

HAHMON KEHITYS - AUTUUS

VAI UHKA?

Aivojaan kopeloi Towo Of Finland



Kun tutustuin roolipelien kiehtovaan maailmaan joskus peruskoulun kuudennen ja seitsemännen luokan välillä oli hahmon kehittyminen minusta jotain aivan ihmeellistä, enhän ollut koskaan pääsyt kuin kolmannelle tasolle. Sen aikainen pelini oli Nordicin Acirema, joten tämä on aivan ymmärrettävää. Siirryttyäni tästä pelistä Dungeons & Dragons:iin ja levelien ansaitsemisen nopeuduttua ihastuin suuresti hahmojeni kehityksen suomiin mahdollisuuksiin, saatoinkin pari viikkoa pelattuani riepotella alussa niin pelkoa herättäneitä örkkejä vaivatta. Valitettavasti(ko?) en kuitenkaan jäänyt D&D:n pariin kuin noin kuukaudeksi, muutoin olisin varmaan pohtinut näitä etenemisen ongelmia jo aikaisemmin. Sitten olen pelannut noin (n+Pii):tä eri peliä, joissa on melkein kaikissa erilainen tapa käsitellä hahmon kehitystä seikkailujen lomassa. Asiaa tarkemmin pohtimaan minut sai lähinnä nykyinen pelisysteemi GURPS jossa hahmot luodaan pisteillä yleispätevään pelimekaniikkaan (toimii yhtä hyvin fantasiassa kuin tulevaisuudessakin). Tästä seuraa se, että aloituspisteiden määrä asettaa tavallaan hahmon tason. Asiassa on hyvät puolensa, muun muassa se että aloittavat hahmot ovat varsin kil-

pailukykyisiä seikkailuun ryhtyessään, eivätkä tykinruokaa kuten monissa peleissä, johtuen erikoistumisen mahdollisuudesta, sekä tietysti suhteellisen hitaasta kehitysvauhdista. GURPSissa on myös helppoa luoda kehittynyt hahmo pelaamatta sillä lainkaan, mutta suuren pistemäärän ollessa käytössä voi erikoistuneista hahmoista tulla hyvin epärealistisia, ja taasen törmätään vanhaan kunnan "kyllähän 36 levelin fighteri lavassa kahlaa" -syndroomaan. Tämä fakta sai minut pohdiskelemaan asiaa moninaiset ruotsin tunnit.

Systemien kirjo

Nyhjämisestä ylinopeuteen

Tässä on esimerkkejä joidenkin pelien kehitys systeemeistä sekä niiden perustoista. Olen pysytellyt mahdollisimman paljon siinä kuinka kyseisen pelin **säännöt** käsittelevät asiaa, en väitä kaikkien pelaajien toimivan alla mainitulla tavalla. Olen myös olosuhteiden pakosta rajoittunut itse kokeilemiini systeemeihin tai sellaisiin joista minulla on luotettavaa luokiteltua huhuperäistä tietoa.

D&D ja **AD&D** ovat varmaankin XP eli kokemuspiste- ja tasopohjaisten systemien perikuvia. Kun tietty määrä XP:tä

on kasassa hahmo nousee seuraavalle tasolle ja saa asiaankuuluvat kyvyt ja parannukset. Säännöissä on monia mielenkiintoisia rajoituksia hahmojen tasojen suhteen, muun muassa on hahmon oltava tietyllä tasolla ennen kuin hän voi ostaa linnan, vaikka olisi rahaa niin ettei taivu. XP:tä saa ainakin tappamalla hirviöitä ja löytämällä aarteita. XP:n määrä on suoraan verrannollinen löydetyn rahan määrään (!). Kehitys on varsin nopeaa.

Vanha **Traveller**jätti koko asian huomiotta, hahmot eivät kehity joten systeemiäkään ei tarvita [*Lisäkeitoksia kyllä löytyi, mutta perussäännöissä ei tätä asiaa huomioitu lainkaan -Mx*].

