



IDEASTA VALMIIKSI TUOTTEEKSI

Pöytäroolipelin kirjoitus ja julkaisu

Teemu Suontaka

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Liiketalouden
koulutusohjelma

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Liiketalouden koulutusohjelma

TEEMU SUONTAKA:
Ideasta valmiiksi tuotteeksi
Pöytäroolipelin kirjoitus ja julkaisu

Opinnäytetyö 47 sivua, joista liitteitä 4 sivua
Toukokuu 2014

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella, kirjoittaa ja julkaista pöytäroolipeli. Raportissa tarkastellaan samalla pöytäroolipelien tuotantoprosessia ja onnistuneen julkaisun edellytyksiä.

Pelin toteutus jaettiin esituotanto-, tuotanto- ja jälkituotantovaiheisiin. Esituotantovaiheessa määriteltiin pelin tavoitteet ja käytettävissä olevat resurssit. Sisältö suunniteltiin tekemällä pelistä alustava konsepti. Näiden pohjalta laadittiin koko prosessin työsuunnitelmat ja -järjestys.

Tuotantovaiheessa tapahtui varsinainen kirjoitusprosessi. Vaiheen aikana käytettiin iteratiivista menetelmää, jossa työtä tehdään pienissä osissa ja arvioidaan tehdyn työn laatua. Samaa kaavaa toistetaan sykleittäin, kunnes sisältö on valmis. Tuotantovaiheen tärkeimmät osuudet olivat rungon, sisällön ja ulkonäön toteutus. Pelin runkoon kuuluvat yleensä vain ne osiot, jotka vaikuttavat kaikkeen myöhemmin kirjoitettavaan sisältöön. Sisällön kirjoittaminen on työvaiheista raskain. Ennalta laadittujen suunnitelmien noudattaminen on tärkeää projektin hallitsemisen kannalta. Pelin ulkonäkö suunniteltiin vasta kun kaikki pelin sisältö oli saatu kirjoitettua.

Jälkituotanto koostui tuotteen julkaisuun liittyvistä tehtävistä. Ennen julkaisua pelille haettiin ISBN-tunnus ja pelin jakelukanava päätettiin. Markkinointi toteutettiin kokonaan internetissä. Ratkaisu nähtiin järkevänä, sillä kuluja syntyi vain kotisivujen teosta, ja kohdentaminen oli helppoa. Peliä markkinoitiin aktiivisten roolipeliyhteisöjen keskustelufoorumeilla hakemalla pelille testajia ja julkaisemalla tiedote julkaisun yhteydessä.

Työn tuloksena syntyi 87-sivuinen pöytäroolipeli nimeltä Aonir. Peli julkaistiin sähköisenä PDF-versiona pelin kotisivuilla helmikuun 2014 alussa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme of Business Administration

TEEMU SUONTAKA:

From an Idea to a Finished Product
Writing and Publishing a Tabletop Role-Playing Game

Bachelor's thesis 47 pages, appendices 4 pages
May 2014

The aim of this thesis was to design, write and publish a tabletop role-playing game. The report also examines the production process of tabletop role-playing games and the prerequisites for a successful publication.

The whole project was divided into pre-production, production and post-production phases. The purpose of the pre-production was to define the goals of the game and the available resources. The contents of the game were designed by making an initial concept for it. A comprehensive work plan and task sequence was created for the project based on the design documents made during the pre-production.

The production phase included the actual writing process. For this process an iterative work method was used, in which the work is done in small sections and the results are assessed. This formula is repeated in cycles until the contents are complete. The most important parts of the production phase were the creation of the game's core, contents and visual appearance. The core of the game usually consists of only the parts that affect every other part written later. Writing the contents is the most demanding work phase. In order to control the project, it's important to follow the design documents made earlier during pre-production. The appearance of the game was designed and refined after all the contents were written.

Post-production consisted of tasks related to the publication of the game. An ISBN number was obtained and the distribution channel was decided on. Marketing was conducted entirely on the internet because of the low costs and the easy targeting of potential customers. The game was promoted on the forums of active role-playing communities by searching for game testers, and by publishing a press release to announce the publication of the game.

As a result, an 87-pages long tabletop role-playing game called Aonir was born. The game was released as an electronic PDF-file on the game's website at the beginning of February 2014.

Key words: role-playing games, game design, electronic publishing

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	PÖYTÄROOLIPELIT.....	8
2.1	Pöytäroolipelaaminen ennen ja nykyään	8
2.2	Pöytäroolipelit liiketoimintana	9
2.2.1	Alalla työskentely.....	10
2.2.2	Harrastajat	10
2.2.3	Alan vaikeudet	10
2.3	Pöytäroolipelit Suomessa.....	11
3	PÖYTÄROOLIPELIN ESITUOTANTO	13
3.1	Alustava työsuunnitelma.....	13
3.2	Markkinointisuunnitelma.....	14
3.3	Resursointi	15
3.3.1	Materiaaliresurssit	15
3.3.2	Henkilöresurssit	16
3.4	Konsepti	17
3.4.1	Tavoite.....	18
3.4.2	Pelin perustiedot.....	18
3.4.3	Pelimaailman kuvaus	19
3.4.4	Sääntömekaniikka	20
3.4.5	Koukut.....	21
3.4.6	Sisällysluettelo	21
3.5	Työsuunnitelman päivitys.....	22
4	PÖYTÄROOLIPELIN TUOTANTO	23
4.1	Runko.....	23
4.1.1	Heittotyypit	24
4.1.2	Nopat ja niiden vaikutus.....	24
4.1.3	Pelaajien roolit	26
4.2	Sisältö.....	27
4.2.1	Pelimaailma.....	27
4.2.2	Erikoissäännöt	28
4.2.3	Hahmonluonti.....	28
4.2.4	Tasapainottaminen	29
4.3	Julkinen testaus	30
4.3.1	Testiryhmä.....	30
4.3.2	Palaute	31
4.3.3	Muutokset.....	31

4.4	Ulkoasu	31
4.4.1	Taide.....	32
4.4.2	Taitto	32
4.4.3	Hahmolomake	33
5	PÖYTÄROOLIPELIN JÄLKITUOTANTO	35
5.1	Julkaisu	35
5.1.1	Levitys.....	35
5.1.2	ISBN-tunnus.....	36
5.1.3	Tekijänoikeudet.....	36
5.1.4	Hinnoittelu	36
5.2	Markkinointi	37
5.2.1	Kotisivut.....	37
5.2.2	Muu markkinointi	38
6	POHDINTA.....	40
	LÄHTEET.....	42
	LIITTEET	44
	Liite 1. Pelin alustava sisällysluettelo.	44
	Liite 2. Työsuunnitelma.	46
	Liite 3. Noppien tuloksen vaikutus taidon ja ominaisuuden summaan.	47

1 JOHDANTO

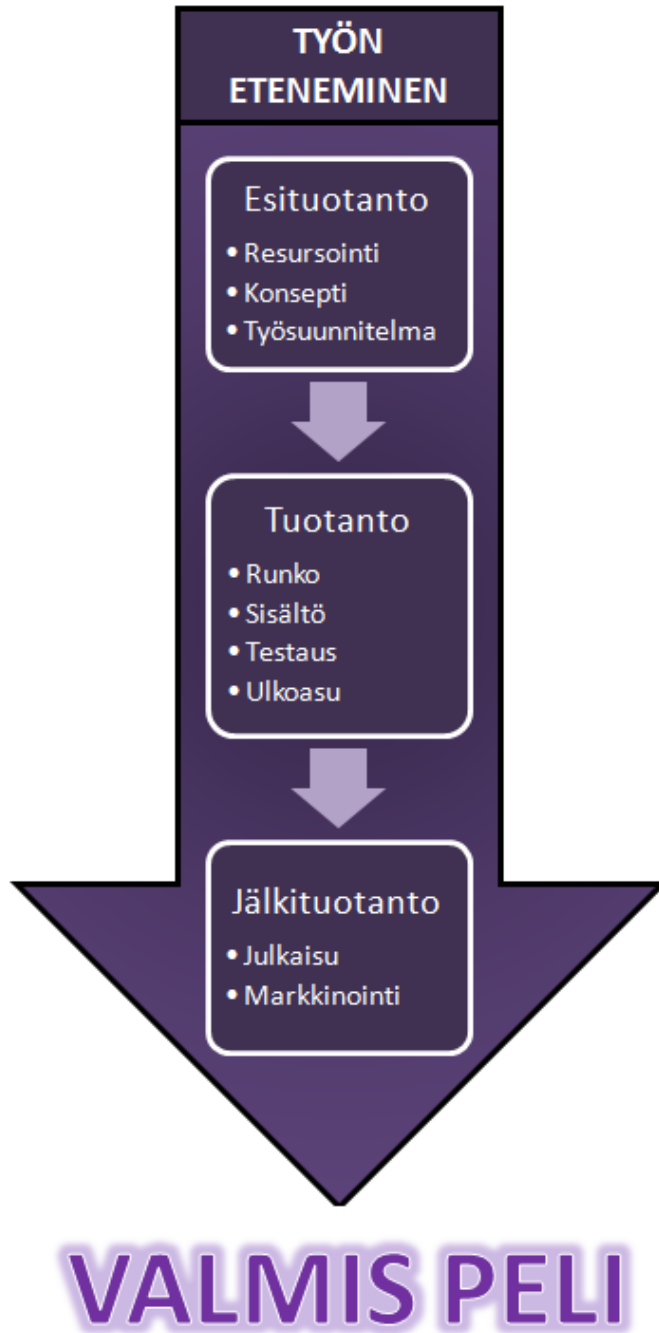
Roolipeleissä pelaajat omaksuvat jonkin kuvitteellisen henkilön tai olennon roolin fiktiivisessä asetelmassa. He kontrolloivat hahmoa ennalta sovittujen sääntöjen puitteissa ja vaikuttavat pelimaailmaan ja sen tapahtumiin eri tavoin. Roolipelien suosituimmat muodot ovat pöytä- live- ja videoroolipelit.

Pöytäroolipeliala on vuosia paininut kannattavuusongelmien kanssa ja ammattimaisia peliyhtiöitä on maailmanlaajuisesti vain muutama. Nykyään suurin osa julkaistavista peleistä on muutaman hengen vapaa-aikana kirjoittamia.

Vaikka pöytäroolipelit eivät tuota paljon rahaa, ovat ne mainio tapa oppia pelien tekoa. Jokaisen videopelialalle pyrkivän olisi hyvä aloittaa uransa pöytäpelien parissa, sillä niiden teossa pitää keskittyä grafiikoiden ja teknologian sijaan siihen, mikä tekee pelistä hyvän: pelattavuuteen. (Pulsipher 2012, 53–58.)

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella, kirjoittaa ja julkaista pöytäroolipeli omakustanteena. Raportin kolmannesta luvusta lähtien perehdytään pöytäroolipelien tuotantoprosessiin ja tarkastellaan opinnäytetyönä tuotetun pelin valmistumista vaihe vaiheelta. Raportissa tarkastellaan samalla onnistuneen pöytäroolipelijulkaisun edellytyksiä.

Työ jaettiin kolmeen eri vaiheeseen: esituotanto-, tuotanto- ja jälkituotantovaiheeseen (kuvio 1). Esituotantovaihe koostui tehtävän työn mahdollisimman tarkasta suunnittelusta ja aikatauluttamisesta. Tuotantovaiheessa pelin varsinainen sisältö luotiin ja tuote hiottiin julkaisukelpoiseksi. Jälkituotantovaiheessa peli julkaistiin ja sitä markkinoitiin sähköisesti.



KUVIO 1. Työn eteneminen.

2 PÖYTÄROOLIPELIT

Pöytäroolipeleissä pelaajat pelaavat kasvokkain ja kaikki pelin tapahtumat käsitellään puhumalla. Mielikuvitus on tärkeässä asemassa pöytäroolipelaamisessa, sillä pelatessa ei juurikaan käytetä audiovisuaalisia elementtejä pelin tehostamiseksi.

Pöytäroolipelejä pelataan yleensä pienissä, muutaman hengen ryhmissä. Yksi pelaajista toimii pelin vetäjänä, tehtävänään luoda seikkailuja ja kuvailla pelimaailmaa ja sen olentoja ja määrittää pelaajien toimintojen seuraukset.

Pelit ovat usein tiiviitä, yhden kirjan kokoisia teoksia, jotka sääntöjen lisäksi sisältävät tietoa pelin maailmasta ja antavat ohjeita pelin vetämiseen. Suosituimmille peleille saatetaan lisäksi julkaista lisämateriaalia, kuten esimerkiksi valmiita seikkailuita tai erilaisia lisäsääntöjä.

2.1 Pöytäroolipelaaminen ennen ja nykyään

Modernin pöytäroolipelaamisen, tai kynä & paperi roolipelaamisen, katsotaan alkaneen vuonna 1974, jolloin yhdysvaltalainen TSR julkaisi Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin kirjoittaman pelin Dungeons & Dragons (D&D). Peli pohjautui vahvasti miniatyyripeli Chainmailin (Guidon Games 1971) sääntöihin ja asetelmaan. D&D erosi Chainmailista kuitenkin siten, että pelaajat kontrolloivat vain yhtä hahmoa kerralla ja yksi pelaajista toimi pelin vetäjänä.

D&D osoittautui erittäin suosituksi ja ponnahti hetkessä TSR:n myydyimmäksi tuotteeksi. D&D asetti alan standardit, joista monet ovat käytössä vielä tänäkin päivänä. Pelin menestyksen innoittamana uusia pöytäroolipelejä julkaistiin nopealla tahdilla, näistä tunnetuimpia ovat muun muassa Traveller (Game Designers' Workshop 1977) ja RuneQuest (Chaosium 1978).

