

Konventiokysely

Kun peli-idea on selvillä ja osallistujat kyseisen idean toteuttamiseen kasassa, mutta ennen kuin varsinaista pelin rakentamista (hahmojen tekoa, yksityiskohtien suunnittelua) on aloitettu, osallistujien oletuksia ja rajoja voidaan yhdessä tarkastella ristiriitojen välttämiseksi ja paremman yleisen pelikokemuksen saavuttamiseksi. Vastausten perusteella pyritään keskustelemalla löytämään suotavin yhdistelmä konventioita, jotka ovat ehkä lähellä tässä kyselyssä mainittuja valintoja, tai mahdollisesti jotakin aivan muuta.

Tässä haetaan omia henkilökohtaisia kokemuksiasi. Mitkä seikat ovat aikaisemmissa peleissäsi häirinneet tai edistäneet pelin nautittavuutta? Sinun ei pidä vastatessasi ottaa muiden mielipiteitä huomioon: nimenomaan seuratessasi haluttomuutta vastata oikean tuntemuksesi mukaisesti riskeeraat pelin, joka on mieltymyksiesi vastainen – ja saatat aiheuttaa lopulta enemmän harmia pelin hiipumisen muodossa.

Kysely ei ole tarkoitettu "pelin rakentajaksi" – että pelkästään keräämällä kaikkien vastaukset saisi suodatettua vaihtoehtoja parhaan mahdollisen pelin. Keskustelu on avainasemassa minkä tahansa löytyvän ristiriidan kohdalla.

Osallistujat – myös pj, jos peliin sellainen kuuluu – täyttävät kyselyn seuraavien ohjeiden mukaan:

Täytä kysely nimettömänä. Vaikka anonymiteetin ei ole tarkoitukseen säilyä loppuun asti, keskustelua aloitettaessa ei ole erityisesti tarpeen tietää eriävän mielipiteen esittäjää.

Pohdi omia kokemuksiasi niissä peleissä joissa olet ollut mukana, ja täytä kysely sen mukaan miten muistat pelien olleen sinulle mukavimmillaan ja ikävimmillään. Älä siis turvaudu pelkkään oletukseen mistä pitäisit, jos voit muistella oletko asiasta aiemmin pitänyt.

Avoimissa (kirjoitus-) kohdissa kuvaile oletuksesi tärkeimpiä kohtia, älä pelkästään nimeä. Kirjoita kuitenkin ytimekkäästi – tarkoitus on herättää keskustelua mahdollisesti risteävistä yksityiskohdista, ei määritellä asioita tarkasti.

Valintakohdissa käytä seuraavia merkintöjä: rasti (X) jos pelin kohdalla käyttäisit mieluiten tätä konventiota; viiva (/) jos olet valmis pelaamaan konvention rajoissa; jätä kohta tyhjäksi (), jos et halua konventiota käytettävän. Laita kysymysmerkki kaikkien valintojen ulkopuolelle jos et jostain syystä osaa tehdä valintaa – kirjoita tällöin jokin selitys kysymyksen kohdalle.

Kaikkien vastattua kyselyt kerätään takaisin ja asetetaan vierekkäin niin, että ristiriidat löytyvät helposti. Näistä keskustellaan, mitä kukin on kuvauksillaan ja valinnoillaan tarkoittanut. Pyrkimyksenä on tunnistaa mahdolliset ristiriidat, joita tulisi välttää, ja lopulta löytää konventiot, joita kaikki voivat seurata. Toisena pyrkimyksenä on tehdä konventiot tietoisiksi niin, että niitä pystytään seuraamaan paremmin, kun vakiintuneet käytännöt ovat päästä vallalle.

Kun kyselyjä aletaan käsitellä, muista hienotunteisuus. Kyselyn on tarkoitus helpottaa asioista keskustelua, ei vaikeuttaa sitä. Jos sinulla on jollekin muulle kiusalliseen tai vaikeaan asiaan kehittävää sanottavaa, ota asia esille äläkä jätä sitä mahdollisesti ainoan muun eriävän mielipiteen haltijan harteille.

Konventiot jaetaan kyselyssä karkeasti kolmeen tasoon: sisältöön, toteutukseen ja metaan. Sisältö selkeimpänä kattaa kaiken sen mitä diegesiksessä (pelin "maailmassa") on ja tapahtuu, se on tutuimpana ja tyypillisimpänä keskustelun aiheena kun peliä mietitään. Toteutus kattaa olennaisesti sen, miten sisältöä käsitellään, sekä tyylillisesti että säännöllisesti. Metaa ovat pelaajien välisen toiminnan asiat, sosiaaliset säännöt ja toimintamallit. Kategoriat eivät millään muotoa ole selvärajaiset, ja monet konventiot liittyvätkin useampaan kuin yhteen näistä. Tällöin on olennaista hahmottaa minkä tason konventiosta on milloinkin kyse, jotta ei tule väärinkäsityksiä.

