



S U O M E N
R O O L I P E L I S E U R A

Millainen idea riittää?

Sami Kyllönen

Lähtökohdat

- Pöytäroolipelissä suurin osa hauskuudesta tulee pelaajilta.
- Pelaajien pitää päästä helposti ideaan kiinni.
- Monimutkaiset ideat vaativat yleensä paljon pohjustusta tai muuta selittämistä pelinjohtajalta - se on pois pelaajien ajasta valokeilassa.
- Tee pelaamisesta helppoa itsellesi ja pelaajille: rajaa informaation ja yksityiskohtien määrää kaikessa vain olennaiseen.
- Yksinkertaiset ideat, jotka joustavat yllättävien tilanteiden mukaan, ovat palkitsevimpia.

Minkälainen idea riittää

- Kliseinen klassikko: Hakekaa aarre, jota vartioi lohikäärme!
- Sama tvistillä: Suojelkaa aarretta seikkailijoilta!
- Jotain arjesta tuttua: Löydätkö kauppakeskuksesta vessan ajoissa?
- TV:stä tuttua: Rikas perijä on murhattu. Kuka on syyllinen?
- Sosiaalista jännitystä: Sokkotreffit tulossa.

Lainaa ja varasta

- Omaperäisyys on yliarvostettua. Aiheen ei tarvitse olla uusi tai tuore.
- Saat vapaasti lainata ja varastaa ideoita omaan seikkailuusi tai hahmoosi kirjoista, elokuvista, lauluista tai muualta.
- Voit myös yhdistellä ja muutella ideoita.
- Tosielämästä lainatessa kannattaa olla varovaisempi, koska silloin saattaa tulla loukanneeksi tai järkyttäneeksi toisia vahingossa.

Ei-pelaajahahmojen käyttö

- “Show, don’t tell” eli “näytä, älä kerro” toimii parhaiten kun sinulla on keiden kautta näyttää eli sivuhahmoja, jotka voivat tuoda tietoa, pyytää apua, hurrata pelaajille, kuolla dramaattisesti jne.
- Kehitä useampia sivuhahmoja, jotta et ole pulassa jos pelaajien suunta onkin eri kuin arvaamasi.
- Hyvällä sivuhahmolla on ainakin: nimi, mieleen jäävä tuntomerkki ja oma elämä (miksi täällä? mitä haluaa?), sekä tietysti syy esiintyä pelin tarinassa.
- Tee hallinnoinnista helppoa: kierrätä mekaanisia osia ja nojaa karikatyyreihin.
- Ole valmis luopumaan: sivuhahmot ovat statistteja

Mikä on oleellista?

- Tarvitaanko tähän seikkailuun taistelua ollenkaan?
- Mitkä ovat seikkailusi oleellisimmat totuudet, kun peli menee ihan toisin kuin kuvittelit? Tartu tilaisuuksiin.
Dragon dating is best!
- EPHiden tavoitteet ja motivaatiot auttavat improvisoimaan kun kaikki muu pettää
- Ovatko sinulle oleelliset asiat myös oikeasti oleellisia pelaajien ja yhteisen pelikokemuksen kannalta?
- Erikoisefektit ja jännäpropit ovat kivoja mutta eivät saa olla oleellisia, koska tekniikka voi pettää.*



S U O M E N
R O O L I P E L I S E U R A

Kaiva ennakkotehtäväsi esiin

Tehtävä

Mieti yhtä omaa seikkailuideaasi edellä esitetyn perusteella. Ideoi yksi hyödyllinen sivuhahmo ja yksi antagonististi. Tuntomerkki, oma motivaatio ja syy olla tarinassa.

esim. “Velhokylän taikajoki on tyrehtynyt, mutta kukaan ei tiedä mistä mystinen joki alkaa.”

Sivuhahmo: Maisah, Velhokylällä usein vieraileva punatukkainen metsästäjä. Rakastunut sepän poikaan. Tuntee maastot kuin taskunsa, osaa neuvoa suuntaa ja varoittaa maaston vaaroista.

Antagonisti: Kannonkynsi, vanha ja vihainen kuusen näköinen entti. Asui 100v sitten joen alajuoksulla ja kyllästyi kyläläisten saastuttaman joen katseluun. Vaelsi yläjuoksulle ja käänsi joen juurtumalla vanhan uoman päälle.