

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaalialan koulutusohjelma

Satu Niiranen

”JOENPÄÄN SALAISUUS” -PELI
Pöytäroolipeli Heinolan kaupungin nuorisopalveluiden tarpeisiin

Opinnäytetyö
Marraskuu 2020



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2020
Sosiaalialan koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä
Satu Niiranen

Nimeke
Joenpään salaisuus -peli. Pöytäroolipeli Heinolan kaupungin nuorisopalveluiden tarpeisiin
Toimeksiantaja
Heinolan kaupungin nuorisopalvelut

Tiivistelmä

Toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää toimeksiantajan käyttöön pöytäroolipeli, joka tukee yhteistyötä, yhteistoimintaa ja jokaisen omien vahvuuksien esiintuomista hyödyntäen pelillistämisen keinoja. Opinnäytetyön tuotteeksi muodostui ”Joenpään salaisuus” niminen peli, joka sisältää ohjeistuksen, pelin, hahmolomakkeen ja kuvituksen.

Peli kehittämiseen osallistuivat yhteistyössä toimeksiantaja (Heinolan kaupungin nuorisotoimi), opinnäytetyöntekijä ja nuorista aikuisista koostuva ryhmä, joka koottiin toimeksiantajan ylläpitämästä peliryhmästä.

Kehitetty peli on tarinallisen luonteensa vuoksi helposti muovattavissa vastaamaan eri ikäisten ja kokoisten ryhmien tarpeita. Sitä voidaan hyödyntää ryhmäytymisessä, voimavarojen etsimisessä, itsetuntemuksen ja itsetunnon vahvistamisessa sekä reflektion tukena.

Kieli
suomi

Sivuja 40
Liitteet 4
Liitesivumäärä 24

Asiasanat
Pelillistäminen, ehkäisevä mielenterveystyö, peli, osallisuus



THESIS
November 2020
Degree Program in Social Services

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author (s)
Satu Niiranen

Title
"Joenpään salaisuus" -Game. A Tabletop Role Playing Game for Heinola City's Youth Department needs
Commissioned by
Heinola City's Youth Department

Abstract

The aim of this practice-based thesis was to develop a tabletop role-playing game that meets the needs of the commissioner and utilizes methods of gamification to promote collaboration and co-operation and to bringing out participants' strengths and personal resources. The product of this thesis process is a game called "Joenpään salaisuus". This product contains the game, instructions, character sheets and illustrations.

The game was made in collaboration with the commissioner (Heinola city's Youth Department), the author of this thesis and a group consisting of young adults that frequent a game group that the commissioner organizes.

Due to its narrative structure the game can be easily modified to suit different sized and aged groups. It can be used for grouping, finding one's personal resources, as a tool for self-reflection, strengthening self-knowledge and self-esteem.

Language
Finnish

Pages 40
Appendices 4
Pages of Appendices 24

Keywords
gamification, preventative mental health work, game, participation

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Opinnäytetyön lähtökohdat ja tietoperusta	6
2.1	Pelillistäminen ja hyötypelit.....	6
2.2	Roolipelaaminen	7
2.3	Osallistava draama.....	9
2.4	Ehkäisevä mielenterveystyö ja syrjäytymisen ehkäiseminen	10
2.5	Vertaistoiminta	12
2.6	Osallisuus	13
3	Aiemmat tutkimukset.....	14
4	Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä.....	15
5	Opinnäytetyön menetelmälliset valinnat.....	15
5.1	Toiminnallinen opinnäytetyö	15
5.2	Päiväkirja dokumentointitapana.....	16
5.3	Haastattelu menetelmänä	16
6	Opinnäytetyön vaiheet.....	18
6.1	opinnäytetyön taustaa	18
6.2	Kehittämisen prosessi	20
7	Tuotoksen kuvaus	26
7.1	Tuotoksen kuvaus	26
7.2	Tuotoksen arviointi	28
8	Johtopäätökset.....	31
9	Pohdinta.....	34
9.1	Luotettavuus ja eettisyys	34
9.2	Oppimisprosessi ja ammatillinen kasvu	35
9.3	Kehitysideoita menetelmien kehittämiseen	36
	Lähteet.....	38

Liitteet

Liite 1	Haastattelurunko
Liite 2	Kyselylomake
Liite 3	Peliryhmään osallistujien suostumus pohja
Liite 4	Peli ”Joempään salaisuus”

1 Johdanto

Pelaaminen ja leikkiminen ovat oppimisen ja kasvun perusta. Meillä on synnynäinen tahto leikkiä – se on ensi askelemme kasvussamme ja kehityksessämme. Pelien ja leikkien avulla siirrämme myös tärkeää tietoa yhteiskunnan säännöistä, toiminnasta sekä sosiaalisen kanssakäymisen reunaehdoista. Pelaamisen ja pelillistämisen koko potentiaalia ei vielä ole valjastattu sosiaalialan käyttöön. Tämä tuo näkökulmaa pelien ja pelillistämisen hyödyistä ja keinoista sosiaalialan kentällä. (Liljamo 2016, 22-26.)

Opinnäytetyöni toimeksiantaja on Heinolan kaupungin nuorisopalvelut ja työni on toiminnallinen opinnäytetyö. Opinnäytetyöni on luonteeltaan toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallinen osuus toteutettiin kevään ja alkukesän 2018 aikana Heinolan keskusta-alueen nuorisotalolla (Nuorisotalo Pleissi). Opinnäytetyöprosessin aikana tuotettiin tarinallinen peli *Joenpään salaisuus*. Peli tuotettiin yhteistyössä osallistujaryhmän kanssa ja se käsittelee heidän valitsemiaan aiheita heidän ideoimalla tarinalla.

Osallistujiksi valikoitui Nuorisotalo Pleissillä kokoontuva nuorten aikuisten peliryhmä, joka kutsuu itseään nimellä Heinola Skeletons. Ryhmä on avoin, mutta sen kävijöiksi on vakiintunut noin 15 ihmisen tiivis yhteisö. Ryhmän toiminnasta ja sen ohjaamisesta vastaa Heinolan nuorisopalveluiden nuoriso-ohjaaja. Hän on etsivänuorisotyön kautta löytänyt ja aktivoinut ryhmänjäsenet osallistumaan Heinola Skeletonien toimintaan.

Tässä opinnäytetyön raportissa esitellään työni teoreettista taustaa, joka ohjasi toiminnallisten osuuksien toteuttamista ja linkittää työni teoreettiseen perustaan. Raportissa myös kuvataan toiminnallisen työskentelyni vaiheita, jotta voin avata ja kuvata lukijalle pelinkehittämisen vaiheita sekä koko opinnäytetyön prosessia. Raportissa esitellään myös syntyneitä johtopäätöksiä ja arvioidaan syntyynyttä tuotosta ja koko prosessia.

2 Opinnäytetyön lähtökohdat ja tietoperusta

2.1 Pelillistäminen ja hyötypelit

Pelillistämisen keinoja on käytetty jo pitkään, vaikkei niihin ole aiemmin ehkä viitattu termillä pelillistäminen. Tällainen pelillistämisen menetelmien hyödyntäminen näkyy vahvasti markkinataloudessa. (Dale 2014, 82.) Tästä esimerkkinä ovat muun muassa bonus- tai jäsenkortti, jota käyttämällä kortin omistaja saa sitä parempia etuja mitä enemmän hän sitä käyttää ja etenee tasoilla (Duggan & Shoup 2013, 10.) Opetuksessa pelillisyydestä on myös pitkä kokemus. Erialaisten pelien vaikutusta oppimisen motivaatioon on tutkittu vuosikymmeniä, ja pelillisten elementtien tuominen opetukseen on tullut yhä suosittumaksi (Ramirez & Squire 2014, 629.)

Pelillistämisessä peli määritellään joksikin sääntöpohjaiseksi rakenteeksi tai järjestelmäksi, jossa on määriteltäviä ja arvioitavia lopputuloksia ja joihin pelaaja pyrkii vaikuttamaan saadakseen suotuisan lopputuloksen ja tuntee olevansa sitoutunut ja kiinnostunut lopputuloksesta. Pelillistämisessä tämä pelien mekaniikka siirretään osaksi toisia toimia ja järjestelmiä, jotta saadaan motivoitua ja sitoutettua osallistujia toimintaan. Termi pelillistäminen (gameification) esiintyi ensimmäistä kertaa vuonna 2008 Brett Terillin blogissa, jossa hän määrittelee pelillistämisen pelimekaniikan siirtämiseksi ja soveltamiseksi toisiin internetin sovelluksiin, jotta voidaan lisätä käyttäjien sitoutumista. Termi pelillistäminen levisi laajempaan käyttöön vuoden 2010 aikana. Viime aikoina pelillistäminen on noussut myös osaksi sosiaalialan tutkimusta ja toimintaa. (Hamari & Huotari 2012, 17-18.)

Pelillistämisen avulla voidaan saavuttaa osallistujien motivoimista ja osallistumiseen sitoutumista (Hamara, Koivisto & Sarsa 2014, 325-326.) Pelillistämisen avulla voidaan arkiset toimet, jotka eivät tunnu yksilöstä välttämättä miellyttäviltä ja motivoivilta, muuttaa houkuttelevimmiksi ja helpommiksi käsittää (Ängeslevä 2014, 52.)

Hyötypelit terminä on esiintynyt vasta joitain vuosikymmeniä, mutta pelejä, joita nykyään määrittelimme hyötypeliksi, on ollut olemassa jo vuosisatoja, ellei tuhansia. Muun muassa shakin avulla pyrittiin opettamaan sodankäyntiä ja strategiaa. Ensimmäisen kerran termiä hyötypeli käytti Clark Abt vuoden 1970 kirjassaan ”Serious Games” kuvaamaan pelejä, joiden ensisijainen tarkoitus viihdyttämisen sijaan oli opettaa (Egenfeldt-Nielsen, Simon 2011, 9.)

Useimpien pelien sekä suorana että epäsuorana tarkoituksena on viihde, mielihyvä, hauskuus ja vapaa-ajan kulutus. Hyötypelit ovat sen sijaan pelejä, joiden ensisijaisena tarkoituksena ei ole viihde, nautinto tai hauskuus. Hyötypelit voivat, ja usein ovatkin, viihdyttäviä, nautinnollisia ja hauskoja, mutta se ei ole niiden ensisijainen päämäärä ja tarkoitus. Hyötypelit ovat pelejä, jotka käyttävät pelien keinoja ja pelillistämistä, toimittamaan jonkin viestin, opettamaan tai tarjoamaan kokemuksia. (Michael & Chen 2005, 21.)

Pelillistäminen eroaa hyötypelieistä siinä, että hyötypelit suunnitellaan ja toteutetaan peleinä, kun taas pelillistämisen tarkoituksena on lisätä aktiviteetteihin pelinomaisuutta ja täten lisätä niitä suorittavien henkilöiden motivoituneisuutta ja kiinnostusta suoritettavaan tehtävään. Hyötypelit ovat yksi tapa toteuttaa pelillistämisen ideaa ja suurempaa pelillistämisen kokonaisuutta. (Liljamo 2016,15.)

2.2 Roolipelaaminen

Roolipelaamisen käsitteistö ei sisällä tarkkaan rajattuja ja systemoituja käsitteitä. Sen sijaan käsitteistö elää ja muuttuu paikan, tilanteen ja keskustelukumppanin mukaan. Voidaankin puhua eräänlaisesta pelaajien muodostamasta slangista. Oma työtäni selventääkseni esittelen muutamia pääkäsitteitä ja määrittelen tutkimuksessani käyttämäni termit.

LARP on lyhenne englannin kielen sanoista Live Action Role Play ja harrastajiin viitataan termillä larppaajat. Suomeksi larppaamiseen viitataan ajoittain myös termein live-roolipeli ja näytelmäpeli. LARP-pelissä jokaisella osallistujalla on kuvaus hahmosta, jota hän esittää, muttei vuorosanoja taikka käsikirjoitusta. LARP-

pelissä ei myöskään ole voittajaa taikka tuomaria. Pelille kuitenkin luodaan jonkinlaiset raamit, esimerkiksi aika ja paikka, johon peli sijoittuu. Omaa hahmoa esitetään toisille ja eläydytään hahmon rooliin ja täten toimitaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. LARP-pelin pelaaminen on siis ikään kuin improvisaatioteatteria ilman yleisöä. (Väistö 2005, 6.)

LARP-peliin kuuluu olennaisesti myös fyysinen ympäristö, jossa pelaajat toimivat sekä heidän fyysinen olomuotonsa. Usein pelaajat kokoontuvat tarinan kannalta sopivaan ympäristöön kuten metsään taikka muuhun sopivaan ympäristöön. Ympäristöä varten on myös mahdollisesti luotu joitain lavasteita. Pelaajat ovat pukeutuneet hahmonsaa mukaiseen asuun ja hankkineet hahmonsaa vaatimat varusteet (kuten aseet ja kilvet). (Väistö 2005, 7-8.)

Pöytäroolipeli (table top role playing game) on perinteisempi roolipelimuoto. Siinä osallistujat luovat itselleen hahmon pelisysteemin sääntöjen puitteissa ja ohjeistamana. Pelinjohtaja kuvailee pelaajille maailmaa ja sen tapahtumia. Pelaajat kuvailevat, mitä haluavat tässä maailmassa tehdä, ja kuinka he toimivat. Peli tapahtuu siis osallistujien mielikuvituksessa ja he muodostavat yhteistä tarinaa ja juonta, jossa he seikkailevat. Pelaaminen on siis improvisaatioon perustuvaa yhteistä tarinan kerrontaa. (Väistö 2005, 7.)

Pöytäroolipelien alun voidaan katsoa sijoittuvan 1700- ja 1800-lukujen sotapeleihin. 1970-luvulla fantasian ja scifin inspiroimat sota- ja strategiapelit irtautuivat omaksi lajityypikseen, joiden merkittävin ero edeltäjiinsä oli yhden hahmon kontrolloiminen joukko-osaston sijaan. Näin syntyivät ensimmäiset pöytäroolipelit, niin kuin me ne nykypäivisin ymmärrämme. Ensimmäisiä ja yhä merkittävämpiä pöytäroolipelejä ovat vuonna 1974 Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin julkaisema Dungeons & Dragons-peli. Se saavutti suuren suosion heti julkaisunsa jälkeen ja teki pöytäroolipeleistä massojen viihdettä. Suomessa pöytäroolipelien myynti aloitettiin vuonna 1982. (Väistö 2005, 9.)

2.3 Osallistava draama

Artikkelissaan "Kohtaamisia eri tiloissa – Osallistavan teatterin näyttämöt" Teerijoki ja Lintunen nimeävät yhdeksi osallistavan draaman genreksi näytelmärooli-pelit eli larppauksen (Teerijoki & Lintunen 2001, 132.) Osallistava draama on suhteellisen nuori ilmiö Suomessa. Draamakasvatus, ja sen mukana myös osallistava draama, jalkautui Suomeen 1960-1970-lukujen taitteessa. Osallistava draama on jäänyt Suomessa myös teatteritaiteen kentän marginaali-ilmiöksi. Toisin kasvava kiinnostus yhteisötaidetta kohtaan voi mahdollisesti tulevaisuudessa nostaa myös osallistavan draaman suosiota. (Rusanen 2005, 24-25.)

Osallistavaa draamaa ei luoda katsojia varten, vaan sen osallistajat luovat sen palvelemaan omia tarpeitaan ja halujaan. Osallistava draama on yhteisöllinen ja draamallinen menetelmä. Se on ikään kuin "leikki", jossa osallistajat luovat yhdessä fiktiivisen maailman, jossa he toimivat omien rooliensa kautta. (Rusanen 2005, 24.)

Kommunikaatio ja dialogisuus ovat merkittävä osa osallistavaa draamaa. Osallistava draama luo kohtaamisia monella eri tasolla; tapahtuu kohtaaminen itsen ja toisen ihmisen kanssa roolissa sekä roolin ulkopuolella ja kohtaaminen tekstin ja muun maailman kanssa. Osallistava draama tarjoaa osallistujalle mahdollisuuden arkitodellisuudesta pakenemiseen ja tilan toisin olemiselle, mutta se tarjoaa myös mahdollisuuden oman arjen käsittelyyn draaman keinoin. Oman arjen ja ympäröivän maailman tarkastelu ja käsittely osallistavan draaman keinoin voi antaa osallistujalle mahdollisuuden muuttaa käsitystään ympäröivästä maailmasta ja omasta itsestään. (Teerijoki & Lintunen 2001, 134.)

Prosessidraama on osa osallistavan draaman menetelmää. Prosessidraamassa koko osallistujaryhmä on yhdessä luomassa prosessia, joka perustuu improviisaatioon, ja jossa rooli-hahmojen suhtautumistapa on tärkeämpi kuin itse rooli-hahmo. Osallistajat "kirjoittavat" prosessin myötä oman draamansa ja tämän tarinan juoni kehittyy työskentelyn aikana tehtyjen tekojen ja niihin reagoinnin ja vuorovaikutuksen kautta (Rusanen 2005, 25-26.) Osallistavan draaman tavoitteina ovat yhteisöllisyys, kasvatuksellisuus, opetuksellisuus, terapeutisuus, taiteellisuus ja viihdyttävyyys. Osallistava teatteri pyrkii aktivoimaan yksilö katsojan

roolista osallistujan rooliin ja houkuttelemaan hänet mukaan prosessiin (Teerijoki & Lintunen 2001, 131-132.)

2.4 Ehkäisevä mielenterveystyö ja syrjäytymisen ehkäiseminen

Mielenterveys on osa terveyttä ja muodostaa perustan ihmisen yleiselle hyvinvoinnille, elämäntilanteelle, kyvyille tulkita ympäristöä sekä sopeutua siihen. Hyvä mielenterveys on voimavara, joka auttaa saavuttamaan elämän mielekkyyttä, sosiaalisten suhteiden muodostamista ja ylläpitämistä, sekä toimimaan tuottavana ja kiinteänä osana yhteisöä. Mielenterveys muovautuu persoonallisen kasvun ja kehityksen kautta koko elämämme ajan. Siihen voivat vaikuttaa muun muassa yksilölliset ominaisuudet, yhteiskunnalliset rakenteet tai kulttuuriset arvot. Mielenterveys ei ole staattinen ominaisuus, vaan tila, joka vaihtelee eri tilanteissa ja elämän aikana. Yhteiskunnan toiminta, sen rakenteet ja taloudelliset resurssit sekä yhteiskuntapoliittiset päätökset, ovat yhteydessä väestönmielenterveyteen. Ne voivat omalla tavallaan edistää taikka haitata yksilön kokemusta omasta pystyvyydestään ja mielenterveydestään. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2009, 7.)

Mielenterveyden häiriöt voivat aiheuttaa yksilölle merkittävää elämän laadun heikkenemistä sekä sosiaalisia ongelmia. Myös yhteys syrjäytymisen ja mielenterveyden ongelmien välillä on havaittu. Sen lisäksi, että mielenterveyden ongelmat kuormittavat yksilöä ja hänen läheisiään, niistä aiheutuu myös huomattavia yhteiskunnallisia kustannuksia. Suorien kustannusten lisäksi, kuten terveydenhuollon ja mielenterveysperusteiset eläkemenot, esiin nousevat myös välilliset kustannukset, kuten menetetyt työpanoksen arvo ja menetetyt verotulot. Ehkäisevän mielenterveystyön vaikuttavuudesta ja kustannustehokkuudesta on viime vuosina saatu vahvaa näyttöä. Suorien vaikutusten lisäksi, kuten vähentyneet terveydenhuolto käynnit, ehkäisevällä mielenterveystyöllä on myös saavutettu epäsuoria vaikutuksia. Näitä vaikutuksia ovat esimerkiksi tuottavuuden kasvu, yksilön elämänlaadun paraneminen ja kuolleisuuden aleneminen. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2009, 9-10.)

Ehkäisevässä mielenterveystyössä pyritään hyvinvoinnin ja osallisuuden edistämiseen ja sosiaalisten ongelmien ennaltaehkäisemiseen ja tätä tukevien elämäntapojen vahvistamiseen. Ehkäisevä mielenterveystyö keskittyy hyvinvointia, kasvua ja kehitystä tukeviin sekä turvaaviin toimiin. Tavoitteena on vahvistaa yksilön mielenterveyttä tukevia tekijöitä ja ehkäistä tai vähentää riskitekijöitä. (Tapio 2013, 14, 18-19.)

