

Ville Huohvanainen

Fantasiamaailman suunnittelu pöytäroolipeliin

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Tradenomi
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
22.4.2013



Koulutusala Tradenomikoulutus	Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Tekijä(t) Ville Huohvanainen	
Työn nimi Fantasiamaailman suunnittelu pöytäroolipeliin	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot	Ohjaaja(t) Raimo Mustonen Toimeksiantaja
Aika Kevät 2013	Sivumäärä ja liitteet 27 + 24
<p>Tentaika on fiktiivinen maailma fantasia miljöössä. Tämä miljöö on osa Mundus pöytäroolipeliä. Tentaika jakaa monia yhtenäisyyksiä keskiaikaisen Japanin kanssa. Tentaikan sekä sitä ympäröivä maailma ei kuitenkaan ole suora käänös keskiaikaisesta Japanista. Mundus RPG on fantasia roolipeli, joka on hakenut inspiraationsa Wuxia genrestä sekä aasialaisesta mytologiasta.</p> <p>Opinnäyte analysoi feodaalia Japania, sekä muita keskiaikaisia Aasialaisia kulttuureita. Analyysin kohteena ovat jokapäiväinen arki keskiaikaisessa maailmassa ja Japanin uskonto sekä mytologia. Analyysi sisältää myös keskiaikaisen Japanin säätyjen sekä lain tutkimista sekä niiden soveltamista Tentaikan fiktiiviseen maailmaan.</p> <p>Mundus RPG on tarkoitettu kaupalliseksi tuotteeksi. Opinnäytteen tarkoitus on kehittää Tentaikan valtiota, joka on roolipelin ensimmäisen osan miljöö. Opinnäytteen aikana tapahtuva suunnittelu keskittyy suoraan Tentaikan ja sitä ympäröivän taustatarinan kehittämiseen. Opinnäytteen sekä Tentaikan kehittäminen toteutetaan käyttämällä ketterän ohjelmistokehityksen tapaisia menetelmiä. Jokainen työtehtävä suoritetaan tämän kehitysmenetelmän mukaisesti.</p> <p>Analyysi sekä tutkimus lisäsi paljon uutta tietoa sekä korjasi vääriksi havaittuja olettamuksia Japanin historiasta sekä myyteistä. Tentaikan kulttuurin kulmakivet, jotka oltiin asetettu ennen opinnäytteen aloittamista eivät muuttuneet kovinkaan paljoa. Uusi tieto ja ymmärrys aiheesta auttoi luomaan uskottavamman ja paremman taustatarinan Mundus RPG:n maailmalle.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Pelit, Pöytäroolipelit, Suunnittelu, Fantasia, Japanilainen mytologia
Säilytyspaikka	<input type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto



School Business	Degree Programme Business Information Technology
Author(s) Ville Huohvanainen	
Title The Development of Fantasy World to Tabletop Role-playing Game	
Optional Professional Studies	Instructor(s) Raimo Mustonen
	Commissioned by
Date Spring 2013	Total Number of Pages and Appendices 27 + 24
<p>Tentaika is fictional world set in a fantasy universe. This universe is part of a tabletop roleplaying game Mundus. Tentaika is similar to feudal Japan. Yet, it differs from its parable real history counterpart. The setting for the Mundus is medieval fantasy with mythological beasts, magic and heavy influences from Wuxia and other similar genres.</p> <p>The thesis analyses feudal Japan and other Asian countries. The analysis varies from the mundane medieval way of life to old myths and legends. The five main subjects of research and development for the roleplaying game were Japanese way of life back in medieval times, samurai caste and clans, politics and laws, religion and mythology.</p> <p>Mundus is aimed to be a commercial product, and the point of this thesis was flesh out Tentaika which is the focus of the first chapter of the roleplaying game. The analysis and development done during the course of the thesis is directly used as official lore of the Tentaika. The thesis was planned by using agile development mechanics. Each task was done in sprint schedule of two weeks per sprint. Each sprint featured a research and analysis period, as well as implementation and iteration period.</p> <p>The analysis and research unveiled new information about history and myths. The core of the design did not change much after the research. New information served as extended knowledge about the subject in hand and helped designers to write more convincing lore and rules for the world of Mundus.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	Games, Tabletop role-playing games, Design, Fantasy, Japanese mythology
Deposited at	<input type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TEORIA	3
2.1 Inspiraatio	3
2.2 Fantasiamaailman suunnittelun perusteet	4
2.2.1 Teologia ja magia	4
2.2.2 Fantasia maailman sää ja ilmasto.....	5
2.2.3 Geologia.....	5
2.2.4 Antropologia	7
2.3 Japanin Mytologia.....	8
3 SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	10
3.1 Tentaikan kuvaus valtiona	10
3.2 Kanavointi	11
3.3 Projekti.....	12
3.4 Aihealueet	13
3.4.1 Tentaikan kansa.....	13
3.4.2 Poliitikka ja klaanit	15
3.4.3 Laki ja järjestys	15
3.4.4 Mytologia	16
3.4.5 Historia	18
3.5 Prosessi.....	19
3.6 Vertailu muihin roolipeleihin	21
3.6.1 A Time of War	21
3.6.2 Legend of Five Rings	22
3.7 Markkinointi	23
3.8 Testaus	23
4 POHDINTA	24
5 LÄHTEET	27
LIITTEET SALATTU	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on Mundus pöytäroolipelin maailman suunnittelu. Opinnäytetyön ensisijaisena tarkoituksena on suunnitella Tentaikan kuvitteellinen kansa kyseiseen pöytäroolipeliin. Kansan suunnittelua varten on tarkoituksena kerätä tietoa sekä historiallisista lähteistä sekä fiktiivisistä teksteistä.

Mundus projekti aloitettiin 3. heinäkuuta 2011. Projektin tarkoitus oli kehittää itämainen Kung-fu teemainen pöytäroolipeli. Projektin design filosofia on keskittynyt yksityiskohtaisen Kung-fu tyylisen taistelun simulointiin. Myöhemmin mukaan otettiin paljon vaikutteita feodaalin Japanin historiasta. Inspiraation lähteinä ovat toimineet elokuvat, sarjat ja pelit kuten Seitsämän Samuraita, Hiipivä Tiikeri Piilotettu Lohikäärme, Bleach ja Jade Empire.

Tentaikan kansan tarkoituksena on muistuttaa keskiaikaista feodaalia Japania. Tämän takia tarkka tutkimus 1100-1800 luvun Japanin historiaan on tarpeen. Tutkimuksen on tarkoitus olla syvälinen. Tutkimuksen jälkeen on kyettävä ymmärtämään arkipäivän elämää Japanissa, sekä kuinka Japani valtiona on toiminut näiden vuosien aikana.

Opinnäytetyön tarkoitus on avustaa Mundus projektin kehitystyössä. Mundus roolipeli tulee julkaisunsa aikana keskittymään Tentaikan kansaan, joten tämän suunnittelu on äärimmäisen tärkeää. Aiheen valintaan vaikuttaa se, että Mundus pelin mahdollinen ensimmäinen julkaisu olisi tarkoitus tehdä vuoden 2012 loppupuolella. Tästä syystä Tentaikan kansan suunnittelun pitäisi tässä vaiheessa olla jo hyvin pitkällä. Itse roolipelin julkaisu ja opinnäytetyön valmistuminen eivät kulje käsi kädessä.

Roolipelinä Mundus on suunniteltu kuvaamaan pelaajahahmojen henkilökohtaisia seikkailuja fantasiamaailmassa. Tentaika on tärkeässä roolissa, koska pelin yleinen teema on hyvin itämainen ja pelin muut osa-alueet ovat teemaltaan hyvin samanlaisia. Roolipelin säännöstö on suunniteltu kuvaamaan hahmojen ominaisuuksia ja kykyjä hyvin tarkasti. Tämä johtaa monipuoliseen ja monimutkaiseen sääntöpohjaan.

Kuten pöytäroolipelit yleensä, Mundus RPG:tä pelataan sosiaalisessa ympäristössä muiden pelaajien kanssa. Pelaajat omaksuvat kuvitteellisten hahmojen roolit pelimaailmassa. Yksi pelaaja valitaan pelinjohtajaksi (game master) jonka tehtävänä on toimia pelin tarinankertojana. Pelinjohtajan harteilla on pelin kampanjan ja sen juonen suunnittelu. Kampanja tarkoittaa

tilannetta josta pelaajahahmot löytävät itsensä. Yleensä kampanja sisältää ennalta suunnitellun juonen, jota pelinjohtaja ohjaa eteenpäin. Pelinjohtajan vastuulla on myös NPC-hahmojen (ei-pelaaja-hahmo, Non-Player-Character) ohjaus.

