



# Sadan pelaajan pelinjohtaja

**Burger Games 2023**

# Yleisösessio

*Praedor-roolipelin tekijä Ville Vuorela peluuttaa one-shot session seikkailunnälkäisille! Luvassa on vaaroja, aarteita ja synkkiä kohtaloita kirotn rauniokaupungin uumenissa.*

*Käytämme yksinkertaistettuja valmishahmoja ja seikkailukortteja, eikä aiempi kokemus Praedorista tai edes pöytäroolipeleistä ole tarpeen.*

*Praedor on rouhea suomalainen fantasiaroolipeli taiteilija Petri Hiltusen samannimisten sarjakuvatarinoiden maailmasta.*

**Tervetuloa!**

**Burger Games 2023**

A poster for the Praedor Finnish tour 2023. The background is dark with a greenish-blue glow. At the top, the word 'PRAEDOR' is written in a large, white, serif font, with 'Suomen kiertue 2023' in a smaller, red, sans-serif font below it. In the top right corner, there is a circular logo featuring a dragon. The main part of the poster is a list of dates and locations, with some entries crossed out with red lines. At the bottom right, the 'Burger Games' logo is visible.

**PRAEDOR**  
Suomen kiertue 2023

21.1. ~~Vantaa (Oh My Game!)~~  
25.1. ~~Helsinki (Cafe Boardgame)~~  
25.2. ~~Vantaa (Oh My Game!)~~  
18.3. ~~Vantaa (Oh My Game!)~~  
25.3. ~~Tampere (Tampere kuplii)~~  
12.4. ~~Helsinki (Cafe Boardgame)~~  
15.4. ~~Vantaa (Oh My Game!)~~  
22.4. ~~Tampere (Laiska Delikaani)~~  
10.5. ~~Helsinki (Pasilan kirjasto)~~  
13.5. ~~Vantaa (Oh My Game!)~~  
20.5. ~~Turku (Blockhouse Games)~~  
17.6. ~~Kokkola (Swords And Boards)~~  
12.7. ~~Helsinki (Cafe Boardgame)~~  
28-30.7. Helsinki (Ropecon)  
xx.8. Vantaa (Oh My Game!)  
25-26.8. Pori (Praecon 5)  
19.9. Jyväskylä (Fantasiapelit)  
xx.9. Vantaa (Oh My Game!)  
xx.10. Helsinki (Cafe Boardgame)  
4-5.11. Tampere (Gracon Hitpoint)  
11-12.11. Espoo (Kibecon)  
xx.11. Vantaa (Oh My Game!)  
25.11. Kuopio (Kulttuuriareena 44)  
xx.12. Vantaa (Oh My Game!)

**Burger Games**

# Tuotteistettu elämys

- Roolipeli on tuotteistettu elämystyökalu
- Yleisösessio tuotteistaa itse elämyksen
- Praedor-elämys, voisi toki olla muukin peli
- Neljän tunnin stand-alone seikkailu
- Osallistuja tarvitsee vain itsensä
- Pelinjohtaja on kiertävä bardi
  - *Maksettua pelinjohtamista?*



# Vaihe 1: Maailmaintro

- Praedor, Petri Hiltunen, Jaconia & Borvaria
- Praedorit ja heidän roolinsa maailmassa
- Sword & Sorcery ja sen erikoispiirteet
  - *Spagetti-Western on hyvä vertaus*
- Yleisestä maailmakuvauksesta spesifiseen
- Fokus siirtyy aloituspaikkaan
  - *Muulla maailmalla ei ole oikeasti väliä*