Syrjäytyessä yksilö jää yhteiskunnan marginaalin tai ulkokehälle, hän ei ole osa yhteiskunnan perustoimintaa ja yhteiskunnallisen elämän keskiötä, esimerkiksi työelämää tai koulutusjärjestelmää. Usein syrjäytymiseen liittyy kumuloituvia piirteitä ja moniongelmaisuutta, kuten kasautunutta huono-osaisuutta, jossa yhdistyvät pitkäaikainen ja usein toistuva työttömyys, toimeentulo-ongelmat, elämän hallintaan liittyvät ongelmat ja syrjäytyminen yhteiskunnallisesta osallisuudesta. (Komonen 2013, 18-20.)

Tutkimukset osoittavat, että etenkin nuorten ja lasten hyvinvointia tukevalla ja syrjäytymistä ennaltaehkäisevällä työllä on saavutettu merkittäviä tuloksia ja taloudellista hyötyä. 1990-luvun laman aikana, jolloin työttömyys ja taloudelliset vaikeudet kohtasivat huomattavaa osaa perheistä, lasten ja perheiden peruspalveluita ja ennaltaehkäisevää työtä karsittiin. Nämä resurssien leikkaamisen vaikutukset ovat yhä nähtävissä, eikä ennaltaehkäisevää ja hyvinvointia tukevaa työtä ole saatu kunnissa lamaa edeltävälle tasolle, jonka seurauksena korjaavien palveluiden menot ovat nousseet. (Ronkainen 2013, 3-5.)

Nuorten syrjäytymisen ehkäisemiseksi on viime vuosina pyritty tekemään suuria yhteiskuntapoliittisia linjauksia. Syrjäytymisestä on linjannut erityisesti hallituksen vuoden 2013 alusta voimaan tullut Nuorten yhteiskuntatakuu/nuorisotakuu, jossa jokaiselle alle 25-vuotiaalle nuorelle ja alle 30-vuotiaalle vastavalmistuneelle tarjotaan työ-, harjoittelu-, opiskelu, työpaja- tai kuntoutuspaikka viimeistään kolmen kuukauden kuluessa työttömäksi joutumisesta. Lisäksi jokaiselle peruskoulun päättäneelle taataan jatkomahdollisuus lukiossa, ammatillisessa koulutuksessa, oppisopimuskoulutuksessa, työpajassa, kuntoutuksessa tai muulla tavoin (Nuorisotakuu 2013.)

2.5 Vertaistoiminta

Yhteiskunnallisten muutosten myötä perinteiset yhteisömuodot, kuten suku- ja kyläyhteisöt, ovat ohentuneet. Ihmisellä on kuitenkin tarve vuorovaikutukseen ja sosiaalisuuteen sekä yhteisön tuomaan turvaan. Vertaistoiminta ja vertaisryhmät ovat nähty yhdeksi keinoksi rakentaa tätä kaivattua yhteisöllisyyttä. (Laimio & Karnell 2010, 9-10.)

Vertaistoiminta tarjoaa yksilölle hyvinvointia, väyliä osallisuuteen ja kokemusten jakamiseen, tunnetta kuuluvuudesta, luottamusta ja toivoa. Vertaistoiminta myös mahdollistaa yhteiskunnallisten epäkohtien esiin nostamisen ja niihin vaikuttamisen – kun monta ääntä liittyy yhteen, kuuluu se kovempana kuin yksittäinen ääni. (Laimio & Karnell 2010, 10-11.)

Vertaistoiminta puhuttaessa on hyvä huomioida, ettei se ole terapiaa eikä se kilpaile ammattilaisten antaman avun kanssa. Vertaistoiminta on vahvimmissaan ennaltaehkäisevän tuen muotona. Pohjoismaissa vertaistoiminta on perinteisesti toiminut osana julkisia palveluita taikka niitä täydentävänä. (Laimio & Karnell 2010, 11.)

Vertaistoiminta perustuu kokemukselliseen ja kokemuksen kautta rakentuneeseen asiantuntijuuteen. Tärkeää vertaistoinnassa on tasa-arvoisuus, toisen ihmisen kunnioitus, luottamus ja kokemusten jakaminen. Perusajatuksena on myös usko ihmisen omiin sisäisiin voimavaroihin ja vertaistuen kautta saavutettu voimaantuminen. (Laimio & Karnell 2010, 12.)

Vertaisryhmät kokoavat yhteen ihmisiä, joilla on samantyyppinen ongelma kuten sairaus tai yksinäisyys. Osanottaja jakavat kokemuksiaan ja pyrkivät löytämään ratkaisuja ongelmiinsa ja sopeutumaan elämäntilanteeseensa. Ryhmänjäsenet toimivat myös esimerkkeinä toisilleen, kuinka tilanteesta voi selvitä ja kuinka ongelmia voi ratkaista eri tavoin. Osallistujat saavat uusia kokemuksia ja kehittävät itseään. Sosiaalisen tuen ansiosta myös osallistujien empatiakyky ja solidaarisuus kehittyvät. (Laimio & Karnell 2010, 14.)

2.6 Osallisuus

Osallisuuden käsitteen käytön yhteydessä on oleellista tarkastella osallisuuden kohdetta ja suhdetta yksilöön. Missä suhteessa yksilö on osallinen ja mistä tai missä ollaan osallisia sekä mistä haluttaisiin olla osallisia. On esimerkiksi aivan eri asia olla osallinen tiedosta kuin olla osallinen yhteiskunnan tarjoamista mahdollisuuksista hyvinvointiin. Osallisuuden käsite on laaja ja moniselitteinen, kuitenkin voimme tehdä joitain rajauksia sosiaalialalla osallisuudesta puhuttaessa. (Nivala & Ryyänen 2019, 23-26.)

Osallisuus on ihmisen sosiaaliseen perusluonteeseen yhdistyvää kuulumista johonkin, olemista, elämistä ja toimimista yhteydessä muihin ihmisiin - se kuvaa yksilön ja yhteisön suhdetta toisiinsa. Ihminen on osa yhteisöä, kun hän toimii osana yhteisöä ja kokee olevansa osa yhteisöä. Osallistuminen puolestaan on toimintaa, joka voi edistää osallisuutta, mutta joka itsessään ei voi olla synonyymi osallisuudelle. (Nivala & Ryyänen 2019, 26.)

Osallisuuden edistämiseen tähtäävässä työssä on paljon yhtymäkohtia syrjäytymistä ehkäisevään työhön. Vaikkakin osallisuuden edistämiseen tähtäävää työtä ei voida pelkistää ja rajata ainoastaan syrjäytymistä ehkäiseväksi työksi. Syrjäytymisvaarassa olevat yksilöt hyötyvät merkittävästi osallisuutta edistävästä toiminnasta, mutta osallisuutta edistävän toiminnan tavoite on laajempi kuin tiettyyn ihmisryhmään rajattu toiminta. Osallisuuden sosiaalisen perustan rakentaminen eli ihmisten ja heidän yhteisöjensä suhteiden kehittäminen ja johonkin kuulumisen tunteen vahvistaminen on olennaista jokaisen yhteiskunnan jäsenen kannalta. Jotta todellinen osallisuus mahdollistuu, myös syrjäytymisvaarassa olevien yksilöiden kannalta, tulee osallisuuden piiriin saattaa koko yhteisö ja yhteiskunta, jossa he elävät. (Nivala & Ryyänen 2019, 31-32.)

Osallisuutta edistävässä työssä tavoitteena on saada yksilö liikkeelle ja osallistumaan yhteiseen toimintaan, vahvistaa yhteisöllisiä suhteita ja yhteisöön kuulumisen tunnetta, tarjota yksilölle osallistumismahdollisuuksia yhteisön ja yhteiskunnan toimintaan sekä vahvistaa persoonallisen kasvun prosesseja. Tavoitteena

on myös luoda itseään vahvistava kehä, jossa osallistuminen syventää kuulumisen tunnetta ja kuulumisen tunne kannustaa osallistumaan edelleen, entistä laajemmin ja sitoutuneemmin. (Nivala & Rynänen 2019, 32.)

Jo pelkästään yhdessä pelaaminen tarjoaa mahdollisuuksia jakaa kokemuksia ja elämyksiä muiden kanssa sekä osallistua yhteiseen toimintaan. Peleihin ja pelaamiseen liittyy monia mielihyvää tuottavia ominaisuuksia. Sosiaaliset ominaisuudet ja yhdessä toimiminen ovat yksi pelaamisen keskeisistä vetovoimatekijöistä. Lisäksi pelit voivat tarjota oppimiskokemuksia ja mahdollisuuden itsensä kehittämiseen. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 75.)

3 Aiemmat tutkimukset

Pelien ja pelaamisen hyödyntäminen ovat saaneet tukevan jalansijan sosiaalialalla. Hyötypelit ovat kiinteä osa sosiaalialan toimintaa, mutta vasta viime vuosina niiden suosio ja soveltaminen varhaiskasvatuksen ulkopuolella on saanut huomiota. Muun muassa viime vuosina osana Euroopan Sosiaalirahaston Pro Sos-hanketta, joka sijoittuu vuosille 2016-2018, on pyritty kehittämään kehittää aikuissosiaalityöhön soveltuvia pelillisyyden ja leikillisyyden menetelmiä (Yli-ruokanen 2017.)

Pekka Väistön opinnäytetyö vuodelta 2005 käsittelee live-roolipelaamisen (LARP) hyödyntämistä sosiaalialan työssä seikkailukasvatuksen näkökulmasta. Tutkimusmetodina käytettiin laadullista tutkimusta ja teemahaastatteluja sekä kirjallisuus analyysiä. Tutkimuksessa saadut tulokset painottavat roolipelaamisen potentiaalia ja monia hyödyntämisen mahdollisuuksia sosiaalialan toiminnassa. (Väistö 2005, 6, 50-53.)

Nousevasta kiinnostuksesta huolimatta roolipelien hyödyntäminen sosiaalialalla on jäänyt vähäiseksi. Aiheesta ei ole myöskään julkaistu kattavasti tutkimusta. Pelillistämisen kasvavan suosion myötä roolipelaamisen hyödyntämisellä sosiaalialalla olisi potentiaalisia mahdollisuuksia. Vaikkakin roolipelaaminen ei enää elä 1980-luvun lopun kulta-aikoja, on se saavuttanut Suomessa vakiintuneen ja taseisen suosion (Casal 2017.)

4 Opinnäytetyön tarkoitus ja tehtävä

Opinnäytetyön tarkoitus on kehittää pelillistämistä hyödyntävää työskentely menetelmää toimeksiantajan käyttöön kehitetyn pelin muodossa. Tähän pyritään toteuttamalla toiminnallinen ja osallistava ryhmäprosessi Heinola Skeletons -peliryhmän kanssa sekä kehittämällä tämän toiminnan pohjalta roolipeli ja peliopas käytettäväksi muiden peliryhmien ohjaamiseen. Opinnäytetyön tuotteena julkaistaankin kyseinen kehitetty peli sekä opas sen pelaamiseen. Opinnäytetyön tavoitteena on siis pelillistämisen keinojen kokeileminen tämän kehitettävän pelin muodossa.

Toimeksiantajana on Heinolan kaupungin nuorisopalvelut. Heinolan kaupungin nuorisopalvelut vastaavat Heinolan alueen työpajatoiminnasta, etsivästä nuorisotyöstä, koulunuorisotyöstä sekä nuorisotila toiminnasta. Opinnäytetyön toiminta ympäristöksi valikoitui Heinolan keskusta-alueen nuorisotalo Nuorisotalo Pleissi. Nuorisotalo Pleissillä järjestetään säännöllisesti lautapeli-iltoja, jotka ovat suunnattu kaikille yli 18-vuotiaille, jotka ovat kiinnostuneita pelaamisesta. Tämän peliryhmän pohjalta on muodostunut aktiivinen peleistä ja pelaamisesta kiinnostunut peliryhmä nimeltään Heinola Skeletons. Vuonna 2018 lautapeli-illoissa kävi yhteensä 327 kävijää. (Heinolan kaupungin nuorisopalveluiden toimintakertomus 2018, 8.)

5 Opinnäytetyön menetelmälliset valinnat

5.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnalliselle opinnäytetyölle ovat luonteenomaisia työelämälähtöisyys ja toiminnallisen osuuden tuotoksena syntyvä produkti. Tämä produkti voi olla esimerkiksi konkreettinen tuote, paketoitu palvelu, alakohtainen suunnitelma, konsepti tai mallinnus. Opinnäytetyössä tämä produkti on syntyvä peli ja siihen liittyvä opas. (Karelia-ammattikorkeakoulu 2018, 7.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössä on kaksi osaa: toiminnallinen osuus ja prosessin dokumentointi ja arviointi. Valmiin tuotoksen pohjana tulee olla perusteltua teoretietoa. Tämän vuoksi toiminnallinen opinnäytetyö rakentuu teoreettisen viitekehyksen sisään. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyvät toiminnallisuus, teoreettisuus, tutkimuksellisuus sekä raportointi. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9.) Toiminnallisen opinnäytetyön viitekehys sulautuu yhteen luontevasti pelinkehittämisen prosessin kanssa. Tässä opinnäytetyön raportissa esitellään, kuinka toiminnallinen osuus on rakennettu teoreettisen viitekehyksen sisään ja kuinka opinnäytetyöprosessin kautta syntynyt tuotos on ankkuroitu teoretietoon.

5.2 Päiväkirja dokumentointitapana

Opinnäytetyöprosessin aikana pidettävä päiväkirja auttaa raportin kirjoittamista, analysointia, reflektointia ja arviointia. Päiväkirjan pitäminen myös mahdollistaa opinnäytetyöprosessin näkyväksi tekemisen. Se tarjoaa pysyvää dokumentointia siitä, milloin ja miten johonkin päätökseen päädyttiin, mitkä olivat tarjolla olevat vaihtoehdot ja miksi valittiin juuri tämä vaihtoehto. Päiväkirjaa toteutetaan usein kirjallisessa muodossa, mutta myös esimerkiksi valokuvaaminen ja nauhoitteiden tekeminen ovat hyviä tapoja dokumentoida toimintaa (Vilkkä & Airaksinen 19-20.) Tällöin on tosin hyvä muistaa dokumentoitavien kohteiden yksityisyyden suoja ja salassapitovelvollisuus (Ahtiainen 2000, 23-24.)

Opinnäytetyön aikana pidettyä päiväkirjaa hyödynnettiin tämän opinnäytetyön raportin kirjoittamisessa. Päiväkirja oli myös olennainen osa pelinkehittämisen prosessia, sillä opinnäytetyön tekijä piti päiväkirjassa muistissa myös pelin luonnoksia, peliin liittyviä muistiinpanoja ja peliryhmän yhteisiä tavoitteita ja ajatuksia.

5.3 Haastattelu menetelmänä

Haastattelun tarkoituksena on selvittää yksilön näkemyksiä ja ajatuksia aiheesta. Haastattelu on eräänlaista keskustelua, joka tapahtuu tutkijan aloitteesta ja hänen johdattelemanaan. Haastattelututkimustilanteelle tyypillistä on se, että ti-

lanne on ennalta suunniteltu ja haastattelijan alulle panema sekä ohjaama. Tämän lisäksi haastattelija usein motivoi haastateltavaa osallistumaan haastattelu-tilanteessa ja pitää haastattelua yllä. Haastattelutilanteessa haastattelija ja haastateltava ovat tietoisia rooleistaan ja haastateltava voi luottaa siihen, että hänen antamiaan tietoja käsitellään luottamuksellisesti. (Eskola & Suoranta 2000, 85.)

Teemahaastattelussa haastattelun teemat ovat etukäteen määriteltyjä. Kysymykset kuitenkin eivät ole tarkkaan muotoiltuja ja järjestettyjä. Haastattelijalla on jonkinlainen tukilista haastattelussa käsiteltävistä asioista, mutta ei valmiita kysymyksiä. Jokainen haastattelutilanne on yksilöllinen. Haastattelija varmistaa, että kaikki etukäteen päätetyt teemat käydään haastateltavan kanssa läpi, mutta niiden laajuus ja järjestys vaihtelevat haastattelusta toiseen. (Eskola & Suoranta 2000, 86.)

Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ja niiden muotoilu ovat samat kaikille haastateltaville. Poiketen strukturoidusta haastattelusta, puolistrukturoidussa haastattelussa ei käytetä valmiita vastausvaihtoehtoja vaan haastateltava vastaa haastattelukysymyksiin omin sanoin. (Eskola & Suoranta 2000, 86.)

Tässä opinnäytetyössä käytetyt haastattelurunko (liite 1) ja kyselylomake (liite 2) löytyvät ”Liitteet”- osiosta raportin lopusta.

Ryhmähaastattelussa haastattelija esittää kysymyksiä usealle haastateltavalle saman aikaisesti, mutta voi tarvittaessa osoittaa kysymyksensä myös tietylle haastateltavalle. Ryhmähaastattelu on tehokas tapa kerätä tietoa usealta henkilöltä samalla kertaa. Ryhmähaastattelussa haastateltavat voivat myös auttaa ryhmän muita jäseniä muistamaan jotain, mitä yksin haastattelussa oltaessa ei välttämättä tulisi mieleen. Ryhmähaastattelut auttavat haastateltavia myös peilaamaan ajatuksiaan toistensa kanssa. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 60-62.) Yksilöhaastattelu tilanteessa läsnä on haastattelija ja haastateltava. Yksilöhaastattelu mahdollistaa tiedonkeruun haastateltavalta ilman ryhmädynaamisia ilmiöitä. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 32.)

Haastattelut valittiin yhdeksi oppinäytetyön menetelmistä, jotta peliryhmä saataisiin osallistettua opinnäytetyön tuotoksen kehittämiseen. Katsottiin, että tämä

olisi peliryhmälle luontaisin tapa tuoda esiin heidän näkemyksiään ja tavoitteitaan, joilla pelinkehittämistä sitten suunnattiin kohti heidän näkemyksiään. Ryhmähaastatteluiden avulla kerättiin tietoa myös, jotta pystyttiin etenemään pelinkehittämisen prosessissa. Haastatteluiden avulla peliryhmä siis muokkasi tuotoksesta heidän näkemyksensä mukaisen, ilman että opinnäytetyöntekijän näkemys muovasi tuotosta. Ensimmäinen peliryhmän haastattelu suoritettiin, ennen kuin pelistä oli olemassa ensimmäistä prototyyppiä, jotta peliryhmä voitiin osallistaa pelinkehittämiseen alusta lähtien. Ryhmähaastatteluita suoritettiin myös jokaisella pelikerralla. Viimeisellä kokoontumiskerralla peliryhmä haastateltiin, jotta saatiin palautetta syntyneestä tuotteesta. Tämän vuoksi ryhmähaastatteluita suoritettiin läpi koko opinnäytetyön prosessin. Toimeksiantajalle suoritettiin yksilöhaastattelu, jotta saatiin hänen arvionsa ja palautteensa syntyneestä tuotteesta.

