

# Roolipelit Suomessa

Lauri Tudeei



**Toimituksen huomautus:** Kuten yleensäkin, tämä juttu edustaa kirjoittajansa omaa näkemystä, joka ei välttämättä täsmää Suomen Roolipeliyhdistyksen Virallisen Kannan™ kanssa. Vaikka kirjoittaja ja juttu saattavat vaikuttaa hieman subjektiivisilta, tämä on historiaa. Mielenkiintoinen ja opettavainen juttu -Mx.

## Esihistoriallinen aika 1976-1984

Roolipelien kastsotaan alkaneen Jenkeissä joskus vuonna 1976-78. Ensimmäisenä tuotteena pidetään arvioijan mukaan TSR:n Chainmailia, Original D&D:tä tai ensimmäistä versiota D&D Basic Setistä. Suomeen pelit tulivat kutakuinkin heti, pelasin itse D&D Basic Setillä jo keväällä 1978, ja saattoi hyvinkin olla, että joku/jotkut olivat vielä aikaisempia. Tuohon aikaan pelaajia oli kovin harvoja, eivätkä he tieneet toisistaan mitään. Tyypillisiä pelaajia lienevät olleet strategiapelaajat, sci-fin harrastajat ja USA:sta tulevat vaihto-oppilaat. Ainoa peli oli aluksi D&D, mutta ajanmitaan se sai kilpailijoita. 80-luvun alkupuolella harrastus levisi hyvin hitaasti, koska pelit oli tilattava suoraan ulkomailta. D&D/AD&D oli vakiopeli, sille oli tullut haastajia, kuten RuneQuest, Tunnels & Trolls, Traveller, Chivalry & Sorcery jne. mutta mikään ei todella uhannut sen asemaa. Omista peleistä ei ollut puhettakaan.

Voidaan jälkeenpäin katsoa, että Fantasiapelit sai alkunsa, kun pelaaja nimeltä Lauri Tudeer totesi, että kun hän kerran tilasi tutuilleen pelejä, niitä voisi ehkä tarjota vieraillekin. Ensimmäinen myyntiluettelo tuli 1982, ja sen pituus oli vajaa A4. Yksi varhaisimpia asiakkaita oli Timo Konttinen, joka kiinnostui alasta ja liittyi mukaan myyntiin Syksyllä -83. Varhaisin pelien markkinointi tapahtui scifi-lehtien kautta, SPIN ja Portti jopa



*"...tulkoon Roolipeli!" Ja niin roolipeli tuli...*

julkaisivat artikkeleita aiheesta. Peliensaanti oli edelleen vaikeaa, etenkin kun ensimmäinen varsinainen toimittaja, Pacific Comics, meni konkurssiin. Sen tilalle löydettiin Englannista Games of Liverpool, ja pelien myynti pääsi todella käyntiin kesällä 1984. Pelaajien määrä Suomessa kasvoi kiihtyvällä vauhdilla, ja kasvava kysyntä alkoi herättää muidenkin mielenkiintoa.

## Historiallinen aika 1985-1987

### Vuosi 1985

Suomalainen kirjakauppa aloitti roolipelien maahantuonnin 1985. Se osti pelinsä aluksi Ruotsista eri toimittajilta, ja lisäsi roolipelien tarjontaa merkittävästi, vaikka toimittajien korkeat hinnat pitivät hintatason korkeana.



Samoihin aikoihin perustettiin Protocol Productions Oy. Se julkaisi alkuun C-64 diskettilehteä, Floppy Magazinea, mutta yhtiön vetäjät, Jari Pauna ja Eija Väinämö kiinnostuivat roolipeleistä ja ottivat yhteyttä TSR Inc:iin ja Gary Gygaxiin julkaistakseen D&D:n suomeksi. Yhteydenotto tuotti tuloksia, ja Pauna alkoi kääntää perussääntöjä.

Mikro-Bitti-lehden Nordic, joka oli itsekin saanut pelitartunnan 1984, kirjoitti oman roolipelinsä nimeltä "Secret of Raguoc In Acirema Dungeons". Nimestään huolimatta tämä oli suomenkielinen fantasiaroolipeli, ja ehdottomasti ensimmäinen sellainen. Peli oli muodoltaan kaksi yhteen niitattua nippua valokopioita. Sitä myytiin tässä muodossa kaiketi vähän toistasataa kappaletta. Nordic myi sitä ensin itse, mutta siirsi myynnin pian Tudeer-Konttiselle.

