

Stop The Press!

Arvostelu:

Nimi:	Astra - peli kauhun takaa
Julkaisija:	Ace Games
Tekijä:	Risto Hieta
Tyyppi:	Kauhuroolipeli
Hinta:	n. 160,-
Kriitikko:	Mikko Kurki-Suonio



Astra on suomalainen kauhuroolipeli, joka on suhteellisen uusi tulokas kauppoihin. Takakansi herättää kyllä kiinnostuksen hyvin, mutta jostain mystisestä syystä kaikki konkreettinen tieto pakkauksen sisällöstä lukee sen kyljessä, paikassa josta tyhmempi ei heti keksi etsiä. Sisällöksi kuitenkin paljastuu 100-sivuinen sääntökirja, 10-sivuinen noppa, harjoituseikkailu ynnä vähän tilpehööriä sarjakuvan ja irtonaisen hahmolomakkeen muodossa.

Systemi

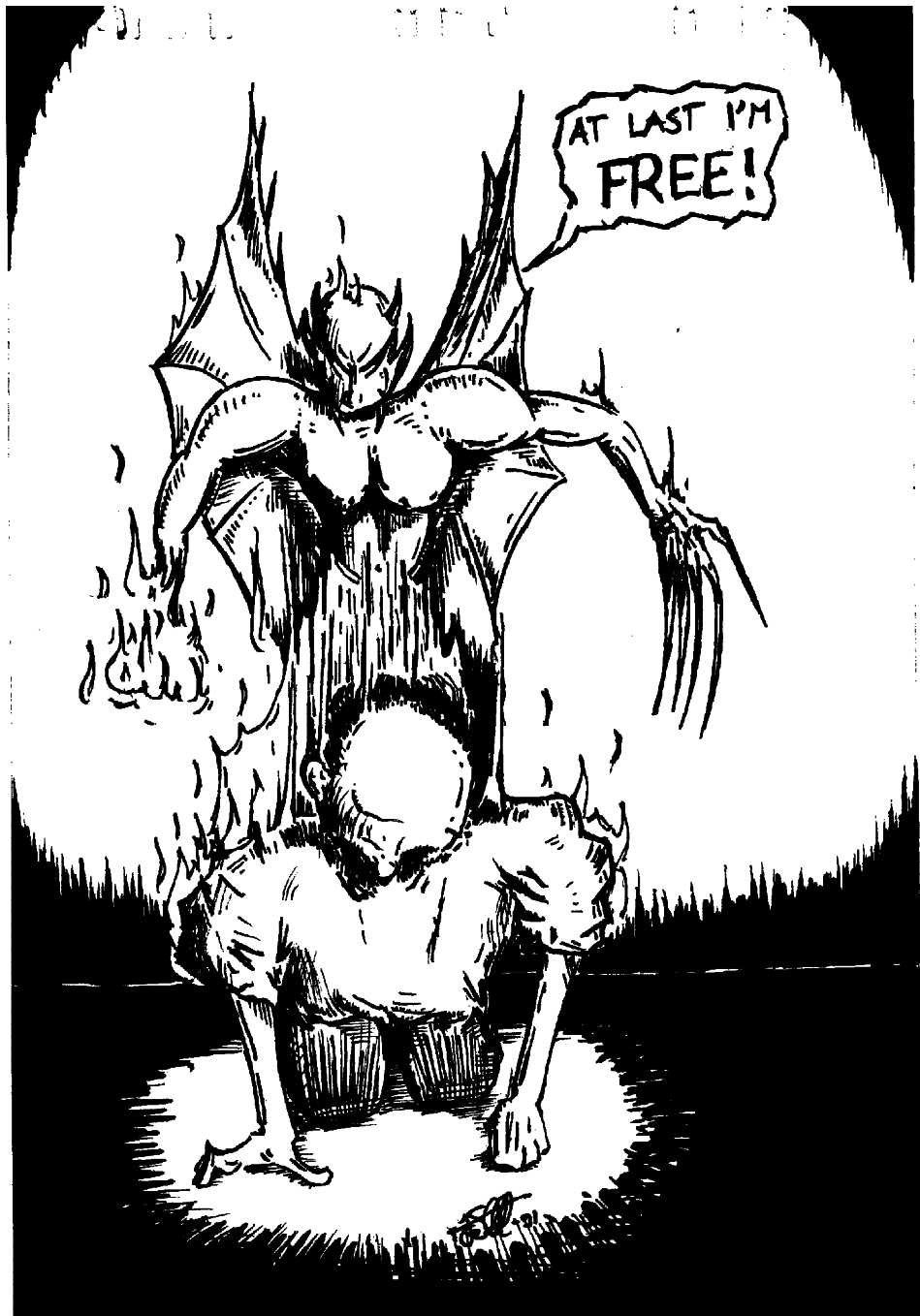
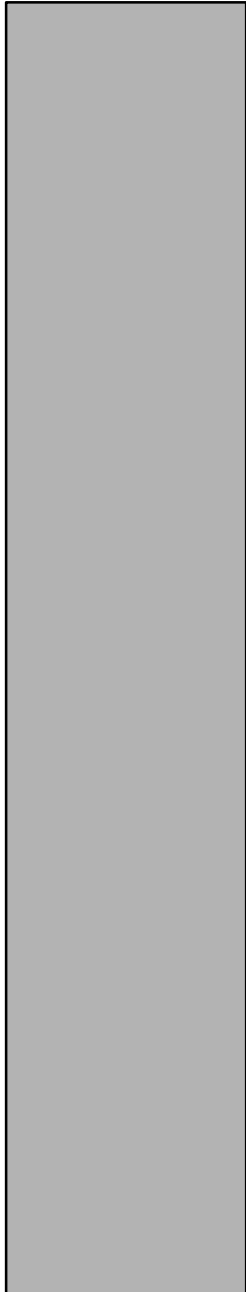
Astra sijoittuu nykyaikaan ja pelaajat ovat lehtimiehiä, yksityisetsiviä, akateemikkoja tai muuten vain paikalle osuneita seikkailijoita. Hahmonluonti on pistepohjainen systeemi, vaihtoehtoisella nopanheitolla tosin, joka muistuttaa jossain määrin Rapierin vastaavaa. Läjällä pisteitä hahmolle ostetaan peruspisteet, ominaisuudet sekä tiedot ja taidot. Prosessi ei ole aivan helppo, mutta Astra näyttää jälleen kerran konkreettisesti, kuinka tärkeä yksityiskohteisesti selostettu esimerkki hahmonluonnista on.

