

Suomi - RPG -

Hyperrealismi huipussaan

Mikko Kurki-Suonic



Voiko todellisuutta paeta kotoisissa maisemissa? Kelpaako lähimaisema suurten seikkailujen taustaksi? Onko maailman taruissa todella enemmän hohtoa? Moderni roolipeli ei toki ole tuntematon käsite meilläkään, mutta tietty tärkeä ero on muihin pelaajiin verrattuna - jenkit ja britit pelaavat modernia omissa ympyröissään, kun me väkisin änkeämme angliisiin kuvioihin mukaan. Britit tietoisesti yrittävät irtautua jenkki-vaikutteista, joita me toisinaan jopa ihannoimme. Mitkä ovat Suomi RPG:n edut, mitkä haitat ja miksi se ei maistu?

Hyperrealismi

Suomessa pelaamisen ensimmäinen hyvä puoli on sen läheisyys. Kaikki pelaajat tuntevat maailman intiimisti. Juuri tämä maailman outous usein pilaa eksoottiseen miljööseen sijoitetun kampanjan, mutta moista ongelmaa ei Suomi-pelissä olisi - suurin osa maailman perusteista ja tunnelmasta on pelaajien selkäytimessä ja lopustakin löytyy taustatietoja enemmän kuin kukaan täysijärkinen jaksaa lukea. Mahdollisuudet todentuntuisen pelimaailman luomiseen ovat kenties paremmat kuin missään muussa peliasetelmassa - ajanlasku toimii, pienet yksityiskohdat ovat aina paikoillaan, täydellinen realismi on todella lähellä. Hyperrealismissa on omat haittansakin - todellisessa maailmassa kun on kovin vähän sankareita. Suurin osa massasta elää arkista elämää päivästä

toiseen -juuri sellaista, josta roolipelien väitetään olevan pakoa. Mitään maailmaamullistavia keksintöjä ei ehkä kannata keksiä, sillä koko ideahan lähtee siitä, että miljöö on tuttu ja turvallinen, eikä vasta kymmenosaisen romaanisarjan jälkeen selkeä. Toki ylimääräiset ovat sallittuja, osa pelin viehätystähän rakentuu sen varaan, mutta miljöötä ei saa vääntää tunnustuskelvottomaksi.

Todellinen fantasia

Moderni Suomi-kampanja saattaa asettaa pelinjohtajan koville, sillä tämän miljöön valinnalla hän nimenomaan on sulkenut pois fiktiivisempien pelien juonenkehitysmahdollisuudet - ei avaruudesta saapuneita muukalaisia, ei tuhatvuotisia velhoja. Pelimaailmaa ei voi enää taivuttaa

juoneen sopivaksi, vaan juoni on alunperin muokattava uskottavaksi ympäristössä, jonka pelaajat tuntevat erittäin hyvin. Eikä kyse ole pelkästään juonesta, myös itse pelin kulku NPC-reaktioineen ja muine tapahtumineen on pidettävä tarkasti raiteilla - todellisuuden illuusio särkyä varsin helposti pienten laiminlyöntien ja epäkohtien kasaantuessa. Vaikka vastaus yleensä on pelinjohtajalla heti mielessä sitä pohdittaessa, pohdita hänen kuitenkin täytyy. Jokaista yksityiskohtaa tulee miettiä juonesta puhumattakaan. Hommaa ei kannata vetää olankohautuksella läpi, silloinhan soditaan miljöön valintaperusteita vastaan. Kukaan ei pelaa

Suomi-kampanjaa sen värikyyden tai eksoottisten elementtien takia, se valitaan pikkutarkan todentuntuisuuden vuoksi. Kun maailma on saatu kohdalleen, tulee mausteiden vuoro. Todentuntuisuuden maailmassa esimerkiksi salaliitto kolahtaa paljon paremmin. Vähitellen pelinjohtaja voi tuoda mukaan omia kuvioitaan, näkymättömiä, mutta kenties pahansuopia, taustavoimia arkipäiväisille tapahtumille. Tutkimus Nyarlathotepin vaikutuksesta asuntolainojen korkoihin voi edetä reaaliajassa - onko Kongon presidentin vierailulla *sittenkin* osuutta tässä pirullisessa juonessa?

