mutta mikäli pelisysteemiä työstetään eteenpäin, haluan sisällyttää kyseiset mekaniikat mukaan sääntöihin.

Sanguinancer-alaluokalla (subclass) hyvin moni asia ei ollut loppuun mietitty, kuten esimerkiksi luokkaan liittyvien taikojen vuoronopeudet, *Hex*-kyvyt ja niiden mekaniikat. En olisi huomannut tätä, ellei yksi pelaajista olisi halunnut pelata kyseisellä alaluokalla ja kysymällä puuttuvista mekaniikoista.

Pelaajat toivat esille hyvän kysymyksen, johon minulla ei oikeastaan ollut vastausta: onko pelin tarkoitus perustua ja keskittyä luokkiin vai hahmoihin?

Oli mielenkiintoista huomata miten päädyin käyttämään useita toimenpiteitä per vuoro samalla tavalla kun Burning Wheel -peli, vaikka olin kritisoinut kyseistä systeemiä juuri tämänkaltaisesta mekaniikasta.

Toiveena on, että taistelussa olisi mahdollisimman paljon hyödyllisiä ja vaihtoehtoisia toimintavalintoja jottei pelaaja aina valitsisi samaa toimintoa - esimerkiksi hyökkäystä.

Muutamit pelaajien kommentteista vertasivat peliä D&D:hen. Tämä on välttämätöntä, sillä se on ainoa peli, johon kenelläkään pelaajista on todellista vertailuarvoa, joten en ottanut huomioita pahalla vaan keskityin kommenttien korjausehdotuksiin. D&D:ssä on esimerkiksi sisäänrakennetut sanomattomat ohjesäännöt, jotka pakottavat pelaajia luomaan toisistaan erilaisia hahmoja. Toisaalta eräs pelaaja huomautti, että pelisysteemi on paljon roolipeliystävällisempi kun D&D ja menee hahmojen taitojen mukaan eikä esimerkiksi juuri attribuuttien kautta.

Pelaajat eivät vaikuttaneet huomaavan, että kulttuurit ja lajityypit olivat eri kohtaa kirjassa, vaikka valinta näistä asioista piti tehdä heti sääntökirjan alussa. Tämä siis ei välttämättä ole ongelma. Toisaalta pelaajilla oli niin paljon oppimista pelin aikana ja alussa että on vaikea sanoa mikä kaikki meni heiltä vaan ohi. Toisekseen käytimme tässä vaiheessa vielä tulostettuja papereita kirjaformaatin sijaan (kirja ei ollut edes valmis tai painettu vielä) joten sivuja saattoi olla myös helpompi katsoa vierekkäin. Tämäkin vahvistaa tarvetta havainnointikertojen jatkamiselle sillä kaikkea peliin liittyvää on mahdotonta käydä läpi yhdellä kertaa.

HAVAINTOJEN YHTEENVETO

Suurin ongelma syntyi selkeästi taistelusta ja siihen liittyvistä bonuksista ja hahmojen vuoroista taistelun sisällä. Vaikka moni muu mekaniikka systeemissä tuntui olevan turvallinen valinta sisällyttää peliin, tiesin taisteluihin liittyvien mekaniikkojen olevan erittäin kokeellisia pelaajien nautittavuuden kannalta. Sain monia hyviä korjaavia ehdotuksia taistelumekaniikkoihin liittyen, mutta toisaalta kyseisessä pelin konseptissa ei ollut mitään mitä ilman peli ei toimisi - kunhan toimimattomat mekaniikat korvataan. Olen siinä mielessä ylpeä pelin modulaarisuudesta sillä peliä ja sen mekaniikoita voi vielä tässä vaiheessa muokata melko huomattavalla tavalla ilman että sen yhteneväisyys kärsisi.