# Vaihe 2: Seikkailijat

- Kolmen arvon yksinkertaistettu valmishahmo
- Edustavat praedor-seikkailijoiden arkkityyppejä
  - Yhdeksän vaihtoehtoa, valitse vapaasti
- Implikoitu taustatarina, josta pelaaja rakentaa
- Hyödyllisiä taitoja ja etuja
  - "Tyhjät haitat"
- Pelaaja esittelee hahmonsa muille (nimi etc.)
- *Minä kerron arkkityypistä pelimaailmassa*



| Nimi             | Ritari                                                                      |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 14-veteraani     | Voima, Terveys, Keihäät, Kilvet, Lyömäaseet, Miekat, Ratsastus              |
| 12-ammattilainen | Ketteryys, Valppaus, Sisukkuus, Kariisma, Johtaminen, Sotataito             |
| 10-kisälli       | Heraldiikka, Kovistelu, Käsästyys, Tappelu, Uiminen, Kunto, Veitset, Väistö |
| Edut             | Kookas, Rohkea, Onnekas                                                     |
| Haitat           | Kunniallinen, Vasalli, Lähimmäisiä                                          |

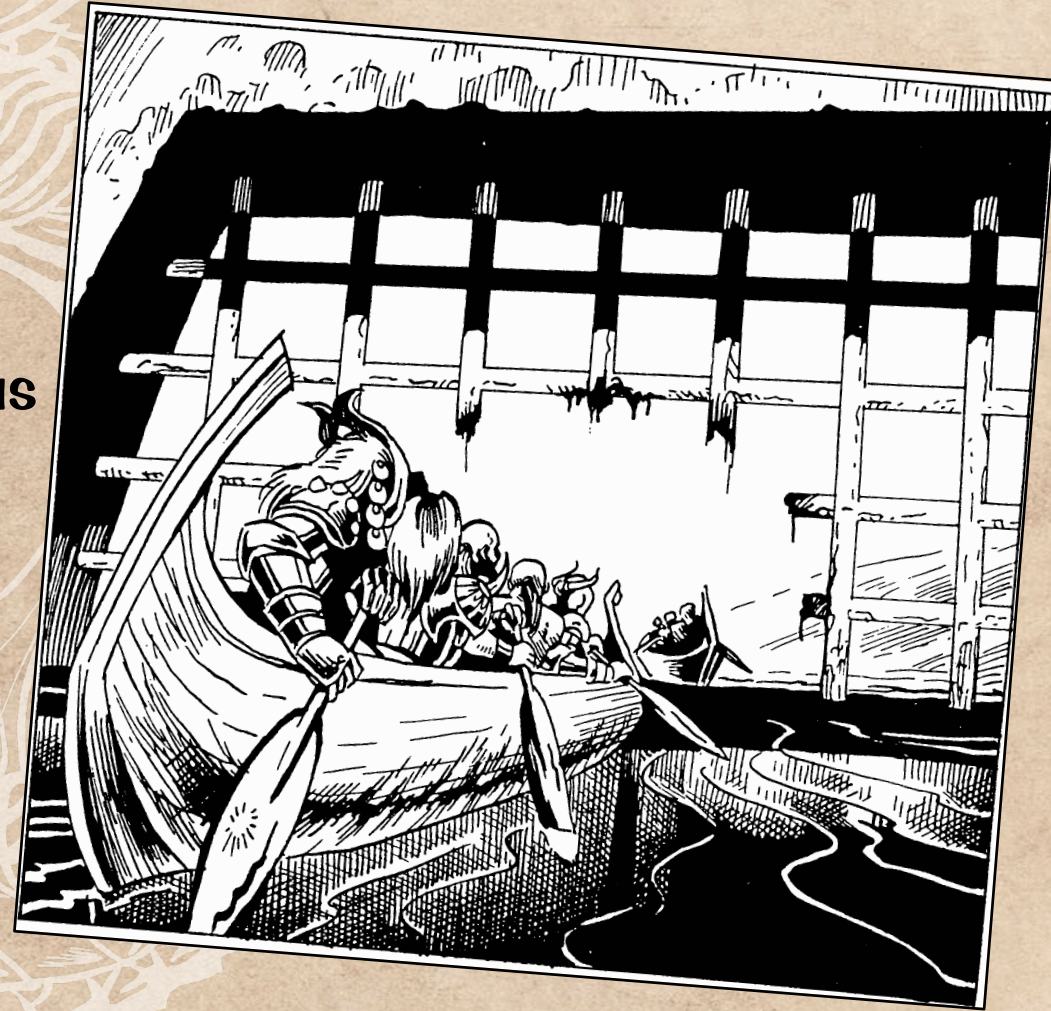
# Vaihe 3: Lähtöpaikka

- Turvallinen ja edustaa koko pelimaailmaa
- Tilaisuus esittää kysymyksiä
- Roolipelaamista, eläytymistä, hahmosuhteita
- Riskittömiä taitoheittoja ja perusmekaniikkaa
- Palkintoja: ylimääräisiä varusteita ja tietoja
- Auttaa pelaajia pääsemään hahmoonsa
- Muuttaa seikkailijat joukosta ryhmäksi



# Vaihe 4: Rajan ylittäminen

- Campbell: Crossing the Threshold