Peli etenee pelinjohtajan sekä pelaajien välisellä keskustelulla. Pelaajat kuvailevat hahmojensa toimia ja vaihtavat dialogia, joko pelinjohtajan kautta NPC-hahmojen tai muiden pelaajien hahmojen kanssa. Konfliktitilanteet ratkaistaan pelin säännöillä ja käyttämällä kuusisivuisia noppia luomaan sattunaisuutta. Tällaisia tilanteita ovat taistelut, vaaralliset fyysiset suoritukset sekä mahdolliset diplomaattiset, valehtelu ja muut vastaavat tilanteet NPC tai pelaaja hahmojen kanssa.

2 TEORIA

Teoriaosio avaa lukijalle roolipelien maailman suunnittelun perusteet. Teoria käsittelee antropologiaa fantasiamaailmojen näkökulmasta. Teorian tarkoitus on keskittyä fantasiateemais- ten maailmojen suunnitteluun. Muut mahdolliset teemat roolipeleille kuten sci-fi tai kau- hu on jätetty huomiotta.

2.1 Inspiraatio

Halu luoda fantasiamaailma alkaa usein inspiraatiosta. Inspiraation saamiseen ei välttämättä tarvita erityisiä keinoja tai tarkoituksellista toimintaa. On tosin mahdollista simuloida omaa mieltään aktiviteeteilla ja hakea inspiraatiota ja uusia ideoita. (Rogers S. 2010)

Uusien asioiden kokeileminen voi auttaa löytämään jotain uutta. Kuinka yksinkertaiselta kuin se kuulostaakin, on helppoa ajautua lukemaan yhden tyyppisiä kirjoja, katsomaan tietynlaisia TV-sarjoja ja pelaamaan samanlaisia pelejä. Tämä voi myös johtaa siihen että pelit joita useat suunnittelijat tekevät alkavat muistuttaa toisiaan. Toisaalta alaan liittyvien luento- jen kuunteleminen, sekä muiden suunnittelijoiden kanssa keskustelu voi inspiroida mieltä. (Rogers S. 2010)

Erilaisten pelien pelaamisen lisäksi on hyvä idea pelata niitäkin pelejä, jotka eivät ole hyviä. Tällä tavalla voi oppia mitä virheitä kannattaa välttää ja kuinka itse tekisit asiat paremmin. Kun kyse on fantasiamaailmojen suunnittelusta, on myös hyvä idea lukea kirjoja katsoa elokuvia samalla kriittisyydellä. (Rogers S. 2010)

Käveleminen, autoilu tai suihkussa käyminen antaa aivoille jotain jokapäiväistä tehtävää. Täl- löin alitajunta alkaa toimimaan vapaammin ja yhdistää asioita erilailla verrattuna aktiiviseen työntekoon. Ja kuten kaikkien menetelmien kanssa, on syytä pitää muistiinpanovälineet val- miina hyvien ideoiden varalta. (Rogers S. 2010)

2.2 Fantasiamaailman suunnittelun perusteet

Minkä takia haluat luoda oman fantasiamaailmasi? Oletettavasti tarkoituksena ei ole luoda hiilikopiota Tolkienin Keski-Maasta tai muista jo olemassa olevista fantasiamiljoista. Tietenkin täydellisen uniikin idean kehittäminen on miltei mahdotonta. Jos ajattelet että ideasi on uniikki eikä vastaavaa ole koskaan tehty, et ole todennäköisesti tutkinut tarpeeksi tarkkaan. (Rogers S. 2010)

Jos olet fantasiamaailman lisäksi suunnittelemassa säännöstöä roolipeliäsi varten kannattaa suunnittelu toteuttaa niin, että maailma tukee säännöstöä ja säännöstö tukee maailmaa. Myös koko peliprojektin sekä sinun itsesi asettamat tavoitteet pelin ja maailman luonteesta tulevat ohjaamaan päätöksiäsi suunnittelun aikana.

Fantasiamaailman suunnittelu sisältää useita työvaiheita. Nämä työvaiheet voidaan jaotella moneen osaan. Suunnittelussa on otettava huomioon kuinka maailma on syntynyt. Vallitseeko maailmassa yliluonnollisia voimia, kuten jumalia tai magiaa ja millaisia ovat maailman ilmasto-olot, geologia sekä eläimistö. Näiden lisäksi on tietysti suunniteltava millaisia kansoja maailmaa asuttaa. (Liljenberg M. 2013)

2.2.1 Teologia ja magia

Jumalat sekä muut yliluonnolliset voimat ovat hyvin yleisiä käsitteitä fantasiassa. Onko kyseisen maailman jumala tai jumalat maailman luomisen takana, vai ovatko jumalat voimakkaita maailman asukkaita, jotka ovat ottaneet jumalan arvon itselleen? Kohdistuuko maailman jumaliin palvontaa? Kuinka jumalten voimat vaikuttavat maailmaan ja kuinka jumala tai jumalat manifestoivat itsensä tässä maailmassa? Suunnittelijan on päätettävä kuinka tärkeässä roolissa jumalat ja uskonto ovat hänen maailmassa. Yliluonnollisten voimien sekä jumalten suunnittelussa kannattaa perehtyä eri teologian muotoihin. Dualismi, Polyteismi sekä Animismi, tai näiden kolmen yhdistelmät ovat yleisiä teologian muotoja fantasiassa. (Liljenberg M. 2013)

Animismi on uskonnon muoto joka pohjautuu käsitykseen, jossa koko maailma on täynnä henkimaailman olentoja. Animismi voi sisältää suurempia jumalolentoja henkien lisäksi, kuten kuun tai auringon jumalat. Mutta Animismi keskittyy ihmisten läheisyydessä asuviin hen-

kiin ja niiden palvontaan. Polyteismi on yleinen teologian muoto monissa muinaisissa mytologioissa. Hyviä esimerkkejä ovat muinaisen egyptin ja rooman uskonnot. Polyteismissä jokainen jumala hallitsee omaa elementtiään maailman tai kulttuurin piirteistä. Näitä voivat olla sota, maa, kuu, taivas tai maanviljelys. Dualismi perustuu kahden vastakkaisen voiman olemassaoloon ja niiden jatkuvaan taisteluun. Yksinkertaisin muoto tästä on hyvän ja pahan tai valon ja pimeyden vastakkainasettelu. (Liljenberg M. 2013)

Tärkeä osa teologiaa ja muita ylliluonnollisia voimia suunniteltaessa on päättää, kuinka pelin hahmot toimivat näiden voimien kanssa, sekä onko näiden voimien hallinta mahdollista. Magian hallinta on tärkeä osa koko roolipelin suunnittelua. Piirroksiset ja kaavat magian hallinnasta helpottavat suunnittelua. Magian toimintaa suunniteltaessa kannattaa ottaa huomioon myös sen toimivuus pelitilanteissa. Jos suunniteltu magia mekaniikka ei ole hauska pelata, kannattaa harkita uudelleensuunnittelua tai muokkausta olemassa olevaan mekaniikkaan. Tärkeintä on asettaa säännöt sekä rajoitukset kuinka magiaa voidaan käyttää. (Liljenberg M. 2013)

2.2.2 Fantasia maailman sää ja ilmasto

Sääolot ja ilmasto ovat fantasiassa usein jääneet vähemmälle huomiolle. Maailman sää ja ilmasto asettavat selviä rajoitteita kansoille jotka asuttavat maailmaa. Ilmasto voi asettaa myös realistisia esteitä joidenkin kansojen tai elämäntyylin olemassaololle. Tärkeimpiä aiheita ilmaston suunnittelussa on luoda pohja maailman vuodenaajoille sekä yleisille sääilmiöille. (Liljenberg M. 2013)

