

LAB-AMMATTIKORKEAKOULU
MEDIANOMI (AMK), VISUAALINEN VIESTINTÄ,
MEDIASISÄLLÖN SUUNNITTELU, 2022
LAURA STENHOLM



HAUNTINGS OF THE HEATHER FIELDS

ROOLIPELITARINAN RAKENTAMINEN

TIIVISTELMÄ

TEKIJÄ(T) Stenholm, Laura	JULKAISUN LAJI Opinnäytetyö, AMK	VALMISTUMISAIKA 2022
	SIVUMÄÄRÄ 23	
TYÖN NIMI Hauntings of the Heather fields Roolipelitarinan rakentaminen		
TUTKINTO Mediasisällön suunnittelu, Medianomi (AMK)		
TIIVISTELMÄ <p>Opinnäytetyössä suunniteltiin ja toteutettiin pöytäroolipeliseikkailu käyttäen Dungeons and Dragons (D&D) 5E säännöstöä.</p> <p>Raportissa käytiin läpi tiivistetysti D&Dn historiaa sekä pelin perustoimintaperiaatteita. Lisäksi tutkittiin jo julkaistujen pöytäroolipeliseikkailujen sisältöä. Raportissa hyödynnettiin sekä painettuja että digitaalisia lähteitä.</p> <p>Tutkimuksen kautta syntyi kirjoitettu seikkailu, joka sisälsi narratiivisia elementtejä, kuvitusta ja miljöön suunnittelua. Seikkailun taitto ja visuaaliset valinnat mukailevat D&D kirjojen ilmettä.</p> <p>Lopputulokseksi syntyi opinnäytetyö, joka avaa työstöprosessin ajatuksia ja 35 sivuinen englanniksi kirjoitettu seikkailu. Seikkailu on tarkoitus julkaista jatkokehittelyn jälkeen.</p>		
ASIASANAT Pöytäroolipeli, tarinankerronta, pelisuunnittelu, käsikirjoitus, kuvitus, fantasia		

ABSTRACT

AUTHOR(S) Stenholm, Laura	TYPE OF PUBLICATION Thesis, UAS	PUBLISHED 2022
	NUMBER OF PAGES 23	
TITLE OF PUBLICATION Hauntings of the Heather fields Building a TRPG adventure		
NAME OF DEGREE Bachelor of Culture and Arts, Media Content Design		
ABSTRACT <p>The goal of thesis was to design and create a tabletop roleplaying adventure using Dungeons and Dragons (D&D) 5E rules.</p> <p>The work summarized the history of D&D and went over the core mechanics of the game. It also studied the structure of already published D&D adventures. Information was retrieved from both print and digital sources.</p> <p>An adventure was written with the help of the results of the research. It included narrative elements, illustrations, and setting design. The adventure's layout and visual choices match D&D books visuals without being an exact copy.</p> <p>The result was a thesis that opens the thought process behind the work itself and a 35 pages long D&D adventure written in English. The adventure is expected to be published after further development.</p>		
KEYWORDS TRPG, storytelling, game design, script, illustration, fantasy		

1 JOHDANTO

SISÄLLYS

1	Johdanto	1
2	Aiheeseen päätyminen	2
2.1	Dungeons and Dragons	3
2.1.1	Pöytäroolipelin historia	3
2.1.2	Pelin toimintaperiaate	3
2.2	Valmiit seikkailut	4
2.2.1	Valmiiden seikkailuiden hyödyt	4
2.2.2	Valmiiden tarinoiden rakenne	4
3	Tarinan Luonti	6
3.1	Tapahtumapaikka	6
3.2	Tarina	7
3.2.1	Lähtötilanne	7
3.2.2	Jännitteen voimistuminen	8
3.2.3	Huippukohta	9
3.2.4	Jäähdyttelyvaihe	9
4	Hahmot ja Kartat	11
4.1	Hahmot	11
4.2	Kartat	13
5	Taitto	15
5.1	D&D ilme	15
5.1.1	Omat valinnat	15
5.1.2	Lisenssi	16
5.2	Kuvitus	17
6	Yhteenveto	20
	Lähteet	21

Liitteet

Liite 1. Tarinan Synopsis

KÄSITTEET:

D&D, Dungeons and Dragons: Wizard's of the Coastin omistama pöytäroolipeli.

DM, Dungeon Master: Dungeons and Dragons pelin vetäjä/pelinjohtaja, tarinankertoja.

Early access, Ennakkojulkaisu: Videopelin julkaisu alfa- tai beetaversiona asiakkaille.

Immersio, sanoista immersion into: Metaforinen ilmaisu peliin tai muuhun mediaan syventymisestä.

Kampanja: pienemmistä seikkailuista koostuva suurempi tarinallinen kokonaisuus

Narratiivi: suullinen tai kirjoitettu tapahtumien kulku, kertomus.

NPC, Non-playable character: Dungeon Masterin ohjaama sivuhahmo.

PC, Player character: Pelaajan luoma ja ohjaama hahmo.

RPG, Role-playing game: Roolipeli. Kattotermi kaikille roolipeleille.

TRPG, (myös TTRPG) Tabletop role-playing game: Pöytäroolipeli. Roolipelin muoto, jossa pelaajat kuvailevat luomiensa hahmojen toimintaa, johon pelinjohtaja vastaa kertomalla mahdollisista vaikutuksista sivuhenkilöihin ja ympäröivään maailmaan.

1 JOHDANTO

Roolipelitarinoiden rakentaminen on työläs tehtävä niin aloittavalle kuin kokeneemmallekin pelinjohtajalle. Tarinat, ympäristöt ja vastustajat vaativat monien tuntien, usein monien päivien verran suunnittelua, puhumattakaan karttojen rakentamisesta tai NPC-hahmojen suunnittelusta. Aina kaikkea ei kuitenkaan tarvitse tehdä itse. D&Dn julkaisija Wizard of the Coast sekä pelin fanit ovat luoneet valmiiksi rakennettuja seikkailuja helpottamaan taakkaa.

Valmiiksi kirjoitetut seikkailut voivat madaltaa kynnystä pelaamisen aloittamiseen tai antaa lisäaikaa suurempien seikkailujen suunnitteluun. Ne sisältävät kaiken mitä DM tarvitsee perussäännösten lisäksi pelin vetämiseen. Ne voivat myös tarjota inspiraatiota uusia maailmoja tai seikkailuja varten.

Opinnäytetyössä suunniteltiin ja toteutettiin Dungeons and Dragons 5E (2014) säännöstöä käyttävä pöytäroolipelitarina Hauntings of the Heather fields. Tavoitteena oli selvittää mitä kaikkea tulee ottaa huomioon valmiiksi kirjoitettua pöytäroolipeliseikkailua rakentaessa. Työssäni pohdin esimerkiksi: Minkälaisista osista interaktiivisten roolipelien tarinankerronta koostuu? Mitä käyttää immersion luomisen apuna? Kuinka luoda D&D ilmeeseen sopiva seikkailu? Työssä käydään myös tiivistetysti läpi D&Dn historiaa ja pelin perustoimintaperiaatteita.

Lopullinen työ on 35 sivuinen PDF, joka kertoo tarinan Emerwyckin kaupungista ja sen tapahtumista sekä kansion, joka sisältää pelaamiseen tarvittavat kartat ja nappulat erillisinä tiedostoina. Tarina PDF sisältää kuvailut NPC-hahmoista, hahmojen ja vastustajien eli monstereiden pelilliset ominaisuudet eli statistiikat, kuvailua tapahtumapaikoista sekä pelillisiä taulukoita. Roolipelitarina on kirjoitettu englanniksi, sillä D&D säännöstö on myös englanninkielinen. Kielivalinta takaa myös laajemman pelaajayleisön.

Taitto toteutettiin selainkäyttöisellä Canva-ohjelmalla, sen tarjoamien monipuolisten materiaalien sekä nopean ja helpon editoimisen takia. Kartat luotiin käyttämällä Inkarnate-ohjelmaa, joka mahdollisti niin kaupungin kartan kuin ruudukollisten taistelukarttojen luomisen. Hahmot saivat visuaalisen muotonsa Hero Forgella. Seikkailun kuvitus hyödynsi Canvan grafiikkatarjontaa ja ilmaisia kuvapankkeja kuten Unsplash ja Pixabay. Piirsin itse yksittäisiä tarinalle ominaisia kuvituksia digitaalisesti Adobe Photoshopilla.

2 AIHEESEEN PÄÄTYMINEN

Pöytäroolipelit olivat minulle lähes tuntematon asia vielä muutama vuosi sitten. Ne kuitenkin kiinnostivat minua konseptina, sillä olen jo nuoremmasta iästä asti pitänyt kirjoittamisesta ja uppoudun innolla kirjojen ja elokuvien tarjoamiin fantasiamaailmoihin.