6 Opinnäytetyön vaiheet

6.1 opinnäytetyön taustaa

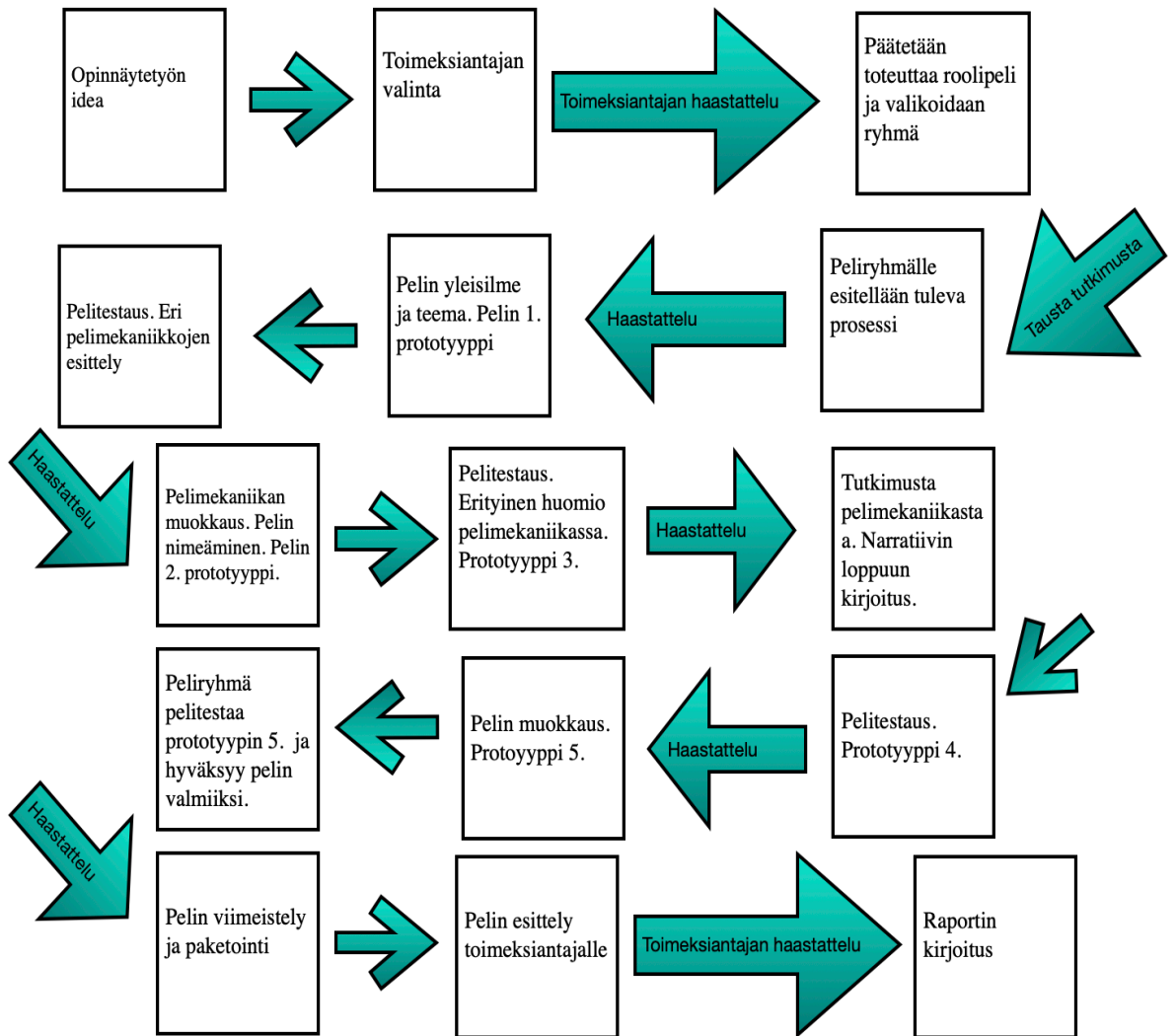
Idea opinnäytetyöhön lähti opinnäytetyöntekijän omasta kiinnostuksesta peleihin ja pelaamiseen. Opinnäytetyöntekijä oli myös havainnut toimiessaan erilaisissa sosiaalialan toimipisteissä ja ympäristöissä asiakkaiden kiinnostuksen pelaamista kohtaan. Tästä kumpusi ajatus pelien ja pelillistämisen tarkoituksellisesta hyödyntämisestä sosiaalialan kentällä.

Opinnäytetyöntekijä etsi itselleen toimeksiantajaa, joka olisi kiinnostunut pelien potentiaalista sosiaalialan kentällä ja jolla olisi jo valmiiksi kiinnostunut ja säännöllisesti kokoontuva peliryhmä. Tällainen toimeksiantaja löytyi Heinolan kaupungin nuorisopalveluista ja ryhmä Heinola Skeletoreista.

Opinnäytetyöntekijän ja opinnäyttyötoimeksiantajan ensimmäisessä tapaamisessa käytiin läpi opinnäytetyön tavoitteita ja muodostettiin yhteinen käsitys kohderyhmästä ja sen aktivoinnista. Yhdessä päätettiin myös opinnäytetyön tuotoksen linjaus eli roolipeli.

Peliryhmän ensimmäisellä tapaamiskerralla opinnäytetyöntekijä esitteli opinnäytetyön tavoitteet ja tuotoksen idean. Peliryhmän kanssa käytiin läpi myös roolipeelaamisen perusteet ja yhteiset toimintamallit ja ryhmän säännöt. Peliryhmältä kerättiin suostumus käyttäen kirjallista suostumus pohjaa (liite 3). Opinnäytetyön tekijä teemahaastattelua hyödyntäen keräsi ryhmältä ideoita pelinkehittämistä varten. Peliryhmä ideoi ja esitti toiveita koskien pelin tarinan tematiikkaa. Tarinan teemaan haluttiin kuuluvan keskiaikaisia sekä sci-fi elementtejä. Peliryhmä myös toivoi pelin käsittelevän aiheita kuten yhteistyö, yhteistoiminta ja jokaisen omien vahvuuksien esiintuominen.

Opinnäytetyöntekijä teki opinnäytetyön teoreettiseen taustoitukseen liittyvää kartoitusta. Tämän lisäksi opinnäytetyöntekijä tutustui myös erilaisiin roolipeleihin. Tämän taustakartoituksen jälkeen opinnäytetyöntekijä siirtyi kehittämään pelin ensimmäistä prototyyppiä. Näitä pelinkehittämisen vaiheita esitellään tarkemmin alla olevassa kuviossa (kuvio 1) sekä seuraavassa kappaleessa.



Kuvio 1. Taulukon neljä ensimmäistä vaihetta (Opinnäytetyön idea, Toimeksiantajan valinta, Päätetään toteuttaa roolipeli ja valikoidaan ryhmä, Peliryhmälle esitellään tuleva prosessi) esittelevät niitä vaiheita, jotka edelsivät pelinkehittämisen aktiivivaiheeseen astumista.

6.2 Kehittämisen prosessi

Opinnäytetyöhön liittyvän kehittämistyön tueksi otettiin prosessinarvioinnin menetelmä, jotta tehtyä kehittämistä voitiin kanavoida haluttuun suuntaan. Tämän lisäksi mukailtiin Mannisen kuusivaiheista pelinkehittämisenprosessia, jotta opinnäytetyön tuotosta eli peliä voitiin kehittää järjestelmällisesti.

Prosessiarviointi auttaa tunnistamaan hankkeen kannalta kaikkein kriittisimmät osatekijät ja vaikuttimet. Toimivaan ja tulokselliseen hankkeeseen kuuluu oleellisesti seuranta ja arviointia, sillä juuri palaute ja sen pohjalta toimiminen ovat osa tietoista ja muutoshaluista toimintaa. Prosessiarvioinnissa arviointi toimii ennen kaikkea palautteena ja hankkeen ohjaamisen välineenä. Hankkeen alussa asetetut tavoitteet täsmentyvät ja niitä voidaan pyrkiä ohjaamaan haluttuun suuntaan prosessiarvioinnin avulla. (Seppänen-Järvelä 2004, 17-19.)

Systemaattisen prosessiarvioinnin avulla voidaan tarkastella muutosprosesseja ja tuoda esille prosessin keskeisimmät piirteet. Se perustuu vahvasti tekijöidensä itsearviointiin ja kokemusten reflektointiin. Prosessiarvioinnin avulla voidaan tuoda esille prosessin luonne: millaisia taitekohtia prosessin aikana on koettu, kuinka ongelmatilanteita on ratkaistu, millaisia vaihtoehtoisia toimintatapoja on ollut tarjolla sekä millaisia innovaatioita on tehty ja tuloksia saavutettu. (Seppänen-Järvelä 2004, 19.)

Projektin aikana tehty jatkuva arviointi, prosessiarviointi, auttaa lopputuloksen parantamiseen. Toisin kuin hankkeen lopussa suoritettu arviointi prosessiarviointi auttaa suuntaamaan prosessia kohti toiminnan parantamista ja hankkeen ohjaamista. (Seppänen-Järvelä 2004, 21.)

Pelin tuotantoprosessiksi kutsutaan projektin toteutuksen toimintatapaa ja siihen käytettyjä menetelmiä, jonka tuloksena ja tuotoksena syntyy peli. Prosessissa kuvataan pelin kehitykseen sisältyviä työvaiheita, sekä niiden keskinäistä järjestystä. Pelialalla ei ole käytössä yksittäistä ja vakiintunutta prosessimallia pelien tuottamiseen. Kuitenkin voimme erottaa kuusi päävaihetta pelinkehitysprosessissa (Manninen 2007, 67-76.) Opinnäytetyön tuotteeksi valikoidun roolipelin kehittäminen mukaillee tätä kuusivaiheista Mannisen tuottamaa pelinkehittämisen mallia. Joitakin mallissa esiteltyjä prosesseja jouduttiin soveltamaan sopivimmaksi opinnäytetyön myötä kehitettävän pelin tarpeisiin ja lähtökohtiin. Prosessin selventämiseksi kappaleen loppuun on laadittu prosessia kuvaava havainnekuva (Kuvio 2.)

Pelin kehittäminen lähtee sen kohteena olevien asiakkaiden tai asiakkaan tarpeesta. Tämän lisäksi pelin kehittämisen taustalla tulisi olla jokin päämäärä tai

kohde, johon pyritään. Näiden lähtökohtien selvittäminen, sekä prosessin edessä syntyneen tuloksen peilaaminen näihin alussa asetettuihin päämääriin, helpottaa ratkaisujen tekoa koko tuotantoprosessin ajan. (Määttä & Nuottila 2016, 23-25).

Peliryhmän jokainen tapaamiskerta eteni seuraavasti: sen hetkisen peliprototyypin pelitestaaminen, yhteinen keskustelu teemahaastattelun runkoa mukaillen (liite 1). Jokaisen peliryhmän tapaamisen jälkeen opinnäytetyöntekijä analysoi haastattelun tulokset ja kehitti analyysin perusteella seuraavan prototyypin pelistä. Tarvittaessa opinnäytetyöntekijä hyödynsi haastatteluiden analyysistä saadun materiaalin lisäksi myös taustatutkimusta liittyen erilaisiin peleihin, pelimekaniikkaan ja pelien kehittämiseen.

1. Konseptivaihe. Pelin tuotantoprosessin ensimmäinen vaihe eli konseptivaihe aloitettiin valitsemalla pelityyppi, joksi valikoitui roolipeli. Asiakkaita ei vielä tässä vaiheessa osallistettu prosessiin, koska katsottiin tämän palvelevan parhaiten sekä opinnäytetyöprosessia että asiakkaiden motivaatiotason ja keskinäisten sosiaalisten suhteiden säilymistä - haluttiin siis välttää tilanteen ajautuminen väitteilyihin ja klikkiytymiseen.

Opinnäytetyöntekijä järjestää kartoittavan tapaamiskerran peliryhmän kanssa. Yhteisen ryhmäkeskustelun kautta kartoitettiin ryhmän tarpeita ja tavoitetta toiminnalle. Tämän lisäksi ideoitiin pelin kantava ajatus sekä aihepiiri yhdessä peliryhmän kanssa.

Pelin kantavaksi ajatukseksi valikoitui yhteistyö ja yhteistoiminta sekä jokaisen omien vahvuuksien esiintuominen. Pelin haluttiin myös olevan mekaniikaltaan mahdollisimman yksinkertainen ja helposti lähestyttävä, jotta myös pelaajat, joilla ei ole aiempaa kokemusta roolipeleistä voisivat osallistua pelaamiseen. Tarinan ympäristöksi ja pelimaailman teemaksi haluttiin Dungeons and Dragons tyylistä keskiajan tunnelmaa ritareineen ja lohikäärmeineen. Tämän lisäksi toivottiin avaruusolioita, jotka ovat tuoneet futuristista teknologiaa muinaisiin aikoihin. Nämä elementit sisällytettiin pelin tarinaan.

Opinnäytetyön prosessin aikana kerättiin tietoa hyödyntäen objektiivista hermeuttista menetelmää yhdistettynä ohjaavaan vertailevaan menetelmään, jotta voitiin kehittää opinnäytteen tuotosta eli Joenpään seikkailu -peliä. Tätä kehittämässä käytettyä tietoa saatiin haastatteluista saatua tietoa analysoimalla, tutustumalla muihin roolipeleihin ja tutkimalla roolipelejä käsittelevää mediaa ja kirjallisuutta. Jokainen peliryhmän tapaamiskerta päätettiin suorittamalla teemahaastattelu. Nämä haastattelut toteutettiin ryhmähaastatteluina. Haastattelun tukilistana käytettiin jokaisella kerralla samaa runkoa (liite1). Tämä helpotti etenemisen systemaattista arviointia sekä totutti haastateltavat rytmiin, jossa he tarkastelivat peliä kriittisesti ja innovoiden koko prosessin ajan. Haastattelulla pyrittiin kartoittamaan peliryhmän tuntemuksia pelistä sekä sen kehittämisestä; ideoita, joilla peliä voitaisiin edistää sekä etsittiin suuntaa, johon peliä vietäisiin. Haastattelutilanteet tarjosivat myös mahdollisuuden edistää peliryhmän yhteishenkeä, vahvistaa jokaisen osallisuutta ja kuulluksi tulemistä sekä löytää jokaisen voimavaroja.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla kerättyjen haastattelutietojen pohjalta opinnäytetyöntekijä alkoi kehittämään pelin teema ja yleisilmettä. Opinnäytetyöntekijä laati ensimmäisen version pelin alusta ja keräsi tietoa eri pelimekaniikoista.

2. Esituotantovaiheessa opinnäytetyön kehittäjä aloittaa kirjoittamaan pelille tarinaa ja rakentamaan erilaisia taistelun skenaarioita ja arvoituksia pelin sisällöksi. Näitä tarinoita, skenaarioita ja arvoituksia tuodaan peliryhmän testattavaksi. Tämän jälkeen niistä keskustellaan yhdessä peliryhmän kanssa. Näiden ryhmäkeskustelujen kautta haetaan uutta sisältöä ja ideoita pelin käsikirjoitusta varten sekä hiotaan entistä sisältöä paremmaksi.

Osallistujaryhmä myös suunnittelevat omat hahmonsensa ja toteuttavat heidän kuvauksensa haluamallaan tavalla (kirjoittaminen, piirtäminen tai muu). Opinnäytetyönkehittäjä vastaa pelimekaniikan suunnittelusta ja tarinan kokoamisesta sekä alustavan version tuottamisesta käytännössä, mutta peliryhmä ohjaa tätä prosessia haluamaansa suuntaan.

Opinnäytetyöntekijä esitteli laatimansa pelin alun peliryhmälle ja esitteli mahdollisia eri pelimekaniikkoja, joita voitaisiin hyödyntää pelissä. Peliryhmä pelitesti laaditun pelin alun. Teemahaastattelua hyödyntäen kerättiin peliryhmän palaute tuotoksesta ja valittiin pelin nimi.

Tärkeimmäksi ja haastavimmaksi suunnittelun kohteeksi nousee taistelumeکانikka ja hahmolomakkeet. Jotta peli olisi mahdollisimman helppo omaksua myös sellaiselle henkilölle, joka ei omaa kokemusta roolipeleistä, on näiden kahden aspektin oltava mahdollisimman yksinkertaisia. Toisaalta pelin mielekkyyden ja kiinnostavuuden säilyttämiseksi on niiden oltava myös sopivan haastavia ja monimuotoisia.

Opinnäytetyön kehittäjä suoritti taustatutkimusta tutustumalla erilaisiin roolipeleihin ja siihen, kuinka nämä aspektit ovat niissä ratkaistu. Hän kehitti tutkimuksensa pohjalta erilaisia tapoja luoda kehitettävälle pelille sopivaa taistelumeکانikkaa ja hahmolomakkeita.

Seuraavalla tapaamiskerralla peliryhmä pelitesti pelin keskittyen arvioimaan erityisesti valittua pelimeکانikka. Peliryhmältä kerättiin palaute hyödyntäen teemahaastattelua. Päätettiin muokata valittua pelimeکانikkaa, erityisesti taistelumeکانikkaa, jotta pelistä saataisiin tasapainoisempi.

Opinnäytetyön tekijä tutustui eri peleihin ja niiden sisältämiin pelimeکانikkoihin. Opinnäytetyöntekijä muokkasi pelimeکانikkaa tutkimuksen ja kerättyjen haastattelujen pohjalta sekä kirjoitti pelin narratiivin loppuun asti.

3. Prototyypivaiheessa peliryhmän kanssa pelitestattiin pelin prototyyppiä sen kehittyessä eteenpäin. Osallistujilta kerättiin kehittämisideoita ja ajatuksia ryhmäkeskustelujen sekä haastattelujen avulla ja näitä siirretään jatkuvasti pelinprototyyppiin.

Peliryhmä pelitesti peliä. Peliryhmältä kerättiin heidän näkemyksiään pelin narratiivista, pelin teemoista, pelikokemuksesta ja pelimeکانikasta. Opinnäytetyöntekijä muokkasi peliä haastattelun avulla kerättyjen näkemysten mukaisesti. Pelin lopullinen prototyyppi valmistui.

4. Tuotantovaiheessa peliryhmän kanssa päätettiin yhdessä, milloin pelikehittämisen prosessin katsottiin saavuttaneen päätöksensä ja mikä prototyyppi oli lopullinen versio pelistä. Peliryhmän näkemystä siihen mitkä pelinosat vaativat kuvitusta tiedustellaan ja tehdään päätös kuvituksen tarpeista. Pelin kuvituksesta vastaa pelinkehittäjä. Peliryhmä kuitenkin analysoi ja hyväksyi esitetyn kuvituksen.

Peliryhmä testasi pelin viimeisen prototyypin. Peliryhmä hyväksyi pelin valmiiksi ja viimeisteltiin julkaisua koskevat näkemykset.

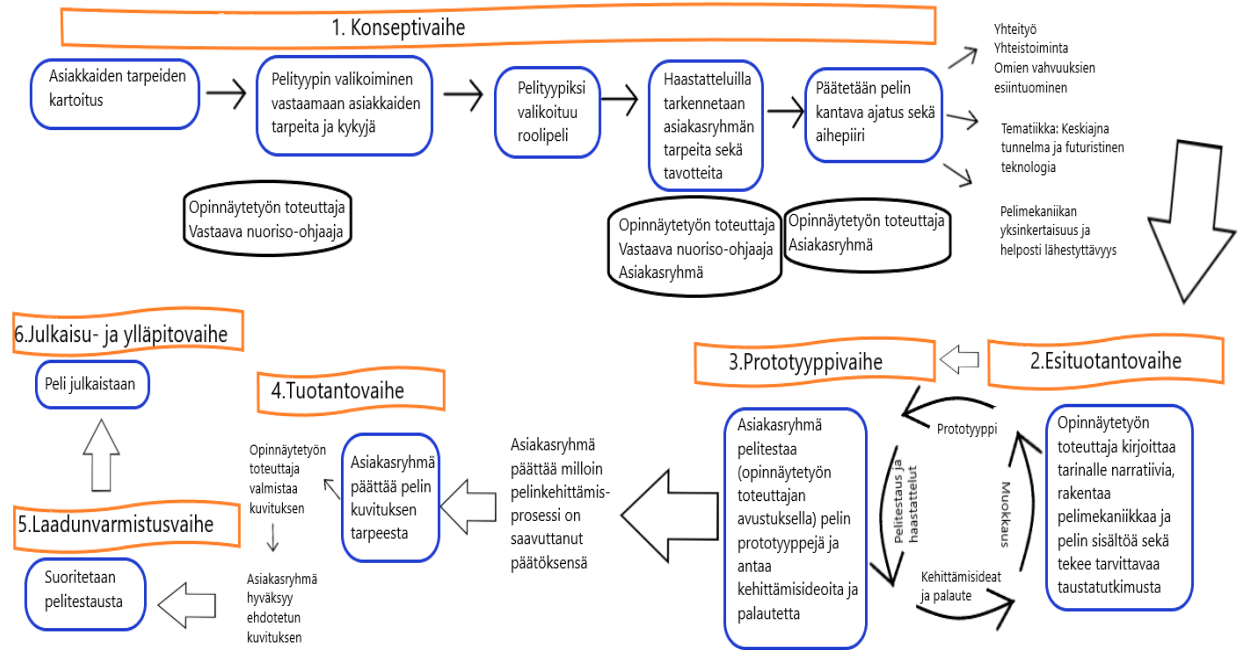
Pelin tarinan ja mekaniikan ollessa yhtenäinen ja alusta loppuun asti pelattava kokonaisuus, peliryhmältä kerätään vielä lopullinen palaute. Tämä palaute käsittelee peliä kokonaisuutena sekä koko pelinkehittämisen prosessia

Opinnäytetyöntekijä pakatoi syntyneen tuotoksen eli pelin julkaistavaan muotoon.