1980-luvulla pöytäroolipelien suosio oli huipussaan ja pelejä tuotiin markkinoille yhä enemmän. Roolipelaaminen saavutti myös kyseenalaista mainetta, sillä pelien uskottiin

lisäävän itsemurhariskiä. Tutkimukset ovat kuitenkin tuominneet tällaiset väitteet perättöminä. (Cardwell Jr., P. 1994, 157–165.)

1990-luvun alussa pöytäroolipelien suosio alkoi hiipua. Videopelit osoittautuivat vahvoiksi kilpailijoiksi alati kehittyvän teknologian ansiosta. Myös vuonna 1993 julkaistu keräilykorttipeli Magic: The Gathering valtasi pelialaa kovalla vauhdilla. 90-luvun loppu oli alan hiljaisinta aikaa.

Vuosituhaten alku jatkui synkissä merkeissä, mutta 2000-luvun puolivälistä lähtien ala on osoittanut elpymisen merkkejä. Taloudellinen menestyminen on kuitenkin yhä hankalaa. Pöytäroolipelaaminen on omaksunut nykyisen roolinsa melko pienen yhteisön harrastuksena. Vuonna 2000 yhdysvaltalaisen peliyhtiön Wizards of the Coastin tekemän tutkimuksen mukaan pöytäroolipelejä pelasi tuolloin kuusi prosenttia Yhdysvaltain 12–35 vuotiaista, eli noin 5,5 miljoonaa ihmistä. Näistä yli 2 miljoonaa pelasi pelejä kuukausittain.

2.2 Pöytäroolipelit liiketoimintana

Pöytäroolipelejä myydään sekä painettuina että sähköisinä versioina. Tärkeimmät myyntikanavat ovat erikoisliikkeiden lisäksi nettikaupat ja alan tapahtumat.

80- ja 90-luvuilla menestyvän pelin voitiin odottaa myyvän useita kymmeniä tuhansia kappaleita maailmanlaajuisesti (Hieta 2006), kun taas nykyään useimpia kansainvälisesti julkaistuja pelejä painetaan noin 2000 kappaletta (Vuorela 2005).

Alan nykyisiä myyntilukuja tai harrastajamääriä on erittäin vaikea arvioida, sillä useimmat pöytäroolipeliyhtiöt ovat yksityisessä omistuksessa, eivätkä ne julkaise virallisia myyntilukujaan (Davis 2012a).

2.2.1 Alalla työskentely

Monet peliyhtiöt käyttävät freelancer-kirjoittajia, sillä täysipäiväisten työntekijöiden palkkaaminen ei ole kannattavaa. Vain harvat peliyhtiöt pitävät palkkalistoillaan vakituksia kirjoittajia ja kuvataiteilijoita. (Davis 2012b.)

Nykypäivänä käytännössä kuka vain pystyy kirjoittamaan ja julkaisemaan oman pelinsä vähintään sähköisesti. Tarvepainatuksen ansiosta myös pienet painosmäärät ovat mahdollisia. Nämä seikat eivät kuitenkaan takaa pelin laadukkuutta tai sen kaupallista menestystä.

2.2.2 Harrastajat

Pöytäroolipelaaminen on hyvin miesvoittoista, sillä harrastajista noin 80 % on miehiä. Vaikka useimmat pelaavat pöytäroolipelejä ensimmäisen kerran 12–15-vuotiaana, on suurin osa pelaajista yli 18-vuotiaita. Teinivuosina harrastuneisuus on selvästi alhaisempaa ja harrastus jatkuu monilla vasta myöhemmällä iällä. (Wizards of the Coast 2000.)

Eniten pöytäroolipeleihin rahaa käyttävät miespuoliset, yli 25-vuotiaat asiakkaat, jotka toimivat usein pelin vetäjinä ja ovat harrastaneet pelaamista vähintään vuoden ajan. Nuorilla pelaajilla on myös suuri arvo, sillä he voivat olla tulevaisuuden kanta-asiakkaita. (Wizards of the Coast 2000.)

2.2.3 Alan vaikeudet

Yksi mahdollinen syy pöytäroolipelien suosion laskulle löytyy niiden monimutkaisuudesta ja korkeasta oppimiskäyrästä verrattuna useimpiin video-, lauta- ja korttipelisiin. Pöytäroolipelaaminen voi tuntua uusille sukupolville varsin vaatimattomalta pelimuodolta, sillä se poikkeaa valtavirran suosimista pelimuodoista monessa mielessä. Grafiikoiden ja erilaisten erikoistehosteiden sijaan pelissä pitää käyttää mielikuvitustaan ja eläytymistä. Lisäksi pelaajat toimivat sekä hahmojen että tuomarin rooleissa, joten hei-

dän pitää muistaa pelin säännöt sen sijaan, että kone estäisi joitain toimintoja tai tekisi laskutoimitukset heidän puolestaan.

Tietokone- ja pöytäroolipelit kuitenkin toimivat toisiaan tukevinä tuotteina. Monet tietokoneroolipelaajat harrastavat myös pöytäroolipelaamista ja toisin päin. Videoroolipelejä pelaa kuukausittain lähes sama määrä ihmisiä kuin pöytäroolipelejä. (Wizards of the Coast 2000.)

Pöytäroolipelien myyntimäärää vähentää kuitenkin merkittävästi se, että monen hengen peliryhmä tarvitsee vain yhden sääntökirjan. Videopelien puolella jokaisen pelaajan tulee hankkia peli itselleen. Harrastajamäärä ei tämän vuoksi kerro koko tarinaa pöytäroolipelimarkkinoiden potentiaalista.

2.3 Pöytäroolipelit Suomessa

Pöytäroolipelaaminen saapui Suomeen 1980-luvulla. Tällöin lähinnä suomennettiin englanninkielisiä pelejä, mutta 90-luvun puoleen väliin mennessä käytännöstä luovuttiin, jolloin tilalle tuli muutamia kotimaisia pelejä. Pöytäroolipelin suosion lasku maailmalla 90-luvulla vaikutti myös Suomen roolipelijulkaisuihin. 2000-luvun alku oli alan hiljaisinta aikaa, mutta vuodesta 2006 eteenpäin on julkaisujen ilmestymistahti ollut kotimaassakin pirteää. Ala on paljon paremmassa asemassa verrattuna 90-luvun loppuun, mutta vielä on paljon matkaa kunnes pöytäroolipelien luomisesta voisi luoda täysipäiväisen ammatin. (Koponen 2014.)

Vaikka suuret pelijulkaisijat pysyvät pöytäroolipeleistä kaukana, oli vuosi 2013 poikkeuksellinen, sillä Tactic julkaisi Mike Pohjolan Myrskyn sankarit -roolipelin. Myrskyn sankarit on ensimmäinen suomalainen joukkorahoitettu pöytäroolipeli ja se keräsi paljon näkyvyyttä medioissa. Suomalaisten pelien laajat painokset ovat harvinaisia ja käännöksiä eri kielille tehdään harvoin, mutta Pohjola on osoittanut tämän olevan mahdollista.

Fyysisiä pöytäroolipelejä myydään lähinnä muutamissa erikoisliikkeissä, joista tunnetuimpia ovat Fantasiapelit ja Puolenkuun Pelit. Lisäksi verkkokauppoja löytyy muutama. Monet itsenäiset pelintekijät myyvät omia pelejään kotisivuillaan.

Kotimaisten markkinoiden kokoa kuvaa hyvin Ville Vuorelan kirjoittaman pöytäroolipelin Praedorin (Burger Games, 2000) tuotot. Praedor on kaikkien aikojen suosituin suomalainen pöytäroolipeli. Tekijä kertoi vuonna 2005, kun peli oli ollut markkinoilla 5 vuotta, että peliä oli myyty noin 600 kappaletta ja voittoa oli kertynyt noin 4000 euroa. Kyse on siis melko pienistä summista. (Vuorela 2005.)

Koska pöytäroolipelien kirjoittamisella on nykymarkkinoilla lähes mahdotonta ansaita elantoaan, on lähestulkoon jokainen suomalainen pöytäroolipeli harrastelijatuotos. Menestyneen pelin luominen saattaa kuitenkin avata ovia alati kehittyvään videopelien maailmaan, sillä pöytäroolipelien suunnittelu muistuttaa paljon videopelien käytäntöjä. Näin tapahtui esimerkiksi Praedorin (Burger Games 2000) kirjoittaneelle Ville Vuorelalle.

3 PÖYTÄROOLIPELIN ESITUOTANTO

Esituotantovaihe alkaa, kun päätös pelin tekemisestä on tehty. Esituotannon aikana peli suunnitellaan ja sen halutut ominaisuudet ja sisältö määritetään. Esituotanto on tärkeää tehdä huolellisesti, sillä tuotantovaiheessa suurien muutosten tekeminen aiheuttaa usein myöhästymisiä alkuperäisestä aikataulusta. (Vuorela 2007, 42.)

Esituotantovaiheen tärkeimmät tehtävät ovat työsuunnitelman laatimisen lisäksi konseptointi ja resursointi. Työsuunnitelma määrittää projektin tehtävät työt ja niiden järjestyksen, kun taas resurssit antavat toiminnalle rajat niin osaamisen kuin rahankin suhteen. (Vuorela 2007, 43–65.)

Vaikka esituotanto on käytännössä pelkkää suunnittelua, ei sitä tule missään nimessä ylenkatsoa. Huolellinen suunnittelu nopeuttaa projektia, vähentää turhaa työskentelyä ja säästää resursseja.

Vuorela ohjeistaa (2007, 41) tekemään työsuunnitelman jälkeen konseptin, sitten resursoinnin ja lopuksi valmiin tuotespesifikaation kahden edellisen vaiheen perusteella. Vuorelan esittämää runkoa päätettiin muokata opinnäytetyönä tuotetun pöytäroolipelin kirjoittamisessa laatimalla ensin alustavat työ- ja markkinointisuunnitelmat. Tämän jälkeen määritettiin käytettävissä olevat resurssit ja lopuksi suunniteltiin laaja konsepti pelistä. Syynä erilaiselle työjärjestykselle oli yksin työskentely. Kolmen vaiheen suunnittelutapa on sopiva lähestymistapa ryhmille, sillä se ehkäisee tiimin sisäisiä kommunikaatio-ongelmia ja selkiyttää työskentelyn tavoitteita ja aikatauluja. Yksin työskennellessä näitä ongelmia ei kuitenkaan tarvitse murehtia. Lisäksi tuotespesifikaatiovaiheen pois jättäminen nopeutti esituotantoa.

3.1 Alustava työsuunnitelma

Työsuunnitelman käytöllä voi säästää paljon aikaa ja vaivaa. Ammattimaisessa pelinkehityksessä suunnitelmien hyödyntäminen on arkipäivää, mutta myös harrastelijoiden on järkevää noudattaa etukäteen luotua suunnitelmaa. Näin peli pysyy sille asetetuissa ra-

joissa ja projekti on helpompi saada onnistuneesti päätökseen ilman suurempia myöhästymisiä. (Vuorela 2007, 40–41.)

Peliprojektille luotiin alustava työsuunnitelman (kuviot 1), johon listattiin työvaiheet, niiden tärkeimmät tehtävät ja toteutusjärjestys. Työsuunnitelmaa laajennettiin konseptin valmistuttua, jolloin peliltä vaadittavat osiot olivat selvillä.

3.2 Markkinointisuunnitelma

Markkinoinnin tarkoituksena on lisätä myyntiä ja mahdollistaa liiketoiminnan kasvu luomalla, ylläpitämällä ja kehittämällä asiakassuhteita ja imagoa. Markkinointisuunnitelma toimii työkaluna markkinoinnin kohdentamisessa, tehostamisessa ja analysoinnissa. (Markkinointisuunnitelma.fi 2009.)

Internet-markkinoinnin omintakeisimpia piirteitä ja vahvuuksia ovat sen vuorovaikutteisuus, mitattavuus ja kohdennettavuus. Vuorovaikutteisuus osallistaa ihmisiä, ja mittauksen avulla voi tehdä päätelmiä heidän tarpeistaan ja mielenkiinnon kohteistaan. Kohdennettavuus on tärkeää sekä internet- että perinteisessä markkinoinnissa, sillä väärälle yleisölle markkinointi ei palvele mitään osapuolta. (Mainostajien Liitto 2012, 43–49.)

Opinnäytetyönä tuotetun pelin markkinointi päätettiin toteuttaa täysin sähköisenä vähäisten resurssien vuoksi. Markkinointi kohdennettiin roolipelit.net-, majatalo.org- ja pelilauta.fi-sivustoille, koska nämä ovat suomalaisista pöytäroolipeliyhteisöistä aktiivisimpia.

Vuorovaikutteisuutta pelin markkinointiin aiottiin hakea esittelemällä peliä keskustelufoorumeilla ja hakemalla ulkopuolisia pelitestaajia. Pelin kotisivut luotiin pelitestauksen palautetta odotellessa Blogger-sivustoa käyttäen. Blogger sisältää yksinkertaisen analysoinnin työkalun, jonka avulla voi seurata sivuston vierailijamääriä ja mitä kautta vierailijat ovat sivulle päätyneet. Pelille rekisteröitiin kotisivujen teon yhteydessä fi-päätyinen domain.