Pelaaminen vaati syvää omistautumista pelille sen kaikilta pelaajilta ja säännöt tuntuivat pelottavilta kirjakasoilta, joten ajatus ei ikinä edennyt pidemmälle. Vuonna 2019 kuitenkin avautui mahdollisuus päästä kokeilemaan Dungeons and Dragons pöytäroolipeliä porukan kanssa, joille kaikille peli oli uusi. Pelin luoma innostus oli kuin kipinä, joka sai hetkessä aikaan suuren roihun. Eipä aikaakaan, kun ajatukseni pyörivät lähinnä D&Dn ympärillä.

Kokemukseni mukaan monille Dungeons and Dragons näyttäyty edelleen menneisyyden nörttiharrastuksena, jota pelataan hikisenä vanhempien kellarissa sormet täynnä juustonaksujen pölyä. Kenties joillekin mieleen nousevat 1980-luvun syytteet, joiden mukaan D&D kannusti nuoria satanismiin ja noituuteen (Kuva 1) (Haberman 2016). ”Nörttikulttuurin” yleistyessä myös D&D koki uuden nousun ja se hiljalleen uudelleenbrändäytyi taiteilijasielujen luovuuden pelikentäksi. Pelaamista striimaavat ryhmät kuten Critical Role ja Adventure Zone ovat nostaneet Dungeons and Dragonsin ja monet muut TRPG:t uusien sukupolvien nähtävälle (Gray, 2020) (Whitten, 2020). Myös monet julkisuuden henkilöt kuten Vin Diesel, Robin Williams ja Stephen Colbert ovat kertoneet D&D harrastuksestaan ja näin auttaneet peliä irtautumaan menneisyyden stigmaistaan (Shanafelt, 2005).

Mielestäni D&D on oodi luovuudelle. Se mahdollistaa muun muassa maailmojen ja seikkailujen luonnin, hahmosuunnittelun, hauskan yhdessäolon, pelaamisen, improvisaation, sekä tarinankerronnan ja niissä kehittymisen. Dungeons and Dragons puhalttaa sielun tarinoihin, jotka muuten pölyttyisivät unohduksiin työpöydän kulmalaatikossa, tuoden niihin aivan uusia ulottuvuuksia interaktion ja yhteisen tarinankerronnan kautta.



Kuva 1. (mukailtu Chick, 20–21) Ruutuja fundamentalistikristitty Jack Chickin luomasta sarjakuvasta, joka osittain heijastaa aikansa keskustelua roolipelien vaaroista.

2.1 DUNGEONS AND DRAGONS

2.1.1 PÖYTÄROOLIPELIEN HISTORIA

Dungeons and Dragons on Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin luoma pöytäroolipeli, jonka ensimmäinen versio julkaistiin vuonna 1974. Tällöin pelimaailman suuressa suosiossa olivat taktiset miniatyyrisotapelit, jotka keskittyivät joukko-osastojen strategiseen ohjaamiseen pelialustalla. Gygax ja Arneson kaipasivat kuitenkin pelaamiseen enemmän luovuutta ja hahmoihin keskittyvää roolipelausta pelitaktikoinnin lisäksi. Tämä aukko pelitarjonnassa toimi ponnahduslautana Dungeons and Dragonsin syntyyn. (Sidhu & Carter, 2020, 2.)

Myöhemmin pelistä on julkaistu lukuisia uusia versioita, jotka täydentävät sisältöä tai korjaavat aikaisempien versioiden sisältämiä virheitä (Mona, 2007). Uusin versio on vuonna 2014 julkaistu, pelin viides painos, 5E.

Dungeons and Dragonsin voidaan katsoa luoneen pohjan nykyaikaisille pöytäroolipeleille. Se yhdistää uniikilla tavallaan vanhojen sotapelien strategista pelimekaniikkaa sekä luovan roolipelauksen yhdeksi tarinankerronnalliseksi kokonaisuudeksi. (MacCallum-Stewart, 2009). Sen lisäksi D&D on inspiroinut monia muita RPG-genren pelejä kuten World of Warcraft ja Skyrim (Kogod, 2020).

Dungeons and Dragons oli alun perin kynää ja paperia hyödyntävä roolipeli, jossa kaikki pelaajat istuivat saman pöydän ääressä. Nykyään sitä pelataan paljon myös internetin kautta etänä. Myös pelaamiseen tarvittavat tiedot ovat saatavilla digitaalisesti. (Scriven, 2021, 1.)

2.1.2 PELIN TOIMINTAPERIAATE

Peliryhmä koostuu pelaajista sekä pelinjohtajasta, Dungeon Masterista. Jokainen pelaaja luo oman mielikuvituksensa sekä D&D-säännösten avulla hahmon, jota hän roolipelaa ja hallitsee. Jokaiselle hahmolle luodaan sääntöjen avulla hahmolomake, jossa erilaiset taidot saavat numeraalisen muodon. Useasta hahmosta muodostuu ryhmä, joka pääsee seikkailemaan heille luodussa maailmassa.

Dungeon Masterin tehtävänä on puolestaan toimia tarinankertojana ja tuomarina, joka on pääasiallisesti vastuussa pelin narratiivista. Hän luo pelaajille miljöön ja asettaa sinne etenemistä vaikeuttavia esteitä ja haasteita. Hän kuvailee pelaajille mitä heidän hahmonsä näkevät ja kuulevat, jolloin pelaajat voivat päättää mitä heidän hahmonsä tekevät annetussa tilanteessa. Hahmojen toimintojen onnistuminen mitataan heittämällä noppaa. (Wizards of the coast, 2014a, 5–7.) Mikäli luku ylittää DMn ennalta asettaman rajan, toiminto onnistuu ja näin Dungeon Master kuvailee toiminnon tapahtumisen ja sen lopputuloksen. Mikäli toiminto epäonnistuu voivat pelaajat keksiä toisen tavan yrittää.

2.2 VALMIIT SEIKKAILUT

2.2.1 VALMIIDEN SEIKKAILUIDEN HYÖDYT

Dungeon Master on pääsääntöisesti vastuussa maailman rakentamisesta, seikkailujen luonnista, vastustajista, NPC-hahmoista, säännöistä ja lukuisista muista asioista (Wizards of the Coast, 2014b, 4–6). Työmäärä on suuri ja tästä syystä jokainen pelikerta vaatii DM:tä tyypillisesti useamman tunnin valmisteluja.

Työtaakkaa helpottamaan on luotu valmiiksi kirjoitettuja seikkailuja, jotka sisältävät lähes kaikki pelin vetämiseen tarvittavat tiedot. Näitä tietoja ovat esimerkiksi auki kirjoitettu juonirakenne, NPC-hahmot sekä hirviöiden statistiikat (Wizards of the Coast, 2014b, 72). Vaikka valmiit pelit vaativat pidempää tutustumista pelin sisältöön, vähentävät ne pelisessioiden välillä suunnitteluun kuluvaa aikaa. Näin DM:t voivat keskittyä enemmän itse pelin eteenpäin viemiseen.

Valmiiksi luodut pelit ovat myös käteviä alustoja lyhyempien pelien vetämiseen. Sen lisäksi ne ovat kevyempiä aloituksia uusille Dungeon Mastereille. Ne voivat myös toimia malliesimerkkeinä siitä mitä kaikkea seikkailu vaatii ollakseen tarinallisesti eheä (Rossi, 2020).

2.2.2 VALMIIDEN TARINOIDEN RAKENNE

Ennen oman tarinani rakentamista tutkin kolmea D&D seikkailua ja niiden rakennetta. Seikkailut olivat Lost Mine of Phandelver (Wizards of the Coast, 2014c), Hoard of the Dragon Queen (Wolfgang & Winter, 2014) ja fanijulkaisu A Night of Masks and Monsters (Ashley Warren, 2020).

Heti seikkailujen alusta löytyy tiivistelmä tarinasta. Se avaa tarinan juonta ja antaa lukijalleen käsityksen seikkailun miljööstä ja tunnelmasta. Sen lisäksi alkuun sisällytetään ohjeita DM:lle seikkailun vetämiseen tai sen vaikeustason säätämiseen. Suositeltu pelaajamäärä ja pelihahmojen taso ovat myös seikkailujen alkuun kirjattuja tietoja. Tarina-, seikkailu- tai hahmokokouksessa (story-, adventure- tai character hook) annetaan ideoita, kuinka luoda pelaajahahmoille motiivi edetä tarinan lähtöpisteeseen.

Seikkailut on jaettu osiin. Tämä on todennäköisesti tehty pelisessioiden suunnittelun helpottamiseksi ja tarinan rakenteen alleviivaamiseksi. Osiin jaottelu nopeuttaa myös seikkailun selaamista, mikäli pelaajat hyppäävät tietyn tarinallisen osuuden ohi seuraavaan.

