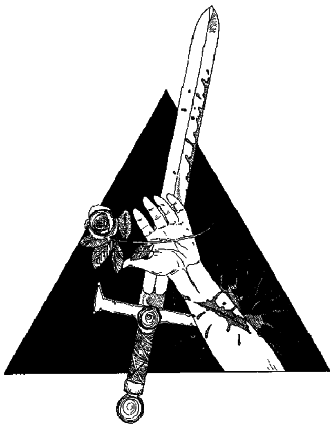
Kylmää Terästä
- Äly on aseeni

Mikko Kurki-Suonio



Barbaari-Tero kääntyi vastustajiinsa päin. Örkinpenikat hyppelivät oudosti kivien lomassa ja toisinaan joku ampui jousellaankin Teroa. Hetken barbaari tuijotti ihmeissään örkkejä ennen kuin kyllästyi vitkutteluun ja syöksyen kimppuun kuin teräksinen pyörremyrsky, tappoi ne. Viimeinen örkki korisi loppuhenkosillaan: "... käänteinen pihtihyökkäys..."

Tyypillinen esimerkki roolipelitaistelusta - taktisesti ja mahdollisesti myös lukumääräisesti ylivoimainen puoli häviää, koska vastustajalla on liian hyvät statit. Kaikki taktinen ajattelu häviää pelistä ja taistelu muuttuu en-sano-minkä-pelin "lyö sä mua, sit mä lyön sua ja sama uudestaan" -leikiksi, koska systeemi ei tue fiksuja ideoita. Ei hahmon suuruus ja mahtavuus kiellä tai tee tarpeettomaksi hyvää taktiikkaa - esimerkiksi The Queen of The Black Coast -tarinassa itse Conan vetäytyi pyramidin huipulle puolustusasemiin jousineen sen sijaan, että olisi rynnännyt suoraan taisteluun - ja kyse oli sentään Bêlitin kuoleman kostamisesta, joten barbaarin kylmää harkintaa tilanteessa sietää kunnioittaa.

Kaikki riippuu paljolti tietysti pelinjohtajasta - demonstroinpa kerran AD&D:ssa ylimieliselle pelaajaporukalle, miten tilastollisesti surkeampi porukka päihittää heidät yksinkertaisesti paremmalla taktiikalla. Esitys toimi ja viestikin meni ainakin osittain perille, mutta systeemin heikkous tuli ilmi strategian valinnan vaikeudessa - systeemin porsaanreikiä sai etsiä kissojen ja koirien kanssa.

Choose Level

Taktisen elementin sisällyttäminen on ilmeisen tärkeää taistelujen mielenkiinnon säilyttämisen kannalta, mutta pelinjohtajan on ensin valittava haluttu taso. Liian vähän taktiikkaa ja siirrytään suruttoman läiskinnän maastoon, liian paljon ja roolipelistä tulee lautapeli - kukaan hahmon kehittämisestä kiinnostunut ei jaksa höylätä nahinaa hahmon ja juopon kanssa koko illan mittaa.

Osa taktiikan tasosta on valittavissa sääntöjä vaihtamalla tai muokkaamalla, mutta tässä kannattaa olla tarkkana -

miljoona taulukkoa ei luo taktisesti monipuolista systeemiä jos niitä tulkitaan aina samalla tavalla tai nopanheiton osoittamalla tavalla *[Nopat muuttavat painopisteen pelaajan taktisesta valinnasta noppaonneen. On aivan eri asia joutua heittämään taulukosta osumakohta kuin itse valita se -Mx]*. Erilaiset vaihtoehdot pelaajien ja vastustajien käytössä luovat sen. Hahmoilla tulisi olla muitakin piristeitä rutiiniin kuin pelkkä loitsunheitto.

Liikkuminen

Liikkuminen taisteluareenalla on kenties tärkein edellytys, sillä ilman taktisiin asemiin siirtymistä ja aktiivista maaston hyväksikäyttöä kaikenlaiset manööverit menettävät perin pikaisesti hohtonsa. Taistelu ja toiminta on elokuvassakin huomattavasti mielenkiintoisempaa liikkuvana kuin jähmeänä staattisena kuvana, ja sama pätee peliversioonkin. Maaston on tarjottava mahdollisuuksia - suojaa ja näköestettä, mäkiä ja kuoppia, vaihtelevuutta - ja sääntöjen täytyy tukea niiden hyväksikäyttöä. Ei ole mitään ideaa tuhlata aikaa pöydälle hyppäämiseen, jos sääntöjen mukaan sillä ei ole mitään vaikutusta taistelun kulkuun.