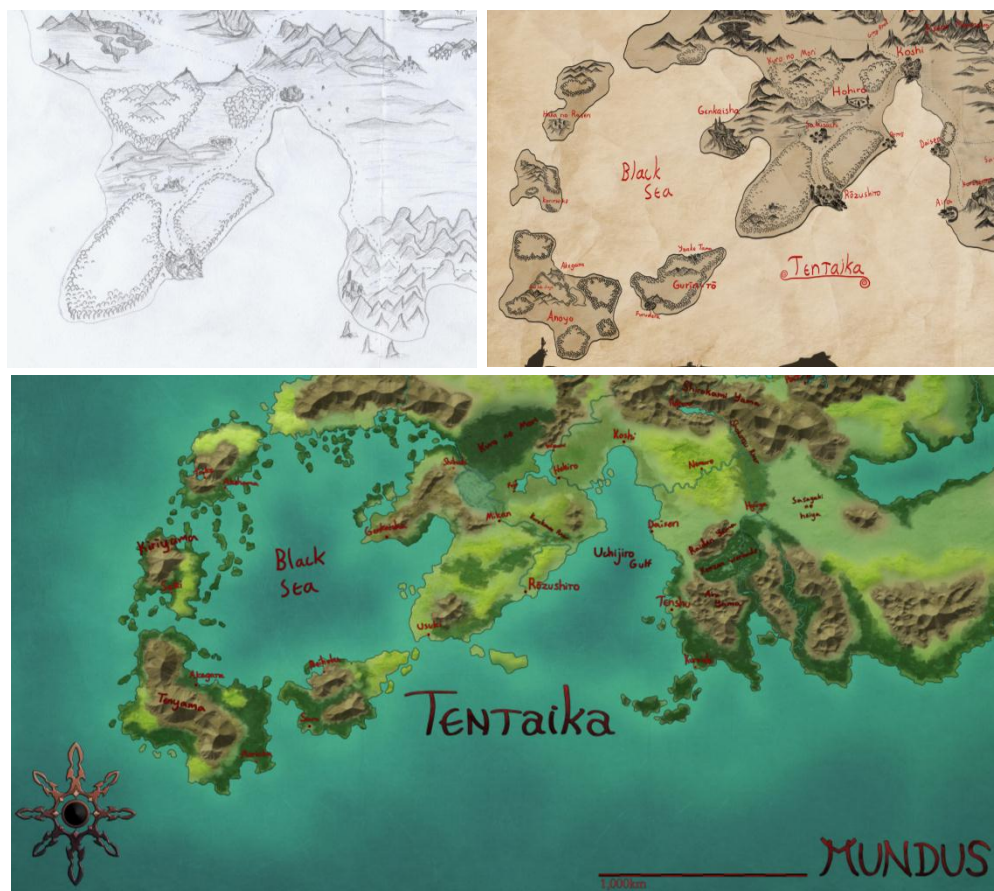
Suunnittelussa kannattaa myös huomioida ylliluonnollisten voimien mahdollinen vaikutus maailman sääoloihin. Tästä hyvän esimerkin antaa Taru Sormusten Herrasta maailman länsi vastaan itä asettelu, jossa Mordorista puhaltavat itäiset tuulet tuovat mukanaan myrskypilviä ja pimeyttä ja vastaavasti lännestä puhaltavat raikkaat tuulet. (Liljenberg M. 2013)

2.2.3 Geologia

Maailman geologialla on hyvin suuri merkitys sen asukkaisiin ja ilmastoon. Erilaiset maanmuodot voivat vaikuttaa valtakuntien kulttuuriin. Erilaiset ääriolosuhteet kuten aavikot sekä

tundrat muovaavat niissä asuvia kulttuureita. Jopa maaperän resurssit voivat vaikuttaa kulttuuriin. Esimerkiksi Euroopassa metalli oli paljon helpommin saatavilla verrattuna itämaihin, joka johti hyvin erilaisiin varusteisiin ja tapoihin tehdä aseita ja haarniskoja. (Liljenberg M. 2013)

Kartan piirtäminen on ehdoton osa maailmasuunnittelua. Ensimmäinen luonnos karttaa kannattaakin tehdä heti kun se on mahdollista. On tärkeää iteroida karttaa pitkin pelimaailman kehitystä. Alla olevassa kuviossa on esimerkki Mundus RPG pelin kartan kolmesta iteraatiosta kahden vuoden ajalta. (Liljenberg M. 2013)



Kuvio 1

Karttaa suunniteltaessa on hyvä ottaa huomioon seuraavia asioita. On tärkeää tietää kuinka suuren populaation maailma pystyy ylläpitämään, ja kuinka hedelmällistä maa on eripuolilla maailmaa, kuinka vettä on saatavilla, sekä mahdollisten kauppareittien tuoma helpotus köyhimmille alueille. Harvinaiset tai jopa jokapäiväiset luonnonvarat voivat luoda strategisia pisteitä maailmaan. Vuoristot, suuret joet tai muut vesiesteet voivat luoda luonnollisia esteitä valtioiden välille, vaikeuttaa kaupankäyntiä sekä tarvittaessa eristää kansoja toisistaan. (Liljenberg M. 2013)

Onko maailmassa uskonnollisia keskuksia tai muita merkittäviä kohteita? Asutus kasvaa tärkeiden kauppareittien, maailman resurssien sekä muiden tärkeiden kohteiden ympärille. Joet sekä rannikko olivat suosittuja kylien sekä kaupunkien rakennuspaikkoja. Joki tarjoaa helpon kauppayhteyden, ravintoa asukkaille, sekä mahdollisuuden vesimyllyjen tai muiden koneiden käytölle jos teknologia on tarpeeksi kehittynyttä. (Liljenberg M. 2013)

2.2.4 Antropologia

Antropologia fantasia genressä voi olla terminä harhaanjohtava. Tämä johtuu fantasia genren tavasta sisältää ihmisrodun lisäksi muita äyllisiä rotuja, kuten haltioita, kääpiöitä tai muita fantasiasta tuttuja rotuja. Antropologia eli ihmisoppi on myös aiheena hyvin laaja. Tähän sisältyy rodun historia, kulttuuri, sosiologia, politiikka, teknologia, uskonto, etiikka, hallintomuoto, kieli sekä monia muita asiakokonaisuuksia. (Liljenberg M. 2013)

Yhteiskuntajärjestelmä on tärkeä osa siviilisaatiota. Papin ja työläisen muodostama kastijärjestelmä oli yksinkertaistettuna normi keskiaikaisissa siviilisaatioissa. Näiden kolmen kastin väliset erot ja päällekkäisyydet ovat yleisiä. Eri kulttuurit arvostavat joitan kasteja enemmän kuin tosia. Esimerkiksi feodaali Japani arvosti samurai, eli soturikastia yli kaiken. Feodaalissa Japanissa arvostettiin myös maanviljelijäkastia enemmän kuin kauppiaita, jotka nähtiin Japanin neljän kastin järjestelmän pohjimmaisena. Tämä oli hyvin epänormaalia keskiaikaisissa siviilisaatioissa. (Liljenberg M. 2013)

Uskonto on tärkeä osa kulttuuria, varsinkin fantasiamaailmoissa. Kuinka kulttuuri harjoittaa uskontoa? Onko uskonto tärkeä osa siviilisaatiota ja kuinka se on muokannut sitä? Onko uskonnolla oikeaa palveluksen kohteita, onko uskonto kehittynyt kulttuurin mytologiasta vai onko uskonto tekaistu palvelemaan hallitusta tai pappiskastia? (Liljenberg M. 2013)

Uskonnon lisäksi on tärkeää pohtia koulutusta ja tiedettä siviilisaatioissa. Kuinka teknologisesti edistynyt siviilisaatio on? Kuinka ihmiset saavat koulutuksensa? Onko lukutaito harvinaisen, ainoastaan rikkaiden osaama taito vai onko opetus lukutaitoon saatavilla myös köyhemmille kasteille? (Liljenberg M. 2013)

Ekonomian suunnittelu kannattaa aloittaa siviilisaation käyttämän valuutan suunnittelusta. Siviilisaatio ei tarvitse omata oikeaa valuuttaa. Niin sanottu oravannahkakauppa eli tavaroiden

tai palveluiden vaihtaminen toiseen tai useampaan arvoltaan vastaavaan esineeseen tai palveluun. Lisäksi on mahdollista että sivilisaatio on omaksunut jonkin resurssin tai tuotteen, jota käytetään valuutan lailla kaupankäynnissä. Hyvinä esimerkkeinä mainittakoon suola, vilja tai riisi. Perinteinen kolikko ja mahdollisesti paperille painettu valuutta on hyvä ratkaisu, jos pelaajia ei haluta vaivata liikaa epänormaalilla valuutalla. On myös tärkeää määritellä mikä valuutan muoto sopii parhaiten sivilisaation teemaan. Myös tapa jolla kaupankäyntiä harjoitetaan sivilisaatiossa on tehtävä selväksi. (Liljenberg M. 2013)