Tämän kaltainen pohdiskelu sai minut kuitenkin miettimään muodonmuutoksen mahdollisuutta enään tässä vaiheessa projektia. Vaikka peliä itsessään voitaisiin muokata maailman tappiin asti, opinnäytetyöhön liittyen aika alkoi olemaan rajoitettua. Päätin siis lähinnä keskittyä taistelumeکانiikkoihin liittyviin huomioihin ja korjausehdotuksiin, ja korjata muut pienemmät epäkohdat myöhemmällä ajalla. Tarkoituksena on joka tapauksessa se, että projektin jälkeen ryhmä jatkaa minun kanssani systeemin kehittämistä.

Myös luomani hahmolomake pelitestausta varten oli päämäärin toimiva ja tarvitsi lopullista kirjaa varten hyvin vähän lisäyksiä, jotka olivat työnteon kiireessä unohtuneet.

On myös pidettävä mielessä, että kaikkeen ei voi etukäteen varautua: välillä ongelmaan ei ole ratkaisua tai ratkaisu on ristiriidassa jonkin toisen asian kanssa. Vaikka luomasi meکانikka olisi kuinka hyvin suunniteltu ja jopa toimivaksi hiottu, se ei välttämättä ole hauskaa pelattavuuden kannalta. (Colville 2021.)

EHDOTUKSIA

Koska suurin ongelma taistelumeکانikoissa tuntui olevan vuorojen epätasa-arvoinen jako ja epäsovinnaiset modifioijat, tehokkaimmaksi korjausyritykseksi kehittyi kumulatiivinen lisäys jokaisen hahmon henkilökohtaisen vuoron loppuun. Tämä tehostaisi varmuutta, jolla vuoro siirtyy seuraavalle hahmolle ilman että sama pelaaja saa liian monta vuoroa peräkkäin. Toisena ehdotuksena oli, että henkilökohtaisten vuorojen määrä sidottaisiin hahmon tasoon suoraan kiinni: hahmo saa tehdä tietyn määrän toimintoja päästessään tietylle tasokynnykselle.

Untrained-pätevyystaso olisikin 2D10, josta valitaan matalampi tulos sen sijaan että heittää vain yhden D10.

Tietyille luokille omistetut taikuuden säädöt (kuten *Priest*-pääluokalle) tarvitsevat etukäteen valmisteltavat taikuudet, jotka valitaan pelin sisällä levon aikana.

4.4. TAITTO & PAINO

ALUSTAVA TESTAILU

Sain idean tehdä roolipelisysteemin opinnäytetyönä jo puolitoista vuotta ennen sen aloittamista, joten minulla oli paljon aikaa testailla esimerkiksi kirjan taittamista ja siihen liittyviä prosesseja. Koska olin jo luonut maailman, jossa peliryhmäni pelaa D&D:tä, päätin teetättää siitä jokaiselle pelaajalleni painetun kovakantisen kirjan. Koska tässä vaiheessa varsinaista aikataulua ei ollut ja kiire ei ollut akuutti, minulla kesti kokonainen vuosi lopulta taittaa kaikki maailmaani liittyvä historia ja informaatio kirjan muotoon. Olin jopa yllätynyt, kun tajusin lopulta saaneeni kasaan yli 180-sivuisen kokonaisuuden. Kokemus kirjan taittamisesta oli erittäin miellyttävä, ja kun lopulta sain itselleni käsiini itse luomani kirjan koko loistossaan, olin lopputuloksesta hyvin ylpeä ja iloinen. Kyseisen pelimaailmasta kertovan kirjan painattaminen Bookealla varmisti myös sen, että tiesin keihin ottaa yhteyttä halutessani painaa opinnäytetyöhöni perustuvan sääntökirjan.