Tudeer-Konttinen totesivat kasvun jatkuessa, että toiminta oli liian laajaa ollakseen harrastus, ja vuoden 1985 lopussa perustivat Fantasiapelit Tudeer Ky:n.

### Vuosi 1986

Harrastus laajeni Suomessa voimakkaasti. Fantasiapelit myi ensimmäisenä toimintavuotenaan lähes neljä kertaa enemmän pelejä kuin Tudeer-Konttinen olivat myyneet -85. Osaltaan kasvuun vaikutti se, että mainostus siirtyi sci-fi-lehtien lisäksi myös Mikro-Bittiin ja Soundiin.

Tiedetään, että myös WSOY kiinnostui roolipeleistä. Se ilmeisesti katsoi, että kirjamuoto sopi sille parhaiten, ja halusi julkaista suoraan AD&D:n. Asiasta käytiin neuvotteluja TSR:n kanssa.

Protocol jatkoi D&D:n käännöstä ja neuvotteluja TSR:n kanssa.

Suomalainen Kirjakauppa alkoi lähettää pelejä myös sivuliikkeisiinsä.

### Vuosi 1987

Myös Fantasiapelit ottivat yhteyttä TSR:ään. Protocolin, WSOY:n ja Fantasiapelien välille syntyi jonkinlainen tarjouskilpailu siitä, kuka saisi D&D oikeudet. Lopulta Protocol voitti sen syyskuussa lupaamalla D&D:n julkaisun jo

1987 jouluksi. Fantasiapelit ei voinut luvata vuotta 1988 aikaisemmin, ja WSOY piti kiinni AD&D ideastaan, mitä TSR ei nähtävästi pitänyt järkevänä.

Protocol aloitti oman maahantuontinsa jo keväällä Ruotsista Titan Gamesilta. Syksyllä se sai TSR:n oikeudet ja siirsi ostonsa suoraan valmistajalle. Vuodelle -87 luvattu D&D ja muut julkaisut joko myöhästyi tai jäivät peliksi lupauksiksi.

TSR:n oikeudet saatuaan Protocol julkisti TSR:n ohjehintoihin noin 40% korotukset ja yritti pakottaa muutkin roolipelimyyjät noudattamaan sitä. Se onnistui vähän aikaa, mutta muutamaa kuukautta myöhemmin eri roolipelimyyjät leikkasivat hinnat taas ennalleen.

Fantasiapelit hankki yksinoikeudet Avalon Hill Game Companyyn ja GDW:hen. Merkittävin muutos markkinoihin oli kuitenkin, kun se elokuussa avasi Suomen ensimmäisen roolipeli-kaupan Taka-Töölöön Minna Canthin kadulle. Samalla Fantasiapelit muutettiin osakeyhtiöksi ja siihen tuli mukaan Jyrki Tudeer.

