

Erään pelinjohtajan mietteitä

Quitu



Väsyneenä ja tympääntyneenä pelaajien jorinoihin yritän tarmottomasti kuvailla kartanoa, johon pelaajat ovat joutuneet. Yhtäkkiä yksi pelaaja rupeaa nauramaan ja jupisee jotain savupiipusta ja luurankojoulupukista. Hihat palaa. Mietin paljonko charrosta jäisi jäljelle, jos kyseinen savupiippu sortuisi tämän niskaan. Käännyin toisen pelaajan puoleen, pyrkien saamaan tästä jotain irti, turha toivo Marvel on vienyt miekkosen mielenkiinnon. Kolmas valittaa että hänellä on nälkä, ja neljäs on muka ulkona pelista. Osa pelaajista tuntuu jopa pitävän charroistaan, joten päätän että savupiippu sortuu

hihittelevän hyypän niskaan, ja paikalle ilmestyy demoni, joka silpoo charrot. Session jälkeen ei juuri kellään ole mielenkiintoa uuteen kauhuaiheiseen kampanjaan.

Tämän tyyppinen sessio olisi täydellinen kämmi pelinjohtajalta, joka on tunnelman, pelinautinnon ja hullun maailmansa luoja. Pelaajat ovat vaativia joka session on oltava edellistä parempi. Joskus tämä saattaa aiheuttaa pelinjohtajalle paineita, ja peliä edeltävä yö on mennyt skenua väsäessä.

Me vastaan ne

Skenua tuhoavia tekijöitä on lukematon määrä, ja masentavimpia pelinjohtajan taholta ovat mielestäni ainakin pelinjohtajan maaninen tarve tappaa pelaajien hahmot. Tällainen asetelma johtaa vain yhteen tulokseen eli pelaajien kyllästyminen pelinjohtajan peleihin.

Tästä seuraa pelinjohtajalle yleensä se että hänen pelejään ei pelata, ketä kiinnostaa hack-and-slay pelit pitemmän päälle *[etenkään, jos niissä ei voi voittaa -Mx]*. Toisaalta pelinjohtaja yleensä huomaa milloin hän ampuu yli, tällöin pitäisi palauttaa mieleen roolipelin tarkoitus eli pitää hauskaa tai jotain. No ovathan hack-and-slayt tavallaan lähellä meidän jokaisen sydäntä sillä niillä kai jokainen on aloittanut. Mutta osa peleistä lähes kannustaa tällaiseen.

Pykälä ja artikla

Pelien säännöt on mielestäni tehty ohjeellisiksi, tämä ei yleensä mene kaikkien kaaliin. Mikä on ärsyttävämpää kuin



se, että joko tahallaan tai vahingossa pois jätetty pikku nippelisääntö aiheuttaa pelaajissa aggressiivisia reaktioita. Itse systeemi ei ole tärkein vaan sen toimivuus ja joustavuus, eikä pelaajien edes välttämättä tarvitsisi tietää mikä systeemi on kyseessä. Sillä pelinjohtaja luo mailman, tunnelman ja sensellaisen, eli systeemillä ei käytännössä ole mitään vaikutusta sessioihin (ei ainakaan pitäisi).

Miksi ei charron luontia voisi tehdä siten, että jokainen kuvailee hahmonsaiten kuin parhaiten näkee ja näiden tietojen perusteella pelinjohtaja luo lopullisen hahmon. Siinä poistuisi tietyt sääntöjen hyväksikäytöt ja viilailut, jotka ovat omiaan pilaamaan roolipelaamisen nautinnan. Uskokaa hyvät ihmiset että systeemi ei ole kaikki kaikessa. Roolipeleihin

pitää ottaa tietty asenne, tämä tietysti riippuu pelaajasta itsestään. On jopa henkilöitä, joille roolipeli on tärkeintä, joten mielestäni sen pitäisi olla harrastus muiden joukossa.

