

Ropeconin skenaariokilpailu 2015

Arvostelun tulokset

Lapsuuden loppu

Sijoitus kilpailussa: 4. sija

Skenaarioiden arvosteluun osallistuivat tuomarit, pelinjohtajat ja pelaajat. Tuomarit valitsivat viisi skenaariota ja antoivat näille 1-5p siten, että yksi pistearvo annettiin vain kerran. Muut skenaariot saivat kyseiseltä tuomarilta 0p.

Pelinjohtajat arvioivat valmistelun ja peluutuksen pohjalta skenaarioiden pysymistä aikarajoissa, tekstin omaksuttavuutta sekä konfliktinratkaisumekaniikan toimivuutta. Pelaajat arvioivat kokemuksensa pohjalta Matka-teeman käyttöä, hahmonluontia sekä skenaarion juonenkäänteitä. Suorien pisteiden sijaan pelinjohtajat ja pelaajat valitsivat sanallisen arvosanan, josta sai 0p, 0.5p tai 1p. Palautelomakkeissa oli kolme kysymystä, joten yksittäisen arvion pistemäärä oli 0-3p.

Lopulliset pistearvot koostuivat annettujen pisteiden keskiarvoista, jotka laskettiin yhteen.

Tuomarit

Jukka Särkijärvi

Varsin moniulotteinen kokonaisuus. Idea hahmoista, jotka itsekin käytännössä roolipelaavat, on todella veikeä. Vahvaa matkan teeman käsittelyä sekä aikuistumisessa että konkreettisesti matkassa. Myös yllätyskäänteet on ihan näppärästi toteutettu väärillä odotuksilla latomalla. Tykkään siitakin, että heitot eivät mittaa pelkästään onnistumista tai epäonnistumista vaan myös sanelevat eksplisiittisesti tarinan suuntaa.

Valitettavasti lopun konflikti jää rakenteeltaan epäselväksi ja keskeneräisen oloiseksi. Mielestäni tuossa olisi tilaa vielä ainakin yhdelle kappaleelle tekstiä, selvittäisi hieman esimerkiksi sitä, kuinka tämä Toscain haltuunotto tapahtuu. Paljastaako Tosca itsensä hyökätessään automaattisesti vai edellyttääkö tämä jotain toimia pelihahmoilta? Tässä jää todella paljon avoimeksi, eikä kirjoittajan visio välity selkeästi. Tästä tulee varmasti olemaan conissa yhtä monta erilaista tulkintaa kuin pelinjohtajaakin.

Myös kolmen pelaajan kova raja on vähän harmillinen. Olisi joustavampaa jos skenaario skaalaisi neljään tai viiteen pelaajaan asti. Arkkityyppiset jumalhahmot ovat sen verran mehukas elementti, että niistä saisi varmasti reviteltyä useammankin pelihahmon.

Pisteet: 1p

Karoliina Korppoo

Kaunis ja kiehtova tarumaailma saa mielikuvituksen liikkeelle. Elokvien käyttäminen esimerkkinä on hyvä tapa ohjata pelaajat pelaamaan samaan sävyyn.

Pelaajan mahdollisuus onnistua heitossa on varsin pieni. Onko tämä tarkoituksellista? Usein onnistuminen tuntuu pelaajasta paremmalta kuin epäonnistuminen, vaikka tarinalle epäonnistumiset olisivat hyväksi.

Kustomoitavat hahmot ovat loistava idea, ne tarjoavat nopean ja helpon tavan tehdä hahmosta

omansa.

Pelinjohtajalle olisi hyvä olla ohjeita siitä miten ohjata hahmoja havaitsemaan kuinka voittaa Toscan. Kaikki mainitut tavat käydä Toscania vastaan kuulostavat kiinnostavilta, mutta vaativat pelinjohtajalta luovuutta ja taitoa jotta Toscanin heikkouksia voi viestiä pelin puitteissa pelaajille, ilman että peli pysähtyy kun pelinjohtajan pitää miettiä. Esimerkiksi repliikkejä Toscanille, muutama lause siitä mitä tapahtuu jos se ottaa hahmon haltuunsa, muutamia vaihtoehtoisia kuolemistapoja tai muuta voisi tarjota kertomisen tueksi.

Hahmon ottaminen haltuun on hyvä käänne tarinassa, mutta toisinaan hankala pelattava ja voisi kaivata lisäohjeistusta. Ottaako pelinjohtaja silloin hahmon haltuun? Jos ei, kuinka pelaajan kuuluu käsitellä haltuunottoa? Voiko sitä vastaan enää taistella?

Tiivistelmä: Upea, kiehtova maailma ja kätevät kustomoitavat hahmot tekevät pelin aloittamisen helpoksi. Kaipaa hiukan lisäohjeistusta pelaamisen tueksi.

Pisteet: 1p

Maria Pettersson

Aivan ihana, myyttinen maailma. Vaikuttaa mietityltä, rikkaalta ja täydeltä.

