

War Against Everything pt. 2

Contributed by Antti
Monday, 06 October 2008
Last Updated Sunday, 12 October 2008

This article is an in-depth review of 3:16 carnage mongst the Stars role-playing game. Unfortunately it's only in Finnish at the moment. I wrote a short piece in English about 3:16 a little while ago, please check it out . The Finnish article follows:

Kirjoitin Roolipelaaja 17:n lyhyen arvostelun Gregor Huttonin 3:16 Carnage Amongst the Stars -roolipelistä. Jutun pituus oli rajattu 1500 merkkiin, koska lehteen ei enää siinä vaiheessa, kun juttua tarjosin, olisi mahtunut pitempää. Tein annetussa tilassa parhaimpani ja mielestäni juttu on hyvä johdanto peliin. 1500 merkkiä on kuitenkin sellainen pituus, jossa ei ehdi kertoa läheskään kaikkea oleellista pelistä. Niinpä kirjoitin jutun jatkoksi pidemmän arvostelun tänne Alt+Games -blogiin. Juttu on alla. Vertailun vuoksi voin sanoa, että pituus on reilut 12000 merkkiä, eli neljän sivun juttu Roolipelaajassa.

Koska Roolipelaajan arvostelussa selitettiin perusseikat, aloitan tässä heti asialla: omilla kokemuksillani pelistä ja systeemin kuvaamisella. Yleisen kuvauksen pelistä saatte Roolipelaajasta (mitä, eikö sinulle tule Roolipelaajaa?), pelin omilta sivuilta tai Arkkikiven sivuilta. Kirjoitin myös aiemmin lyhyen ennakkojutun 3:16:sta tänne.

Ensivaikutelma

Jo tiedote pelin julkaisusta laittoi puntit tuisemaan. Vaikka tiedotteessa ei mainittu sanaakaan Starship Trooper -vaikutteista, fiktiopätkät ja pelin lyhyt kuvaus tihkuivat niin paljon mustaa huumoria ja ylilyötyä furutistimilitaristimeinkä, että ostopäätös oli helppo tehdä.

Itse peliin tutustuminen vahvasti samaa positiivista tunnetta. "Mars mars pelaamaan, mitä siinä toljotat", peli tuntui kertovan jokaisessa luvussa, "Ei se ole tempu eikä mikään". 3:16 tukeutuu niin syvälle scifigenrekonventioihin, että sen idea syöpyy mieleen kuin automaattisesti.

Peliin tutustuessa tuli myös tunne siitä, että simppelein ja kompaktin ulkokuoren alla piili äärimmilleen viritetty koneisto, jonka saattaisi nähdä koko loistossaan vasta pelatessa. Sen verran irrallisiksi eri mekaniikat ja niiden tarkoitus kuitenkin jäivät, että oli hiukan vaikea aavistaa, millaiseksi pelikokemus muodostuisi. Oli siis pakko kokeilla.

Pelin aloittaminen

3:16 kehottaa aloittamaan pelaamisen ilman sen suurempia esivalmisteluja. Hahmonteko koostuu sotilaan nimen ja maineen keksimisestä sekä pisteiden jakamisesta kahden ominaisuuden, taistelutaidon (fighting ability, FA) ja muun taidon (non-fighting ability, NFA), kesken. Hahmojen sotilasarvot määräytyvät ominaisuuksien mukaan ja valittavissa olevat aseet sotilasarvon mukaan. Tämän lisäksi hahmot voivat varustaa itsensä jokapäiväisellä jääkäriroinalla (everyday trooper shit!). Muita valmisteluja ei pelaajilta tarvita.

