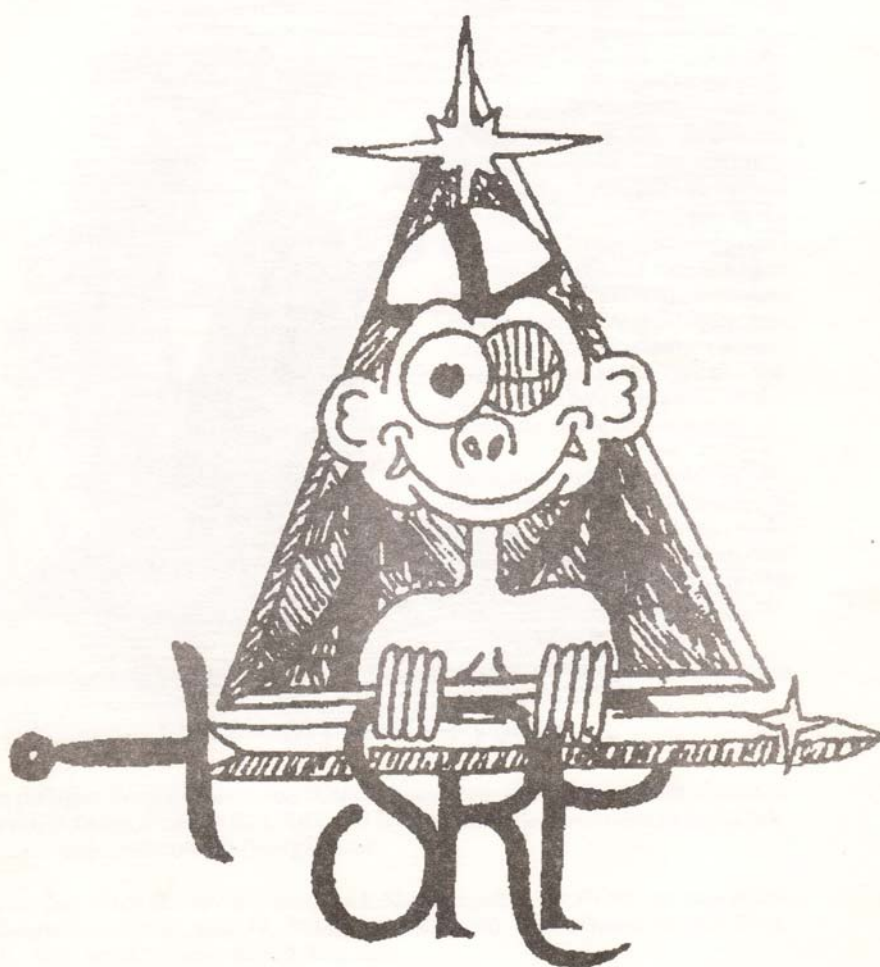


Riimukivi

Suomen Roolipeliyhdistys
Numero 4/89



ISSN 0786-7913



Yhtä ja toista

Uusi Riimukiwi on taas ilmestynyt, kuten kuvasta näkyy.

Tässä numerossa on juttua vähän joka aiheesta: RiimuTaululla tarkastellaan yhdistyksen ja maailman tapahtumia, on raportti Finnconista ja turnajaisshow'sta, on kirja-arvostelua ja muuta kivaa. Yhtenä jutuista on kuitenkin varmasti Kahden Kamppailu Special: Peliputiikit testissä.

Tästä aiheesta haluaisinkin puhua hieman lisää. Meitä on aina silloin tällöin väitetty firman jos toisen mainosmiehiksi, rahanriistäjiksi ja vaikka miksi. Luonnollisesti näiden väitteiden totuusarvo on vähintäänkin hieman kyseenalainen, mutta ne ovat silti varteenotettavia seikkoja. Huolimatta siitä, että olemme kiistämättä suurin ja kaunein(?) alan yhdistys, osuutemme roolipelien harrastajista on varsin mitätön. Ihmiset eivät yksinkertaisesti ole kuulleet meistä - ainakaan postitiivisessä mielessä. Mikään ei ole vaikeampaa kuin muuttaa ensimielikuvaa, sillä ihmismieli luo nimmemme kuullessaan assosiaatioita juuri tuon ensimielikuvan pohjalta. Häntä ei edes kiinnosta ottaa asioista selvää, jos joku on aiheesta alunperin laukaissut negatiivisen kommentin - vaikka tuo kommentti olisi kuinka absurdi tai asiaankuulumaton.

"Murskaa ruumis ja pää kuolee itsestään" on joskus sanottu, eikä tuon lauseen merkitys ole mitätön yhdistysmaailmassakaan. Yhdistys elää tai kuolee rivijäseniensä mukaan. Me olemme saavuttaneet jo jonkinlaisen tasapainon - SRP ei suinkaan ole kuolemassa, päinvastoin. Mutta voisi meillä paremminkin mennä. Nykyään monet hankkeet tyssäävät yksinkertaiseen raha- ja henkilöstöpulaan. Esimerkiksi paljon puhuttua T-paitahanketta emme pysty toteuttamaan ilman suurempaa pääomaa. Suurempaan lehteen olisi varaa, jos meillä olisi materiaalia.

Kaiken tämän johdosta haluaisin esittää teille muutaman pyynnön. Kuullessanne perättömiä huhuja SRP:stä, tappakaa ne alkuunsa totuuden kylmällä valolla. Kertokaa pelikavereillenne yhdistyksestä, lähetäkää omia juttujanne ja piirustuksianne. SRP on vain sitä, miksi me sen yhdessä teemme.

Mikko Kurki-Suonio
Hallituksen sihteeri

P.S. Seuraavaan ja samalla ensimmäiseen varsinaiseen vuosikokoukseen ei loppujen lopuksi ole niin hirveän pitkää aikaa, ja tällä kertaa kuuluu muodollisuuksiin mm. hallituksesta äänestäminen. Nykyistä hallitusta hieman vaivaavat muunmuassa maanpuolustusongelmat, eli tuo varusmiespalvelusaika, joten mietipä itseksesi: Olisiko sinussa ainesta vastuulliseen luottamustehtävään Suomen Roolipeliyhdistyksen hallituksessa?

RiimuTaulu

Maxx-O-NNN-6 on taas remmissä pikkujuttuineen, joilla toisinaan on jopa jotain totuus pohjaa!

SRP kesätapahtuma

Me teemme toisinaan virheitä, mutta emme pelkää myöntää niitä! Emmehän? No, joka tapauksessa kesähappeninki oli osanottajamäärältään jonkinmoinen floppi, eikä sääkään oikein suosinut ulkoilma-aktiiviteetteja, taivaalta kun tuli vettä kuin aisaa ja aika viileääkin kyllä oli. Paikalle kuitenkin saapui joukko uskollisia jäseniä hallituksen ydinryhmän ohella, joten ei nyt tuota voine ihan hukkaanheitetyksi laskea... kuulimmehan paikalla mm. GoG:n projekteista varsin mielenkiintoista juttua, joka myös herätti henkeä keskustelua. Järjestelyssä oli kieltämättä myös kyllä omat heikkoutensa, vähäisin joista ei ollut painoon juuttunut lehti tahi suserajan takana sijainnut tapahtumapaikka, jonne löytäminen oli enemmän kiinni onnesta kuin suunnistajan lahjoista. Otamme oppia ja yritetään ensi vuonna uudestaan.



Pjalanxin Herrat aiheuttaa päänsärkyä

Yhdistyksen postipelissä, Pjalanxin Heroissa on jo täydet kolme peliä pöyrimässä täyttä vauhtia ja lisää pelaajia tulee koko ajan. Tilannetta kommentoi vetäjä "Mii en tiä mistään enää mitään" M. Kurki-Suonio: "AAAAAAAAARRRRRRRRGGGGGGGGGGHHHHHH!!" Pelasta siis tuo uhanalainen laji, yhdistysaktivisti, ja vedä sinä edes yhtä postipeliä, jottei urhoollinen pelinkeksijä aivan tyystin huku vuoroselosteisiin. Kuten viime numerossa todettiin, vaatimuksina on vain PC-kone ja printeri sekä n. tunti aikaa per viikko. Ylläpidon anteeksipyyntö kaikille, joille hienoinen tietokonehäiriö aiheutti vaivaa. Syynä yksinkertaisesti oli ylikuormitettu rähmänäppi ja puuttuvat varmuuskopiot.

Palautetta ja muuta pupinaa

Galluppeja tuossa palauteltiin ihan kiihittävästi ja kohtapuolin voimme julkaista yhteenvedon jäsenistömme tarpeista. Mutta silti: me kaipaamme jatkuvasti palautetta jäseniltä: kehuja, haukkuja, ideoita. On äärettömän tärkeää tietää juuri teidän mielipiteenne meidän toimistamme, teidän kova sananne siitä, mitä me teemme päin mäntyä ja vähän muutakin, mutta tämä on sentään perhelehti. Siis ennenkuin teet RiimuKivestäsi takansytykettä, tartu kynään tai puhelimeen ja kerro monivivahteisesti mielipiteesi viimeisimmistä koheluksistamme.

Me vastaamme mielellämme myös kysymyksiin, mutta mieluummin liitä puhelinnumerosi, sillä huomattavasti mieluummin ja helpommin setvimme ongelmanne puhelimitse. Kirjeen kirjoittaminen on aina oma vaivansa vaikka mukana olisikin ollut

palautuskuori, ja peruslaiska tyyppi (lue: hallituksen jäsen) useammin ehtii hukata muistilapun ennen kuin ryhtyy kirjoittamaan vastauskirjettä.

RiimuKiwi kaipaa myös juttuja! Vastoin yleistä harhaluuloa RiimuKiwi-materiaalilla ei ole lakisääteistä minimi kurki-suoniosuusastetta (vrt. TV:n kotimaisuus-astelaki), joten pikaisesti kaikki jutun tekijät, piirtäjät ja muut toimeen. Luonnollisesti kaikki käy (melkein ainakin), mutta esimerkiksi hyvistä AD&D/D&D-artikkeleista on pulaa, eikä sana esim. MERPistäkään pahaksi olisi. Jos pystyt hoitamaan itse juttusi kuvituksen, tuplasti parempil Mistä mieleeni tulikin, että kaipaamme "tilausartistia", eli piirtäjää, joka raapustaisi tilausten mukaan "Minä en osaa piirtää edes suoraa viivaa" Kurki-Suonion artikkeleihin kuvitusta. Suosittuminen ei tosiaanakaan tarkoita mitään 24 tuntia/vrk piirustusten parissa (ellet sitten ole todella hidas piirtäjä), vaan ihan silloin tällöin näpertelyä, kun uninen ääni puhelimesta mumisee: "...ja sit kans semmone trakoni ja fajjopool kans, juu nou..."

Hups!

Aiemmin mainitusta lehden painoon juuttumisesta johtuen viime numerossa julkistetun skenariokilpailun kilpailuaika oli lievästi ilmaistuna hieman lyhyt, minkä

seurauksena saimme päättää huimaavat kaksi ehdotusta. Niinpä tästä kilpailusta nyt on poistettu aikaraja tyystin, takaisin kynänvarteen vain kaikki. Kilpailu julistetaan päättyneeksi, kun olemme saaneet riittävän määrän ehdotuksia ("riittävä" vrt. "tilannenopeus", tieliikennelaki).

Haaste

Nordic's Urban Elf Archers on muodostanut futisjengin ja etsii nyt vastustajia vaikkapa ystävyysotteluun tuossa kevät-puolella. Kiinnostuneet voivat ottaa yhteyttä osoitteeseen:

FC ELF
PL 47
36201 KANGASALA

Yleisön pyynnöstä...

...perustimme osto-myynti-ryöstö-palstan, mutta huolimatta ko. palstan toivojien lukuisuudesta, ei tänne ole tippunut kummempin ilmoituksia. Kerrattakoon siis, että tämä oiva tilaisuus päästä eroon vanhoista romuista tarvikkeista on ihka ilmainen ja yhtä lähellä kuin lähin posti-laatikko.

Kumpula avattu taas

Kumpulan nuorisotalo on avattu jälleen ja SRP:n aika on tavan mukaan sunnun-



taisin klo 14:00-18:00. Paikalle voi saapua pelaamaan, juttelemaan, kuuntelemaan hallituksen torinoita tai vaikka kuristamaan postipelin pitäjää, kun se taas sotki sun komentosia.

Ilmaiskrääsät

Jälleen uusi palvelu jäsenille. Olemme tehneet AD&D 2nd Edition taikalistat, jotka ovat saatavilla ilmaiskrääsänä, sillä möinen värkki olisi syönyt kohtuuttoman paljon tilaa lehdestä. Täydelliset setit uskollinen jäsen saa lähettämällä nk. palautuskuoren postimerkkeineen meille. Me saamme ne kyllä ihan minkä kokoiseen kuoreen tahansa tungettua, mutta jälki on sitten sen mukainen, joten riittävän suuri kuori olisi kanssa poikaa. Tavalinen 1,90 mk merkki riittää, ellei postimaksuja ole taas nostettu. Joka jäsenelle lähetetään vain yksi sarja listoja, ainakin näin alkuun, joten turha pyytää puhelinluettelollista niitä. Listat ovat taattua kotimaista laatutyötä ja väittämän mukaan nk. "Official"-versioita paremmat, mene ja tiedä. Meidän puolestamme saat kopioida niitä sydämesi kyllyydestä.