Jo tekstistä näkee, että skenun voi pelauttaa helposti eri painotuksin keskittyen siihen, mikä peliporukkaa kiinnostaa (hahmonkehitys, tunnelmointi, vuorovaikutus, taistelu)

Peli hyötyisi ehdottomasti pidemmästä pelausajasta tai kampanjamuodosta. Onko tunnissa tarpeeksi aikaa perehtyä, syventyä ja eläytyä sekä lasten että jumalten hahmoihin?

Pisteet: 4p

Miska Fredman

Yleiset kommentit skenaarioille, jotka eivät päässeet viiden parhaan joukkoon.

- Muut karsiutuivat lähinnä hankalan idean vuoksi tai koska olivat aivan liian pitkiä, joko valmistautumiseen vaaditun tai peliajan puitteissa.
- Vaikka joukossa oli pari heikompa skenaariota, kaikissa oli jokin idea, jonka vuoksi skenaarioita ei ole tehty turhaan ja niiden tultua julkisiksi, monilla voi olla hauskaa myös pisteytyksestä ulos tippuneiden skenaarioiden parissa.

Pisteet: 0p

Pelinjohtajat

Pelinjohtajien arvostelulomake oli seuraavanlainen ja valinnasta sai 0p / 0.5p / 1p

- Pysyikö skenaario aikarajoissa (valmisteluaika ja pituus): ei / kyllä, toinen / kyllä, molemmat
- Esitysasua ja selkeys: tyydyttävä / hyvä / erinomainen
- Konfliktinratkaisumekaniikka: tyydyttävä / hyvä / erinomainen

Pelinjohtaja 1:

- Ei, hyvä, hyvä
- Vaatii vahvemman ja tiiviimmän rakenteen.

Pelinjohtaja 2:

- Kyllä molemmat, hyvä, hyvä
- Hauska ja mielenkiintoinen. Kiva settinki. Infoa jumalista olisi voinut olla lisää.

Pelinjohtaja 3:

- Kyllä molemmat, hyvä, hyvä

Pelinjohtaja 4:

- Kyllä toinen, erinomainen, erinomainen
- Luku: ~15min, peli: 60-75min, halusin peluuttaa kiireettä ja antaa kaikille hetken pelkonsa kanssa. Tämä oli minulle 3. peli GM:nä ja skenuohjeita oli silti helppo seurata ja käyttää. Oli pieni (vain) kynnyksen hypätäkko esimerkkitalanteista pelaamiseen ja tilanteen luovaan edistämiseen. Kiva ja vähemmän pelattu idea, aikuistumisriitti siis. Pelaajajumalten +1 ”kyky” jäi vähän varjoon. Joko pelaajat käyttäneet (vihjailin kyllä) tai itse unohdin seurata. Peliohjeen asettelu selkeä ja hyvä, ehkä hahmot voisi olla lopussa yms. viilausta, mutta oli jo selkeä.

Pelinjohtaja 5:

- Kyllä toinen, erinomainen, hyvä
- Valmistelu ok, pituus venähti. Freeformin aikaa vaikea ennustaa, loppukonfliktia varten ehkä lisää vihjeitä. Pelaajien luovuudesta vaikea sanoa etukäteen.

Pelaajat

Pelaajien arvostelulomake oli seuraavanlainen ja valinnasta sai 0p / 0.5p / 1p

- Tuliko skenaariossa esille teema ”Matka”: ei / heikosti / vahvasti
- Hahmonluonti oli mielenkiintoinen: ei / osittain / kyllä
- Skenaarion juoni oli yllättävä: ei / osittain / kyllä

Pelaaja 1:

- Vahvasti, kyllä, kyllä

Pelaaja 2:

- Vahvasti, osittain, osittain
- Eka peli ikinä!

Pelaaja 3:

- Vahvasti, osittain, osittain

Pelaaja 4:

- Vahvasti, kyllä, osittain

Pelaaja 5:

- Vahvasti, kyllä, kyllä
- Kiitos!

Pelaaja 6:

- Vahvasti, osittain, kyllä
- Omaperäinen juoni

Pelaaja 7:

- Vahvasti, kyllä, kyllä

Pelaaja 8:

- Heikosti, osittain, kyllä

Pelaaja 9:

- Vahvasti, osittain, osittain

- Oli hyvä fiilis ja pääsin tunnelmaan

Pelaaja 10:

- Vahvasti, osittain, osittain
- Hyvä teema

Pelaaja 11:

- Vahvasti, osittain, ei
- Sankarimatkat on hienoja

Pelaaja 12:

- Vahvasti, kyllä, osittain

Pelaaja 13:

- Heikosti, kyllä, kyllä
- Meni hiukan yli aikaa, tosin hauskaa oli!

Pelaaja 14:

- Vahvasti, osittain, osittain
- Kivaa oli, mielenkiintoista.