Kulttuurin hallintomuodon suunnittelussa tulee ottaa huomioon kulttuurin koko muu rakenne. Hallintomuoto yhdistää kulttuurin arvoja, elämäntapaa sekä hallitsevien kastien asemaa. Hallintomuotoon vaikuttaa kulttuurin hallitseman alueen koko. Fantasiassa feodalismi on hyvin yleinen hallintomuoto. (Moss C. 2013.) (Liljenberg M. 2013)

Kokonaisuudessaan antropologia sisältää monia muita aiheita. Onkin siis mahdollista tutkia aiheetta mittavammin ja syvällisemmin. Suunnittelussa on siis otettava huomioon kuinka kulttuuri ilmenee roolipelissä, sekä kuinka tärkeässä roolissa se on osana koko pelin kokonaisuutta. (Liljenberg M. 2013) (Rogers S. 2010)

2.3 Japanin Mytologia

Japanilainen mytologia kokonaisuutena on yleisenä käsitteenä harhaanjohtava. Yhtenäisen koko maan kattavan mytologian sijaan Japanilainen mytologia on hyvin aluekohtaista. Monesti pienien alueiden kuten Ainu tai Ryūkyūsaarten ja kylien kertomukset vanhoista taruista ymmärretään kansanperinteiksi mytologian sijaan. 1900-luvulla tehtyjen tutkimusten, sekä kansanperinne tutkimusten mukaan Japanin ”virallinen” mytologia poikkesi ja oli ristiriidassa kerättyjen kansanperinteiden kanssa. Tämä on johtunut hallituksen yrityksistä ”kansallistaa” Japani ja vahvistaa valtiota. (Ashkenazi M. 2003)

Japanilaiseen mytologiaan on vaikuttanut useita ulkopuolisia lähteitä. Buddhismilla on ollut suuri vaikutus Japanilaiseen tarustoon. Buddhismi ja sen kautta kiinalaisten ja intialaisten mytologioiden vaikutus on helposti jäljitettävissä. Tämän lisäksi Ryūkyū saarten kautta saapuneet muinaiset Polynesianlaiset tarinat ja Ainu kansan vaikutukset ovat nähtävissä Japanin mytologiassa. (Ashkenazi M. 2003)

Termi ”Yaoyorozu-no-kamigami” eli suomennettuna ”Kahdeksan miljoonaa jumalaa” kuvaa hyvin Japanin mytologiaa. Termi ”Kami” on vaikea rajoittaa tarkoittamaan pelkästään ”Jumalaa”. Kami voi tarkoittaa voimakasta tai pyhää olentoa tai voimaa, jolla on kyky vaikuttaa ihmisiin ja ihmisten maailmaan. Šintolaisuudessa (Shintō) kami on kaikkialla. Veden, riisipellon, auringon, kuun, vuorten ja muiden luonnon elementtien lisäksi kami voi olla aikaisemmin kuolleen ihmisen henki, tai jopa ihminen. Käsitteenä Yaoyorozu-no-kamigami ei rajoitu kahdeksaan miljoonaan kamiin. Koska samalla kamilla voi olla useampi nimi, jolla siihen voidaan viitata, ja samalla elementillä voi olla useampia kuin yksi kami. Tästä johtuen todellinen kamien määrä on rajaton. (Ashkenazi M. 2003)

3 SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Tentaikan kansan suunnittelun lähtökohta on ottaa vaikutteita feodaalin Japanin historiasta. Koska suunnittelutyö ja itse Tentaikan kansan toteutus tulee olemaan hyvin iteratiivista. Teoriaosuuden aikana on oletettavaa, että referenssien ja tiedon kerääminen tulee sisältämään myös lähteitä muista kansoista, fiktiosta sekä moderneista kirjoituksista.

Tutkimustyö jakautuu tutkimaan feodaalia Japania yhteiskuntalähtöisesti, geologisesti sekä historiallisesti. Yhteiskuntalähtöisen tutkimuksen tärkeimpiä osa-alueita ovat sosiologinen tutkimus, poliittinen tutkimus, taloustiede ja mahdollisesti muita yhteiskuntatieteisiin pohjautuvia tutkimuksia. Geologisen tutkimuksen tarkoituksena on tutkia erilaisia mielenkiintoisia geologisia olosuhteita ja niiden käyttämistä osana Tentaikaa.

Geologisen tutkimuksen pääasiallinen tavoite on luoda uskottava ja uniikki maailma ja ympäristö, jossa Tentaikan valtio sijaitsee. Tarkoituksena ei ole noudattaa geologian sääntöjä, mutta lähestyä Tentaikan geologiaa ”eepin-todellisuuden” näkökulmasta. Tämä tarkoittaa sitä, että maailman luonnon ja ihmisen muovaamat ympäristöt ovat sekä uskottavia, että luonteeltaan fantasiaroolipeliin sopivia.

Tutkimuksessa tutustutaan myös Japanin mytologiaan, jonka tarkoituksena on käyttää mytologisia olentoja osana Mundus roolipelin maailmaa. Koska Mundus pelin maailma sisältää myös muita kansoja, on mahdollista että osana tutkimustyötä on otettava huomioon myös eurooppalaisia taruja.

Taruston tutkiminen yhdistetään historiallisiin faktoihin. Kuten esimerkiksi legendat ninjojen yliluonnollisista kyvyistä mielletään fiktiona. Ninjoihin keskittyvän tutkimuksen aikana tutkitaan sekä fiktiiviset ja historialliset tosiasiat ninjojen eri osa-alueista. Tämän jälkeen kerätty aineisto muokataan Tentaikan tarustoon sopivaksi.

3.1 Tentaikan kuvaus valtiona

Tentaika on verrattavissa oikean historian keskiaikaisiin feodaalisiin valtioihin. Tentaika on maapinta-alaltaan noin 4,4 miljoonaa neliökilometriä ja valtio on jaettu kahdeksaan prefek-

tuuriin. Tentaikaa hallitsee Shogun klaani, jota palvelee joukko soturiklaaneja. Shogunin ja kuuden soturiklaanin lisäksi kahdeksatta prefektuuria hallitsee Genkaishan neuvosto.

Tentaikan yleinen elämäntaso on normaalia keskiaikaista tasoa korkeammalla. Tämä johtuu pääasiassa hyvästä terveydenhoidosta sekä laajalle levinneestä kanavoinnin hallinnasta. Tentaikaa voidaankin kutsua keskiaikaiseksi hyvinvointivaltioksi.

Mundus RPG:n sisäisen historian, sekä pelin tarinallisen ”nykypisteen” aikaan on Tentaika on välttynyt koko valtioa koettelevilta sodilta noin viisisataa vuotta, tämä rauhan aika on alkanyt horjuttamaan huhut Tentaikan vanhan vihollisen paluusta. Tähän tilanteeseen on tarkoitus lisätä paljon tarinoita, tärkeitä henkilöitä sekä määritellä eri samuraiklaanien sekä muiden organisaatioiden toimia sekä päämääriä. Kaikki tämä tulee helpottamaan pelinjohtajaa sekä pelaajia suunnittelemaan heidän omia kampanjoita.

3.2 Kanavointi

Kanavointi on ollut Mundus roolipelin suunnittelun peruspilareista ensimmäisestä suunnittelupäivästä lähtien. Kanavointi tarkoittaa meditaatiolla ja kehonhallinnalla avattua kykyä hallita oman kehonsa elinvoimaa. Inspiraationa kanavointiin toimi anime kuten Bleach ja Dragon Ball sekä Kung-fu elokuvat.

Tentaikalaiset kutsuvat tätä voimaa genkiksi. Kanavointi pidentää ihmisen elinikää sekä vähentää tautien ja muiden ruumiillisten vaivojen todennäköisyyttä. Mutta samalla liiallinen kehon rasitus kanavoimalla genkiä ruumiin voimistamiseksi on mahdollista.

Kanavoinnin opetteleminen vaatii henkilöltä kärsivällisyyttä. Prosessi tämän voiman avaamiseksi vaatii joko koulutusta tai pääsyä käsiksi vanhoihin kirjoituksiin kanavoinnin saloista. Kanavointia ei suoranaisesti rajoiteta samuraiden yksinoikeudeksi, mutta rahvaalla kansalla on harvoin rahaa tai statuksen tuomaa oikeutetusta kanavointikoulutukseen. Kanavointi ei ole myöskään soveltu suurien sotajoukkojen käyttöön.