5. Laadunvarmistusvaiheessa tuotantovaiheen opinnäytetyön kehittäjä keskusteli toimeksiantajan kanssa ja käy läpi tuotosta. Opinnäytetyöntekijä esittelee tuotoksen toimeksiantajalle ja kerää häneltä teemayksilöhaastattelun kautta palautetta tuotoksesta.

Toimeksiantaja kiinnittää huomiota pelinvetäjälle asetettuihin vaatimuksiin ja siihen, että pelinvetäjän tulee pystyä hallitsemaan peliä vaikkei hänellä olisi aiempaa kokemusta roolipeleistä. Opinnäytetyön kehittäjä testaa peliä itsenäisesti ilman ryhmää ja kirjaa kokemuksensa keskittyen erityisesti pelin ohjeistusosioon.

6. Julkaisu- ja ylläpitovaiheen mukaisesti edetään kohti pelin lopullisen version julkaisua ja ylläpitovaiheeseen siirtymistä. Edellisessä vaiheessa saatujen kokemusten perusteella tarkasteltiin tarvetta kehittää tuotetta ja tehdään mahdollisia korjauksia. Päädyttiin säilyttämään kehitetty peli alkuperäisessä muodossaan, mutta lisätään lisäohjeistusta pelinvetäjälle pelin ohjeistusosioon, jotta kokemattomampikin pelinvetäjä kykenee ohjaamaan peliä. Peli on valmis julkaistavaksi ja peli julkaistaan opinnäytetyön yhteydessä. Opinnäytetyöntekijä kirjoittaa raportin opinnäytetyöprosessista.



Kuvio 2. Pelinkehittämisen prosessi. Oheinen kaavio kuvaa pelinkehittämisen prosessia opinnäytetyön tuotteen kehittämisessä.

7 Tuotoksen kuvaus

7.1 Tuotoksen kuvaus

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi *Joenpään salaisuus* -peli. Peli on luonteeltaan tarinallinen pöytäroolipeli. Kerronnallisen luonteensa vuoksi peli on mukautuvainen ja täten se soveltuu pelattavaksi erikokoisten ryhmien kanssa ja soveltuu useille asiakasryhmille. Peli sisältää ohjeistuksen, pelin, hahmolomakeen ja kuvituksen (liite 4).

Opinnäytetyön tavoitelluksi tuotteeksi valikoitiin peli ja nimenomaan pöytäroolipeli, koska tämän katsottiin yhdistävän pelillistämistä ja hyötypeleistä sekä osallistavasta draamasta saatavat edut. Pelillistäminen ja hyötypelit auttavat tuomaan esiin leikkisyyden, motivoinnin ja sosiaalisen kanssakäymisen edut. Kun taas osallistava draaman kautta päästään kosketuksiin yhteisöllisyyden, kasva-

tuksellisuuden, terapeuttisuuden ja luovuuden kanssa. Opinnäytetyön kautta syntynyt tuote eli *Joenpään salaisuus*-peli sisältää kaikki edellä mainitut edut. Tämän lisäksi asiakasryhmän kanssa käyty pelinkehittämisen prosessi myös onnistui tavoittamaan monia edellä mainittuja aspekteja.

Kehitettyssä pelissä pelaajat osallistuvat itse narratiivin luomiseen; näin heillä on mahdollisuus osallisuuteen ja heidän äänensä pääsee kuuluviin. Pelissä pelaajat eivät kilpaile toisiaan vastaan, vaan he pääsevät toimimaan yhteistyössä ja yhteisöllisesti voittaakseen pelin. Peli on suunniteltu niin, että sitä voidaan helposti muokata pelaajien taitotasojen ja kykyjen mukaan. Näin varmistetaan esteettömyys ja taataan kaikille mahdollisuus osallistua. Pelissä jokainen pelaaja pääsee hyödyntämään omia vahvuuksiaan. Lisäksi peli sallii pelaajien vapaasti ilmaista itseään ja tahtoaan ja näin viedä peliä haluamaansa suuntaan. Tämä myös mahdollistaa sen, että pelaajat voivat helposti kieltäytyä toiminnasta, joka tuntuu epämiellyttävältä tai uhkaa heidän hyvinvointiaan. Näin varmistetaan toiminnan vapaaehtoisuus alusta loppuun saakka.

Joenpään salaisuus -pelin pelaaminen ei vaadi erillistä pelilautaa tai mittavia valmisteluja. Se on täten toteutettavissa helposti ja lähes kaikissa olosuhteissa. Peli on myös suunniteltu niin, että siihen osallistuminen ei vaadi asiakkailta edeltävää osaamista tai perehtymistä roolipeleihin – näin pelaajat ovat keskenään tasa-arvoisia ja kaikilla on yhtäläiset mahdollisuudet osallistua toimintaan.

Peliin kuuluu ohjeet pelaajille, joissa selitetään lyhyesti roolipelaamisen perusteita, pelimekaniikkaa, ohjeet hahmonluomiseen ja yleisiä pelin sääntöjä. Pelistä löytyy myös hahmoloka, jonka avulla pelaajat voivat suunnitella itselleen hahmon. Peliin kuuluvat myös ohjeet pelinvetäjälle eli sille pelaajalle, joka on vastuussa pelintarinan viemisestä eteenpäin ja pelin sääntöjen toteutumisesta. Pelinvetäjän ohjeissa esitellään pelinvetäjän tehtävää, taistelumekaniikkaa, yleisiä vinkkejä pelinvetäjälle ja sitä kuinka pelaamista voi sujuvoittaa. Näiden lisäksi peli sisältää myös kuvituksen ja pelin tarinan.

Joenpään salaisuus -peliin on sisällytetty tehtäviä ja arvoituksia, joiden ratkaisu ja pelissä eteneminen vaativat jokaisen pelaajan osallistumisen niiden suorittamiseen. Näin voidaan kannustaa pelaajia yhteistyöhön ja varmistetaan että jokainen pelaaja pääsee osalliseksi peliin.

Peli myös sisältää arvoituksia ja tehtäviä, joiden tarkoitus on tarkastella jokaisen pelaajan vahvuuksia ja voimavaroja. Peli sisältää esimerkiksi kohdan, jossa pelaajat kohtaavat taikakaivon. Taikakaivon avulla heidän tulee luoda ase, johon he liittävät symbolin, joka kuvastaa piirrettä, jota heidän läheisensä heissä arvostavat sekä kilven, johon he liittävät symbolin, joka antaa heille voimaa arjessa.

Pelin loppuun on myös rakennettu kohta, jossa pelaajat pääsevät käymään läpi pelin esiin nostamia ajatuksia ja tunteita sekä päästämään irti pelin roolista ja pelistä. Näin mahdollistetaan kokemuksen purkamisen ja pelistä takaisin omaan elämään siirtyminen.

Pelin pelaaminen etenee vaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa pelaajien kanssa käydään läpi pelin säännöt ja pelimekaniikka. Toisessa vaiheessa pelaajat luovat itselleen hahmon hyödyntäen hahmolomaketta. Kolmannessa vaiheessa pelaajat pelaavat itse peliä. Tämä tapahtuu siis vastavuoroisessa dialogissa pelinvetäjän kanssa hyödyntäen pelin tarinaa ja siihen sisältyviä arvoituksia sekä tehtäviä ja kuvitusta. Neljännessä ja viimeisessä vaiheessa pelaajat purkavat kokemukseen pelistä ja siirtyvät pois pelimaailmasta takaisin arkeen.

7.2 Tuotoksen arviointi

Palautetta pelistä kerättiin sekä peliryhmältä että toimeksiantajalta haastatteluita hyödyntäen. Peliryhmän haastattelut toteutettiin ryhmähaastatteluna, joka oli teemahaastattelu (liite 2). Toimeksiantajan haastattelu seurasi samaa teemahaastattelun runkoa (liite 2). Toimeksiantajan haastattelu toteutettiin yksilöhaastatteluna.

Peli on muotoiltu niin, että se kannustaa pelaajia yhteistyöhön ja joissain kohdin vaatii jokaisen pelaajan osallistumista, jotta pelaajat voivat edetä pelissä. Tämä

piirre pelissä koettiin hyväksi sekä peliryhmän että toimeksiantajan puolelta. Peliryhmän pelaajat kokivat, että heidän pelissä mukanaan ololla oli merkitystä ja että jokaiselle annettiin mahdollisuus osallistua. Tämän koettiin vahvistavan ryhmään kuulumisen tunnetta. Eräs peliryhmäläisistä kirjoittikin: ”Kivaa oli että välillä kaikkien piti tehdä jotain että päästiin eteenpäin. Oltiin niin ku porukka”. Toimeksiantaja nosti myös esiin, että yhdessä pelaaminen ja näin yhdessä toimiminen kohti yhteistä päämäärää, toimii hyvänä työkaluna ryhmäyttämiseen.

Peliin sisällytettiin peliryhmän toivomia teemoja muun muassa yhteistyöstä, yhteistoiminnasta ja omista vahvuuksista. Peliryhmä koki, että nämä teemat oli sisällytetty peliin hyvin – ne olivat osa peliä, mutta eivät vieneet liikaa huomiota tarinasta ja itse pelin pelaamisesta. Kuten eräs peliryhmäläisistä kuvaili tätä: ”...silleen sopivasti. Ettei se lyö suoraan kasvoille, mutta kyllä se siellä on”. Toimeksiantaja arvioi myös, että nämä elementit olivat sisällytetty hyvin peliin. Hän katsoi niiden olevan myös tärkeitä teemoja kohdeikäryhmän kannalta ja erityisesti syrjäytymisvaarassa olevien nuorten aikuisten parissa, jotka harrastavat pelamista.

Peliryhmä koki pelin tarinan hyväksi. Erityistä kiitosta sai se, kuinka pelin tarinaan oli onnistuttu yhdistämään kummatkin peliryhmän toivomat elementit; keskiajan kuvasto sekä sci-fi elementti. Pelaajat kokivat, että tarina eteni loogisesti ja tarpeeksi nopeasti, jotta pelaajan mielenkiinto pysyi yllä.

Pelin pelimekaniikka jakoi peliryhmän mielipiteitä. Ne peliryhmän jäsenet, jotka eivät olleet aiemmin pelanneet roolipelejä, kokivat pelimekaniikan heidän tasolleen sopivaksi ja helpoksi oppia. He kokivat, että vaikeampi pelimekaniikka olisi mahdollisesti vähentäneet heidän pelinautintoaan ja jopa aiheuttaneet heissä halua lopettaa peliin osallistuminen. Ne peliryhmän jäsenet, jotka olivat jo kokeneita roolipelaajia, kokivat pelimekaniikan ajoittain jopa turhauttavan yksinkertaiseksi. Toimeksiantajan koki yksinkertaisen pelimekaniikan hyvänä ideana. Hän myös nosti esiin, että yksinkertainen pelimekaniikka helpottaa pelinjohtajana toimimista. Tällöin myös kokeneemmat ohjaajat voivat ottaa pelin käyttöön, kun pelimekaniikan oppiminen ja käyttäminen on helpompaa.

Pelin visuaalinen ilme koettiin sekä peliryhmän että toimeksiantajan puolelta pelin suurimmaksi kehityskohteeksi. Koettiin, että vaikei se vaikuta mitenkään pelin pelattavuuteen ja se yleisesti ottaen on roolipelien vähiten merkittävä osa, pelin visuaaliseen ilmeeseen panostamalla olisi voitu lisätä pelin houkuttelevuutta uusille pelaajille. Eräs peliryhmäläisistä totesi: ” No siis onhan tää vähä kotikutoisen näkönen, mutta eipä sitä kukaan pelatessa ajattele”.

Toimeksiantajalta saadun palautteen ja käytyjen keskustelujen mukaan myös ammattilaiset hyötyisivät pelillistämisen ja pelinkehittämisen menetelmistä. Saadussa palautteessa nousi esiin myös työkentällä esiin nouseva ilmiö, jossa asiakkaat tarvitsevat joskus roolin, jonka kautta voi käsitellä omia ajatuksiaan ja tunteitaan rohkeammin. Tällöin nämä ajatukset ja tunteet voidaan käsitellä sopivan etäisyyden päästä sekä säilyttää niin sanotusti ”omat kasvot”. Toimeksiantajalta saadun palautteen mukaan kehitetty peli juuri mahdollistaa omien ajatusten ja tunteiden käsittelyn sopivan roolin takaa sekä huomioi myös osallistujien vapaaehtoisen osallistumisen toimintaa.

Palautteessa nähtiin myös potentiaali ryhmäytymisen kannalta. Kun ryhmällä on jokin yhteinen tavoite ja päämäärä, jonka ympärille keräännyttäen ja toimitaan yhdessä, myös keskinäiset sosiaaliset suhteet kasvavat ja vahvistuvat. Toimeksiantaja myös katsoo, että juuri kehitetyn pelin tyyppiset pelit voivat tulevaisuudessa olla hyviä työkaluja tavoittaa niitä henkilöitä, jotka ovat syrjäytyneet ja käyttävät vapaa-aikaansa pelaamalla tietokonepelejä yksin. Yhdessä kasvokkain pelattavat roolipelit voisivatkin olla tapa saavuttaa nämä syrjäytyneet henkilöt sekä innostaa osallistumaan yhteiseen toimintaan ja yhteiskuntaan.

Haastatteluissa nousi esille myös potentiaalia pelinkehittämisprosessin käyttämisestä osana sosiaalialantyytä. Osallistujien vastauksissa korostui, että he olivat nauttineet pelin kehittämisestä ja suunnittelusta. Useat myös vastasivat, että olisivat kiinnostuneita osallistumaan pelinkehittämiseen myös jatkossa. He kokivat pelinkehittämisen kiinnostavana ja mukavana prosessina. Vastauksissa painottui myös yhteisen ideoinnin mukavuus ja mahdollisuus vaikuttaa. Eräs vastaajista kirjoittikin ”Oli mukavaa käydä läpi ja viilata pelimekaniikkaa yhdessä”. Näissä havainnoissa ja kokemuksissa korostuivat myös vertaistoiminnan kautta saadut

hyödyt, kuten yhteisöllisyys, kokemusten jakaminen ja ryhmään kuulumisen tunne.

8 Johtopäätökset

Ryhmän toiminta tarjoaa myös mahdollisuuden yhteisöllisyyteen, osallisuuteen ja vertaistoimintaan sekä yksilön omien voimavarojen löytämiseen. (Laimio & Karnell 2010, 10-11.) Julkaistussa pelissä ja siihen liittyvässä oppaassa käsitellään keinoja, joilla näitä teemoja voidaan vahvistaa pelin ja pelaamisen avulla sekä näin siirtää oman peliryhmän hyödynnettäväksi.

Vertaistoiminnan tavoitteena on muun muassa antaa osallistujalle mahdollisuuksia omien ongelmien tarkastelu vertaisista muodostuvan ryhmän kanssa, yhdessä ongelmiin ratkaisujen etsimiseen sekä oman identiteetin ja kehitysprosessien tarkasteluun ja rakentamiseen roolin ottamisen kautta. Vertaistoiminta onkin saanut tukevan jalansijan osana sosiaalialan toimintaa. (Laimio & Karnell 2010, 10-11, 14.) Roolipelit voisivat tarjota näitä samoja tavoiteltuja aspekteja kuin vertaistoiminnan kautta saavutetaan. Jos siis samoja hyötyjä, jotka on saavutettu vertaistoiminnalla, olisi mahdollista saavuttaa roolipelaamisen kautta – miksi sosiaaliala ei hyödyntäisi myös roolipelaamista menetelmänä?

Osallisuuden tunne vahvistaakin yksilön ja yhteisö suhdetta toisiinsa. Osallisuus on muun muassa merkittävä suojaava tekijä syrjäytymistä vastaan. (Nivala & Rynänen 2019, 26, 31-32). Opinnäytetyönprosessissa nousi esiin myös potentiaalia pelinkehittämisprosessin käyttämisestä osana sosiaalialantyytä. Pelin kehittämiseen osallistuneet kokivat monia samoja hyötyjä, joita voimme nähdä myös esimerkiksi vertaistoiminnassa. Näitä ovat muun muassa yhteisöllisyys, kokemusten jakaminen ja ryhmään kuulumisen tunne. (Laimio & Karnell 2010, 11.) Pelinkehittämisprosessiin osallistuneet toivat esiin myös kokemuksia osallisuudesta ja ryhmään kuulumisesta. Voimmekin siis todeta, että yhteinen ryhmässä tapahtuva pelin kehittäminen voisi tukea yksilön osallisuuden ja vertaisuuden tunnetta.

Pelinkesittämisen prosessia voitaisiinkin hyödyntää sosiaalialan työssä pohjana tavoitteelliselle yhteistoiminnalle, osallisuuden luomiselle, motivoinnille ja esimerkiksi ryhmäytymiselle. Peliä kehitettäessä ryhmä pääsee työskentelemään yhdessä kohti yhteistä tavoitetta. Kun varmistetaan kaikkien mahdollisuus vaikuttaa tavoitteeseen ja työskentelyyn, tämä avaa ovia kaikkien osallisuudelle ja näin saadaan myös motivoitua jokainen ryhmän jäsen työskentelyyn. Pelin kehittämiseen liittyy myös tietty kepeys ja leikkisyys, joka on omiaan luomaan pelillisyyden kautta osallistujille motivaatiota toimintaan. Motivaation kasvattaminen ja ylläpitäminen onkin tutkitusti juuri yksi pelillistämisen vahvuuksista. (Hamara, Koivisto & Sarsa 2014, 325-326 ja Ramirez & Squire 2014, 629.)

Yhteinen tarinan luominen ja roolin ottaminen voivat tarjota yksilölle mahdollisuuden oman arjen käsittelyyn draaman keinoin. Yksilö voi kohdata oman elämän ja arjen kipupisteitä ja muuttaa omaa käsitystään ympäröivästä maailmasta ja omasta itsestään. Nämä ovat keskeisiä teemoja ja hyötyjä osallistavassa draamassa. (Teerijoki & Lintunen 2001, 134.) Peli ja pelillistäminen sekä pelin kehittämisen prosessi voivat myös auttaa käsittelemään vaikeaksi koettuja aiheita. Kynnys lähteä puhumaan aiheista, jotka koetaan itselle vaikeiksi ja haastaviksi, voi olla este hakea ja saada apua koettuihin mielenterveyden ongelmiin. Pelissä osallistujat pääsevät ikään kuin leikin varjolla käsittelemään ja puhumaan heitä koskettavista ja mahdollisesti vaikeaksi koetuista aiheista. Peli myös nostaa esiin tilanteita, jotka kannustavat pelaajaa jakamaan omia ajatuksia ja esimerkiksi itsetuntemukseen liittyviä teemoja. Peli siis luo kepeän ja turvallisen tunnelman, mutta samalla myös nostaa esiin mielenterveyteen liittyviä aiheita, tämä voi motivoida yksilöä puhumaan mielenterveyteen liittyvistä ajatuksista. Nämä kaikki ovat myös piirteitä, jotka ovat keskiössä ehkäisevässä mielenterveystyössä ja syrjäytymisen ehkäisemissä (Tapio 2013, 14, 18-19.)

Osallistavassa draamassa ja erityisesti prosessidraamassa osallistujat luovat improvisaation keinoin yhteistä tarinaa omien roolihahmojensa suojasta. Tämä luo itsensä ilmaisulle ja kokemusten jakamiselle turvallisen tilan. (Rusanen 2005, 25-26.) Myös kehitetty peli mahdollistaa omien ajatusten ja tunteiden käsittelyn sopivan roolin takaa sekä huomioi myös osallistujien vapaaehtoisen osallistumisen toimintaa. Vaikka osallistuminen toimintaan on vapaaehtoista, voi pelaaminen

motivoida pelaajaa menemään oman mukavuusalueensa ulkopuolelle ja näin mahdollistamaan henkilökohtaista kasvua ja oivalluksia omasta itsestään.

Pelaaminen voi olla myös hyvä keino oppia yksilölle hyödyllisiä asioita. Näitä voivat olla esimerkiksi hyvinvointiin, ongelmien ennalta ehkäisemiseen tai sosiaaliin kanssa liittyvät aspektit. Nämä ovatkin teemoja, jotka ovat merkittävä osa ennalta ehkäisevää mielenterveystyötä. (Tapio 2013, 14, 18-19.) Kehitetty peli mahdollistaa tämän oppimisen muun muassa voimavara lähtöisten tehtävien ja vertaistoinnin kautta. Pelatessa kehitettyä peliä osallistujat pääsevät jakamaan kokemuksiaan ja oppimaan toisiltaan. Pelaaminen voisi siis opettaa osallistujalle keinoja ratkaista hänen elämässään ja arjessaan olevia pulmia. Tämä ajatus kokemuksista oppimisesta ja opettamisesta sekä kokemuksen kautta rakentuneesta asiantuntijuudesta on myös osa vertaistoinnin ydintä. Parhaimmillaan tämä toisten opettaminen ja toisilta oppiminen voi johtaa kummankin osapuolen voimaantumiseen. (Laimio & Karnell 2010, 12.)

