

Lyhyet roolipelit

Valmistelu & Pelinjohtaminen

Uusien conipelinjohtajien kurssi 12.6.2022

Johdanto

Johdanto

- Tarkastellaan minimiin tiivistettyjä roolipelejä
 - Sen jälkeen mietitään miten minipelejä kannattaa laajentaa pidemmäksi
- Pohjana vanha Peliä pyynnöstä -koulutusmateriaali

Minipelien ominaispiirteitä

- Max 1h mittaisia pelejä, skenaarioita, runoja
- Esim. Peliä pyynnöstä ja Skenaariokisa
 - Demoa harrastusta ja tarjoaa lyhyttä ohjelmaa
 - n. 20 minuutissa pelattu väh. ensimmäinen kohta
 - n. 45 minuutissa luotu tyydyttävä pelikokemus
- Kohdeyleisönä monesti aloittelijat
- Ennalta tuntematon pelaajamäärä (2-7)
- Pelaajien näkökulmasta spontaaneja pelejä

Esim. mini D&D seikkailu

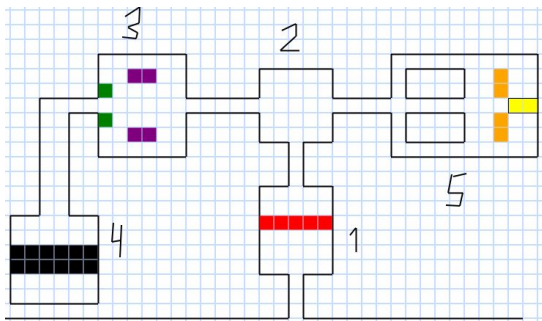
1. Tuliansa. Koko huone on mustan tönhän peitossa, soihdunvalo hädintuskin siroaa mustasta. Pienellä tutkimisella voi tajuta noeksi. Seinissä molemmin puolin keskellä liekkisuuttimia, jotka aktivoituvat, jos punaiseen osaan astuu. Painolaatan voi tajuta painelemalla, onniheitto tajuako ennen kuin painaa alas vai painaako alas ja tajuaa vasta kun on pitämässä laattaa alhaalla, jolloin ansa ei vielä laukea. Jos laukeaa, kaikki huoneessa olevat ottavat d6 vahinkoa, onniheitto puolittaa.

2. Risteys. Oikean käytävän yläosassa on useita rivejä kääpiöriimuja. Taitoheittolla voi tunnistaa, "Täällä lepää Ponthar, syvien salien prinssi, kolmastoista hänen nimeään, ikuisesti levätköön hän täällä.". Vasemmalla vastaavasti lukee yhdellä rivillä "Muistoesineet".

3. Patsaat. Suuri sali, jonka kattoa pitää pystyssä 2 suurta pilaria (purppurat). Toisella puolella kaksi 2 metristä kääpiöpatsasta seisoo käytävän molemmin puolin. Jos astuu patsaiden väliin, molemmat aktivoituvat ja hyökkäävät. *Kääpiöpatsas: HD 3 (hp 14, 8), AC 18, Atk d8, Move 60ft*

4. Aarrekkamio. Koristeltu sali, jonka keskellä 10ft syvä kuoppa, joka on koristeltu laavajoeksi, mutta ei ole sitä. Kuopan toisella puolella näkyy lasinsirua, paperinpaloja, ruostunut kilpi. Keskellä toista puolta myös pieni näkymätön aarrearkku täynnä rubineja ja safiireja, löytyy vain etsimällä toista puolta.

