

PELINJOHTAJAN PERUSKOULU

Sinäkin pystyt siihen!

AIHEET LYHYESTI

- 1. Pelaajien tyydyttäminen**
- 2. Seikkailun suunnittelu**
- 3. Kohtausten analysointi.**

VIIHTYVYYS

- **Ajattele pelaamisen olosuhteita**
- **Opetelkaa säännöt**
- **Tue hahmoja**
 - **Hahmokonsepti on tärkeämpi kuin sen tukena olevat säännöt**
 - **Hyödynnä koko sääntömekaniikka.**

PERUSTEMPPUJA

- **Tiedon panttaaminen**
- **Jatkuva liike, tuho ja kuolema**
- **Valehtelu NPC:n hahmossa**
- **Kliseet.**

PELIN HALLINTA

- **Yhteistyö**

- Kerro pelaajille mitä yrität
- Anna pelaajien sovittaa hahmot peliin ja toisiinsa
- Anna pelaajien pitää peli uomissaan

- **Palikoiden asettelu**

- Flipperi, temppurata vai Hollywood?
- Aloituspotkun on oltava kova ja tarkka.

SEIKKAILUN SUUNNITTELU

- **Mikä on välttämätöntä?**
- **Mitä välttämätön tarvitsee toteutuakseen?**
- **Ketkä ovat tarinan ytimessä?**
- **Suhtaudu muihin toiveisiisi realistisesti.**

SEIKKAILUN SYVENTÄMINEN

- **Teemat? (ympäristön / seikkailun)**
- **Mitä on paha?**
- **Onko hyvä pahan vastakohta?**
- **Mitä pelaajahahmot edustavat?**
- **Symbolit ja vertauskuvat**
- **Peliä voi syventää seikkailun aikana.**

HYVÄ KOHTAUS KERTOO JOTAIN

- **Maailmasta**
- **Alueesta**
- **Kampanjasta**
- **Hahmoista.**

3. Kohtaus > Pelaajien aluetta

KOHTAUS ON PELAAJIEN ALUETTA

- **Hahmoilla oltava aitoja vaihtoehtoja**
- **Ratkaisutapa voi olla tärkeämpi kuin lopputulos**
- **Kohtaus voi muuttaa asioita.**

KOHTAUKSEN RAKENNE

- **Pohjatiedot**
- **Kohtaukseen johdattelu →
Alkuasetelma**
- **Tyylikeinot**
- **Seurausten implikointi (tai
eksplikointi).**

TAISTELU ON KOHTAUS

- **Kertoo jotain jostain**
- **Tarjoaa hahmoille vaihtoehtoja**
- **On potentiaalisesti merkittävä**
- **Kannattaa analysoida**
 - **Pohjatiedot, johdattelu, alkuasetelma, tyylikeinot, seuraukset.**

Peruskoulu

Tekemällä oppii