Dialogissa muiden kanssa yksilö myös oppii kommunikaation taitoja ja kehittää omaa itseään. Samaa kehitystä pyritään myös vahvistamaan osallisuutta tukevassa toiminnassa. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 75.) Kommunikaatiossa ja dialogissa muiden kanssa yksilölle myös mahdollistuu sosiaalisen tuen saaminen sekä kokemukset empatiasta ja solidaarisuudesta. Näitä teemoja nostetaan esiin myös vertaistoinnissa. (Laimio & Karnell 2010, 14.) Dialogissa toisten kanssa yksilö voi tarkastella myös omaa olemistaan ja toimintaansa suhteessa itseensä ja muihin. Tähän pyritään myös osallistavassa draamassa. (Teerijoki & Lintunen 2001, 134.) Yhdessä roolipelaaminen ja kehitetty peli tarjoavatkin osallistujalle mahdollisuuden kommunikaatioon ja dialogiin toisen yksilön kanssa. Näin mahdollistaen taitojen kehittymisen, itsensä kehittämisen, osallisuuden, tuen saamisen, kokemukset empatiasta sekä mahdollisuuden tarkastella omaa toimintaansa suhteessa muihin.

Pelaamista ja kehitettyä peliä voidaan myös hyödyntää ryhmäytymisen tukena. Pelaaminen voi antaa yhteiselle toiminnalle pohjan ja suunnan, jota kautta tutustumisesta ja ryhmäytymisestä tulee helpompaa. Kehitetyn pelin tyyppiset pelit, joissa pelataan osana ryhmää ja kasvokkain, voivat tulevaisuudessa olla hyviä työkaluja tavoittaa niitä henkilöitä, jotka ovat syrjäytyneet ja viettävät paljon aikaa

pelaamalla tietokonepelejä. Yhdessä kasvokkain pelattavat roolipelit voivat tarjota motivoivan ja matalankynnyksen tavan saada nämä syrjäytyneet henkilöt taas osallistumaan yhteiseen toimintaan ja yhteiskuntaan. Onkin katsottu, että juuri yhdessä toimiminen ja sosiaaliset ominaisuudet ovatkin osa pelaamisen vetovoimatekijöistä ja potentiaalista. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 75.)

Aiemman tutkimuksen vähyys toi opinnäytetyön totuttamiseen omia haasteita. Koska toiminnaltaan ja tavoitteiltaan täysin yhteneväistä projektia ei ole aiemmin toteutettu, kohtasin prosessin edetessä ei-ennakoitavissa olevia tilanteita ja haasteita, kuten pelimekaniikan tasapainottamisen vaikeus. Toisaalta tämä antaa tehdyille tutkimukselle ja syntyneelle tuotteille tiettyä lisäarvoa. Parhaimmillaan tämä suoritettu uusi tutkimus voikin innostaa täysin uuden suuntauksen syntymiseen tutkimuskentälle.

9 Pohdinta

9.1 Luotettavuus ja eettisyys

Jotta hyvä tieteellinen ja eettinen käytäntö toteutuu, tulee kunnioittaa ihmisten itsemääräämisoikeutta antamalla heille mahdollisuus itsenäisesti päättää haluavatko he osallistua heille esitettyyn toimintaan. Keskeistä on myös selvittää heidän suostumuksensa heistä hankittavaan tietoon sekä siihen millaista tietoa heille annetaan. Eettisessä ja hyvässä tieteellisessä toiminnassa tulee pyrkiä siihen, että osallistujan antavat suostumuksensa asiaan perehtyneesti ja riittävien tietojen pohjalta. Tätä perehtymistä ja riittävien tietojen saamista tulee tukea kertomalla toiminnan sisällöstä tavalla, jonka osallistujat voivat ymmärtää. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 25).

Opinnäytetyössä mukana oleva Heinola Skeletors peliryhmän jäsenet ovat täysi-ikäisiä ja heiltä pyydettiin suostumus opinnäytetyöhön osallistumiseen (liite 3). Peliryhmänjäseniä myös informoitiin opinnäytetyön luonteesta, toteuttamistavasta sekä painotetaan osallistumisen vapaaehtoisuutta, jotta suostumus voitiin hankkia. Katsottiin, että voimme puhua ryhmästä Heinola Skeletors käyttäen siitä sille kuuluvaa nimeä, sillä ryhmä on kaikille avoin ja siihen voi liittyä kuka vain.

Ryhmä ei ole antanut itsestään tarkkaa kuvausta, joka määrittelisi ryhmäläisiä minkään leimaavaan piirteen mukaan. Ryhmä ei myöskään pidä itsestään minkäänlaista rekisteriä. Eli opinnäytetyöhön osallistuneita ei voida tunnistaa ryhmän nimen perusteella, eikä heistä voida tunnistaa mitään piirteitä ryhmään kuulumisen perusteella.

Toimeksiantajan kanssa solmittiin toimeksiantosopimus. Tähän käytettiin Karelia-ammattikorkeakoulu laatimaa sopimus pohjaa. Tutkimuslupaa ei katsottu tarpeelliseksi, sillä kaikki opinnäytetyöhön osallistuvat osapuolet ovat täysi-ikäisiä ja päätäntävaltaisia eikä opinnäytetyöhön liity aspekteja, jotka vaatisivat erillistä tutkimuslupaa.

Osallistujien haastatteluista saatava aineisto oli ainoastaan tekijän hallussa ja sen analysoinnin jälkeen tämä aineisto tuhottiin. Haastateltavat/peliryhmän jäsenet tulevat myös esiintyvät anonymieinä koko projektin ajan sekä haastatteluissa.

Tapahtuvalle toiminnalle ja tapaamiselle luotiin myös rajat ja yhteiset säännöt. Säännöissä painotettiin toisten kunnioittamista, luottamuksen ylläpitämistä, hyväksyvää ilmapiiriä ja jokaisen mahdollisuutta osallistua omalla tavallaan. Näin kokoontumistilanteista saatiin luotua osallistujille turvallisia sekä luottamuksellisia.

9.2 Oppimisprosessi ja ammatillinen kasvu

Minulla on kokemusta monien eri ikäisten ja taustaisten ryhmien kanssa toimimisesta monella eri kentällä. Kokemukseni koostuu alan työ-, vapaaehtoistyö- ja harjoittelujaksoista eri oppilaitoksissa tehtävästä työstä ja opettamisesta, järjestötyöstä, erityistä tukea tarvitsevien kanssa tehtävästä työstä, mielenterveys-, varhaiskasvatus-, päihdekuntoutus- ja rikosseuraamustyöstä sekä erilaisesta koulutustyöstä ja ohjaamistyöstä. Opinnäytetyön prosessin aikana pääsin ammentamaan aiempaa osaamistani sekä täydentämään sitä ja oppimaan uutta. Aiemman ammatillisen kokemuksen ja teoretiedon yhdistäminen opinnäytetyöni

prosessiin auttoi minua jäsentelemään kokemus- ja tietopohjaani uuden näkökulman avulla ja vahvistamaan aiempaa osaamistani samalla laajentaen ammatillisia kykyjäni.

Opinnäytetyötä tehdessä pääsin hyödyntämään sitä kokemusta, osaamista ja teoriaa, joita olin omaksunut opintojeni aikana. Pääsin konkretisoimaan opinnoissa saavuttamani tiedon ja osaamisen samalla tuottaen jotain hyödyllistä ammattikentälle, jolle olen siirtymässä. Projektin toteuttaminen ja siinä onnistuminen tuki ammatillista kasvuani ja loi itsevarmuutta omasta ammattitaidostani.

Opinnäytetyötä tehdessäni pääsin perehtymään pelin tuotantoprosessiin ja pelin kehittämiseen. Opinnäytetyön myötä opin laajan projektin suunnittelua, toteuttamista, arviointia ja raportointia. Tämä myös avasi uuden näkökulman ammatilliseen kehittämistyöhön ja uusien hankkeiden prosessiin. Suunnitelmallisuus, dokumentointi ja prosessin linjojen noudattaminen takaavat projektin onnistumisen ja luotettavuuden. Opinnäytetyössä kehitetty peli seurasi ennalta määriteltyä tuotantoprosessia, mutta samankaltainen prosessimaisuus heijastui myös itse oppinäytetyön kirjoittamiseen. Näitä prosessin raameja voidaan myös havaita ja hyödyntää kaikilla sosiaalialan kentillä tapahtuvilla kehittämistöissä.

Tärkeä osa opinnäytetyön prosessia oli myös jatkuva itsereflektointi ja oman toimintani arviointi. Tätä reflektointia tukivat osallistujilta saatu palaute ja toimeksiantajan kanssa käydyt keskustelut. Itse reflektion myötä tunnistin oman osaamisen, vahvistin kuvaa itsestäni ammatillisena ja sain itseluottamusta siirtyä ammattikentälle. Oivalsin myös, että on tärkeä suunnata kohti ja kehittää sitä minkä koen vielä kentältä puuttuvan ja minkä merkitys asiakkaiden elämänlaadulle ja mielekkyydelle on suuri. Lisäksi sain rohkeutta tarttua ja lähteä kehittämään niitä aspekteja, joiden käsittelystä ja kehittämistä hyötyvät yhteiskunta, ammatillaiset ja mitä tärkeimmin: yksilöt.

9.3 Kehitysideoita menetelmien kehittämiseen

Opinnäytetyöprosessin aikana esiinnoussut puute ajankohtaisesta ja riittävästä tutkimuksesta, joka käsittelee pelillistämistä sosiaalialan työssä, on selvä merkki

tarpeesta jatkotutkimukselle. Tämä tutkimus rikastaisi sosiaalialan tieteellistä- ja toiminnallistakenttää ja voisi avata ovia uudenlaiseen asiakastyöhön, asiakkaiden motivointiin, luoviin menetelmiin ja itsereflektioon.

Tieteellisen työn ja tutkimuksen lisäksi olisi otollista myös kehittää lisää välineitä sosiaalialan työkentälle. Näitä voisivat olla pelillistämiseen ja erityisesti roolipelaamiseen nojaavat erilaiset pelit. Tämän lisäksi perehtyminen pelillistämiseen liittyvien työpajojen järjestämiseen voisi hyödyttää sosiaalialan kenttää. Jatkuvaa ammatillista kasvua tukevilla työpajoilla sosiaalialan kentällä työskentelevät, tai sinne suuntaavat, voisivat perehtyä pelillistämisen ja erityisesti roolipelien tarjoamasta hyödystä omalle työlleen ja asiakkailleen.

Tutkimusta ja toimintaa tulisi myös kohdistaa yhteisen ja yhteisöllisen pelinkehittämisen prosessin tarkasteluun. Opinnäytetyöni nosti esiin myös asiakkaiden kuvauksia niistä hyödyistä ja kokemuksista, joita he kokivat yhteisestä pelinkehittämisen prosessista. Tuleva tutkimus aiheeseen voisi nostaa esiin yhteisen pelinkehittämisen prosessin hyötyjä asiakastyölle.

Lähteet

- Ahtiainen, V. 2000. Terveysalan opiskelijoiden kokemuksia saamastaan ohjauksesta oppimispäiväkirjan pitämisestä käytännön harjoitteluissa. Kuopion yliopisto. Terveystieteiden tiedekunta. Pro gradu.
- Casal, S. 2017. Dungeons & Dragons opetti yhden sukupolven pelaamaan roolipelejä – löytääkö uusi sukupolvi noppien ääreen? <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/12/02/dungeons-dragons-opetti-yhden-sukupolven-pelaamaan-roolipeleja-loytaako-uusi> (Viitattu 6.4.2018)
- Dale, S. 2014. Gamification: Making work fun, or making fun of work? Business Information Review, Vol. 31(2), 82–90.
- Duggan, K. & Shoup, K. 2013. Business Gamification for Dummies. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Meyer, B., & Sørensen, B. H. (2011). Serious games in education: A global perspective. Aarhus, DNK: Aarhus University Press.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu 6 Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. <https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/951-44-5939-3.pdf> (Viitattu 26.3.2018)
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2005. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Hamari, J. & Huotari, K. 2012. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective . 17-22. <http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf> (Viitattu 1.4.2018.)
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, 3025-3034. https://people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari_et_al-does_gamification_work.pdf (Viitattu 1.4.2018.)
- Heinolan kaupungin nuorisopalveluiden toimitakertomus 2018. https://www.heinola.fi/library/files/5c5a8a85566ff8907000038b/Heinolan_nuorisopalveluiden_toimitakertomus_2018.pdf (Viitattu 10.9.2020)
- Hirsijärvi, S. & Hurme, H. 2001. Tutkimushaastattelut: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Karelia-ammattikorkeakoulu. 2018. Opinnäytetyön ohjeet. Karelia-ammattikorkeakoulu. https://student.karelia.fi/fi/opinnot/oppari/opinnaytetyo_asiakirja_kirjasto/Karelia_opinnaytetyon_ohje.pdf (Viitattu 10.4.2018)
- Kekkonen, J. 2008. Vertailevan tutkimuksen haasteita. Tieteessä tapahtuu. Vol. 26, Nro 3-4, 2008, 32-37
- Kilpiäinen, S. 2003. Odotetaan käytäntöä ja saadaan teoriaa. Rovaniemi. Yliopistopaino.

- Komonen, K. 2013. Mistä syrjäytymisessä on kysymys? Syrjäytyminen käsitteenä ja puheena. Teoksessa Ronkainen, J & Punamäki, M. Nuoret ja syrjäytyminen Itä-Suomessa. (toim.). 15-34. <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/55484/URNISBN9789515883674.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Viitattu 6.4. 2018)
- Laimio, A. & Karnell, S. 2010. Vertaistoiminta – kokemuksellista vuorovaikutusta. Teoksessa Laatikainen, T. Vertaistoiminta kannattaa. (toim.). Inkeroinen: Solver palvelut Oy, 9-20.
- Liljamo. P. 2016. Hyötypelit: Historia ja tulevaisuus. Kajaanin Ammattikorkeakoulu. Tradenomi (AMK), Luonnontieteiden ala. Opinnäytetyö.
- Manninen T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja - ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Michael, D. & Chen, S. 2005. Serious Games: Games that educate, train, and inform. New York: Premier -Trade
- Määttä, M. & Nuottila, E. 2016. Opas peliliiketoimintaa. Oulun Ammattikorkeakoulu. Pelialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Nivala, E. & Rynänen, S. 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Tallinna: Printon Trükikoda.
- Nuoristotakuu 2013. Eduskunnan aineistot. Sisällöllinen toimitus Turja, T & Ruusu, P. https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/kotimainen_oikeus/LATI/Sivut/nuorisotakuu.aspx (Viitattu 1.7.2019)
- Ramirez, D. & Squire, K. 2014. Gamification and learning. Teoksessa Walz, S. P. & Deterding, S. (toim.) The Gameful World. Cambridge, Massachusetts : MIT Press 2014, 629-652.
- Ronkainen, J. 2013. Nuorten syrjäytyminen - Kuka puhuu, kenen äänellä ja mistä pitäisi puhua? Teoksessa Ronkainen, J & Punamäki, M. Nuoret ja syrjäytyminen Itä-Suomessa. (toim.). 15-34. <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/55484/URNISBN9789515883674.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Viitattu 6.4. 2018)
- Routio, P. 2005. Tutkimusmenetelmät. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Rusanen, S. 2005. Osallistavan teatterin lajeista. Teoksessa Korhonen, P & Airaksinen, R. (toim.). Hyvä hankaus – teatteri lähtöiset menetelmät oppimisen ja osallisuuden mahdollisuuksina. Helsinki: Gummerus Kirjapaino Oy, 24-31.
- Saarinen, E. 1994. Filosofia. Porvoo: WSOY
- Seppänen-Järvelä, R. 2004. Prosessiarviointi kehittämissuunnitelmassa: Opas käytäntöihin. FinSoc Arviointiraportteja. Stakes:4/2004.
- Tapio, M. 2013. Ehkäisevän päihde- ja mielenterveystyön määrittely ja ohjaus – lait, strategiat ja ohjelmat. Teoksessa Tapio, M. & Kuula, T. Selkenevää, myötätuulta - Ehkäisevä päihde- ja mielenterveystyö nuorisosalalla. (toim.). 14-33. http://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/09/humak_selkenevaa_myota-tuulta_verkko2_2.pdf (Viitattu 6.4.2018)
- Teerijoki, P. & Lintunen, J. 2001. Kohtaamisia eri tiloissa – Osallistavan teatterin näyttämöt. Teoksessa Korhonen, P. & Østern, A. (toim.). Katarsis – Draama, teatteri ja kasvatus. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy, 131-150.

- Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. 2010. Ehkäisevä mielenterveystyö kunnissa – Aineistoa suunnittelun tueksi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Väistö, P. 2005. LARP sosiaalialan työssä - Seikkailukasvatuksen näkökulmia live-roolipeleihin. Pohjois-Karjalan Ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma.
- Yliruokanen, K. 2017. Pelit - Aikuissosiaalityön käyttämätön mahdollisuus. <https://www.talentia-lehti.fi/pelit-aikuissosiaalityon-kayttamaton-mahdollisuus/> (Viitattu 6.4.2018)
- Ängeslevä, S. 2014. Level Up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum.

Haastattelurunko

1. Mitä vielä muuttaisitte? Miten voisi parantaa? Pitäisikö jotain lisätä tai poistaa pelistä?
2. Mikä oli pelin vahvin kohta?
3. Mikä oli pelin heikoin kohta?
4. Muita esiin tulleita asioita tai kommentteja?

Kyselylomake

1. Miltä pelin suunnitteluun osallistuminen tuntui?

2. Miltä pelin pelaaminen tuntui?

3. Oivalsitko tai huomasitko pelatessa taikka pelinkehittämisprosessin aikana joitain asioita omasta itsestäsi tai yhteistyössä toimimisesta?

4. Haluaisitko jatkossakin pelata roolipelejä yhdessä muiden kanssa? Miksi?

5. Haluaisitko jatkossa osallistua tämän pelin kehittämiseen? Miksi?

Peliryhmään osallistujien suostumus pohja

Osallistujan nimi: _____

Olen tietoinen peliryhmän toiminnasta sekä sen pohjalta laadittavasta pelistä ja opin-
näytetyöstä.

Annan suostumukseni siihen, että antamani palaute dokumentoidaan. Annan myös
suostumukseni siihen, että dokumentoitua palautettani voidaan hyödyntää pelin kehit-
tämässä sekä opinnäytetyön raportissa.

Osallistujan allekirjoitus: _____

Nimenselvennys: _____

Päivämäärä ja paikkakunta: _____

Peli ”Joenpään salaisuus”

Joenpään salaisuus - roolipeli

Pelin kesto: 1-2 tuntiin

Pelaajien määrä: 2-10 (tämän lisäksi yksi pelinvetäjä)

Tarvikkeet: d20 noppa. Kännykkä, johon asennettu Google kääntäjä sovellus. Seuraavat pelinosat tulostettuna: Yksi hahmolomake, jokaista pelaajaa kohtaan, kartta (jonka reunoilla outoa tekstiä), Joenpään kaupungin kartta, kultistien kutsu (leikkaa palasiksi), ovi-arvoituksen symbolit, ovi-arvoituksen tarina, kuusikulmaisen huoneen kartta, kivilaatat, lentolehtinen.

Ohjeet pelaajille

Tämä on roolipeli, jossa jokainen pelaaja luo itselleen hahmon ja eläytyy tämän hahmon rooliin. Tässä pelissä ei ole lautaa, vaan peli tapahtuu pelaajien mielessä ja yhteisissä keskusteluissa. Peliä johtaa pelinvetäjä. Yhdessä pelinvetäjän kanssa sinä ja muut pelaajat luotte mielikuvitusmaailman, jossa te liikutte, taistelette ja seikkailette.

Peli etenee kolmen askeleen kautta:

1. Pelinvetäjä kertoo sinulle miltä ympäristösi näyttää ja mitä ympärilläsi tapahtuu.
2. Sinä ja ryhmäsi kuvaillette mitä haluatte tehdä/kuinka toimitte.
3. Pelinvetäjä kertoo tekojenne ja toimienne seuraukset.