Kysymykset koskevat nimenomaisesti käsillä olevaa peliä, jota ollaan aloittamassa, eivät yleisiä preferenssejä.

Vielä kerran: vastaa totuudenmukaisesti kaikkien etujen tähden, muista harkita kysymystä todella, ole huomaavainen.

Pelaamisen fokus (meta): Millaiseen pelaamiseen yleisesti ottaen toivoisit keskittyvän?

- Pohtimaan ongelmia pelaajana ja selviämiseen niistä annetuilla resursseilla (hahmon kyvyt, tiedot, esineet, jne.).
- Seuraamaan ja luomaan yhtenäistä ja mielenkiintoista tarinaa, jossa hahmot ovat osallisina.
- Kehittämään ja keräämään hahmon kykyjä ja mahdollisuuksia, joilla edetä maailmassa.
- Käyttämään hahmoja loogisessa ja (sisäisesti) realistisessa maailmassa, jolla on selkeät säännöt
- Kehittelemään hahmon luonnetta ja suhdetta toisiin hahmoihin – inhimillistä draamaa epätäydellisillä olennoilla.
- Seikkailemaan maailmassa ja katsomaan mitä seuraavaksi on edessä.

Maailma (sisältö): Mieti millainen haluaisit pelin maailman olevan, ja kuvaile mitkä ja millaiset asiat siinä ovat oleellisia – mitä se sisältäisi ja mitä ei, millaisissa ympäristöissä peli tapahtuisi, millaiset asiat olisivat mahdollisia, jne.

Pelin tunnelma (toteutus): Mieti mihin haluaisit pelitapahtuman tunnelman keskittyvän, ja kuvaile oleellisimmat kohdat – sisältääkö mysteeriä selvittämättömistä juonista, jännitystä merkittävässä taistelussa, huoletonta seikkailullisuutta hauskuuden hengessä, jne.

Hahmojen käyttö (sisältö, meta): Kuinka haluaisit hahmojen ja muiden vakiintuneiden osien (esim. juonien) ristiriitoja ratkaistavan? Kuinka peli pidetään hallinnassa tämä huomioiden?

- Hahmojen luonteet tärkeämpiä kuin muut osat: Hahmoa tulisi pelata sellaisena kuin se ko. tilanteessa käyttäytyisi, vaikka se olisi hahmolle haitallista. Peli pidetään yhteisesti kasassa tämä tiedostaen.
- Ristiriitojen välttäminen: Hahmoa tulisi pelata hahmona, olettaen kuitenkin että mitään jo kehitettyä juonta ei rikota erittäin erikoisilla (edes hahmoon sopivilla) reaktioilla; toisaalta tilanteet eivät saa pakottaa hahmoja reagoimaan luonteenvastaisesti. Peli pidetään kasassa kunkin pitäessä huolta siitä, ettei itse vie peliä liikaa väärille raiteille.
- Ei sooloilua: Hahmo toimii osana kokonaisuutta, ja sitä pyritään pelaamaan kehitettyjä juonia ja muita jo kehitettyjä puolia mukaillen, välttäen käyttäytymistä joka voisi rikkoa vakiintunutta peliä.

Hahmojen keskinäiset suhteet ja pelaajien välinen asetelma (sisältö, toteutus, meta): Millaisia haluaisit hahmojen keskinäisten suhteiden olevan ja kuinka niitä pelaajina toteutettavan?

- Hahmot ja pelaajat toimivat yhteistyössä tavoitteiden saavuttamiseksi.
- Hahmoilla voi olla omia, riippumattomia tavoitteita ja ristiriitoja muiden hahmojen kanssa.
- Hahmot voivat olla toistensa kilpailijoita.
- Hahmot voivat olla toistensa vihollisia.
- Pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan.

Hahmojen asema maailmassa, omassa ympäristössään (sisältö): Millaisessa asemassa haluaisit hahmojen tavallisesti pelissä olevan? (Kysymys olettaa aseman ja yhteisön olevan oleellisia ja mainitun kohdassa Maailma.)

- Vahva ja varma: hahmot ovat arvostettuja ja tunnustettuja asemassaan; uhat ovat ulkoisia.
- Vahva mutta horjuva: hahmot ovat tunnustettuja asemassaan, mutta uhkia saattaa nousta "omien" taholta.
- Tunnustettu: hahmojen asema ei ole erityisen vahva, mutta ne ovat silti tunnustettu osa yhteisöä.
- Aloitteleva: hahmojen asema on epävarma, ja niiden on tehtävä työtä ansaitakseen yhteisön tunnustuksen.
- Hylkiö: hahmoilla ei ole asemaa "luonnollisessa" yhteisössään, heidän on tultava toimeen omillaan.