Suunnitteilla on myös muuta vastaavaa "krääsää" jakoon, joten lähettäkääpä ideoitanne ja mielipiteitänne. Hallituksen mieleen tulivat ns. floorplanit ja hahmolomakkeet, ja valmiit NPC:t. **Huom!** idea krääsän liittämisestä automaattisesti lehden mukaan ei valitettavasti toimi, sillä se syö suorassa suhteessa lehden sivuja, eikä möinen tilankäyttö olisi ihan rehtiä muiden pelien pelaajia kohtaan, eihän?

Maailmalla tapahtuu

Joku väitti, että Riimukiwi on "hieman" ajastaan jäljessä, mikä kieltämättä onkin jossain määrin totta lähinnä ilmestymiskataulusta johtuen. Tämäkin juttu kun kirjoitetaan ainakin 5-6 viikkoa ennen julkaisua. Kuitenkin yritetään edes:

GDW on julkaissut uuden roolipelin ni-

mellä Space 1889. Laitoksen hintaa en tähän nyt saanut (ks. juttu pelifirmoista) katalookien puutteellisuuden vuoksi. Kuitenkin voin ihastuksella todeta, että kerrankin joku on keksinyt jotain uutta! Varsinaiseen pelimekanismiin minulla ei ole ollut mahdollisuutta tutustua, mutta pelin tausta on erittäin kiehtova - Scifi peli vuonna 1889. Hurmaavalla tavalla pelissä puhutaan sen aikaisista puppu(?) teorioista, kuten eetteristä universaalina väliaineena, kivenkovina tosiasioina. Juuri tämä hyöryajan teknologian ja imperialismin sekoitus avaruusmatkailuun on pelin kiehtovimpia piirteitä. Pelin oheistavikkeitä on saatavissa, joukossa mm. 25 mm figureja "Victorian Adventurers". SRP:n mallikappaleesta figuasiantuntijamme toteaa näiden olevan erittäin hyvin tehtyjä ja yksityiskohtaisia pienoismalleja, jotka sopivat hyvin myös muihin ajan peleihin, esim. Call of Cthulhun Gaslight-versioon. No, ehkä lempifiguani, juuri sopivan julman näköistä Martian Hill Nomadia, lukuunottamatta ainakin. Samoin saatavilla on sarjan muita settejä, Soldiers of the Queen, Legions of Mars ja Kraag Warriors, ilmeisestikin samaa hyvää laatua.

Space 1889 -sarjaan kuuluu myös sisarpeleinä lautapelit Sky Galleons of Mars ja Ironclads and Ether Flyers. Ensimmäinen mainittu on ihan kiva peli sellaisenaan ja tarkempi arvostelu löytyy tästä tai seuraavasta Riipparin numerosta.

AD&D Second Edition on jo ns. pelattavassa kunnossa, eli sekä pelaajan-, pelinjohtajan- ja hirviöopuksia on saatavilla. Toimiva kokonaisuus maksaa n. 300,- eli aika paljon. Vanhoja First Edition kirjoja sen sijaan löytää nyt vielä alennushinnoin, joten niiden hankkiminen voisi olla perin viriili idea, ennen kuin TSR ehtii painaa niistäkin 2nd Edition versiot ja nostaa hintaa.

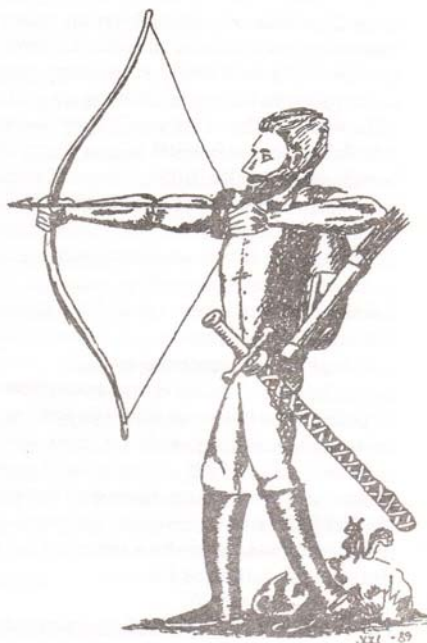
TSR on myös työntänyt jakoon ilmaislehtisen, jossa selitellään vaihtoa 2nd Edi-

tioniin. Tämä on kyllä nyt hieman jäljessä ajastaan, sillä se on tarkoitettu ilmestymään PHB:n kanssa "petaamaan" asiakaskuntaa. Allekirjoittanut skeptikkokin tuli vilkaisseeksi muutoksia oman nojatuolin rauhassa hieman tarkemmin. Systemi on tosiaan huomattavasti siistitty ja järjeistetty, esimerkiksi kokemussysteemi on nyt roolipeliin sopiva, eikä vanhan Hack 'n' Slash tietokonepelikokemuksen kaltainen. Faneille varmasti rahanarvoinen hankinta tämä 2nd Edition.

Games Workshopilla on uskomattomat resurssit tukea pelejään, kun he sille päälle sattuvat. Warhammer 40,000 -perheeseen kuuluu nyt jo varsinaisen pelin lisäksi myös Space Hulk-, Adeptus Titanicus- ja Space Marine- sisäpelit, joista kaksi jälkimmäistä ovat ns. Epic-skaalan pelejä, mikä tahtoo sanoa että niiden figujen maalaminen vaatii erittäin tarkkaa kättä ja hengityssuojaa. Mikroskooppiset figut löytävät tiensä helposti muutenkin esim. pikkusiskon suihin, joten järin ihastunut en ole ideaan. Julkaisuasuu peleissä kieltämättä on GW:n tavallista korkeaa tasoa. Adeptus Titanicus ja Space Marine ovat ns. yhteensopivat, mikä minusta haiskahtaa peiteltyä "osta molemmat" -tempulta, mene ja tiedä.

GW on myös liittynyt ns. pelikirjallisuuden julkaisijoihin uusilla Warhammer-sarjan kirjoillaan. Kyseessä ovat siis tuttuihin Warhammer-maailmoihin sijoitetut pokkarit. WD:ssä ollut näyte (koko lehti tuntuu nykyään olevan näyte GW:n tulevista julkaisuista) vaikutti ihan hyvältä - ei mitään huipputasokasta, mutta hyvää viihde- ja idealukemista kummiskin. Hinta 4.99 punttaa vain tuntuu vähän korkealta pokkarille, mutta aika näyttää...

Citadel sylkee ulos figuja uskomatonta vauhtia, mutta mielenkiintoisimpia "uutuuksia" ovat uudet muovipakit ja -hevoset. Muovihevoset ritareineen ovat todella nerokas idea! Kerrankin oikean kokoisia koneja rehtiin hintaan entisten kääpiö-



ponien tilalle. Toivottavasti pian tulee myös muita ratsastajia kuin ritareja (Onhan niitä Imperial Guard ja Commissar-ratsastajiaakin, mutta ne ei oikein fantasiaan sovi...). Yhden koni+ratsastaja kokonaisuuden hinnaksi tulee 8-10 mk ostopaikasta riippuen, eli aika halpaa näin figumittapuun mukaan. Muovisettejä tunnetun Plastic Space Marinesin tyyliin on saatavissa myös Imperial Guard, Space Dwarfs ja Fantasy Army -setteinä. Lisäksi saatavilla on myös vastaava Skeleton Army -pakkaus, todella oivallinen tapa muodostaa halpa ja monipuolinen Warhammer-armeija, jos hermosi kestävät 40+ luurangon maalauksen. Kuumeisesti vain odotan muovisia ihmisiä! Kyllä, kaikenkarvaista muuta saa armeijan pohjaksi halvalla muoviversioina, mutta joka pelin perustaa, ihmisiä ei. Toivottavasti pian saapuu Medieval Fighters tai vastaava paketti.

Uusi Geo-Hex -niminen firma on tehnyt vääntänyt markkinoille nimeään kantavan laattasetin, joka palvelee oivallisesti esim. tabletop -pelin alustana. Laattoja on saatavilla sekä ruoho- että aavikkoversioina, erilaisilla tienleveyksillä ja jopa valmiilla hexaruudutuksella. SRP:n koe-erä (arvata kuka nimeltä mainitsematon hallituksen jäsen on taas "pa" hetkellisen päähänpiston takia) oli nähtävissä pikkujouluissa. Onneksi tuli ei sentään ole katsonut sitä ruohon salakuljetukseksi. Kamaa ei vielä Suomesta saa, ja se maksaa kieltämättä suuremmissa erissä hunajaa, mutta loppujen lopuksi ei vastaavan tasois- ta pelialustaa halvemmallaakaan saa, min- kä kaikki pienoisrautatieharrastajat voivat todistaa. Jos riittävä määrä jäseniä osoit- tautuu kamasta kiinnostuneeksi, voinem- me järjestää yhteistilauksen, jolloin hinta muodostunee hieman halvemmaksi ja va- linnan mahdollisuus kasvaa.

FASA on vääntänyt BattleTech-maailman- sa taustat uusiksi Warrior-trilogian pää- töksen seurauksena. Hieman huterilta tun-

tuvat syyt moiseen äkkikäännykseen ja etenkin uuden tilanteen realismi on kuin tuulesta temmattu juttu. Lieneekö syynä vain keksiä uusia taustakirjan ai- heita, kun vanhat tuli käytettyä loppuun?

Suomen markkinoilla miellyttävä yllätys: Ace Games julkaisee tänä syksynä uuden suomalaisen roolipelin, RAPIERin. RA- PIER eli Role Adventure Playing In Elven Realms on keskiaikaisfantasiapeli, joka sijoittuu haltijavaltakuntaan. Pelissä ker- rotaan olevan vapaa hahmonluonti ja hel- pot magia- ja taistelusäännöt, pelin yleinen vaikeustaso jossain D&D-MERP -akse- lilla. Peli sisältää myös runsaasti tausta- materiaalia haltijamaista. Suunnittelijoi- na ovat olleet Nordic ja hänen haltija- porukkinsa. Ensi Riimukiwessä toivon mukaan on erikoisraportti aiheesta.

Hatara muistini ei paljasta tähän hätään muuta, joten ensi kertaan niiden kanssa. Maxx-O-NNN-6 lopettaa raportin.

Kuka mitä häh?

Selvennyksenä hieman SRP slangia:

sräppäri	SRP:n jäsen/muu edustajahulttio
Riippiari	RiimuKiwi, myös Riippakiwi, Liitukiwi
riippiari	riippukansio, ei kuulu joukkoon
perhelehti	julkaisu, jossa ei sovi sanoa mitä mieli tekisi, ks. Riippiari
Hallituksen kokous	yleinen juttutuokio
Banana Split	kuluu paljon hallituksen kokouksissa
Cafe Moria	kahden edellisen yleinen sijainti
nakki	kiva homma, joka yleensä unohtuu ensi kokoukseen asti
rekkapaprut	läjä papereita, joissa paljon "Ehdottomasti palautettava" leimoja
bumerangi	ks. rekkapaprut
yhteistyö valtion	
virastojen kanssa	ks. Kodin Lääkärikirja, "migreeni"

SRP raportoi

FinnCon 89

Mikko Kurki-Suonio

12.-13.8. pidettiin Helsingin Vanhalla Ylioppilastalolla suuri suomalainen Science Fiction tapahtuma, jonka järjestämisestä kunnia kieltämättä kuuluu Helsingin SF seuralle, HYSFK:lle ja HYY:lle itselleen. "Alina ajan tasalla-SRP" oli myös paikalla muutenkin kuin tölöstelevän katsojan osassa.

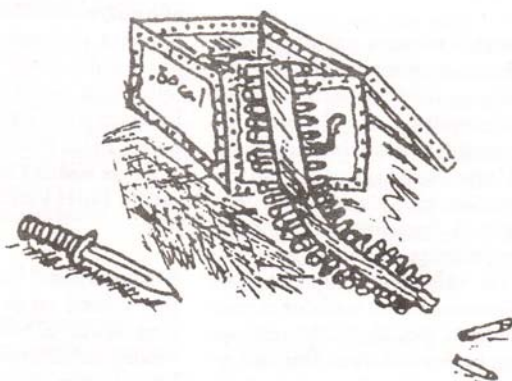
Ensinnä tulee mainita, että oman esitely- ja pelipöytäamme hoito vaati sen verran hallituksen vähäisiltä reserveiltä, ettei tullut tilaisuutta muuten kovin tarkkaan tutkailtua. Näinollen voinkin tässä lähinnä kertoa omasta osuudestamme tapahtuman onnistumiseen.

Meille oli ystävällisesti varattu pöytä, vaikka otimmekin kieltämättä hieman myöhässä järjestäjiin yhteyttä. Kiitos heille kuitenkin yhteistyöhalukkuudesta. Järjestettyä kamamme pöydälle kaivoimme esiin ensimmäisen ns. demopelin, Dark Futuren. Pelin helppouden osoittaa, että pelin ensimmäistä kertaa nähneet paikallaolijat, hal-

litus mukaanlaskien, pian jo pyyhälsivät pitkin maanteitä aseet räiskyen kuin paremmatkin Mad Maxit konsanaan. Yleisöä kertyi katsomaan moista kummajaisista ja muutama rohkea ylti yhtymään maantierosvojen ja psykopaattimurh... siis yksityiskyttäen hurjaan taistoon.