5. Hauta. Koristellun salin perällä kääpiökuninkaan arku (keltainen), jossa koruja ja seremoniavasara. Arkun edessä seisoo asennossa 8 muinaista kääpiöluurankoa keihäin ja kilvin varustautuneina. Jos yli 2 henkilöä astuu johonkin käytävistä, luurangot liikkuvat piirittämään ja hyökkäämään. Jos edes 1 henkilö astuu käytävistä saliin tai ampuu käytävästä, käy samoin. Jos tunkeilijat perääntyvät pois salista ja käytävistä, palaavat takaisin asentoon. Jos hyökätään salin ja käytävien ulkopuolelta jousilla/heittokeihäillä, hyökkäävät ja jahtaavat kunnes hyökkääjät on tapettu. Sitten palaavat asentoon. *Kääpiöluuranko: HD 1, (hp 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1), AC 14, Atk d6, Move 90ft*



Valmishahmo, esimerkki

Adan/Ada, miekka (vahinko: d8) & kilpi

Taito: -1

Lähitaistelu: +2

Tuuri: +0

Kaukotaistelu: +0

Panssari: 17

Kestopisteet: 8

Tausta: Tarvitset rahaa elämiseen, joten ryöstelet hautoja.

Taito-/Tuuriheitto: d20+kyky, kohdeluku 10+ tai 15+

Taisteluheitto: d20+kyky, kohdeluku hirviön panssari

(Lisäksi ryhmän yhteiset varusteet)

Roperuno: Orc in the Well

There's an orc sitting in a well. It can't get out. The orc looks up at the sky. A bird flies past.

You, the players, will take turns telling this orc's story, from different points of view. The game lasts 15 minutes. It covers approximately the same amount of time in the orc's life.

When it's your turn, you narrate something. You can do a short or long narration, whichever you like. You have to choose between narrating the EXTERNAL, the INTERNAL, or something from the PAST. External narration is about stuff that happens to or around the orc. Internal narration is about the creature's thoughts and emotions. Narrating the past, you can narrate anything you like.

Note that none of these modes focus on what the orc does. It can be about what the orc has done in the past, or what's being done to the orc, or how the orc reacts mentally... but action isn't the main thing, really.

Players take turns, starting with the player to the left of whoever explains the rules. The first narration should be external.

After fifteen minutes the game is over. The last narration should be external, too.

Minipelien haasteita

- Hyvin tiukka aikapaine
 - Esittäytyminen, hahmojen luonti, sääntöjen opettaminen, pelaaminen, lopetus
- Pelaajien vaihteleva aktiivisuustaso
- Pelaajat eivät monesti tunne toisiaan
- Vaihteleva peliosaaminen ja genretietoisuus
- Pelimoodiin pääseminen lyhyessä ajassa
 - Kiusallisuus, välittäminen, hahmoon pääseminen

Preppaus

Minimivaatimukset

- Suppea systeemi (max ~3 mekaniikkaa)
 - Tarkoituksenmukaisuus, nopea opetettavuus
 - Vaatii usein valmiiden systeemien karsimista
- Nopea hahmonluonti (max 10 min)
 - Vain oleellinen, mutta ei liian vähää
 - Valmishahmot vai pöydässä luonti: Onko osa peliä?
- Rajattu skenaario (max ~3 kohtausta)
 - Tiivis aloitus, nopeasti pääkonfliktiin
 - Tyydyttävään lopputulokseen ehtiminen

Hahmonluonti

- **Vaihtoehtoja**
 - Täysin valmishahmot
 - Luonti pöydässä valintalistoilta
 - Karsittu hahmonluonti pöydässä: max 3 valintaa
 - Nimilistojen käyttö
- **Kannattaa varata kunnolla aikaa hahmonluontiin, jos sitä ei varaudu tukemaan**

Hahmolomake

- Toimii muistilappuna
- Voi esitellä tilanteen ja taustan
- Voi luoda tavoitteita ja välittämistä
- Sääntöreferenssi hahmolomakkeella

Tekniikoita valmisteluun

- Aloitus
 - In media res
 - Kuten novelli: mahdollisimman läheltä loppua
 - Heti tekemään päätöksiä, ei maalailua
- Stereotypiat, genreodotukset, tunnettavuus
 - Hahmoon upotettu “pelaaja näin” luonteenpiirre tms. helpottaa hahmoon ja tilanteeseen hyppäämistä
 - Skenaarion aloittaminen tunnistettavalla kohtauksella → pelaaja tietävät heti mitä tehdä