Internetin suomia muita suosittuja mahdollisuuksia, kuten blogin ylläpitämistä ja Facebookia, ei aiottu hyödyntää. Laadukkaan ja runsassisältöisen blogin kirjoittaminen olisi

vaatinut liikaa aikaa ja vaivaa, eikä Facebook-markkinoinnin uskottu juurikaan vaikuttavan pelin näkyvyyteen. Pelin markkinoinnin vähyyden ja pöytäroolipelimarkkinoiden pienuuden vuoksi erillistä dokumenttia markkinointisuunnitelmasta ei luotu.

3.3 Resursointi

Resursointi määrittää projektin käytössä olevat aineelliset ja henkiset voimavarat. Tiimissä työskennellessä tässä vaiheessa aiemmin laadittu konsepti on hyvä tarkistaa uudelleen, sillä käytettävissä olevat resurssit eivät välttämättä riitä kaikkien haluttujen ominaisuuksien aikaansaamiseen. Jos huomataan, etteivät resurssit riitä haluttuun konseptiin, tulee konseptia karsia tai resursseja lisätä. (Vuorela 2007, 55–56.)

3.3.1 Materiaaliresurssit

Peliprojektiin käytettävä rahamäärä oli erittäin pieni. Rahaa päätettiin varata lähinnä kuvitukseen, sillä sähköisen julkaisun ansiosta painatuskuluja ei synny. Kuvat päätettiin hankkia osoitteesta RPGNow.com. Sivustolta löytyy paljon rojalti-vapaita kuvia, joita voi vapaasti käyttää myös kaupallisissa projekteissa. Yhden kuvan keskimääräinen hinta on 3 USD. Ammattimaisissa peleissä kuvia on usein noin joka kolmannella sivulla. Tavoitteena oli pitää pelin sivumäärä alle sadassa, joten edellä mainitulla suhteella kuvia tulisi hankkia noin 30 kappaletta. Tällöin hintaa kuville tulisi yhteensä noin 90 USD.

Tarkoituksena oli sijoittaa valmis peli ilmaiseen Dropbox-pilvipalveluun, josta pelin ostaneet voisivat sen ladata. Markkinointi toteutettiin sähköisenä, jonka ainoita kuluja olivat kotisivujen osoitteen rekisteröiminen. Domain varataan vuodeksi kerrallaan ja tämän hinta on 12 EUR. Pelin kotisivut luotiin ilmaisella blogisivustolla Blogger.

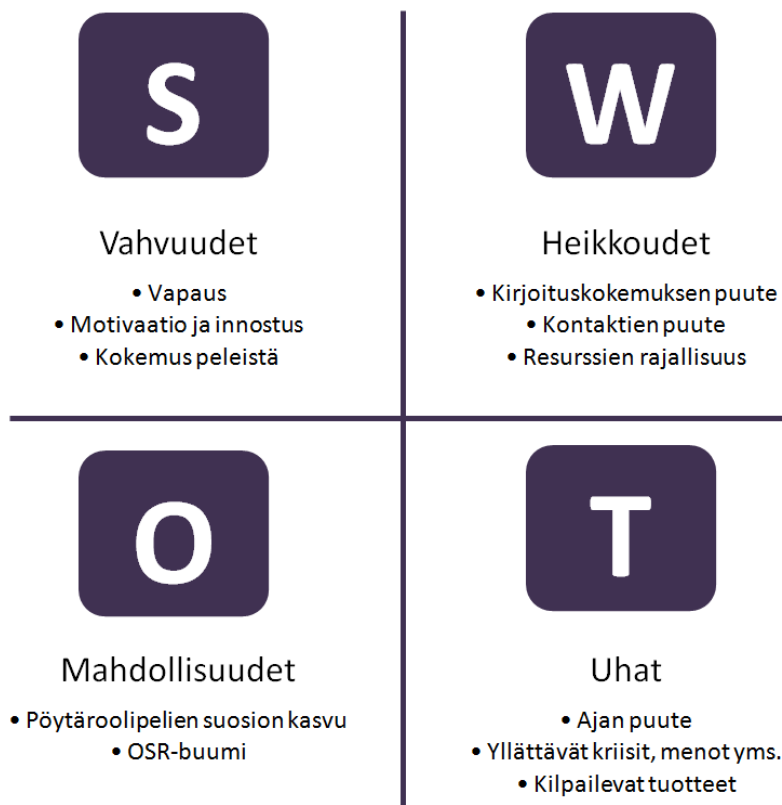
Ohjelmat ovat avainasemassa pöytäroolipelien tuotannossa. Niillä hoidetaan kaikki kirjoittaminen, taitto ja kuvien käsittely. Kirjoittaminen ja taitto tehtiin Microsoft Word 2007 –ohjelmalla ja kuvien käsittely Corel PaintShop Pro X5 –ohjelmalla, jotka omistettiin jo ennestään. Näin ollen tietotekniikkakuluja ei pelille syntynyt.

3.3.2 Henkilöresurssit

Pöytäroolipelin luominen vaatii hyvää kirjoitustaitoa, luovuutta, ongelmanratkontakykyä, paineensietokykyä, analyyttisen ajattelun taitoa ja myös taiteellista silmää (Vuorela 2007, 37–38). Luova työ on aina ollut tekijän vahvoja puolia ja kirjoitustyöstä uskottiin selviävän kunnialla. Sääntömekaniikan luomisessa kokemus eri peleistä tulee hyödylliseksi, sillä pelien säännöt muistuttavat hyvin usein toinen toisiaan.

Kuvitus hoidettiin muuten alihankintana, mutta pelin maailmankartta luotiin omin voimin. Koska peli kirjoitettiin yksin, oli tärkeää tiedostaa omat vahvuudet ja heikkoudet. Tästä syystä projektista tehtiin SWOT-analyysi (kuvio 2).

SWOT-analyysia käytetään suunnittelun työkaluna monissa eri tilanteissa. SWOT-analyysin nimi on johdettu neljästä eri ominaisuudesta, joita se pyrkii luotaamaan: Strength (vahvuus), Weakness (heikkous), Opportunity (mahdollisuus) ja Threat (uhka). Analyysi on hyödyllinen esimerkiksi toiminnan kehittämisessä ja riskien hallinnassa. Sen avulla on helpompi keskittyä omiin vahvuuksiin ja minimoida heikkouksia. (Quincy, Lu & Huang 2012, 2-3.)



KUVIO 2. SWOT-analyysi.

Projektin vahvuus oli vapaus kirjoittaa juuri sellainen peli mikä haluttiin; ulkopuoliset tahot eivät vaikuttaneet päätöksentekoon. Tekijällä oli myös paljon motivaatiota ja innostusta, sillä pöytäroolipelin kirjoittaminen on ollut jo pitkään mielessä. Kokemusta löytyi jo ennestään monista eri peleistä ja sen uskottiin auttavan oman pelin teossa.

Selvät heikkoudet olivat kokemuksen ja resurssien puute. Kontaktejakaan tekijällä ei ollut, joten projektissa jouduttiin luottamaan täysin omaan osaamiseen.

Erilaisia mahdollisuuksia projektilla olivat viimeaikainen pöytäroolipelien suosion kasvu ja harrastajien keskuudessa ilmennyt OSR-buumi. Mike Pohjolan kirjoittama Myrskyn sankarit -roolipeli (Tactic 2013) nousi vuoden 2013 kesällä otsikoihin ja koska peli on suunnattu erityisesti nuorille, saattaa se innostaa uutta sukupolvea harrastamaan pöytäroolipelejä. Vaikka nuoret pelaajat eivät ole projektin kohderyhmä, saattavat he kiinnostua pelistä harrastettuaan pelaamista aikansa.

OSR-buumi tarkoittaa alkuperäisen D&D:n jalanjäljissä kulkevien pelien suosiota. Peliprojektissa otettiin mallia myös alkuperäisestä D&D:stä, joten buumin uskottiin mahdollisesti vaikuttavan kirjoitettavan pelin suosioon.

Projektin uhiksi luettiin henkilökohtaiset, yllättävät ongelmat, kuten esimerkiksi sairastuminen tai parisuhteen ongelmat. Pelin onnistuminen oli täysin tekijän omasta työpanoksesta kiinni ja ongelmien ilmaantuessa myöhästymiset olivat mahdollisia.

Uhkakuvissa oli myös markkinoiden toiset uutuuspelit. Suomalaisista pöytäroolipeleistä tiedotetaan usein vasta kun julkaisu on jo lähellä, joten muita pelejä olisi saattanut ilmestyä samoihin aikoihin projektin kanssa.

3.4 Konsepti

Konsepti tarkoittaa luonnosta ja sen tehtävänä on tiivistää pelin tärkeimmät ominaisuudet ja tavoitteet yhteen pakettiin. Konseptiin kirjataan ainakin pelin tyyppi, genre, kohdeyleisö, lyhyt kuvaus pelistä ja pelaajien toiminnasta, tärkeimmät koudut ja nimi. Konseptin ei tarvitse olla kaiken kattava suunnitelma työn etenemisestä, vaan se on tekijän apuna pelin suunnittelussa. (Vuorela 2007, 43.)

Pelin suunnitteluvaiheessa on hyvä pitää mielessä omat tavoitteet ja kilpailevat tuotteet. Tarkoituksena on kysyä itseltään, miksi haluan tehdä tämän pelin ja miten tiedän onnistuneeni tavoitteissani. Markkinoiden muut pelit ovat tärkeässä roolissa, sillä ne määrittävät usein pelin myynnilliset ja laadulliset tavoitteet. (Tinsman 2008, 166–167.)

Edellä mainittujen seikkojen lisäksi konseptiin sisällytettiin tietoa pelin kulusta ja sääntömekaniikasta. Samalla pelin alustavaa sisällysluetteloa hahmoteltiin.

3.4.1 Tavoite

Projektin tavoitteena ei ollut markkinoiden pienuuden vuoksi saada niinkään myyntiä, vaan onnistunut julkaisu oli pääasia. Tekijä kirjoitti pöytäroolipeliä ensimmäistä kertaa ja toivoi oppivansa pelien teosta ja projektin läpiviemisestä uusia asioita.

Kilpailijoiksi laskettiin muut suomalaiset, harrasteprojekteina luodut fantasiapelit. Tuloksiin ollaan tyytyväisiä jos peli ei erotu muiden joukosta heikompana, vaan pystyy kilpailemaan samoilla markkinoilla.

3.4.2 Pelin perustiedot

- Nimi: Aonir
- Pelityyppi ja formaatti: pöytäroolipeli, PDF, B5-koko
- Genre: fantasia steampunk ja renaissance fantasy -vaikutteilla
- Kohderyhmä: nuoret aikuiset miehet – politiikka osaksi maailmaa (örkit jne)

Pelin nimeämisen voi tehdä eri tavoin. Toiset pyrkivät valitsemaan peliä hyvin kuvaavan nimen, kuten *Dungeons & Dragons*, kun taas toiset keksivät muuten vain vetävältä kuulostavan nimen. Jälkimmäisessäkin tapauksessa nimi liittyy usein pelin tarinaan tai ympäristöön. (Vuorela 2007, 53–54). Pelin nimeksi päätettiin antaa Aonir. Aonir on pelin maailman nimi ja se sopi hyvin pelinkin nimeksi. Aonir tuo mieleen fantasiaympäristön ja se on lyhyt ja ytimekäs.

Pöytäroolipeleissä genre toimii viitekehyksenä sen tapahtumaympäristölle. Suosituimmat genret ovat erilaiset fantasian alalajit, mutta myös avaruuteen sijoittuvat scifipelit ovat yleisiä. Aonir sisältää aineksia steampunk- ja renaissance fantasy -genreistä. Steampunk on fantasiaa, johon on sisällytetty 1800-luvun tekniikkaa, kuten höyrykoneita. Renaissance fantasy on perusfantasiaa, jossa tekninen ja aatteellinen kehitys on kuitenkin viety askeleen pidemmälle. (Vuorela 2007, 50–51). Pelille valittiin nämä genrelajit, sillä niistä tekijä on itse kaikkein kiinnostunein eivätkä ne ole kovin yleisiä pöytäroolipeleissä. Kilpailijoista on helpompi erottua, jos peli edustaa eri genreä.

Kohderyhmäksi valittiin aikuiset, miespuoliset pelaajat, sillä ala on hyvin miesvoittoista ja omasta kokemuksesta on huomattu, että aikuiset pelaajat seuraavat tiiviimmin amatööripelejä. Tämä ryhmä pyrittiin tavoittamaan sisällyttämällä peliin synkkiä teemoja ja myös politiikan aineksia. Lisäksi OSR-buumi on osoittanut, että alkuperäisestä D&D:stä mallia ottavat pelit kiinnostavat varsinkin vanhempia pelaajia. Tarkoituksena ei kuitenkaan ollut tehdä niin sanottua retrokopiota, vaan sekoittaa vanhaa ja uutta. Pelin vahvuuden uskottiin tulevan olemaan sen fantasiapelien valtavirrasta poikkeava miljöö.

3.4.3 Pelimaailman kuvaus

Pelin tapahtumat sijoittuvat pienelle mantereelle nimeltä Aonir. Maailmaa asuttavat monien fantasiaolentojen lisäksi kolme rotua: ihmiset, örkit ja tzeradit. Ihmiset ovat muinaisten kääpiöiden ja haltioiden perillisiä, jotka hallitsevat koko Aoniria. Örkit ovat säteilyyn sairastuneita ihmisiä, joita syrjitään ja halveksitaan ihmisten keskuudessa. Tzeradit ovat ulkoavaruudesta kotoisin oleva älykäs rotu, joka pakeni oman kotiplaneettansa valloittajia. Heidän avaruuslaivastonsa teki pakkolaskun Aonirille ja alusten räjähdykset synnyttämät säteilyt aiheuttivat monien ihmisten mutatoitumisen örkeiksi.