Hahmojen pätevyys (toteutus): Kuinka päteviä haluaisit hahmojen olevan suhteessa muihin kaltaisiinsa? (Kysymys olettaa kohdassa Maailma ilmi tulleen viiteryhmän, johon hahmoja pelin aikana normaalisti verrataan – suhteessa muihin kuin omaan viiteryhmäänsä hahmot voivat olla täysin muulla tasolla.)

- Legendat: hahmot ovat kerrassaan poikkeuksellisia yksilöitä maailmassa, paljon viiteryhmäänsä mahtavampia.
- Mestarit: hahmot ovat erittäin päteviä omalla alallaan, mutta silti omaan viiteryhmäänsä kuuluvia.
- Tavanomaiset: hahmot ovat omassa viiteryhmässään normaaleja, pätevyityen erikoisesti vain kapealla osaluueella.
- Aloittelijat: hahmot ovat omassa viiteryhmässään selvästi muita heikompia.

Yliluonnolliset teemat (sisältö, toteutus): Kuinka paljon haluaisit pelin tapahtumien keskittyvän yliluonnollisiin tai (sisällön puitteissa) selittämättömiin asioihin? (Kysymys olettaa selittämättömyyden olevan suhteessa hahmojen ympäristöön; jos hahmot ovat itse "yliluonnollisia", tässä käsitellään teemoja jotka ovat niille selittämättömiä.)

- Ei yliluonnollisuutta: pelin tyyli ei vihjailla yliluonnollisiin asioihin, ja pyritään pitämään myös sisällössä viitteet yliluonnolliseen poissa tarinasta.
- Selittämätöntä: sisällössä ja tyyliä voidaan käyttää elementtejä, jotka herättävät epäilyksiä mahdollisista yliluonnollisuuksista – ratkaisematta asiaa kuitenkaan lopullisesti.
- Ihmeitä: sisällössä voi olla selvästi vakiintuneen maailman arkeen kuulumattomia elementtejä, mutta niitä käytetään tyyllisesti ihmeellisinä ja hämmästyttävinä (tai kauhua herättävinä) asioina.
- Satumaisen jokapäiväistä: sisällössä voi usein esiintyä elementtejä ja selityksiä, joita ei ole erikseen peliä aloitettaessa esitetty tai vakiinnutettu.

Arkaluontoiset teemat (sisältö, toteutus): Kuinka paljon haluaisit käsiteltävän tai olla käsittelemättä arkaluontoisia (äärimmäisen väkivaltaisia, henkisen väkivallan tai seksuaalisia) teemoja?

- Varovainen: teemoja voidaan käyttää lievimmillä tavoilla, kun se on sisällöllisesti välttämätöntä.
- Seikkailu: teemoja käytetään, kun se on pelin vakiintuneeseen tyyliin sopivaa, enimmäkseen kuitenkin varovasti.
- Realistinen: teemat voivat olla pelissä läsnä sekä sisällössä että tyyliä selkeästikin, mutta niihin ei kuitenkaan erityisesti keskitytä, eikä niillä mässäillä tarpeettomasti.
- Raadollinen: arkaluontoiset teemat ovat olennainen osa tyyliä, mutta sisällöltään peli keskittyy edelleen muualle.
- Kokeileva: arkaluontoisia teemoja voi käyttää sekä tyyliä että sisällössä vapaasti.

Huumori ja ylilyönnit (sisältö, toteutus, meta): Kuinka paljon haluaisit käytettävän huumoria sekä liioittelevuutta pelin aikana? (Huom: huumori ja ylilyönnit eivät ole olennaisesti yhteensidottuja; esim. wuxia vaatii olemuksensa puolesta holtitonta liioittelua, mutta ei välttämättä lainkaan huumoria. Laita tällöin erilliset rastit molemmille.)

- Haudanvakava: tyylikeinoina ei käytetä huumoria eikä ylilyönnejä, sisällössä vain jos se palvelee tunnelmaa; vältetään myös pelaajien välistä metahuumoria.
- Vakavahko: ei juurikaan sisällön tai tyyliä huumoria eikä ylilyönnejä, metahuumoria pitäisi pyrkiä välttämään kun sillä on potentiaalia pilata tunnelmaa.
- Keveä: sisällössä ja/tai tyyliä huumori ja ylilyönnyt hahmot sopivat peliin; metahuumorin ei pitäisi kuitenkaan viedä koko huomiota.
- Täyttä komediaa: huumori ja ylilyönnit oleellisena osana peliä, tähän on pelkkää hauskanpitoa.