Ja muistakaa, että ette taistele toisianne vastaan - tämä ei ole kilpailu. Ette pyri voittamaan toisianne, vaan toimitte yhteistyössä voittaaksenne pelin tuomat haasteet ja esteet.

Jos peli vaikuttaa nyt hämmentävälle, älä pelkää, kaikki selkenee pelin edetessä. Ja mikä tärkeintä: käytä mielikuvitustasi, eläydy rooliisi ja pidä hauskaa!

Peli alkaa sillä, että jokainen pelaaja luo itselleen hahmon, joka tulee seikkailemaan tässä mielikuvitusmaailmassa. Hahmon luomista helpottamaan käytetään hahmolomaketta.

Kirjoita hahmolomakkeeseen:

- Keksi hahmollesi nimi
- Keksi hahmollesi rotu (kääpiö, ihminen, haltia tai muu olento)
- Keksi hahmollesi ammatti/tausta (Onko hahmosi esimerkiksi kauppias, merirosvo, ritarit, leipuri, salamurhaaja tai onko hänen taustansa jokin muu)
- Päätä kuinka jaat käytettävissäsi olevat 5 taitopistettä

Taitopisteet: Sinulla on käytettävissä 5 pistettä, jotka voit jakaa ja sijoittaa haluamiisi piirteisiin. Voit sijoittaa niitä:

1. Osumapisteisiisi (tämä lisää hahmosi kestävyyttä taisteluissa). (Osumapisteittesi lähtötaso on 15.)
2. Voimaasi (tämä auttaa hahmoasi voimaa vaativissa tehtävissä)
3. Ketteryyteesi (tämä auttaa hahmoasi ketteryyttä vaativissa tehtävissä, kuten kiipeäminen ja tasapainoilu)

Peli ”Joenpään salaisuus”

4. Älykkyytesi (tämä auttaa hahmoasi älykkyyttä vaativissa tehtävissä, kuten ansojen havaitseminen huoneessa tai tietojen saaminen keskusteluissa).

- Piirrä (tai kirjoita) hahmosi muotokuva
- Kirjoita hahmosi taustatarina
- Kirjoita hahmosi ikä, pituus sekä silmien ja hiusten väri

Ohjeet pelinvetäjälle

Pelinvetäjän tehtävä on toimia kertojana, pelin ohjaajana ja erotuomarina.

Valmistautuaksesi peliin lue tarina kerran läpi ja varmista että sinulla on kaikki tarvittavat tarvikkeet.

Tehtävänäsi on kuvailla pelaajille pelin tapahtumia ja ympäristöä, jossa he ovat. Tämän apuna toimii pelinrunko tarina. Siinä kuvataan pelin kannalta tärkeimmät tapahtumat ja ympäristöt. Mutta pelinvetäjänä sinun tehtäväsi on rakentaa pelaajiesi kanssa tämän rungon ympärille omaa tarinaanne. Keksi rohkeasti omia tilanteita ja ympäristöjä! Improvisoi! Maalaa pelaajien mieleen eläväisiä ja yksityiskohtaisia kuvauksia ja kertomuksia maailmasta, jossa he seikkailevat. Hyvä pelinvetäjä kuvailee tilanteita ja maailmaa kaikilla aisteilla! Mille tilanne näyttää? Onko ilmassa jokin tuoksu? Miltä tilanne kuulostaa? Aistivatko pelaajat jotain muuta?

Pelinvetäjä toimii myös pelin erotuomarina. Pelaajat kertovat sinulle mitä he haluavat erinäisissä tilanteissa tehdä ja sinun tehtävänäsi on päättää onnistuvatko he siinä. (Muista kertoa myös epäonnistumiset osana tarinaa. Älä kerro pelaajalle vain, että hän epäonnistuu yrityksensä, vaan kerro epäonnistuminen sisään tarinaan ja kuvaile sitä ja sen seurauksia).

Helpottamaan erotuomarina toimimista, pelissä käytetään ajoittain noppia. Taisteluissa pelaajat heittävät noppaa määrittelemään onnistuvatko he hyökkäyksessä vai eivät. Samaa mekaniikka voidaan myös käyttää taisteluiden ulkopuolella. Esimerkiksi jos pelaajasi haluaa kiivetä puuhun, voit pyytää häntä heittämään noppaa ja lisäämään tähän ketteryys-lukunsa. Pelinvetäjänä sinä määrittelet puuhun kiipeämisen vaikeusasteen.

Pelaaja: ”Haluan koittaa kiivetä tuohon puuhun ja tähytää sen latvasta”

Pelinvetäjä: ”Heitä d20 (eli noppaa, jossa numerot yhdestä kahteenkymmeneen) ja kerro minulle hahmolomakkeesta löytyvä ketteryys-lukusi”

Tässä vaiheessa pelinvetäjä miettii puuhun kiipeämisen vaikeusasteen. Jos pelimaailmassa on ollut sateinen päivä ja ilta alkaa jo hämärtyä, tämä tekee kiipemisestä haastavaa. Pelinvetäjä päättää, että pelaajan tulee saada vähintään 10 onnistuakseen tehtävässä eli kiipeämisessä.

Pelaaja: ”Heitin 5 ja ketteryys-lukuni on +2 eli sain yhteensä 7”.

Pelinvetäjä: ”Keräät kaikki voimasi ja venyttelet saadaksesi lihaksesi valmiiksi koitosta varten. Tuijotat edessä olevaa puuta intensiivisesti. Laitat kätesi vasten puun kosteaa runkoa vasten ja alat kiipeämään kohti latvaa. Pääset etenemään jonkin matkaa ylös pitkin runkoa. Tunnet itsesi ylpeäksi ja varmaksi. Tämähän onkin aika helppoa. Kunnes! Yhtäkkiä tunnet, kun kaarna sormiesi alla käy liukkaaksi ja et saa enää siitä otetta. Kätesi lipeävät puun pinnalta ja mätkähdät maahan selällesi. Siellä maatessasi katselet puuta, joka melkein pilkaten heiluttelee oksiaan tuulessa”.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Vinkkejä pelinvetäjälle

- Tee itsellesi muistiinpanoja pelin edetessä. Kirjaa paperille keksimiesi hahmojen nimet ja kyvyt sekä heidän aseensa ja omistamansa esineet. Tee saman tyyppisiä muistiinpanoja myös pelaajien hahmoista sekä pelin muista tärkeistä kohdista. Taisteluisissa muistiinpanojen tekeminen auttaa sinua laskemaan mikä pelaamistasi vihollishahmoista on vielä elossa.
- Muista eläytyä ja värittää tarinaa myös tavalla jolla kerrot sitä! Mieti millaisia eleitä ja ilmeitä voisit käyttää tarinan värittämiseksi. Tai millaisia erilaisia puheääniä ja aksenteja tarinasta löytyvillä hahmoilla voisi olla.
- Jos yksi pelaajista hallitsee peliä liikaa esimerkiksi puhumalla toisten pelaajien päälle, voit luoda tarinaan hänelle esteen. Tällainen este voi esimerkiksi olla loitsu, joka estää häntä puhumasta, kunnes pelaajat löytävät vastaloitsun.
- Jos taas joku pelaajista on arka ja epävarma, voit pyrkiä luomaan hänen varmuutta käyttämällä omia hahmojasi rohkaisuun. Jokin hahmoistasi voi kysyä tämän pelaajan mielipidettä käsiteltävään asiaan ja tämän jälkeen antaa pelaajalle positiivista palautetta.

Taistelut

Taisteluisissa, jokainen pelaajan hahmo ja vihollishahmo saavat vuorollaan hyökätä. Hyökkäys alkaa aina vihollisten hyökkäysvuoroilla, ellei pelaajilla ole yllätysetua. Jokainen vihollishahmo hyökkää vuorollaan ja tämän jälkeen jokainen pelaaja hyökkää vuorollaan. Järjestys pysyy samana taistelun loppuun asti.

(Vihollishahmot pyrkivät yleisesti aina hyökkäämään lähimmän pelaajan hahmon kimppuun).

Taisteluisissa käytetään d20 noppaa eli noppaa jossa ovat numerot ykkösestä kahteenkymmeneen. Jokainen pelaaja heittää hyökkäysvuorollaan tätä noppaa määrittelläkseen onko hyökkäys onnistunut. Pelinvetäjä pelaa vihollisten hyökkäysvuorot.

Nopan tulos merkitsee seuraavia:

1= Hyökkäys epäonnistuu kriittisesti. Pelaaja, joka heittää ykkösen joutuu yhden vuoron ajaksi syrjään pelistä (hänen miekkansa jää esimerkiksi kiinni maahan) tai häneltä vähennetään osumapiste (hän lyö itseään miekalla jalkaan). Pelinvetäjä määrittelee pelaajalle tapahtuvan vahingon.

2-5= Pelaaja ei osu kohteeseensa.

6-8= Pelaaja tekee kohteeseensa 1 osumapisteen verran vahinkoa.

9-11= Pelaaja tekee kohteeseensa 2 osumapisteen verran vahinkoa.

12-14= Pelaaja tekee kohteeseensa 3 osumapisteen verran vahinkoa.

15-19= Erittäin hyvä osuma. Pelaaja tekee kohteeseensa 4 osumapisteen verran vahinkoa.

20= Kriittinen osuma. Jos hyökkäys kohdistuu vihollishahmoon, tämä kuolee heti. Jos taas hyökkäys kohdistuu pelaajan hahmoon, tämän osumapisteet tipahtavat yhteen. Pelaajan

Peli ”Joenpään salaisuus”

hahmo on lopun taistelun ajan maassa pökertyneenä, muttei kuolleen. (Pelaajan hahmo voidaan parantaa joko taikajuomalla tai ruualla).

Pelaajien hahmot eivät voi kuolla taisteluissa. Pelaajien hahmojen osumapisteet voivat laskea yhteen, jolloin pelaaja on lopun taistelun ajan maassa pökertyneenä ja virkoaa taistelun päätyttyä.

Aseet: Aseet ja kyvyt voivat parantaa nopan tuloksia. Esimerkiksi jos pelinvetäjä pelaa hiisi-hahmoa, hän tarkastelee hiisi-hahmon kuvausta.

Hiisi: Panssari: +2. Hyökkäys: +2. Osumapisteet: 8

Tämä tarkoittaa, että kun pelaajan hahmo hyökkää hiiden kimppuun hiidellä on +2 panssari. Eli jos pelaaja heittää nopalla luvun 6, joka yleensä johtaisi yhden osumapisteen menettämiseen, hiiden panssari suojaa häntä eikä hiisi ota vahinkoa. Sillä pelaajan saamasta nopanluvusta vähennetään panssaritaso eli 2. $6-2=4$.

Hyökätessä hiisi-hahmo taas lisää nopanlukuunsa +2. Eli jos hiidellä pelaava pelinvetäjä heittää hyökätessään nopanluvun 8, joka johtaisi yhden osumapisteen menettämiseen hyökkäyksen kohteelle, lisätään nopanlukuun +2. $8+2=10$ eli tällöin hyökkäyksen kohteena oleva hahmo menettää kaksi osumapistettä.

Pelin mielenkiinnon säilyttämiseksi älä paljasta pelaajille heidän vihollistensa panssari, hyökkäys tai osumapisteidensä tasoa.

Osumapisteetkuvastavat hahmon terveyttä ja elinvoimaa, kun ne putoavat nolnaan hahmo kuolee.

Pelaajat aloittavat panssaritasolla nolla ja hyökkäystasolla 0 ja heidän osumapisteensä ovat 15-20 väliltä. Pelin edetessä heille mahdollisuus löytää ase ja kilpi, jonka jälkeen pelaajien panssari on +4 ja hyökkäys +4.

Yllätysetu: Ryhmäläiset saavat aloitus vuorot hyökkäyksessä eli hyökkäävät ennen vastustajia.

Joenpään salaisuus

Seikkailumme alkaa Heinävaaran kylästä. Teidät on kutsuttu saapumaan Heinävaaran tunnetuimpaan, ja ainoaan, tavernaan. Taverna on pieni, tuskin tavallista tupaa suurempi, mutta täynnä elämää ja viiskettä. Se on koko kylän kohtaamispaikka, jossa solmitaan sekä kauppasopimukset että avioliitot. Te olette saapuneet tänne Viljo Kivenkaivajan käskystä, joka nyt istuu tavernan perällä olevan suuren pöydän ääressä ja viittoo teitä istuutumaan.

Viljo kertoo ryhmälle itsestään ja työstä johon hän on ryhmän palkannut. Samalla ryhmäläiset esittelevät hahmonsa toisilleen (ja Viljolle). Voit varmistaa Viljon hahmossa, että jokainen pelaaja saa mahdollisuuden esitellä hahmonsa ja osallistua keskusteluun.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Viljo Kivenkaivaja ja hänen veljensä Valmari Kivenkaivaja pyörittävät tunnettua ja tuottoisaa kaivosbisnestä, jonka päämaja sijaitsee Joenpään kaupungissa. Viljo on palkannut ryhmän kuljettamaan vankkurit Heinävaaran kylästä turvallisesti ja joutuisasti Joenpäässä sijaitsevalle Kivenkaivaja Oy:n päämajalle. Palkkio tehdystä työstä maksetaan päämajalla ja se on 5 kultarahaa jokaiselle. Viljo painottaa, ettei vankkurien sisältöä saa tutkia ja ainoastaan hänen tarvitsee tietää mitä vankkureissa on, sen sisältö ei kuulu ryhmäläisille. Keskustelun lopuksi Viljo ilmoittaa itse lähtevänsä edeltä ratsastamaan kohti Joenpäättä ja tapaa ryhmän taas Kivenkaivaja Oy:n päämajalla.

Ryhmä lähtee matkustamaan kohti Joenpäättä. Kysy ryhmäläisiltä, miten he matkustavat: kuka istuu vankkureissa ja ohjaa hevosia? Ketkä kävelevät rinnalla? Mistä he keskustelevat keskenään?

Hiekkatie teidän jalkojenne alla narskuu ja põlisee. Tietä reunustaa ikivanha metsä, jonka korkeat männyt ja kuuset näyttävät tummilta ja lähes uhkaavilta. Olette jo matkanneet puoli päivää ja taittaneen kaksi kolmas osaa matkastanne. Mutta mitä tuolla edessä on?... Tuolla missä tie kaartaa mutkaan?

Ryhmä näkee edessään tiellä makaavan kahden kuolleen hahmon ja heidän kuolleet hevosensa. Kohdassa, jossa tie kaartaa ja kapenee niin, että metsä kummaltakin puolelta lähes koskettaa tien laitoja. He eivät voi kiertää toista reittiä Joenpäähän, tämä veisi liian pitkään. He eivät voi myöskään kiertää tien sivusta sillä metsä estää tämän. He eivät voi ajaa vankkurien kanssa hahmojen yli. Jos ryhmäläiset haluavat tarkastella tilannetta tarkemmin: älykkyyks testit 15. Jos läpäisevät kuulevat metsästä kummaltakin puolelta supinaa ja ivallista naurua. Jos päättävät hiipiä metsään, saavat yllätys edun hiisiin.

Metsässä, kummallakin puolella, on hiisien väijytys. Nämä pienet ja ilkeämieleiset hahmot ovat tunnettuja varastelijoita ja he kokoontuvatkin usein joukoilla kylvämään tuhoa muita rotuja olivoita, kunnes vetäytyvät luoliinsa nauttimaan saamastaan saalista ja aiheuttamastaan tuhosta.

Hyökkäävän hiisijoukon koko on yhtä suuri kuin ryhmän eli ota peliin yhtä monta hiistä kuin pelaajakin. Puolet hiisistä taistelevat jousin ja puolet miekoin.

Hiisi

Panssari: +2. Hyökkäys: +2. Osumapisteet: 8

Taistelun jälkeen, kun pöly laskeutuu ja saatte taas tasattua hengityksenne rytmin, katselette ympärillenne. Huomaatte vankkurienne hieman vaurioituneen, mutta se on vielä tarpeeksi ehyt taittamaan lopun matkan Joenpäähän. Maassa maakaavat myös voittamanne hiidet sekä aiemmin huomaamanne ratsastajat ja ratsut. Mitä teette?

Hiisillä ei ole mitään ottamisen arvoista, heidän aseensa ovat ruostuneita ja ajan kuluttamia, heidän vaatteensa väärän kokoisia ja vieläpä hirveän hajuisia.

Ratsastajat ovat kaksi kääpiö miestä, joilta hiidet ovat jo ottaneet kaikki aseet ja arvotavarat. Mutta toisen ratsastajan alta löytyy salkku, joka sisältää kartan ja yhden parantavan taikajuoman jokaista pelaajaa kohtaan. (Taikajuoma parantaa pelaajan täysin eli hän saa takaisin kaikki osumapisteensä. Voidaan käyttää vain kerran).

Anna pelaajille kartta. Kartta on kirjoitettu kielellä, jota ryhmäläiset eivät ymmärrä.

Jatkavat matkaa kohti Joenpäättä.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Saavutte Joenpään kaupunkiin. Kaupunki on entinen kukoistava kääpiöiden markkinakaupunki, jonka pääelinkeino on ollut ostaminen ja myyminen - tietysti kohtuuttoman suurilla voitoilla. Moni vankkuri ja kauppias on kulkenut läpi tämän kaupungin, mutta nyt kadut ammottavat tyhjyyttä. Ainoat henkilöt, joita näytte ovat nopeasti kaduilla kotiensa suojaan juoksevia henkilöitä ja ikkunaluukkujaan pelokkaasti sulkevia kaupungin asukkaita. Kaupungissa on myös aavemaisen hiljaista, voitte kuulla vain heikkoa muminaa asuntojen sisältä ja tuulessa heiluvien mainoskylttien vinkumista.

Aseta pöydälle pelaajien eteen Joenpään kaupunginkartta.

Kaupungin asukkaat, jotka ovat kääpiöitä, eivät luota ulkopuolisiin. Jos joukossa on kääpiöhahmo, voi auttaa kaupunkilaisia luottamaan ryhmään.

1. Vilhelmiinan vankkurikorjaamo. Karun näköinen lyhyehkö nainen, jonka näkyvässä oleva ihon on kokonaan täynnä erinäisiä arpia – toiset vanhoja toiset paljon tuoreempia. Ehdottaa, että voi korjata vankkurit ja tehdä niistä entistä upeammat... kohtuullista korvausta vastaan tietenkin (2 kultarahaa). Kertoo, että läheisillä vuorilla tapahtuu, jotain outoa – outo näkyjä ja ääniä. Kummallisia henkilöitä viitoissa liikkuu myöhään yöllä. Hän ja pari hänen kaveriaan päättivät erään pitkän taverna illan jälkeen käydä tarkistamassa tilanteen. Ja näki asioita... jotka... jotka... eivät ole mahdollisia! Osioittaa yhtä suurta arpea ja kertoo saaneensa sen silloin. Sanoo: ”ÄH! En halua puhua siitä! Parempi ettette tiedä! Parempi ettei kukaan tiedä! Haluatteko että korjaan vankkurinne vai tuhlaatteko vain lisää aikaani!?”.
2. Leipomo Munkkipossu. Mukava pullantuoksuinen pariskunta. Lapset ovat nähneet viime aikoina erilaisia painajaisia. Lapset myös ovat väittäneet nähneensä läpinäkyvän lentävän ihmisen. Pariskunta ei usko lapsiensä puheita. ”Miten muka ihminen voi olla läpinäkyvä! Voi niitä höpsöjä nöpönassuja! Ei niiden tarinoita voi uskoa! Ovat tainneet taas hiipiä tavernaan kuuntelemaan hupsuja tarinoita niistä kultisteista!”. Jos pitävät matkalaisista antavat näille jokaiselle yhden leivän ilmaiseksi. (Yksi leipä parantaa yhden osumapisteen verran).
3. Hyppivän hevosen taverna. Hiljainen taverna. Vain muutama asiakas. Joista kaikki lopettavat keskustelun ja kääntyvät katsomaan ryhmäläisiä, kun he astuvat sisään. Baarimikko ei puhu ryhmälle paljoa, ilmaisee ainoastaan, että kaupunkilaiset eivät enää luota ulkopuolisiin. Hetken aikaa tavernassa oltuaan eräs pimeässä nurkassa istuva kääpiö viittoo ryhmälle, että he tulisivat hänen luokseen. Kääpiö on nimeltään Tauno Kivikäsi. Hän kertoo, että huhujen mukaan kultistit kokoontuvat, jokaisen täyden kuun aikaan jossain kylän lähellä, mutta ei tiedä missä. Kultistit suorittavat siellä, jotain riittejä. Tauno purskahtaa itkuun ja kertoo: ”He veivät tyttäreni! Ne katalat pirulaiset! Saisivat tyttäreni liittymään heihin! Viaton tyttäreni! Hän oli aina niin kiltti... Mansikka ei tehnyt muuta kuin tykkäsi lukea ja pelata pelejä... Eikä minulla ollut aikaa hänen peleilleen, eikä hänellä ollut ystäviä. Se on minun vikani, että hän lähti heidän matkaansa! Olen köyhä puunhakkaaja ja minun täytyy työskennellä auringonnoususta auringonlaskuun, jotta pystyn elättämään meidät. Minulla ei ollut tarpeeksi aikaa Mansikalle ja siksi hän liittyi kulttiin. Hän vain kaipasi ystäviä ja tekemistä! Ottakaa minut mukaanne! Haluan pelastaa tyttäreni!”. Jos ryhmä päättää ottaa Taunon mukaansa, Tauno liittyy joukkoon.