Kiinnostavuutta peliin pyrittiin hakemaan erityisesti vastakkainasettelulla. Pelaajien tulee pohtia hahmojensa suhtautumista eri rotuihin, uskontoihin, taikuuteen ja teknologiaan. Valintoja on pakko tehdä jo pelin alkuhetkillä hahmoa luodessa.

Vastakkainasettelun teema synkentää pelin tunnelmaa ja luo jännitteitä. Toisena tärkeänä teemana pelissä esiintyy myös kehitys, sillä Aonir on kokemassa teknologista ja aat-

teellista läpimurtoa. Peli antaa lähtökohdan tapahtumille, mutta on pelinjohtajasta ja pelaajista kiinni miten he näitä aiheita käsittelevät.

3.4.4 Sääntömekaniikka

Pöytäroolipeleissä pelaajat voivat vaikuttaa pelimaailman tapahtumiin kaikilla tavoilla, joita pelin vetäjä vain sallii. Sääntömekaniikka kuitenkin määrittää, milloin jokin toiminto onnistuu tai epäonnistuu.

Sääntöjä kuvaillaan usein niiden yksityiskohtaisuuden ja pelinopeuden mukaan. Raskaat sääntömekaniikat vaativat paljon laskutoimituksia ja vaivannäköä, mutta ovat myös usein uskottavat. Kevyet säännöt ovat nopeatempoisempia, mutta usein myös pelkistetympiä. Pelaajien mieltymykset vaihtelevat eikä alalla ole mitään tiettyä standardia, mutta yhdysvaltalaisen peliyhtiö Wizards of the Coastin luoma d20-järjestelmä on yksi suosituimmista.

Aonirin kohdalla tähdättiin keskitasoa hieman raskaampiin sääntöihin. Vaikutteita otettiin edellä mainitusta d20-järjestelmästä, R.Talsorian Gamesin Fuzion-järjestelmästä ja Burger Gamesin Praedorin järjestelmästä.

Aonirissa toiminnon onnistuminen tarkistetaan kahdella eri tavalla tilanteesta riippuen. Jos hahmo tekee jotain ilman vastarintaa, hän pyrkii nopan heitolla voittamaan itsensä ja ylittämään tehtävän vaikeustason. Jos hahmolla on vastarintaa, heittävät vastakkain olevat hahmot noppia ja suuremman tuloksen saanut voittaa. Mekaniikkaa testattiin ja hiottiin tuotantovaiheessa.

Nopat ovat tärkeässä asemassa useimmissa pöytäroolipeleissä, sillä ne määrittävät hahmon onnistumisen erilaisissa toiminnoissa. Noppien käytössä tulee pitää mielessä tasapaino onnen ja strategian välillä. Jos nopat vaikuttavat pelin kulkuun liikaa, pelaajien omat päätökset ja hahmojen ominaisuudet jäävät taka-alalle. Jos taas hahmojen ominaisuudet ovat liian suuressa roolissa, on peli liian ennalta arvattava ja tylsä. Todennäköisyyslaskelmia päätettiin hyödyntää noppien vaikutuksen arvioimisessa.

3.4.5 Koukut

Koukut ovat pelien pinnan alla piileviä vahvuuksia. Ne synnyttävät halun aloittaa ja jatkaa pelaamista. Kyse ei ole yksittäisistä toiminnoista mitä pelissä voi tehdä, vaan koukut kertovat mitä pelaajat voivat saada pelistä irti. (Vuorela 2007, 45–46.)

Koukut vastaavat kysymykseen miksi ihmiset pelaavat pelejä ja minkälaista nautintoa he haluavat pelatessaan. Vastaus riippuu tietenkin täysin henkilöstä, mutta pöytäroolipeleille yleisiä syitä ovat sosiaalisuus, eläytyminen, todellisuuspako ja juoni. (Pulsipher 2012, 82–91.)

Sosiaalisuus on tärkeässä asemassa pöytäroolipeleissä, sillä yksin pelattavia pelejä on erittäin harvassa. Peli-ilta on usein kaveriporukan kokoontuminen, jossa pelaamisen lisäksi vaihdetaan kuulumisia. Yhteistyö korostuu ryhmässä pelaamisessa.

Mielikuvitusta vaativat pelit ovat eläytymistä ja todellisuuspakoa etsivien pelaajien mieleen. Arjen huolet väistyvät, kun voi uppoutua pelimaailman tapahtumiin. Pelaajat eläytyvät hahmoihinsa vahvasti varsinkin pöytäroolipeleissä.

Juoni on seikkailujen punainen lanka. Se sitoo erilliset pelikerrat yhteen ja luo halun osallistua tapahtumiin. Vapaus vaikuttaa juonen kulkuun on pöytäroolipelien ehdottomia vahvuuksia.

Kaikkien edellä mainittujen koukkujen lisäksi hahmonkehitys on tärkeä osa Aonirin pelikokemusta. Pelaajat ovat pelin alussa kokemattomia seikkailijoita, mutta ajan myötä ja haasteiden vaikeutuessa he voivat kehittää hahmojaan haluamiinsa suuntiin.

3.4.6 Sisällysluettelo

Alustavan sisällysluettelon (liite 1) teko selkiytti Aonirin sisällön ja sen rakenteen suunnittelua. Tarkoituksena oli saada aikaan looginen ja helposti seurattava järjestys.

Pelin alussa esitellään maailmaa, sen historiaa ja kulttuuria. Tietopakettien jälkeen säännöt alkavat hahmonluonnista. Kun hahmojen luokat, taidot ja ominaisuudet ovat

selvillä, alkaa sääntömekaniikan osio. Ennen yksityiskohtaisempiin sääntöihin siirtymistä selostetaan mekaniikan perusidea ja periaatteet. Lopuksi pelinjohtajalle on omistettu oma kappale, josta löytyy ohjeita seikkailujen luomiseen ja pelin vetämiseen.

3.5 Työsuunnitelman päivitys

Esituotantovaiheen lopuksi aiemmin laadittu työsuunnitelma päivitettiin (liite 2). Kaikki tehtävät työt pyrittiin kirjaamaan ylös ja työjärjestys päätettiin. Koska pelistä oli tarkoitus tehdä prototyyppi mahdollisimman aikaisin, päätettiin pelin sääntömekaniikka kirjoittaa ensin. Pöytäroolipeleissä noppien vaikutuksia ja mekaniikan tasapainoa pystyy hahmottelemaan jo ennen varsinaisen sisällön luomista, sillä kyseessä on lähinnä numeroita ja todennäköisyyksiä.

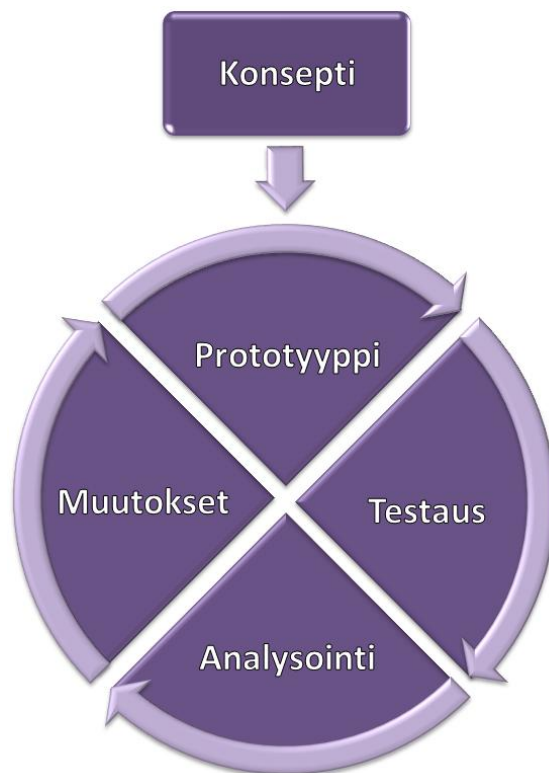
Mekaanisten sääntöjen jälkeen oli vuorossa luovempi kirjoitusosuus, eli pelimaailman historian ja kulttuurin luominen. Tässä tavoitteena oli luoda uskottava kuva Aonirin maailmasta ja kertoa miten se on kehittynyt aikojen saatossa. Mielenkiintoinen ja hyvin kirjoitettu asetelma innostaa pelaamaan ja luomaan omia seikkailuja.

Viimeisenä kirjoitettiin ohjeita pelinjohtajalle seikkailujen vetämiseen liittyen ja hahmoteltiin hahmolomakkeen esiversio julkista pelitestausta varten. Kaikkia vaiheita ei pystytty kirjoittamaan kerralla valmiiksi, sillä osiot vaikuttavat toinen toisiinsa. Esimerkiksi taistelusäännöt voitiin kirjoittaa loppuun vasta, kun siihen vaikuttavat hahmojen taidot ja ominaisuudet oli päätetty hahmonluontiosiossa.

4 PÖYTÄROOLIPELIN TUOTANTO

Kun esituotantovaihe on saatu päätökseen ja tuotteen konsepti, käytettävät resurssit ja noudatettavat suunnitelmat ovat selvillä, on aika siirtyä tuotantovaiheeseen. Tuotantovaihe on luonnollisesti kaikkein työläin, sillä sen tehtävänä on itse tuotteen kehittäminen julkaisukelpoiseksi. (Vuorela 2007, 66.)

Työtä tehtiin sykleittäin iteratiivisella, eli toistavalla menetelmällä (kuvio 3). Yhden osion valmistuttua sitä testattiin käytännössä ja arvioitiin sen toimivuutta. Tämä prosessi toistetaan ihannetapauksissa niin monta kertaa, kunnes ollaan tyytyväisiä tuloksiin. Menetelmän tavoitteena on kehittää alun heikosta prototyypistä toimiva peli. (Pulsipher 2012, 24.)



KUVIO 3. Pelinkehitysprosessi (Pulsipher 2012, 18).

4.1 Runko

Runko on tuotteen ydin ja siksi myös sisällöstä tärkein. Pöytäroolipeleissä runko käsittelee ne osiot, jotka vaikuttavat kaikkiin myöhemmin kirjoitettaviin osiin. Näitä ovat

sääntömekaniikka sekä usein myös pelimaailman kuvaus. Rungon muuttaminen jälkikäteen on työlästä, sillä tällöin kaikkia myöhemmin kirjoitettuaakin pitää muokata. (Vuorela 2007, 68–69.)

Rungon ei tarvitse olla täydellinen kokonaisuus. Riittää kun sitä voi testata käytännössä, sillä tavoitteena on selvittää peli-idean toimivuus. Pelin rungon teossa tulee keskittyä vain olennaiseen ja unohtaa toistaiseksi kaikki muu, kuten estetiikka. (Pulsipher 2012, 131–132.)

Aonirin runko-osuuteen sisällytettiin seuraavat asiat:

- Heittotyypit
- Nopat ja niiden vaikutus
- Pelaajien roolit

4.1.1 Heittotyypit

Aonirin sääntömekaniikan perusideana hahmon ominaisuuden arvo lisätään käytettävän taidon arvoon ja näiden kahden yhteistulokseen lisätään vielä nopan heitto. Heittotyyppinä on kaksi erilaista: taito- ja vastaheitto.

Taitoheitossa hahmon ominaisuuden, taidon ja nopan heiton yhteistulosta verrataan suorittavan toiminnon vaikeusasteeseen. Jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin vaikeusaste, toiminto onnistuu. Jos tulos on pienempi kuin vaikeusaste, toiminto epäonnistuu. Taitoheittoon kuuluu toiminnot, joita ei pyritä aktiivisesti vastustamaan.

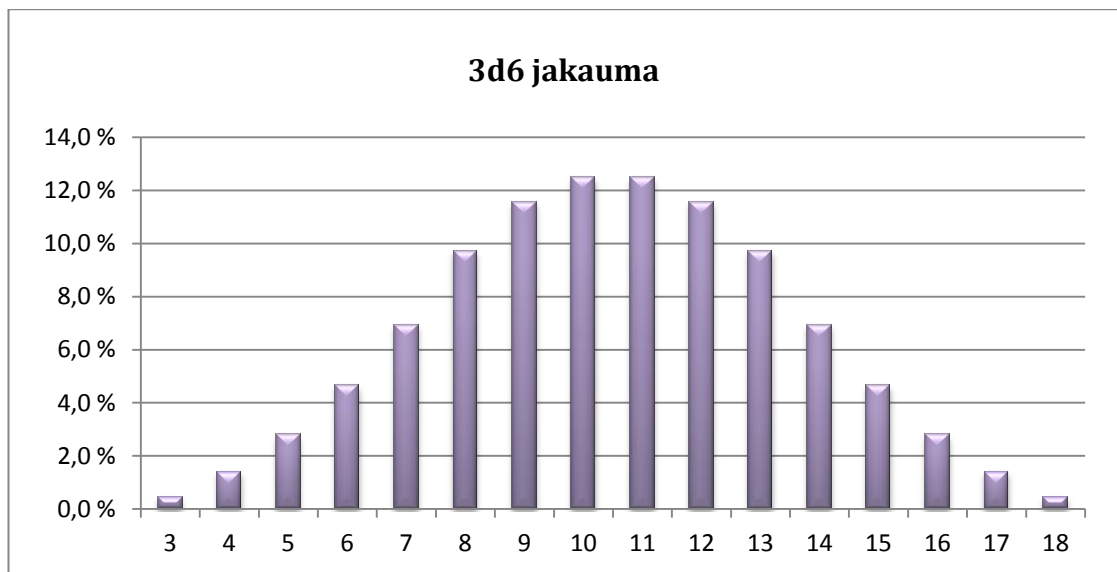
Vastaheitossa kaksi hahmoa asettuu vastakkain ja suuremman ominaisuuden, taidon ja noppien heiton yhteistuloksen saanut voittaa. Esimerkiksi taistelusäännöt toimivat tällä periaatteella.