Tekniikoita valmisteluun

- Vain 1 panoskysymys koko skenaariossa
- Tarjoa syitä välittää hahmoista ja tilanteesta
 - Esim. esittele ystävällinen NPC, mahdollisimman tykättävä. Sen jälkeen tee sille kauheita asioita!
- Ensimmäinen kohtaaminen introna
 - “Pilottijakso”
- Joustava pelisisältö ajanhallinnan keinona
 - Bonushuone, extra tapahtuma, ei-pakollinen NPC

Valmistelun suurin yksittäinen ongelma on optimismi aikataulun kanssa

“No eihän tässä
taistelussa / hahmon nimeämisessä / NPC keskustelussa / sääntöyksityiskohdassa / jne.
voi pitkään kestää”

Allekirjoittaneen sapluuna

- Jos tavoitteena on 30 min peli:
 - Esittäytyminen: **3 min**
 - Hahmojen luonti: **5 min**
 - Sääntöjen opettaminen: **2 min**
 - Introkohtaus (ei konfliktia): **5 min**
 - Pääkohtaus (konflikti): **15 min**
 - Lopetus ja venymisvara: **0-15 min**
 - Kiireisimmät voivat lähteä heti

Vetäminen

Tekniikoita pelinjohtamiseen

- Step-by-step suunnitelma itselle
 - Siirrytään tervehtimisestä sujuvasti pelaamiseen
- Aloita aina esittäytymisellä
 - Helppo unohtaa
- Sääntöjen selitys
 - Pikakatsaus alussa, loput kun tulee ajankohtaiseksi

Tekniikoita pelinjohtamiseen

- Aloitus
 - Värikkäällä, tiiviillä kuvauksella
 - Potkaistaan peli käyntiin energisesti
- Kehuminen ja kannustaminen
- Lopetus
 - Muista varata aikaa myös pelin purkamiseen
 - Voi venyä vähän virallisesta aikataulusta

Laajentaminen

Minipelin laajentaminen

- Pitkä peli on lyhyttä helpompi vetää
 - Kokemattomammille mieluummin 4h kun 2h slotti
- Pelaamisen osuus koko slotista ~70%
 - Alkulätinät
 - Hahmonluonti, mahdollinen systeemin opettaminen
 - **Pelin aloitus ja ensimmäinen pätkä**
 - Tauko
 - **Toinen pätkä ja kliimaksi**
 - Lopetus

Suosituksia

- Pidä systeemi edelleen hyvin kevyenä
 - Mutta mielekkäänä ja tarkoituksenmukaisena
- Käytä aikaa alkulätinöihin ja hahmoihin
 - Luo pohjaa ja luottamusta itse pelaamiselle
- Pidä skenaarion fokus tiukkana
 - 1 pääpanoskysymys
 - plus ehkä toissijainen panoskysymys

Suosituksia

- Hyödynnä joustavaa sisältöä
 - Voi tiputtaa/lisätä ajankäytön mukaan
- Lisää kohtauksia alun ja kliimaksin välille
 - Alkulätinöiden ja hahmojen lisäksi tähän kannattaa käyttää suurin osa pidemmän slotin ajasta

Keskustelua ja Kysymyksiä

Keskustelua

- Epäselvyyksiä?
 - Omia kokemuksia?
 - Onnistumisia, epäonnistumisia?
 - Muita ajatuksia?
-
- Valmis Peliä pyynnöstä skenaario:
<http://frozendepths.net/rope/tulivuori.pdf>

Tehtävä

- Valitse yksi peli-ideoistasi ja tiivistä se **kolmeen kohtaukseen**
 - Aloitukseen, keskiosaan ja kliimaksiin
- Arvioi kauanko kunkin kohtauksen vetämiseen kuluu aikaa