

T I E T O K O N E R O O L I P E L I T

IAN



Tietokoneet ovat yleistyneet ihmisten ja roolipelaajien keskuudessa niin paljon, että voisi olla aiheellista käsitellä ko. aihepiiriä pienen tietämykseni nojalla. Artikkelini pyrkii lähinnä kertomaan perusasioita tietokoneistetuista roolipeleistä.

- GENESIS : Katselmus tietokoneroolipeleihin

Mikä tekee jostain pelistä roolipelin? Omasta mielestäni ainakin se, että pelaaja voi jo alussa vaikuttaa siihen, millä hahmolla pelaa. Roolipelimäisyyttä syventää lisäksi, mikäli hahmo kehittyy aikaa myöten pelatessa. Ja siinä vaiheessa kun pelistä alkaa löytyä sellaisia roolipelimäisyyksiä, kuten taikamiekkokoja, lohikäärmeitä ja/tai muita, esimerkiksi kolmikirjaimisessa pelisysteemissä hyvin yleisiä elementtejä, lähes tulkoon jokainen roolipelaaja mieltää pelin roolipeliksi.



Liian usein näkee pelejä (ei pelkää tietokone- sellaisia) joita mainostetaan roolipeleiksi vaikka nämä olisivat korkeintaan rooli- ja jonkin muun pelin fuusioita. Pahimmassa tapauksessa tekstiseikkailuja tai normaaleja hypi-pompi-ammuja.

- EXODUS : Esimerkki

Ensimmäisiksi roolipeleiksi voitaisiin mieltää hack-perheen pelit. Niissä on hahmonluonti, vaihtelevat statit, luolaa ja lohikäärmeitä.

Hackit ovat saavuttaneet suurta suosiota ja ko. peleille löytyy edelleen paljon vihkiytyneitä. Ei mikään ihme, sillä Hackit voittavat monipuolisuudessaan useat kaupalliset ohjelmat (aivan oikein, Hackit on tehty epäkaupallisiksi).

Hackeissa törmäät kirottuihin tai pyhitettyihin taikakirjoihin, haarniskoihin, aseisiin, taikasauvoihin ja muihin roolipeleistä tuttuiksi tulluihin esineisiin. Piristävä lisäys ovat artifactit, joita pelintekijä on napsinut ainakin eri maiden mytologioista (esim. Excalibur ja



Tietokoneroolipelien pelimaailma on usein varsinainen sillisalaatti eri mytologioita.

Mjollnir) ja muusta kirjallisuudesta (peleistä löytyy Orcrist ja Sting). [Suuri kirjoitus johtuu ainakin siitä, ettei Hackillä ole yhtä tiettyä tekijää. Lähdekoodi on julkinen ja sitä on muutellut varsin moni ohjelmoija -Mx]

Ammattejakin on valittavana barbaarista turistiin ja statit heitetään *D&D tyyliin. Kaikenkaikkiaan piristäviä pelejä, eivätkä plagiaatitkaan yleisesti ottaen mitään huonoja ole.

Ja ettei kukaan saisi slaagia ylläolevan tekstin johdosta, täytyy korostaa, että kyseessä on vain kirjoittajan mielipide [Kaikki artikkelit Riimukiwessä edustavat kirjoittajansa mielipidettä -Mx].

- LEVITICUS: Suuntimus ja kehitys. Lisää esimerkkejä

Myöhemmin tietokoneroolipeleissä nähtiin ilmeisesti avautuva markkinarako, koska erilaisia viritelmiä alkoi ilmestyä markkinoille. Valikoima kasvoi ja sanaan seassa kiilteli todellisia helmiä. Koneiden kehittyessä myös pelien toteutus tuli näyttävämmäksi. Näissä peleissä saattoi jopa keskustella vastaantulijoiden kanssa, eikä ainoastaan tappa heitä. Lisäksi enemmistönä olleet tasopohjaiset pelit saivat kilpailijakseen taitopohjaiset pelit. Pelit olivat joko reaaliaikaisia ja/tai siirtoihin pohjautuvia.

Esimerkkeinä pelityypeistä voitane mainita seuraavat:

Karttakaavassa toteutetut pelit, joissa hahmot nähdään lintuperspektiivistä. Hahmot liikkuvat kartalla ja kartan mittakaava muuttuu pelaajien mennessä kaupunkiin tai jouduttaessa taisteluun.

Hahmon näkökulmassa toteutetut pelit. Tässä pelaaja asetetaan hahmon asemaan, joten kaikki hirviöt, jotka tulevat vastaan, eivät ole enää osia kartalla vaan pelottavan todentuntuisia. Tässä pelityypissä on ainakin minusta eniten tunnelmaa, sillä onhan se paljon selkäpiitä karmivampaa nähdä muumion huojuvan itseään kohti sen askelten kaikuessa hiljaisessa hautaholvissa kuin huomata muumiota muistuttavan pisteen liikkuvan kartalla pohjoisesta sinua kohti. Tätä pelityyppiä edustavat tuotokset ovat yleensä reaaliaikaisia.

Tekstillä toteutetut roolipelit. Näissä peleissä tarvitaan mielikuvitusta kenties enemmän kuin muissa, sillä asiat, joita näet, on kuvattu tekstein. (kuviakin saattaa löytyä). Komennot annetaan yleensä kirjoittaen näppäimistöllä, joten nämä pelit antavat enemmän mahdoli-

suuksia mielikuvitukselle, kun tekemisiä ei ole rajoitettu pieneen valikoimaan.