4.1.2 Nopat ja niiden vaikutus

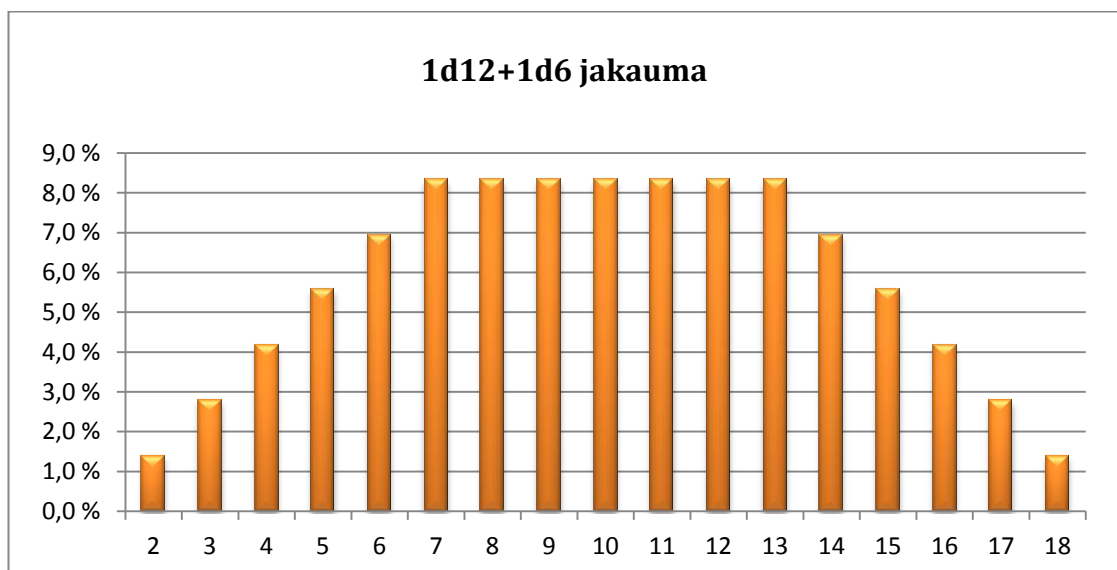
Nopat simuloivat pöytäroolipeleissä sattumaa. Niiden painoarvo vaikuttaa onnen ja taidon tasapainoon pelatessa. Noppien tyyppin, lukumäärän ja vaikutuksen päättämisessä

tärkein asia pitää mielessä on pelin tavoitteet. Halutaanko onnella olevan suuri merkitys pelissä ja kuinka nopeatempoista järjestelmää tavoitellaan? (Kim 2003.)

Vaihtoehdot Aonirissa käytettäville nopille olivat kolme kuusisivuista noppaa ($3d6$) ja yksi kaksitoistasivuinen noppa lisättynä kuusisivuiseen noppaan ($1d12+1d6$). Näiden kahden yhdistelmän maksimi yhteistulos on sama, mutta jakauma erilainen. $3d6$ noudattaa normaalijakauman periaatetta (kuvio 4) ja $1d12+1d6$ yhdistelmän noppien yhteistulos jakaantuu tasaisemmin (kuvio 5).



KUVIO 4. $3d6$ jakauma.



KUVIO 5. $1d12+1d6$ jakauma.

1d12+1d6 noppayhdistelmä valittiin jakauman tasaisuuden vuoksi. Lisäksi persoonallinen noppavalinta erilaistaa peliä sen kilpailijoista. Yhdistelmän toivottiin herättävän jänniä tilanteita pelatessa, sillä 12-sivuisen nopan vaikutus ja hajonta on luonnollisesti suurempi kuin 6-sivuisen.

Noppien vaikutuksen haluttiin olevan ihannetapauksissa noin 30 – 50 % hahmojen ominaisuuden ja taidon summasta. Tällöin heikoilla hahmoilla on mahdollisuus voittaa voimakkaampia, vaikka ovatkin selvästi alakynnessä. Noppien vaikutuksista luotiin taulukko (liite 3), joka havainnollistaa noppien vaikutusta. Asettamalla ominaisuuden ja taidon summan maksimiarvoksi 30 saatiin tyydyttäviä tuloksia.

Vielä piti päättää ominaisuuden ja taidon vaikutus toisiinsa. Ajatuksena oli, että hahmon lahjakkuudella, eli ominaisuudella, on pienempi vaikutus kuin hänen taitotasollansa. 30 pisteen maksimiarvo jaettiin näiden kahden välillä siten, että ominaisuuden maksimiarvo on 10, eli $1/3$ ja taidon maksimiarvo 20, eli $2/3$. Jakoa testattiin muutaman kerran käytännössä ja järjestelmän toimivuuteen oltiin tyytyväisiä.

4.1.3 Pelaajien roolit

Valtaosassa peleistä pelaajien rooleja rajataan valitsemalla hahmoluokka. Hahmoluokka voi olla pelistä riippuen vaikkapa ritari, poliisi tai pappi. Usein jokaisella luokalla on omat vahvuudet, heikkoudet ja erikoistaidot. Valinta vaikuttaa läpi koko pelin ja ohjaa hahmon pelityyliä. (Kim 2002.)

Hahmoluokkien suunnittelussa tärkeää oli, että luokat eroavat tarpeeksi toisistaan pelityyliltään ja taustoiltaan. Hahmoluokkia luotiin seitsemän erilaista:

- Barbaari – hyökkäävä lähitaistelija
- Korpisoturi – hyökkäävä kaukotaistelija
- Munkki – lähitaistelija sekä magiankäyttäjä
- Mystikko – magiankäyttäjä
- Ritari – puolustava lähitaistelija
- Ryöväri – tukeva lähitaistelija
- Teknikko – tukeva kaukotaistelija

Useampi hahmoluokka parantaa uudelleenpelattavuutta, sillä pelaajilla on monia eri vaihtoehtoisia pelityylejä ja ryhmäkoostumuksia kokeiltavinaan. Hahmoluokkien käyttö korostaa aiemmin mainittujen sosiaalisuuden, hahmonkehityksen ja todellisuuspaon koukkujen sisällyttämistä peliin. Koska ryhmän jäsenet osaavat eri asioita, kannustaa peli yhteistyöhön. Hahmonkehitys on jokaiselle erilainen kokemus, sillä eri luokkien kannattaa kehittää eri taitoja oman pelityylin tukemiseksi. Lisäksi peliin eläytyminen ja hahmoon samaistuminen on helppoa, kun pelaaja voi itse tehdä valintoja roolistansa.

4.2 Sisältö

Runko-osuuden valmistuttua voidaan alkaa kirjoittamaan pelin varsinaista sisältöä. Sisällöksi luetaan usein ne asiat, joita voi muuttaa ilman, että ne vaikuttavat suuresti muuhun sisältöön. Pöytäroolipelien kohdalla sisältöön kuuluu usein pelimekaniikkaan vaikuttamattomat erikoissäännöt ja pelimaailma. (Vuorela 2007, 69.)

Sisällön kirjoittaminen oli työn vaativin osuus, sillä sisältöä oli monipuolisesti. Luovan työskentelyn synnyttämät lisäideat korostivat suunnitelmassa pysymisen tärkeyttä. Jos työ halutaan valmistuvan suunnitellusti, pitää johonkin vetää raja.

4.2.1 Pelimaailma

Sisällöstä kirjoitettiin ensiksi pelimaailman osuus. Käsiteltäviä aiheita olivat maailman historia, ilmasto, raha, taikuus ja teknologia, uskonto, rakennukset ja kaupungit ja killat ja järjestöt. Nämä tietopaketit antavat pelin maailmasta kattavan kuvan. Tunnelman luomisen lisäksi nämä tiedot valmistavat tulevaa pelinjohtajaa kirjoittamaan ja vetämään omia seikkailuja.

Kokonaiskuvan hallinta oli pelimaailman kirjoittamisessa valttia, sillä jokainen yksittäinen idea ei välttämättä sopinut pelin muuhun sisältöön. Esituotannon aikana tehdyt suunnitelmat tulivat hyödyksi sisällön rajaamisessa. Ennalta mietityistä koukuista juoni ja todellisuuspako olivat tärkeässä asemassa pelimaailman kirjoituksessa. Pelaajille haluttiin antaa aineksia, joiden avulla peliin voi uppoutua ja rakentaa erilaisia juonikuvioita.

4.2.2 Erikoissäännöt

Erikoissääntöihin kuuluu rungon pelimekaniikkaa käyttävät säännöt, jotka sisältävät omia erikoisuuksiaan. Aonirin tapauksessa niitä olivat taistelun, magian ja pelaajista riippumattomien ilmiöiden säännöt.

Taistelut ovat usein pöytäroolipelien jännittävimpiä hetkiä ja tämä oli tavoitteena myös Aonirin kohdalla. Jotta pelin intensiivisyys ei laskisi hitaiden taistelusääntöjen vuoksi, tähdättiin taistelu- ja magiasäännöissä nopeuteen ja kevyeen taktisuuteen. Periaate on sama kuin vastaheitossa: kaksi hahmoa asettuu vastakkain ja suuremman yhteistuloksen saanut voittaa. Syvyyttä tähän simppeliin mekaniikkaan luo lähitaistelun taisteluasenne, kaukوتاistelun tähtääminen ja magian loitsujen käytön rajoitus.

Lähitaistelussa pelaajat voivat valita hahmonsensa asenteen. Vaihtoehdot ovat hyökkäävä, neutraali ja puolustava. Asenteet suovat etuja puolustukseen tai hyökkäykseen, mutta aiheuttavat haittoja toiseen. Neutraali asenne ei vaikuta kumpaankaan. Kaukوتاistelussa pelaaja voi tähdätä pitkään, jolloin osuminen on helpompaa, mutta tulinopeus laskee. Magiassa hahmo pystyy taikomaan vain rajallisen määrän taikoja ennen levon tarvetta. Loitsu pitää myös ensin kontrolloida jotta sitä voi käyttää.

Edellä mainituilla keinoilla pyrittiin kasvattamaan taistelun taktisuutta. Pelaajilla haluttiin antaa mahdollisuus vaikuttaa taisteluun eri tavoin tilanteesta riippuen ilman, että pelin tempo laskisi merkittävästi. Sääntöjä testattaessa taistelun vaihtoehtoihin oltiin tyytyväisiä.

Pelaajista riippumattomia ilmiöitä pelissä ovat hukkuminen, matkustusnopeus, pelko, putoaminen, yöpyminen, väsymys ja nälkä. Näille ilmiöille kirjoitettiin valmiit säännöt, jotka kertovat milloin sääntö astuu voimaan ja mitkä sen vaikutukset ovat. Tällaisten lisäsääntöjen tarkoitus on toimia pelinjohtajan apuna erikoisissa tilanteissa.

4.2.3 Hahmonluonti

Hahmonluonti on suuri kokonaisuus, joka pitää sisällään tiedot hahmojen roduista, hahmoluokista, ominaisuuksista, taidoista ja varusteista. Tiivistettynä ominaisuudet mit-

taavat hahmon luonnollista lahjakkuutta, kun taas taidot ovat harjoittelun kautta opittuja.

Ominaisuudet jaettiin kolmeen eri luokkaan: fyysisiin, henkisiin ja sosiaalisiin ominaisuuksiin. Selkeän jaottelun ansiosta hahmon vahvuudet ovat selkeästi havaittavissa ja niiden merkitys pelin kannalta on helpompi ymmärtää. Fyysisiä ominaisuuksia ovat voima, kestävyys ja ketteryys, henkisiä ominaisuuksia äly, valppaus ja tahdonvoima ja sosiaalisia ominaisuuksia karisma, johtajuus ja viekkaus. Kunkin ryhmän yksi ominaisuus mittaa osa-alueen voimakkuutta, toinen kestävyyttä ja kolmas mukautuvaisuutta.

Taidoissa käytettiin samaa luokittelua fyysisiin, henkisiin ja sosiaalisiin taitoihin, sillä jokaiseen taitoon vaikuttaa yksi hahmon ominaisuuksista. Esimerkiksi fyysisissä taidoissa kiipeilyyn vaikuttaa hahmon voima ja henkisistä taidoista ensiapuun vaikuttaa hahmon äly.

Varusteisiin kuuluvat kaikki pelin aseet, haarniskat ja seikkailuvarusteet. Seikkailuvarusteita ovat kaikki hahmojen tarvitsemat esineet, kuten teltat, soihdut, köydet ja muonut. Suurin haaste osion kirjoittamisessa oli tekstin pitäminen mielenkiintoisena. Varusteiden suuresta määrästä johtuen toistoa tässä osiossa oli paljon.

4.2.4 Tasapainottaminen

Kun kaikki pelin sisältö oli kirjoitettu, oli jäljellä enää eri komponenttien tasapainotus keskenään. Tasapainottamisen tavoitteena on varmistaa, että mikään pelityyli ei ole toisia selvästi vahvempi tai heikompi. Aonirin kohdalla tasapainotettavia asioita olivat:

- Aseiden keskinäinen tasapaino
- Lähi- ja kaukostaistelun ja magian välinen tasapaino
- Pelaajahahmojen ja olentojen välinen tasapaino

Aseiden ja taistelutyylien keskinäistä tehokkuutta tasapainotettiin muuttamalla niiden tuottaman vahingon määrää ja osuman välttämisen vaikeutta. Lähitaistelun vahinkomäärä on kaikista suurin, mutta siltä on myös helpoin suojautua erilaisin haarniskoin.

