

Sons of Saddam

Eli miksi monta (?) ihmistä jätti FinnConin väliin.

Lars Laurent

Olipa taas kerran kesä, ja perinteen mukaan SRP:n oli pakko taas järjestää kesätapahtuma. Makkaranpaistoon ei ryhdytty, vaan yritettiin jotain uutta. Tarkemmin ottaen aihe, siis liveroolipeli, ei ollut aivan uusi asia yhdistyksemme ahkerille tienraivaajille. Olihan Kyynärön Kyy onnistunut lukuunottamatta muutamia pieniä kömmähdyksiä. Meillä oli siis toiveita onnistumisesta. Aluksi ei oikein mikään näyttänyt kovin hyvältä. Osallistujia oli liian vähän, eivätkä tiedot osallistujille näyttäneet saapuvan perille. Kun lopulta pelaajia alkoi tippua (kaksi viikkoa myöhään!) ja sähköpostin kusti polkemaan, alkoi päässäni surista. Pääsisin pelaamaan ihka oikeaa liveroolipeliä, ja mikä parasta, pääsisin pelaamaan pahaa poikaa. Peliseurani ei aiheuttanut mitään turhautumia, sillä tunsin 66,6 % tiimistäni. Jälkeenpäin sain kuulla prosentin olevan varsin iso. Noh, sehän ei ollut minun ongelmani. Peliviikonlopun lähestyessä kaikui suru-uutinen halki maan. Oli hyvinkin todennäköistä, että SoS:siin osallistujat eivät ehtisi käydä FinnConissa [jaa, kuka niin väitti -Mx]. Schniff. Valinta oli kuitenkin helppo tehdä. FinnCon sai jäädä meidän kavalien juoniemme varjoon. Ilmatieteen laitos, joka on tunnettu epätarkoista ennustuksistaan, kertoi meille jotain, jota osasimme odottaa: Viikonloppuna tulisi satamaan. Koska ky-

seessä oli kesätapahtuma, ennuste piti paikkansa. Melkein koko viikonlopun saati. Jos ei enemmän, niin sitten vähemmän. Sade ei kuitenkaan päässyt estämään peliä. Jopa splättäyksen ajaksi vanha kunnon aurinko tuli esiin luomaan lämmittäviä säteitään märkien ja viluisten maalinruiskijoiden iloksi. Mitään isompia meistä riippumattomia ongelmia



ei vastoin kaikkia olettamuksia ilmaantunut, joten peli pääsi alkamaan.

Pelaajan näkökulmaa

Peli alkoi ainakin meille kaaoksen tuojille ratkiriemukkaaseen ajankohtaan kello yhdeksän aamulla. Moinenhan merkitsi ylösnousua seitsemältä, mutta lanistumatta suuntasimme kulkumme kohti Kannelmäkeä. Saavuttuamme perille saimme henkilökortit, hypno-kortteja sekä rohkaisevan hymyn ensimmäisen kohteemme kera. Aika kuluikin sitten ravaten ympäri Helsinkiä pomminosien ja erilaisten ihmisten perässä. Koko ajan oli hirveä kiire. Tapaamisista ei kertakaikkiaan ollut varaa myöhästyä, sillä myöhästyminen saattoi johtaa kavaliin rangaistuksiin ja muihin epäinhimillisiin seuraamuksiin. Moisen kiireen seurauksena me elimme lähinnä erään ylikansallisen virvoitusjuomatehtaan tuotteilla näkemättä varsinaista kiinteää ruokaa. Bensaa paloi, ajoimmehan ensimmäisenä päivänä melkein 400 kilometriä. Lauantaina oli myös ensimmäinen splättäysosuus, jonka onnistuminen oli lähinnä iso vitsi *[itsehän sinne metsään menitte eksymään... -Mx]*. Hieno skenaario, mutta valitettavasti se ei aivan toiminut odotusten mukaan, eiväthän SRP:läiset osaa toimia kuten odotetaan. Kun sitten lauantai-iltana pääsimme nukkumaan puolen yön jälkeen, olimme kiitollisia vain yhdestä asiasta: meidän ei ollut tarvinnut uida.



Sunnuntaina alkoi päivä uus ja toivoimme, ettei se olisi aivan edellisen kaltainen. Toiveemme toteutuikin. Kun soitimme kontrolliin kello kahdeksan täysin lähtövalmiina, saimme kuulla ensimmäisen tapaamisen olevan kello yksitoista. Voi sitä itkuja ja hammasten kiristystä. Toivuimme kuitenkin shokista ja kävimme takaisin vuoteeseen sillä seurauksel-

la, että tapaaminen meinasimme mennä pitkäksi. Onneksi kuitenkin auton moottorista löytyi tehoa saattamaan meidät Upinniemen portille ajoissa. Tapaamisesta kiidimme hetkeäkään epäröimättä Meikkoon (mielenkiintoinen paikka), jossa tulevat splättismatsit tulisivat ratkaisemaan voittajan. Olihan peli ollut siihen mennessä varsin tasaväkinen.