Peli ”Joenpään salaisuus”

4. Kirjakauppa Sulkakynä. Nuori kääpiö nainen ylläpitää kauppaa. Kun ryhmä astuu sisään hän on uppoutuneena innokkaasti lukemaan, jotain suurta vanhaa kirjaa ja tuskin huomaa ryhmän tuloa. Jos ryhmä pyytää hän suostuu tutkimaan kartan tekstiä ja kyselee mistä olette saaneet sen. Tunnistaa, että muinaisia kääpiö symboleita, mutta kukaan ei ole puhunut tätä kieltä vuosiin. Sanoo: ”Ellei ellei...Ei! Se on mahdotonta! Ja sitä paitsi aivan liian vaarallista! Ei! Ei! Ette te voisi! Ei! Mahdotonta!”. Kertoo, että on kuullut huhuja kultisteista, jotka ovat alkaneet kokoontua lähistöllä. Ja kaupunki siksi aivan peiloissaan. Outoja asioita tapahtunut ja kaupungin asukkaita kadonnut. Ja kertoo, että ei ole varma, mutta uskoo kerran nähneensä yhden näistä kultisteista hämärällä kujalla, kun oli palaamassa peli-illasta ystäviensä kanssa. Ja vannoo että näki samanlaista kirjoitusta kultistin kaavussa.
5. Kivenkaivaja Oy eli määränpää, johon ryhmän tulee viedä vankkurit. Menette paikalle. Heti kun ryhmä astuu sisään oven vieressä olevat kaksi kääpiötä tarttuvat ensimmäiseen sisälle tulijaan. *Näette, että huoneessa on 8 muuta kääpiötä, joista kaikki ovat raskaasti aseistettuja. He voittaisivat taistelun ylivoimaisesti. Ison pöydän ääressä istuu vanhempi vankkarakenteinen kääpiö, joka on lyhyt – siis lyhyt jopa kääpiöksi- mutta vahvan näköinen. Hän kysyy teiltä möreällä ja vaativalla äänellä ”Ketä te olette? Ja mitä te haluatte?”.* Pöydän ääressä istuva kääpiö on Valmari Kivenkaivaja. Valmari epäilee, että kuulutte kultisteihin. Ryhmän tulee vakuuttaa, etteivät kuulu kultisteihin tai syntyä taistelu. Valmari kyselee, miksi olette niin myöhässä toimituksen kanssa. Kertoo, ettei Viljo Kivenkaivaja ole saapunut Joenpäähän sovitusti. On huolissaan veljestään ja kertoo Viljon käyttäytyneen kummallisesti viime aikoina. Ei suostu ottamaan vankkureita vastaa, koska ei tiedä mitään sopimuksesta, jonka olette sopineet Viljon kanssa. Sanoo: ”Sama kai se on, että pidätte vankkurit ja hevoset siihen asti, että Viljo palaa. Kuka tietää, jos vaikka itse onnistutte löytämään hänet! Itseasiassa, jos onnistutte löytämään hänet voin luvata teille jokaiselle 2 kultakoilkkoa”. Ryhmä omistaa nyt vankkurit ja kaksi hevosta.

Jos ryhmä tutkii vankkurien sisällön, he löytävät laatikoittain tummanpunaisia kaapuja, joiden selkämyksissä on samoja outoja symboleita kuin kartassa. 2 leipää pelaajaa kohtaan. (Yksi leipä parantaa yhden osumapisteen verran). Lisäksi löytävät silputun paperilapun. Anna pelaajille paperin palaset.

Ilta on juuri laskutumassa ja tänä yönä on täysi kuu. Ryhmä päättää matka kohti kultistien kokoontumispaikkaa.

Jos ryhmäläiset laittavat päälle kaavut saavat yllätysedun hyökkäykseen (eli hyökkäävät ensin ja yllättävät kultistit).

Illan viimeisten valonsäteiden langetessa joukkonne ylle matkaatte kohti kultin kokoontumispaikkaa. Ilta on rauhallinen ja kuljette hiljaa kohti määränpäättänne. Matkan puolivälissä näytte tiellä, jonkin matkaa edessänne kaksi lyhyttä hahmoa. Erotatte iltahämärässä juuri ja juuri, että hahmoilla on päällään tumman punaiset kaavut ja vaikuttaa kuin he eivät olisi vielä huomanneet teitä.

Voivat ohittaa hahmot, jos ryhmäläisillä päällään kaavut - tietä vartioivat kultistit olettavat ryhmäläisten kuuluvan kulttiin. Mutta, jos ohittavat tietävät vartioivat kultistit nämä liittyvät mukaan myöhempään taisteluun, taistelun kolmannella vuorokierroksella.

Jos päättävät hyökätä, saavat yllätysedun joko hiipimällä pimeyden turvin kultistien kimppuun taikka pukeutumalla kaapuihin.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Kultisti

Panssari: +2. Hyökkäys: +2. Osumapisteet: 10

Saavutte poukamaan. Näette rannan läheisyydessä, suurella kivialttarilla on pieni musta laite. Tuo mystinen laite näyttää tuottavan pienen valonsäteen ulos itsestään. Huomaatte myös (kaksinkertainen määrä pelaajien määrää kohtaan) tummanpunaisiin kaapuihin pukeutunutta kultistia, jotka ovat puoli ympyrässä ja rukoilevan kädet laitetta kohti kurotettuna. Laitteen lähellä, kivialttarin edessä on polvistuneena yksi kultisti, jolla on violetti kaapu ja hän lausuu rukousta suureen ääneen: ”näytä meille tie, kerro kuinka ratkaisemme arvoituksen. Ja anna meille suojelusta ja voimaa kylän valtaukseen. Teemme sinun nimessäsi!”. Näytte alttarin luona myös kaksi läpinäkyvää hahmoa, jotka näyttävät tanssivan – he ovat pukeutuneet kummallisesti. Heillä on yllään vaatteet jonkalaisia ette ole koskaan nähneet.

Kultisti

Panssari: +2. Hyökkäys: +2. Osumapisteet: 10

Johtava kultisti

Panssari: +2. Hyökkäys: +3. Osumapisteet: 15

Tanssivat hahmot eivät tee mitään taistelussa. Miekat ja nuolet menevät niistä vain läpi ja ne eivät tunnu edes huomaavan teitä - jatkavat vain aavemaista tanssiaan. (Ovat hologrammeja, joita laite tuottaa).

Taistelun alkaessa Mansikka (Taunon tytär) taistelee kultistien puolella. Tauno yrittää huutaa tyttärelleen, mutta tämä ei kuulee isäänsä miekkojen kalskeen läpi. Kunnes jossain vaiheessa Taunon huppu putoaa päästä ja Mansikka tunnistaa isänsä ja vaihtaa heti puolta ryhmäläisten ja isänsä tueksi.

Johtava kultisti paljastuu Viljo Kivenkaivajaksi.

Pyri varmistamaan, että johtava kultisti eli Viljo Kivenkaivaja pysyy elossa. (Jos kuitenkin kuolee taistelun tiimellyksessä Mansikka voi kertoa ryhmälle seuraavat tiedot). Kiinni otettu Viljo Kivenkaivaja anoo ryhmäläisiä: ”Ei säästäkää minut! Pyydän! Voin kertoa teille kaiken!”. Ryhmäläiset voivat uhkailla Viljoa tai sopia Viljon kanssa, että säästävät hänen hengen vastineeksi tiedoista. Viljo kertoo: ”Legendamme kertovat, että suuri kääpiö kuningas hajotti voimakkaan kristallin (niin monta kuin on pelaajaa) osaan ja käski alaistensa piilottaa kristallin osat ympäri linnoitustaan, jottei se joudu vääriin käsiin. Kristalli kätkee sisäänsä voimakkaan salaisuuden. Salaisuuden siitä kuinka löytää saavuttaa sisäinen rauha ja onni, mutta väärissä käsissä se voi johtaa tuhoon ja väärin käyttöön. Olemme ikuisuuksien ajan etsineet ratkaisuja tähän suureen salaisuuteen. Kunnes vuosi sitten löysimme kartan, joka osoittaa tuon linnoituksen paikan, mutta kartan teksti oli salattu. Olimme jo menettää toivomme, kunnes löysimme tämän (ositaa alttarilla olevaa kapistusta) mystisen laitteen. Legendan mukaan suuret taivasjumalat laskeutuivat metalliratsullaan taivaista ja lahjoittivat tämän ihmeen suurille johtajillemme. Uskomme sen paljastavan meille kartan salaisuudet, emme ole vain kyenneet selvittämään miten. Tämä...tämä...tämä symboli liittyy salaisuuteen jotenkin...en vain tiedä kuinka...”. Viljo alkaa piirtää kuviota tai numerosarjaa hiekkaan (piirrä perille kännykkäsi näytön aukaisu koodi

Peli ”Joenpään salaisuus”

ja ojenna se pelaajille). Viljo jatkaa: ”Nyt tiedätte kaiken minkä minäkin tiedän, joten anon uudelleen säästää minut. Antakaa armoa”.

Ryhmä matkustaa takaisin kaupunkiin. Luovuttavat Viljon kyläläisille. Kyläläiset kiittävät. Taverna tarjoaa ilmaisen majoituksen ja niin paljon ruokaa ja olutta kuin vain jaksavat syödä ja juoda, uusia vaatteita pimenevien iltojen suojaksi, kuten villahanskoja, huiveja ja viittoja, joiden selkään ei ole kirjailtu kultistien tekstejä. (Muistuta pelaajia, että lisäävät nämä hahmolemakkeeseensa). Kivenkaivajat maksavat ryhmäläisille heille kuuluvat palkkiot.

Viljo antaa ryhmälle myös pussukan (tai jos ovat huonoissa väleissä tai Viljo kuollut, pussukka löytyy Viljon kaavun taskusta ja kyläläiset antavat sen ryhmälle). Pussukassa on jokaiselle sormuksen. Sormus on hopeinen ja siinä on paikka jalokivelle, mutta ei jalokiveä.

Tauno ikuisesti kiitollinen. Niin myös Mansikka. Kertoo liittyneensä kultisteihin vain, koska halusi ystäviä. Kumpi olisi, joku toinen jonka kanssa lukea kirjoja ja pelata. Jos neuvovat kirjakaupan pitäjän luo. Mansikka ja kirjakaupanpitäjä ystävystyvät ja auttavat ryhmäläisiä laitteen kanssa.

Laitte on kännykkä. Asenna puhelimeesi Google Kääntäjä sovellus ja sijoita se aloitusnäyttösi keskelle ja siivoa muut sovellukset pois aloitusnäytöltä. Valitse käännöskieleksi venäjä -> englanti. Pelaajat voivat kääntää kartan tekstin kuvakäännös ohjelman (pieni kamera symboli) avulla suoraan kartasta. Teksti kääntyy englanniksi: ”Great power can be used together. It can happen badly or well, only you decide, which one. It allows you to find happiness or create unhappiness. You will find great strength, traveling deep inside and connecting their strength.” Ja ”Leave your horse and follow on the blue road into my heart”. (Suomeksi: ”Suuri voima voidaan valjastaa yhdessä. Se voi palvella pahaa tai hyvää, vain te päätätte kumpaa. Sen avulla voitte saavuttaa onnen tai tuottaa epäonnea. Suuren voiman löydätte, kun matkaatte yhdessä syvälle sisimpään ja yhdistätte voimanne.” ja ”Jättäkää hevosenne ja seuratkaa sinistä tietä sydämeeni”).

Ryhmä lähtee kaupungista kohti vuotta seuraten jokea.

Kohtaavat tien laidassa patsaan. Patsaan takana menee polku kohti pientä keidasta, jonka keskellä on lähde täynnä kirkasta vettä. Eivät pääse polulle ja keitaalle, koska sitä ympäröi tiheän pensaikon muodostama aita – patsas näyttää olevan ikään kuin portinvartija polulle. Patsas on liian painava siirrettäväksi ja liian liukas kiivettäväksi.

Tie, jolla ryhmä seisoo on hiekkatie ja myös patsasta ympäröi hiekka. Muuten nurmikkoa ja metsäistä kangasta sekä pensaikkoa.

Patsas kuvaa vanhaa velhoa, jonka kasvoilta paistavat kuluneet vuodet ja niiden tuoma viisaus. Patsaan toinen kurottaa teitä kohti sormet harallaan ja toinen käsi on avoinna aivan kuin se haluaisi pidellä jotakin. Patsaan jalustaan on kaiverrettu tekstiä. Vaikka aika ja luonnonvoimat ovat kuluttaneet sitä, pystytte kuitenkin lukemaan seuraavat tekstit:

”Voin peittää kaupungit ja olin aikoja sitten vuori. Voin sokeuttaa miehet ja heidän lapsensa rakentavat minusta linnoja. Mittaan aikaa ja olen itse iäisyyksien ikäinen. Yksin mahdun neulan päähän, joukkona peitän maita”.

Peli ”Joenpään salaisuus”

”Ei lihaa tai luuta. Ei höyheniä tai suomuja. Silti niissä on kaikki sormet peukaloo myöten”.

Ensimmäisen arvoituksen ratkaisu on ”hiekkä” eli ryhmäläisten tulee asettaa avonaiseen käteen hiekkää. Tällöin patsas sulkee kätensä ja patsaan sisältä kuuluu mekaanista kolinaa.

Toisen arvoituksen ratkaisu on hanska eli ryhmäläisten tulee asettaa toiseen käteen hanska.

Kuulette, kun patsaan sisäiset mekanismit naksahtelevat ja kolahtelevat. Patsas alkaa hiljalleen siirtyä ja paljastaa taakseen kätkeytyneen polun ja keitaan. Lähdeettä ympäröi pieni kivi-reunus, johon on kaiverrettu tekstiä.

Teksti kaiteessa: *”Kerro minulle se, mikä antaa sinulle voimaa elämässäsi ja se, mitä itse annat läheisillesi - niin annan sinulle voimaa ja suojelusta”.* Ohjeista pelaajia piirtämään hahmolemakkeeseen: *”1. Ase, johon liitätte symbolin, joka kuvastaa sitä asiaa/piirrettä, jota annatte läheisillenne. Mitä annatte läheisillenne? Mitä läheisenne teissä arvostavat? Kuuntelutaito, huumori, tuki, huolenpito, iloisuus, kärsivällisyys? 2. Kilpi, johon liitätte symbolin, joka kuvastaa sitä asiaa, joka antaa sinulle voimaa arjessa. Onko se jokin rakas harrastus? Perhe, ystävät, läheiset? Musiikki, lukeminen tai muu? Luonto, oma rauha tai kaupungin syke?”.* (Jos joku pelaajista ei halua piirtää, voi tällöin myös kirjoittaa kuvauksen). Kerro pelaajille: *”Voit miettiä onko tämä kohta, missä sinun ja hahmosi ovat yhteneväisiä. Eli ovatko nämä piirteet/asiat omia piirteitäsi ja omasta elämästäsi vai haluatko keksiä ne hahmosi taustasta/tarinasta?”.*

Jokainen joukostanne polvistuu vuorotellen lähteen ääreen ja esittelee/kuvailee aseensa ja kilpensä. (Jokainen kertoo vuorollaan, lyhyesti omasta aseesta ja kilvestä). Jokainen saa kuvailunsa jälkeen aseensa ja kilven: *”Kun kurkistat lähteeseen näet vedenaaltoilevan ja kimaltelevan pinnan alla aseensa ja kilven, jotka ovat aivan kuin sinulle tehtyjä”.* Lisäävät hahmolemakkeeseen aseensa ja kilven. Ase tuo hyökkäykseen +4 lisän. Kilpi tuo panssariin +4 lisän.

”Kun jatkatte matkaa ja astutte ulos pensasaidan varjosta, huomaatte kuinka patsas liukuu hiljalleen takaisin paikalle jolla se oli, kun saavutte”.

Ryhmä jatkaa matkaa pitkin joen reunaa, kohti yläjuoksua ja vuorta. Jonkin matkaa kuljettuaan näkevät kalastajan, jolla on vene. Hän on lyhyen matkan päässä rannan läheisyydessä selvittämässä verkkoa. Näkevät myös hieman kauempana yläjuoksun suuntaan 6 hiittä, jotka lastaavat tavaraa kahteen veneeseen.

Jos lähestyvät kalastajaa: voivat 1) ostaa veneen hintaan 4 kultarahaa. 2) Käyttää karismaa ja saada kalastajan viemään heidät vuorelle 3. Voivat tappaa kalastajan (Panssari: 4. Osumapistteet: 4). (Mutta jos tappavat kalastajan kohtaavat myöhemmin hänen perheensä, joka etsii häntä). Kalastaja, joko antaa joukolle lahjaksi piikivisyttimen taikka he löytävät sen hänen tavaroistaan.

Jos lähestyvät hiisiä, joutuvat taisteluun.

Hiisi

Panssari: +2. Hyökkäys: +2. Osumapistteet: 8

Taistelun jälkeen saavat hiisien veneet. Hiisien tavaroista löytyy yksi kauniisti tehty ja koristeellinen piikivisyttin sekä yksi kultakolikko ja yksi lamppu jokaiselle ryhmäläiselle. Löytävät myös joitain vaatteiden riekaleita, jotka kuitenkin ovat aivan väärän kokoisia heille - näyttävät enemmän kääpiöiden pitämiltä vaatteilta.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Seuraatte kartan osoittamaa pikku jokea ja löydätte lopulta luolan suun piilosta suurien terävien kivilohkareiden takaa. Luolan suuta peittävät vuosien varrella kasvaneet pitkät ja rehevät köynnökset, jotka kuitenkin katkeilevat helposti teidän terävien miekkojen alla. Näytte edessä veden pyöreäksi hioman luola. Luolan perällä on pieni kiven muodostama kieleke. Kielekkeen perällä on suuri rautaovi. Ovessa ei ole kahvaa taikka avaimen reikää, sen sijaan siinä on 16 neliön mallista painiketta, jossa jokaisessa symboli. Näytte oven, että oven viereen kiviseinään on hakattu tekstiä.

Oven vieressä on seuraava tarina (annan pelaajille tarina paperilla):

1. *Kuusi vanhaa ritaria väittelivät vitkaan*
2. *”Voi! Riimisi rimmaavat harvaan” voihkaisi ritari harmaa*
3. *Kaikuen viiksi: ”Kuinka kurjilta sanasi tuntuvatkaan”*
4. *”Kuinka tämän kaiken korvaan?” anteeksipyyntö liisi*
5. *Nuori neito huoneeseen kiisi ja katsoi häntä*
6. *”Ritari harmaa! Kunnioitukseni kohtaasi variseen kuin syksyn lehdet!”*
7. *”Anteeksiäntöä anon. Tästä eteenpäin vannon hiljaisuutta kuin munkki”*
8. *”Häpeäsi hyvittää sanasi kipeät, rauhallisin mielin seuraamme jää” sanoi neito siveä*

Painikkeita tulee painaa oikeassa järjestyksessä. Jos painat oikean painikkeen alas, se jää alas. Kuitenkin, jos painat väärän painikkeen se hyppää heti takaisin ylös.

Oikeat painikkeet: 1. kuusi(puu), 2. voikirnu, 3.kurki, 4. korva. 5. Norja (maa). 6. (sanoma)lehti 7. Munkki (leivonainen) 8. (sauna)vasta.