Osiot vaihtelevat pituudeltaan ja sisällöltään, mutta tukevat koko seikkailun läpi kulkevaa suurempaa juonenkaarta. Niistä on kuitenkin havaittavissa Christensenin (2012, 27) seikkailujen yksinkertaistettu rakenne: kartta, lohikäärme ja aarre. Kartta kuvastaa tiedonlähdettä: mitä tapahtuu ja miten paikalle on mahdollista päästä. Sen ei tarvitse olla kirjaimellinen kartta, vaan kyseessä voi olla esimerkiksi asiasta kertova henkilö tai enneuni. Lohikäärme edustaa konfliktia, ongelmaa, joka tekee etenemisestä haastavan. Se voi olla kultti, hirviö tai kokonainen armeija. Arre on puolestaan hahmojen motivaattori. Se voi olla kirjaimellinen kulta-arre tai sisäinen motivaatio kuten tiedon hankkiminen tai kosto. Motivaatio voi olla myös vain yleisen rauhan ylläpito. (Christensen, 2012, 27–28.) Tämän rakenne voi toistua yhden osion sisällä useasti ja jopa jatkaa seuraavan osion puolelle.

Ääneen luettavalle dialogille tai tarinankerronnalle on oma laatikkonsa, jotta ne ovat helposti löydettävissä tekstin seasta. Virallisissa D&D seikkailuissa laatikoiden reunat koostuvat palloihin päätyvistä viivoista. Usein tummemmista laatikoista löytyy alaviitteiden tapaisesti pelillistä lisätietoa, jotta itse peliteksti säilyisi selkeämpänä. Raidoitettut laatikot ovat varattu taulukoille. Usein ne toimivat apuna DMn improvisointiin. Heittämällä noppaa DM saa itselleen taulukosta sattumanvaraisen tapahtuman, juorun tai päivän säätilan. Tällaisia taulukoita kutsutaan nimellä random tables.

Seikkailut päättyvät liiteosioon, johon on kasattu hirviöiden ja NPC-hahmojen pelistatistiikat. Toisinaan siellä saattaa olla myös muuta lisätietoa pelistä sekä kartoja kuvauksineen.

3 TARINAN LUONTI

” At core, they’re very simple stories. The complexity is in the details and the character interactions.”

-Cedar (Christensen, 2012, 27)

3.1 TAPAHTUMAPAIKKA

Useimmiten tarinaa lähdetään suunnittelemaan konfliktin kautta. Itse aloitin kuitenkin miljöön eli tapahtumapaikan hahmottelusta, koska tarkoituksena oli luoda seikkailu, joka olisi mahdollista pelata omana kokonaisuutenaan tai yhdistää osaksi suurempaa maailmaa. Tästä syystä rajausta oli mietittävä heti alkuun. Rajattu ympäristö estää pelaajia eksymästä kauas tarinan ulkopuolelle ja antaa suunnittelua varten selkeät raamit.

Mietin vaihtoehtoina kartanoa, metsää, saarta tai kaupunkia ja päädyin niistä viimeisimpään. Mitä pienempi valittu ympäristö on, sitä enemmän jokaisen yksityiskohdan tulee olla hiotumpi, jotta ympäristö on edelleen kiinnostava ja toimiva. Kaupunki on hyvässä välimaastossa kokonaisen maailman ja yhden rakennuksen välillä. Se mahdollistaa eheän kokonaisuuden luonnin ja vähentää riskiä kompastua liiallisiin yksityiskohtiin.

Halusin tapahtumapaikan olevan sijaintinsa puolesta syrjäisemmässä, sillä se helpottaa kylän liittämistä osaksi suurempaa maailmaa, vaikka yhdistäminen tapahtuisi kampanjamaailmassa seikkailun alettua. Se antaa myös mahdollisuuden luoda kulttuurisia piirteitä pakottamatta koko maailmaa tai lähialueita samaan muottiin. Suunnittelun myötä kaupunki pienentyi kyläksi syrjäisen sijaintinsa takia.

Asuinalueet kuten kylät tai kaupungit eivät kuitenkaan synny paikalleen tyhjästä. Tarvitsin tarinallisen syyn miksi Emerwyckin perustajien mielestä oli kannattavaa rakennuttaa kylä keskelle erämaata ja miksi kylä oli jatkanut kasvua sijainnistaan huolimatta. Hetken mietittyäni mieleeni palasivat 1800-luvun Yhdysvaltojen ja Kanadan kultakuume. Kenties Emerwyckin alueelta oli löydetty kultaa tai jotain vielä arvokkaampaa. Näin alkoi muotoutua kylän syntytarina ja oma identiteetti.

Kuten James D’amato (2021, 254) toteaa, jokainen kaupunki on oma maailmansa. Hän käyttää esimerkkinä sitä, kuinka Chicago, Venetsia ja Las Vegas ovat kaikki kaupunkeja, mutta ne tuntuvat sekä näyttävät hyvin erilaisilta toisiinsa verrattuina. Halusin luoda omaan kylääni, Emerwyckiin ja sen ympäröimään Heather fields alueeseen piirteitä, jotka olisivat alueelle ominaisia. Mikäli peli olisi osa suurempaa maailmaa ja tarinaa näillä asioilla olisi mahdollista yhdistää kylä uskottavammaksi osaksi tätä maailmaa. Kenties matkoillaan pelaajat voisivat kuulla melk karvan lämpöisyydestä ilman että he olisivat vielä edes tietoisia Emerwyckin kylästä. Lisää suunnittelemistani alueominaisista asioista kuten melkit ja snowroot luvussa 5.2.

3.2 TARINA

Pöytäroolipelin tarinaa mietittäessä tulisi kysyä, kuinka luoda tarina peliin, jossa pelin vetäjän ja pelaajien välinen interaktio on suuressa roolissa. On mahdotonta ennakoida mitä pelaajat päättävät tehdä kussakin heille esitetyssä tilanteessa. Usein pöytäroolipelejä varten suunnitellaankin jämäkän juonen sijaan lähtötilanne ja sitä seuraavat kohtaukset (Sorsa 2018, 5). Tämä jättää pelinjohtajalle varaa joustaa, mutta ei pakota häntä improvisoimaan juonta pelatessa.

Valmiiksi kirjoitettujen seikkailujen lähtökohdat eroavat kuitenkin esimerkiksi kotona pelattavasta kampanjasta. Kotikampanjan pelinjohtajan on mahdollista suunnitella, sekä tilanteen vaatiessa myös lennossa muokata, pelattavaa tarinaa sopimaan paremmin peliryhmälle ja heidän tarpeilleen ja toiveilleen. Valmiiksi kirjoitetutta seikkailua suunnitellessa on pakko vetää tiettyjä oletuksia juonen kulusta ja pelaajista sekä luottaa siihen, että peliä myöhemmin vetävä pelinjohtaja muovaa pelistä pelaajilleen sopivan. Tämä pätee niin pelistatistiikallisiin asioihin kuten vastustajien voimallisuuteen, mutta myös narratiivisiin asioihin. Hyvin rakennetut valmiit seikkailut tarjoavat pelinvetäjälle vankan pohjarakenteen ja ideoita juonen haarautumista tai sivuseikkailuja varten.

Draaman rakenteen teorioita on olemassa lukuisia antiikin kreikasta nykyaikaan saakka. Elokuviin, näytelmiin ja kirjojen juoniteorioita on mahdollista käyttää hyväksi myös roolipeliseikkailuja kirjoitettaessa, mutta niiden kanssa on oltava varovainen, sillä lopputulos voi helposti johtaa liian jäykkään juoneen, joka vie pelaajilta vaikutusvallan. Tästä syystä koin mielekkäämpänä käyttää Sorsan (2018) tapaa jakaa yksittäisen roolipeliseikkailu karkeasti neljään eri osaan: lähtötilanne, jännitteen voimistuminen, huippukohta ja jäähdyttelyvaihe.

3.2.1 LÄHTÖTILANNE

Juonta läpikäydessä sanaa pelaajat käytetään viittaamaan kokonaisuuteen, joka muodostuu pelaajista, heidän päätöksistään, kuin myös itse maailmassa sijaitsevista PC-hahmoista. Tapahtumat käydään läpi lineaarisessa järjestyksessä. Juonisynopsiksen lukeminen helpottaa seuraavan tekstin ymmärtämistä (Liite 1).

Christensen (2012, 25) toteaa, että abstraktit ideat harvoin toimivat hyvin RPG-tarinoina. Pelaajat tarvitsevat jotain konkreettista mitä vastaan taistella. Pelillä voi olla aiheita ja jopa teema, joita sen kohtaukset tukevat, mutta filosofinen ajatus harvoin toimii koko pelin juonen pohjana. (Christensen, 2012, 25.) Lähtöasetelma esittelee pelaajat uhkalle konkreettisella tavalla, asettaen myös PC-hahmot vaaraan. Grenaa ja Kiliania vastaan hyökänneet suuret hämähäkit ovat konkreettinen pilkahdus isompaa ongelmaa, joka avautuu pelaajille paremmin NPC-hahmojen kanssa keskustellessa.

Lasken osaksi lähtötilannetta myös yöllä syttyneen tulipalon ja sen sammuttamisen, sillä se konkretisoi uhkan olevan myös vaarana pelaajahahmoille. Mikäli he eivät auttaneet Grenaa aikaisemmin, tulipalo viittaa siihen kuinka pidemmällä odottelulla uhka voi tulla myös heidän luokseen jopa hetkenä, jolloin he eivät ole valmiita puolustautumaan. He ovat nyt kyläläisten tavoin vaarassa, halusivat tai eivät.