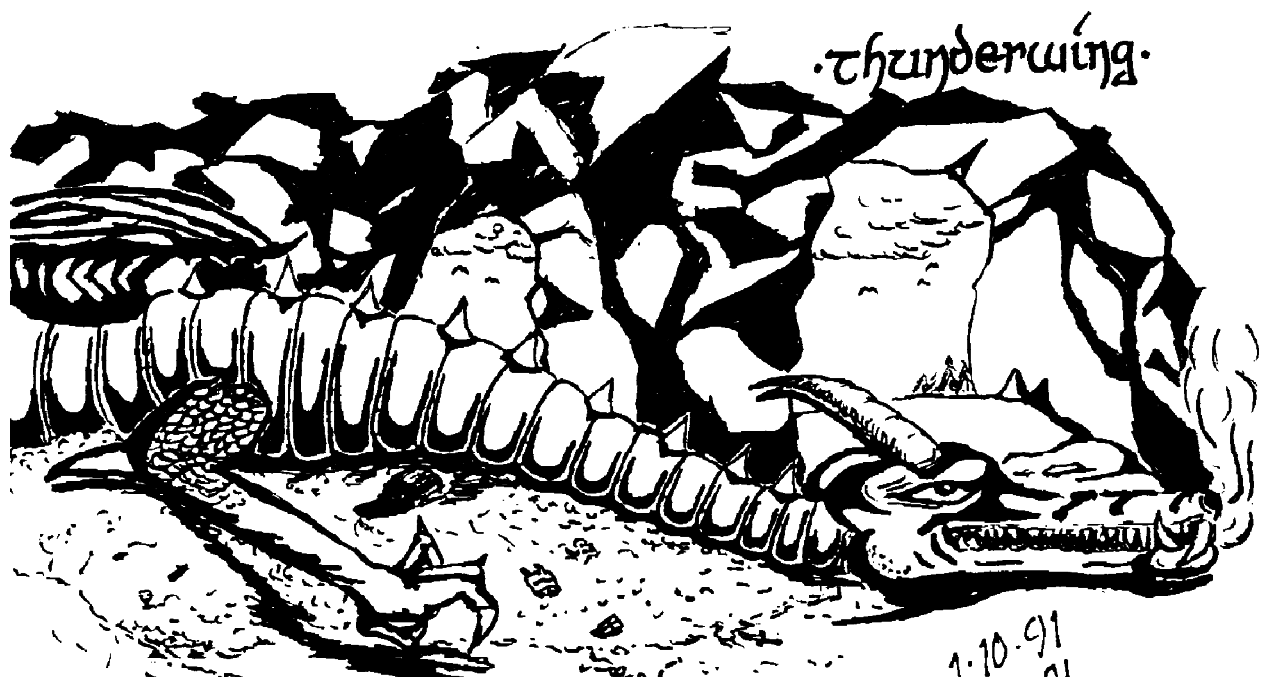
Timo Konttinen oli pitkään suunnitellut omaa lehteä, ja perusti sitä varten oman yrityksen, TK-Kustannus Oy:n. Syksyllä ilmestyikin ensimmäinen suomalainen roolipelilehti, Seikkailija. Se vastasi ulkoasultaan silloisia sci-fi lehtiä mustavalkoisine kansineen.

Myös Jyrki ja Lauri Tudeer katsoivat oman julkaisutoiminnan tarpeelliseksi, ja yhdessä Jussi Tudeerin kanssa perustivat Ace-Pelit Oy:n, joka hankki oikeudet roolipeliin RuneQuest.

Nordic kirjoitti Aciremasta uuden korjatun ja laajennetun laitoksen, jonka Ultimate Oy julkaisi nimellä Miekka ja Magia. Tämä peli oli jo kirjapainotyötä, ja viimeistään sitä voidaan pitää Suomen ensimmäisenä roolipelinä. Tätä kirjoitettaessa se on edelleen saatavissa.

## Uusi aika 1988-

Vaikka ensimmäiset kotimaiset roolipelituotteet ilmestyivät jo aikaisemmin, voitaneen katsoa, että roolipelien uusi aika alkoi 1988 tai ainakin syksyllä 1987.



## Vuosi 1988

Protocol Productions avasi ensimmäisen Game Worldinsa helmikuussa Kalevankadulle. Samoihin aikoihin Fantasiapelit muutti kohti keskustaa Runeberginkadulle oleellisesti entistä suurempiin tiloihin. Edelleen helmikuussa ilmestyi D&D Perussäännöt, jota seurasi suhteellisen nopeasti kolme seikkailua ja pari muuta lisätuotetta. D&D oli ensimmäinen laatikkotuote, sen ulkoasu oli moitteeton, mutta käännös herätti keskustelua. Seikkailut (32 sivua + kannet) hinnoiteltiin aluksi 99.-, mutta jo saman vuoden aikana terve järki voitti, ja uusi hinta oli 59.-. Jouluksi ilmestyi myös D&D Expertsäännöt. Lisäksi Protocolin oma roolipelilehti näki päivänvalon. Sininen lohikäärme 1 oli täysi pettymys.

Ace-pelit saivat RuneQuestin myyntiin heinäkuussa ja saman vuoden aikana julkaistiin kaksi seikkailua peliä tukemaan.

TK-Kustannus julkaisi kaksi Seikkailijan numeroa.

