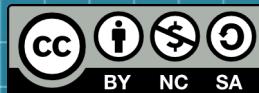


Pelin rytmitys ja aikarajat

Tuukka Tenhunen

teksti:



Alkulätinää



- Luento tai workshop, riippuu teistä – kysymyksiä saa esittää spontaanisti, juttelutauot aiheesta erikseen speksattu mukaan
- Jokaisen teemaosion lopuksi juttelutauko aiheesta
- Oletus että vedätte omaa materiaalia, pätee valmiskamaan myös
- Tarkoitus rohkaista vetämään pelejä!
- Miksi mua oikein pitäisi kuunnella?
- Eri mieltä saa olla, mahtavaa! Kuulen mielelläni ne jutut kans.

Luennon rakenne

- Osa I: Miten valmistella ajassa pysyminen etukäteen?
 - Osa II: Miten pelinjohtotyylillä tukea aikataulua?
 - Osa III: Miten muokata skenaariota lennosta?
 - Osa IV: Mitä tehdä jos peli jumittuu?
 - Osa V: Perusmokat – yritä välttää näitä
 -
- Keskustelu ja kysymykset suotavia!



Osa I: Leivo aikaraja konseptiin



- Helppo ratkaisu: koko shotin perusajatukseen sisältyvä ulkoinen aikaraja
- Esimerkiksi: happea on X tuntia, avaruusalus syöksyy aurinkoon kun kello lyö Y , aurinko laskee/nousee neljän tunnin päästä, vanhemmat tulevat kotiin keskiyöllä, tähdet ovat kohta oikein ja Bulhu herää.
- Voi olla selvä alusta asti tai selvitä nopeasti (ekan pelitunnin aikana) hahmoille / pelaajille in-game
- Peli loppuu näin tavalla tai toisella ajoissa

Osa I: Hahmojen sisäiset syyt



- Hienovaraisempi, epävarmempi tapa
- Suosittelen yhdistämistä ulkoiseen rajaan, voi toimia ilmankin
- Esimerkiksi päämaja odottaa raporttia kello X mennessä, hahmon täytyy paeta ennen kuin huijausidentiteetti paljastuu, tarvitsee lääkepistoksen, treffikumppani odottaa
- Ilman ulkoista rajaa kannattaa olla kaikilla omansa; ulkoisen kanssa voi olla vain parissa hahmossa mausteena

Osa I: Sopiva ympäristö

- Rajattu ympäristö antaa mahdollisuuden ”vapaudelle”
- Kun pelialue on purkitettu, se tukee aikarajassa pysymistä
- Esimerkiksi: avaruusaluksen sisäpuoli, juna, tutkimusasema Antarktiksella, lumivyöryn sulkema sola
- Aikaraja paras kun se liittyy ympäristöön, pelialueelta poistuminen voi olla vaihtoehtoinen loppuratkaisu



Osa I: Esimerkkiskenaario



- Hahmot ovat aarteenmetsästäjiä 1930-luvun pulp-pelissä
- Alussa he ovat uppoavassa laivassa (aikaraja päästä pois sieltä), minkä jälkeen peli siirtyy aarresaarelle. Pelaajat tietävät että natsien sotalaiva saapuu paikalle kuuden tunnin päästä. Sen jälkeen kaverin vesitaso ei voi enää noutaa heitä. (Suurempi aikaraja skenaarion lopettamiselle)

Keskustelutauko – osa I

- Miten pelin peruskonsepti voi tukea pelin pysymistä tiiviinä?
- Kysymyksiä, kommentteja, esimerkkejä, ideoita?



Osa II: Tunnista oleellinen

- Pyri hahmottamaan pelin kulku erillisinä kokonaisuuksina, ”näytöksinä” tai ”kappaleina” sekä mikä on tärkein sisältö/fiilis
- Tunnista kriittiset osiot, pelin luuranko ja valmistaudu vetämään peli pelkästään niillä sekä päästämään irti muusta
- Esimerkiksi: 1. kartanonherra murhataan illallisilla, 2. murhan motiiviksi paljastuu kosto, 3. hovimestari paljastuu syylliseksi tai pääsee pakoon
- Kun luuranko on valmis, rakenna lihat ympärille (seuraava osa)
- Vaikeampi versio: suunnittele ensin ja tunnista osat sitten
- Aikatauluta etukäteen paljonko peliaikaa kuhunkin osioon!

Osa II: Opettele luopumaan turhasta



- Kun tiedät mitkä ovat tärkeimmät osat, tunnista ”kivat ekstrat”
- Esimerkiksi: 1. illalliset, 2. **useat epäilyttävät hahmot kertovat kartanonherran menneisyydestä ristiriitaisia**, 3. motiivi, 4. **murhaajaksi on tarjolla hovimestari, äpärälapsi, ex-vaimo ja limainen pappi**, 5. syyllisen paljastuminen.
- Kohtaukset/sisällöt 2. ja 4. voi tiputtaa jos peli jumittaa
- Vertaa pääsisältöjä varten tekemääsi aikatauluun
- Jos peli lähteeikin etenemään nopeasti, niitä voi tuoda takaisin peliin (voi olla haasteellista rytmittää jos ei suunniteltu hyvin)
- Älä juutu yksityiskohtiin! Eyes on the prize!