Ensinnäkin kanavointi heikentää taistelukestävyyttä liiallisessa käytössä nopeasti. Aktiivinen puhdas kanavointi kuluttaa normaalin sotilaan vajaassa minuutissa uuvuksiin, eikä tällainen sotajoukko kykene suoriutumaan pitkäkestoisesta taistelusta vastustavaa armeijaa vastaan.

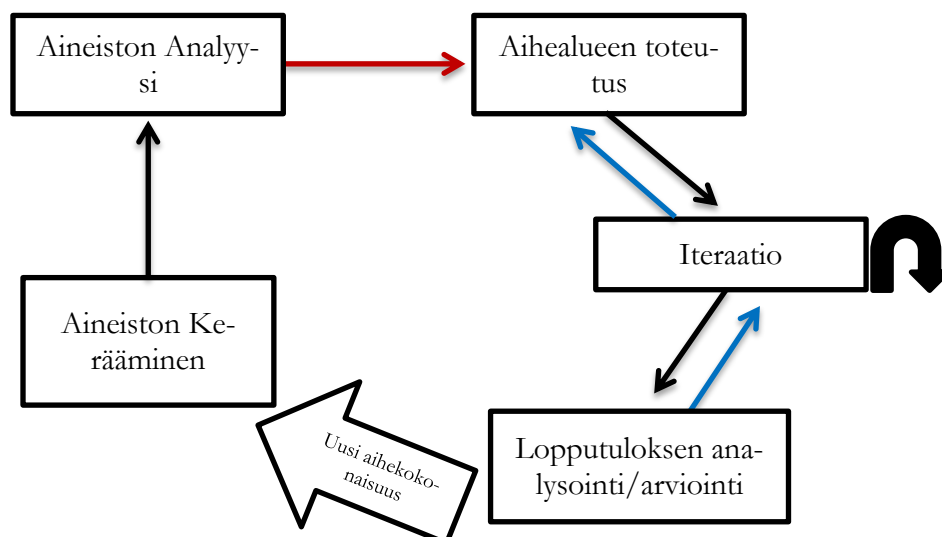
Kanavointi vaatii myös hyvin henkilökohtaista koulutusta ilman vuosien itsenäistä opettelua. Tästä johtuen kanavoinnin koulutus jalkaväelle tai ratsujoukoille ei ole kannattavaa.

Aikojen saatossa kanavoinnin mestarit ovat kehittäneet kanavointitekniikoita, joiden avulla kanavoinnin vaikutuksia on saatu paremmin hallintaan, johtaen tekniikoihin, jotka vahvistavat käyttäjää kuluttamatta soturin taistelukykyä suuremmin.

3.3 Projekti

Suunnitteluvaihe tullaan toteuttamaan kesäkuun 2012 aikana. Tällä ajalla kerätään myös lisää lähteitä ja kirjallisuutta tukemaan tutkimustyötä. Suunnitteluvaiheen tärkein osa on selvittää vastaavien roolipelien maailmaa ja tutustua kilpaileviin tuotteisiin. Tämä tehdään sen takia, ettei Tentaikan maailma tule olemaan vahingossakaan liian identtinen johonkin vastaavaan peliin.

Kilpailevia tuotteita on esimerkiksi Legend of Five Rings RPG ja Wu Xing: The Ninja Crusade. Suunnitteluvaiheen tarkoituksena on verrata kilpailevia tuotteita arvioida niiden maailmaa nykyiseen visioon ja olemassa olevaan suunnitelmaan Tentaikan valtiosta. Suunnittelun aikana tehdään myös ensimmäisen sprintin tarkempi aikataulus.



Kuvio 2

Mundus roolipelin ensimmäinen beta -versio on aikataulutettu kesäksi 2013. Tästä johtuen myös pelin maailman suunnittelun on oltava niissä kuosissa, että ensimmäiset palat tarustoa voidaan julkaista samaan aikaan. Betan tarkoitus on antaa näytekappale julkaisjoita varten

sekä tarjota versio, jota pystyy pienellä työllä julkaisemaan itse. Versioon on myös tarkoitus saada valmiiksi ensimmäinen pala tarustoa, joka kuvaa myös yleisellä tasolla Mundus pelin muun maailman.

Opinnäytetyö tehdään samanaikaisesti osana muuta Mundus-roolipelin kehitystä. Siinä tullaan käyttämään ketteriä projektikehitysmetodeja. Tästä johtuen myös Tentaikan taruston suunnittelu jaetaan sopiviin lohkoihin joihin keskitytään yksi kerrallaan. Ensimmäisten sprinttien tavoitteena on yleinen aineiston kerääminen ja analysointi.

Kirjallisuuden ja muiden lähteiden analysointi on tarkoitus suorittaa seuraavan sprinttitavoitteen mukaan. Esimerkiksi, jos seuraava sprintti tulee käsittelemään Tentaikan kansaa kokonaisuutena, on tutkittava aineistoa, joka keskittyy tämän viitekehyksen ympärille. Suunnitelmana on pitää kahden sprintin kokonaisuuksia, joissa toisessa keskitytään analysoimaan sprinttien kokonaisuuden aihetta. Toisen sprintin tarkoituksena on toteuttaa kootuista muistiinpanosista yksi osa Tentaikan tarustoa.

3.4 Aihealueet

Jokainen projektin aihealue on jaettu vähintään yhteen kahden sprintin mittaiseen pariin. Sprinttiparin aikana aihealueesta suoritetaan aineiston kerääminen ja analyysi. Tämä vaihe kestää ensimmäisen sprintin. Seuraavassa sprintissä aihealue toteutetaan. Toteutukseen kuuluu jatkuva toteutuksen seuranta ja arviointi (iterointi).

Toteutus arvioidaan toisen sprintin päätteeksi. Jos todetaan, että aihealueen voisi toteuttaa paremmin, varataan tähän lisää aikaa noin yksi viikko. Ylimääräisen viikon jälkeen uusi iteratio arvioidaan uudestaan ja tätä toistetaan kunnes toivottu lopputulos on saavutettu.

3.4.1 Tentaikan kansa

Aihealueena Tentaikan kansa sisältää Tentaikan kansan kulttuurin ja hallintorakenteen. Hallintorakenteen perusta on jo suunniteltu. Tarkoituksena onkin tutkia tarkemmin feodaalin Japanin esimerkkejä ja tarkastella Tentaikan hallintorakennetta ja sen kyvykkyyttä toimia hallintona.

Tentaikan kansa on hyvin japanilaisvaikutteinen. Tästä johtuen kaikki henkilöiden ja paikkojen nimet kirjoitetaan japaniksi käyttäen arabilaisia aakkosia. Henkilöiden nimet kirjoitetaan sukunimi-etunimi järjestyksessä. Esimerkiksi Sakagami Shiro. Jos tarustossa on kertovaa tekstiä, henkilöt käyttävät toisistaan puhuessa japanilaisia loppuliitteitä kuten *-san* tai *-sama*.

Tentaikan ja keskiaikaisen Japanin kansojen elämäntavat poikkeavat hyvin vähän toisistaan.



Kuvio 3: Tentaikan pääkaupungin mockup kartta vuodelta 2011.

Pääasiallinen tutkimuksen kohde on keksiaikaisen Japanin asukkaiden jokapäiväisen elämän tutkinta ja tämän soveltaminen omiin tarkoituksiin. Opinnäytetyö käsittelee myös lyhyesti Tentaikan kansan estetiikkaa. Estetiikka käsittelee pääasiassa arkkitehtuuria, mutta myös eri taiteen aloja käsitellään lyhyesti.

Tentaikan kansa on jaettu säätyihin. Näiden säätyjen suunnittelu pohjautuu feodaalin Japanin vastaaviin säätyihin. Säätyjen välinen hierarkia kuvaillaan lyhyesti ja opinnäytetyö tulee keskittymään aatelisten ja samurai luokan kuvaukseen tarkemmin. Tämä johtuu siitä, koska Mundus pelin pelaajahahmot ovat pääasiassa näistä kahdesta säädystä.

