

Käyttäydy kuin prinsessa! Ropeconin skenaariokilpailu 2016

Käyttäydy kuin prinsessa! on lyhyt skenaario pelinjohtajalle ja 3-5 pelaajalle.

Skenaariossa pelaajat pelaavat erilaisia tunteita, muusia, jotka kaikki haluavat päästä omaan tavoitteeseensa. He joutuvat keskustelemaan keskenään ja tekemään kompromisseja, tai jos noppatuuri suosii, saamaan oman tahtonsa läpi.

Peli sijoittuu surrealistiseen kauhugenren maailmaan. Suuren kuningaskunnan pienen prinsessan huoneessa kaapit heiluvat hengityksen tahtiin, ulkona sataa vihreitä pisaroita ylöspäin ja katosta roikkuvana valonlähteenä toimii kiiltomatojen pesä. Prinsessan äiti vaatii poikatyttömäistä ja rasavillia prinsessaa käyttäytymään arvonsa mukaisesti ja osallistumaan illan juhliin ja edustamaan kuten hänen kuuluu. Prinsessaa kuitenkin kiinnostaisi muut asiat ja pelaajien kontrolloimat muusut kuiskivat tahtoaan hänen korviinsa. Linnan muurin takana savua tuprutteleva muurahaismeduusojen pesä kiinnostaa prinsessaa huomattavasti enemmän kuin tylsät juhlat, mutta toisaalta illalla tarjottava marsipaanikaalipata houkuttelisi.

Taikasivellin

Pelaajilla on käytössään taikasivellin, jolla he voivat muokata ympäristöään. Kun he piirtävät jotakin, se muuttuu eläväksi. Pelaajilla on mahdollisuus piirrellä mitä tahansa haluamaansa ja ratkaista näin eteen tulevat ongelmat, mutta heillä on aikaa piirtää aina vain yksi asia, ennen kuin juoni jatkuu jälleen eteenpäin.

Jos pelaajat haluavat piirrellä juoneen liittymättömiä, mutta tarinaa elävöittäviä hahmoja, pelinjohtaja voi antaa heille siihen mahdollisuuden. Jos pelissä käy niin, että osa pelaajista liittoutuu yhtä tai kahta pelaajaa vastaan päästäkseen tavoitteeseensa, voi pelinjohtaja käyttää sivellintä 'jokerikorttina'. Ulkopuolelle jätetylle pelaajalle voi vihjata, että hän voi käyttää sivellintä, solloilla ja sabotoida muiden pelaajien aikeita. Näin jännitys pelissä säilyy eikä yksi tai kaksi pelaajaa jää pelin ulkopuolelle. Lopputuloksena voi toki olla prinsessan mielenterveyden järkkäminen – mutta muusut eivät halua antaa voittoa toisille muusille liian helposti.

Pelattavat hahmot

Pelinjohtaja antaa pelaajille hahmot, mutta ei kerro niitä muille pelaajille. Muusilla on tarve ylläpitää prinsessan hyvinvointia. Pelattavia muusia ovat **Uhma, Miellyttäminen, Innostus, Velvollisuus ja Herkkusuu** (jos pelaajia on vähemmän kuin 5, jaetaan hahmot pelaajille tässä järjestyksessä, irtileikattavat hahmokuvaukset löytyvät viimeiseltä sivulta). Pelaajat pyrkivät toimimaan ja tekemään päätöksiä hahmonsä luonteen mukaisella tavalla. Uhma haluaa tehdä mitä tahansa muuta, kuin sitä mitä prinsessalta odotetaan, Miellyttäminen haluaa äidin olevan tyytyväinen prinsessaan, Innostus tahtoo puuhailla kaikkea jännittävää ja uutta, Velvollisuus tahtoo että prinsessa antaa hyvän kuvan itsestään julkisuuden henkilönä ja Herkkusuuta kiinnostaa kaikki maailman mukavuudet ja ylellisen elämän hedelmät.

Pelimekaniikka

Pelaajien on yhteistyöllä, keskustelulla ja piirtämällä asioita eloon ratkaistava eteen tulevat ongelmat. Pelinjohtaja voi pitää pelin tunnelmaa synkkänä ja mystisenä, eikä hänen tule antaa pelaajille liikaa aikaa pohtimiseen. Jos muusut riitelevät liikaa, pistävät prinsessan tekemään ristiriitaisia tekoja tai tapahtuu peräkkäisiä täysin vastakkaisia asioita (eli kun pelaajat eivät pelaa

sulassa sovussa keskenään), prinsessan mielenterveys järkkyy.