Emme me toki koko viikonloppua kumin (ja vähän muunkin tiellä liikkuvan) polttamiseen käyttäneet. Siirryimme hieman myöhemmin muihin peleihin ja erääksi suurimmista vetonauloista muodostuikin Talisman, tuo GW:n klassinen lautapeli, joka keräsi yleisön joukosta huimasti osanottajia mammuttimaiseen kamppailuun kuningaskunnan kruunusta.

Mediakin oli jossain määrin kiinnostunut meistä. Tarkkasilmäisimmät saattoivat huomata mm. hallituksen jäsenten uljaita piirteitä kymppin uutisissa tahi seuraavan maanantain Hesarissa. Tuttuun tapansa tiedotusvälineet tosin unhoittivat mainita kuvan aiheen, ts. mitä hihhuleita siinä tällä kertaa hyppi.



SRP raportoi
Val Winship's
Medieval Jousting Tournament

Mikko Kurki-Suonio



Tässä kesäaikaan Suomessa vieraili englantilainen turnajaisnäytösryhmä antamassa esityksiään ympäri maata. SRP:n "aina yhtä valpas" toimittaja oli paikalla. Kamera tosin unohtui kotiin...

Jokatapauksessa onnistuin pitkällisen harhailun jälkeen täydentämään Helsingin maantiedon tuntemustani vanhan ja luotettavan HKL:n linjakartan avulla, ja peräti löysin paikalle! Ohjenuora 1: Jos tunne paikkaa, et voi lähteä liian aikaisin. Lisäksi kamera oli jäänyt kaikessa kiireessä kotiin, joten ah-niin-selkeitä kuvia ei valitettavasti ole.

Turnajaisnäytös oli noin kaksituntinen, eli kuudenkympin pääsymaksulle (lapset ja opiskelijat luonnollisesti halvemmalla) kyllä riitti vastinetta. Koko näytös virvokkeiden myyntiä ja kovaäänisiä lukuunottamatta oli järjestetty keskiaikaisten turnajaisten malliin, aina yleisön puhuttelemiseen termillä "peasants of Helsinki" asti. Yleisön joukosta poimittiin runsaasti enemmän tai vähemmän vapaaehtoisia avustajia toimimaan mm. sotilaina ja mestattavina. Pääsipa joku Big Might -niminen nuorukainen hovineidoksikin. Ohjelma sisälsi monenmoista taistelua eri aseilla ja

tietysti monia ratsastustaidonnäytteitä. Esiintyjät ovat ainakin harjoitelleet hevosen selästä tippumisen hyvin.

Yleisesti ottaen erittäin korkeatasoinen ja mielenkiintoinen esitys. Hieman minua tosin pääsi häiritsemään vankkana hardwarefanina tietty muovi-look ja taistojen näytösmäisyys, mutta tuo lienee varsin ymmärrettävää olosuhteet huomioon ottaen.

Mutta onko koko iltapäivähuvista mitään hyötyä näin roolipelimeleissä? Eikö tämä ole siinä suhteessa hieman tyhjä kupla, niin sanoakseni? Itseasiassa ei suinkaan. Keskiaikaisroolipelin (kauhea sana) pelaajille esitys on erittäin hyödyllinen kokemus. Etenkin yhdessä oikean sävyisten sääntöjen, kuten esim. Harkwoodin (ks. arvostelu tässä numerossa) kanssa se auttaa luomaan juuri oikean turnajaistunnelman peliisi noita ritarieloa kohokohtia varten ja antaa sisäistä tuntua kamarineidin elämään. Must kaikille Pendragonin pelaajille.

Kiinnostuitko? Valitettavasti tätä lukiesasi ryhmä on jo ties missä päin maailmaa. Mutta ei hätää, he palaavat kahden vuoden kuluttua kesällä Suomeen, eli Elon laskuopin mukaan vuonna 1991.

Kootut Selitykset

Osa I

Mikko Kurki-Suonio

Miksi te teette näin ettekä noin? Miksi SRP:n tapahtumissa pelataan (yök) lautapelejä? Miksi tänään oli taas kaalikeitto? Ei hätää, Maxxon on lähellä...



Vakavasti ottaen, tämä on palsta, jota en haluaisi kirjoittaa. Vielä vähemmän haluaisin siitä kehittyvän vakituisen palstan. Meidän toimintaamme kritisoidaan. Ehkä minä olen liian herkkähenkinen, mutta on kyllä

aihattakin sapettaa, kun joka tuutista tulee naamalle ennakkoluuloja, väitteitä pohjaa vailla sekä muuta syytöstä ja mustamaalausta. Todennäköisesti suurin osa nurisijoista ei ikinä lue tätä, sillä tyyppillinen nurisija ei katso meitä tukensa arvoiseksi, lukee kaverin Riimukiwen jos olenkaan lukee, ja pummautuu happenin-keihin keksiäkseen valittamisen aihetta sekä laukoo kommentteja perehtymättä taustoihin lainkaan. Mutta minulla on tämä tunne, että tämä juttu täytyy kirjoittaa - vaikka vain itseni takia.

Sitä sun tätä...

Nurinan aiheena on ollut mm. SRP:n

politiikka eri tapahtumissa eli tarkemmin: Miksi roolipeliyhdistys pelaa lautapelejä? Koska minä olen yhdistyksen johtava achteriinmonottaja mitä tapahtumiin ja toimintaan tulee, syy on yksinomaan minun. Yhdistyksen nimi periytyy muinaisilta ajoilta, eikä minusta siihen kannata liiaksi tuijottaa. Minä järjestäisin samanlaista ohjelmaa vaikka nimi olisi Takamäkkylän Kuviokelluntaklubi.

Siis roolipeliyhdistys ei ole yksinomaan omistettu roolipeleille - eiväthän roolipeliliikkeetkään ole poistaneet hyllyistään lautapelejä, figureja, kirjoja... Minun mielestäni roolipelaaja on todennäköisesti tietämystyyppinen henkilö. Poikkeuksikin toki on, mutta tyyppillinen roolipelaaja on myös kiinnostunut fantasia- ja Sci-Fi-kirjallisuudesta, figuista ja sopivan väkivaltaisista lautapeleistä. Eikä tämä perustu pelkkään ahtertuntumaan, siksi juuri me kaikenmaailman kyselyitä järjestämme. Minä yritän suunnata ohjelman roolipelaajille, aivan kuten liikkeen valikoima ei ole suunnattu roolipeleille vaan niitä harrastaville henkilöille.

Roolipelejä pelataan huvin vuoksi. Jos sinusta näin ei asia ole, olet ymmärtänyt jotain pahasti väärin. Siksipä uskonkin, että roolipelaaja osaa arvostaa hauskoja ja hänen mielenkiintopiiriään läheltä liippavia lautapelejä tapahtuman ohjelmassa.

Siis ohjelmassa ei ole lautapelejä koska minä väittäisin niiden olevan roolipelejä, vaan siksi että minä väitän niihin olevan

kiinnostusta - minkä pöydän ääreen tarttuneiden pelaajien määrän pitäisi oikeaksi todistaa. Mitä sitten roolipeleihin tulee: Minä joudun ilmeisestikin toimimaan tietyissä rajoissa. En tiedä, eivätkö arvostelijat todellakaan osaa ajatella niitä, vai unohtavatko he ne tahallaan.

Aktiivisuus on yllättävä rajoite. Roolipelin vetäjää tapahtumaan saa hakea kiven alta ja kirveen kanssa. Kiitos kuitenkin Krisille, Towolle ja GoG:n jengille, jotka uskalsivat hommaan lähteä. Ilmeisesti on sitten helpompaa istua suon laidalla ja sadatella että miksi peltoa ei synny, kuin itse tarttua kuokkaan. Haluan kuitenkin muistuttaa, että me emme olisi tässä, ellei nykyinen ns. ydinryhmä olisi mennä vuonna tarttunut kuokkaan - ja pitänyt siitä kiinni alkuvaikeuksista huolimatta.

Seuraava rajoite on oikeastaan kaksi: roolipeliin imago ja pelit itse. Roolipelaaminen on parhaimmillaan jatkuvana episodina, pitkäjänteisesti kehitetyllä hahmolla pelattaessa mielekkään todentuntuisessa maailmassa. Minusta on tosi tyhmää saada käteen hahmolomake ("Jaha, minä olen tämä."), istua pöytään ja lähteä lähimpään monttuun listimään örkkejä kerallasi liuta ventovieraita hahmoja. Tunkemalla ihmisille valmiit hahmot ja lähettämällä heidät kertalaakiseikkailulle on pirun vaikea saada aikaan kunnon roolipeliä - useimmiten homma meneekin hack'n'slash -temppuiluksi. Samantien voisin melkein roudata paikalle kannettavan mikron ja laittaa Temple of Apshain pyörimään siihen. Missä roolipeliin imago astuu kuvaan. Tapahtumissa on aina ihmisiä, joille roolipelit ovat

tuikituntemattomia. Enkä minä halua antaa ihmisille kuvaa, että roolipelit ovat jotain hack'n'slash -moskaa, jossa vain hypitään luolissa ja likvidoidaan ököjä. Eräs mielenkiintoinen seikka on myös näytävyyks. Roolipelaaminen on tosi tylsää katsottavaa - siihen pitää osallistua. Tapahtumassa haluan kiinnittää ihmisten huomion meihin, eikä pöydän ääressä juttelevalle porukalle (= roolipelaajaporukalle pikasilmäyksellä vilkaistuna) ole siihen aivan omiaan - ties miksi ohralietefilosofiiksi meitä luultaisiin. Sen sijaan värikkäät figut ja näytävä pelialusta

yhdistettynä helposti tajuttavaan peli-ideaan ei pelkästään vedä katsojaa pöydän ääreen vaan myös pitää hänet siinä, kenties saa jopa osallistumaan seuraavaan peliin.

Kun tähän vielä lämmittää aikarajat, materiaalityylirajat ja tilarajat päälle, on järjestäjän päänsärky valmis.

Minä voin olla väärässä, mutta olen toiminut niin kuin olen oikeaksi katsonut. Kenties roolipelaajat ovat kiinnostuneita vain ja ainoastaan roolipeleistä ja pelaavat niitä jostain mystisestä syystä otsa rypyssä, odottavat että kaikki tehdään heille valmiiksi, eivät arvosta hyvää roolipeliä tarpeeksi

pitääkseen sen sellaisena (tai sitten heillä on tyystin eri idea hyvästä roolipelistä kuin minulla), pitävät hack'n'slashista ja suorastaan rakastavat levittää ihmisille kuvaa roolipelaajista (siis itsestään) hurukkoina ja saatatan palvojina. Siinä tapauksessa saatte kernaasti monottaa minut hallituksesta ja kaikista muistakin vastuutehtävistä.



Tietokoneroolipelit

Ville Soininen

Tässä artikkelissa käsitellään lähinnä tietokoneelle sovitettuja fantasia-aiheisia roolipelejä. Pelin esittelyn alussa mainitaan konemerkit, joille

pelin on saatavana ja valmistusvuosi. Lisäksi mainitaan kirjainyhdistelmä, joka osoittaa mihin luokkaan peli kuuluu.

Luokat:

- S = Strategiaa, pelin taistelut ovat yksityiskohtaisia.
- T = Toimintaa, pelin taistelut vaativat hyviä refleksejä.
- M = Magiaa, pelissä on taikasysteemi.
- K = Keskustelua, pelissä on mahdollisuus keskustella muitten olentojen kanssa.
- A = Arvoituksia, mukana on myös sivujuonia.
- H = Hahmolokat, pelaaja voi valita ammattinsa.
- R = Rodut, voi pelata haluamaansa rotua.

ULTIMA I-V

Applet, C-64, Atarit, IBM PC, Amiga, Spectrum, Amstrad
VV: 1982?-1988
Luokka: S, M, K, A ja H

Ultimat ovat roolipelejä jotka perustuvat Britannia nimiseen fantasiamaailmaan. Aina uuden pelin ilmestyessä Britannia on kuvattu yhä tarkemmin ja sinne on ilmestynyt uusia kaupunkeja, luolia ja saaria. Grafiikka on osissa I-IV melko heikkoa, mutta osassa V grafiikkaa on paranneltu huomasti, esim. luolat jotka aikaisemmissa osissa on kuvattu viivagrafiikalla ovat viitosessa moniväri grafiikkaa! Ultimoissa on yleensä jokin päätehtävä jonka ohella on monia sivujuonia. Peleissä on yrtteihin perustuva taikajärjestelmä, joka on erinomainen. Taistelut käydään erillisellä taistelukartalla, jossa näkyvät hyvät, pahat ja rumat (elleivät ole näkymättömiä!)

Kaikissa sarjan peleissä on erinomaisen monimutkainen juoni ja pelien läpipelaamiseen tarvitaan useita viikkoja. Sillä esim. osassa V on yli 200 henkilöä joiden kanssa voi ja täytyy keskustella, koska kaikki tietävät jotakin mielenkiintoista! Todella suosittelava ostos jokaiselle tietokoneen omistajalle roolipelifanaatikolle.