Maailman olentojen ominaisuuksia muutettiin vertaamalla niitä muutaman tyyppillisen pelaajahahmon kanssa. Olentojen vaarallisuus luokiteltiin tähdillä. Yhden ja kahden tähden olennot ovat heikompia kuin keskiverto pelaajahahmo, kolmen tähden olennot ovat suunnilleen yhtä voimakkaita ja neljän ja viiden tähden olennot ovat olennoista voimakkaimpia.

4.3 Julkinen testaus

Julkisessa testauksessa pelille haettiin projektin ulkopuolisia henkilöitä pelaamaan sisältönsä valmiista pelistä ja kertomaan mielipiteensä. Peliin aikaisemmin tutustumattomat suhtautuvat peliin eri tavalla, sillä he eivät tiedä valintojen perusteluja vaan reagoivat vain edessään näkemäänsä kokonaisuuteen. Epäloogisuudet ja pelisuunnittelun virheet tulevat tehokkaammin esille, kun pelin läpikotaisin tietävät tekijät eivät ole niitä testaamassa. Testauksen toivottiin kerryttävän tietoa pelin tasapainosta sekä hyvistä ja huonoista puolista. Kehitysideat olivat myös tervetulleita.

Julkinen testaus toteutettiin van yhden kerran. Harrastuksen pienuus vaikuttaa tässäkin asiassa: testaajia on vaikea löytää, sillä peliin tutustuminen vaatii aikaa ja vaivaa, eikä testaajille voitu maksaa palkkaa näkemästään vaivasta.

4.3.1 Testiryhmä

Testaajia haettiin esituotannon aikana määritettyjen roolipeliyhteisöjen keskusteluforumien kautta. Erityisiä ominaisuuksia tai ansioita ei testaajilta vaadittu, mutta testaukseen käytettävä aika oli hieman alle kuukausi.

Kiinnostusta peliä kohtaan löytyi ja testaajiksi ilmoittautui yhteensä 11 henkilöä. Testiryhmän hajonta oli hyvä: joukossa oli pari vasta-alkajaa, muutama pitkäaikainen harrastaja sekä omankin pelin julkaisseita puoliammattilaisia.

4.3.2 Palaute

Saatu palaute oli ilahduttavan laajaa ja rakentavaa; varsinkin ammattilaisten kommentit olivat arvokkaita. Yhteensä palautetta kertyi noin 15 sivua, sisältäen kommentteja, huomautuksia ja kehitysideoita.

Kiitosta peli sai omaperäisyydestä ja pelin asetelmasta. Rotujen syntytarinat olivat onnistuneita ja peli sisälsi paljon hyviä ideoita. Moitteita peli keräsi osittain tylsistä tekstiosuuksista, sekavuudesta ja keskeneräisyydestä. Maailmankuvaus oli jätetty liian paljon taustalle, eivätkä hyvät ideat välittyneet halutulla tavalla pelaajille.

4.3.3 Muutokset

Muutoksia tehdessään tekijöiden tulee pitää mielessään pelin alkuperäinen idea ja tavoitteet. Palaute on aina henkilökohtainen mielipide eikä yleisön mielipiteiden tulisi vaikuttaa pelin sisältöön ratkaisevasti. (Vuorela 2007, 71.)

Palautetta analysoitiin tarkkaan ja korjattavia asioita kirjattiin ylös. Muutosta lähdettiin hakemaan muokkaamalla tekstejä ja asetelmaa mielenkiintoisemmiksi. Maailman kulttuuria, tapoja ynnä muita keskeneräisiltä tuntuneita osioita laajennettiin tuntuvasti, kunnes palautteessa mainitut epäselvyydet ja keskeneräinen tunne saatiin kitkettyä pois. Pelimekaniikkaan ei koskettu, sillä rungon muuttaminen niin myöhäisessä vaiheessa olisi teettänyt paljon työtä.

4.4 Ulkoasu

Kun Aonir oli saatu pelimekaniikaltaan ja sisällöltään valmiiksi, oli aika siirtyä ulkoasun suunnitteluun. Ulkoasu käsitti taiteen hankkimisen ja taiteen ja hahmolomakkeen teon. Osio tehtiin kaikkein viimeisimpänä turhan työskentelyn välttämiseksi. Jos pöytäroolipelin sisältö muuttuu, vaikuttaa se toki jo tehtyyn taittoon.

Ulkoasu on pelin myynnin kannalta erittäin tärkeä ominaisuus, sillä asiakas ei usein ehdi tutustumaan sisältöön takakannen tekstiä tarkemmin. Rumilla kansilla tai huonolla taitolla varustetuilla kirjoilla on vaikeampi säväyttää asiakasta ensivaikutelmalla.

4.4.1 Taide

Aoniriin hankittiin rojaltivapaita kuvia RPGNow.com-sivustolta. Kuvia valitessa arvioitiin niiden sopivuutta pelin maailmaan ja tunnelmaan. Kuvien mahdollisimman yhtenäisen tyyli oli myös tärkeä kriteeri, sillä pelin haluttiin näyttävän hallitulta kokonaisuudelta. Kuvien valintaa vaikeutti kuitenkin niiden vähäinen tarjonta. Peliä varten ei erikseen teetetty kuvia, vaan kaikki kuvat valittiin jo tarjolla olevista.

Kuvia hankittiin 15 taiteilijalta yhteensä 24 eri pakettia. Pakettien kuvamäärä vaihteli yhden ja neljän välillä. Pelissä käytettiin yhteensä 31 kuvaa. Kaikkien värimaailma muokattiin mustavalkoiseksi yhtenäisen ilmeen saavuttamiseksi.

4.4.2 Taitto

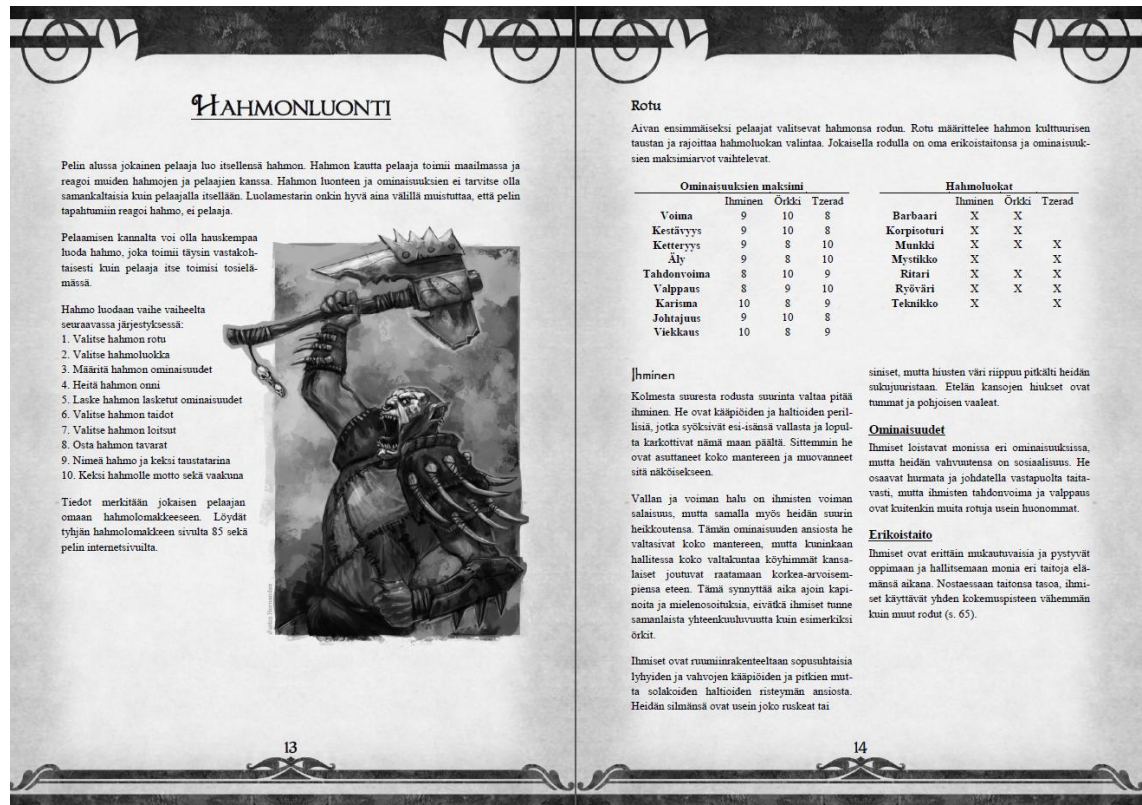
Taitossa kirjan ulkonäkö suunnitellaan sivu sivulta. Tavoitteena on rakentaa helppoluukuinen, looginen ja mielenkiintoinen kokonaisuus sivun teksteistä ja grafiikasta. Tekstin taittoon vaikuttaa tekstin määrä, aiheet, koko ja fontit. Kuvien sijoittelussa otetaan huomioon kuvan koko ja miten se liittyy tekstiin.

Taitto aloitettiin valitsemalla sivukooksi B5. Sivujen taustakuva sijoitettiin oikealle paikalleen ja marginaalit muutettiin. Tekstin muotoilu aloitettiin valitsemalla fontit otsikoille ja leipätekstille. Otsikoissa käytetään ChocolateBox-, Papyrus- ja Andalus-fontteja ja leipätekstissä Times New Roman –fonttia. Koska sivun koko on melko pieni, päätettiin kirjasinkokoja pienentää oletuksesta.

Sivuilla käytetään enimmäkseen kahta kolumnia. Kahden kolumnin käyttö helpottaa pitkien tekstimäärien luettavuutta ja näyttää siistiltä kokonaisuudelta. Yhtä kolumnia käytetään lähinnä siinä tapauksessa, kun tekstiä on erittäin vähän tai jos se toimii esitteenä tuleville kappaleille.

Kun teksti oli muotoiltu, hahmoteltiin sivuille kuvien paikkoja. Ensiksi lisättiin välttämättömät kuvat, kuten eri hahmolouklien esittelykuvat. Kuvien lisääminen vaikutti sivujen tekstin asetteluun ja lopullinen ulkoasu muotoiltiin vasta tässä vaiheessa. Silmiin osuvia tyhjiä kohtia täytettiin lopuksi pienillä aiheeseen sopivilla kuvilla.

Taiton lopputulos oli onnistunut, sillä tekstiä on helppo seurata ja asettelu miellyttää silmiä (kuva 1).




KUVA 1. Valmis taitto.


4.4.3 Hahmolomake

Viimeinen työvaihe ennen pelin valmistumista oli luoda hahmolomake. Hahmolomake on peliä helpottava ja nopeuttava apuväline, johon pelaajat kirjaavat hahmonsa ominaisuudet, taidot, varusteet ja muistiinpanot. Hahmonkehityskin on pelaajille palkitsevampaa, kun he näkevät muutokset konkreettisesti muodossa hahmolomakkeillaan.

Hahmolomakkeen suunnittelussa panostettiin selkeyteen ja käytettävyyteen. Pelaajien tulee löytää lomakkeelta etsimänsä tieto nopeasti, jotta peli ei häiriinny. Jotta pelaajat

eivät joutuisi laskemaan päässä laskuja pelin aikana liian usein, merkittiin hahmolomakeeseen paikat valmiiksi lasketuille ominaisuuksien ja taitojen summille. Näihin lukuihin on helppo lisätä nopan heiton tulos. Lukuisat taulukot vaikeuttivat selkeän ulkonäön suunnittelua, mutta valmis hahmolomake noudattaa loogista rakennetta ja sen yleisilme on peliin hyvin istuva (kuva 2).






PELAAJA _____ LUONNE _____

HAHMO _____

ROTU _____ ULKONÄKÖ _____

LUOKKA _____



Yht. _____

Taito _____

Omin. _____

KEHO

Voima VMA

Kestävyys KST

Ketteryys KTR

MIELI

Äly ÄLY

Tahdonvoima TAH

Valppaus VLP

VAIKUTUSVOIMA

Karisma KAR

Johdatus JOH

Vielkaus VIE

ONNEKKUUS

Onni ONN

Onnuspisteet ONN / 2

TAIDOT

	Yht.	Taito	Omin.
Alokatso			KTR
Blasfiini			VIE
Ensiapu			ÄLY
Estäjä			TAH
Havitselot			KTR
Häppäminen			VMA
Kehonkiele			VIE
Keskustelu			KAR
Kupsele			VMA
Kuunteleminen			VAL
Sorinapöytä			KTR
Tahtikavennus			VAL
Tietous			ÄLY
Tietous			ÄLY
Ulkunäkö			JOH
Ummen			KST
Viestely			KAR

ERIKOISTAILOT

	Yht.	Taito	Omin.