Jaakko Mäntyjärvi julkaisi yhtiönimellä Mäntsi Productions Oy kirjasen "Mikä Hahmolle Nimeksi", jossa oli huomattavia lainauksia vanhasta Different Worldissa ilmestyneestä artikkelista ilman lähdeviittausta. Tuote myytiin Protocolin markkinoitavaksi.

Roolipelit olivat herättäneet taas laajempaa mielenkiintoa, ja uusia yrittäjiä oli tulossa. Nelospelit julkaisivat D&D-vaikutteisen fantasiaroolipelin ANKH, ja Kirja-Lito tuotti kaksi GW:n lautapeliä, Talismanin ja Velhovuoren Aarten. Kirja-Lito oli huolimaton Talismanin oikeuksien kanssa, ja seurauksena Protocol pääsi tekemään tästä pelistä nimellisesti oman julkaisunsa.

Kirja-Lito yritti muutenkin voimalla roolipelimarkkinoille, ja sekä Ace-pelitettä

Protocol antoivat tuotteensa se levitykseen. Alkumenestyksen jälkeen tämä levitys oli kuitenkin pettymys, mutta Ace ja Protocol saivat ainakin melkoisen helpon tuksen rahoitukseensa Kirja-Liton ostessa suuria määriä RuneQuestia ja D&D:tä lisäosineen.

Ankh oli pettymys, ja sitä on sittemmin näkynyt erilaisissa alennusmyynneissä. Nelospelien kosketus roolipeleihin näyttää samalla loppuneen.

Vähittäismyynti kehittyi vauhdilla. Fantasiapelit avasi elokuussa liikkeen Turkuun, ja Protocol seurasi naapuriin kuukautta myöhemmin. Fantasiapelit kuitenkin pysyi niskan päällä avaamalla myös syyskuussa liikkeen Tampereelle. Tämän jälkeen Suomessa oli jo viisi roolipeleihin erikoistunutta kauppa. Lisäksi usea kirja- tai lelukauppa otti roolipelit myyntiinsä (tosin moni keskittyi vain kotimaisiin tuotteisiin).

Koko vuosi oli taas hämmästyttävää kasvua. Uusien julkaisujen suhteen vuotena on pidettävä Protocolin vuotena, koska se pystyi ehdottomasti laajimpaan toteutuneeseen julkaisuohjelmaan.

## Vuosi 1989

Seuraava vuosi toi taas uuden yrittäjän alalle. Dada-pelit Ky julkaisi yllättävän laadukkaan kampanjaseikkailun Granag ja kaupunkimodulin Kuninkaan kaupungin, jotka olivat molemmat sekä D&D että RuneQuest yhteensopivia.

Protocol Productions jatkoi D&D sääntöjä mestarisäännöillä, ja yhdellä perussääntöseikkailulla. Lisäksi Sinisestä Lohikäärmeestä tuli kaksi numeroa, jotka olivat ulkoasultaan selvästi ensimmäistä parempia.

Vuosi oli muutenkin roolipelilehtien vuosi, koska Ace-Pelit aloittivat oman lehrensä, Maguksen, jota ilmestyi kaksi nu-

meroa. Lisäksi Rune-Questiin tuli odotetut lisäsäännöt (Riimumestarin kirja) ja kaksi seikkailua, joista Aarnikotkien Saari on edelleen laajin ja vaikuttavin Suomessa ilmestynyt seikkailupakkaus. Edelleen Ace julkaisi Nordicin pienehkön fantasiaroolipelin Rapier.

TK-Kustannus julkaisi peräti kolme Seikkailijaa, joista viimeisen ulkoasu nousi muiden lehtien tasolle.

Kirjalito julkaisi vielä kaksi lautapeliä (Maranon ja Warlock), mutta näiden vastaanotto oli niin huono, että vuoden loppuessa tehtiin päätös koko roolipelialasta luopumisesta. Myös nämä pelit ovat sittemmin löytäneet eri alennusmyynneistä.