3.4.2 Poliitiikka ja klaanit

Kuten aikaisemmin on mainittu, Tentaikan valtio on jaettu soturiklaanien hallitsemiin prefektuureihin. Jokaista prefektuuria hallitsee yksi soturiklaani, näiden klaanien alla palvelee joukko samurai klaaneja joita johtaa Daimio. Tässä työvaiheessa tarkoituksena on täsmentää ja suunnitella Tentaikan hallintorakenne tarkemmin.

Kuusi suurta soturiklaania ovat Shinrinki, Kawachi, Kido, Onishi, Okano ja Shimazu. Näiden lisäksi seitsemältä prefektuuria hallitsee Genkaishan neuvosto. Näiden klaanien sekä neuvoston suunnittelu tulee olemaan tärkeässä osassa Tentaikan hallinnon suunnittelemista. Tämän lisäksi Tentaikan Shogun suku hallitsee Rozushittoa, joka on Tentaikan kahdeksas prefektuuri.

3.4.3 Laki ja järjestys

Tentaikan yleinen laki tullaan mainitsemaan osana muuta yleistä tietoa Tentaikasta. Lakiosio käsittelee lyhyesti yleisiä käytäntöjä eri asteen rikoksissa. Laki käsittelee myös lyhyesti Tentaikan aselain ja säätyjen tuomat lakieroavaisuudet. Myös eri provinssien välisiä lakieroavaisuuksia iteroidaan.

Tentaikan lakia valvoo samurai säädyn johtama tuomaristo. Tuomariston lisäksi prefektuurin Daimio (eli lääninherra ja samuraiklaanin johtaja) voi henkilökohtaisesti tuomita rikollisia ja hallita lakia omalla hallintoalueellaan. Kastien väliset eroavaisuudet rikosten käsittelyssä suosivat samurai kastia. Monesti samuraita ei edes aseteta syytteeseen rikkeistä alempikastisia kohtaan.



Kuvio 4: Kage Oni demoni. Yksi Mundus RPG:n monista demoni roduista.

3.4.4 Mytologia

Japanin ja muiden Aasian maiden mytologia tulee olemaan tärkeässä roolissa Mundus roolipelin suunnittelua. Mytologiset olennot, kuten Kappa, Gaki, Jikiniki, Shinigami, Kitsune, yms ovat olennaisesti mukana Munduksen maailmaa. Jumalat ja uskonto ovat tärkeässä osassa tentaikalaisen elämää. (Ashkenazi M. 2003)

Jūkami tarkoittaa kymmentä jumalaa, jotka loivat ihmisten maailman. Jūkamin tarkempi suunnittelu opinnäytetyön aikana on vähäisemmässä osassa, koska suurin osa jumalista on jo

suunniteltu. Tärkeintä onkin suunnitella se, kuinka tentaikalaiset näkevät Jūkamin ja kuinka eri jumalat ilmenevät osana muuta kulttuuria. Myös erilaiset Tentaikan juhlapäivät ovat esillä Munduksen kalenterissa. (Ashkenazi M. 2003)

Projektin alkuvaiheissa päätettiin, että osa jumalista ja muista saman aihealueen nimistä Mundus RPG:ssä tullaan nimeämään oikeiden mytologisten jumalten ja demonien mukaan. Näitä nimiä ei pelkästään otettaisi japanilaisesta tarustosta, mutta myös eurooppalaisista taruista. Esimerkkeinä Mephisto, Enma ja Zeus.

Tentaikan ja samalla koko Mundus maailman kalenterin kuukaudet ovat nimetty maailman kymmeneen tärkeimmän jumalan mukaan. Kalenteria ja vuoden kulkua suunniteltaessa päätettiin luoda helposti muistettava 360 päivää pitkä vuosi jossa on kymmenen samanmittaista kuukautta. Jokaisessa kuukaudessa on kuusi viikkoa ja jokaisessa viikossa on kuusi päivää.

Matinia

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Libera

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Inmicus

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Terra

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Amicia

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Luca

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Agura

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Cael

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Lumia

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Morte

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Kuvio 5: Mundus RPG:n kalenteri. Osa tärkeistä Tentaikalaisista juhlapäivistä on merkitty kalenteriin.

3.4.5 Historia

Tentaikan historiasta tullaan kirjoittamaan aikajanamallinen kaavio kehitystä varten. Itse tuotteessa kerrotaan lyhyesti Tentaikan lähistoria. Historia on siis pääasiassa auttamassa suunnittelua ja maailman luomista.

Mundus RPG:n historian suunnittelun tärkein lähtökohta oli kataklysmi (globaali katastrofi), joka tuhosi suuren osan Munduksen ulottuvuutta. Kataklysmi aiheutti muinaisen imperiumin

romahtamisen ja tuhon. Sen aikainen Tentaikan alue ja kansa oli oletettavasti osa tätä imperiumia.

3.5 Prosessi

Opinnäytetyön tekeminen alkoi kesäkuussa 2012. Tällöin projektia kutsuttiin työnimellä ”Aeternitas”. Projekti oli siihen asti kehittynyt eteenpäin pääosin harrasteprojektina. Alkuperäisen suunnitelman mukaan tutkimus- sekä kehitystyö olisi ollut valmiina jo samaisen vuoden puolella. Tähän suunnitelmaan tuli nopeasti muutoksia kun tiedonkeräys prosessin aikana tuli huomattua, kuinka hankalaa uuden sisällön lisääminen oli jo valmiiseen ja vakiintuneeseen fantasiamaailmaan.



Kuvio 6: ”Aeternitas” projektin kartta ensimmäisenä kehityspäivänä.

Osa Tentaikassa olevien organisaatioiden ja kulttuurillisten aatteiden pohjana toimi historialliset faktat suoraan Japanin historiasta. Monesti yhdistimme näihin faktoihin Tentaikan oman historian ja ulkopuoliset voimat, jotka vaikuttavat kulttuuriin. Esimerkiksi Chōhō Butai organisaatio kehitettiin ensin halusta luoda ninja organisaatio Tentaikaan, jota ei suoraan alenneta laittomaksi rikollistoiminnaksi. Chōhō Butai suunniteltiin olemaan puolisolitaallinen samuraiklaanin alla toimiva erikoisjoukko. Tämän jälkeen tutkimme kuinka ninja toimi keskiaikai-

nessa Japanissa ja vertasimme tätä omiin suunnitelmiimme organisaatiosta. Tässä tapauksessa pidimme historialliset perusteet ninjojen toiminnasta historiallisesti tarkkoina. Lisäsimme näiden perusteiden päälle Mundus RPG:ssä vaikuttavan magian sekä muun pelitekniikan säännösten. Esimerkiksi pidimme faktat ninjakylistä sekä tavoista kuinka ninja soluttautuu. Tosin muutimme ninjojen tapaa taistella ja suoriutua fyysisistä suorituksista, koska pelin säännöstö mahdollistaa epäinhimilliset suoritukset, kuten kymmenen metrin mittaiset hyppyetäisyydet sekä magiaa, joka mahdollistaa veden päällä kävelyn tai mieltä ja silmää hämäävät illuusiot. (Turnbull S. 2003)

Aloitimme usein samuraiklaanien että muiden organisaatioiden suunnittelun luomalla meitä miellyttävän organisaation. Monesti tämä ulkopuolisista lähteistä riippumaton suunnittelutyö ei tietenkään ollut täysin vapaa vaikutteista mediasta, sekä asioista ja ideoista, joita me pidimme hyvinä. Usein nämä päätökset olivat tehty tiedostaen ulkopuoliset vaikutukset. (Rogers S. 2010)

Tutkimus- sekä kehitystyö muuttui tämän jälkeen nopeasti hyvin samanlaiseksi kuin se oli ollut ennen opinnäytetyön aloittamista. Uusi lore tuotiin mukaan pelimaailmaan pienissä paloissa ja sitä iteroitiin testipelisessioiden sekä suunnitteluistuntojen muodossa. Usein uusien ideoiden ja ajatusten annettiin hautua samalla kun suunnittelutyö vietiin puhtaan pelimaailman suunnittelusta sääntöihin.

Ensimmäiset työskentelykuukaudet eivät myöskään olleet täynnä epäonnistumisia. Täysipäiväinen omistautuminen projektille antoi aikaa suunnitella tarkemmin hyvin hämäräksi jääneitä kulmakiviä Mundus universumista. Osa näistä päätöksistä ei välttämättä näy selvästi ulkopuolisille lukijoille, mutta näiden fantasiamaailmaa tukevien sääntöjen sekä käsitteiden suunnittelu helpotti myöhempää kehitystä huomattavasti. Esimerkkeinä mainittakoon jumalten voimien rajat ja kuinka kaikkia ulottuvuuksia ympäröivä tyhjyys (Void) toimii ja on olemassa.