PHANTASIE I-III

Apple, C-64, Atari ST, IBM PC, Amiga
VV: 1984?-1987
Luokka: S, M, H, R

Phantasiet ovat strategiapohjaisia roolipelejä, joissa taistelemineen on päätarkoitus. Hyviä puolia ovat rotujen monipuolisuus (15) ja ammattien määrä (6). Hyvää on myös mahdollisuus lahjoa, pelotella tai uhkailla vastaan tulevia önstöjä. Runequest-maisesti laitettut osumakohdat ovat myös mielenkiintoinen uutuus. Taikasysteemi on keskinkertainen ja vähän turhankin tehokas. Erilaisia monstereita on monta kymmentä. Suuria heikkouksia ovat: kaikkien kaupunkien samanlaisuus, tunnelien heikko toteutus ja keskustelumahdollisuuksien puute. Taisteluunkin kyllästyy ajan kanssa. Strategiapeleistä kiinnostuneille.

BARD'S TALE I-III

Atari ST, C-64, Amiga, IBM PC
VV: 1985-1988
Luokka: S, M, K, R, H

Bard's Tale eroaa Ultimoista ja Phantasieista, koska siinä tapahtumat näkyvät seikkailevan ryhmän silmin. (Jälkimmäisissä seikkaillaan kartalla.) Muuten Bardin höpinät on keskinkertainen roolipeli velhoineen ja taistelijoineen, eikä siinä

ole liiemmäti uusia ideoita.
Keskinertaisuuden huipentuma.

DUNGEON MASTER
Atari ST & Amiga
VV: 1987
Luokka: T, M, H, R

Dungeon Master mullisti roolipelien kärkeä. Siinä on loistava magiasysteemi, tietokoneroolipeleistä ylivoimaisesti paras grafiikka, runsaasti erilaisia petoja, monipuoliset hahmot, paljon eriskummallisia aseita ja taikaesineitä sekä oivallinen taistelujärjestelmä. Pelin tarkoituksena on tunteissa samoillen päästä alimmalle luolatasolle ja tuhota ilkeä velho. Aluksi muodostetaan neljän hengen ryhmä parista kymmenestä iloisesta veikosta. Toiminta on kuvattu ryhmän silmin ja taistelussa voi tehdä joka aseella erilaisia iskuja. Ensimmäistä kertaa pelatessa on hauska törmätä muumioon, joka loistavasti animoidusti huijaa käsillä ja karjuu karmivasti! (Varo ettei volyymi ole kovalla, sillä äitisi voi saada slaagin...) Jokaiselle ST:n ja Amigan omistajalle pakko-ostos.

Advanced Dungeons&Dragons: POOLS OF RADIANCE
Atari ST, Amiga, C-64 & IBM PC
VV: 1988
Luokka: S, M, K, A, H & R

Hyvin toteutettu AD&D roolipeli, jossa uutuutena on täydellinen joystick-ohjattavuus. Kolmiulotteinen grafiikka on samanlaista kuin Bard's Talessa, mutta pelin keskuksena toimivasta kaupungista poistuttaessa siirrytään Ultimasta tuttuun karttamoodiin, kuten taisteluissakin. Plus-saa on myös mahdollisuus muokata uljaat taistelijansa haluamansa näköisiksi. Hyvää on myös sankarjoukkoon (6 henkeä) jätetty tila kahdelle NPC-hahmole. Miinuksiksi voitaisiin mainita tasojen vähäinen määrä ja pelin helppous. Erinomainen ostos ensikertalaiselle ja kokeneemmallekin pelaajalle.

Advanced Dungeons&Dragons: HEROES OF THE LANCE
Amiga, Atari ST, C-64, Amstrad, IBM PC, Spectrum
VV: 1988
Luokka: T, M, H & R (Ei valinnanvaraa)

Taistelupeli, joka perustuu ensimmäiseen Dragonlance kirjaan. Pelin ideana on etsiä Mishkalin levyt lohikäärmeitten tuhoamasta Xak Tsarothin Kaupungista ja siinä sivussa nitistää eräs musta lohhari. Pelin toteutus on onnistunut mielestäni melko hyvin ja petojakin on runsaanpuoleisesti. Heikkoutena on ainakin PC-versiossa pelin outo tiltaaminen, kun tikkua innostuu rumputtamaan liian ahkerasti. HotL ei oikeastaan ole roolipeli, mutta pelin aihe sai minut ottamaan sen tähän juttuun mukaan. Ainakin Amiga ja Atari ST versiot ovat suositeltavia.

Advanced Dungeos&Dragons: DUNGEON MASTERS ASSISTANT
Amiga, Atari ST, IBM PC & C-64
VV: 1988
Luokka: AD&D luolamestarin apuohjelma

Omasta puolestani en ainakaan pitänyt tästä AD&D:lle suunnitellusta pelinjohtajan apuohjelmasta. Ohjelma järjestää erilaisia kohtauksia AD&D roolipeliin, mutta mukana on liian vähän NPC-hahmoja ja hirviöitä. Pelin heikkoutena on myös kohtausten samankaltaisuus ja yhteensopimattomuus. Jokainen keskinkertaisella mielikuvituksella varustettu pystyy parempaahan. Osta vaikka Ultima.

TIMES OF LORE
Amiga, Atari, C-64, IBM PC, Apple, Spectrum ja Amstrad
VV: 1988
Luokka: T, K, A, H

Ultimoiden tekijäfirman ohjelmoima toimintaroolipeli. Pelin tarkoitus on seikkailla kaaoksen uhkaamassa Alberethin valtakunnassa ja yrittää päästä kuninkaaksi kuninkaan paikalle. Huolimatta pelin saamista hyvistä arvosteluista en itse pidä

siitä, koska pelissä ei ole kuin muutamia hirviöitä ja se on epärealistinen. (Tapa veikko ja mene nukkumaan; seuraavana päivänä hän on elossa!!!)
Kelvannee ensimmäiseksi tietokoneroolipeliksi yksinkertaisuutensa takia.

QUESTRON I & II
Amiga, Atari ST, IBM PC & C-64
VV: 1986-1987
Luokka: S, M, K, A & H

Eräänlainen yksinkertaistettu Ultima/Phantasie. Pelit ovat sopivia niille, jotka eivät halua viettää seuraavaa kahta kuukautta tietokoneen ääressä Ultiman saloja ratkoen. Peleissä ohjataan vain yhtä hahmoa ja ne ovat nopeita pelata. Hyvin toteutettuja ja melko yksinkertaisia roolipelejä.

WAR IN MIDDLE EARTH
Amiga, Atari ST, IBM PC, C-64
VV: 1989
Luokka: S

War in Middle Earth on oikeastaan strategiapeli, mutta kun se sivuaa niinkin mielenkiintoista aihetta kuin Tarua sormusten herrasta, niin sitä ei voi jättää väliin. Kuten kaikki tietävät, pelin tarkoitus on heittää suurin sormus Tuomiovuoreen ja siinä samalla ohjailla haltioita, kääpiöitä, hobitteja, ihmisiä ja muita hahmoja. Varsinkin joukkojen siirrot ovat nopeita. Peli seuraa juuri sopivasti kirjojen juonta, ainostaan enttien poissaolo harmittaa. C-64 versio on oudosti toteutettu paljon muita koneita huonommin. Todella suositeltava roolistrategiapeli 16-bittisille.

HACK & NETHACK
Kaikille 16-bittisille.
VV: Alkuperä antiikkinen, uusin versio tältä vuodelta.
Luokka: S, M, H

Hack ja NetHack ovat loistavia merkkigrafiikalla toteutettuja ILMAISPELEJÄ!!! Pelien tarkoituksena on syvässä luolastossa vaeltaen etsiä Yendorin amuletti, ja

tappaa arviolta 10000 petoa. Pelit ovat todella monipuolisia, ja varsinkin NetHack on erinomainen.
Todella kannattava sijoitus.

Lopuksi olen laittanut pelejä joita olen pelannut korkeintaan pari kertaa. Ohessa on lyhyt selostus pelistä.

-Faery Tale
Tylsä, Times of Loren tapainen roolipeli.

-Legend of Blacksilver
Ulkomaisissa lehdissä kehuttu Ultima/Phantasie tyylinen peli.

-Deathlord
Japanilaistyylinen, vanhentunut.

-Alternative Reality-City
Pelattava, uudentyylinen.

-Alternative Reality-Dungeon
Edellisen jatko-osa.

-Legend of the Sword
Hieman tekstipelimäinen, suositeltava ainakin 16-bittisille.

-Moria
Merkkigrafiikkainen PD-peli, osta heti!!!

-Larn
Pätee sama kuin edelliseen.

-Rogue
Hackin alkumuoto.

-Hillsfar
Uusin AD&D peli. Arvosteluista päätellen kannattava ostos.

-Chaos strikes back
Dungeon Masterin jatko-osa, mukana hahmoeditori. Pakko-ostos!

-Wizard's Crown
Vanhentunut Ultima-plagitaatio.

-Eternal Dagger
Edellisen jatko-osa. Hieman kehittyneempi.

Noviisin nurkka: Hahmonluonti

Soturi

Mikko Kurki-Suonio

Eron Kelnolainen kohotti katseensa pergamentista hermostuneeseen alaiseensa. "Aika hyvä suunnitelma, itse asiassa paras näkemäni viisisanainen suunnitelma", hän aloitti. Jortti Ds'en katse kirkastui silminnähävästi ja hänen suupielensä venyivät lähes taivasiin. "Vaikka en henkilökohtaisesti olekaan erityisen ihastunut 'mennään sinne ja tapetaan kaikki' -suunnitelmiin, vaikuttaa se ainoalta mahdolliselta tässä tilanteessa", Eron huokaisi, "Ghyaxx on liian taitava meidän tavanomaisille tempuillemme... Mutta tähän suunnitelmaan tarvitsemme sotureita." "Ei hätää, oi kiitamestari, meillä on oivia tappelijoita ja muskelimiehiä omasta takaa aivan riittävästi", Ds'e aloitti innokkaasti. "Sitä rupusakkia, pahl! Minä tarkoitin Sotureita isolla ässällä. Hommiin siitä, poikal!"

* * *

"...Hyvä pallka, ei eläce-eduja, najhusket älkööt vaivautuko", Hacknslash lopetti hieman kangertelevan tavaamisen ja käännähti katsomaan toveriaan kyseleäkseen. Laiturin puolilähtö laudat narisivat uhkaavasti, kun läntisen maan mahtavin miekkamies¹⁾, Barbaari-Tero, kumartui ilmoitustaulun viereen ja repäisi itselleen siihen ripustetun pergamentin mahtavalla kourallaan. "Ehkä viimeinkin edes jotain haastetta", hän tuumi itseksensä harppoessaan kohti ilmoitettua kohtauspaikkaa.

¹⁾ (Toim. huom.) Itse asiassa Barbaari-Tero on myös läntisen maan mahtavin kirves-, rautanuija-, kelhäs-, veitsi-, pilkkipallo- ja hilparimies sekä aika haka myös monien muiden aseiden²⁾ käytössä, mutta teknisistä syistä johtuen käytämme lyhennettyä titeliä miekkamies.

²⁾ (Toim. huom.) Ase ei tässä yhteydessä tarkoita florettia. Floretti ei Barbaari-Teron mielestä ole ase vaan makkaratikka.

Tämän palstan ja sen seuraajien pääasiallinen tarkoitus on neuvoa aloittelevia roolipelaajia hahmonluonnissa. Monia uusia pelaajia hämmästyttää koko hahmonluonti prosessi, etenkin sellaisissa peleissä, joissa hahmo todella luodaan eikä vain arvota nopilla. Tarkastellen tyypillisiä 'hahmotyyppejä', kuten soturia, velhoa, varasta jne. yritän antaa vinkkejä hahmonluontin tueksi aina attribuuttien valinnasta varusteiden hankintaan ja taustatarinan luontiin.

Kokeneempikin pelaaja saattaa löytää näistä artikkeleista jotain uutta, tai niin ainakin toivon. Itse asiassa hämmästyttävän moni vanhempi roolipelaaja esimerkiksi luulee tietävänsä, että hyvä soturi saadaan helposti satsaamalla kaikki vain asetaitoihin. Mutta luulo ei ole tiedon

väärti edes roolipeleissä, kuten seuraavat esimerkit tulevat osoittamaan.

Attribuutit ja ominaisuudet

Koska tämän on tarkoitus olla ns. multi-system juttu, puhun attribuuteista vain yleisissä termeissä. Arvon lukijan tehtäväksi jää lopullinen muunnos oman pelinsä asteikkoon. Jos pelisi sattuu olemaan niin ahdasmielinen, ettei attribuuttien valinta ole edes suhteellisen vapaata, paha juttu. Voit toki käyttää silti näitä ohjenuoria määrittelemään, josko heittämälläsi arvoilla olisi potentiaalia soturiksi.