Marvel Super Heroes käsittelee hahmon karmapisteitä, joille on muutakin käyttöä kuin hahmon kehittäminen. Karmaa saa kaikenlaisista hyvistä töistä ja niin edelleen. Mielenkiintoinen ajatus on, että Karmaa **menettää** "huonoista" tapahtumista, esimerkiksi jos vahingossa tappaa jonkun. Kehitys on varsin hidasta, ja usein pelaajat haalivatkin varusteita ennemmin kuin käyttävän arvokasta Karmaa kehittämiseen.

Top Secret (S.I.) ja **GURPS** ovat molemmat niin kutsuttuja pistepohjaisia systeemeitä joissa GM antaa "palkkioksi" samoja pisteitä joita käytettiin hahmon luomisessakin. Edistyminen voi olla no-

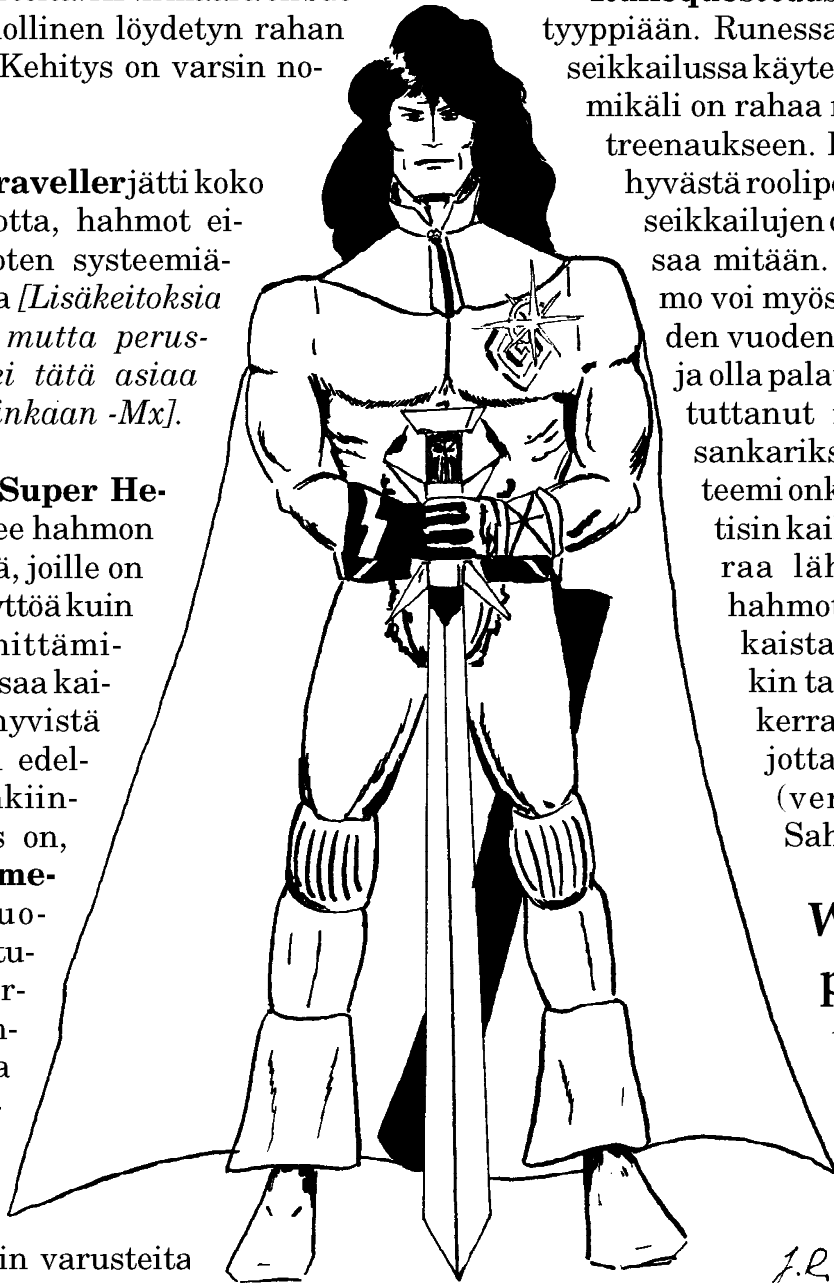
peaa tai hidasta, mutta tyypillisesti hivenen hidasta. Positiivinen puoli on hahmojen luonnollisen kaltainen kehittyminen. Topissa pointteja saa hyvistä ideoista ja tehtävien suorittamisesta, GURPSissa hyvästä roolipelaamisesta näiden lisäksi.