Ominaisuudet ja taidot luokitellaan yhdestä neljään, missä arvo yksi edustaa lähinnä pientä mahdollisuutta onnistua,

kun nelonen on expertti. Mekaniikka toimii siten, että pelaaja kertoo nopanheiton tuloksen ominaisuuden tai taidon arvolla ja sitä verataan pelinjohtajan asettamaan vaikeusasteeseen. Tällä on se mielenkintoinen vaikutus, että sattumanvaraiset onnistumiset poistuvat lähes tyystin, kun esimerkiksi ykkösarvolla ei voi selvittää vaikeusaste 11 tehtävää, vaikka mitä tuloksia nopalla viskoisi. Ilmeisesti piirre on kehitetty estämään pelaajien usein käyttämää "miljoona apinaa"-tekniikkaa, jossa kaikki hahmot kokeilevat toivotonman vaikeaa tehtävää yhden onnekkkaan nopanheiton toivossa.

Samoin kuin taitojen ja ominaisuuksien käyttö, taistelukin on helppo ja suoraviivainen prosessi, joskin se luottaa aika paljon pelinjohtajan arvostelukykyyne erikoistapauksien suhteen. Systemi on riittävän kuolettava ja realistinen, vaikei sitä minään tarkkana simulaationa tietenkään tule pitää. Ainoa häiritsevä piirre ehkä oli lähitaistelutaidon suhteellisen mitätön merkitys lähikamppailussa, mutta toisaalta jonkin ulkopuolisen olennon kanssa käytävän käsikähmän voittajasta harvoin on epäselvyyttä.

Kauhupelissä ovat tietysti pakolliset säännöt psyyken järkkymisestä ylimaallisten näkyjen edessä ja rattoisista tuokioista psykoanalyysissä sekä hermolomista hourulassa. Astra hoitaa aspektin kotiin aivan kiitettävästi, ottaen jopa huomioon, että useimmat ihmiset toipuvat pikku järkytyksistä aikanaan. Ei



mitään “satuin näkemään H’rygwwhlydin isovarpaan vilaukselta, ja olin muutunut mies loppuelämäni” -menoa, jota toisinaan viljellään liiankin kanssa.

Mielenkiintoinen piirre on säännöt oudoista asioista, joka on periaatteessa taulukko satunnaisista tapahtumista, mutta erikoisuutena on, että myös pelaajat saavat käyttää niitä juonen kulun ohjailuun. Kokeneella pelaajaporukalla nämä ovat varmasti mielenkiintoinen pirstutus peliin ja toisaalta ne on erittäin helppo jättää huomiotta, jos pelinjohtaja ei niistä pidä.