Hurjan maalauksen jälkeen tilanne näytti SoS:sin kannalta varsin lohduttomalta. Interpolin ja TurPon yhdistetyt joukot olivat voittaneet molemmat skenaariot ja näinollen estäneet kavalat suunnitelmat skandinavisen rauhan tuhoamiseksi. Peli oli päätynyt ja voittajasta haluttiin ottaa selvää. Pitkän jahkaamisen jälkeen suostuivat arvoisat raatilaiset(?) julistamaan tuomionsa: TurPo hävisi, SoS tuli toiseksi ja Interpol voitti *[Jaa kuka tämän lausunnon antoi -Mx]*. Kaikenkaikkiaan kilpa oli kahden ensimmäisen välillä ollut kovaa. Pelistä olivat ilmeisesti kuitenkin kaikki nauttineet, emmekä me pelaa voitaaksemme, vaan saadaksemme nautintoa pelistä (onhan niin?).



Tyypillinen saddamisti.

Mikä meni pieleen?

Pelin päätyttyä kuulimme pelinjohdolta mielenkiintoisen uutisen. Vaikka peli oli näyttänyt menevän hyvin, se ei ollut. Game kontrolli oli ollut enemmän tai vähemmän pallohukkainen koko ajan, pääasiallisesti enemmän. Sillä kun ei kertakaikkiaan ollut riittävästi resursseja näinkin laaja-alaisen pelin pyörittämiseen. Ihmisiä, puhelinlinjoja ja aikaa oli ollut liian vähän sekä kentällä oleviin ihmisiin oli ollut vaikeaa saada yhteyttä. Yllättävää kyllä moinen vaikeus ei juuri peliä haitannut, johtui se mistä seikasta hyvänsä. Pelaajana sanon suoraan, etten juuri epäillyt pelinjohtoa, vaikka jotkut nimeltämainitsemattomat tahot niin tekivätkin. Pelijohdon mokailu ei näkynyt pelissä, kuin joinakin viiveinä ja omituisina tehtävinä, emmekä me moisia voineet epäillä, sehän olisi ollut suuren asian pettämistä. Peli kusi vähän muualtakin. Alkuneuvonta oli olematonta [*tarkoituksella -Mx*], kenelläkään ei ollut selvyyttä säännöistä tai ylipäättänsä oikein mistään. Esim. hypnokorttien vaikutusajasta liikkui huhuja, joiden mukaan sitten toimittiin. Valitettavasti huhut

osoittautuivat vääriksi ja se sekoitti peliä entistä enemmän [*miksei kukaan soittanut ja tarkistanut asiaa -Mx*]. Kaikenkaikkiaan kuitenkin pelissä ilmenneet mokat eivät tehneet sitä mitenkään pelikelvottomaksi. On vain kuitenkin monta asiaa, joita tulee harkita ja järjestää hieman paremmin. Mm. pelikontrollia täytyy vahvistaa sekä kehittää jonkinlainen kenttätaistelusysteemi, sillä nyt taistelua ei ollut, mikä teki pelistä ehkä hieman vauhdittoman.

Summa summarum

Kaiken soimaamisen jälkeen on kuitenkin sanottava, että yritys oli rohkea ja onnistui huolimatta kaikista kämmäyksistä. Tämänkertainen kesätapahtuma oli oiva osoitus siitä, että SRP on kykeneväinen järjestämään myös liveroolipelejä, edellyttäen tietenkin, että jäsenet yhä haluavat tukea ja osallistua moisiin projekteihin tulevaisuudessa. Kyseessä oli myös yritys yhdistää uusi pelaamisen alalaji, splättäys, SRP:n mahdollisiin toimintoihin. Ihmisten kiinnostuksen aiheeseen tulee kuitenkin kertomaan tarkemmin pelinjälkeen täytetty mielipidekysely, josta varmaan saamme tietoa myöhemmin. Henkilökohtaisesti tuen kaikenlaista SRP:n laajentamista moneen eri suuntaan, sillä juuri avoimuus ja ennakkolottoisuus ovat tärkeitä elementtejä roolipelaajien keskuudessa. Edellytyksenä on kuitenkin tasapainoisuus, sillä emmehän halua SRP:n muuttuvan joksikin splättisklubiksi. Toivokaamme jatkossa lisää moisia tapahtumia ja ehkäpä jo ennen ensi kesää olisi mahdollista järjestää uusintoja. Kaikkein eniten moisen toteutuminen on kuitenkin kiinni meissä, jäsenissä, sillä jos me emme tee mitään SRP lakkaa olemasta. Pitäkää lippu korkealla.

SADDAM

AKHBAR!