



# Tekosyitä

Ok, tämä on myöhässä. Tällä kertaa jopa tunnustan syyllisyyteni! Asia on nimittäin niin, että koko loppukevät otti ja hävisi teille tietämättömille muuttokiiireissä. Oli huonekaluja koottavana, tietokoneita asennettavana ja ennen kaikkea uskomaton läjä erilaisia pelejä siirrettävänä. Itse asiassa en ollut itsekään uskoa niiden määrää, sillä koko vuoren koko alkoi kunnolla hahmottua

vasta, kun pohdin kuinka monta kertaa jouduin ajelemaan autolla edestakaisin vain saadakseni kaikki peliroippeet siirtymään, puhumattakaan siitä, että asuinkumppanin vastalauseista huolimatta olisi pitänyt varata niille vielä vähän lisää tilaa. Tästä typertyneenä marssin tietysti alan liikkeeseen tutkimaan uutuuksia ja hankkimaan pari pelitarviketta lisää...

Muuttaessa myös löytää kaikkea kadonneeksi luultua. Minä en onnistunut kaivamaan vintiltä Marilynin kuvia, kuten eräs valokuvaaja, mutta vanhoja muistiinpanoja peleistä ja skenarioista, hahmoja, figuja, pelejä ynnä muuta sälää löytyi kyllä loppuvuoden tarpeisiin - tuli oikein nostalginen olo vanhoja raapustuksia selaillessa [*vieläkö ihmettelet, miten muuttoon meni reilu kuukausi? -Mx*]. Samaten tavaraa katoaa muutossa jokin välttämätön määrä - todennäköisesti ne löytyvät, kun muutan uudestaan kahdenkymmenen vuoden kuluttua. Riimutaululta löytyy lisää infoa muutostani.

RiimuKiwen teemaksi on tässä numerossa valittu suomalaiset pelit ja peliteollisuus, ei tosin vähiten arvostelupinoon kertyneiden suomalaisten ja käännöstuotteiden määrän vuoksi. Tässä numerossa tutustumme näihin kyseisiin tuotteisiin, mutta RiimuKiwi uskaltautuu myös laajentamaan journalistista skaalaansa - mukaan on liitetty haastattelu [*ihan oikea tällä kertaa -Mx*] sekä esseemuotoinen kirjoitus roolipelien historiasta Suomessa, jonka alan konkari Lauri Tudeer meille ystävällisesti soi.

Jottemme alkaisi kuulostaa liikaa Jeff Cooperilta, pysytellään nyt sitten tässä aiheessa ainakin yhden pääkirjoituksen verran.

Suomalaisilla peleillä, jolla tässä yhteydessä tarkoitan sekä aidosti kotimaista työtä olevia että käännöksiä, on ollut moninainen vaikutus alan kehitykseen, sillä vasta ne tekivät roolipeleistä edes jossain määrin massatuotteita. Karu tosiseikka lienee, ettei suurin osa ihmisistä viitsi edes harkita harrastusta, ennen kuin tekstit on nenän edessä selvällä suomen kielellä. Jotta peli pääsisi suurempaan levitykseen muihinkin kuin alan liikkeisiin, siitä täytyy olla suomenkielinen versio, mikä tietysti houkuttaa pelikustantajia satsaamaan käännöksiin, sillä tunnetulla pelillä on enemmän kysyntää kuin tuikituntemattomalla ja suomenkielinen materiaali kosii suurempia myyntilukuja. Valitettavasti vain käännöstyössä on aivan liian usein tingitty joko käännöksen laadusta, materiaalin tasosta, sen määrästä tai kaikista näistä. Etenkin viime aikoina havaittavissa ollut jälkijunailmiö on huolestuttava -

suomalainen versio pelistä on tulee ulos samoihin aikoihin, kuin alkuperäiskielisestä uusittu laitos.

Ovathan pelikauppiaat ja -kustantajat tietysti liikemiehiä, eikä kukaan voi vaatia heitä noudattamaan tappiollista politiikkaa, mutta missä kulkee voiton maksimoinnin ja reilun kaupanteon raja? Toisekseen, painotus käännösmateriaaliin varmasti vaikuttaa alkuperäisten ja idearikkaiden suomalaistuotteiden markkinamahdollisuuksiin - suomalaiset pelintekijät, joilta on julkaistu merkittävää materiaalia, voi helposti laskea yhden käden sormilla.



*Uudet vuosikokouskuvat eivät ole vielä saapuneet, joten saatte katsella näitä vanhoja vielä jonkin aikaa. Eikös olekin hauskaa? Vakavammin sanoen, skannaajalle on tässä pamppua tiedossa lähiaikoina....*

Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että minun englannin taitoni on vielä siinä määrin terässä, että tuskin tulen alati hupenevaa käteisvarantoani käyttämään käännettyyn materiaaliin - alkuperäinen materiaali sen sijaan aina harkinnan arvoista, kielestä riippumatta. Ei sen puoleen, en kyllä osta käännettyjä kirjojakaan, vaikka valtaosa väestöstä elättääkin suomalaisia bestseller -kustantajia antamalla piut paut alkuperäiskielisille teoksille.

Siitä, onko tämä kehitys positiivista vai negatiivista, voi kukin muodostaa oman mielipiteensä...