Pelinjohtaja ei toki ole mitenkään velvollinen järjestämään pelaajille hyviä suojaisia asemia tai muuta vastaavaa jokaiseen kuviteltavissa olevaan kohtaan. On pelaajien älystä ja kekseliäisyydestä kiinni oivaltaa maaston edut ja haitat, ja osassa tapauksista vain onni määrää taktiikan tehokkuuden - ulkoapäin sekunnin pika-arviona on mahdoton havaita, onko pakkilaatikko täynnä heinää ja hyödytön luotien pysäyttämiseen, vaiko kenties traktorin moottorin pakkaus.

Toisaalta harva tyhjä varastohallikaan todella tyhjä on - tyhjät laatikot, vanha romu ja varastohyllyt huomattavasti todennäköisemmin täyttävät lattiaa...

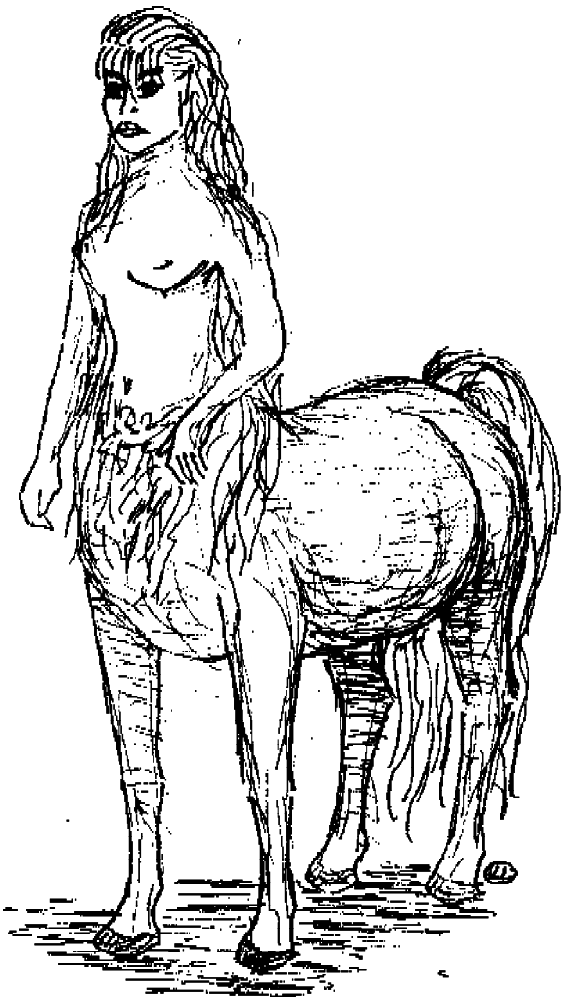
Hyökkäys

Itse hyökkäyksessäkin tulisi olla jotain vaihtoehtoja kuin pelkkä "mä lyön sitä". Valinnaiset osumakohdat, vaihtoehtoiset hyökkäykset, hämäykset, puolustuksen painotus, etäisyys, asento ja sijainti kaikki vaikuttavat taistelun monipuolisuuteen. Jokaisella taktiikalla tulee olla hyvät ja huonot puolensa, muutoin yksi niistä erottuu "parhaaksi" ja muut jäävät unholaan - ollaan taas lähtöruudussa.