- Siirtyminen turvallisesta turvattomaan
- Tärkeä teema kaikissa seikkailutarinoissa
- Uusille pelaajille erittäin intensiivinen kokemus
- Värittää kaikkia tulevia tapahtumia
- Praedor (ja Stalker) on tehty tätä varten



# Vaihe 5: Raunioissa

- Seikkailukortit ja miten ne näkyvät maastossa
- Ongelmia ja vaaratilanteita
- Ideoita, työkaluja, taistelua ja ristiriitoja
- Päämäärä on pöydällä – pelaajat näkevät sen
- Vaaran tunne on tärkeämpi kuin vaara
- "Elegantly Brutal" – hyvin vähän plot armoria
- Jotkut kääntyvät takaisin, toiset eivät palaa
- *Hirviöimprovisoinnit ovat oma esitelmänsä...*



# Miten se alkoi

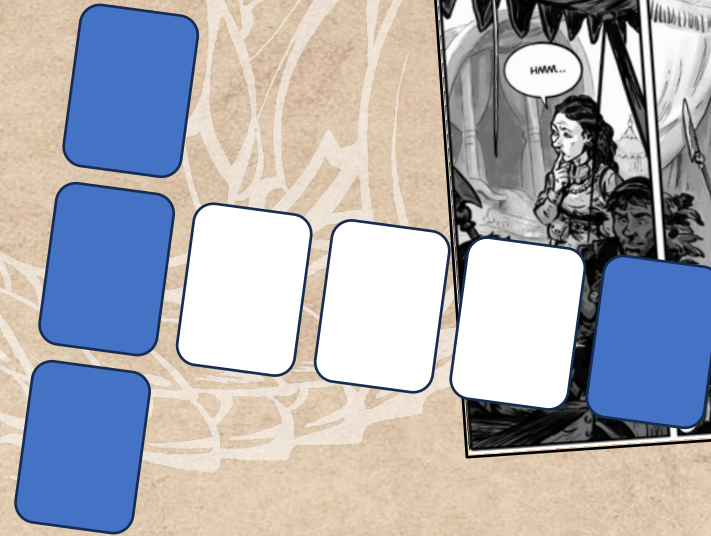
- 2019: "Oh My Game – peluuta yleisölle!"
- 2020-2021: Koronavuodet ja Roll20.Net
- 2022: "Tulen jos kutsutaan!"
- 2023: "Jatkan jos yleisöä riittää!"
- 2024: "En lopeta ikinä!"

*Jos 20 sessiota vuodessa, keskimäärin 5 pelaajaa per sessio ja 4 vuotta takana.  $20 \times 5 \times 4 = 400$  pelaajaa. Oikeasti monet pelaajat tulevat yhä uudelleen, joten n. 150 lienee lähempänä totuutta...*



# Skenaarioiden suunnittelu

- SE ON LYHYT!
- Tehtävänanto on samalla kerronnallinen viitekehys
- Konkreettinen päämäärä ja selkeä voittoehto
- Suoraviivainen - kompleksisuus tulee pelaajista
- Seikkailukortit minimoivat suunnittelutarpeen
- Onnistumisprosentti on n. 60%
- Pelaajille one-shot
  - *Minulle kampanja...*
  - *Arkesjoki-sarja*