Osa II: Autonominen juoni



- Optimaalisesti pelaajat liikuttavat juonta eteenpäin teoillaan
- Välineinä tähän ovat premissi ja hahmojen sisäiset motivaatiot
- Jos tämä epäonnistuu, takataskussa kannattaa olla mahdollisuus juonen liikkua yksinään
- Esimerkiksi: jos hahmot eivät ole tajunneet Jackin olevan sabotööri ennen kuin kello on X, Jack räjäyttää tallin, siirtäen pelin kohtaukseen 3.
- Käytettävä varoen! Pelaajat ovat tarinan pääosassa!

Osa II: Esimerkkiskenaario

- .1. **Pelastautuminen uppoavasta laivasta** (30 min)
- .2. *Hylätyn kalastajakylän tutkiminen* (30 min)
- .3. *Paikalliset käärmekultin vankina* (30 min)
- .4. **Käärmekultin temppeli & aarre** (60 min)
- .5. *Käärmekultisteilta pakeneminen rantaan* (30 min)
- .6+7. **Natsien etujoukko saapuu! + Pako saarelta** (60 min)

Keskustelutauko – Osa II

- Kuinka juoni voi tukea pelin liikettä?
- Kysymyksiä, kommentteja, esimerkkejä, ideoita?



Osa III – itsenäiset elementit



- Monet tapahtumat ovat mahdollisia liikuttaa pelin sisällä
- Tunnista mitkä tapahtumat ja elementit ovat oleellisia
- Ole valmis siirtämään ne eri paikkaan pelissä kuin suunnittelit
- Esimerkiksi: Olga ryntää majataloon huutaen että kirkko on tulossa. Olga voi rynnätä myös kirkkoon huutaen majatalon olevan tulossa, tai juosta metsästä huutaen tallin olevan tulossa.
(Oleellista: **Olga ja palava rakennus**)
- Älä juutu yksityiskohtiin liikaa; kaikkea ei voi hallita kuitenkaan!

Osa III – leijuvat elementit ja pääjuoni



- Leijuvat elementit ovat olennaisia kun ne liittyvät pääjuoneen!
- Esimerkiksi: murhamysterissä kirje, jossa selviää hovimestarin olevan kartanonherran pahistelun uhri sekä kuitti rotanmyrkystä
- Kirjeellä ja kuitilla on ok olla ensisijainen suunniteltu löytöpaikka, mutta kannattaa olla valmis siirtämään ne jos peli junnaa. Parasta silti jos pelaajat kokevat ”ansainneensa” ne.
- Pidä mielessä tavoite: että pelaajat saavat tietää hovimestarin olevan syyllinen, elementit ovat väline sen saavuttamiseen.
- Edistynyt versio: vaihda lennosta ex-vaimo syylliseksi jos palkitsee pelaajat.
- Älä halvaannu suunnittelutaakan alle! Improvisointi on ok!

Osa III: Tunnelmaelementit



- Erityisen tärkeitä kauhussa, hyviä kaikessa
- Esimerkki: ”Kuuluu höyhenten havinaa ja liikennemerkkin päälle istuu suuri korppi. Se tuntuu tuijottavan teitä.” (sama toistuu eri paikoissa)
- Voit tuoda näitä tyhjiin kohtiin pelissä tukemaan muuta
- Ei koskaan täysin tyhjiä elementtejä – pelaajat voivat tarrata niihin, pidä mielessä miten ne voivat liittyä pääjuoneen
- Oleellista että ne eivät ole pakollisia, voi jättää kokonaan pois
- Tunnista mitkä elementit ovat oikeasti oleellisia, kaikki ei ole

Osa III: Esimerkkiskenaario

.Oleelliset elementit: alussa pakeneminen laivasta, käärmetemppelin löytäminen, käärmetemppelin aarre, natsien saapuminen, pako saarelta

.Tunnelmaelementit: paikalliset käärmekultistien vankina, pako käärmekultisteilta, käärmetematiikka, miten haaksirikko vaikutti hahmoihin, onko tärkeämpi paeta vai saada aarre vai jopa tuhota se ennemmin kuin päätyä natsseille



Osa III - keskustelu

- Miten itse käyttäisitte näitä juttuja?
- Kysymyksiä, ehdotuksia, ideoita, haukkuja?



Osa IV: Peli jumissa



- Muistuta pelaajia ulkopuolisesta aikarajasta
- Esimerkiksi: "Metsäpalo lähestyy uhkaavasti", "happitankit piipittävät – kaksi tuntia jäljellä", "aurinko on laskemassa ja Draculan linna näkyy horisontissa"
- Teithän pelin sisällöille alustavan aikataulun? Puoliväliin asti jumitus on ok.
- Jos olet suunnitellut juonen modulaarisesti, tiputa jo nyt yksi kohta pois välistä! Esim. 1. murha → 3. motiivi. Älä odota että ykköskohtaus loppuu, valmistaudu henkisesti.
- Jos on pakko, siirrä juonta autonomisesti eteenpäin. Yritä ensin pehmeämpää työntämistä.
- Ydinaseoptio: narratiivinen lopetus on joskus ok.