TYYLISUUNNAN VALINTA

Siirtyessäni taittamaan omaa pelisysteemiä päädyin käyttämään pehmeitä kansia kovakantisuuden sijaan, sillä aiempi kustannus viidestä kappaleesta kirjoja oli maksanut melkoisesti ja kustantaessani opinnäytetyöhöni tulevat kirjat halusin yrittää säästää kuluissa hieman. Pelisysteemiä ja siihen liittyvää maailmaa kirjan muotoon viedessäni minulle tuli heti mieleen käyttää kirjassa keskiaikaisen kirjan tyyliä. Halusin tapailla tätä tyyliä tekemällä koko kirjan mustavalkoisena ja käyttämällä vanhaa keskiaikaista taidetta. Tähän tarkoitukseen etsin netistä keskiaikaisia puupiirrostaiteilijoita, joiden työt olisivat vapaita ladata ja muokata kaupalliseen käyttöön. Käyttämäni kuvitukset olivat kaikki Public Domainin alla, mutta sain lopulta ehkä hieman vähemmän niitä kun alun perin olisin halunnut. Pohdin hetken aikaa, käyttäisinkö tekoälyn luomaa grafiikkaa kirjassa, mutta se kuten jotkin muut asiat tulivat mukaan prosessiin liian myöhäisessä vaiheessa eikä minua enään tehnyt muokata kirjan tyyliä. Olisin joutunut käyttämään jompaakumpaa, sillä yhdessä en saanut alkuperäisiä teoksia sopimaan tekoälyn luomiin puupiirroksiin lainkaan.



[Kuva 18: Hans Burgkmair 1514–16]

Käytin tekoälyä kuitenkin hieman taiton loppupuolella, kun tarvitsin nopeasti lyhyitä kappaleita täytteeksi tyhjille sivuille. Käytin visuaalien sijaan ChatGPT-ohjelmaa ja loin itselleni kuvitteellisia kertomuksia pelimaailman sisältä, jotka kirjoitin itse puhtaaksi ja lisäsin sivuille.

Lopullinen sivumäärä oli minulle yllätys, vaikka kattava roolipelisääntökirja on toki muissakin systeemeissä monisivuinen. Oli myös erittäin mukava nähdä, miten projektin aikana nähty vaiva alkoi vihdoinkin näyttämään visuaalisesti miellyttävältä, lisäten sitä tunnetta, että olin oikeasti saanut aikaa jotakin. Taittoon kulunut aika oli lyhyempi kuin oletin, mutta olin toki koko prosessin aikana samalla siellä täällä valmistellut sitä juuri aikaa säästääkseen.

Olin alun perin kuvittelut printata kirjan Bookea-nimisellä firmalla, josta minulla oli aiempaa positiivista kokemusta kirjojen painattamisesta. Yhtiö ei kuitenkaan koskaan

ottanut minuun takaisin yhteyttä, joten päädyin muutamien tarjouspyyntöjen jälkeen käyttämään Printek-nimisen yhtiön palveluita. Vaikka lopuksi päätin painaa vain viisi kappaletta kirjoja, kustannus tuli omasta taskustani. Tiesin kuitenkin, että lopputulos olisi hintansa arvoinen.

5. YHTEENVETO

OMA POHDINTA & KRITIIKKI

Asennoin opinnäytetyöhön hyvin laiskasti projektin alkupuolella. Vaikka huomasin aikataulun kiireellisyyden hyvissä ajoin ja korjasin vastaavasti ajankäyttöni, sain loppujen lopuksi vain tarpeelliset ja pakolliset asiat sisällytettyä pelisysteemiin ja yleisesti ottaen sääntökirjaan. Lähes kaikki ylimääräinen hauska sisältö, jota pelin suunnittelun alkuvaiheissa toivon olevan osa roolipeliä, jäi kesken tai jätettiin pois systeemistä. Muutamia aihealueita kuten avainsanat, viholliset, taikaesineet ja taikuudet ovat kyllä jo pelissä mutta tarvitsevat kipeästi lisää sisältöä. Moni mekaniikka ja sisältö jäi pois siis pelkästään omasta laiskuudestani johtuen.