Runequestedustaa myös omaa tyyppiään. Runessa saa korotella seikkailussa käytettyjä taitoja, tai mikäli on rahaa niin voi mennä treenaukseen. Ikävää on ettei hyvästä roolipelaamisesta tai seikkailujen onnistumisesta saa mitään. Rahakas hahmo voi myös vetäytyä kahden vuoden virkavapaalle ja olla palatessaan harjoittanut itsensä megasankariksi. Vaikka systeemi onkin ehkä realistisin kaikista, siitä seuraa lähinnä se että hahmot yrittävät jokaista aneemisintakin taitoaan ainakin kerran seikkailussa jotta se kehittyisi (vertaa uiminen Saharassa).

What's the point then?

M i h i n hahmojen kehitystä sitten tarvitaan? Onhan pelejä

joissa hahmo ei juuri muutu muuten kuin rahallisen ja terveydellisen tilanteen kannalta - tällöin tietenkin pelaajan kokeneisuus vaikuttaa enemmän kuin hahmon. Tietenkin pelinjohtajan on mukavaa palkita valitsemiaan pelaajia valitsemillaan perusteilla eikä pelaajistakaan



ole ikävää saada XP:tä, pointseja, karmaa tai mitä palkinto sitten käytössäolevassa pelissä onkin. Mutta mikä on tämän lahjan tarkoitus (käsittääkseni sillä kuuluu jokin tarkoitus)?

Onko ajatus siinä, että vanhat pelaajat voivat uhotta hahmoillaan uusille tulokkaille suunnilleen tähän tapaan: "Pidähän varas, jos hypit silmilleni niin mun Barbaari-Tero tekee susta salamia +12 demoninvarrastimellaan!" Tai vaikkapa "Mä olen kuule 37:n levelin maagi, niin että älä luule meidän porukassa pärjäävä?" Enpä oikein usko. Onhan joskus toki mukavaa väitellä aiheesta "Kumpi on vahvempi..", ja harvoissa porukoissa käsittääkseni tällainen kumpikysely on päästettykään hallitsevaksi osaksi. Vaara on kuitenkin olemassa.

Toisaalta; onko palkinto pelin lopussa pääasia? Jossain on mielestäni pultit löyhällä jos pelinjohtajan vetämiä pelejä pelataan vain hahmon (mieluusti nopean) kehityksen toivossa, tai ainoastaan kilpaillaan toisten pelaajien kanssa. Tämäkin on tietysti kärjistetty esimerkki, mutta olen kyllä joskus heittokorvalta seurannut joitain keskusteluja jotka ovat kulkeneet suunnilleen tähän tapaan:

-Kuule, eilen maken pelissä me hakattiin yx dragoni, ja saatiin niin paljon ekspoo että mä pääsin 15:sta levelille!

-Toi ny on pientä, me Laten pelissä henkan kanssa ryöstettiin yhdeltä puolijumalalta invisibility ringit...

Ja niin edespäin.