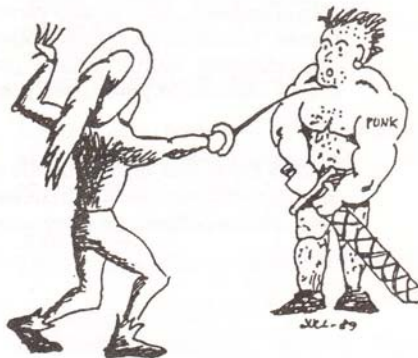
Soturi, teknologiasta riippumatta, on joku, jonka toimenkuvaan kuuluu varsin olennaisena osana väkivalta. Olkoon tittelinsä Zenginju-taistelija, samurai, ritari, ker-

santti, torpedo, palkkatykki, desperado tai henkivartija, hän on suunnannut suurimman osan resursseistaan tuhoamisen harjoitteluun. Hänen ei tarvitse pitää siitä, hän vain on hyvä, kenties jopa paras. En pureudu pidemmälle koko ammatin etiikkaan, sillä tämän on tarkoitus olla roolipeliartikkeli, ei filosofian luento.

Jokainen soturi tarvitsee voimaa ja kestävyyttä. Alhaisen teknologian vallitessa tämä tarve on ilmeinen, sillä tokihan joku jyrkevä Arnold Schwarzenegger heiluttaa julkempia aseita ja niitä lujempaa kuin joku heiveröinen Danny DeVito. Mutta myös korkean teknologian taistelijalle voima voi olla kriittinen ominaisuus, sillä soturi joutuu usein kantamaan paljon varusteita, juoksemaan pitkiä matkoja, kiipeilemään vaikeassa maastossa ja yli-päättänsä olemaan pitkiäkin aikoja ilman lepoa, puhumattakaan raa'an voiman merkityksestä aseettomassa taistelussa. Mitä hyötyä on soturista, joka taistelupaikalle saapuessaan on jo uupumuksen rasittama ja hengästynyt?

Niinpä sellaiset ominaisuudet kuten voima, terveys, kestävyys jne. tulisi olla vähintään hieman yli keskiarvon. Pelisysteemistä riippuu, kuinka paljon painoa kullekin todella annetaan, mutta alle keskiarvon oleva arvo merkitsee huonoja uutisia jokaisessa vähänkin loogisessa systeemissä. Primitiivinen taistelija tarvitsee enemmän voimaa kuin moderni, mutta kestävyuden merkitys on yleensä molemmilla samaa luokkaa. Täsmällinen jakoma riippuu tietenkin henkilökohtaisesta valinnastasi ja/tai arpaonnesta, mutta nämä ohjeet ovat aika vedenpitäviä.

Soturi on myös nopea ja ketterä, ainakin sellainen, jonka tittelissä ei ole etuliitettä "kuollut". Monissa taisteluissa on ratkaisevan tärkeää, ehditkö vetämään aseesi ennen konnaa, heittäytymään kiviäidan suojaan ajoissa, torjumaan miekallasi taistelukirveen heilahduksen tai lataamaan singon ennen kuin tankin konekiväärin



Nopeuden merkitys voi olla ratkaiseva.

luotisuihku tavoittaa sinut. Voimalla, aseillä eikä taidoilla ole mitään merkitystä, ellet ehdi niitä käyttämään. Hyvä ketteryyden antaa myös vahvan perustan asetaidoille.

Pyri siis vähintään keskiarvo ketteryyteen ja nopeuteen. Primitiivisoturille ketteryyden merkitys ei ole aivan niin suuri, sillä aseet eivät ole aivan niin kuolettavia ja suurin osa kamppailusta tapahtuu lähietäisyydellä. Modernille taistelijalle sen sijaan nopeus ja ketteryyden voimaa tärkeämpää, sillä useimmat aseet lopettavat urasi kertalaakista ja jokaisen puskun, oven ja nurkan takana voi vaania vihollinen valmiina tyhjentämään lipaansa juuri sinuun. Vain nopeus erottaa miehet raadoista.

Mihin soturi älyä tarvitsee? Sillä onhan hän, jonka mieli on liian pieni epäilykselle, siunattu ja lisäksi oivallinen taistelija.

Joo-o, siinä suuri harhaluulo. Vaikka vähemmän älykkäät soturit saattavatkin olla suosiossa itsemurhatehtävien vapaaehtoisiksi, heidän uransa usein tuppaa olemaan lyhyehkö. Fiksu taistelija pysyy vähemmän älykäästä toveriaan helpommin tilanteesta kärryillä. Hän ei jähmety miettimään seuraavaa toimintaa, vaan hoitaa hommansa nopeasti ja tehokkaasti.

Hän ei lankea ansaan ja osaa varoa selustansa. Terävä soturi ei joudu väijytetyksi, hän väijyttää muita. Hänen juonensa saavat vastustajat ymmälleen ja haavoituviksi.

Lisäksi äly auttaa myös soturille erittäin tärkeässä taidossa, nimittäin havainnoinnissa. Barbaari-Teron taru loppuu lyhyeen,



Missä kaikki on?

ellei hän kuule oksan rasahdusta, näe teräksen kimmellystä auringossa, huomaa vaanivaa puumaa. Myös tärkeä ominaisuus on tahdonvoima, joka on älyyn kytkeytynyt ominaisuus. Tahdonvoima on eri asia kuin itsepäisyys!

Älä lankea tekemään tyhmää tappelijaa! Tyhmä taistelija ei osaa toimia tehokkaasti yksin, vaan on muiden armoilla. Toisaalta taas nobel-palkintoja voittava taistelija on ehkä hieman yliammuttua. Useimmille satureille riittää keskiverto älykyys, ehkä hitusen yli.

Karisman merkitys riippuu suuresti soturin tyylistä. Yksinäiselle taistelijalle se on lähes hyödytön ammatinharjoittamisen kannalta, mutta esimerkiksi upseerille tai muulle johtajahahmolle karismaatti-

nen olemus on elintärkeää. Se takaa, etteivät miehesi jätä sinua kohtaamaan gynolaista armadaa yksin. Karismaattinen ja pidetty johtaja vähentää rintamarkkureiden määrää ja nostaa miestensä taistelumoraalia ja -tehoa. Toki karismalla on suuri merkitys roolipelissä, mutta monilla satureilla ei ole mitään erityistä syytä olla korkeaa henkilökohtaista magnetismia.

Taidot

Jos systeemisi ei käytä enemmän tai vähemmän vapaavalintaisia taitoja, voit oikeastaan jättää tämän sektorin väliin. Lukeminen tosin silti saattaa antaa kuvaa siitä, millaisia kykyjä systeemisi olettaa hahmollasi olevan, joten vilkaisu voi valaista monta asiaa.

Soturin leipälaji on taistelu, joten ilmeisesti hänen tulee osata asetaitoja. Älä kuitenkaan lankea ylierikoistumisen ansaan, vaan tähtää ainakin pieneen vaihtelevuuteen. Seikkailun tiimellyksessä saatat menettää lempiaseesi ja korviketta on pakko osata käyttää. Monet asetaidot takaavat hyökkäyksen monipuolisuuden, vastustaja ei pysty ennalta arvaamaan taktiikkaasi, jos käytössäsi oleva arsenaali on laaja. Miekkailetaidosta ei ole mitään hyötyä, jos pellon laidalle kyyhöttävät jousimiehet tai tarkk'ampujat aikovat muuttaa sinut neulatyynyksi eli reikäjuustoksi. Olisihan kiva osata ampua takasin, sano.

Asetaidot eivät kuitenkaan ole soturin ainoat tärkeät taidot. Soturin on hyvä selviytyä luonnossa, osata korjata aseensa, taitaa pomminpurkua ja miinanraivausta. Yllämainitut attributit antavat vain pohjan oikeille taitojen valinnoille - siis opettele vetämään ase nopeasti, väijymään vihollista ja johtamaan miehiä kuolemaan. Askeleen hiljaisuus, piilon laatu tai maaston tuntemus saattaa olla paljon osumatarkkuutta tärkeämpi tekijä tositilanteissa. Kuinka moni hyvä rata-ampuja on



loppujen lopuksi taitava metsästäjä tai IPSC-ampuja?

Panosta siis lähinnä asetaitoihin, mutta älä unohda muitakaan. Lyhyesti ilmaistuna: Tunne välineesi ja ympäristösi, sillä molemmat ovat ratkaisevia.

Varusteet

Lähes jokaisessa roolipelissä saa sentään valita varusteensa itse, eli tämä osuus pätee joka pelissä yhtäläisesti.

Ase on ilmeinen valinta varustelistaan, mutta mitä muuta? Aloita toisesta aseesta, mieluiten toisen tyyppinen kuin pääaseesi, eli jokaisella itseään kunnioittavalla soturilla tulisi olla sekä lähiasse (puukko, miekka, karatetaidot) että kaukoase (jousi, keihäs, rynnäkkökivääri). Aikaisemmat taito- ja attribuuttivalinnat sekä ympäristö määräävät kumpi näistä on pääaseesi, mutta toinen on aina hyvä varalle. Ota myös vara-ammuksia, sekä nk. "häätävara", vaikkapa saapasveitsi tai nilkkakotelossa .38 cal, pahan päivän varalle.

Ota paras tyyliisi ja budjettiisi sopiva panssari! Jotkut pelaajat pitävät pelti-

heikkeilyä "epämiehekkäänä", mutta karu tosiseikka on, että panssaripaita on viimeinen este sinun ja Manalan lautturin lähemmän tuttavuuden välillä. Panssarointiakaan ei pidä tosin yliampua, sillä mitä hyötyä suojasta on, jollet pysty liikkumaan, kuulemaan tai näkemään - tahi sitten taistelemaan.

Primitiivisen taistelijan on syytä vakavasti harkita kilven käyttöä, vaikka monet systeemit sen merkitystä vähättelevätkin. Kannettava seinä sinun ja iskun välissä voi olla macho-imagon menetyksen arvoinen.

Ase ja haarniska ei suinkaan ole kaikki, vaan monia muita välineitä tarvitaan: leiriytymistarvikkeet, kommunikaatiovälineet (olkoon ne sitten PRT-37 kenttäradiot satelliittilinkkeineen tai vain huopa savumerkkejä varten), muonaa, huoltotarvikkeet aseille ja muille varusteille, varaase, ylimääräisiä ammuksia, ensiapuvälineet, hyvä kartta alueesta, kompassi jne.

Tällainen lasti alkaa kuitenkin painaa aika pirusti, mikä taas tekee hahmostasi hitaan ja kömpelön, eli tosipaikan tullen vainaan. Siksi kannattaa hankkia reppu,

muuli, jeeppi tai muu kuljetusväline ja järjestää kaksi tarvikelistaa: taistelu- ja muut tarvikkeet. Taistelutarvikkeisiin lisaat kaiken, mitä konfliktin syntyessä pidät visusti lähelläsi: aseet, haarniskat, varalippaat jne. Makuupussin ja pikakahvin taasen voi huoletta jättää kamppailun ajaksi puun juurelle odottamaan.

Mikäli mahdollista, pyri tarkistamaan varustelistasi aina ennen matkaa ja täydennä tai karsi sitä tarpeen mukaan. Kaupungin rajojen sisällä on turha raahata telttaa joka käännteessä, vesileilin unohtaminen ennen aavikon ylitystä on pahempi juttu.

Jos olet edes osittain sivistyneessä maailmankolkassa, saattaa jokin muukin kuin "kävelevä tankki" -tyyli vaatetuksessa olla tarpeen. Vai luuletko kuvernöörin tarjoavan töitä, jos menet hänen puheilleen suoraan Kumrian löyhkäsoille suuntautuneen edellisen sotaretken jälkeen käymättä edes kylvyssä välillä?

Taustatarina

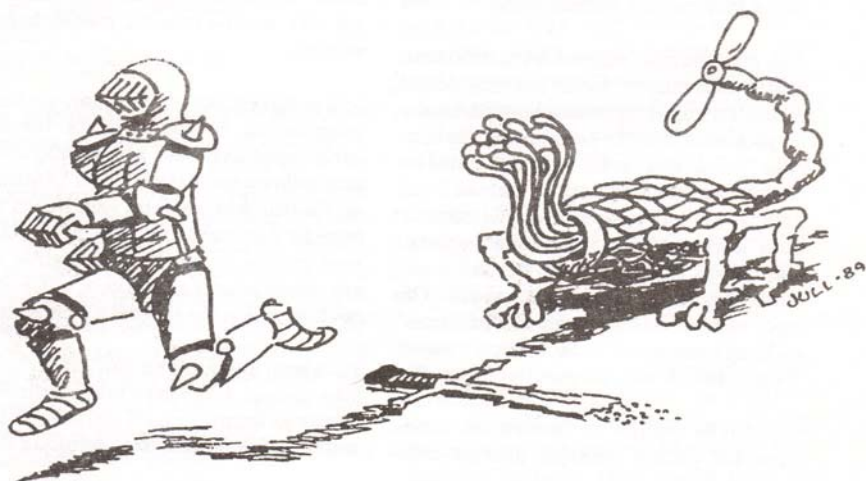
Vaikka monet systeemit eivät valitettavasti vaadi tätä, taustan pohtiminen on ihan kivaa puuhaa sinänsä. Koko lorun idea on vastata joukkoon miksi-, miten, missä ja

milloin-kysymyksiä. Ammattimaisen taistelijan statusta on helpompi oikeuttaa esimerkiksi armeijakokemuksella, alamaailman kontakteilla tai entisellä poliisin viralla. Nakkikioskin myyjä sen sijaan tuskin on mestaritaistelija (ellei toisena minänään satu olemaan armoton vigilantti). Pohdi hahmollesi tyyli. Selitä epätavalliset taito- ja varustevalinnat. Mieti, mitä hahmo on tehnyt aikaisemmin. Koko homma ei ole vain mukavaa ajanvietettä, vaan myös korvaamaton apu myöhemmin roolipelatessa: Tunteeko kersantti McIre tämän Algerian veteraanin? Onko Barbaari-Tero koskaan ennen nähnyt klusilaista tulipommia?