Pelinjohtajan minimiurakka on heittää taulukoista tehtävän muuttujat, eli planeetan nimi ja tyyppi sekä vastassa olevien

muukalaisten tyyppi, erikoisominaisuus sekä taistelutaito (joka useimmissa tapauksissa on sidoksissa pelaajien ominaisuuksiin). Tältä pohjalta PJ voi improvisoida tehtävän pelin antaman peruskaavan mukaan. Toki PJ voi enemmänkin valmistella, mutta 3:16 ohjastaa kohdentamaan valmistelut siten, että edellisillä pelikerroilla ilmenneitä teemoja ja ongelmia syvennetään sekä sotilaiden välisissä suhteissa ilmenneitä mielenkiintoisia piirteitä käsitellään tarkemmin.

Käytännössä tämä toimii juuri niin sujuvasti kuin peli itse suitsuttaa. Toki hahmonteossa on muutama ihan oleellinen valintakohta, jossa pelaajat voivat haluta hiukan miettimisaikaa; ominaisuusarvot, asevalinta ja maine koettiin testipelaajien tapauksessa sellaisiksi. Pelaajahahmojen tapauksessa tuntui myös, että pelin alussa tiedossa olevat asiat olivat pääosin se, mitä hahmoista oli tarpeen tietää pelin aloittamiseksi. Etenkin sotilasarvo ja maine loivat suorviivaisesti eloa ja särmää.

Systeemi

Pelisysteemin perusosasia ovat tehtävärakenne, kohtaamiset eli taistelut muukalaisten kanssa sekä tehtävien välisten aktiviteettien säännöt. Tehtävät koostuvat tavallisista kohtaauksista ja kohtaamisista muukalaisten kanssa ja niitä seuraa tehtävien välillä tapahtuva hahmonkehitys. Pelin tekee erityiseksi kohtaamisissa käytössä oleva takautumamekaniikka, joka mahdollistaa hahmojen selviytymisen vaikeista paikoista ja samalla syventää hahmoja. Kaikki ominaisuustarkistukset tehdään d10-nopalla, onnistuneita heittoja ovat ominaisuuden arvon suuruiset tai pienemmät tulokset. Mitä isompi tulos, sitä parempi onnistuminen.

Tehtävät

Pelisesio koostuu tehtävästä, jossa pelaajahahmot kylvävät tuhoa yhdellä muukalaisplaneetalla. Tyypillinen tehtävä on pelattu parissa kolmessa tunnissa, yhden tehtävän olen juossut läpi tunnissakin. Kuten kuvasin pelin aloittaminen -kappaleessa, PJ määrittelee tehtävän planeetan ja muukalaisten tiedot. PJ saa myös uhkabudjetin, jonka hän käyttää kohtaamiin. Uhkabudjetin riippuu pelaajamäärästä. Uhkabudjetin avulla PJ jaksottaa tehtäviä ja voi myös reagoida pelaajien toimiin tekemällä isompia kohtaamisia, jos hahmot toimivat varomattomasti ja pienempiä, jos he ovat varovaisempia. Kun uhkabudjetti loppuu, tehtävä on suoritettu.

Kohtaamiset

Kohtaaminen alkaa aloiteheittolla (dominance), jonka tulokset määräävät, yllättävätkö sotilaat muukalaiset vai päin vastoin ja kuka pääsee päättämään kohtaamisen aloitusetäisyyden. Peli käyttää vain kolmea etäisyyttä: käsikämmä, keskimatka ja pitkä matka. Sotilaiden ase tuottaa erilaista vahinkoa eri etäisyyksiltä. Taisteluvuoro on kolmiosainen: 1) toiminnan valinta, 2) nopanheitto ja 3) tulosten ratkaisu ja kertominen. Periaatteessa pelaajilla on joka vuorolla mahdollisuus valita vain tappamisen ja muun toiminnan väliltä. Tappaminen sujuu FA-ominaisuutta käyttämällä, muut toiminnot, kuten liikkuminen toiselle etäisyydelle taaseen vaihto, vaativat NFA-heiton.

