

Dedis



Saatteeksi

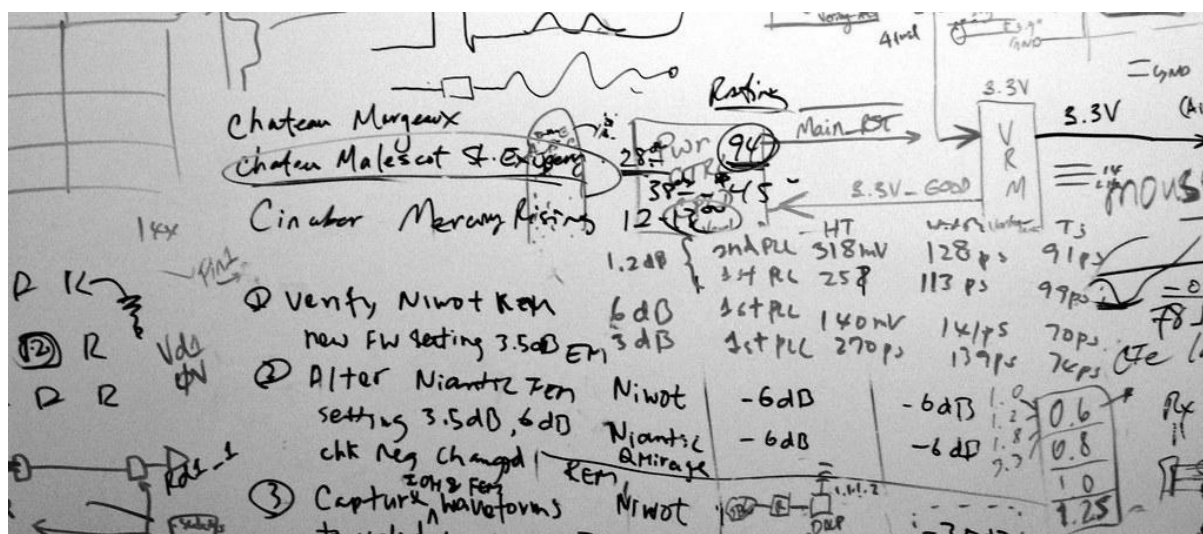
Dedis on roolipeliskenaario 3-5 hengelle. Hahmot ovat suomalaisen teknologiayhtiön osakkaita, joiden täytyy valita keskuudestaan toimitusjohtaja. Peli koostuu yhdestä noin 45 minuutin keskustelusta hahmojen kesken.

Alkuasetelma

Haukka on nopeasti 300 hengen kokoiseksi kasvanut helsinkiläinen teknologiayritys, joka kehittää huippunopeita, itseohjautuvia lennokkirobotteja eri tarpeisiin. Haukan prototyypit ovat saaneet paljon rahoitusta sijoittajilta, mutta yritys on pysynyt tappiollisena ja nyt sillä on niskassaan miljoonien velat. Suursijoittaja Reima Granström on tarjoutunut sijoittamaan miljoonia Haukkaan, mutta asettanut yhden ehdon: toimitusjohtaja Akseli on vaihdettava. Osakkaat ovat punninneet ehtoa päivien ajan ja kärsimätön Granström on antanut aikarajan: tiistaihin kello kahteentoista mennessä päätöksen pitää olla tehty.

Kello on nyt yksitoista ja osakkaat ovat puhuneet koko yön toimistonsa neuvotteluhuoneessa Helsingin Mannerheimintiellä. Neuvotteluhuone Hautomo on modernin toimistorakennuksen ylimmässä kerroksessa ja sitä hallitsee iso pähkinäpuinen pöytä, jonka ympärillä on italialaisia titaanituoleja. Isot ikkunat tuovat valoa huoneeseen, jonka persikanvärisiä seiniä reunustavat prototyypit. Pöydällä on tyhjiä virvoitusjuomapulloja, kahvikuppeja ja ruokalaatikoita sekä osakkaiden kannettavia tietokoneita.

Säännöt ja ohjeet



Valitkaa keskuudestanne joku pelinjohtajaksi. Yleensä tämä henkilö, joka on tuonut pelin pöytään, mutta se voi olla myös pöydän kokenein pelaaja.

Hahmoja on viisi ja jokainen pelaaja, mukaanlukien pelinjohtaja, ottaa yhden hahmon. Jos hahmoja on vähemmän kuin pelaajia, pelinjohtaja pelaa jäljelle jääneitä hahmoja sivuhahmoina. Hahmoja saa muokata, mutta tähän ei kannata käyttää paljoa aikaa.

Hahmot saavat sanoa mitä haluavat, mutta kenenkään ei tarvitse uskoa heitä. Jokaisen hahmon yhteyteen on listattu yllätyksiä, joita voi halutessaan paljastaa pelin aikana. Näitä kannattaa käyttää harkitusti silloin, kun peli tuntuu kaipaavan vauhtia ja draamaa. Yksi yllätys on todennäköisesti tarpeeksi, eikä sitäkään välttämättä tarvita.

Kun jollain osakkaalla on kahden muun osakkaan tuki, hän on uusi toimitusjohtaja. Jos peliaikaa on jäljellä, osakkaat miettivät yhdessä tulevia roolejaan ja yrityksen suuntaa. Jos kukaan osakas ei saa tarpeeksi tukea, Akseli jatkaa toimitusjohtajana. Kun peliä on jäljellä noin 5 minuuttia, valittu toimitusjohtaja soittaa Granströmille kertoakseen uutiset. Sivuhahmot kieltäytyvät aina toimitusjohtajuudesta esimerkiksi perhekiireisiin vedoten, mutta he voivat tukea jotakuta toimitusjohtajaksi.