[Taulukko 3: Lista suunnitelluista mekaniikoista ja sisällöistä sekä päätyivätkö ne peliin mukaan]

| Mekaniikat & sisältö | Mukana | Osittain | Jätetty |
|----------------------------------------------------------|--------|----------|---------|
| Asekatgoriat & aseet | x | | |
| Askartelu & erämaassa selviytyminen | | | x |
| Avainsanat | | x | |
| Hirviöt & viholliset | | x | |
| Kerrostettu pelaaminen | x | | |
| Kerrostetun pelaamisen lisäsännöt | | | x |
| Liikkeiden eli toimintojen lisämekaniikat & tarkennukset | | | x |
| Luokat & luokkien kyvyt | x | | |
| Moniluokkien kyvyt | x | | |
| Noppasysteemit | x | | |
| Pätevyysysteemi | x | | |
| Reliikki-taikaesineet | | | x |
| Ryhmien & organisaatioiden mekaniikat | | | x |

| Mekaniikat & sisältö | Mukana | Osittain | Jätetty |
|-------------------------------------------|--------|----------|---------|
| Taikaesineet | | x | |
| Taikasysteemit | x | | |
| Taikuudet | | x | |
| Urbaani & Erämaan mekaniikat | | | x |
| Vahinkotyytit | x | | |
| Vastataikuudet & taikuuksien kommellukset | | | x |

Vasta-argumenttina tälle kritiikille on tietenkin se, että peli on itsessään silti toimiva kokonaisuus. Mitään kriittistä pelimekaniikkaa tai sisältöä ei jäänyt nykyisen version ulkopuolelle ja ulkopuolelle jääneet mekaniikat ovat helposti lisättävissä myöhemmin ilman suurta surua tai vaivannäköä. Harmi siis puhtaasti vaan että niin moni asia jäi ylipäättänsä tässä vaiheessa pois.

Toinen iso mahdollisen kritiikin aihe, joka pohdituttaa minua on se, onko tuotokseni vain kopio olemassa olevista peleistä? Jollain tavoin vastaus tähän on kyllä, mutta jotkin yleiset samanlaisuudet ovat tarkoituksellisia helpottamaan pelin oppimista ja "tutun" systeemin tuntua. Lisäksi minusta on hyvin vaikea sanoa mikä on vahingollista kopiointia: pelisysteemini on mielestäni uniikki mutta pohjautuu vertailuanalyysissä käytettyihin systeemeihin ajatusmaailmaltaan sekä niissä olemassa olevaan vallitsevaan muotoiluajatteluun. Lopuksi haluan huomauttaa, että suoraa plagiointia on vältetty parhaan mukaan eikä yksikään mekaniikka ole suoraa tuotosta toisesta systeemistä.

YLEISESTI

Oli hauskaa viedä ikään kuin lopputuotteeseen asti tämänkaltainen työ ja oppia myös omista vahvuuksistaan ja mikä on mielekästä työntekoa. Tiesin jo alun perin vahvuuteni olevan itse maailman rakentamisessa mutta huomasin myös mekaniikkojen keksimisen olevan hauskaa työtä. Eniten kaipaen tällaisessa projektissa ryhmää, jonka kanssa tuottaa sisältöä. Vertaisarviointi ja toisten kanssa työskentäminen toimisi tämänkaltaisessa projektissa hyvin ja jäin kaipaamaan havainnoinnista saatuja ehdotuksia ja huomioita myös muissa työn vaiheissa.

Osa (peli)muotoilun kiinnostavuudesta on ideoiden kääntäminen teoksi - tässä kontekstissa pelisysteemin mekaniikoiksi. Niiden kuvittelemisen on hauskaa, mutta kun mekaniikan vie tarpeeksi pitkälle on sen muututtava ymmärrettäväksi myös muille. Mielikuvitus on käännettävä mahdollisimman ytimekkääksi tekstiksi, jota muut ihmiset voivat ymmärtää mahdollisimman helposti, ja varautua kaikkiin mahdollisiin harmaisiin alueisiin (Colville 2021).