# Pelaajat ovat kaiken alku

- Pöydässä voi olla ihan ketä vain
  - *Erikoistarpeiden huomiointi tärkeää*
  - *Luonne-erojen tasoittaminen on haaste*
- Mikä on alhaisin yhteinen nimittäjä?
- Pelaajat ovat tulleet viihtymään
  - *Toisaalta, niin olen minäkin*



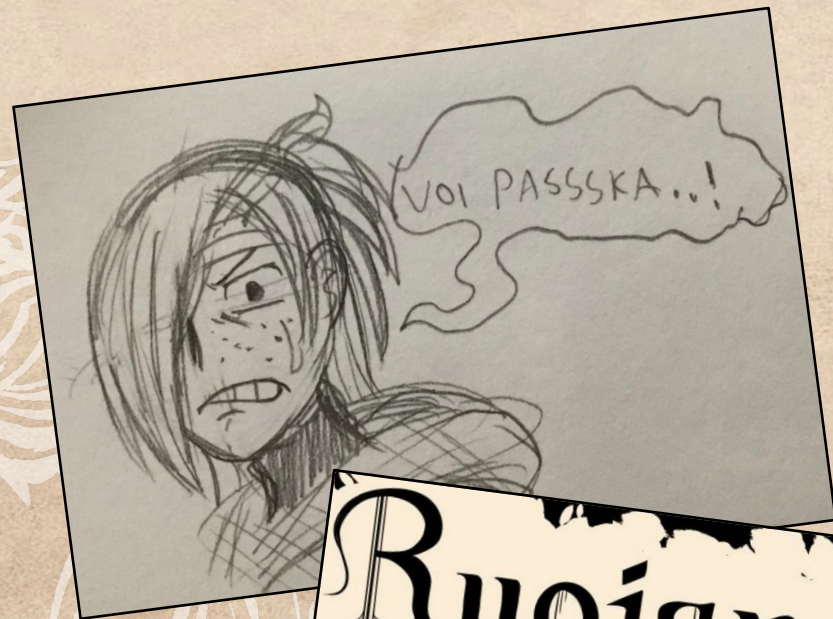
# Säännöt ja toimintakohtaukset

- Tarvitaan vahva pelinjohtaja
- Perusmekaniikan heitot kuuluvat pelaajille
  - *Kaikki muut säännöt ovat demonstraatiota*
  - *Ideat ja oma-aloitteisuus palkitaan*
- Taistelut ja vaarat ovat nopeita kohtaamisia
  - *Hyvin vapaata sääntötulkintaa*
  - *Mikään ei kestä yli kolmea erää*



# Havaintoja...

- Älä anna vitsiniekkojen lannistaa!
- Lähtöpaikan roolipelaaminen on elintärkeää
- SÄÄNTÖJÄ ei muistele kukaan
- TAPAHTUMIA muistelevat ehkä jotkut
- TUNNELMAN muistavat kaikki
- Anna pelaajalle tilaa arkkityyppinsä suhteen
- Ihmiset ovat ihania
- Lähtöpaikka on usein raunioita tärkeämpi