Teräsmiehet ja Puolijumalat

Tässä tulikin esille eräs toinen nopeasti edistyvien hahmojen ongelmista, nimittäin hahmojen karkaus todellisuudesta. Siinä vaiheessa kun tähtisoturi Nenal Aven helposti valomiekan ja henkisten voimien avulla päihittää Gurrylaisten tähtilaivaston alkaa juttu mielestäni



luisua jonkin verran käsistä. En tietenkään sano etteikö superhupailu ole aivan hauskaa ajanvietettä, mutta omien kokemuksieni pohjalta sanoisin että pysyvää kampanjaa on tällaiseen ympäristöön hyvin työlästä sijoittaa juuri hahmojen ylivertaisuuden ja tilanteen tasapainottomuuden tähden. Mikäli tällaiseen tilanteeseen on jouduttu kehityksen seurauksena on se mielestäni ongelmallinen, toisaalta jokin supers - kampanja saattaa aivan hyvin liikkua galaktisissa mitoissa, GM:n on vain pidettävä tuntumansa tilanteeseen rautakouralla. Tilannetta auttaa jälkimmäisen laatusessa kampanjassa myös se että uudetkin hahmot pelaavat Saturnuksen kuilla pesäpalloa.

Summa Summarum

Olisi kuitenkin ikävää jos hahmot eivät lainkaan kehittyisi, sillä silloin voivat pelaajat mieltää hahmot kulutus-tavaroiksi - jos hahmo kuolee, voi uuden aina tehdä. Olen huomannut että pelaajat tulevat huomattavasti varovaisemmiksi pelätessään hienojen (ja todennäköisesti muita parempien) hahmojensa puolesta. Tämän olen huomannut oikein käytännölliseksi tavaksi luonnekiintymisen ohella pelaajien ja hahmojen itsesuojeluvaiston ylläpitämiseen. Onhan myös aivan todentuntuista että hahmot muuttuvat ajan hampaan heitä syödessä,

eikö vain. Olisihan se suuri ihme jos Vietnam -veteraani ei osaisi ampua vaikka onkin entinen pasifisti hippi, tai ihmettelystä voisi aiheuttaa Car Warsiin tempaistu hahmo joka ei oppisi ajamaan autoa alta kahden minuutin vaikka olisi skitsofreniasta kärsivä kenguru. Tästä syystä pyrin omista kampanjoissani valitsemaan jonkinlaisen kultaisen keskitien. Kehityksen yritän rajoittaa järkeviin mittoihin, mutta pitää kuitenkin tasolla joka saa pelaajat kamppailemaan hahmons henkiinjäämisen puolesta sekä tuntemaan tyydytystä hyvin tehdystä työstään selvittyään seikkailusta ja rustaillaan joitain pieniä parannuksia hahmopapruihinsa. Uusi tulokkaiden tulisi mielestäni olla kilpailukykyisiä, muttei kuitenkaan aivan yhtä hyviä kuin kokeneiden hahmojen jotta aloittelija ei saisi samantien puupaltoota - eihän sellaista peliä kukaan jaksaisi pelata. Olen myös sitä mieltä että uudella tulokkaalla tulisi olla oma antinsa ryhmäänjohon hän liittyy, ja laittaa näin vanhatkin hahmot eli pelaajat pohtimaan pasmojaan uusiksi. Jos uudet hahmot nähdään vain tykinruokana tai muuna sellaisena ei varsinaista roolipeliä hirveästi synny. Varsinkaan ei synny kun muutaman cannon fodderin

tehnyt pelaaja lähtee porukasta mieluummin tuopille.

Josko olen onnistunut noudattamaan periaatteitani peleissäni sitä en tiedä, pitäisi varmaankin kysyä pelaajiltani. Älkääkää taas aloittako tuota "Mix mä sain 3 pointtia kun Elandal sai 5" -mankunaa.

Loppujen lopuksi. Tämä artikkeli ei varsinaisesti yrittänyt tarjota vastauksia, ainakin yritin olla tekemättä siitä mitään jumalan sanaa, mutta toivon että se herätti kysymyksiä ja saa viisaamatkin pohtimaan asiaa.