Tarinalliset tietokonepelit sisältävät usein jonkinlaisen kertojan. Thon (2014, 40) antaa esimerkkinä Warhammer 40,000: Dawn of War pelin, jossa pelin kertoja, Kapteeni Angelos, edistää tarinan etenemistä, mutta auttaa myös pelin tiloissa suunnistamista sekä antaa tietoa pelin mekaniikoista ja tavoitteista. Vaikka D&D-seikkailuissa DM on tarinan kaikkietävä kertoja, toimii Grena tässä tapauksessa narratiivin eteenpäin viejänä tietokonepelin kertojan tavoin. Hän on pelaajille ensimmäinen kosketus tarinaan; hän antaa heille heidän ensimmäisen tehtävänsä ja tarvittaessa kertoo alueesta. Grena on aktiivisessa asemassa tarinan eteenpäin viejänä koko seikkailun läpi. Hänen painoarvonsa tarinalle voi kuitenkin vaihtua, mikäli pelaajat eivät ota häneen aktiivisesti kontaktia.

3.2.2 JÄNNITTEEN VOIMISTUMINEN

Aamun hätäkokous esittelee hahmot viimeistään tässä kohtaa kaivoksen omistajalle, Terrokselle. Hahmoille selviävät myös kylässä vallitsevat erimielisyydet. Pelaajat saavat paremman kokonaiskuvan tilanteesta ja heille esitellään seuraava välitavoite: noidan löytäminen.

Kuten Sorsa (2018, 6) toteaa, jännitteen voimistumisvaiheessa tulisi olla kohtauksia, jotka haastavat hahmoja ja joista seuraa sekä onnistumisia että epäonnistumisia. Noidan tapaaminen voi päätyä monella eri tavalla riippuen siitä kuinka suorana totuutena pelaajat ottivat kyläläisten mielipiteen hänestä tai kuinka vahvasti he päättivät kuunnella Terrosta. Mikäli he näkevät noidan vihollisena ja yrittävät murtautua hänen taloonsa, tilanne muuttuu pian haastavaksi taisteluksi. Mikäli he häviävät, he löytävät itsensä keskeltä erämaata ja osa heidän tavaroistaan ryöstettyinä. Jos he voittavat, noidan talon tieto ja esineistö on heidän käytettävissään. Jos pelaajat päättävät puhua noidalle, tilanne etenee rauhaisasti ja he voivat saada noidasta jopa liittolaisen. Samaan tilanteeseen on siis monta erilaista ratkaisua. Heidän on myös mahdollista jättää vastaanottamatta työtarjous ja suunnata tarinarakenteessa eteenpäin puhumalla kyläläisille, joilta he tässä tapauksessa saavat tarvittavat tiedot juonen etenemiseen.

Noidan tarinaosuuden tarkoituksena on saada pelaajat kyseenalaistamaan Terroksen ja kyläläisten tiedon luotettavuutta ja osoittaa, kuinka samasta tilanteesta voi olla useampi näkökulma. Tämän juonenkäänteen myötä tarinallinen jännite kasvaa ja pelaajat saavat niin tiedollisia kuin esineellisiä valmiuksia lopputaistoon.

3.2.3 HUIPPUKOHTA

Palattuaan kaupunkiin pelaajat saattavat käydä puhumassa Terroksen kanssa, joka tulee kieltämään kaikenlaiset syytteet kaivoksen epämääräisestä toiminnasta tai mahdollista ongelmista. Pian hän poistuu äkäisenä paikalta, jatkokysymykset. Hän kuitenkin kieltää pelaajia astumasta kaivosten syvempiin osiin pidätyksen uhalla.

Mikäli pelaajat palaavat Grenan luokse löydösten kanssa, voi hän myös todeta noidan tietojen vastaavan huhuja, jotka ovat kantautuneet myös hänen korviinsa. Grena on vahvasti sitä mieltä, että kaivokset on tutkittava niiden omistajan luvalla tai ilman. Hän myös lupaa auttaa pelaajia, mikäli Terros saa heidät kiinni kaivoksessa luvatta oleilemisestä.

Pelaajat saattavat murtautua Terroksen asuntoon, josta heidän on mahdollista löytää vihjeitä kaivoksen tapahtumiin sekä selkeä kartta muistiinpanojen kera kaivoksissa suunnistamista helpottamaan. Toinen vaihtoehto tilanteen tutkimiseen on myös The Dancing Pigeon taverna, jonka kävijäkuunta koostuu paikallista kaivostyöläisistä. Heidän kauttaan on mahdollista saada lisätietoja kaivoksesta ja siitä, mitä sieltä löydettiin ennen syvien osien sulkemista.

Kaivoksen osasta, josta kaivostyöläiset ovat puhuneet tai joka on merkitty Terroksen omaan kaivoskarttaan merkillä "!", on mahdollista löytää suuri luola, jossa kynttilämeren keskellä seisoo valtava luinen otus. Luupaholainen on lähes sulanut sitä peittäneestä ikijäästä, mutta sen jalat ovat vielä jään peitossa mikä estää sitä liikkumasta. Paholainen tervehtii pelaajia telepaattisesti, mutta käyttäytyy heitä kohtaan aggressiivisesti koska uskoo pelaajien tulleen tappamaan hänet. Näin alkaa pelaajien taisto Emerwyckin puolesta.

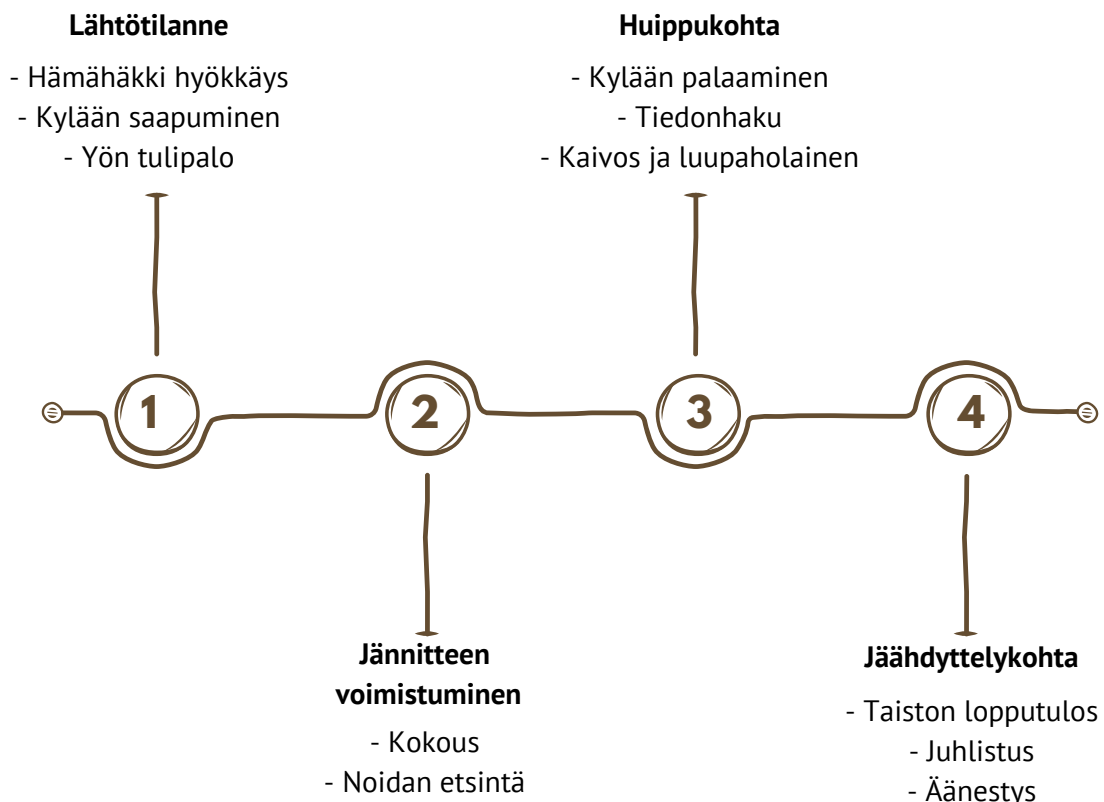
Huippukohdan tarkoituksena on olla seikkailun suurin haaste, joka testaa hahmoja eniten (Sorsa, 2018, 7). Tavoitteena on rakentaa haastava tilanne, josta selviäminen ei kuitenkaan ole mahdotonta. Mitä enemmän pelaajat päättävät tutkia tilannetta ennen kaivokseen ryntäämistä, sitä paremmat välineet heillä on siellä selviytymiseen.

3.2.4 JÄÄHDYTTELYTILANNE

Jännitteen laukeamisen jälkeen on sopiva pelata jäähdyttelyvaihe, joka kertoo pelaajien onnistumisen tai epäonnistumisen seurauksista (Sorsa, 2018, 7). Jos luupaholainen onnistuu pääsemään karkuun luolastaan tavalla tai toisella, tulee se tuhoamaan kylää ja tappamaan sen asukkaita ennen katoamistaan kaukaisuuteen. Kylän kaivosten rikkaudet katoavat ja ajan myötä kylä katoaa asukkaiden muuttaessa pois työn perässä.