Loppusanat

Tärkeintä koko hahmonluonnissa on muistaa, että hahmo on kokonaisuus. Yksittäiset osa-alueet ovat merkityksettömiä, jos kokonaisuus ei toimi. Saatuaasi hahmosi valmiiksi, käy koko lista vielä kertaalleen läpi ja tarkista sopivatko palaset yhteen saumattomasti.

P.S. Jos sinulla on toivomuksia sen suhteen, mitä haluisit nähdä Riimukivessä, joko tällä palstalla tai kahden kamppailussa, arvostelussa tai ihan muuten vaan, älä epäröi ottaa yhteyttä. Kaipaan kipeästi palautetta ja ideoita tuleviin artikkeleihin.



Kosto

Pirkka Hartikainen

Nafrim, Eldar-yksikkö E1:n Kapteeni juoksi maatukikohdan savuista käytävää pitkin. Häntä seurasi kaksi hampaisiin asti aseistettua Eldar-soturia. He olivat hänen yksikkönsä parhaat miehet - eloonjääneet. Kylmiin metallisiin käytäviin asetettu elektroninen hälytysjärjestelmä huudatti kaiuttimia, ja laski tainnuttavaa kaasua tukikohdan käytäviin. Eldarit kytkivät päälle kaasunaamarinsa ja jatkoivat määrätietoisesti juoksuaan.

Joukko kiirehti eteenpäin ja saapui pie-
neen kammioon, jossa oli hissi komenta-
tien kerroksiin. Ääntäkään päästämättä
Kapteeni avasi elektronisen lukon ja
samassa he olivat sisällä hississä.

"Kadotimme heidät!" huusi turvalli-
suuspäällikkö. Centa Kari, Imperiumin
jalkaväen kapteeni istui mieteliäänä
tuolissaan. Hetkittäin hän unohti kat-
kenneen jalkansa ja oli rynnätä suuttu-
neena pystyyn. Hän ei voinut katsella
mahtavien ja kalliiden puolustusjärjes-
telmien voimattomuutta. Hän kirosi
vammaisuuttaan sadatta kertaa, kun kuuli
tietokoneen äänen sanovan: "Tunkeutu-
jia komentotiloissa, hyökkääjä omaa psyyk-
kisiä voimia, vaarallinen. Laskelmien
mukaan puolustus tulee tuhoutumaan
kahdessa minuutissa." "Antakaa kuva",
karjaisi kapteeni toivoen näkevänsä vi-
hollisen. Tietokoneen tunteeton ääni sanoi:
"Kamerat ovat toimintakyvyttömät, mut-
ta aiempien tietojen mukaan hyökkääjät
ovat Eldar-muukalaisrodun edustajia,
tietokoneen arvion mukaan heitä on viisi,
parasta eliittiä." Kapteeni aikoi korottaa
ääntään, mutta vaikenä sitten voimatto-
mana.

Eldarit avasivat hissien oven ja heittivät
käytävään kaasukranaatin. Hetkeä
myöhemmin he astuivat käytävään, jossa
makasi kaksi tajutonta vartijaa, molem-

pien naama oli hirvittävästi palanut.
Hyökkääjät jatkoivat eteenpäin. Yhtäkkiä
takaa kuului sihahdus ja laser lävisti toisen
Eldar-soturin sydämen. Kaksi vartijaa oli
ilmestynyt heidän taakseen yllättäen,
luultavasti jostain salaovesta. Kapteeni
tähtäsi aseellaan toista vartijaa ja laukai-
si toisen Eladrin tappaessa toisen varti-
jan. He jatkoivat kaksin juoksuaan.
Ylimmän komentohuoneen ovi hämmötti.

Kapteeni Centa Kari vaistosi vaaran ja
hänen vihansa katkennutta jalkaansa
kohti yltyi. Tietokone suolsi koko ajan
tieto vihollisen etenemisestä, kukaan elävä
ei edes tiennyt miltä vihollinen näytti.
Kapteeni kuuli komentohuoneensa oven
räjähtävän sisään. Hän käännähti ja alkoi
epätoivoisesti tulittaa ovea kohti. Hän
karjui kauhusta, tuskasta ja vihasta.
Musta laatikko lensi raivoavan kapteenin
syyliin. Kaikki äänet vaikenivat. Sitten se
räjähti.

Nafrim makasi kukkulalla, josta hän näki
mahtavan tukikohdan rauniot. Koko
jättimäinen kompleksi oli titaaniperus-
teita lukuunottamatta täysin maan tasal-
la. Hän vuosi verta. Hän oli ottanut
kypäränsä pois hengityslaitteiden jumi-
duttua. Hänen kauniit kasvonsa, muuka-
laisen kasvot, olivat arpeutuneet ja pala-
neet. Ainoa syy hänen henkiinjäämiseensä
oli telesiirtämisen lahja, jonka hän oli
saanut syntyessään. Silti hän tiesi kuole-
vansa minuuteissa säteilyyn, joka johtui
tukikohdan ydinreaktorin räjähtämisestä.
Reaktori räjähti koska räjähdettä oli liian
voimakas. Mutta se oli vain tarpeeton
virhe menneisyydessä. Jos sitä ei olisi
tapahtunut, hän olisi jatkanut tyhjää
elämäänsä murhaten, ansoittaen - hänen
kohtaloaan ei olisi voinut välttää. Koti-
aluksellaan, syntymäkodissaan, hän oli
mielipuoli, murhaaja - karkoitettu. Ulko-
na kovassa maailmassa hän oli pelätty,
arvaamaton - arvoitus.

Maatessaan kylmällä kivellä hän mietti
mikä oli murhaajan motiivi, mikä palkka.
Kosto, oli vastaus.

Arvostelu:

Harkwood

Julkaisija: Steve Jackson Games

Tekijät: Aaron Allston & J. David George

Tyyppi: GURPS Fantasy Skenario/Datapakki

Hinta: 35,-

Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio

Tässä jälleen korkataan uuden tyyppinen Riimuartikkeli - peliarvostelu. Ja kuten on useampaan otteeseen todettu, niin minulla ei ole varaa ostaa ihan joka peliä ja skennua, puhumattakaan ajasta kirjoittaa niistä kaikista arvostelua, joten jäsenten omat jutut etenkin tältä saralta ovat erityisen tervetulleita.

Mitä siinä on?

Harkwood on 64-sivuinen painotuote, joka sisältää hyvin paljon asiaa. Opuksen aloittaa esittely ja taustatietopätkä Caithness-nimisestä valtiosta, yhteensä 16 sivua. Seuraavana on 9-sivuinen taustapätkä itse Harkwoodista, seikkailun varsinaisesta lokaalista, sekä 6-sivuinen osuus erilaisia neuvoja seikkailun vetämisestä ja rakenteesta. Varsinainen seikkailu, 29-sivuinen "Intrigue in Harkwood" -sektio onkin seuraavana ja loppusilauksena on kolme sivua turnajaissääntöjä. Kirjasessa on niitatut pahvikannet, eikä mitään ylimääräisiä peliapuja (karttoja, näkösuojia, pahviukkusia, pelaajille jaettavia lappusia).

Gurun mielipide

Ensimmäinen osa Caithnessista ei ole välttämättä aivan hyödyllinen, jollet satu pelaamaan Yrth-kampanjaa. Valitettavasti muu Yrth-matsku on nykyään kiven takana, kun Fantasyn painos on loppunut ajat sitten, eikä varsinainen Yrth-world-book ole vielä saapunut, mikä rajaa Yrth-kampanjoijat lähinnä vanhan Fantasy-painoksen omistajiin. Caithness-osiostakin

saattaa tosin olla hyötyä, jos ei vain ideana, vaan myös sellaisenaan - pari nimeä vaihtamalla saat helposti mielenkiintoisen valtion lähes mihin tahansa fantasiamaailmaan. Osuus lähinnä käsittää historiaa, provinssien kuvausta ja yhteiskuntakuvausta, joka on erittäin sopivaa materiaalia sellaisenaan "Knight in Shining Armor" -tyylisiin peleihin.

Kuvaus Harkwoodista ei ole pelkästään välttämätön osa seikkailua, vaan myös varsin pätevä kuvaus paronikunnasta sellaisenaan. Suhteellisen pienenä alueena Harkwood on erittäin helppo istuttaa kampanjaan kuin kampanjaan.

Pelineuvot on lähes täysin hyödytön osa, jos et aio pelata itse skenariota, mutta sen pelaajille se on korvaamaton, sillä juoni on varsin monivivahteinen ja mutkikas, eikä sitä kertavilkaisulla varmastikaan täsmälleen ymmärtäisi. Tässä osuudessa on myös kuvaukset pääkonniin motiiveista ja metodeista - varsin käyttökelpoista kamaa myös myöhemmin.

Sivujen laidoilla on myös yli 20 valmiiksi tehtyä ei-pelaajahahmoa, jotka kuuluvat skenarion kastiin; tosin mikään ei estä käyttämästä niitä uudelleenkaan.

Hyvän seikkailun tunnistaa useimmiten siitä, ettei juonesta voi kertoa pahemmin mitään paljastamatta liikaa. Sanottakoon sen verran, että Harkwoodissa on salajuoni meneillään, mutta pelinjohtaja voi itse valita kuudesta hyvin kuvatussa vaihtoehdosta mieleisensä pääkonnan riippuen omasta tyylistään. Kiero pelinjohtaja saat-



taa jopa laittaa hieman ylimääräisiä johtolankoja viittaamaan syyttömiin henkilöihin, jolloin skenario vasta varsinaiseksi salapoliisityöksi muuttuukin. Skenarion kulku on hieman lineaarinen ja tiettyä nenästä vetämisen tuntua on havaittavissa, mutta tapahtumien taustan huomioon ottaen se on varsin helposti ymmärrettävää. Pelinjohtajan kannattaa lukea kertaalleen tämä osio läpi, että varmasti tajuaa juonen ja tapahtumien kulun.

Lopussa olevat turnajaissäännöt ovat ihan mukava lisäys ja seikkailun turnajaisuuden kanssa ne muodostavat varsin täydellisen "näin pidän pelissä turnajaiset"-paketin. Osa tästä materiaalista on tosin ilmestynyt muuallakin, mutta tässä se on kätevästi käsillä pelin kuluessa.

Moitteen sijaa

Aivan täydellinen setti Harkwood ei ole. Hieman häiritsevä peliapujen puute ja tietty keskeneräisyyden tunne; pelinjohtajan pi-

tää itse raapustaa kartat vihkosen mallin mukaan tyhjälle hexapaperille. Samoin jossain hahmojen stateissa on jätetty puutteita esim. aseaurioon ja varustukseen, vaikka tilaa olisi kyllä ollut. Osa pääkonista vaatii tiettyjen uutisten tiputtelemista pelaajien tietoisuuteen hyvän aikaa ennen varsinaista peliä toimiakseen, mikä haittaa skenarion pikakäyttöä hitusen.

Eräs haitta, vaikkei siitä tekijää voikaan syyttää, on se, että Harkwood on kirjoitettu GURPS 2nd Edition säännöille. 3rd Editionin pelaajat joutuvat kahlaamaan lähinnä hahmojen statit läpi ennen peliä ja tarkistamaan muutamia seikkoja mm. turnajaissääntöosasta. Hinta huomioon ottaen Harkwood on silti huomattavasti parempi ostos kuin moni muu kaupallinen seikkailu - jopa muillekin kuin GURPSin pelaajille.

Gurun arvosana: Erinomainen ostos (**)**

Kahden kamppailu Special: Peliputiikit testissä Fantasiapelit vs. GameWorld

Teksti: Mikko Kurki-Suonio
Avustajat: Santeri Paavola ja Ari Inki

Fantasiapelit
Runeberginkatu 50 Hki
Auki: 10-18, la 9-15



Game World
Citykäytävä Hki
10-18, la 9-16

Tämä on erikoislaatuinen "Kahden kamppailu", nimittäin vertailu Suomessa toimivista alan liikkeistä. Arvostelu koostuu neljästä osasta: haastattelusta, hinnastovertailusta, tietämysvertailusta ja yleisvertailusta. Koska jompikumpi putiikki todennäköisesti vaikuttaa toista paremmalta, niin torjuakseni kaikki "fixed match", suosinta-, yms. -syytökset valaisen pari seikkaa artikkelin teosta heti näin alkuun.