REAKTIO

Yht. KTR VLP ONN

PELASTUSHEITOT

Yht. VMA KST ONN

FPH Yht. TAH ÄLY ONN

HPH Yht. JOH TAH ONN

SPH Yht. JOH TAH ONN

KOKEMUSPISTEET

TAISTELUTAILOT

	Yht.	Taito	Omin.
Nyökkely			KTR
Paini			VMA
1H KTR			KTR
2H KTR			KTR
1H VMA			VMA
2H VMA			VMA
Jonnansest			VLP
Tullusest			VLP
Hastansest			VLP
Vuistely			KTR

ASEISTUS

Tyyppi: _____ Nopas: _____ Veto/lataus: _____

Ase: _____

	Yht.	Ase	Taito	Muu
Hyökkäys				
Puolustus				
Vahanko				VMA-bonus

Tyyppi: _____ Nopas: _____ Veto/lataus: _____

Ase: _____

	Yht.	Ase	Taito	Muu
Hyökkäys				
Puolustus				
Vahanko				VMA-bonus

HAARNISKOINTI

	Haarniska	Suoja	Käpi	Puolustus

TERVEYS

	Keho	Vaikutus	Mieli
10 x KST			10 x TAH
5 x KST		-2	5 x TAH
2 x KST		-4	2 x TAH
0 KST		X	0 TAH
-2 x KST		X	-2 x TAH

PISTEET _____ PISTEET _____

MAGIA

Valkoinen VA _____ Musta _____

	VA	Musta

Tarkoitus / päivät _____ ÄLY x 2 _____

Kantama (m) _____ ÄLY _____

KANTAMUKSET

Vyöriä _____ Selkää _____

Kantovälineistä _____

Nosto (kg) _____ Rauhans (kg) _____

Rahaa _____

MUISTIINPANO

KUVA 2. Valmis hahmolomake.

5 PÖYTÄROOLIPELIN JÄLKITUOTANTO

Jälkituotantovaiheeseen siirryttäessä pelin tulisi olla valmis julkaistavaksi. Tämä tarkoittaa sitä, että sisältö on hiottu kuntoon ulkonäköä myöten eikä muutoksia enää tarvitse tehdä. Jälkituotantovaiheessa peli julkaistaan ja sitä levitetään ja markkinoidaan. Muita mahdollisia jälkituotannon tehtäviä ovat pelin kääntäminen muille kielille, levityslisenssin määrittäminen ja piratismiin torjunta. (Vuorela 2007, 72–77.)

5.1 Julkaisu

Aonir julkaistiin 1.2.2014. Tätä ennen piti lyödä lukkoon pelin jakelumalli ja myyntikanava ja hakea julkaisulle ISBN-tunnus. Julkaisun yhteydessä avattiin pelin kotisivut ja tiedote jaettiin markkinointisuunnitelmassa määritettyjen roolipeliyhteisöjen sivustoilla.

5.1.1 Levitys

Yleensä julkaisija myy pelin ensin tukkurille, joka puolestaan myy ne eteenpäin jälleenmyyjille. Vasta jälleenmyyjän kautta asiakas saa tuotteen itselleen. Jos julkaisija haluaa lyödä pelillä rahoiksi, pitää tuotteen hinnan kattaa sekä tukun että jälleenmyyjän osuudet. (Vuorela 2007, 73–74.)

Koska Aonir julkaistiin sähköisenä PDF-versiona ja omakustanteena, ei perinteistä kolmen välikäden levitystapaa käytetty. Peliä myydään kotisivujen kautta. Kun asiakas haluaa ostaa tuotteen, hän lähettää tilauksen sähköpostitse. Maksettuaan tilauksen asiakas saa paluuviestissä pelin latauslinkin.

Sähköisen muodon etuja ovat sen riskittömyys ja käytännöllisyys. Painatus-, kuljetus- tai varastointikuluja ei synny, eikä peli tarvitse fyysistä varastotilaa mistään. Myöskään erän pilaantumista ei tarvitse murehtia, mutta varmuuskopioiden siirtäminen ulkoiselle kovalevyille on välttämätöntä.

5.1.2 ISBN-tunnus

ISBN-tunnus on teoksen kansainvälinen tunnus, joka myönnetään kaikille julkiseen käyttöön tarkoitetuille kirjoille tai erillisteoksille. Tunnusta käytetään monessa eri tarkoituksessa ja se helpottaa julkaisun löytymistä ja käsittelyä tietojärjestelmissä. (Kansalliskirjasto)

Aonirille haettiin ISBN-tunnus sähköisellä hakulomakkeella Kansalliskirjaston kotisivuilta. Palvelu on ilmainen. Aonirin ISBN-tunnus on 978-952-93-3471-1.

5.1.3 Tekijänoikeudet

Suomessa tekijänoikeus syntyy automaattisesti, kun teos ylittää teoskynnyksen. Teoskynnys ylittyy, jos teos on omaperäinen, luovan työn tulos. Tekijänoikeutta ei tarvitse erikseen hakea tai rekisteröidä, eikä sitä tarvitse erikseen ilmoittaa. (Kopiraitti, 4.)

Aonir ylittää teoskynnyksen, sillä se on omaperäinen, eivätkä ulkopuoliset voisi kirjoittaa täysin vastaavaa teosta. Pelin sisällysluettelosivulle merkittiin teoksen tekijänoikeudet. Kuvien oikeudet pysyvät taiteilijoilla ja heidät mainittiin pelin kuvien tekijöiksi.

5.1.4 Hinnoittelu

Hinnoittelun tavoitteena on luoda myyntiä ja tuottaa voittoa. Hinnan määrittämisessä tulee ottaa huomioon asiakkaan maksukyky sekä kilpailijat. (Kulmala, 1.)

Fyysisiä roolipelikirjoja myydään noin 20 – 50 EUR hintaan, mutta hinnat putoavat usein dramaattisesti PDF-julkaisuissa. Jotkut tarjoavat pelinsä PDF-versiota jopa ilmaiseksi. Tavoitteena on usein herättää asiakkaan mielenkiinto sähköisellä versiolla ja saada heidät ostamaan kallis kirjaversio.

Aonirin hinnaksi asetettiin 5 EUR. Syitä melko alhaiselle hinnalle oli:

- PDF-julkaisujen pieni hintataso
- Välikädet eivät vie osaa summasta

- Pienempi hinta = enemmän asiakkaita = suurempi näkyvyys
- Voiton tavoittelu ei tärkeää

Hinnan määrittelyssä ei tarvinnut miettiä kuluja, sillä niitä ei enää julkaisun jälkeen pelille syntynyt. Tuottotavoitteeksi asetettiin pelin taiteeseen sijoitetun summan takaisin saaminen.

5.2 Markkinointi

Markkinointi toteutettiin täysin sähköisenä, kuten esituotantovaiheessa päätettiin. Aoniria markkinoitiin jo tuotantovaiheessa pelitestaajien haun yhteydessä. Tällöin peli esiteltiin roolipeliyhteisöjen keskustelufoorumeilla ja mielenkiintoa pyrittiin herättämään tulevaa julkaisua varten.

Pelin julkaisun yhteydessä laadittiin tiedote, jossa esiteltiin pelin asetelmaa, sen tärkeimpiä teemoja ja sisältöä. Tavoitteena oli korostaa tunnelmaa ja herättää vierailijan kiinnostus peliä kohtaan. Tiedotteen lopuksi lukijat ohjattiin pelin kotisivuille.

5.2.1 Kotisivut

Kotisivut luotiin pelitestin palautetta odotellessa. Maksullisten kotisivukoneiden sijaan sivut luotiin ilmaisessa Blogger.com-palvelussa. Bloggerin luoma oma osoite www.aonir-rpg.blogspot.com korvattiin osoitteella www.aonir.fi. Uusi osoite on yksinkertaisempi, osuvampi ja myyvämpi.

Aonirin kotisivuista syntyi yksisivuinen, tiivis tietopaketti (kuva 2). Värimaailmaksi valittiin pelkistetty valko-harmaa-punainen. Tärkeänä pidettiin, että asiakas löytää sivuilta etsimänsä tiedon nopeasti.

Aonir
...on uusi, suomenkielinen kynä & paperi fantasiaroolipeli.

torstai 13. helmikuuta 2014

Aonir-roolipeli

ESITTELY

Aonirin maailma on suurten muutosten kourissa. Ulkoavaruudesta saapuneet tzeradit ovat tahtomattaan aiheuttaneet monien ihmisten mutaation uudeksi vihreänhaiseksi roduksi, öröiksi. Sairastuneet mutantitörkit ovat vammaaneet kostoa sekä avaruuden muukalaisille, että ihmisille, jotka ovat halveksunnallaan ja syrjinnällään hylänneet örkit oman onnensa nojaan.

Taistoa käydään myös kehittyvän tieteen ja salaperäisen psionisen magian välillä. Kumpikin pyrkii selvittämään maailman salaisuuksia omalla lähestymistavallaan. Taistelukanilla modernin aseteknologian tuliasheet ja räjähteet ovat osoittautuneet tehokkaiksi vaihtoehdoiksi perinteisille miekoille ja jousille.

Aonir pitää sisällään:

- Seitsemän hahmoluokkaa mystikosta korpisoturiiin
- Kolme rotua: viekkaat ihmiset, vahvat mutantitörkit ja ulkoavaruuden alykkäät tzeradit
- Monia erilaisia olentoja ja hirviöitä
- Yhteensä yli 70 erilaista asetta, toitsua ja taikalientä
- Lisäksi paljon muuta!

ESIKATSELU **HAHMOLOMAKE** **TEKIJÄN HAASTATTELU**

OSTA

Voit ostaa Aonir-roolipelin sähköisen PDF-version lähettämällä sähköpostia osoitteeseen teemu.suontakafat@gmail.com. Saat paluuviestinä maksutiedot. Kun maksu näkyy tilillä, peli ilmestyy sähköpostisi liitteenä.

Peli käyttää 6. ja 12.sivuisia noppia.
Sivumäärä: 87, 85 mustavalko
Hinta: 5€

Suosittelie tätä Googlella

Tunnisteet: **Aonir, fantasia, peli, roolipeli, steampunk**

Tietoja minusta

Aonir

Tervetuloa Aonir-roolipelin kotisivuille! Laita viestiä tulemaan jos haluat kysyä kysymyksen tai hankkia pelin itsellesi!

[Tarkastele profiilia](#)

Bloggarkisto

Bloggarkisto ▾

KUVA 2. Pelin kotisivut.

Tiiviin esittelykappaleen jälkeen sivuilla kerrotaan pelin osto-ohjeet. Sivuille linkitettiin myös pelin esikatseluversio ja tyhjä hahmolomake. Esikatseluversioon valittiin muutama sivu, jotka kuvaavat hyvin pelin sisältöä, ulkonäköä ja tyyliä. Tällä tavoin on helpompaa herättää asiakkaan mielenkiinto. Esikatseluversio vähentää samalla pettyneiden asiakkaiden määrää, sillä he voivat tutustua peliin ennen ostopäätöstä.

5.2.2 Muu markkinointi

Suomalaisen roolipelaamisen tiedotuskanava Roolipelitiedotus ehdotti haastattelua Aonirin julkaisun tiimoilta. Tilaisuuteen tartuttiin, sillä omakustanneprojekteillemme pienikin näkyvyys on eduksi. Haastattelu toteutettiin sähköpostin välityksellä ja julkaistiin Roolipelitiedotuksen kotisivuilla 11.2.2014.

Jatkossa mahdollisia markkinointikanavia ovat internetin lisäksi erilaiset tapahtumat. Roolipelaamiseen keskittyviä tapahtumia järjestetään vuosittain muutamia ympäri Suomea. Tunnetuin näistä on vuodesta 1994 asti järjestetty Ropecon.

Tapahtumia varten pelistä olisi hyvä painaa pieni erä, sillä asiakkaat haluavat saada tuotteen mukaansa. Pelin esittely on myös helpompaa, jos asiakas voi itse selailla peliä ja pitää tuotetta käsissään tietokoneen ruudulta katsomisen sijaan.

Myös internet-markkinointia voi luontevasti jatkaa kirjoittamalla esimerkiksi peliraportteja keskustelufoorumeilla ja synnyttämällä aiheesta keskustelua.

6 POHDINTA

Pöytäroolipelin kirjoitus ja julkaisu on pitkällinen ja monta eri työvaihetta sisältävä prosessi. Onnistuneen julkaisun aikaansaaminen vaatii sen tekijöiltä monia ominaisuuksia: päättäväisyyttä, kärsivällisyyttä, suunnitelmallisuutta ja luovuutta, mutta ennen kaikkea motivaatiota. Alan pienuuden vuoksi voitot jäävät usein laihoiksi ja siksi on tärkeää, että pelin luominen on tekijöille palkitseva kokemus itsessään.

Esituotantovaiheen asettamat tavoitteet ja rajat ohjaavat toimintaa läpi projektin. Esituotannon ylenkatsominen tai kiirehtiminen kostonuu useiin tuotantovaiheessa. Ongelmia syntyy helposti, jos sisältöä, työvaiheita tai resursointia ei suunnitella huolella. Yllättävät takaiskut hidastuttavat työntekoa ja heikentävät motivaatiota.

Tuotantovaihe kysyy tasaisen puurtamisen taitoa ja vaatii suunnitelmassa pysymistä. Pöytäroolipelien teossa käytetään usein iteratiivista menetelmää, jossa työtä tehdään sykleittäin. Tuotantovaihe on kaikkein työläin, mutta myös tärkein osuus pelin kirjoittamisessa. Alun rungosta on tarkoitus luoda toimiva ja hauska peli. Avaimena tähän on käytännön testaus: peli voi vaikuttaa paperilla toimivalta, mutta vasta käytäntö osoittaa ideoiden toimivuuden.

Jälkituotannon tärkeimpänä tehtävänä on pelin jakelu ja markkinointi. Onnistuneella jakelulla tuote on helposti asiakkaan saatavilla, mutta vaikka peli olisi kuinka laadukas tahansa, ei siitä ole iloa jos kukaan ei tiedä sen olemassaolosta. Hyvin kohdistetun markkinoinnin ansiosta potentiaaliset asiakkaat tuntevat pelin.