Mikäli pelaajat päihittävät olennon, järjestävät kyläläiset juhlat heidän kunniaukseen saatuaan tiedon tapahtuneesta. Kaivosten smaragdirikkaudet hiipuvat paholaisen ruumiin hiipuessa, mutta eivät yhtä nopeasti kuin silloin jos paholainen pääsee pakoon. Pelaajat pääsevät myös vaikuttamaan kylän tulevaisuuteen äänestämällä kylän pormestarin vaaleissa. Vaihtoehtoisesti heidän on mahdollista tehdä sopimus paholaisen vapaaksi auttamisesta, mutta tällöin pelaajat saavat jälkikäteen kuulla kuinka luupaholainen on aiheuttanut tuhoa lähikaupungeissa.

Jäähdyttelyvaiheessa tarinan synnyttämä konflikti saa ratkaisunsa ja myös mahdolliset sivujuonet voidaan saattaa loppuun ikään kuin suuremman seikkailun pölyn laskeutuessa. Myös pelitekniset asiat kuten aarteen jakaminen, varusteiden päivitys ja kokemuksen laskeminen kuuluvat jäähdyttelyvaiheeseen (Sorsa, 2018, 7). Pelaajat saavat voittotilanteessa rahallisen palkkion kylän auttamisesta ja he todennäköisesti nousevat pelitasollaan korkeammaksi viimeistään tässä vaiheessa. Sorsan (2018, 7) mukaan DMän on myös mahdollista pohjustaa tulevia seikkailuja ja niiden juonikoukkuja tässä vaiheessa tarinaa. Kuviossa 1 on nähtävissä Sorsan (2018) määrittelemät roolipeliseikkailun osat yhdistettynä oman tarinani aikajanaan.



Kuvio 1. Tiivistetty aikajana

4 HAHMOT JA KARTAT

” There are people living in this world and they’re not just wooden puppets. You don’t have to describe each one, but you need to pick a few to make vivid.”

-Cedar (Christensen, 2012, 108)

4.1 HAHMOT

PC-hahmot ovat D&D-tarinoiden päähahmoja ja usein myös niiden sankareita. DMn tehtävä on täyttää maailman muut roolit roistoista heidän apureihinsa, romanttisiin kiinnostuksenkohteisiin ja karvaisiin kavereihin saakka. Jokainen NPC-hahmo ei voi olla yksityiskohdiltaan rikas, Oscar palkinnon ansaitseva esitys, mutta NPC-hahmoin on silti suotavaa varata suunnittelu-aikaa, jotta ne eivät ala vaikuttamaan mitäänsanomattomilta klooneilta. (Christensen, 2012, 112.)

Tasapainon löytäminen on NPC hahmojen suunnittelun ja yksityiskohtaisuuden kanssa on tärkeää. Kokemukseni perusteella helpoin tapa on rajata tarinan narratiivin eteenpäin viemisen kannalta tärkeimmät hahmot omaksi ryhmäkseen ja käyttää niiden persoonallisuuden ja motivaatioiden suunnitteluun enemmän aikaa. Koska pelaajat palaavat näiden hahmojen luokse useammin, on hahmojen oltava eheitä, jotta immersio tai narratiivi eivät kärsi. Kevyempi luonnostelu riittää usein muiden, juonellisesti pienemmässä asemassa olevien NPC-hahmojen pyörittämiseen.

The Hauntings of the Heather fields pelin juonellisesti oleellisimmista hahmoista löytyy kuvaustekstiä pelin tekstissä. Kuvausteksteissä käydään pääpiirteisesti läpi hahmojen luonnetta ja olemusta, motivaatioita ja ulkonäköä sekä toisinaan kerrotaan jotain hahmojen historiasta. Sivummalla olevat NPC-hahmot kuten tavernojen tai kauppojen omistajat saavat pienen, muutaman lauseen mittaisen kuvailun, jota DM voi käyttää hyväkseen hahmoja pelatessa. Ne sisältävät usein viittauksia ulkonäköön ja hahmon luonteeseen ja tapaan kommunikoida, mutta eivät kerro motivaatioista tai menneisyydestä ollenkaan. DM luo osan hahmoista kuten kyläläiset tai kaivostyöntekijät tarpeen mukaan, mikäli pelaajat ottavat hahmoin kontaktia.

Juonelle tärkeimmät hahmot edustavat tavalla tai toisella elokuvien ja televisio sarjojen hahmoarkkityyppejä. Myers (2022, 131) jakaa hahmot viiteen eri arkkityyppiin: Protagonist (Päähenkilö), Nemesis (Arkkivihollinen), Attractor (Houkuttelija), Mentor (Mentori) ja Trickster (Teeskentelijä). Hahmoarkkityypit edustavat ideaalia versiota hahmosta, jolla on tietty narratiivinen tarkoitus (Myers 2022, 131).

PC-hahmot edustavat Protagonistia, päähahmoa, joka tavoittelee tiettyä päämäärää. Hahmo, joka haluaa estää protagonistia saavuttamasta päämääräänsä, on Nemesis, joka tässä tarinassa hahmojen osalta on Terros.

Nemesis työskentelee vastakkaisella tavalla saavuttaakseen jotain mitä protagonistilla haluaa ja tästä ristiriidasta syntyy motiivien konflikti (Myers 2022, 145). Nemesis-hahmolla on usein myös negatiivisia ominaisuuksia ja impulsseja, joista hän itse ei välttämättä ole täysin tietoinen (Myers 2022, 145). Ne kuitenkin peilautuvat hänen käytöksessään ja motiiveissaan.

Attractor on hahmo, jonka päätarkoitus tarinassa on toimia emotionaalisenä tukena tai vaikuttajana Protagonistille (Myers 2022, 159). Kilian täyttää eräänlaisen pikkuveljen roolin pelaajille. Häntä he joutuvat suojelemaan niin ulkopuolisilta uhilta sekä hänen omalta naiiviudeltaan. Hän toimii pelaajille muistutuksena siitä keihin heidän valintansa tulevat vaikuttamaan ja toisaalta myös siitä, kuinka pitkälle he ovat seikkailijoina päässeet.

Grena on puolestaan Mentor, hahmoarkkityyppi, jonka tarkoitus on toimia protagonistin opettajana. Mentor ohjaa protagonistia oikeaan suuntaan moninaisilla tiedoilla ja taidoillaan ja voi tilanteesta riippuen toimia myös protagonistin liittolaisena (Myers 2022, 175).

Amara täyttää parhaiten Myersin (2022, 193) kuvaileman Trickster-roolin. Hän on tilanteesta ja pelaajista riippuen joko vihollinen tai liittolainen ja voi myös liukua roolista toiseen tyypillisen Trickster-hahmon tavoin. Hänen tarinaosuutensa monimutkaistaa protagonistipelaajien etenemistä. Tiedonjanoisuus ja Wee Jas jumalattaren alttarin uudelleen rakentaminen ovat Amaran liikkeessä pitävät motivaattorit.

Hahmoarkkityypeistä puhuttaessa interaktiivisen tarinan yhteydessä on kuitenkin aina pidettävä mielessä tarinan muovautuvuus. Myös arkkityypit voivat vaihtua tiettyjen hahmojen kohdalla riippuen siitä, miten pelaajat heitä kohtelevat.

Luonnekuvauksien ja motivaatioiden suunnittelun lisäksi loin tarinalle oleellisista hahmoista 3D mallit käyttäen Hero Forge -sivustoa. Sivusto on tarkoitettu 3D tulostettavien miniatyyrien ja patsaiden tekoon, mutta sillä on nykyään mahdollista luoda myös digitaalisia pelimerkkejä sillä luoduista hahmoista. Sivusto on helppokäyttöinen, eikä se vaadi käyttäjältään ollenkaan 3D mallintamista. Hahmot koostetaan valmiista osista, jotka voi myös lisäämisen jälkeen värjätä haluamallaan tavalla. Hahmojen ilmeitä ja poseerausta sekä valaistusta on myös mahdollista säätää.

Kuvat NPC-hahmoista auttavat pelaajia ja DMää ymmärtämään paremmin hahmon olemusta ja ulkonäköä. Ne mahdollistavat myös digitaalisten pelinappuloiden tekemisen, joilla voidaan digitaalisessa ympäristössä pelatessa merkitä hahmon paikka kartalla (Kuva 2).



Kuva 2. Kuva sekä digitaaliset pelinappulat Grena hahmosta

4.2 KARTAT

Suurin osa pelaamisesta tapahtuu mielikuvituksen voimalla, mutta on joitakin tilanteita, joissa visuaaliset elementit ovat tarpeellisia. Aron Christensen kertoo kerran käyttäneensä peliryhmänsä kanssa 20 minuuttia yrittäen keksiä toinen toistaan erikoisempia suunnitelmia, joilla heidän hahmonsansa pääsisivät ulos huoneesta vain siitä syystä, että heidän pelinjohtajansa oli unohtanut kertoa, että kyseisessä huoneessa on myös ovi (Christensen, 2012, 52).