Pelissä ei ole voittoehtoa. Peli on suunniteltu toimimaan niin, että jokainen pelaaja pelaa hahmoaan niin kuin sopivalta tuntuu. Hahmo voi tavoitella toimitusjohtajuutta kiihkeästi tai tukea jotakuta muuta, kumpikaan ei ole väärin pelaajalta. Pelinjohtajan kannattaa pelata sivuhahmoja hillitysti niin, että ne eivät jätä muiden hahmoja varjoonsa.

Pelinjohtaja ratkaisee tarvittaessa peliin liittyviä erimielisyyksiä, jotta peli voi jatkaa. Jos jonkun rajoja ylitetään esimerkiksi väkivaltaisella tai muuten henkilölle ikävällä sisällöllä, kunnioitakaa henkilön rajoja ja jättäkää sisältö pois pelistä. Omia rajoja voi kommunikoida mahdollisuuksien mukaan myös etukäteen.

Hahmot

Hautomossa istuu viisi uupunutta, noin 30-vuotiasta osakasta. He ovat:

Akseli, toimitusjohtaja (CEO)

- visionääri, joka on jättänyt insinööriopintonsa kesken keskittyäkseen Haukkaan
- hyvä innostamaan työntekijöitä ja sijoittajia uusilla tuotteilla ja niiden ominaisuuksilla
- kustannustehokkuus ja tuotantolinjojen optimointi eivät jaksaa kiinnostaa
- turhautuessaan äksyilee, huutaa ja käskyttää
- yksityiskohta: lohenpunainen silkkipaita

Yllätyksiä

- kuullut edellisenä iltana Ruokakeidas-kauppaketjun peruvan tärkeän tilauksen lennokkien laatuongelmien vuoksi
- puhunut veljensä Teron kanssa tämän tulemisesta osakkaaksi; Tero on tätinsä omaishoitaja, joka on tädin kuoltua saanut ison perinnön
- alkanut kärsiä työperäisestä stressistä ja nukkua huonosti

Evrin, talousjohtaja (CFO)

- näkee bisneksen sotana
- yrittää saada Haukan menoja kuriin
- ymmärtää teknologiaa, mutta ei ole kiinnostunut yksityiskohdista
- kiistatilanteissa pilkkaa julmasti
- yksityiskohta: Hermés'n sininen huivi, jossa on hevosia

Yllätyksiä

- käynyt jo pitkään epävirallisia neuvotteluja yrityksen myymisestä amerikkalaiselle Wings-yritykselle, joka tarjoaa Haukalle mahdollisuutta jatkaa itsenäisenä tytäryhtiönä
- ollut eilen työhaastattelussa isossa sijoituspankissa
- tietää jonkun väärentäneen nimikirjoituksensa epäedullisen lainan ottamista varten

Martin, operatiivinen johtaja (COO)

- Akselin kaveri jo lukioajoista
- uskoo Akselin menettäneen teränsä
- ei tajua teknologiasta paljoa, mutta luulee tietävänsä
- otettu mukaan Haukkaan isänsä rahojen vuoksi
- yksityiskohta: platinainen Patek Philippe -rannekello

Yllätyksiä

- isä on menettänyt huonoihin sijoituksiin rahansa
- löytänyt Saksasta sopivan tehtaan, jonne tuotanto voitaisiin edullisesti siirtää Espoosta
- väärentänyt Evrimin nimikirjoituksen epäedullisen lainan ottamista varten

Elsa, myyntijohtaja (CSO)

- haluaa pelastaa Haukan
- rekrytoinut ison osan Haukan huippuosajista
- seuraa lennokkiteknologian trendejä tiiviisti
- puhuu neljää kieltä hyvin ja useita huonosti
- yksityiskohta: suuret Pradan silmälasit

Yllätyksiä

- puhunut VisionSoft-teknologiayrityksen kanssa Haukan takkuilevan tekoölyn korvaamista halpaan hintaan VisionSoftin ohjelmistolla
- tutustunut Haukan tuotantolinjoihin ja löytänyt vakavia turvallisuuspuutteita
- huonot välit Granströmin poikaan jo lukioajoista

Kari, teknologiajohtaja (CTO)

- suunnitellut Haukan ensimmäiset prototyypit käytännössä yksin
- käyttänyt enemmän aikaa Haukan tekoälyn kirjoittamiseen kuin designereille puhumiseen
- rentoutuu polttamalla pilveä yksin toimistolla (ilman sukkiä)
- uskoo Haukan olevan tuhoon tuomittu ilman häntä
- yksityiskohta: parta, jota ei ole siistitty viikkoon

Yllätyksiä

- tietää turvallisuuden olevan vaarantunut tuotantolinjoilla, muttei ole raportoinut siitä mihinkään
- ollut työhaastattelussa kilpailijalle, muttei ole allekirjoittanut sopimusta
- kehittänyt erittäin hyvän lennokkimallin sotateollisuuteen, muttei ole kertonut siitä kellekään

Kirjoittanut Eero Laine

Lisenssi CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Kuva 1 <https://pxhere.com/en/photo/14879>

Kuva 2 <https://www.flickr.com/photos/bike/4797449644> , Richard Masoner