On lopulta todettava kaiken tämän tutkimisen ja testaamisen jälkeen, että D&D on suorastaan hämäävän toimiva systeemi. Vaikka siinä mekaniikat toimivat kuten sen tasoisen pelisysteemin kuuluisivatkin, näiden mekaniikkojen parantamisyrietykset epäonnistuvat lähes aina, ellei kyseessä ole täysin subjektiivinen mielipide-ero kyseisen mekaniikan tavoitteesta. D&D:n mekaniikat eivät siis ole pelkästään hyviä vaan erittäin pitkälle ajateltuja vaikka ne vaikuttaisivat yksinkertaisilta ja suoraviivaisilta.

Opinnäytetyöni ei voi koskaan selittää kokonaisuudessaan auki tekemääni roolipeliä ja sen systeemiä. Tiivistelmä aiheesta tulee aina olemaan liian suppea, jotta peliin liittyvät sisältö, mekaniikat ja maailma tulisi ymmärretyksi, ja jos kontekstia halutaan laajentaa, se selitetään parhaiten itse sääntökirjassa. Muutenkin holistisen ymmärtämisen saavuttaminen pelisysteemistä tarvitsee itse pelistä kokemusta. Tämä on mielestäni yleisesti ottaen kaikkien roolipelien luonne.

Viimeisenä pääsemme lopulta pohtimaan alkuperäistä tutkimuskysymystä: millaista on roolipelin suunnittelu muotoilijan näkökulmasta, ja onko lopullinen tuotos onnistunut? On heti kättelyssä sanottava, että muotoilu on lähes pakollisesti osa prosessia tai jopa määrittelevä strategia pelin suunnittelun kannalta. Käytin hyväkseni niin paljon muotoilun oppeja ja prosessien käytäntöjä, että olisi liki mahdotonta täysin poistaa muotoilu kokonaan roolipelin suunnittelusta. Esimerkiksi ilman Colvillen mallia en olisi tiennyt mistä aloittaa. Vannoisin että hekin, jotka eivät ole vannoutuneita muotoilijoita mutta kuitenkin luovat roolipelejä nojaavat paljon muotoilun käytäntöihin vähintään alitajuntaisesti. Toisaalta muotoilun on niin helppo olla mukana jokaisessa aihealueessa, että tämä itsessään ei ole vielä varsin syvä havainto. Lopputuote on omasta mielestäni kohtalaisen hyvä ja omalla tavallaan onnistunut mutta käyttäjälähtöisyys on heikko: pelin säännöt vaikuttavat ulkopuolisille sekavilta, ja kirjaa on vaikea lukea. Näkisin kaiken tämän olevan helposti korjattavissa, mutta tällaisenaan tuote ei ole täysin onnistunut käyttäjän näkökulmasta. Tämä voi johtua

siitä, että painotin enemmän pelimuotoilun prosesseja palvelumuotoilun sijaan, tai siitä että sokaistuini pelisysteemin tuotosvaiheessa pitkän tähtäimen päämääristä.

JATKOSUUNNITELMAT

Toiveenani on jatkaa pelisysteemin syvällisempää sisällöntuottoa etenkin niitä osa-alueita, jotka jäivät kokonaan paitsi nykyisestä sääntökirjasta. Pelistä jäi pois useita asioita, joita en ehtinyt edes miettiä kahdesti tai joihin en saanut keksittyä alustavia mekaniikoita. Nämä voisivat helposti rikastuttaa pelikokemusta, kunhan niistä ei tule liian kömpelöitä tai aikaa vieviä konsepteja pelaamisen kannalta. Jonkinlainen aloittelijan opas voisi myös toimia hyvin sillä tällä hetkellä sekä pelinohjaaja että pelaajat lukevat samasta kirjasta mikä voi olla haitallista pelinohjaajalle, jos hän haluaa säilyttää omana tietonaan joitain peliin liittyvistä ideoistaan. Ainakin pelin sääntökirjan voisi jakaa vielä useampaan osaan, jos sisältöä tulee keksittyä lisää: pelaajan osaan, pelinohjaajan osaan ja pelimaailmasta kertovaan osaan.