Kauhupelin ollessa kyseessä on pelissä tietenkin mukana ulkopuolisia voimia, loitsuja ja sekalaisia hirviöitä, jotka on kaikki nivottu yhteen pelimaailmaan olennaisesti kuuluvan Mirnaphadon -myytin avulla. Tiettyjä yhtäläisyyksiä voi tietysti havaita vaikkapa Cthulhu -myytin kanssa, mutta onko sitä auringon alla enää mitään täysin uutta? Mirnaphadon on kuitenkin varsin omaperäinen ja mielenkiintoinen tarustonpätkä, josta varmasti kumpuaa monta ideaa seikkailuihin ja pirullisiin juoniin ihmiskunnan pään menoksi.

Magia on tietysti myytissä, mutta se on jätetty sopivan etäisyyden päähän pelaajahahmoista, aivan kuten tämän tyyppisessä pelissä on hyväkin tehdä. Seikkailu latistuu hyvin nopeasti, jos hahmot ovat ammattimaisia velhoja ynnä salatieteiden mestareita, jotka välittömästi paikalle saavuttuaan selvittävät kaikki mysteerit kristallipallon käänteessä. Astrassa pelaajien kontakti magiaan on usein niin sanotusti loitsun väärässä päässä tai sitten epätoivoista rävellystä oikean loitsun löytämiseksi - ja ehkä se jopa onnistuu...

Huomioita

Astra näyttää olevan suunnattu uusille tulokkaille - kauhuaihetta ja modernin maailman vaikutusta peliympäristöön selitetään mukavasti, säännöt ovat selkeät ja yksinkertaiset. Karaistuneen konkarinkaan ei kuitenkaan kannata ohittaa Astraa ilman vilkaisua, jos lempisysteemiä kauhun saralle ei ole vielä löytynyt, sillä taitavan pelinjohtajan käsittelyssä sen mahdollisuudet ovat rajattomat.

Mukava bonus pakkauksessa on irtonainen hahmolomake, joka on helpompi kopioida käyttöön kuin kirjan sivuilla nyhjäävä versio. Samoin miellyttävä piirre olivat pienet kertomuksenpätkät tekstin välissä, joista pääsi tunnelmaan paljon paremmin kuin mukana seuranneesta sarjakuvasta.

Harjoitusseikkailu on oikein mukava ja johdattaa pelaajat sekä pelinjohtajan Mirnaphadonin myyttiin ja Astran pariin vaivihkaa, ilman turhaa verenvuodatusta tai kosmisia mittasuhteita heti alkuun. Aivan toisin kävi esimerkiksi Cthulhun alkuseikkailuita tavatessa - raatoja syntyi läjäpäin, dynamiittia kului ja Thompsonit lauloivat. On vaikea saada oikeaa tuntumaa aiheeseen, jos huolella mietitty akateemiseksi mytologian tuntijaksi kaavailtu hahmo kuolee heti ensi seikkailus-

sa verenhimoisten hirviöiden kynsissä - seuraavalla on kyllä sitten isompi pyssy.

Wuf Wuf

Sääntökirjan painoasu tuo erehdyttävästi mieleen Rapierin ja oikeastaan kaikki muutkin Ace Gamesin tuotteet, ehkäpä pieni piristys olisi paikallaan, vaikka teksti onkin ihan luettavaa ja riittävän avaraa, joskin esimerkkiahmon lomakkeesta eivät arvot oikein erottuneet [*ja sitäpaitsi Riimukiwikin näyttää aina Riimukiweltä -Mx*]. Kuviutkin on sopivan runsasta vaikka ehkä pientä lisäkauheutta jäi kaipaamaan. Kansi tosin oli hieno. Kirjan liimaselkä sen sijaan vaatisi paljon parannusta, ainakin minun kopioni alkoi irrota liimauksistaan jo parin kertalukemisen jälkeen - Astran omistaja saa varautua laittamaan sivut mappiin varsin pian.

Toinen mieleen jäänyt omituinen piirre on se, että oliokuvauksissa puhutaan jatkuvasti prosentuaalisista mahdollisuuksista, mutta vasta sivuja myöhemmin kerrotaan, miten prosenttituloksen voi nopalla heittää [*tottakai minä sen tiedän, mutta on hyvä tapa kerrata kaikki käytetyt noppakonventiot sääntöjen alussa -Mx*].

The Axeman Cometh

Astra on hieno systeemi. Se on kaunis ulkoasultaan, selkeä ja loppuunajateltu säännöiltään sekä rikas ja alkuperäinen taustaltaan. Erinomainen ja rohkea valinta suomalaiselle pelille sitäpaitsi. Sääli vain korkeanpuoleista hintaa. Jos etsit kauhusysteemiä, Astra kannattaa pitää mielessä, vaikka siinä ei suoraan olekaan hienoa lisensoitua taustamaailmaa.