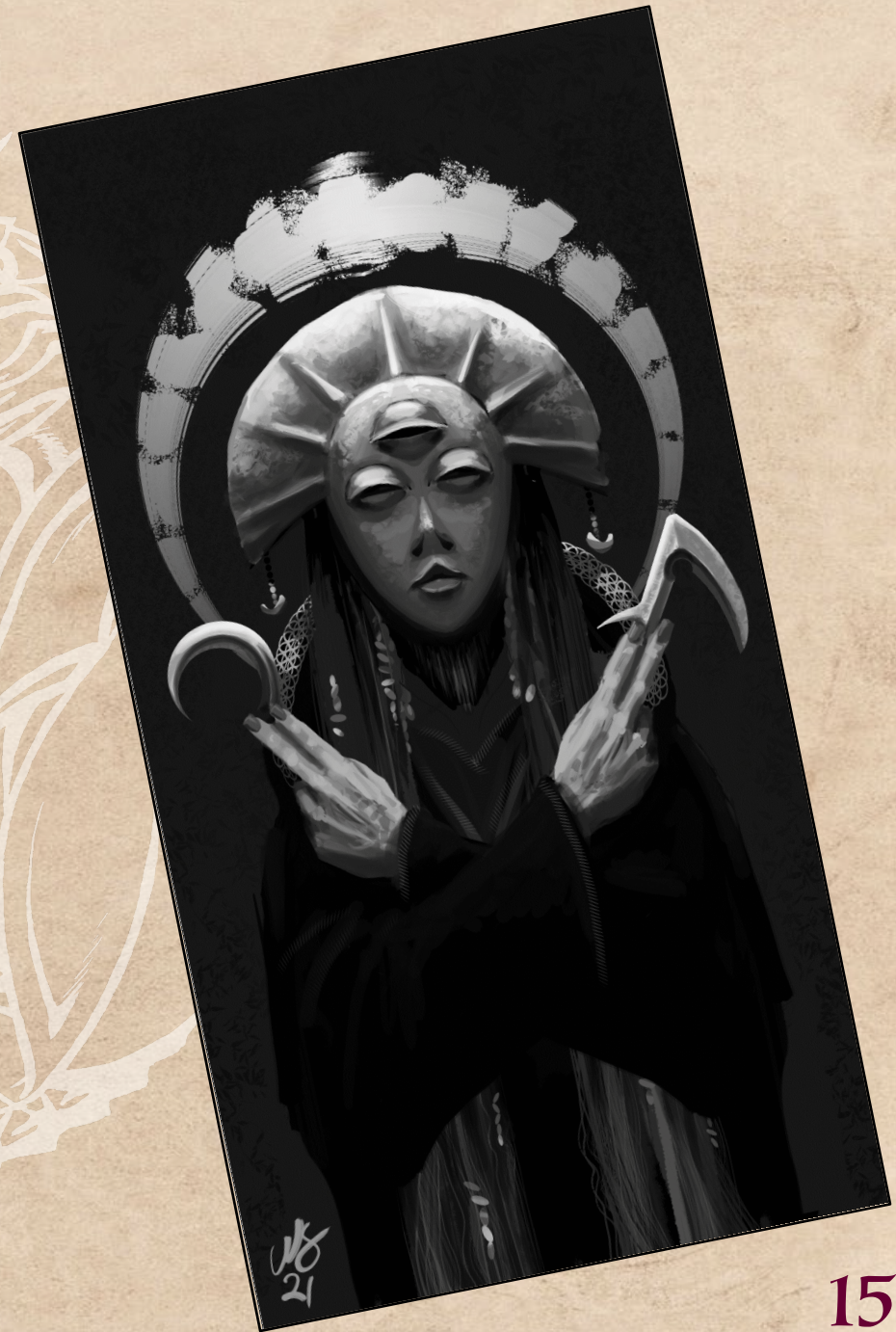
# Tyypillisiä ongelmia

- Liian monimutkainen tehtävä – ensi kerralla sitten...
- Liian pitkä skenaario – liikaa kortteja
- Pelaajat jumiutuvat yksityiskohtiin – tee jotain!!!
- Sääntöhäkellys – vastuu säännöistä on minulla
- Ulkopelilliset häiriöt – tee parhaasi ennen sessiota
- Passivoituvat pelaajat – fokuksen kierto pöydässä
- Väsynyt pelinjohtaja – Monster Ultra
- *Kaikki skenaariot eivät ole yhtä hyviä ☹️*



# Tulevaisuus

- "Hauskinta mitä voi tehdä housut jalassa"
  - *Olen nauttinut suuresti*
  - *Muukalaisille peluuttaminen on opettavaista*
- Yleisöpelit jatkuvat jos kysyntää on
- Pelin ei tarvitse olla Praedor, mutta nyt näin...
  - *One-shot kampanja?*
    - *Kertaskenaarioita*
    - *Pelaaja voi tuoda oman hahmonsa*
    - *Ekspan ja aarteet saa pitää*



*Kysyttävää?*