Prinsessan huone kuvaa visuaalisesti prinsessan mielenterveyttä ja kaaosta hänen ajatuksissaan. Huone on suhteellisen siisti ja harmaa pelin alussa, mutta kun pelaajat tekevät jotain ristiriitaista niin, että pelinjohtaja panee sen merkille, alkaa huone muuttua. Seinät alkavat kallistua, hämähäkit juosta lattioilla ja ovenkarmit erittämään sinistä pihkaa. Myös prinsessa käy kärsimättömämmäksi ja huolestuneemmaksi. Pelinjohtaja ei kerro pelaajille mistä tämä johtuu, vaan jättää heidät tajuamaan asian itse. Jos pelissä pelaajien ristiriidat jatkuvat (tai esimerkiksi noppatuuri on niin huono, että prinsessa tekee jotain ennalta arvaamatonta toistuvasti) voi peli edetä kohti häviämistä: prinsessan kuolemaa ja hänen sisäisen demoninsa heräämistä. Pelinjohtaja voi kuvailla vähitellen haluamallaan tavalla, kuinka prinsessan korvista nousee savua ja hänen ihosuonensa pullistuvat eikä hän kuuntele muusia enää tauotta. Pelinjohtaja voi näin vihjailta pelaajille, että he häviävät pelin ja muusat kuolevat, jos prinsessa heittää henkensä ja hänen sisältään kuoriutuu ilkeä demoni.

Pelissä voidaan käyttää yksinkertaista arvontamekaniikkaa käyttäen esimerkiksi kuusitahoista noppaa. Koska pelaajat haluavat eri asioita, joutuvat he heittämään noppaa siitä, kuka saa lopulta puhua sanansa prinsessan suulla. Jokainen pelaaja valitsee itselleen jonkun nopan silmäluvusta ja kun arpaonni osuu kohdalle, pelaajan muusa saa prinsessan puhumaan tai tekemään haluamallaan tavalla. Jos noppa kierähtää silmäluvulle, joka ei ole kenenkään muusan oma, prinsessa tekee jotain ristiriitaista, joka laskee hänen mielenterveyttään.

Pelinjohtajan rooli

Pelinjohtajan tärkeimmät tehtävät on vastata prinsessalle kuningataräidin suulla ja kertoa millaisia muutoksia prinsessan mielen kaaos aiheuttaa huoneessa. Äiti haluaa prinsessan lopettavan epäprinsessamaisen käytöksensä, haluaa tämän menevän juhliin ja on surullinen siitä, että hänen tyttärensä kapinoi häntä vastaan niin paljon. Hänkin on ihmismäinen hämähäkinseittiin pukeutunut kauhuolento, jonka tunteet näkyvät visuaalisesti hänen kehossaan. Kun pelaajat onnistuvat tavoitteessaan ja pääsevät yhteisymmärrykseen (tai noppa valitsee suunnan), rauhoittuu prinsessan kaoottinen huone, hämähäkit katoavat ja huonekalut järjestyvät.

Pelinjohtaja voi pitää jännitystä yllä kuvailemalla huoneen muutoksia ja antamalla vähittäisiä vinkkejä prinsessan mielen kaaoksesta. Pelinjohtaja voi tutkailla pelaajia ja päätellä, olisiko haus Kempaa aiheuttaa heille lisää ristiriitoja niin, että he häviävät pelin vai johdattaa heitä kompromisseihin ja pelin voittoon. Jos prinsessa selviää hengissä loppuun saakka, pelin lopussa yksi tai muutama muusista on saanut tahtonsa läpi, jolloin pelinjohtaja voi kertoa, että voittaneet tunteet pesiytyvät pysyvästi prinsessan mieleen. Pelinjohtaja voi lyhyesti kertoa, kuinka peli on muuttanut prinsessan käyttäytymistä jatkossa.

Pelin kulku

Jaa pelaajille muusa pelattavakseen. Jokainen muusa edustaa yhtä prinsessan mielen sisällä myllertävää tunnetta ja jokaisella niitä on oma tavoitteensa, jonka he pyrkivät suorittamaan. Pelattavia muusia ovat Uhma, Miellyttäminen, Innostus, Velvollisuus ja Herkkusuu. Pitäkää hahmot salassa, jotta pelistä tulee mielenkiintoisempi.

Jotta peli ei lähtisi rönsyilemään vaan pysyisi hyvin kasassa, voi pelinjohtaja viedä peliä eteenpäin, esimerkiksi kuvailemalla ensin mitä tapahtuu ja sen jälkeen kysymällä kaikilta hahmoilta mitä he ajattelevat ja sen jälkeen mitä he haluavat yhdessä tehdä. Jos pelaajia on vähän, ei johdattelua varmaankaan tarvita, mutta jos puhe alkaa rönsyillä liikaa, älä anna pelaajille liikaa aikaa käytettäväksi yhteen asiaan, vaan kysy heiltä vastaus tai jos sitä ei saada, tee nopanheitto. Pelaajien mielenkiintoa peliin voi herätellä kysymällä heiltä alkutilanteen kuvailun jälkeen mikä prinsessan ja

tämän koiraolennon nimi on yms., tai pelinjohtaja voi keksiä ne itse. Näiden pienten kysymysten avulla pelistä tulee hauska ja pelaajat saavat itse vaikuttaa hieman maailmanluontiin. Kaikilla on omat ajatuksensa siitä, mistä prinsessan verhot on tehty ja millaiset hänen hiuksensa ovat.

