

Varjojen Tunti II

Tällä kertaa en edes haastattelu itseäni!

(n. 1700-1900 Töölössä)

Haastattelija: Mikko Kurki-Suonic

Tekniset häiriöt: KEIKO -merkkinen nauhuri



Tämä artikkeli pohjautuu 23.6.1992 Lauri Tudeerin (Fantasiapelit, Ace Pelit) kanssa käymääni keskusteluun. Nauhoituksen laadusta (tai pikemminkin sen puutteesta -Mx) johtuen, sekä yleensäkin lepertelyn määrän vuoksi tätä tekstiä on karsittu ja muokattu.

Maxxon: Ihan ensiksi kysyn nyt, mitä Ace suunnittelee tulevaisuudessa, mitä uusia tuotteita tulee, mitä linjoja jatketaan?

Lauri Tudeer: Kaikkia olemassa olevia linjoja jatketaan vaikkakaan Rapieriin ei ole tulossa uutta painosta.

Mx: Se on kuitenkin myyty loppuun [500 kappaletta -Mx?]

LT: Kyllä, se on ensimmäinen suomalainen roolipeli, joka on myyty loppuun normaalihinnalla ja päästetty loppumaan. RuneQuestiin on tulossa vihdoinkin Avalon Hilliltä hyvää tavaraa: Auringon Kreivikunta, Kehtojoki, Dorastor, Strangers in Prax. Oletettavasti ne ovat kaikki tulossa aikanaan suomeksi, mutta toistaiseksi olen nähnyt vasta Sun Countyn, Auringon Kreivikunnan.

Mx: Minusta RuneQuestiin on viime aikoina tullut todella vähän tavaraa.

LT: Se on muuttunut nyt. Siellä oli RuneQuest-toimittajana eräs henkilö [jonka nimi tuli mainittua, mutta ei enää erottunut nauhalta -Mx], joka ei oikein tuntunut ymmärtävän koko peliä. Nyt siellä on Ken Rolston, joka on ennenkin ollut tekemässä RuneQuestin osia ja hänellä tuntuu olevan resursseja.

Muuten näistä peleistä, niin Keski-Maahan on se tärkein painopistealue. Yksinkertasempaan suuntaan tulee aloittelijoille tämä Taru Sormusten Herrasta -

seikkailupeli, sitten vaikammasta Asemestari ja odotetaan loppuja Roolimestarin osia. Lisäksi seikkailuja ja kampanjakirjoja muutaman tuotteen vuosivauhdilla. Paljon hyviä tuotteita vain odottaa vuoroaan.

Mx: Syövätkö RuneQuest ja KERP toistensa markkinoita?

LT: Pakkohan niiden on syödä, ei sille voi mitään.

Mx: Acen pelejä katsellessa minusta niiden ulkoasu on parantunut koko ajan - nyt viimeksi Maa/Kybertekniikka oli suorastaan kaunis.

LT: Taittäjä tuntuu oppivan jatkuvasti lisää ja WordPerfectin ominaisuuDETkin ovat kehittyneet versiosta 4.2:sta 5.1:een.

Mx: Mitä sitten on tulossa Tie Tähtiin 2300 -sarjaan?

LT: Ilmeisesti tuo lähdeaineisto saa tukea. Equipment Guide, Tarvikekäsikirja voisi olla seuraava, Baijerista on käännös valmiina, Aurore Lähdekirja... epä-määrisesti tulevaisuudessa, parin tuotetta vuodessa. Pääpaino on fantasiassa, muttei Tie Tähtiin ole unohdettu.

Mx: Mitä sanoisit suomalaisista peleistä. Nehän ovat kaikki olleet enemmän tai vähemmän taloudellisia floppeja, vai mitä?

LT: Ei nyt välttämättä, tuo äsken mainittu Rapier oli menestys omalla ta-

vallaan. Musta tuntuu, että Ankh nyt oli varsin surkea tapaus, eikä Astrallakaan tunnu olevan kauhean paljon harrastajia. Kummasti se jenkkimaine tuntuu menevän perille. Se on jotenkin sama juttu SciFi -kirjallisuuden kanssa. Jostain syystä kotimaisiin ei uskota. Onhan tästä poikkeuksia, Ruotsissa Drakar och Demoner on suosittu, Saksassa on joku Schwarze Walde.