Metatiedon käyttö (meta): Kuinka paljon haluaisit pelissä käytettävän tietoa, jota hahmot eivät tiedä? Kuinka paljon spekuloida metana sisällön tapahtumia osallistujien kesken?

- Lappuja ja yksityisneuvotteluja: ei tietoa asioista joista hahmo ei tietäisi, metakeskustelut sisällöstä osallistujien kesken eivät ole suotavia.

- Rajattua tiedonvälitystä: ei ole haitallista kuulla muiden hahmoille osoitettuja tietoja rajoitetussa määrin; metakeskusteluja ei pitäisi käydä muutoin kuin selvyuden vuoksi.
- Vapaata keskustelua: pitäisi voida metakeskustella muiden kanssa suunnittelun ja yhteisen sävelen löytämisen nimissä, mutta ei pitäisi voida kuulla (esim. pj:n) salaisuuksia etukäteen.
- Yhteistyötä: spekulointia ja asioista yhdessä sopimista vapaasti koko pelin ajan luomistaakaan tasapainottamiseksi.

Pelaajien valta luoda (meta): Kuinka paljon haluaisit, että pelaajilla on valtaa luoda maailmaan sisältöä?

- "Onko huoneessa ikkunaa?": kaikki on hyväksyttävä pelinjohtajalla kysymällä maailman sisällöstä erikseen.
- "Ikkunaan ropisee sadepisaraita": pelaaja voi värittää tapahtumia keksimällä pieniä yksityiskohtia (esineitä, tunnelmallisia mutta ei tärkeitä tapahtumia) kysymättä niitä erikseen pj:ltä, mutta pj:llä on valta kieltää väritys.
- "Ikkuna avautuu, ja sisään hyppää tuntematon henkilö": pelaaja voi keksiä suoraan yksityiskohtia (ei-pelaajahahmoja, tapahtumia, olennaisia puolia jo vakiintuneista asioista), mutta pj voi korjata näitä esim. lievempään muotoon.
- "Sinun hahmosi menee ikkunaan ja huokaisee syvään": pelaaja voi keksiä asioita myös muiden pelaajien hahmoista, jotka kuitenkin voivat korjata näitä mieleisempään muotoon tai kieltää ne kokonaan.

Koherenssi (sisältö, meta): Missä määrin haluat, että vakiintuvilla pelin osilla on selkeää yhtenäisyyttä ja merkitystä, sen sijaan että kyse olisi enemmän satunnaisista yhteen sopivista osasista?

- Kaikella sisällöllä on oltava jonkinlainen järkevä yhteys ja merkitys, ei irrallisia eikä satunnaisia osia.
- Kunhan tärkeimmillä asioilla on yhteys ja merkitys, pienillä yksityiskohdilla ei ole niin väliä.
- Ei häiritse suurempikaan satunnaisuus niin kauan kun se ei käy liian ilmeiseksi.
- Koherenssin puute on pelin keskeinen osa.

Yllätykset ja oletusten rikkominen (sisältö, meta): Missä määrin sinusta on suotavaa, että tekemiäsi oletuksia (maailman, hahmosi, koko pelin suhteen) voidaan rikkoa uusien ja yllättävien tilanteiden luomiseksi?

- Pysytellään vakiintuneissa ja sovitussa raameissa.
- Oletuksia voi rikkoa tahallaan maailman yksityiskohtien suhteen, kunhan osallistujien omalle alueelle (esim. hahmo) ei puututa.
- Oletuksia voi rikkoa koko pelin sisällön muuttavilla tavoilla.
- Oletusten tahallinen rikkominen (esim. oman hahmosi tai muun oman alueen suhteen) yllättävien tilanteiden kehittämiseksi on hyväksyttävää, mutta pelin yleisen luonteen tulisi säilyä.
- Oletuksia voi rikkoa koko pelin luonteen (myös toteutus ja meta) muuttavilla tavoilla.

Tehokeinot ja metodipelaaminen (meta): Missä määrin haluaisit että pelissä voidaan käyttää erikoisia menetelmiä pelin luonteen kehittämiseksi tai tehokeinoja halutun tunnelman saavuttamiseksi?

- Olen suostuvainen yrittämään erikoisiakin menetelmiä pelaamisen parantamiseksi.
- En halua käyttää kovin erikoisia menetelmiä, mutta joitain tehokeinoja voidaan käyttää tunnelman parantamiseksi.
- En halua käyttää tavallisista poikkeavia menetelmiä tai erityisiä tehokeinoja.