Kesän kuluessa pelimaailman suunnittelu keskittyi Tentaikan prefektuureihin. Alkuperäisestä viidestä prefektuurista luku nousi kahdeksaan. Tästä johtuen Tentaikan sekä muun maailman kartta jouduttiinkin piirtämään uudestaan. Uuden kartan mukana maailman koko kasvoi huomattavasti. Alkuperäinen arvio Tentaikan koosta oli noin puolet Suomen pinta-alasta. Nykyinen Tentaikan maapinta-ala on noin 4,4 miljoonaa neliökilometriä, joka on noin puolet Kiinan kokonaispinta-alasta.

Syksy 2012 toi mukanaan suuria muutoksia roolipelin sääntöihin. Iso säännösten uudelleen suunnittelu oli aloitettu jo varhain vuoden alussa. Monia uusia sääntöuudistuksia iteroitiin kevään ja kesän kuluessa ja lokakuun alussa säännösten uudistus oli viimein saatu valmiiksi. 21. lokakuuta aloitimme myös Mundus RPG:n blogin. Blogin tarkoituksena oli aloittaa tietoisuuden levittäminen pelistä sekä kuvaus pelimaailmasta.

Blogin ohella uuden loren kehitys on hidastunut ja suunnittelu on taas kääntynyt kohti sääntöjen viimeistelyä. Joulukuun ja vuoden 2013 alku keskittyi Acernos ulottuvuuden perusteiden kehittämiseen ja iterointiin. Acernos on yksi kolmesta maailmasta Mundus RPG:ssä. Nämä kolme maailmaa ovat Mundus, Ascendes ja Acernos. Mundus ulottuvuus sisältää Tentaikan valtion. Acernos sekä Ascendes ovat maailmat, jossa jumalat asuvat. Myös säännösten testaus ulkopuolisten pelaajien kanssa alkoi uudestaan usean kuukauden tauon jälkeen.

3.6 Vertailu muihin roolipeleihin

Projektin alkeissa kokemuksemme erilaisista roolipeleistä olivat rajoittuneet muutamaani erilaiseen peliin. Myöhemmin projektin edetessä tutustuimme useisiin erilaisiin roolipeleihin. Pääsääntöisesti tutkimme eri roolipelien sääntöjä. Poikkeuksina pelit kuten Legend of Five Rings, jonka maailma ja teema on lähellä Mundus RPG:n tyyliä.

3.6.1 A Time of War

Pöytäroolipeli A Time of War toimi Munduksen inspiraationa pelin kehityksen alussa. Tästä johtuen Mundus pitää sisällään paljon A Time of War pelistä tuttuja mekaniikkoja, joita on sovellettu peliin sopiviksi. Pelinä A Time of War (jatkossa "AToW") on osa Battletech sarjaa, joka juontaa juurensa 80-luvulta. (Beas H. 2010)

AToW on sääntömekaniikaltaan suhteellisen yksityiskohtainen verrattuna moniin moderneihin roolipeleihin. Suurimmat yhtenäisyydet AToW:in ja Mundus RPG:n välillä ovat hahmojen statistiikassa sekä hahmonluonnissa. Suurimmat yhdenkaltaisuudet AToW:in ja Mundus RPG:n välillä ilmenevät hahmon statistiikan rakenteesta. Molemmissa peleissä hahmon tai-

dot ovat synergiassa hahmon attribuuttien kanssa. Tämä tarkoittaa, että hahmon henkiset ja fyysiset kyvyt vaikuttavat suoraan hahmon taitoihin. (Beas H. 2010)

Battletech ja AToW ovat osa sci-fi genreä ja pelin tunnelma ulottuu sääntöihin asti. Battletech sarja kuvaa ihmisen karua tulevaisuutta sodan turmelemassa avaruudessa. Battletech sarjassa ihmisen henki asetetaan hyvin useasti koneiden ja kallisarvoisen teknologian taakse. "Ihminen voidaan korvata, mutta konetta, jota ihminen ohjaa ei voida." on tuttu lausahdus Battletech maailmassa. Tästä johtuen AToW roolipeli on teemaltaan realismihakuinen. Säännöt antavat heti ymmärtää, ettei kyseessä ole action-elokuvien tapaista nopeaa ja sankarillista toimintaa. Tämän sijaan tulitaisteluun joutuneiden hahmojen henki on heikossa, koska jopa yksi pistoolin osuma voi aiheuttaa kuolettavan vamman. (Beas H. 2010)

Sekä AToW ja Mundus RPG käyttävät kahta kuusisivuista noppaa. Noppien luomat todennäköisyydet rajoittavat sattuman merkitystä hahmojen interaktiossa maailman kanssa. Kahden kuusisivuisen nopan (2d6) todennäköisyydet antavat noin 2,7% mahdollisuuden kriittiselle epäonnistumiselle sekä kriittisille onnistumiselle. Nämä kaksi ääripäätä tapahtuvat, jos pelaaja heittää tulokseksi kahdella nopalla 2 tai 12. (Beas H. 2010)

3.6.2 Legend of Five Rings

Legend of Five Rings (lyhennetty jatkossa L5R) on aasialais-teemainen pöytäroolipeli. Legend of Five Rings roolipeli perustuu vuonna 1995 julkaistuu keräilykorttipeliin. Rokugan, johon L5R pääasiassa sijoittuu on hakenut inspiraationsa feodaalista Japanista sekä muista Itä-Aasian maista. Vaikka L5R ja Mundus RPG ovat molemmat itämaista fantasiaa feodaalin Japanin kaltaisessa maailmassa, ovat nämä pelit hyvin erilaisia. L5R korostaa bushidon merkitystä samurain elämässä.

L5R käyttää kymmensivuista (d10) noppaa. Hahmojen taidot ja attribuutit määräävät kuinka monta noppaa pelaaja heittää ja kuinka monta noppaa lasketaan yhteen lopputulokseen. Verrattuna Mundus RPG:n mekaniikkaan, L5R:än mekaniikka antaa sattumalle suuremman roolin hahmon taitojen sijaan. Esimerkiksi 6k4 vastaan 5k3 heitot (ensimmäinen numero ilmoittaa heitettävien noppien määrän ja jälkimmäinen ilmoittaa kuinka monta noppaa pelaaja valitsee heitetyistä nopista lopputuloksekseen) vastaavat Mundus RPG:ssä noin kahden pisteen eroa heitoissa. (Carman S. 2010)

3.7 Markkinointi

Lokakuussa 2012 aloitimme Mundus RPG:n blogin sekä Facebook sivut. Näiden tarkoituksena on lisätä projektin tietoisuutta sekä avata pelin maailmaa lukijoille. Blogi sisältää pääasiassa informaatiota Munduksen maailmasta sekä pelin eri mekaniikoista.

Mundus RPG:n kohderyhmää ei alkuperäisessä suunnitelmassa huomioitu. Alkuperäinen tarkoitus pelille oli luoda oma aasialaisteenomainen fantasiamaailma, sekä luoda säännöstö joka tukee yksityiskohtaista kung-fu ja animetyylistä fantasiataistelua. Joten voimme yksinkertaisesti todeta että peli on suunnattu pelaajille, jotka hakevat peliä josta löytyvät nämä ominaisuudet.

3.8 Testaus

Pelin testaus aloitettiin hyvin varhaisessa vaiheessa. Jo toisena suunnittelupäivänä projektin alkamisen jälkeen pelasimme ensimmäisen session pelin prototyypissäännöillä. Testauksen ensimmäinen kuukausi keskittyi senaikaisen neljän hengen suunnittelijaryhmän sisäisiin peleihin, jonka jälkeen toimme ulkopuolisia pelaajia mukaan.

Pelitestauksessio pöytäroolipeliin vaatii paljon valmistelua. Osallistujia on yleensä neljä tai viisi, joka tarkoittaa että on otettava huomioon kaikkien osallistujien aikataulu. Tämä on hyvin hankalaa, koska yhden roolipelissession pituus vaihtelee neljän ja kuuden tunnin välillä.

Tämän lisäksi pelinjohtajan on suunniteltava etukäteen paljon materiaalia jokaista sessiota varten. Tämä suunnittelu-aika vaihtelee sessiota kohden kahden ja kahdeksan tunnin välillä. Siitä huolimatta onnistuimme järjestämään viikottaisia sessioita lähes koko kehitysajalle.