Haastattelut olen suorittanut henkilökohtaisesti etukäteen sovittuna. Haastattelut eivät ole saaneet kysymyksiä etukäteen. Nauhoitusvälineiden puutteessa vältän tarkkoja siteerauksia ja kerron vain vastausten pääpiirteet. Haastattelutekstissä ei ole omia mielipiteitäni, vain haastateltavien vastauksia. Samoin kumppaakaan ei ole varoitettu omaa tutkailuaan suorittaneista pikku agenteistamme, joiden työhön hinnasto- ja tietämysvertailut perustuvat. Hinnastovertailun tuotteet olen valinnut omasta päästäni vilkuilematta kummankaan hinnastoa pyrkien mahdollisimman suureen kirjoon. Tämä artikkeli sisältää vain sen faktan, jonka jokainen voi itse todeta puljuissa käymällä ja myyjiä jututtamalla, ei henkilökohtaisia mielipiteitä, maksettua mainoksia tai muuta humpuukia.

Haastattelut

Fantasiapelit: Vastajana Niko Mikkonen, myyjä

Kysymyksiini firman historiasta saan vastauksena, että Fantasiapelit on perustettu 1982 postimyyntifirmana ja myymälätoiminta on aloitettu 1987, siis ensimmäisenä Suomessa. Vuonna 1988 perustettiin myös Tampereen ja Turun myymälät. Tämä kuulemma toistaiseksi ainakin riittää, suunnitelmia ei ole uusien liikkeiden avaamisesta vielä.

Pakollisen aloituksen jälkeen kyselin hieman tuotevalikoimasta, johon todettiin Fantasiapeliä olevan GDW:n ja Avalon Hillin Suomen edustaja, joilta siis luonnollisestikin tulee kamaa tiheään tahtiin, eli noin kerran kuussa. Myös tukkuliikkeiden kautta hoidettavat tilaukset tulevat suurimmilta firmoilta samaan tahtiin, pienemmiltä hieman harvemmin. Jos jotain ei satu liikkeessä olemaan, sitä voi tuki tilata ilman lisäkuluja, tyyppilinen toimitusaika noin 1,5 kuukautta. Fantasiapeliä periaatteena on tarjota kaikkea alaan liittyvää eikä vain valtafirmojen tuotteita. Postimyynti toimii myös edelleen, ylimääräisinä kuluina tulee tosin postikulut päälle. Postitilauksen toimitusaika on noin 10 päivää, mikäli kaikki tuotteet ovat heti saatavilla. Suuremman ostoksen tekijä saa alennusta 5% 200 mk:n, 10% 400 mk:n ja 12% 600 mk:n ostoksesta.

suurempi ostaja voi toki neuvotella lisää alennuksesta, jota herunee vielä muutamia prosentteja.

Entäs kilpailu? Mikä lieenee alan tilanne Suomessa? Johon vastattiin tilanteen olevan normaalia kilpailua, molemmille puljuille riittää asiakkaita, hienoisena pulonkaulana voidaan ehkä pitää Turkua. Ylimääräiset yrittäjät tuskin kuitenkaan sekaan mahtuisivat, sillä nykyisillä firmoilla on jo kaikki omistamisen arvoiset lisenssit. Huhuun firmojen riidasta katalookien painamisesta todetaan Fantasiapeliin pitävän vanhaa vielä niin kauan kuin niitä riittää. GameWorld julkaisi luettelonsa viime kierroksella Fantasiapeliin jälkeen tarkistetuilla hinnoilla. "Normaalia kilpailua", todetaan. GameWorld pyrkii muutaman markan alennuksillaan tietyistä tuotteista antamaan halvemman liikkeen vaikutelman - GameWorldin hinnat ovat ysiloppuisia, kun Fantasiapeliit pysyy tasakympeissä tai femmoissa.

Roolipelien ja strategiapeliin suhteesta liikevaihdosta kerrotaan roolipeliin osuuden olevan selvästi suurempi. Nämä kaksi ovat suurimmat myyntiartikkelit, lopusta vastaavat maalit, figut, nopat ja muut tilpehöörit.

"Kerro omin sanoin, miksi teidän pulju on sitä toista parempi", kysyin ja vastauksena sain ensimmäisenä valikoiman laajuuden - Fantasiapeliit näkee vaivaa pitääkseen tasonsa, ilmeisesti Euroopan korkeimman, yllä. Myös huomion arvoinen asia on yleisen hintatason alemmuus, myös ilman keinotekoisia näköisalennuksia.

GameWorld: Vastaajana Jari Pauna, toimitusjohtaja

Protocol Productions on perustettu 1986, mutta GameWorld -nimikkeen alla myymälätoiminta alkoi vasta 1988 alussa. GameWorldin toimipiste on Helsingin lisäksi myös Turussa ja ainakin yksi uusi

myymälä on suunnitteilla. Sen sijainnista ei tosin annettu mitään arviota.

Kaman tilaus sujuu GameWorldiltä sukkelaan - ainakin TSR:n ja GW:n kamojen suhteen. TSR-kamaa tulee lähes viikoittain eikä Games Workshop ole pekkaa pahempi - 2-3 toimitusta kuussa. Pienemmät puljut tulevat sitten hieman harvemmin, riippuen lähinnä uutuuksien tuloista ja vanhan kaman menekistä. Jos nyt kuitenkin sattuu himoitsemaan jotain eksoottista, sen voit tilata ilman ylimääräisiä kuluja. Toimitustodennäköisyys lähemmäksi sata prosenttia.

GameWorld harrastaa myös postimyyntiä, ylimääräisinä kuluina postitus, joka tosin on standardoitu toisin kuin Fantasiapeleissä. Määräalennuksia ei nyt ainakaan GameWorldista saa - tämä vanha käytäntö kuulemma lopetettiin hinnantarkistuksen jälkeen.

Alan tilanteesta ei kovin kummoisia kommentteja annettu, arveltiin ettei enää sekaan mahtuisi ainakaan ulkomaisten pelien saralla. Suomenkielisten pelien tuottajana voisi jollakulla tosin olla töitä, sillä valitettavasti nykyinen tarjonta ei ole niin suurta kuin pitäisi. Pauna tosin toteaa myös, että suuri osa peleistä myydään kansikuvalla, mikä asettaa suomalaiset hieman alakynteen. Ainakin uuden suomalaisen fantasiapelin julkaisuun suhtaudutaan hitusen nihkeästi - näitä on kuulemma jo tarpeeksi markkinoilla. Keskustelu tästä hieman rönsyili D&D:n ja tulevaan AD&D:n käännökseen ja Pauna totesi kääntämisen olevan hieman hankalaa - suomi on vähän köyhä kieli tällä alalla.

Hinnaston puutteesta todetaan, että useiden toimittajien hinnanmuutokset ovat häirinneet hinnaston tekoa. Aikaisempi käytäntö pitkäikäisistä hinnastoista aiotaan jättää ja siirtyä pienempiin hinnastovihkosiin, joita sitten tulisi aina parin kuukauden välein.

Ei ole mikään ihme, että myös GameWorldissa roolipelien osuus myynnistä on paljon sotapelejä suurempi. Suomenkieliset säännöt ovat kuulemma tärkeä seikka - moisilla varustetut sotapelit myyvät n. 5-10 kertaa paremmin kuin pelkillä englantinkielisillä säännöillä olevat pelit. Tietokonepelien osuus ei ihan mitätön ole - aiotaan jopa laajentaa tietokonepelien hyllytilaakin.

Puljuna paremmuudesta kysyttäessä Jari Paunan sanainen arkku ei auennut.

Hinnastovertilu

Tässä vertailussa agenttimme kävivät molemmissa liikkeissä katsomassa tuotteiden hintoja. Alla olevassa taulukossa näkyykin varsin selkeästi tulokset.

Tuote	Fantasiapelit GameWorld	
AD&D 2nd Ed. PHB	90,-	90,-
Warhammer Fantasy Battle	135,-	(129,-)
GURPS Basic Set	120,-	-
Citadel Knight Pack	35,-	37,-
Citadel Orc Blister	22,-	22,-
Talisman suomenkielinen	146,-	149,-
Noppasetti	20,-	-
Maalit, per purkki:		
Citadel	7,-	6,-
Miniature Paints	6,-	-
MERP Moria Camp, Module	70,-	-
White Dwarf	15,-	14,-

Pari asiaa vaatinevat selvennyksiä. Suluisa oleva hinta osoittaa hinnaston hintaa, mutta tuotetta ei ollut silti liikkeessä. Viiva tarkoittaa, ettei tuotetta ollut lainkaan myynnissä. Noppasetissä oli tarkoitus kysyä tavallisen setin hintaa, mutta Fantasiapeliteissä oli jäljellä vain gemsettejä. GameWorldissa ei näyttänyt olleen noppia lainkaan.

Tietämyksvertailu

Agenttimme kävivät myös liikkeissä naamiotuneina noviisipelaajiksi, jotka kaipaivat uutta peliä Tunnels & Trollsinkin kyllästyneinä.

Fantasiapelit

Fantasiapelien myyjä ryhtyi neuvomaan potentiaalista ostajaa pikaisesti ja ystävällisesti. Hän tiedusteli testaajalta milaista peliä tämä kaipasi ja kuultuaan kyseessä olevan fantasiapelin, suositteli mm. MERPia, AD&D:ia ja Prince Valiant Storytelling Gamea. Myyjä todella kertoi peleistä, eikä vain näyttänyt mitä hyllyssä on.

GameWorld

Myyjä tuntui tietävän roolipeleistä varsin vähän. Myyjän huomiota aiheeseen sai pyytää pariin otteeseen ja sen saatuaan sai katsella tietokonepelien kirjoja. Onneksi paikalle sattunut asiakas neuvoi "tietämätöntä" testaajaamme.

Yleisvertailu

Molempien liikkeiden aukioloajat ovat samanlaiset, joten tällä saralla tasapeli. GameWorldin sijainti keskustassa on kielämättä aikamoinen bonus, sillä muita asioita hoitaessa helposti voi poiketa vilkaisemassa putiikkia. Autolla liikkujille keskustan parkkitilanne on kuitenkin pitkä miinus, usein tulee mieluummin lähdettyä Fantasiapeliteihin, jossa koskaan saa heti nurkan taakse parkkiin. Fantasiapeliteihin pääsee myös keskustasta helposti julkisilla liikennevälineillä tai hyvällä ilmalla vaikka kävellen, mutta silti tuo matka on sellainen, ettei ihan hevillä vain piipahtamaan lähde.

Fantasiapelien myymälä on tilavamman tuntuinen ja kamat selvemmin esillä. Kenties sijainnista sisäpihalla johtuen GameWorld taas on ehkä hieman hämärän tuntuinen.

Yhteenveto

Tämä on subjektiivisin osa koko jutusta, joten jätän sen väliin. Uskon, että arvon lukija osaa itse tulkita tässä esitettyjä tosiseikkoja mielensä mukaan.

Kirjakulma

Mikko Kurki-Suonio

David Drake ja Thomas T. Thomas
**Crisis of Empire I:
An Honorable Defense**

(Baen Books, 310 s.)

David Drake ja W.C. Dietz
**Crisis of Empire II:
Cluster Command**

(Baen Books, 276 s.)

David Draken, Hammer's Slammersien luoja, uudessa kirjasarjassa Crisis of Empire on jo ilmestynyt kaksi osaa. Nämä ovat Draken ja jonkun toisen kirjoittajan yhteistöitä, mutta minulle tuntemattomista syistä tämä kakkosmies on vaihtunut matkan varrella.

Ensimmäinen teos, An Honorable Defense, kertoo viestintäosaston virkailijan Taddeuz Bertingaksen vaiheista Imperiumin mullistuksen vaiheissa. Vanha keisari on kuollut, eikä senaatin valta tunnu olevan huipussaan - koko yhteiskunta muoto on romahtamassa omaan mahdottomuuteensa. Tämä sepustus tuntuu hiukan turhalta, sillä sen vaikutus kirjan tapahtumiin on olematon, teos olisi toiminut aivan hyvin ilmankin. Perusteiltaan tarina kertoo ilkeästä megakorporaatiosta, Haiken Marusta, joka alkaa olla liian iso kenkiin-sä ja himoaa isompia. Taddeuz jää puristuksiin uuden esimiehensä, Kona Tatsusalaisen poliisin ja aluepolitiikan väliin haaveillessaan viestintäjohtajan tittelistä. Jouduttuaan yksityisarmeijan komentajan osaan hän käy vastoin komentoja iskuun konnia vastaan. Tapahtumat etenevät vauhdilla eikä Drake-tyylistä toimintaa puutu. Kirjan asetelmat ovat ehkä hieman

ennalta-arvattavan tuntuiset, mutta silti tarina on perin monivivahteinen, yksi mielenkiintoisimpia teemoja on Taddeuksen kehittyminen alaisesta itsenäiseksi toimijaksi.

Cluster Command kertoo hieman toisenlaisen tarinan, vaikka asetelma on hyvin samantapainen - paikalla on niin yhteiskunnan romahdus, Haiken Maru kuin Kona Tatsukin. Anson Merikur saa pikaylennyksen kenraaliksi ja tehtäväkseen valvoa liberaalia uutta kuvernööriä, jonka politiikkaa on päätetty kokeilla yhdessä tähtirykelmässä. Liero Haiken Maru aiheuttaa päänvaivaa taas sankareille, mutta kirjan loppupuolella alkaa kehittyä varsinainen sanoma: Kuvernööri Windsor ylittää valtuutensa ja Ansonin pitäisi pysäyttää hänet, mutta hän on vähitellen oppinut uskomaan kuvernörin politiikkaan. Huolimatta pienen osan toimintahäiriöstä armoton ja kylmä systeemi kuitenkin jyrää päämääränsä - vai jyrääkö?