Kun ryhmä painaa kaikkia nappeja onnistuneesti, he ratkaisevat arvoituksen.

Ovi päästää jylhättävän kolauksen ja alkaa hiljalleen aueta samalla tiputtaen joukon päälle iäisyysien vanhaa pölyä ja hiekkaa. Oven takan aukenee pimeä huoneeseen, jossa oven kolina hiljaa kaikuilee kylmiltä ja kovilta kiviseiniltä. Oviaukosta tuleva valo valaisee juuri sen verran lattiaa, että huomaatte lattian rajassa kulkevan pieni kouru, joka on täynnä nestettä. Kouru näyttää jatkuvan seinää myöten huoneen ympäri.

Jos tutkivat nestettä tajuavat sen haisevan voimakkaasti öljylle. Jos sytyttävät öljyn, se syttyy ja valaisee koko huoneen.

Huoneen toinen pitkistä seinistä näyttää olevan päällystetty kokonaan peilillä, peili heijastaa huoneen ja teidät. Huoneen perällä on ovi, joka lukossa. Ovessa kahva ja avaimenreikä. Huoneessa on (arvotonta ja ajan kuluttamaa esineistöä):

1. karhunaljamatto
2. vanha suuri tuoli
3. pöytä
4. (pöydällä) lamppu (voidaan sytyttää)
5. (pöydällä) kirja (sivut kuluneet lukukelvottomaksi)
6. (pöydällä) vaasi
7. (pöydällä) kaukoputki, jonka linssi säröytynyt

Peli ”Joenpään salaisuus”

8. (pöydällä) viinipullo (jossa vielä nestettä, jos juovat alkavat heti voimaan pahoin ja joutuvat istumaan alas siksi ajaksi kun ovat vielä huoneessa)

9. seinällä suuri maalaus kuninkaallisesta kääpiö perheestä

10. Suuri kynttilänjalka, jossa kynttilä (Voidaan sytyttää, mutta on erittäin raskas kannettavaksi – ei voida kantaa yksin).

Jos ryhmäläiset tarkastelevat peiliä, kerro heille mitä se heijastaa: luettele edellä oleva lista esineistä, mutta jätä listalta pois kaukoputki. Jos ryhmäläiset juuttuvat pitkäksi aikaa arvoituksen ääreen voit kehottaa heitä tarkastelemaan peiliä ja vihjata heitä laskemaan montako esinettä huoneessa on ja montako esinettä heijastuksessa on.

Ratkaisu: Peili heijastaa huoneessa kaiken täydellisesti paitsi kaukoputken. Kun kaukoputken hajottaa sen sisältä löytyy avain, joka sopii lukkoon.

Lukko naksahtaa auki, mutta on erittäin raskas. Auetakseen ovi vaatii, että kaikki pelaajat työntävät sen auki yhdessä.

Oven takana on kuusikulmion muotoinen huone. Edellisen huoneen lattian rajassa kulkeva kouru täynnä nestettä näyttää jatkuvan tähän huoneeseen (jos ryhmä ovat sytyttäneet öljyn siinä, myös tämä huone on valaistu). Ovea, josta ryhmä tuli sisään, vastapäätä olevalla seinällä on suuri pöytä, jolla näyttää olevan jonkinlaisia kivilaattoja. Keskellä huonetta on suuri neliö täynnä multaa ja keskellä sitä pieni siemen lasikuvun alla. Huoneen seinät ja lattiat ovat kiillotettua kiveä ja seiniin on kaiverrettu kauniita kuvia. Jokaisella seinällä, jolla ei ole ovea, on yksi kaiverrus kuva. Jokaisessa kuvassa on sama neito kuvattuna tekemässä erilaisia arkisia asioita.

Ojenna pelaajille piirros huoneesta.

Eivät voi koskea siemeneen tai lasikupuun, joka kerta kun yrittävät näkymätön voima työntää heitä pois.

Kivilaattoja neljä ja ne ovat neliöitä muuten, mutta yksi kulmista kaiverrettu puolilympyrän muotoon. Laatoissa on pieniä jalokiviä (yhtä monta jalokiveä kuin pelaajia). Jokaisessa kivilaatasta yksi kuvio. Kuvioita ovat: 1. Aurinko (punainen kivi), 2. Koivunlehti (oranssi kivi) 3. Lumihiutale (sininen kivi) 4. Kukka nupussa (violetti kivi). Anna pelaajille paperiset laatat.

Seinällä olevat taulut.

1. Neito kävelee metsän läpi. Puut ovat lähes paljaana lehdistä. Karhu seisoo vasten puuta lähellä luolan suuta. Neito ei näe karhua. Taivaalla on suuri, joko aurinko tai kuu.
2. Neito ui lammessa tai pienessä järvässä. Pinnan alla on kaloja, joilla on hymyilevät ihmismäiset kasvot. Korkealla taivaalla on suuri aurinko tai kuu.
3. Neito on polvistuneena suuren takan edessä ja on asettamassa sinne polttopuuta. Lattialla. Lähellä neidon, jalkoja makaa pieni nelijalkainen olio, jolla on hymyilevät ihmismäiset kasvot. Takanreunuksella on kolme kuvaa, joissa jokaisessa pariskunta. Yksi pariskunnista on neito, jonkun tuntemattoman miehen kanssa.
4. Neito seisoo kolmen hautakiven keskellä ja kurottua kohti mehiläispesää. Mehiläispesä on keskellä puunoksaa, jossa on pieniä lehtiä. Maa on täynnä kukkia, jotka ovat puhkeamassa tai puhjenneet kukkaan. Neito hymyilee onnellisesti ja taivaalle on nousemassa suuri aurinko tai kuu.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Ratkaisu: Ryhmän tulee asettaa laatat maahan multaan oikean seinällä olevan kuvan kohdalle. Jokainen seinä kuva vastaa vuodenaikaa ja jokainen laatan symboli myös vastaa vuoden aikaa.

Oikea yhdistelmä:

Seinäkuva	Symboli
1 Syksy	2 Koivunlehti
2 Kesä	1 Aurinko
3 Talvi	3 Lumihietale
4 Kevät	4 Kukka nupussa

Kun ryhmä ratkaisee arvoituksen ja asettaa laatat oikeaan järjestykseen, siementä ympäröinyt lasi särkyy ja siemen alkaa kasvaa. Laatoissa olevat jalokivet pyörähtävät irti kiinnikkeistään. Jokainen jalokivi alkaa hohtaa. Huomaavat kuinka myös heidän sormuksensa alkavat hohtaa.

Kaikkien seinäkuvien neidot kääntyvät katsomaan kohti huoneen kattoa. Siemenestä nousee suuri köynnös, joka kasvaa yhä korkeammalle ja korkeammalle kohti kattoa, kunnes se saavuttaa katon. Kuulette suuren paperin repeämisen äänen ja tajuatte että katto olikin muodostettu pelkästään ohuesta paperista ja nyt köynnös on rikkonut sen. Köynnös työntyy katon läpi ja lopettaa kasvunsa. Näytte luonnon valon pilkistävän läpi katon reiästä.

Ryhmä voi kiivetä köynnöstä pitkin toiseen kerrokseen. (Ryhmä voi myös kiinnittää jalokivet sormuksiinsa. Ne kiinnittyvät kuin taiasta ja jalokivien hohto kirkastuu yhä kirkkaammaksi). Toiseen kerrokseen päästyään näkevät, kun köynnös vähitellen kuihtuu ja häviää näkyvistä. Myös reikä lattiassa sulkeutuu itsestään.

Ryhmäläiset näkevät ympärillään suuren huoneen, jonka perällä iso avoin oviaukko ja sen takana kieleke. Kielekkeen reunalle on asetettu kaunis koristeellinen kaide, niin että kielekkeestä muodostuu eräänlainen parveke (jos tarkastelevat parvekettä. Sen alla avautuu erittäin jyrkkä vuoren seinämä ja he ovat liian korkealla käyttäköseen köyttä tai muuta kiipeämiseen). Oviaukosta paistaa huoneeseen päivänvaloa, joka valaisee koko tilan. Huone on koristeltu kauniilla seinävaatteilla ja bannereilla. Seinustojen vierellä kulkee pitkä ja kapea aidattu alue - ikään kuin katsomo. (Jos tutkivat katsomoa, voivat löytää lentolehtisen. Anna pelaajille lentolehtisen). Seinän edessä, jossa on oviaukko, on suuri koroke, jolla on suuri tuoli. Arvelette tämän tuolin olevan mahdollisesti valtaistuimella. Valtaistuimella on hahmo repaleinen viitta ja muut vaatteet päällään (eivät minkään arvoisia. Vaatteiden sisällä tomua ja luun kappaleita). Valtaistuimen edessä kruunu kallellaan (arviolta noin 50 kultarahan arvoinen). Valtaistuimen alla on suuri koristeellinen arkku. Vastakkaisella seinällä on lähes lattiasta kattoon ulottuva ovi. (Ovi on lukittu). Huoneen keskellä, vieden suurimman osan lattia pinta-alasta, on neliskanttinen alue. Tämä alue on muutaman senttimetrin matalampi huoneen muusta lattiasta. Tämä alue on koristeltu erinäisin kiemuraisin maalauskuviolinnein. Voitte huomata, että jokin on kuluttanut näitä maalauksia. (Jos tarkastelevat, voivat havaita metallin – mahdollisesti aseiden tai muiden terävien esineiden- kuluttaneen lattiaan syviä naarmuja. Ovatko nämä merkkejä taisteiluista?).

Jos kävelevät kohti koroketta ja valtaistuinta, alin rappu laukaisee mekanismin.

Peli ”Joenpään salaisuus”

Askelma jalkasi alla painuu muutaman sentin alaspäin ja kuulet naksutusta aivan kuin jokin mekanismi käynnistyisi. Yhtäkkiä katosta ja seiniltä joka puolelta kuuluu yhä voimistuvaa naku- tusta. Kunnes suoraan korokkeen takana lähellä oviaukkoa katosta aukenee suuri luukku. Luu- kusta suuren jyrähdyksen kanssa laskeutuu suuri ritarin haarniskaan pukeutunut hahmo. Voitte päätellä hahmon koosta, ettei se ole minkään tuntemanne rodun jäsen. Kuulette myös mekaa- nista natinaa joka kerta kun ritari liikkuu. Ritarin sisältä kuuluu etäinen ja kaikuva ääni ”Olet täten ottanut kuninkaan haasteen vastaan! Valmistaudu taistelemaan ja kohtamaan kunnian taikka kuoleman!”

Mekaaninen ritari

Panssari: +5. Hyökkäys: +5. Osumapisteet: 20.

Jos yhdistävät voimansa, voivat muotoutua sormusten taian avulla yhdeksi suureksi soturiksi, jolloin jokainen heittää noppaa ja suurin nopan luku valitaan hyökkäykseksi ja saavat hyökätä näin jokaisen vuorolla (esimerkiksi jos neljä pelaajaa, saavat siis hyökätä neljä kertaa peräkkäin ennen mekaanisen ritarin hyökkäysvuoroa). Sormusten yhdistämisen keksimistä voi edistää esimerkiksi sanomalla: ”Huomaatte, että sormissanne olevat sormukset hohtavat ja tunnette kuinka ne vetävät toisiaan puoleensa”.

Ritari kaatuu maahan raskaan tömäyksen saattelemana, joka saa maan jalkojenne alla täräh- telemään. Näytte kuinka ritarin haarniska rakoilee ja sen sisältä paljastuu rattaiden ja ketjujen sarja. Huoneeseen laskeutuu syvä hiljaisuus. Ainut korviinne kantautuva ääni on parvekkeelta kuuluva tuulen hiljainen ulina.

Jos avaavat arkun se sisältää: avaimen (aukaisee oven). Kaivoksen omistukseen oikeuttava asiakirja. 100 kultarahaa jokaiselle. (Jos mahdollista, voit antaa pelaajille myös jotain oikeaa ”saalista” kuten suklaakolikoita). Jos eivät ole aiemmin löytäneet lentolehtistä löytävät myös sellaisen arkusta.

Matkaatte takaisin Joenpähän, jossa pysähdytte Hyppivän hevosen tavernaan. Juotte monta tuopillista olutta ja syötte vatsanne täyteen. Kerrotte kaikille, jotka jaksavat kuunnella, suu- resta seikkailustanne jonka kohtasitte. Jaatte saaliin keskenänne ja päätätte myös jakaa kaivok- sen omistuksen. Tavernan pitäjä lähestyy teitä ja kysyy teiltä: ”Jokainen teistä vaikuttaa kerän- neen seikkailustanne jotain mikä on tehnyt teistä viisaampia. Kertokaahan suuret matkaajat mikä oli suurin oppi, jonka saitte tällä reissulla ja mitä teette nyt kun seikkailunne on ohi?” Ker- rotte jokainen vuorotellen mietteenne.

Ja niin päättyy uljaan ryhmänne seikkailu. Matkallanne kohtasitte monia esteitä ja vaikeuksia, mutta yhdessä ja yhteistyöllä onnistuitte selättämään ne kaikki. Nyt on tullut aika ansaitulle levolle ja mahdollisuudelle nauttia seikkailunne hedelmistä. Menkää siis yhdessä ja jakakaa saamanne saalis!

Hahmolomake

Hahmon nimi

Peli ”Joenpään salaisuus”

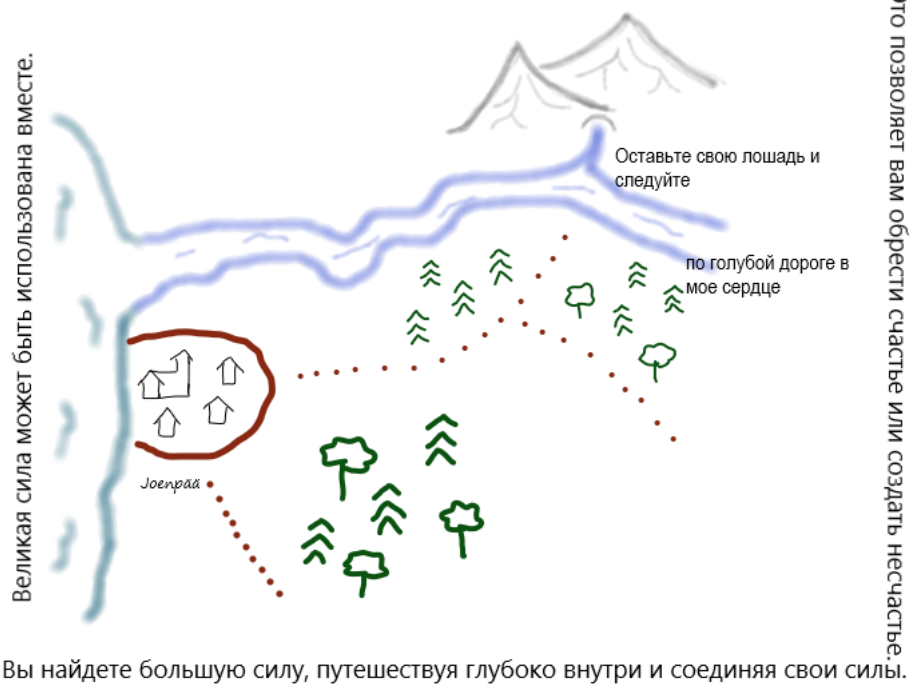
Rotu

Ammatti/tausta

Panssari	Hyökkäys	Osumapisteeet
Voima	Ase	
Ketteryys	Panssari	
Älykkyys	Tavarat/aarteet	
Muotokuva:	Taustatarina	
Ikä	Pituus	Silmien ja hiusten väri

Peli "Joенpään salaisuus"

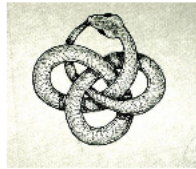
Это может случиться плохо или хорошо, только вы решаете, какой из них.



Вы найдете большую силу, путешествуя глубоко внутри и соединяя свои силы.

Peli ”Joenpään salaisuus”

*Teidät on kutsuttu osallistumaan Suuren Voiman
muistoksi pidettävään messuun.*



*Kokoonnumme täydenkuun aikaan
Haaksirikkopoukamassa Joenpään kaupungin
läheisyydessä.
Seremonia alkaa, kun auringon viimeiset säteet
koskettavat rantaa.*



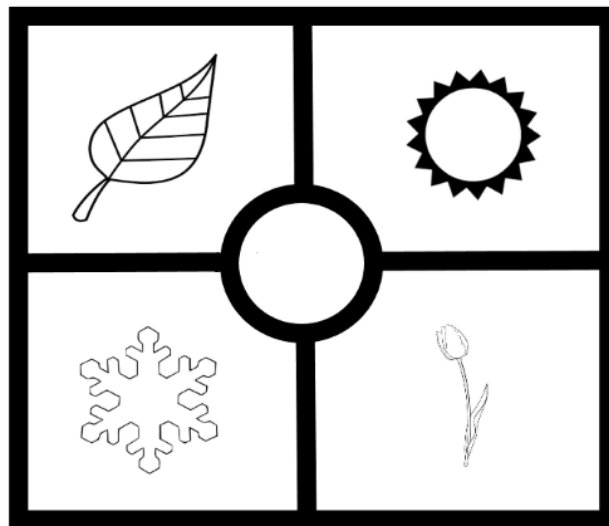
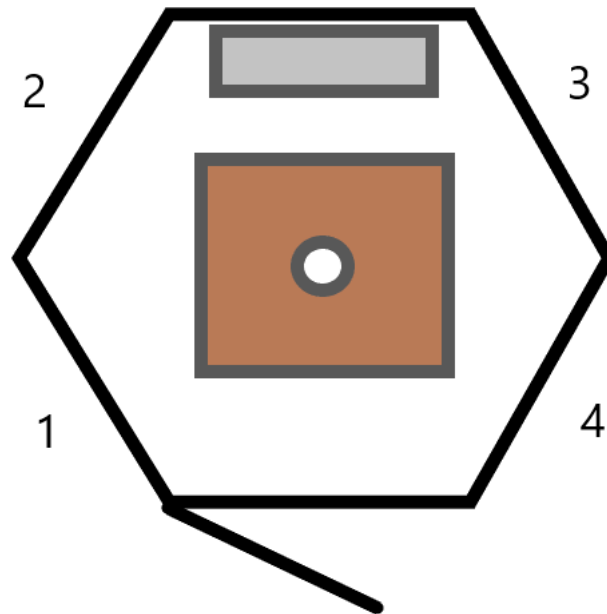
Peli ”Joenpään salaisuus”



1. *Kuusi vanhaa ritaria väittelivät vitkaan*
2. *“Voi! Riimisi rimmaavat harvaan” voihkaisi ritari harmaa*
3. *Kaikuen viilsi: “Kuinka kurjilta sanasi tuntuvatkaan”*
4. *“Kuinka tämän kaiken korvaan?” anteeksipyyntö liisi*
5. *Nuori neito huoneeseen kiisi ja katsoi häntä*
6. *“Ritari harmaa! Kunnioitukseni kohtaasi variseen kuin syksyn lehdet!”*
7. *“Anteeksiäntöä anon. Tästä eteenpäin vannon hiljaisuutta kuin munkki”*

Peli ”Joenpään salaisuus”

8. *“Häpeäsi hyvittää sanasi kipeät, rauhallisin mielin seuraamme jää”
sanoi neito siveä*



Peli ”Joenpään salaisuus”



Suuri ja kunnioitettu kuninkaamme Ahti Malmikoura kutsuu valtakunnan viisaimpia ja vahvimpia sotureita!

Tule ja todista mahtavuutesi ja täten sopivuutesi perimään valtakuntamme kuninkuuden ja sen rikkaudet.

Jokainen kyvykäs ja halukas soturi on täten kutsuttu löytämään tiensä kuninkaan saliin ja osoittamaan voimansa mittelössä. Se, joka onnistuu tässä haasteessa perii kuninkuuden ja maalliset rikkaudet.

Peliryhmään osallistujien suostumus pohja

Osallistujan nimi: _____

Olen tietoinen peliryhmän toiminnasta sekä sen pohjalta laadittavasta pelistä ja opin-
näytetyöstä.

Annan suostumukseni siihen, että antamani palaute dokumentoidaan. Annan myös
suostumukseni siihen, että dokumentoitua palautettani voidaan hyödyntää pelin kehit-
tämässä sekä opinnäytetyön raportissa.

Osallistujan allekirjoitus: _____

Nimenselvennys: _____

Päivämäärä ja paikkakunta: _____