Lähes jokaisen session jälkeen säännöstö koki iteraatioita. Uusilta testaaajilta meni usein kahdesta kolmeen sessiota ennen kuin he sisäistivät pelin säännöt ja alkoivat antamaan palautetta pelistä. Joskus testajat jopa innostuivat antamaan ehdotuksia pelin sääntöihin sekä loreen. Ilman testausta sekä ulkopuolisilla pelaajilla sekä oman suunnittelijatiimin kesken, Mundus RPG ei olisi saavuttanut sitä pistettä johon olemme tämän opinnäytteen aikana päässeet.

4 POHDINTA

Mundus projekti lähti käyntiin kesällä 2011. Silloin kehitys alkoi kevyenä vapaa-ajan projektina muiden töiden ohessa. Alkuperäinen ajatus oli luoda post-apokalyptinen fantasiamaailma, jossa on paljon vaikutteita aasialaistesta mytologiasta sekä kulttuurista. Projektin alkuperäinen tarkoitus ei koskaan ollut kaupallistaa tai ajatella roolipeliä tuotteena.

Projektia kehitettiin pienellä neljän hengen suunnittelija tiimillä muutama kuukausi. Tämän jälkeen tiimin koko kutistui kahteen henkilöön, jollaisena se on pysynyt viimeiset kaksi vuotta. Tiimin pienen koon ja rennon tekemisen takia normaalien game design dokumenttien tekeminen sekä projektihallinta oli olematonta.

Työskentely tämänkaltaisessa ympäristössä oli henkilökohtaisesti paras vaihtoehto ensimmäisen kuuden kuukauden aikana. Tämä johtui muiden peliprojektien päällekkäisyydestä, joita tehtiin päivisin virallisella työajalla. Muiden peliprojektien loputtua Mundus RPG:stä tuli pääsijainen projekti.

Pöytäroolipelinä Mundus RPG:n kehittäminen oli hankala päätös. Tähän vaikutti myös se, että aikaisemmin kaikki projektit olivat olleet elektronisille laitteille. Pöytäroolipeliprojektin kehittäminen kahden hengen suunnittelijaparilla oli myös tiedostettu riski. Suurin virhe tulikin opinnäytetyön alkumetreillä aikataulutuksen kanssa. Opinnäytetyön sisältämän pelimaailman suunnittelun lisäksi jaoin vastuun pelin säännösten kehittämisestä. Tämä aiheutti välillä jopa kuukauden mittaisia taukoja itse pelimaailman suunnitteluun.

Oppimismielessä projekti on tarjonnut lukemattomia hyviä tilaisuuksia päästä hiomaan suunnittelijan taitoja itse projektin parissa, sekä pelinjohtajan (Game Master tai GM) roolissa. Viimeisen kahden vuoden aikana Mundus RPG:n säännösten ja loren rakenne on kokenut suuria muutoksia. Nämä muutokset ovat lähes aina tulleet testauksen sekä pelaajien ja suunnittelijoiden kokemusten kautta viikottaisten pelien kautta. Testaus ei ole tietenkään ollut puhdasta pelin testausta itse testauksen takia, vaan ensimmäisenä ajatuksena on lähes aina ollut itse roolipelin pelaaminen.

Projektin aikana dokumentointi on ollut hyvin vaihtelevaa laadultaan. Roolipelillä on yli 150 sivun dokumentaatio säännöistä sekä muusta pelin sisällöstä. Tämän lisäksi dokumentaatio on levinnyt pienempiin tiedostoihin ideoista, ajatuksista sekä konsepteista sääntöihin sekä

loreen. Suurin osa sääntöjen dokumentoinnista on tapahtunut Microsoft Excel ohjelmalla. Tästä syntyi ongelma, kun tarvitsimme ensimmäistä kertaa koko pelin säännösten kootun materiaalin tulostettavaan muotoon esittelyä varten. Tästä huolimatta lähes kaikki muutokset sääntöihin edelleen päivitetään ainoastaan Excel ympäristöön.

Dokumentointi myös loren ympärillä on yleensä tapahtunut pyrähdyksissä. Sen sijaan että lorea kirjoitettaisiin säännöllisesti, ideat hautuvat päässä ja keskusteluissa aiheesta ennen kuin ne kirjoitetaan ylös. Tämä tapa ei todellakaan ole paras mahdollinen toimintamalli, mutta pelin kehitysympäristön sekä projektin alkuhetkistä asti vallinneen rennon vapaa-ajan kehittämisen takia tämä on säilynyt pahana tapana.

Oma henkilökohtainen suoriutuminen projektin kanssa on ollut loppujen lopuksi hyvä. Projekti ei todennäköisesti olisi päässyt tähän vaiheeseen ilman panostani. Tietysti kahden hengen suunnittelijatiimillä toteutettu projekti vaatii molempien suunnittelijoiden panosta onnistuakseen.

Vastuullani on ollut projektin ulkopuolella tapahtuvien aisojen selvittäminen, kuten rahoitus sekä taiteen hankinta projektiin. Olen myös hoitanut suurimman osan dokumentaatiosta, sekä testauksen hallinnoinnista. Projektin aikana ymmärsin kuinka suuri määrä työtä isomman tuotannon roolipelit vaativat. Vaikka Mundus RPG on täysin pelattava ja sillä on suhteellisen hyvä taustamaailma, ei se vielä ole lähelläkään lopullista ja valmista tuotetta. Olenkin todennut että Mundus RPG on ollut viimeisen kaksi vuotta pre-productio vaiheessa. Uskonkin että noin puolen vuoden päästä olemme pisteessä, jossa voimme ehkä päättää preproduktio vaiheen.

Projektin tulevaisuus on hämärä. Mundus pelinä itsessään ei tule koskaan häviämään. Mutta sen virallinen tuotanto kaupallisena pelinä on tällä hetkellä kyseenalainen. Projekti vaatii suuremman rahoituksen ja mahdollisesti julkaisijan. Tosin pelin voi myös julkaista indie kanavien kautta yksityisesti, mutta mahdollinen hyöty tällaisesta julkaisusta voi jäädä rajalliseksi verrattuna mahdolliseen julkaisijan avulla saatavaan tulokseen.

Mundus RPG on toiminut turvallisena heikkalaatikkona, jolla nuori suunnittelija voi toteuttaa omia visioitaan. Projekti on sekä aiheuttanut erkanemista elektornisista peleistä ja avannut oven pöytäroolipelaamisen mahdollistamalle maailmalle. Suunnittelijana pöytäroolipelit ovat mahtava tapa luoda sekä testata omia ideoita, mutta se samalla saa unohtamaan monia

asioita PC-, konsoli, sekä mobiilipelien saralta. Silti olen hyvin tyytyväinen Mundus projektiin.

5 LÄHTEET

Ashkenazi M. 2003. Handbook of Japanese Mythology

Turnbull S. 2003. Ninja AD 1460 – 1650

Beas H. 2010. A Time of War, Battletech Roleplaying Game

Liljenberg M. 2013. Creating Fantasy and Science Fiction Worlds. Elfwood. Chapter 1. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/liljenbergworlds/day0.html> (Luettu 27.2.2013)

Liljenberg M. 2013. Creating Fantasy and Science Fiction Worlds. Elfwood. Chapter 2. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/liljenbergworlds/day1.html> (Luettu 27.2.2013)

Liljenberg M. 2013. Creating Fantasy and Science Fiction Worlds. Elfwood. Chapter 3. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/liljenbergworlds/day2.html> (Luettu 27.2.2013)

Liljenberg M. 2013. Creating Fantasy and Science Fiction Worlds. Elfwood. Chapter 4. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/liljenbergworlds/day3.html> (Luettu 27.2.2013)

Liljenberg M. 2013. Creating Fantasy and Science Fiction Worlds. Elfwood. Chapter 6. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/liljenbergworlds/day6.html> (Luettu 27.2.2013)

Moss C. 2013. The Seed of Government. Elfwood. Part 2. Saatavilla:

<http://www.elfwood.com/farp/thewriting/crissygottgov/crissygottgov.html> (Luettu 13.3.2013)

Carman S. 2010. Legend of Five Rings Roleplaying Game 4th Edition

Rogers S. 2010. Level Up! The Guide to Great Video Game Design

Litteen Salattu