Mx: Toisaalta usein kotimaisissa [tarkoitetaan tässä ylipääntensä muulla kuin engalannin kielellä tehtyjä pelejä -Mx] peleissä on vähän hutaisun tuntua ja säännöt saattaa olla kopioitu enemmän tai vähemmän suoraan jostain. Uskotko, että tällainen antaa kotimaiselle tuotannolle huonon leiman?

LT: Kyllä se vähän näin taitaa olla. Toisaalta se voi olla sitä, että kaikki hyvät ideat on kertaalleen käytetty. Uuden tavaran täytyy olla koko ajan oudompaa ja oudompaa - nyt esimerkiksi vaikka Amber.

Mx: Miten sitten käännostuotteiden tämän jälkijättöisyyden kanssa. Aika paljon viime aikoina on tullut käännöksiä peleistä, joissa on jo uudempi painos, tai sellainen on pian tulossa. Kestääkö pelin kääntäminen todella niin kauan, että uusi painos ehtii tulla siihen väliin?

LT: Kyllä se kuitenkin on se, että pelin tuotanto kestää niin kauan, on varsinainen syy. KERP on tässä suhteessa kai ollut Suomen ennätys, sen tuotanto kesti vain kahdeksan kuukautta.

Mx: Jos palataan näihin suomalaisiin peleihin. Sääntöjen näprääminenhan on vähintäänkin traditio roolipelipiireissä. Jos menee niin pitkälle, että kirjoittaa kokonaisen systeemin, mitkä on mahdollisuudet päästä julkaistuksi?

LT: Ei mitenkään hyvät. Ne mitä on julkaistu, ovat olleet syystä tai toisesta erikoistapauksia. Ankh oli tilaustyö, Miekka ja Magia, Rapier sekä Astra menivät hyvän tekijän voimalla. Melko harva on jaksanut tehdä systeemiä siihen pisteeseen, että sen voi julkaista.

Mx: Osittain se on varmasti sitä, että niitä omia sääntöjä hiotaan loputtomiin,

mutta eikö toisaalta julkaisumahdollisuuksien olemattomuus lannista yrittäjiä.

LT: Siinä on sekin, että sitten jos saa julkaistua, palkkio on aika mitätön.

Mx: Täytyy nyt kysyä, että onko lama näkynyt teidän myyntiluvuissa?

LT: Kesällä ei ole näkynyt, keväällä kyllä oli pahoja merkkejä ilmassa. Olen jopa saanut asiakkaalta kommentin, että kun hän ei päässyt töihin, ei ole muuta tekemistä kuin pelata. Niin hän sitten tulee ostamaan lkisää pelitarvikkeita ja menee kotiin pelaamaan. Loppujen lopuksi tämä on kuitenkin aika halpa harrastus. Se, missä lama näkyy, on jälleenmyyjien tilaukset. Vaikka peleillä on kysyntää, ei varastoa uskalleta täydentää.

Mx: Sanotaan silloin, kun tämä oli pientä bisnestä, se oli hyvin paljon sitä, että oli ihmisiä, joista oli hauska tehdä pelejä. Nyt viime aikoina on ollut paljon enemmän "Big Business" -menoa, TSR ja Games Workshop on primaesimerkkejä. Koetko sinä, että toutteiden laatu laskee tällaisen voiton maksimoinnin seurauksena?

LT: Markkinoille tulee paljon vaihtelevanlaatuista tavaraa, mutta kylä nuo pienet, peli-ilosta tekevät designerit ovat siellä edelleen. Etenkin jenkkifirmoilla tuntuu olevan yhteinen ongelma. Ne kaikki koittaa löytää sen viisasten kiven, mikä kannattaa. Sitten, kun ne löytää sen, ne monistaa sitä loputtomiin.

RiimuKiwi kiittää Lauri Tudeeria haastattelusta, vaikka tila- ja aikarajoitusten sekä lievien teknisten ongelmien vuoksi tämä ei aivan nappiin mennytkään. Mahdollisesti tuleeme jatkussa painamaan lisää tästä keskustelusta, jos joku vain saa nauhoista mitään selvää...