Fog of War

Pelaajien opittua ensin systeemin käytettävissä olevat vaihtoehdot pelinjohtajan tulisi painottaa ratkaisun nopeutta ja tärkeyttä. Hahmolla ei ole tositilanteessa aikaa selata lähitaisteluopasta läpi, niinpä pelaajankin *[Ja pelinjohtajan, tasapuolisuuden nimissä -Mx]* tulisi päättää siirtonsa konsultoimatta säännöstöä ekstensiivisesti ensin. Parhaillekin asiantuntijoille sattuu mokia, vääriä valintoja silloin tällöin. Jos pelaaja tai pelinjohtaja ilmoittaa hahmon tekevän jotain mahdotonta, mitä ilmeisimmin hahmo silloin tuhlaa aikaansa mahdottoman yrittämiseen. Täten pelaajat voivat kehittää todellista taktista taitoa, tilanteen pikaista punnitsemista ja oikeiden päätösten tekoa. Shakkikello voi olla oivallinen apuväline tässä - jos pelaaja ei saa siirtoaan loppuun ajan X kuluessa, hahmo viettää aikansa ihmetellen maailman menoa ympärillään. Mikäli hahmolla on jotain asiaankuuluvia erityistaitoja, pelinjohtaja voi antaa vinkkejä esimerkiksi kertomalla oman näkemyksensä hahmon tilanteesta tai vihjaamalla vastustajien todennäköiseen käyttäytymiseen tai antaa pelaajalle lisää aikaa siirron tekemiseen.

Toinen tärkeä tekijä on rajoitettu havainnointi. Pelinjohtajan ei tulisi kertoa pelaajille enemmän kuin heidän hahmonsa voivat havaita. Jos hahmo esimerkiksi ampuu vihollista lautaseinän läpi sokkona, hänelle ei ole aavistustakaan osumien määrästä, puhumattakaan niiden tehosta,



ennen kuin menee asian tarkistamaan. Samoin jos jousimies ampuu vihollista sadan metrin päästä ja tämä häviää pusikkoon, on mahdoton sanoa sen enempää - ehkä vastustaja kuoli, ehkä hän vain haavoittui ja maastoutui, ehkä hänen isoäitinsä sattui soittamaan NMT:llä juuri silloin ja hän poistui taistelun tuoksinasta vaihtaakseen pari ystävällistä sanaa.

Samoin pelinjohtajan tulee vastustaa kiusausta antaa ei-pelaajahahmoille enemmän tietoja kuin tarpeellista. On hyvinkin mahdollista, etteivät örkit tiedä haltiasoturin nuoliviinen olevan tyhjä tai suojaavan loitsun kääntävän kaikki heittoaseet takaisin... Paras vaihtoehtohan olisi käyttää ulkopuolista pelaajaa vastustajien ratkaisujen tekoon, mutta valitettavasti se ei aina ole mahdollista.

Old dogs and new tricks...

Vanhaan systeemiin juuttuneet pelaajat ovat varmaankin aivan äimänä ensi alkuun, joten pelinjohtajan tulee johdatella heitä vähitellen ratkaisujen tekoon. Jokainen pelaaja on saatva toimintaan mukaan, tekemään päätöksiä, pohtimaan tilannetta.

Ne pelaajat, jotka on aina ennen täytynyt herättää torkuilta oman vuoron nopanviskontaa varten, voivat olla hankalahko tapaus - mutta toisaalta nämä tyypit usein eivät kiinnitä peliin muutenkaan huomiota (torkkuvat, pelaavat tietokoneella tai juttelevat muita mukavia), joten onko heidän osuutensa peliporukassa muutenkaan tärkeä loppujen lopuksi? Aktivoimiseksi pelinjohtaja voi kuitenkin yrittää kuitenkin jotain ensin. Esimerkiksi pistää kyseinen pelaaja itse liikuttamaan hahmoaan kartalla, laskemaan muutokset nopanheittoon, kuvailemaan hahmon taktiikkaa muutenkin kuin: "Mä lihvasen sitä."

Kannattaa kuitenkin ryhtyä syöttämään ideaa pelaajille vähitellen, eikä lyödä heti kärkeen mestaristason taktikolle tarkoitettu haastetta. Erinomainen tapa on opettaa taktiikkaa niin sanotusti kantapään kautta, eli demonstroida vastustajilla, kuinka tehokas taktiikka itse asiassa on - viesti menee yleensä näin parhaiten perille.

Barbaari-Tero vastasi yksmalkaan: "Ei kuitenkaan vetänyt vertoja suunnatulle salamaoffensiivilleni yhdistettynä ekstensiiviseen maaston hyväksikäyttöön ja klutzilaiseen kaksoishämäykseen. Oon nääs suorittanu Barbaari-Akatemian taktiikan kirjekurssin."