Näiden tyyppien välisiä ristisiitoksia on olemassa. Luultavasti ainakin yhtä paljon kuin suoranaisia yhden pelityypin edustajia.

Myöhemmin markkinoille rynnä lisenssipelien tulva. AD&D, Megatraveller ja minkäliemuiden nimikkeiden alla julkaistiin pelejä, joita sitten tietyn systeemin fanien odotettiin hankkivan. Näissä peleissä saattoi törmätä seikkailuista tai kirjoista tuttuihin hahmoihin, joka tietenkin ilahdutti uskollisia fanaatikkoja - esimerkiksi Raistlin, Caramon ja Flint ovat tavattavissa eräässä AD&D-nimikkeeseen alla olevassa tietokonepelissä.

- NUMERI : Koko kansan tietokoneroolipeli

Tietokoneroolipelit eivät ole jääneet pelkästään pelaajan ja koneen väliseksi kanssakäymiseksi. Hyvänä esimerkkinä useamman pelaajan roolipelistä on MUD. Multi-User Dungeon. Kyseessä olevaa pelityyppiä on suunnilleen yhtä monta erilaista kuin on pelejäkin. Jotkut niistä on helpompi mieltää roolipeleiksi, jotkut taas eivät.

Nämä riippuvuutta aiheuttavat pelit sijaitsevat yleensä suhteellisen suuritehoisen koneen sisuksissa, jolla on sen verran yhteyksiä ulos, että useampi pelaaja pääsee elämään MUD:n maailmassa.

MUD:ssa suunnilleen mikä tahansa on mahdollista, koska mahdollisena vastustajana on toinen ihminen. Siellä voit liittoutua ja tulla selkään puukotetuksi ihan oikean ihmisen toimesta. MUD:n maailma riippuu hyvin paljon sen velhoista eli wizardeista, jotka hoitavat, laajentavat ja korjaavat MUD:n maailmaa. Wizardiksi voit päästä pelaamalla, Arkki-velhon suosiollisella avustuksella tai sitten pelaajat aloittavat suoraan velhon asteelta. Tämä kaikki on hyvin MUD-kohtaista.



Pelaajan toiminnot mudissa voivat olla hyvinkin monipuolisia. Toista pelaajaa voi lyödä, potkaista, suudella, halata tai tämän päälle voi oksentaa. Wizardien mielikuviutus ja koneteho asettavat rajat.

MUD:n maailma jakaantuu huoneisiin, joihin liikutaan antamalla ilmansuunta. Kun tulet huoneeseen, siellä saat tarkempaa tietoa, mitä siellä on. Jokaisessa huoneessa pätevät yleensä normaalit komennot ja siellä voi olla huonekohtaisia komentoja,

joilla voit saada aikaan kaikenlaista mukavaa tai vähemmän mukavaa. Maailmasta löytyy yleensä kauppa, johon ylimääräiset tavarat voidaan myydä.

Koska MUD tarvitsee yleensä suurhkon määrän tehoa ja linjoja, on niiden pelaaminen suhteellisen harvojen etuoikeus; murto-osalla purkeista on resursseja pyörittää MUDia järkevästi. Tämä on valitettavaa.

- DEUTERONIUM: Spekulointia ja loppusanoja

Ottaen huomioon tietotekniikan kehittymisen viime vuosina, voi jo uneksia virtuaalitodellisuudessa toimivasta roolipelistä, jossa voisit mätkiä örkkejä ja pelastaa prinsessoja (ja aarteita) ihan 'oikeasti'.

Datapukuja, jotka lähettävät tietokoneelle ruumiinliikkeiden signaaleja ja jotka tietokone kopioi hahmolle omassa maailmassaan ja näyttää sitten ihmiselle, on ollut jonkin aikaa. Mutta normaalityöläisen ihmisen ulottuvilla nämä ovat olleet lähinnä messuilla tai huvipuistoissa.

Olisihan se ainakin minusta suurta ekstaasia seikkailun kavereiden kanssa virtuaalitodellisuudessa ja kenties ei kestä enää pitkään, että mahdollisuus tuohon tulee käden ulottuville. Sitä odotellessa voi pelaila seikkailun tai toisen turvautuen mielikuvitukseen.

Suurin miinus tietokoneroolipeleissä on ollut juuri se, että niitä pelataan yleensä

yksin. Pois jää sosiaalinen kanssakäyminen. Lisäksi tietokoneroolipelit ovat pakostikin rajoitetumpia kuin "oikeat" roolipelit. Tietokoneroolipeleissä kone antaa mahdollisuudet kun taas "oikeassa" roolipelaamisessa voit kehittää ihan mitä haluat ja GM:n päätökseen jää, miten käy.

Toisaalta taas tietokoneroolipelejä voit pelata yksin ja se, kuinka kauan niitä pelaat, on lähes yksinomaan sinusta kiinni. (laitteiston hajoamista, kuolemantapauksia ja maailmanloppuja ei lasketa) Pelaamisesi ei ole kiinni siitä, että osa peliporukasta on tavoittamattomissa tai että jonkun pitäisi lähteä kotiin nukkumaan/syömään/tms.

Mitäkö sitten? Itse edelleen pelaan mieluummin elävien olentojen kanssa kuin nurkassa pölyntyvän koneeni kanssa. Tosin kun ensimmäiseksi mainittu vaihtoehto on poissa laskuista tai kun tunnen oloni muuten vaan epäsosiaaliseksi, tyydyttää sessio jotakin peliä pahemman seikkailun nälän kiitettävästi.