Pelin ulkonäön teossa ja projektin läpiviemisessä onnistuttiin hyvin. Aikaisempaa kokemusta ei opinnäytteen tekijällä julkaisun teosta ollut, mutta Aonirin ulkonäkö ja persoonalliset ideat keräsivät muutamat kehu julkaisun yhteydessä. Lisäksi projekti pysyi kokonaisuutena hyvin otteessa läpi eri työvaiheiden.

Parantamisen varaa toki löytyy. Jälkikäteen ajateltuna esituotantovaiheen suunnitteluun ja tuotantovaiheen pelitestaukseen panostettiin liian vähän. Tuotantovaihe olisi todennäköisesti ollut nopeampi ja stressittömämpi huolellisemmän suunnittelun avulla ja laajemmalla testauksella pelin heikkouksia olisi voitu silottaa entisestään. Myös markki-

nointiin olisi ollut järkevää panostaa enemmän ja sen olisi voinut aloittaa aikaisemmassa vaiheessa esimerkiksi blogin kirjoittamisella.

Pelin kirjoittaminen oli erittäin opettavainen kokemus. Tekijä oppi uusia asioita itseltään, pelialasta, kirjoitustyöstä, markkinoinnista ja projektin vetämisestä. Vaikka työ oli usein stressaavaa ja aikaa vievää, oli se myös palkitsevaa. Ennalta asetettuun tavoitteeseen päästiin, eli onnistuneeseen julkaisuun. Vähäiset resurssit ja kokemuksen puutteen huomioon ottaen työn tuloksiin ollaan erittäin tyytyväisiä.

LÄHTEET

- Cardwell Jr., P. 1994. The Attacks on Role-Playing Games. *Skeptical Inquirer*, 18 (2), Winter, 157-165. <http://www.rpgstudies.net/cardwell/attacks.html>
- Davis, G. 2012a. On the Economics of Tabletop RPGs. Luettu 20.10.2013. <http://graemedavis.wordpress.com/2012/01/28/on-the-economics-of-tabletop-rpgs/>
- Davis, G. 2012b. Getting a Job in the RPG Industry. Luettu 20.10.2013. <http://graemedavis.wordpress.com/2012/10/10/getting-a-job-in-the-rpg-industry/>
- e-conomic. Benchmarking – Mitä tarkoittaa Benchmarking? Tulostettu 28.12.2013. <http://www.e-conomic.fi/kirjanpito-ohjelma/sanakirja/benchmarking>
- Hieta, R. 2006. Roolipelien myyntimäärät/listat? Roolipelit.net. Luettu 15.8.2013. <http://www.roolipelit.net/keskustelut/viewtopic.php?f=22&t=588>
- Kansalliskirjasto. ISBN-tunnus. Tulostettu 20.11.2013. <http://www.kansalliskirjasto.fi/julkaisuuala/isbn.html>
- Kim, J. H. 2003. Dice Mechanics: Motivation. Luettu 16.8.2013. <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/systemdesign/dice-motive.html>
- Kim, J. H. 2002. Class and Template Mechanics. Luettu 21.9.2013. <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/systemdesign/classes.html>
- Kopiraitti. Tekijänoikeuden ABC. Tulostettu 14.1.2014. <http://www.tekijanoikeus.fi/sites/default/files/upload/kopiraitti-esite.pdf>
- Koponen, S. 2014. Kotimaisen roolipeliskenen tilasta. Luettu 20.3.2014. <http://efemos.wordpress.com/2014/02/26/kotimaisen-roolipeliskenen-tilasta/>
- Kulmala, H. Hinnoittelu – mitä se on käytännössä? VTT. Luettu 14.1.2014. http://www.vtt.fi/proj/leanver/files/hinnoittelu_stateofheart.pdf
- Mainostajien Liitto. 2012. Toim. J. Häivälä & T. Paloheimo. Klikkaa tästä: Internet-markkinoinnin käsikirja 2.0. Helsinki: Mainostajien Liitto.
- Markkinointisuunnitelma. 2009. Markkinoinnin merkitys yritystoiminnassa. Luettu 3.9.2013. <http://www.markkinointisuunnitelma.fi/?id=298>
- Pulsipher, L. 2012. Game design: how to create video and tabletop games, start to finish. Pohjois-Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Quincy, R., Lu, S. & Huang, C. 2012. SWOT Analysis. Rutgers University. Luettu 25.7.2013. http://socialwork.rutgers.edu/Libraries/Huamin/Brochure_2.sflb
- Tinsman, B. 2008. Game Inventors Guidebook. New York: Morgan James Publishing.
- Vuorela, V. 2005. Omakustanteisista peleistä. Roolipelit.net. Luettu 30.7.2013. <http://www.roolipelit.net/keskustelut/viewtopic.php?f=22&t=474>

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Wizards of the Coast. 2000. Adventure Game Industry Market Research Summary.
Tulostettu 22.10.2013. <http://www.rpg.net/news+reviews/wotcdemo.html>

LIITTEET

Liite 1. Pelin alustava sisällysluettelo.

1 (2)

Sisällysluettelo

ESITTELY

MIKÄ ON ROOLPELI?
MITÄ TARVITSEN PELAAMISEEN?
LUOLAMESTARI
NOPAT
TERMISTÖ
LYHENTEET

MAAILMA

KARTTA
ELÄMÄÄX:ssä
HISTORIA
ILMASTO
ELÄIMET
RAKENNUKSET JA KAUPUNGIT
RAHA
RUOKA
TAIDE JA MUSIIKKI
KILLAT JA JÄRJESTÖT

HAHMON LUONTI

ROTU
IHMINEN
ÖRKKI
X
HAHMOLUOKKA
BARBAARI
KORPISOTURI
MUNKKI
MYSTIKKO
RITARI
RYÖVÄRI
TEKNIKKO
HAHMON OMINAISUUDET
FYYSISET OMINAISUUDET
HENKISET OMINAISUUDET
SOSIAAUISET OMINAISUUDET

ONNI (ONN)
OMINAISUUKSIEN MÄÄRITTÄMINEN
LASKETUT OMINAISUUDET
NOPEUS
TERVEYS
MIELENTERVEYS
PELASTUSHBITOT
TAIDOT
FYYSISET TAIDOT
HENKISET TAIDOT
SOSIAAUISET TAIDOT
TAISTELUTAIDOT
ERIKOISTAIDOT
TAITOJEN MÄÄRITTÄMINEN
TAVARAT
MAKSIMI TAVARAMÄÄRÄ

PELIMEKANIikka

NOPAN HEITOT
TAITOHEITTO
VASTAHEITTO
PELASTUSHBITTO
ONNENPOTKU JA SÄHLÄYS
ONNENPOTKU
SÄHLÄYS
MILLOIN HEITETÄÄN NOPPIA? MILLOIN EI?
SALASSA HEITTÄMINEN

TAITOJEN KÄYTTÖ

ONNISTUMISET JA EPÄONNISTUMISET

TAISTELU

TAISTELUKIERROS
TOIMINNOT
VAPAATOIMINNOT
LÄHITAISTELU
OSUMINEN
VAHINKO
ASENNE
KAUKOTAISTELU
OSUMINEN

(jatkuu)

TÄHTÄYS

ETÄISYYS

VAHINKO

HAAVOITTUMINEN

LUONNOLLINEN PALAUTUMINEN

HAAVOJEN HOITO

MIELENTERVEYDEN PARANTAMINEN

TAISTELUN ERIKOISSÄÄNNÖT

KAHDELLA ASEELLA TAISTELU

ERIKOISHYÖKKÄYKSET

MAGIA

KOULUKUNNAT

TAIKOJEN KÄYTTÖ

HYÖKKÄÄVÄTAIKA

PUOLUSTAVATAIKA

MAKSIMI LOITSUMÄÄRÄ

MUSTAMAGIA

VALKOINEN MAGIA

ALKEMIA

MYRKYT

1

2

3

4

ROHDOT

1

2

3

TAISTELUJUOMAT

1

2

KASVIEN KERÄÄMINEN

ERIKOISSÄÄNNÖT

ANSAT

HAHMONKEHITYS

KOKEMUS

TAIDON NOSTO

AARTEET

PELIN JOHTAMINEN

OLENNOT

Liite 2. Työsuunnitelma.

ESITUOTANTO		
Kokonaisuus	Tehtävä	Huomio
Työsuunnitelma	Alustava työsuunnitelma	Tehdään alustava työsuunnitelma työvaiheista
Resursointi	Materiaaliresurssit Henkilöresurssit	Tehdään SWOT-analyysi
Konsepti	Pelin nimi Genre Pelityyppi Kohdeyleisö Kuvaus pelimaailmasta Sääntömekaniikan perusidea Koukut Alustava sisällysluettelo Työsuunnitelman päivitys	Listataan kaikki loput tehtävät
TUOTANTO		
Kokonaisuus	Tehtävä	Huomio
Runko	Sääntömekaniikka Nopat ja niiden vaikutus	Periaate
Sisältö	Pelimekaniikka	Nopanheittojen periaatteet
	Taistelu	Lähi- ja kaukotaistelu, haavoittuminen
	Magia	Taikojen käyttö, eri taikat
	Alkemia	Rohdot, myrkyt ja taistelujuomat, kasvien keräys ja käyttö
	Ansajat	Ansatyypit ja niiden käyttö
	Hahmonluonti	Rodut, hahmoluokat, taidot ja varusteet
	Hahmonkehitys	Kokemuspisteiden käyttö, aarteiden löytäminen
	Seikkailusäännöt	Hukkuminen, matkustus, pelko, putoaminen, yöpyminen, väsymys
	Esittelykappale	Kuvaus roolipeleistä
	Pelimaailma	Historia, kulttuuri, ilmasto, raha, taikuu, teknologia, rakennukset, kaupungit, killat
	Pelinjohtajan ohjeet	Seikkailun luominen ja pelin vetäminen
Olennot	Ominaisuudet ja kuvaukset	
Hahmolomake		
Testaus	Testaajien etsintä Palautteen analysointi Viimeistely	Foorumeilta Tasapainotus, oikoluku
Ulkoasu	Kuvat ja taide	RPGNow.com-sivustolta
	Kartta	
	Logo	
	Taitto	
	Hahmolomake	
JÄLKITUOTANTO		
Kokonaisuus	Tehtävä	Huomio
Julkaisu	ISBN-koodi Levitys	Sähköisenä, Dropbox.com-sivustolta
Markkinointi	Kotisivut	
	Tiedotteet	
	Haastattelupyynnöt	
	Messut	
	Esikatseloversio	

Liite 3. Noppien tuloksen vaikutus taidon ja ominaisuuden summaan.

		Noppien tuloksen vaikutus taidon ja ominaisuuden summaan																
Taito + ominaisuus																		
6		75 %	74 %	73 %	71 %	70 %	68 %	67 %	65 %	63 %	60 %	57 %	54 %	50 %	45 %	40 %	33 %	25 %
8		69 %	68 %	67 %	65 %	64 %	62 %	60 %	58 %	56 %	53 %	50 %	47 %	43 %	38 %	33 %	27 %	20 %
10		64 %	63 %	62 %	60 %	58 %	57 %	55 %	52 %	50 %	47 %	44 %	41 %	38 %	33 %	29 %	23 %	17 %
12		60 %	59 %	57 %	56 %	54 %	52 %	50 %	48 %	45 %	43 %	40 %	37 %	33 %	29 %	25 %	20 %	14 %
14		56 %	55 %	53 %	52 %	50 %	48 %	46 %	44 %	42 %	39 %	36 %	33 %	30 %	26 %	22 %	18 %	13 %
16		53 %	52 %	50 %	48 %	47 %	45 %	43 %	41 %	38 %	36 %	33 %	30 %	27 %	24 %	20 %	16 %	11 %
18		50 %	49 %	47 %	45 %	44 %	42 %	40 %	38 %	36 %	33 %	31 %	28 %	25 %	22 %	18 %	14 %	10 %
20		47 %	46 %	44 %	43 %	41 %	39 %	38 %	35 %	33 %	31 %	29 %	26 %	23 %	20 %	17 %	13 %	9 %
22		45 %	44 %	42 %	41 %	39 %	37 %	35 %	33 %	31 %	29 %	27 %	24 %	21 %	19 %	15 %	12 %	8 %
24		43 %	41 %	40 %	38 %	37 %	35 %	33 %	31 %	29 %	27 %	25 %	23 %	20 %	17 %	14 %	11 %	8 %
26		41 %	40 %	38 %	37 %	35 %	33 %	32 %	30 %	28 %	26 %	24 %	21 %	19 %	16 %	13 %	10 %	7 %
28		39 %	38 %	36 %	35 %	33 %	32 %	30 %	28 %	26 %	24 %	22 %	20 %	18 %	15 %	13 %	10 %	7 %
30		38 %	36 %	35 %	33 %	32 %	30 %	29 %	27 %	25 %	23 %	21 %	19 %	17 %	14 %	12 %	9 %	6 %
Noppien yhteistulos		18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Yhteistuloksen todennäköisyys		1,4 %	2,8 %	4,2 %	5,6 %	6,9 %	8,3 %	8,3 %	8,3 %	8,3 %	8,3 %	8,3 %	8,3 %	6,9 %	5,6 %	4,2 %	2,8 %	1,4 %
		Hyvä 30 - 50 %					OK 20 - 29 % ja 51 - 60 %						Huono 1 - 19 % ja 61 - 100 %					