Cluster Command on myös hyvin toimintarikas, jopa enemmän kuin Defense, mutta tämä ei suinkaan muuta kirjaa pelkäksi populistiseksi teurastusmyllyksi. Draken väkivallalla on aina merkitys, syy ja tarkoitus. Hänen taistelukupauksensa rikkaus ja realismi eivät vähennä kirjan muita ansioita lainkaan.

Yhteinen teema molemmissa kirjoissa on rasismi; ihmisten imperiumi häikäilemättömästi sortaa valtaansa joutuneita muukalaisia. Sankarit edustavat humanismia kamppailussa tunteetonta megakorporaatiota ja julmaa hallitusta vas-

taan. Kuitenkin karkea mustavalkoisuus puuttuu kirjasta. Ihmiset ja muukalaiset pettävät toisiaan ja kanssaolentojaan yhtäläisesti ja sankaritkin ovat vain ihmisiä tai cerniläisiä kaikkine puutteineen. Moraalinen päätös jää lukijan tehtäväksi, kirjat eivät tyrkytä vitiivalkoista 'hyvää jatkää'. Lopetan sitaatilla kokonaisen planeetan tappamista aikoneelta kuvernööri Kalbrandilta: "Kyllä, syyn ja seurauksen täytyy kävellä käsi kädessä. Toinen meistä jää historiaan suurena sankarina, toinen suurena roistona. Kumpikohan sinusta tulee?"

Michael A. Stackpole
Warrior-trilogia:

En Garde, Riposte ja Coup

(FASA, n. 300 s. kukin)

Tämä on niin kutsuttua pelikirjallisuutta, eli tilaustyötä jonkin suosittuun rooli- tai sotapelin teemoilta. Pelikirjallisuus voi olla itsessään varsin hyvää, kuten mm. DragonLance -sarjan alku on osoittanut. Useimmin kuitenkin se on varsin kehnoa söhellystä, joka myy lähinnä pelin nimeä. Stackpolen Warrior-trilogia ei ole poikkeus. Lähes lupaavan ykkösosan jälkeen koko sarja lattenee korkeajännitysten juonelliselle tasolle. Tarina alkaa moniosaisena kertomuksena useiden eri ihmisten vaiheista, jotka vähitellen kietoutuvat yhteen. Löytyy niin luopioksi kääntyvää mechapilottia, patrioottista palkkasoturia (idioottimainen käsite sinänsä), kaunista prinsessaa ja vaikka mitä vimpainta.

Kuten sanottu, ykkösosa En Garde on melkein lupaava ja luettavin näistä puuntappajista. Maanpetturuudesta tuomittu Justin Xiang ajautuu Solariksen pelimaailman gladiaattoritaisteluihin, pahat kuristit aikovat pettureiden tuella kaapata kauniin Melissa Steinerin ja vallanhimoinen Michael Hasek-Davion hamuaa Davionin huoneen komentoa itselleen.

Kakkososassa Xiang on jo Liaon uskottu tiedustelupalvelujohtaja, Melissa ja Hanse avioituvat ja lisää konnien mechoja romutetaan kasapäin. Davionin sotaharjoitus muuttuu hyökkäykseksi Liaon alueelle, eikä aseelliselta konfliktilta muuallakaan välttyä.

Kaksi vanhaa soturia etsivät toisiaan jatkaakseen kesken jäänyttä kaksintaistelua.

Kolmonen onkin sitten koko sarjan "hui-pentuma". Pahat konnat pistetään pusiin, hyvät voittavat, petturit joko kuolevat tai eivät olekaan pettureita loppujen lopuksi. Joo-o.

Trilogiassa on tiettyjä hyviä kohtia, kuten esimerkiksi loppu, jonka täydellinen ymmärtäminen tosin vaati "Sword and Daggerin" lukemisen. Hyvät ainekset kuitenkin hukkuvat tyhjänpäiväiseen pulinaan, korkkarityyliin taistelukuvaus-siin, jossa rohkeat sankarit niittaavat konnia ketoon kasapäin saamatta koko prosessissa naarmuakaan (lukuunottamatta paria draamaattista kuolemaa). Huomattavasti paremman koko roskasti olisi saanut hilitsemällä hieman kunnianhimoa ja kutistamalla koko roskan yhteen kirjaan. Sarjan ainoan todellisen saavutuksen voi sanoa olevan antaa tekosyy FASAn tempaukselle uusia BatteTech-maailma kertaheitolla (ja myydä pari sourcebookia siinä sivussa). Paremminkin rahaa voi käyttää.

Robert A. Heinlein

The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag

(New English Library, 191 s.)

Itse asiassa kirja sisältää nimitarinan ohella viisi huomattavasti pienimittaisempaa novellia, syynä lienee nykyinen kammo lyhyitä kirjoja kohtaan. Kirjaa valitessa usein katsoo vain hinta/sivu -suhdetta, mutta kotiin päästyä lukunautinnon määrää laatu pikemmin kuin määrä. Heinleinia ei turhaan ole sanottu SciFin mestariksi.

Ensimmäisessä ja nimitarinassa hän maalaa kuvan Jonathan Hoagista, seuraapiireissä liikkujasta, joka yhtäkkiä ryhtyy miettimään mitä hän tekee päivisin. Mistä hän saa tuon niin kuivuneen veren näköisen aineen kynsiensä alle? Hoag etsii

man pitkästyttävä lukea. They on hyvä pikkujuttu vainoharhaisesta miehestä, vaikka loppu onkin ennalta arvattavissa.

Our Fair City on erittäin hyvä keskipitkä juttu korruptiosta hienoisella vivahteella



ratkaisua pyytämällä Randallin etsiväpariskuntaa seuraamaan itseään. Randallista muodostuikin koko tarinan sankaripari, missä mielessä nyt sellaista tässä on. He törmäävät salaperäiseen lintujen veljeskuntaan, mutta näin hyvää juonta ei pidä pilata arvostelussa. Sanottakoon, että loppuratkaisu ja etenkin Hoagin salaperäinen ammatti ovat erittäin nerokkaita. Totisesti "a story with a twist".

The Man Who Travelled in Elephants ei kerro hämähäperäisestä kauppamatkustajasta, vaan on syvällisempi pohdiskelma elämän tarkoituksesta ja kuolemasta. Varsin pienimuotoinen juttu, mutta lukemisen arvoinen.

"- All You Zombies -" on mielenkiintoinen tutkielma aikaparadokseista, joskin hie-

yliluonnollista. Älykäs pyörretuuli apunaan lehtimies puhdistaa kauniin kaupunkinsa roistomaisista virkamiehistä. Tätä juttua lukiessa tulee tuo karmiva tämä-voisi-olla-totta -tunne.

"- and He Built a Crooked House -" on oikeastaan novellimuotoinen hyperkuutiotutkielma. Kekseliään arkkitehdin kokeilun seurauksena kalifornialainen pariskunta saa neliulotteisen kuution talokseen ja novelli kuluukin sen ihmeitä tutkaillessa. Sinänsä mielenkiintoinen, joskin mitäänsanomaton juttu.

Kokonaisuutena kirja on miellyttävä lukukokemus ja sisältää erittäin paljon ajattelemisen aihetta, vaikka vauhtia kaipaaville se onkin hieman raskas lukukokemus.

Säännöt pelin tekevät?

Mikko Kurki-Suonio

Mikä oikeastaan on roolipeli? Onko Hack roolipelaamista? Liekö Adeptus Titanicus roolipeli, kun niin laatikossa sanotaan? Entäs sitten GURPS? Kvasifilosofinen huru-ukko selvittää mietteitään kaikille, jotka jaksavat lukea...



Tässä syksyllä käytiin eräässä elektronisessa postilaatikossa kiihkeää keskustelua roolipeleistä. Tai oikeastaan siitä mikä on roolipeli ja mikä ei. Verbaalinujakka sai alkunsa, kun joku ilmeisesti roolipelejä tuntematon tunki näille varattuun kokoukseen juttua (varsin huonolaatuista selalaista vielä) jostain "tietokoneroolipeleistä", lienikö tuo nyt Hack vai Pool of Radiance, halläväliä. Kun häntä neuvottiin siirtymään sopivampaan kokoukseen, tuli vastaus: "Mikä sitten on roolipeli? Sano ainakin kaksi (Heh heh)." Annettuani vastauksena hieman yli 50 peliä lonkalta, hän sentään vaiken. Ei tosin suostunut kertomaan mitä niin hauskaa jopa kahden esimerkin pyytämässä oli.

Seuranneesta keskustelusta ja muinaisesta WD:ssä käydystä "onko live-/sotapelit roolipelaamista?" -keskustelusta (viitataan WD:n ns. kultaiseen aikaan, jolloin siinä vielä mm. oli kirjealasta) sain enemmän tai vähemmän nerokkaan idean kirjoittaa taas uuden kvasifilosofisen

roolipeliartikkelin. Toivottavasti joku sentään jaksaa lukea näitä sekavia hölinöitäni.

Mutta... mikä on roolipeli?

Päivänselvää, Dungeons & Dragons on roolipeli, kuten on MERP, RQ... tai niin luulisi. Roolipeli on tietyn hahmon osaan, rooliin, eläytymistä. Hyvä roolipelaaja oppii tuntemaan hahmonsa ajatusmaailman ja luonteen kuin todellisen henkilön ja pystyy tuomaan nämä piirteet pelissä esille. Pelissä hänestä tulee hahmonsa... ja valkotakkiset miehet vievät hänet pois.

Pelkkä eläytyminen ei kuitenkaan tee roolipeliä. Vaikka sotapeleissä usein samaistutaan joukkojen komentajaan, eivät ne silti ole roolipelejä. Eläytymisen täydentää vasta kommunikaatio muiden hahmojen kanssa. Jos luutnantti Stahling poterossa huutaa rätisevään kenttäradioon luotien viuhussa ympärillä kerjäten tulitukea, se on roolipeliä. Jos Pertti Pelaja heittää kahta noppaa ja katsoo fire request -taulukosta, se ei ole.

Yleinen harhaluulo myös on, että jokainen peli, jossa on hahmoilla on jotain attribuutteja, kuten voimajne., olisi roolipeli. Samoin luullaan, että kaikki pelit,

joissa liikutaan luolissa ja tapetaan hirviöitä, olisivat roolipelejä. Roolipeleillä ei ole sinänsä mitään oleellista tekemistä näiden piirteiden kanssa, vaikka niissä yleensä onkin hahmoilla attribuutteja ja toisinaan seikkailu tosiaan vie vuoren muinaisiin onkaloihin.

...ja mikä ei

Nykyisin roolipelejä väärinkäytetään. Monet aloittelijat paremmasta tietämättä ostavat jonkin pelin, lataavat hahmonsa kaikenmoisella raudalla ja hyppivät lähimpään "pelimaailman" luolaan tai linnaan teurastamaan kaikenkarvaisia hirviöitä ja lappomaan kultaa säkkeihinsä. Minua huolestuttaa tämä kehitys: On

todella sääliä, jos roolipelit joutuvat yleisemmin moiseen alenustilaan. Roolipelin pitäisi olla ainakin suhteellisen vakava tilaisuus. Hahmon kuoleman tulisi olla dramaattinen hetki, eikä "mitä tehdään ruumiille?" -vitsailun aihe. Suuri roolipelielämys ei ole heittää sangoittain noppia ja onnistua tappamaan kauhea loushikäärme kolmas tällä viikolla. Suuri elämys voi olla pieni merkityksettömän tuntuinen hetki tai tapahtuma, kun hahmo lakkaa olemasta vain pelinappula seikkailun juonen kullussa, ei enää ole vain oman minäsi ekstensio, vaan oma itsensä.

Roolipeliä eivät tee luolat ja loushikäärmeet. Sitä eivät tee nopat eivätkä hahmolomakkeet, eivät figurit eikä kolmesataa loitsua. Sitä ei edes tee teksti "role-playing game" laatikon kannessa. Roolipelin tekevät pelaajat.



Osto - myynti - ryöstö

Tämän palstan ilmoitukset tulee lähettää osoitteeseen: Ostomyynti, Suomen Roolipeliyhdistys, PL72, 00371 HKI. Palvelu on jäsenille ilmainen ja ilmoitukset julkaistaan saapumisjärjestyksessä.

Myydään: Car Wars Deluxe 60,- Dueltrack 50,- Expansion set #9 20,- tai pakettina 120,-. Dragonlance Boardgame 70,- Riddle of the Ring 100,- Space Opera 70,- Star Trek RPG 65,- Voin myös vaihtaa AD&D -kamaan.

Ostetaan: AD&D:n Deities & Demigods (Legends & Loren kelpaavuudesta ei mainintaa - toim. huom.) Dragoneja, AD&D:n vanhoja Dungeon moduleja, Harn. Soitele arkisin klo 19-21 90-3492741/Saku.



Suomen Roolipeliyhdistys
PL 72
00371 HELSINKI
Tilinumero
Postipankki-Kaivokatu
238 4465

Riippumaton pelaajien foorumi.
Jäsenenä saat Riimukiwi lehden
neljä kertaa vuodessa. Jäsenmaksu
vain 60 markkaa vuosi.