Kartat nopeuttavat ja selkeyttävät pelaamista erityisesti taistelukohtauksissa. Pelaajat pystyvät itse näkemään koko pelinkentän ja sen sisältämän esineistön ilman, että DM joutuu sitä jatkuvasti kuvailemaan. Karttojen avulla hahmojen ja vihollisten paikkoja ei tarvitse muistaa ulkoa ja epäselvyydet etäisyyksistä häviävät.

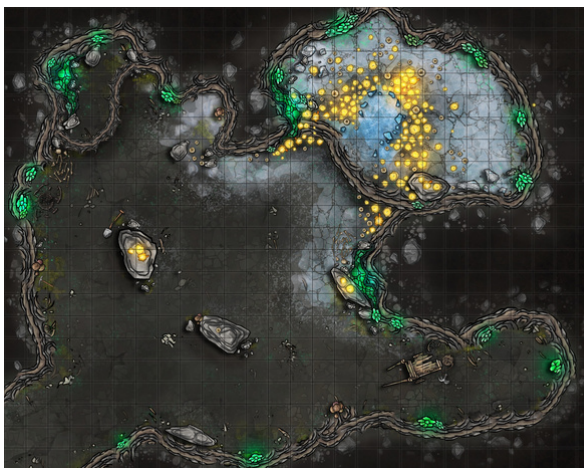
Kartat ovat myös yksi keino immersion luontiin (Christensen, 2012, 52). Ne vahvistavat suullista kuvailua ja voivat tuoda esiin myös elementtejä, jotka muuten jäisivät kuvailun ulkopuolelle. Pelaajien on myös usein mahdollista löytää asioita, joita he voivat hyödyntää taistelussa. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi suoja hyökkäyksiltä, aseet tai muut hyödylliset käyttöesineet. Tällöin he pystyvät havainnoimaan ympäristöä lähes yhtä laajasti kuin heidän hahmonsansa pystyisivät.

Ennalta on mahdotonta arvioida kuinka moneen erilaiseen taistelutilanteeseen peliryhmä loppujen lopuksi päätyy. Usein valmiiksi kirjoitetut pelit sisältävät kuitenkin kartat juonellisesti tärkeimpiin taistelukohtauksiin. Kaupunkikartat ovat toinen tyypillinen karttatyyppi, jota esiintyy valmiiksi kirjoitetuissa peleissä. Ne auttavat ympäristön havainnointia ja siellä liikkumista.

Loin sekä Emerwyckin kaupungin, että kaivoksen kartan immersio mielessäni. Ne eivät ole pelaamisen kannalta välttämättömiä, mutta auttavat ympäristön ymmärtämisessä. Kaivoskartta tuo pelaajille hyödyn, jos he sen onnistuvat saamaan käsiinsä, mutta kartta toimii myös ohjeena DMLle. Selkeästi taistelua varten on luotu kartat sekä Amaran talosta, että luupaholaisen luolasta (Kuva 3). Näissä paikoissa etäisyydet ja esineistö ovat avainroolissa pelaajien etenemisessä.

Karttatyökalujen avulla karttojen teko on huomattavasti nopeampaa, sillä jokaista esinettä tai tekstuuria ei tarvitse luoda itse. Koska työni oli jo kirjoituspuoleltaan raskas, karttatyökalun käyttäminen oli selkeä valinta. Alkuperäinen suunnitelmani oli tehdä ne maaliskuussa 2022 julkaistussa Dungeon Alchemistissa. Ohjelma käyttää hyväkseen tekoälyä nopeuttaakseen ja auttaakseen karttojen luomisessa (Dungeon Alchemist, 2022). Dungeon Alchemist mahdollistaa myös 3D näkymän kartoista sekä hyvin dynaamiselta näyttävän valaistuksen luomisen. Ohjelman julkaisua kuitenkin jouduttiin lykkäämään ja tarkemman tutkimisen jälkeen selvisi, että sen julkaistava early access tukee vain pienien ulkoympäristöjen luomista. Tiesin tarvitsevani kaupungin kartan ja se ei olisi tullut onnistumaan ohjelmalla omassa aikataulussani.

Päädyin etsimään uutta vaihtoehtoa karttojen tekoon ja päädyin Inkarnateen, selaimessa käytettävään karttatyökaluun. Se on suunniteltu fiktiivisten karttojen luontiin ja kattaa suunnittelun maailmankartoista sisätilojen suunnitteluun saakka. Inkarnatella kartat luodaan erilaisten maatekstuurisiveltimien kanssa sekä yksittäisistä leimoiksi kutsutuista skaalautuvista kuvista. Karttoihin on mahdollista myös asettaa etäisyyksistä kertova ruudukko, lisätä tekstiä ja säätää valaistusta. Karttoja on mahdollista jakaa muille ohjelmaa käyttäville ja osa kartoista on ilmaiseksi kopioitavissa tai saatavissa pohjaksi muokkaukseen. Inkarnateesta on käytettävissä suppeampi ilmaisversio sekä laajempi kuukausi- tai vuosimaksullinen versio.



Kuva 3. Taistelukartat luupaholaisen luolasta ja Amaran talosta

5 TAITTO

5.1 D&D ILME

Koska D&D on lisensoitu peli, on sen tuotteissa yhteneväinen ilme. Sivujen taustat muistuttavat tekstuuriltaan ja värisävyiltään vanhaa paperia, joka luo keskiaikaisinspiroituneen fantasiamaailman tunnelmaa lukijalleen. Kuvitukset ovat yksityiskohtaisia digitaalisia maalauksia, usein vailla selkeitä ääriiviivoja. Otsikkotekstit ovat punaruskeita ja mukailevat D&Dn brändiväriä, punaista.

5.1.1 OMAT VALINNAT

Halusin seikkailuni myötäilevän vahvasti D&Dn ilmettä yrittämättä kuitenkaan olla sen täysi kopio. Hain inspiraatiota myös toisesta fanijulkaistusta valmisseikkailusta nimeltä *A Night of Masks and Monsters* (Warren, 2020), joka mielestäni onnistui hyvin D&D ilmeen mukailussa tuoden myös omaa näkökulmaa taittoon. Erityisesti tarinan osan vaihtumista merkitsevän sivun erilainen ilme näkyi inspiraationa myös omassa työssäni. Selkeä otsikkosivujen tunnistettavuus nopeuttaa osien välillä hyppimistä mikä on varsin yleistä ohjekirjojen kanssa. Käytin omassa työssäni myös paperimaisen taustan, kaksipalstaisuuden, valokuvien ja kuvituksen (Kuva 4).

Valitsin työstöalustakseni Canvan. Vaikka Canva ei ole vahvimmillaan kirjamaisen taiton tekemisessä sillä työskentely oli nopeaa. Työ säilyi tallennettuna internetissä ja siihen oli mahdollista päästä käsiksi miltä tahansa koneelta. Se myös mahdollisti ilmaisiin kuvapankkeihin pääsyn niin graafisten elementtien kuin valokuvienkin kautta ilman editointinäkömystä poistumista.



Kuva 4. (Mukailtu Ashley Warren, 2020 & Wizards of the Coast, 2014a) Fanijulkaistun seikkailun, Player's Handbookin ja oman seikkailuni taiton piirteitä

5.1.2 LISENSSI

Wizards of the Coast on luonut lisenssin nimeltä Open Game license (OGL), joka sallii RPG-kehittäjille oikeuden muokata ja kopioida osia D&D materiaalista (Demil & Lecocq, 2014, 23). Yksinkertaistettuna tämä tarkoittaa sitä, että D&Dn sisintä perussäännöstöä on mahdollista käyttää vapaasti, kunhan sen käyttö ei sisällä virallisia D&Dn maailmoja tai niiden sisältämiä asioita. Tämän lisäksi on kuitenkin olemassa sivusto nimeltä DMsGuild, jolle julkaistulla materiaalilla on laajempia oikeuksia käyttää Wizard's of the Coastin virallisia D&D maailmoja ja ohjekirjojen sisältöä (Taulukko 1). Sivusto on OneBookhelfin luoma ja se tekee virallista yhteistyötä Wizard of the Coastin kanssa (Montgomery).

Koska kyse on lisenssioikeuksista, valmiin pelin julkaisu vaatii vielä lakiasioihin parempaa perehtymistä, mikä jää tämän opinnäytetyön ulkopuolelle rajatun ajan takia. Työ kuitenkin sisältää jo valmiiksi DMsGuildin suosittelemia lakitekstejä liittyen lisensseihin, sillä lopullisena tavoitteena on saada valmis tarina jaettua DMsGuildissä.