Heittojen tulokset käsitellään paremmuusjärjestyksessä, ensin onnistumiset suuruusjärjestyksessä ja sitten epäonnistumiset suuruusjärjestyksessä. Pelaajalla on mahdollisuus käyttää onnistumisensa kaikkien heikompien onnistumisen peruuttamiseen. Tämä luo peliin taktista ulottuvuutta. Muukalaiset vahingoittavat onnistumisellaan aina pelaajia yhden tason verran (kolmas haava tietää kuolemaa) ja pelaajan onnistunut FA-heitto poistaa yhden uhkan kohtaamisesta. Kun toimien tulokset käsitellään, vuorossa oleva pelaaja kertoo hahmonsa toimen seurauksen.

Pelaajat voivat käyttää myös takaumia missä tahansa kohtaa kohtaamisia. Takaumia on kahdenlaisia: Vahvuuksia ja heikkouksia. Pelin alussa hahmolla on käytettävänä yksi molempia. Takaumien määrä nousee tasojen myötä. Käyttäessään takaumia pelaaja kertoo lyhyen takaumakohtauksen hahmon taustasta ja sen jälkeen kertoo, miten juuri tämä tapahtuma vaikuttaa nykyisessä tilanteessa. Vahvuudella pelaaja poistaa kaikki uhkat kohtaamisesta ja hänen hahmonsa esiintyy sankarillisesti; heikkoudella pelaajan hahmo pääsee pois kohtaamisesta, mutta käyttäytyy pelkurimaisesti.

Pelaamissani peleissä takaumat loivat dramaattisia tilanteita ja tarjosivat myös mahdollisuuden irvailla toimintaelokuvien huippukohtauksien suuntaan. Jotenkin kuitenkin tuntui, että niistä ei useinkaan tullut hirveästi lisää syvyyttä tai tarttumispintaa hahmoihin. Tämä voi johtua siitä, että mitään mekaanista vaikutusta käytetyillä takaumilla ei pelissä ole, tai sitten niihin ei vain pelaamissani peleissä ehditty tai haluttu vielä keskittyä.

Kohtaamisiin liittyy myös hahmojen tapposaldojen laskeminen. Aseiden aiheuttamat vahingot kerrotaan nopeasti; onnistuneen FA-heiton jälkeen pelaaja heittää kantaman mukaisen vahingon ja noppien silmäluku kertoo lakoavien muukalaisten määrän. Aseiden aiheuttama vahinko ei vaikuta siihen, kuinka monta uhkaa hyökkäyksen johdosta poistetaan kohtauksesta, normaalilla hyökkäyksellä saa aina yhden uhkan pois. Tappoluvut ovat sen sijaan oleellisia kilpailtaessa tasonnousuista. Jokaisen tehtävän lopussa kaksi pelaajahahmoa nousee seuraavalle tasolle: Se joka teki eniten tappoja ja toinen satunnaisesti valittu.

Tehtävien välillä

Tasonnousun myötä hahmo saa nostaa toista ominaisuuttaan ja yhden takauman lisää. Tehtävien välillä hahmot voivat myös nousta tai laskea sotilasarvoasteikolla, jos ovat käyttäneet edellisessä tehtävässä takaumiaan. Lisäksi hahmo voi saada uuden aseensa tai nostaa aseensa vahinkoarvoa. Kaiken päälle sotilaiden rintapieleen kiinnitetään vielä kaikenlaisia kunniamitaleita.

Hahmonkehitys havaittiin pelissä varsin koukuttavaksi ja myös tapoista kilpailu oli kovaa. Kohtaamissysteemi tuntui muutenkin virtaviivaiselta ja sujuvalta. Se yhdisti sopivissa määrin melko abstraktia taktista taistelupeliä kerronnan jakamiseen ja vapaamuotoisuuteen. Sen sijaan ainakin testiporukalla koettiin, että taistelusysteemin hypettäminen äärimmäisen tappavaksi ei pitänyt paikkaansa, sillä hahmot pysyivät hyvissä voimissa planeetalta toiselle, eikä takaumiakaan jouduttu juurikaan käyttämään pakkotilanteissa.