Lisäksi potentiaalinen sääntökirjan markkinointi kiinnostaa minua. Kirja on helposti tuotteellistava nykyaikana ja sääntökirjan voi jo sellaisenaan ladata nettiin ja esimerkiksi luoda sille sivut, josta ladata säännöt sekä esimerkiksi pelihahmolomakkeet. Mahdollisia käyttäjiä ja asiakkaita olisi helppo palvella netin välityksellä, ja kokisin projektille olevan mahdollista tuottaa erikseen myytäviä lisäosia. En kuitenkaan ole niinkään varma, että haluaisin rahallistaa luomaani systeemiä. D&D:hen liittyvä keskustelu sai minut huomaamaan yhteisöllisyyden ja työkalujen vapaan jakamisen tärkeyden roolipeliyhteisölle, ja voi hyvinkin käydä niin että julkaisen pelini OGL-tyyppisen vapaan muokkauksen lisenssin alla.

Suurin – ja itsekkäin – toiveeni on se, että oma peliryhmäni siirtyisi käyttämään tätä systeemiä. Tämä vaatii kuitenkin oman aikansa, paljon systeemin sisäistä hiontaa sekä intoa itse pelaajilta. Alustavaa mielenkiintoa kyllä löytyi, mutta saattaa olla, että roolipelisysteemi tulee vielä käymään läpi suuriakin muodonmuutoksia, ja voi käydä niinkin, että markkinoitava tuote ja se, mitä oma peliryhmä tulee pelaamaan, jakautuvat kahdeksi täysin eri tuotteeksi.

Lähteet:

- Baker, Vincent & Baker, Meguey 2010. Apocalypse world. Lumpley Games.
- Bloom, Tom 2022. Icon. E-kirja. Massif Press <https://massif-press.itch.io/icon> (viitattu 22.10.2022).
- Bonner, Logan & Bulmahn, Jason & Radney-MacFarland, Stephen & Seifter, Mark 2009. Pathfinder roleplaying game. Core rulebook. Redmond: Paizo.
- Brink, Kyle 2023. OGL 1.0a & Creative Commons. dndbeyond. Blogi 27.1.2023. Wizards of the Coast. <https://www.dndbeyond.com/posts/1439-ogl-1-0a-creative-commons> (viitattu 4.3.2023).
- Button, Danni 2023. Hasbro Just Tanked One Of Its Biggest Revenue Drivers. TheStreet. <https://www.thestreet.com/media/hasbro-just-tanked-one-of-its-biggest-revenue-drivers> (viitattu 4.4.2023)
- CNBC 2023. Hasbro Inc. Verkkosivu <https://www.cnbc.com/quotes/HAS> (viitattu 4.4.2023)
- Colville, Matthew 2021. Game Design 101 - Guns in D&D. Verkkovideo 10.6.2021. Youtube. 24:18. <https://youtu.be/OMr0PjFkJC4> (viitattu 26.1.2023).
- Critical Role 2022. Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special. Kickstarter. <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s> (viitattu 4.4.2023)
- Critical Role 2023. About CriticalRole. Twitch. <https://www.twitch.tv/criticalrole/about> (viitattu 4.4.2023)
- Critical Role Wiki 2022. Matthew Colville. Verkkosivu. https://criticalrole.fandom.com/wiki/Matthew_Colville (viitattu 6.4.2023)
- Crane, Luke 2002. The burning wheel. New York: Luke Crane.
- Google Trends 2023. dnd - explore. Verkkosivu. <https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=dnd&hl=en-GB> (viitattu 3.4.2023)
- Hall, Charlie 2023. D&D's OGL controversy turbocharges sales of virtually every other tabletop RPG. Polygon. <https://www.polygon.com/23587624/non-dnd-dungeons-dragons-ogl-controversy-indie-sales-numbers> (viitattu 4.4.2023)
- Hardy, Jason & Brozek, Jennifer & Croteau, Raymond & Dynna, Mark & Goodman, Patrick & King, Robyn & Large, Adam & Oratz, Devon & Pavao, Aaron & Ratkovich, Steven 2013. Shadowrun. Lake Stevens: Catalyst Game Labs.
- Koivisto, Mikko & Säynäjäkangas, Johanna & Forsberg, Sofia 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. E-kirja. Helsinki: Alma Talent. <https://metropolia.finna.fi/Record/3amk.273224> (viitattu 15.3.2023). Rajoitettu käyttöoikeus.