Osa IV: Peli harhailee

- Käytä leijuvia elementtejä tuodaksesi tarinaa takaisin
- Esimerkiksi: hahmot menivät metsään, Olga juoksee siellä vastaan kertoen palavasta tallista, vaikka pääsuunnitelma oli palava kirkko kylässä.
- Myös kiertotie voi viedä maaliin; autotallista löytyy hovimestarin rotanmyrkkukuitti vaikka et edes suunnitellut koko autotallia
- Jos kiertotie on parempi kuin suunniteltu matka, pidä hatusta kiinni ja anna mennä!

Osa IV: Peli etenee liian nopeasti!



- Käytä leijuvia elementtejä tuodaksesi peliin lisää tunnelmasisältöä
 - Olga haluaa kertoa tulipaloja sytyttelevästä kummituksesta jo ykköskohtauksessa, eikä kolmosessa
- Yritä houkuttaa hahmoja keskustelemaan keskenään
- Muistuta pelaajia hahmojen motivaatioista, jos ne ovat ristikkäisiä
 - väittely on aina hyvää sisältöä
- Älä hidastele turhaan; tämä jättää lisää aikaa loppuratkaisulle!
- Merkityksetöntä ennen pelin puoliväliä, älä pelkää nopeaa alkua

Osa IV: Esimerkkiskenaario

- In-game hoputus: laiva kallistuu ja liekit leviävät, saaren yli lentää natsien tiedustelukone, rantaan nousee U-vene missä valmistellaan maahanlaskua jne
- Harhailun ratkaisu: käärmekultisteilta paennut paikallinen kertoo missä temppele on, hahmot seuraavat natsien tiedusteluryhmää
- Pelin hidastaminen: käärmetemaattiset kohtaamiset, piiloutuminen natsien hyökkäävältä lentokoneelta, SS-joukkojen tai käärmekultistien väijytys (tai niiden välinen taistelu)

Osa IV: Keskustelutauko

- Huolia, pelkoja, kokemuksia pelin rytmin sekoamisesta?
- Kysymyksiä, kommentteja, vinkkejä?



Osa V: Perusmokat

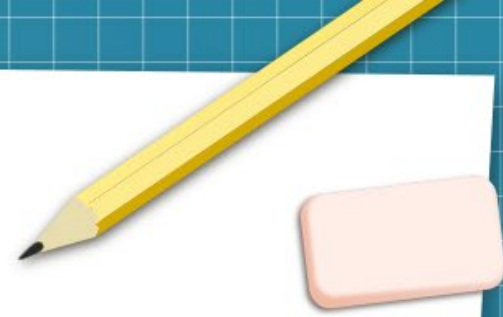
- Front/backloading – jaa pelisisältö tasaisesti pitkin shottia
- Älä tee liian avointa juonta tai ympäristöä
- Oletatko liikaa? Varsinkin tuntemattomien kanssa.
- Älä suunnittele liikaa tai huolehdi siitä
- Muista: mikä on oleellista shotille? Pidä siitä kiinni
- Pelaajahahmot ovat päähenkilöitä.
- Saavatko hahmot oikeasti epäonnistua? Mikä on kriittistä?
- Tuleeko järjestelmä pelin tielle?



Osa V: Mokat ovat suhteellisia

- Entä jos pelaajilla on silti tosi kivaa vaikka eivät koskaan pääse eteenpäin ensimmäisestä kohtauksesta?
- Pelaajat näkevät vain mitä näkevät, eivätkä voi siis kaivata jotakin mikä jäi kokonaan pois
- Paina mieleen mikä toimi; sen toistaminen on lopulta tärkeämpää kuin epäonnistumisista huolehtiminen
- Pelinjohtajan panos on lopulta enintään 40% onnistumisesta

Osa V: Miten kehittyä?



- .Peluuta sama shotti useita kertoja!
- .Pelaa tuntemattomien kanssa
- .Havainnoi millaiset jutut toimivat, millaiset eivät
- .Aikatauluta tärkeät jutut tarkemmin; rakenna peli niin että se tukee in-game aikataulutusta jos ei muuten
- .Pyydä pelaajilta palautetta
- .Pelaa muiden pelinjohtajien peleissä
- .Kokeileminen on ok, välillä se menee päin hemmettiä
- .Joskus tulee aina se krittimoka; mitä enemmän peluuttaa, sitä enemmän osaa suhteuttaa sen

Loppukeskustelu



- Kommentteja, kysymyksiä ja ideoita viimeiseen kappaleeseen liittyen?
- Yleisiä ideoita, kommentteja ja kysymyksiä?



This presentation template is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. It makes use of the works of Mateus Machado Luna.