Pelityyliin tukeminen

Mutta miten katson pelin tukevan erityylistä pelaamista? Seuraavissa osioissa näkemykseni siitä, miten hyvin peli maistuu taktiselle pelaajalle, teemoista kiinnostuneille narrativistille tai kevyestä viihteestä pitävälle viihtyjäpelaajalle.

Taktinen pelaaminen

Taktisia vaihtoehtoja peli tarjoaa kahdella tasolla. On ilmeistä, että eri asevalinnat ja toiminta kohtaamisissa uhkien tuhoamisen ja tappoluvun maksimoimiseksi ovat taktiselle pelaajalle potentiaalisia mielenkiinnon kohteita. Tämän lisäksi pelissä on mahdollista ottaa laajemman skaalan tavoitteeksi prikaatinkenraalin (brigadier) arvon saavuttaminen.

Kohtaamis- ja asevalintatasolla taktinen sisältö on eleganttia, mutta kevyehköä. Erilaisia vaihtoehtoja ei ole lopulta suunnaton määrä ja tuntuu siltä, että parin pelikerran jälkeen optimaaliset vaihtoehdot ovat melko ilmeisiä. Sen sijaan pelinjohtajan rooli on yllättävänkin vaikea: kun pelaajien vastuksena on vain erikoisominaisuuden ja taisteluominaisuuden arvon verran vaihteleva muukalaisjoukko, jonka taktiset optiot ovat rajalliset, on PJ:n keskityttävä kaikkien pelaajahahmojen ominaisuuksiin, aseisiin sekä käytettävissä olevaan erikoisominaisuuteen pelaajien haasteen maksimoimiseksi. Kaikki PJ:n roolissa toimivat pelaajat kokivat tämän haasteen varsin mittavaksi.

Kampanjapelin taktisen haasteen vaikeudesta en voi tähän mennessä pelaamieni ketojen perusteella sanoa muuta kuin että melkoisen haastavalta vaikuttaa prikaatinkenraalin arvon saaminen. Käytännössä pelaaja voi nousta arvossa tehtävän jälkeen vain, jos hän on tehtävän aikana käyttänyt vahvuustakauman. Tällöin hahmo nousee onnistuneella NFA-heitolla. Yhteensä pelaajahahmolla voi olla käytössään 5 vahvuustakaumaa. Hahmo aloittaa arvosta 1 (jääkäri), 2 (korpraali) tai 3 (kersantti), joten periaatteessa kersantti voisi onnistuneiden heittojen seurauksena nousta prikaatinkenraaliksi. Matkassa on kuitenkin pari mutkaa, esim. sotilasrvoasteikolla laskeminen, joka uhkaa lähinnä arvoasteikon yläpäättä.

Narrativistinen pelaaminen

Pelissä käsiteltävät teemat nousevat paljolti siitä, millaisia tehtäviä PJ antaa hahmoille ja miten hahmot suhtautuvat näihin tehtävänantoihin. Sinänsä 3:16 sisältää paljon potentiaalia vinksahaneen sotakoneiston pienenpienen rattaan roolin käsittelyyn, mutta se ei ohjaa tähän suoraan mekaniikoin tai sisällöin. Toisaalta taas tehtävien parametreissa, jotka peli ohjaa käymään kaikki kampanjan aikana, on paljon koukkuja siihen, että hahmoille (ja pelaajille) tulee pelin aikana ilmi vähemmän puhtaita puolia kolmannen armeijakunnan ohjeista ja toiminnasta. Myös eri sotilasarvoille annetut ohjesäännöt korostavat tätä puolta.