- LegalEagle 2023. Dungeons & Dragons Rolls a 1 on New License (OGL 1.1) ft. Matt Colville. Verkkovideo 14.01.2023. Youtube. 22:03. <https://youtu.be/iZQJQYqhAgY> (viitattu 16.2.2023).
- Wizards of the Coast 2014. Dungeon master's guide. Renton: Wizards of the Coast.
- Parkinson, Tom & Lopez, Miguel 2019. Lancer. Massif Press.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2003. Rules of play. Game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press.
- Spangler, Todd 2019. Amazon Orders Two Seasons of Critical Role's Animated 'Legend of Vox Machina' Series. Variety. <https://variety.com/2019/digital/news/critical-role-amazon-prime-video-legend-of-vox-machina-1203388522/> (viitattu 4.4.2023)
- Stafford, Greg & Richard, Jeff & Dural, Jason & Perrin, Steve 2018. RuneQuest. Hayward: Chaosium.
- Stuart, Keith 2019. 'It's cool now': why Dungeons & Dragons is casting its spell again. The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2019/nov/29/gamers-back-under-dungeons-and-dragons-spell> (viitattu 4.4.2023)
- Tomkin, Shawn 2018. Ironsworn. Tomkin Press.
- Tweet, Jonathan & Rein-Hagen, Mark 2004. Ars magica. Saint Paul: Atlas Games.
- Wieland, Rob 2021. 2020 Was The Best Year Ever For Dungeons & Dragons. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/?sh=41a1dff54f37> (viitattu 4.4.2023)
- Wikipedia 2023. Open Game License. Verkkosivu 28.2.2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_Game_License&oldid=1142006803 (viitattu 4.4.2023)
- Wikipedia 2023. Role-playing game. Verkkosivu 24.3.2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=1146431033 (viitattu 3.4.2023)

Kuvat:

1. <https://uk.pcmag.com/games/140937/your-next-role-playing-session-could-be-over-video>
2. <https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=dnd&hl=en-GB>
3. <https://www.tribality.com/2018/07/25/satine-phoenix-dd-community-manager-interview/>
4. <https://pixabay.com/photos/dice-d-d-dungeons-and-dragons-3380228/>
5. <https://gamerant.com/high-fantasy-low-fantasy-explained/>
6. <https://dnd.wizards.com/news/expanding-dnd>
7. <https://geekdad.com/2016/10/pathfinder-core-rulebook-cover/>
8. <https://thehelpdeskbookblog.wordpress.com/2020/10/15/the-burning-wheel-by-luke-crane/>
9. <https://lumpley.games/apocalypseworld/>
10. <https://www.amazon.com/Ars-Magica-Fifth-Fantasy-Roleplaying/dp/1589782453>
11. <https://www.ironswornrpg.com/products-ironsworn>
12. <https://massif-press.itch.io/corebook-pdf>

13. <https://massif-press.itch.io/icon>
14. https://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/product_info.php?products_id=120441
15. <https://www.amazon.ca/Shadowrun-Core-Rulebook-Catalyst-Game/dp/1936876515>
16. Miro 2023, ajatuskartan tekijä Pekka Valla
17. Pekka Valla 2022
18. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_White_King%27s_Council_with_the_Captors,_from_Der_Weisskunig_MET_DP834070.jpg (muokannut Pekka Valla)