I want to...	OGL	DMs Guild
design content using 5th Edition rules for D&D	Yes	Yes
publish my original campaign world using 5th Edition rules	Yes	No
print and sell my 5th Edition D&D product on my own	Yes	No
publish content for the Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, or Ravnica	No	Yes
sell my product in the official D&D online marketplace	No	Yes
have my content rated by the largest network of D&D players	No	Yes
have my content considered for additional publication by Wizards	No	Yes
have my content considered for inclusion in digital games	No	Yes
have my content considered for inclusion in Wizards marketing	No	Yes

Taulukko 1. Taulukko OGL ja DMsGuildin lisenssioikeuksista

5.2 KUVITUS

D&Dn nykyiselle tyyllille uskollisin kuvitusmuoto on jo aiemminkin mainittu digitaalinen maalaus. Luonnostellessani kuvaa Heather fieldsin ympäristöstä huomasin, että kaikkien tarvittavien kuvien tuottaminen itse olisi ollut liian raskasta ja aikaa vievää (Kuva 5). Tästä syystä päätin käyttää digitaalisten maalausten lisäksi kuvapankkien kuvatarjontaa. Idea tähän ratkaisuun tuli A Night of Masks and Monsters (Ashley Warren, 2020) D&D valmistarina, jossa valokuvat istuivat mielestäni yllättävän hyvin digitaalisten maalausten kanssa.

Vaikka olin päättänyt käyttää kuvitukseen valokuvia ja Canvan grafiikoiden tarjontaa, karttoihin Inkarnatea ja hahmoihin Hero Forgea, oli silti jäljellä muutamia asioita, joille aiemmin mainitut tahot eivät voineet tarjota kuvitusta. Näihin kuuluvat itse keksimäni asiat kuten muncherit, melkit, snowroot-kasvi ja sen eliksiiri. Koin kuvituksen olevan erityisen tärkeässä osassa näille asioille, sillä niiden ulkonäkö eli ainoastaan omissa ideoissani. Koska minulla oli aiempaa kokemusta digitaalisesta maalaamisesta, päätin toteuttaa kuvat itse. Työstin ne Adobe Photoshopilla.



Kuva 5. Hahmotelma Heather fieldsin maisemasta

Melkin kuva oli ensimmäinen työhön tehty maalaus. Eläinlajin idea oli yhdistää ylämaan karjaa sekä kanadanhirveä yhteen omaksi eläimekseen ripauksella fantasian makua (Kuva 6). Melk on rakenteeltaan enemmän solakan kanadanhirven kaltainen, mutta sen paksu turkki on selkeä ylämaan karjalta lainattu ominaisuus. Sarvien muoto, lisätyt koristeet ja suuret korvat tuovat kuvaan fantasiapiirteitä.



Kuva 6. Melk eläimen inspiraation lähteet ja työstöprosessia

Muncher-hirviön idea lähti tarpeesta luoda pienempi ja heikompi versio D&D:n virallisen hirviön, xornin pohjalta (Kuva 7). Lainasin hirviön sävy maailmaa ja muutamia piirteitä kuten kivien peitossa olevan ihon, keltaisen silmän, suuren kidan ja käsien kynsimäisen muodon, jotta inspiraation lähde olisi selkeästi nähtävissä myös visuaalisesti. Muncher sai jo luonnosteluvaiheessa nopeasti lopullisen muotonsa (Kuva 8).



Kuva 7. Xorn (mukailtu Wizards of the Coast)



Kuva 8. Muncherin työstöprosessia

Halusin luoda eläimistön lisäksi alueelle ominaisen kasvin. D&D-säännösten mukaan hahmojen on mahdollista luoda yrteistä erilaisia rohtoja auttamaan maailmassa selviämisestä. Tästä syystä halusin antaa pelaajille mahdollisuuden päästä käsiksi kasviin, jonka avulla he voivat tehdä heikon parannusrohdon. Halusin kasvin olevan myös hyödyllinen paikallisille useammalla tavalla, jotta sen kerääminen olisi kannattavaa. Pohjainspiraationa toimi pohjoisen oloissa viihtyvä tupasvilla. Halusin kasvin olevan helposti kerättävä myös talven kovettamassa massa, joten sen juuren oli oltava lyhyt. Näiden ajatusten pohjalta syntyi kasvi nimeltä snowroot. Emerwyckin asukkaat hyödyntävät sen pehmeää kukintaa tynnyjen ja peittojen täytteenä ja sen juuresta pystytään valmistamaan yskänlääkkeenä toimivaa eliksiiriä.

6 YHTEENVETO

Opinnäytetyöni tavoitteena oli rakentaa valmiiksi kirjoitettu D&D-seikkailu ja selvittää mitä kaikkea tulee ottaa huomioon pöytäroolipeliseikkailua rakentaessa. Työ ei keskittynyt ainoastaan tarinan rakentamiseen vaan sisälsi myös seikkailun visuaalisen ilmeen tuottamisen.

Työlleni oli oleellista, että tutkin aiempia vastaavia teoksia ja analysoin niiden rakennetta ja visuaalista ilmettä. Perehdyin myös moniin tarinankerronnallisiin vinkkeihin ja käytin oppimaani hyväksi oman työni rakentamisessa. Tästä tutkimisen ja tuottamisen kokonaisuudesta muodostui työni ydin.

Keskityin tuomaan työhöni asioita, joita olin huomannut kaipaavani monista muista teoksista niin pelaajana kuin DMnäkin. Vaikka Emerwyck on fiktiivinen kylä, halusin luoda siitä ja sen asukkaista todentuntuisen ja järkeenkäyvän. Pyrin myös tarjoamaan pelin vetäjälle eväitä viedä tarina yhä pidemmälle ja yhä paremmaksi, kuin mitä itse olin sitä rakentanut. Tästä yhtenä esimerkkinä ovat peliteksteissä pohjustetut sivujuonien mahdollisuudet.

Koen, että luomani eläimistö ja esineistö sopivat D&D säännöstöön niin visuaaliselta kuin statistiikalliselta puoleltaan. Onnistuin mielestäni tuottamaan D&D:n ilmeen piirteitä mukailevan, mutta myös oma näkemykseni sisältävän taiton. Se on digitaaliseen ympäristöön tarpeeksi selkeä hylkäämättä fantasiaelementtejä.

En ole kuitenkaan sokea työni parannuskohdille. Juoni voisi olla vieläkin joustavampi pelaajien valinnoille ja se voisi pohjustaa muutaman NPC-hahmon lisää. Tarinankerronnassa on aina mahdollista kehittyä paremmaksi. Sen takia se on niin palkitsevaa kuin raastavaakin.

Pienen viilauksen jälkeen Hauntings of the Heather fields on valmis julkaistavaksi DMsGuildiin. Ennen julkaisua on käytävä huolella läpi, että seikkailun sisältö vastaa sivuston asettamia vaatimuksia. Pelitestausta auttaisi säätämään pelin haastavuustasoa tarkemmaksi. Emerwyckin kauppojen inventaariolistaus olisi myös hyvä lisä keventämään DMn työtä. Kirsikka kakun päällä olisi itse maalattu kansikuva, jossa seikkailun NPC-hahmot ja tarinan juoni tulisivat enemmän esille.

LÄHTEET

Christensen, A. 2012. My Guide to RPG Storytelling. Loose Leaf Stories.

D'amato, J. 2021. The Ultimate RPG Game Master's Worldbuilding Guide. The Ultimate RPG Guide series. Avon, Massachusetts: Adams Media.

Demil, B. & Lecocq, X. 2014. The Rise and Fall of an Open Business Model. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://journals.openedition.org/rei/5803?lang=en>

Dungeon Alchemist. 2022. Press Kit. Viitattu: 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.dungeonalchemist.com/presskit>

Gray, L. 2020. How The Adventure Zone Opened the Book for New D&D Players. Screen Rant. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://screenrant.com/adventure-zone-dnd-dungeons-dragons-easy-introduction-podcast/>

Haberman, C. 2016. When Dungeons & Dragons Set Off a 'Moral Panic'. The New York Times. Video. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.nytimes.com/2016/04/18/us/when-dungeons-dragons-set-off-a-moral-panic.html>

Kogod, T. 2020. 5 Games You Didn't Know Were Inspired By Dungeons & Dragons (& 5 Best D&D Video Games). TheGamer. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.thegamer.com/dungeons-and-dragons-inspired-games/>

MacCallum-Stewart, E. 2009. Dungeons & Dragons. Teoksessa Carlisle, R.P. (toim.) Encyclopedia of Play in Today's Society. SAGE, 186–188.

Mona, E. 2007. From the Basement to the Basic Set: The Early Years of Dungeons & Dragons. Electronic Book Review. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://electronicbookreview.com/essay/from-the-basement-to-the-basic-set-the-early-years-of-dungeons-dragons/>

Montgomery, J. About OneBookShelf. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://support.drivethrurpg.com/hc/en-us/articles/209937123-About-DriveThruRPG>

Myers, S. 2022. The Protagonist's Journey: An Introduction to Character-Driven Screenwriting and Storytelling. E-kirja. Springer International Publishing. Google Play.

Rossi, M. 2020. What are the benefits of using a published campaign setting for your D&D game? Should you use one? Blizzard Watch. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://blizzardwatch.com/2020/09/22/dnd-campaign-setting/>

Scriven, P. 2021. From Tabletop to Screen: Playing Dungeons and Dragons during COVID-19. *Societies*. 2021, 11, 125. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.mdpi.com/2075-4698/11/4/125>

Shanafelt, S. 2005. The growing chic of geek. *Mountain Xpress*. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://mountainx.com/news/1102dandd-php/>

Sidhu, P. & Carter, M. 2020. The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence. *DiGRA*. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_223.pdf

Sorsa, J. 2018. Aloittelevan pelinjohtajan opas. E-kirja. Myrrysmiehet Oy. DriveThruRPG

Thon, J. 2014. Narrators and Nonlinear Representation in Computer Games. Teoksessa Alber, J. & Hansen, P.K. (toim.) *Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges*. De Gruyter, 40–44.