Meidän peleissämme mielenkiintoisia hahmojen valintatilanteita, jotka toivat esiin erilaisia meitä kiinnostavia teemoja, tuli esiin jonkin verran, mutta ei kuitenkaan kovin suuressa määrin. Enemmän narrativistisia intressejä omaavat pelaajat myös arvioivat kriittisesti, että pääsy teemojen mielenkiintoiseen käsittelyyn tapahtuisi kyllä ennen pitkää, mutta verrattaen verkkaisesti verrattuna useisiin muihin peleihin. Itselleni tämä näkyy kaksiteräisenä miekkana; toisaalta tämä mahdollistaa useamman pelityylin tukemisen saman peliporukan sisällä, mutta toisaalta pelkästään narrativistisesti suuntautunut porukka voisi haluta käsitellä samaa skenaariota toisen pelin kautta.

Ajanvietepelinä

Juuri tämä käyttötarkoitus, yhdistettynä peliporukan toiveiden mukaan kevyen tason taktiseen haasteeseen ja teemojen narrativistiseen käsittelyyn, on juuri se, mihin peli on suunniteltu. Syitä on monia. Peli on nopea aloittaa ja jatkaa. PJ:n vaihtaminen tehtävien välillä ei vaadi paljoa kommunikaatiota. Valmisteluja ei kenenkään tarvitse tehdä suuria määriä. Pelin mekaniikat toimivat kuin junan vessa. Tasonnousut motivoivat ja haastavat. Vahvuuksilla ja heikkouksilla saa lisäsanarvot tarinan suhteen. Myös porukan sisäinen juonittelu on mahdollista.

Tämän lisäksi peli sisältää oikeasti jotain oleellista. Se on niin hyvin upotettu scifi- ja toimintagenrejen konventioihin ja mahdollistaa niihin viittauksen sekä niiden käsittelyn, joten pelin avulla on vaivatonta luoda mielenkiintoisia tilanteita ja asetelmia. Tehtävärakenne pitää ainekset koossa, mutta antaa pelaajille mahdollisuuden revitellä. Kaiken kaikkiaan erinomainen ajanvietepeli, joka oikeissa käsissä nousee kuitenkin haluttaessa "pelkän viihteen" yläpuolelle.

Ulkoasu ja tuotantoarvot

Pelin kansikuva on todella hieno. Itse olen pääasiassa tutustunut pelin pdf-versioon, joten sanon hiukan vähemmän kirjasta. Se on pieni kenttäohjekirjan tapainen läpyskä, joka valloittaa persoonallisella muodollaan ja laadukalla kuvituksellaan. Sisäsivujen kuvitus on mustavalkoista ja piirretty vahvalla viivalla. Sopii kuin silmä päähän. Teksti on kieleltään omiaan johdattamaan oikeaan tunnelmaan ja sen lisäksi hyvin johdonmukaista. Ainoa isompi miinus tulee tekstin sijoittelusta eri osioihin: Useampikin asia selitetään kahdessa eri osassa kirjaa ja molemmissa osissa kerrotaan usein eri osuus säännöistä.

Itselleni tuli välillä useampikin kysymys säännöistä, jotka sitten oli selitetty jossain ihan toisessa osiossa. Vaikka siis se osio, mistä katsoin ensin, oli juuri nimenomaan se osio, jossa ko. osio piti käsitellä tarkemmin.

Johtopäätös

Oikeassa käyttötarkoituksessa (ajanvietepelaamiseen lyhyemmällä ja etenkin pidemmällä aikavälillä) erinomainen, vakavaan käyttöön sopiva taktiseen pelaamiseen tai narrativistisesti suuntautuville pelaajille keskinertaisemmin sopiva. Peli-ideana mahtava ja käyttää inspiraationlähteidensä potentiaalin lähes maksimaalisesti. Hintaansa nähden (etenkin pdf-versio) todella laadukas.

Saatavuus

- Pelin kotisivut
- Kirjana Arkkikivestä 20 €
- Pdf:nä Indie Press Revolutionista 10 \$