Kun pelaajat ovat saaneet hahmonsia, on muusien aika herätä. Pieni prinsessa on tullut takaisin huoneeseensa pentunsa kanssa. Koko huone on sotkeentunut kuraan koiran mutaisista tassuista ja prinsessalla on päällään kuraan tahriutunut tunika. Pelinjohtaja voi kysyä pelaajilta, mitä he ajattelevat näystä ja sen jälkeen opettaa heitä käyttämään muusien sivellintä, jolla ne voivat muokata ympäristöään.

Muusat ovat prinsessan päällä päällä kieppuvan hatun sisällä ja heidän on päästävä ulos. Pelinjohtaja voi kysyä pelaajilta kenellä on sivellin. Pelaajien on piirrettävä muusien tie ulos hatun sisältä esimerkiksi piirtämällä ovi sen seinään ja näin oppivat käyttämään sivellintä.

1. Ongelma: Prinsessa on sotkenut huoneensa ja kolttunsa, koska on ottanut koiransa kuraisine tassuineen sisään, minkä äiti on kieltänyt ankarasti. Käytävältä alkaa kuulua askelia ja muusien on saatava koira pois ennen kuin äiti tulee. Pelaajien on ratkaistava tämä ongelma (tai kärsittävä seuraukset) ennen kuin äiti ehtii huoneeseen.

Kun kuningataräiti saapuu huoneeseen, hän moittii prinsessaa sotkuisuudesta jos muusat eivät ole saaneet sitä siivottua. Hän muistuttaa prinsessaa velvollisuuksistaan ja surkuttelee sitä, ettei tyttö käyttäydy oikein ja hyvin kuten kuningatar itse pienenä.

2. Ongelma: Äiti ottaa esille kaapista prinsessan puvun ja käskee häntä siistiytymään ennen juhlaa. Prinsessan on päätettävä totteleeko hän äitiä. Prinsessan mielestä perinteinen pitsiunelma on epämukava päällä, eikä hän voi hotkia se päällä herkkuja, ettei se likastuisi. Kaiken lisäksi vanha perinnepuku on nolo muiden tyttöjen mielestä. Prinsessan on kuitenkin päätettävä, mitä laittaa päälleen. Pelaajat voivat piirtää asun siveltimellä.

3. Ongelma: Äiti poistuu ja tekee selväksi, että prinsessan on oltava illalla ajoissa paikalla. Prinsessa ei halua mennä juhliin, sillä hänellä on siellä tylsää istua aikuisten puheita kuuntelemaan. Prinsessan on tehtävä päätös siitä, mitä hän haluaa tehdä.

Muusien tavoitteena on saada prinsessa toimimaan juuri omien halujensa mukaan, kuitenkin niin, ettei prinsessan pieni mieli ajaudu totaaliseen kaaokseen tunteiden riitelyn seurauksena. Pelinjohtaja voi pelata prinsessaa ja puhua muusien kanssa, jos vaikuttaa siltä, että he eivät pääse eteenpäin tai käyttävät liikaa aikaa keskusteluun. Hauskat yksityiskohdat luovat tunnelmaa ja jännitys siitä, selviääkö prinsessa on pelin ydin.

Lisätapahtumia

Jos pelinjohtajasta alkaa tuntua siltä, että pelaajat eivät pääse pelissä eteenpäin, voi pahtua esimerkiksi jotain seuraavista asioista:

- Herkkusuu saa siveltimen ja piirtää sillä keksilaatikon sen sijasta, mitä hänen piti piirtää.
- Innostus täyttää prinsessan taskut muurahaismeduusoilla
- Uhma tekee barrikadin huoneen oven eteen ja haluaa jäädä sinne kiukuttelemaan
- Miellyttäminen haluaa lakaista kaikki hämähäkit pois huoneesta
- Velvollisuus jää pitämään palopuhetta lampun tulikärpäksille vaatien niiltä tasaista valoa ja palvelemaan kuningaskuntaansa paremmin
- yms.

HAHMOT

1. Sinä tunnet uhmaa ja haluat vastustaa kaikkea mitä kuningataräiti haluaa.
2. Sinä tunnet miellyttämisen halua ja tahdot, että kuningataräiti on tyytyväinen prinsessaan ja kehuu tätä.
3. Sinä tunnet innostusta ja haluat tehdä ja kokeilla kaikkea hauskaa, jännittävää ja uutta.
4. Sinä tunnet velvollisuutta ja tahdot että prinsessa antaa hyvän kuvan itsestään julkisuuden henkilönä.
5. Sinä olet herkkusuu ja sinua kiinnostaa kaikki maailman mukavuudet ja ylellisen elämän hedelmät.