Tiimalasi ja tien loppu

Itse taidan pitää koko hommaa liian tärkeänä, enkä voi suhtautua siihen täysin objektiivisesti, näin taitaa olla aika monella kaverillanikin. Sen ei pitäisi toimia niin, sillä se vaikuttaa lähes joka peliin negatiivisesti. Jos sessioita on yli kaksi viikossa se vaatii pelinjohtajlta lähes ylimaallisia kykyjä pitää peli mielenkiintoisena. Paras tapa on mielestäni se että sopii viikosta yhden päivän, jolloin pelataan (perjantai ei ole paras mahdoli-

nen), tällöin pelinjohtajilla on viikolla aikaa pohtia skenua.

Hahmoihin pitäisi suhtautua tietyllä varauksella, niihin ei pidä kiintyä liikaa, kyllähän se ottaa pannuun, kun on jotain hahmoa pelannut vuoden ja sitten se kuolee. Pidä roolipeli harrasteena jota harrastat vain joitain päiviä kuukaudessa.

Troubleshooting

Itse pelissä suoraan esiintyviä ongelmia, pelinjohtaja vs. pelaajat lisäksi, ovat esimerkiksi tietyn hahmon suosiminen, saman teeman toisto, pelaajien huomion puute yms.

Onhan se pelaajasta mieluisaa jos juuri hänen hahmonsa on pelinjohtajasta mielenkiintoinen, ja pelaaja saa kokonaispeliajasta puolet. Tällöin pelinjohtajan on muistettava että ei ole juuri mitään tylsempää, kuin seurata sivusta sessiota. Joten kaikki pelaajat on huomioitava tasapuolisesti vaikka ei pitäisi kyseisestä hahmosta tai pelaajasta.

Mikään ei ole tyympäisempää kuin hyökätä pahan maagin/mafioson/sissipäällikön tukikohtaan seitsemättä kertaa. Jos pelit menevät tähän, kannattaa pelinjohtajan miettiä onko hänen mielikuvituksensa todella näin olematon, jos on antakoon jonkun toisen toimia pelinjohtajana.

Sitten ongelma, jota kutsun yleensä erään pelaajani nimellä (mutta en halua loukata hänen tunteitaan), eli sarjakuvasyndrooma. Tämä on akuutti kiinnostuksen puute jonka pöydällä lojuva sarjakuva laukaisee, tällöin joutuu lypsämällä lypsämään pelaajalta tämän aktit yms. En itse ole löytänyt vielä ratkaisua, mutta jos jollakulla on samanlainen ongelma toivotan onnea.

Riittävästi lepoa

Jos pelinjohtaja näyttää siltä, että viikon yöni on jäänyt väliin tai vaikuttaa muuten kykenemättömältä, ei taida pelaajien ystävällisetkään hymyt saada pelinjohtajaa virkistymään. Koska väliin jätetty sessio on mielestani parempi kuin täysin ala-arvoinen, on parasta tällöin siirtää peliä. Huonon session muisto kalvaa pitkään kaikkien mieltä.

A true story

Itse olen siinä vaiheessa roolipeli-harrasteessani, että tärkeimpänä pidän tunnelman luomista, se vaatii nykyään paljon. Kaikkein pahimpia homman pilaajia ovat yli-äänekkäät persoonat, jotka pitävät tappelua roolipelin perustana. Yritä siinä sitten luoda mielenkiintoisia ei-pelaajahahmoja, kun heti kun kaveri osoittaa pientäkin epäilyä hahmoa kohtaan, niin se pyritään listimään [*samalla mitalla takaisin, sanon ma -Mx*]. Kun alkuaikoina NPC:t olivat joko tehtävän antajia tai typerä vihollisia, niin niille harvemmin pääsi syntymään minkäänlaista luonnetta. Nyt mielestani NPC:t (ainakin tärkeämmät) pitäisi asettaa täysin tasavertaisiksi pelaajahahmojen rinnalla. Tällöin todellinen roolipelaus nousisi tärkeimpään asemaan noppien heittelyn ja taulukoitten plaraamisen ohi. Kun on pelannut tarpeeksi pitkään, luultavasti ryhtyy etsimään roolipelistä mahdollisuutta rentoutua ja vaikka purkaa paineita, suunnilleen kerran viikossa. Silloin on tunnelman aikaan saaminen mielestäni tärkeintä, mutta lähes aina yhtä vaikeaa.