Warren, A. 2020. A Night of Masks and Monsters (A Requiem of Wings #1) Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.dmsguild.com/product/229708/A-Night-of-Masks-and-Monsters-A-Requiem-of-Wings-1>

Whitten, S. 2020. How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons renaissance. *CNBC*. Viitattu 11.5.2022. Saatavissa: <https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>

Wizards of the Coast. 2014b. *D&D: Dungeon Master's Guide*. Renton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards of the Coast. 2014c. *D&D: Lost Mine of Phandelver*. Renton: Wizards of the Coast LLC.

Wizards of the Coast. 2014a. *D&D: Player's handbook*. Renton: Wizards of the Coast LLC.

Wolfgang, B. & Winter, S. 2014. *Hoard of the Dragon Queen*. Kobolt Press & Wizards of the Coast LLC. Viitattu 12.5.2022. Saatavissa: https://media.wizards.com/downloads/dnd/HoardDragonQueen_Encounters.pdf

KUVALÄHTEET

Kuva 1. Chick, T. J. Dark Dungeons. Viitattu 21.4.2022 Saatavissa:
<https://www.chick.com/products/tract?stk=0046>

Taulukko 1. Montgomery, J. 2022. Viitattu 21.4.2022. Saatavissa:
<https://support.dmsguild.com/hc/en-us/articles/217520927-Ownership-and-License-OG-Questions>

Kuva 7. Wizards of the Coast. Viitattu 16.5.2022 Saatavissa:
<https://www.dndbeyond.com/monsters/17066-xorn>

LIITTEET

Liite 1:

Juonisyntesis

(Tapahtumien oletettu etenevän tietyllä tavalla selkeyden vuoksi. Pelaajien hahmoihin viitataan sanalla pelaajat)

Emerwyck on pieni kasvava kylä Heather fields nimisen tundramaisen alueen keskiössä. Kylä syntyi alueelle koska vuoresta löydetty smaragdiryppäät olivat tarpeeksi runsaat kaivoksen perustamiselle.

Alue on aina ollut otuksiltaan vaarallinen sen läpi matkustaville, mutta kylän asukkaat ovat tottuneet puolustamaan itseään. Viime aikoina väkivaltaisia selkkauksia otusten kanssa on kuitenkin tapahtunut tavallista enemmän ja kyläläiset alkavat olla huolissaan kylän turvallisuudesta.

Matkalla kohti Emerwyckiä pelaajaryhmän matka keskeytyy suureen melk-joukkoon, joka tukkii tien. Kauempaa on nähtävissä, kuinka firbolg-nainen ja poika puolustavat itseään kahdelta jättimäiseltä hämähäkiltä. Pelaajat auttavat heitä ja saavat firbolg-naisen, Grenan pyynnöstä napattua kiinni yhden hämähäkeistä. He toimittavat hämähäkin tutkittavaksi kylään matkustaneelle biologille, Shepherd's rest nimiseen tavernaan ja saavat tietää alueella yleistyneistä otusten kanssa tapahtuneista selkkauksista.

Yön pimeinä tunteina kylä herää tulipaloon. Sitä sammuttaessa on mahdollista huomata kolmen pienen otuksen kipittävän pois paikalta ja kuinka niillä on todennäköisesti näppinsä pelissä tulipalon syttymisessä.

Seuraavana aamuna kylä kokoontuu keskustelemaan sitä kohdanneista vaaroista. Adrian Terros, elementaali mies ja kaupungin kaivosten omistaja kertoo, kuinka pahamaineisen noidan on nähty liikuskelevan lähimailla. Menneen kohtaamisen perustella he epäilevät, että noidalla on näppinsä pelissä.

Terros tapaa pelaajat kokouksen jälkeen ja tarjoaa heille rahallisen palkkion, mikäli he ottavat selville noidan puuhista ja mahdollisesti poistavat tämän häiriköimästä alueella tavalla tai toisella.

Pelaajat matkaavat kahden päivän verran noidan talolle. Heidän tutkiessaan aluetta noita palaa paikalle ja tivaa syytä hänen kotinsa ympärillä urkkimiselle. Pelaajat kysyvät häneltä alueen oudoista tapahtumista ja mitä hänen ja Emerwyckin asukkaiden välillä tapahtui. Noita, Amara Marth, kertoo kaupungin tuhonneen hänen jumalattarensa alttarin ja rakentaneen toisen jumalattaren tempelin sen päälle. Hän myös kiistää olleensa osallinen

alueen tapahtumiin ja puolestaan kertoo nähneensä outoja valoja kylän kaivoksen suulla kylää yöllä ohittaessaan sekä outoja kuiskauksia tuulessa, jotka pyytävät apuun. Amara ilmaisee olevansa halukas korjaamaan suhteensa kyläläisiin ja tutkimaan mitä kaivoksessa oikein tapahtuu.

Pelaajat palaavat kaupunkiin Amaran kanssa ja kysyvät Terrokselta kaivosten toiminnasta. Terros kieltää vahvasti, että kaivoksessa olisi rakenteellisten korjausten lisäksi mitään muuta toimintaa ja painottaa, että kaivoksen sisään meneminen on vahvasti kielletty. Tämän jälkeen hän marssii paikalta pois ärtyneenä ja maksamatta palkkiota.

Pelaajat tiedustelevat paikallisessa kaivostyöläisten suosimassa the Dancing Pigeon tavernassa mitä kaivoksessa tapahtuu. He kertovan kaivoksen sulkeutuneen jonkin aikaa sitten korjaustöiden takia, mutta työt ovat kestäneet paljon kauemmin tavalliseen verrattuna. Ennen sulkemistaan kaivoksesta löytyi suuri ikijään lohko, jonka sisällä oli jonkinlainen olento ja he epäilevät, että kaivoksen salamyhkäiset asiat liittyvät siihen. He piirtävät pelaajille summittaisen kartan kaivoksista helpottamaan siellä kulkua, mikäli he päättävät sitä lähteä tutkimaan.

Pelaajat hiippailevat kaivokselle ja suunnistavat paikkaan, jossa kaivostyöläiset olivat kertoneet jäälöydöksen sijaitsevan. Perillä heitä kohtaa satojen kynttilöiden ympäröimä, nyt vain jaloistaan jäätynyt luupaholainen (bone devil), joka tervehtii pelaajia telepaattisesti. Se uskoo Terroksen lähettäneet pelaajat tappamaan hänet ja puolustautuu pienempien otusten avulla pelaajia vastaan.

Voitetun taiston jälkeen pelaajat palaavat kylään ja kertovat mitä on tapahtunut. Kylä iloitsee, mutta kysyvät katseet siirtyvät Terrokseen. Terros päätyy kertomaan, kuinka hän luuli saavansa jäälöydöstä luonnontieteellisesti arvokkaan luurangon ja kuinka otus jäätä sulatettaessa heräsikin eloon. Otus kertoi, kuinka kaivoksen jalokivirikkaus oli sen ansioita ja mikäli se kuolisi kaivoksen rikkaukset katoaisivat myös. Jos Terros auttaisi sen pakoan, siunaisi se paikan rikkaudet jatkuvaksi. Huolissaan kylän tulevaisuudesta ilman kaivoksen rikkauksia, Terros lupautui auttamaan ja sulki kaivokset.

Paholainen ei kuitenkaan ollut tyytyväinen tahtiin, jolla sitä vapautettiin ja se päätti kutsua lähistöllä olevia otuksia apuun. Ne toivat kaivokseen mukanaan kynttilöitä auttamaan sulattamisessa. Otukset jättivät Terroksen rauhaan paholaisen luolassa, mutta alkoivat toisinaan käyttäytymään aggressiivisesti siitä kauempana. Lukuisten kyläläisiin kohdistuneiden hyökkäysten jälkeen Terros alkoi pohtimaan, oliko päätös auttaa sittenkään oikea ja alkoi tutkimaan muita vaihtoehtoja, jättäen paholaisen oman onneensa nojaan. Pahoilainen koki sopimuksen rikotuksi ja päätti tuhota kylän heti vapaaksi päästyään.

Kylän juhlittua pelaajia ja eteenpäin matkaamisen koittaessa, Grena kertoo pelaajille, kuinka kaupunginhallituksen ja pormestarin äänestys on pian alkamassa. Hän pyytää pelaajia antamaan äänensä haluamalleen pormestariehdokkaalle, sillä kyläläiset arvostavat sankariensa mielipidettä asiassa.

Myöhemmin matkoillaan he saavat tietää äänestyksen tuloksesta ja siitä mihin suuntaan kaupunkia lähdettiin kehittämään uuden pormestarin johdolla.