Julkaisuissa vuotta luonnehtivat myös turhat lupaukset. Dadalta piti tulla neljäkin lisäosaa Granagin maailmaan. Yhtään ei nähty. Ace lupaili peliä Tie Tähtiin 2300 ja seikkailuja. No, ne siirtyvät vain seuraavaan vuoteen. Turhin lupailija oli kuitenkin Protocol: mahtavasta julkaisumäärästä toteutui vain murto-osa, ja pahin puute oli Advanced D&D Suomeksi.

Vähittäismyynissä ainoat muutokset tapahtuivat Game Worldeissa: Turun Game World vetäytyi kauemmas Fantasiapeleistä Linnankadulle (no joo, samalla



myös lähemmäs keskustaa), ja Helsingissä avattiin uusi liike City-käytävän yläkerrotaan. Asiakkaiden siirtyminen pakotti samalla sulkemaan Kalevankadun liikkeen. Protocol aloitti myös tietokonepelien markkinoinnin Game Worldeissa.

## Vuosi 1990

Tähän asti kaikki pelit ovat käsitelleet fantasiaa. Jokin sopuli-ilmiö iski kaikkiin aktiivisiin julkaisijoihin

vuonna 1990, ja aiheen nimi oli Science Fiction.

TK-Kustannus otti käyttöön hienomman nimen FGH (Finnish Game House). Se teki ensimmäisen pelinsä kääntämällä GDW:n pelin Twilight 2000 joka käsittelee ydinsodan jälkeistä aikaa. Siihen julkaistiin myös kaksi suomalaisten tekemää lisäosaa. Twilight ilmeisesti rokkotti resursseja niin paljon, että Seikkailijaa ilmestyi vain yksi numero (7).

Dada pelit kaivoivat historian hämäristä pelin nimeltä Laserburn, ja julkaisivat sen. Epäonnistunut ulkoasu teki pelistä vuoden pettymyksen, itse säännöt olivat melkoisen kunnolliset ja jopa mielenkiintoiset. Peliä markkinoitiin paljon yhden sen tekijän, Ansellin (Games Workshop, Warhammer 40,000) maineel-

la. Peli oli Warhammer 40,000 -tyyppinen pienoismallien taistelupeli.

Protocol sai osa-alueekseen taistelu-robotit, ja julkaisi FASA:n Battletechin. D&D:tä tuettiin neljännellä laatikolla, Sankarisäännöillä ja yhdellä lisäosalla. Sininen Lohikäärme näytti kuolleen.

Acen Science Fiction valinta oli Tie Tähtiin 2300 (GDW:n 2300AD). Siihen julkaistiin lisäksi kaksi seikkailua. RuneQuestia laajennettiin myös voimakkaasti: kaksi lisäosaa, seikkailu ja laaja kartta. Merkittävin Acen uutuuksia oli kuitenkin Keski-Maa roolipeli ja ensimmäinen siihen liittyvä seikkailu. Magus hallitsi roolipelilehtiä kilpailijoiden lähes kadottua. Neljä uutta numeroa näki päivänvalon.

Vuoden uusi julkaisija oli Lollipop. Se julkaisi Milton Bradley'n pelin HeroQuest, ja toteutti todella laajan mainoskampanjan pelin tukemiseksi.

Vähittäismyynnissä tapahtui taas: Game World tuli kaksi vuotta Fantasiapelien jäljessä Tampereelle, ja Fantasiapelit vastasi siihen avaamalla jo neljännen liikkeensä Ouluun.

Julkaisuissa vuosi oli joka suhteessa Acen vuosi. Toteutuneiden tuotteiden määrä oli täysin ylivoimainen.

## Vuosi 1991

Tätä kirjoitettaessa vuosi 1991 on vielä kesken [Vaan ei enää... -Mx]. Joitakin ilmiöitä on jo nähtävissä:

Ace jatkaa edellisen vuoden kovaa tahtiaan. Keski-Maa on jonkin verran vienyt tilaa muilta peleiltä, mutta uutuuksia riittää. Keväällä tuli jokin katkos julkaisuihin, mutta se näyttää olevan ohi. Uutena aiheena roolipeleihin tuli olemaan kauhu, kun Nordicin Astra ilmestyi syksyllä.



*Cyberpunk -villitys on iskenyt itse kuhunkin...*

TK-Kustannus (FGH) on vuoden nousija. Uutena pelinä tuli markkinoille Cyberpunk 2020, Twilightin tuki jatkuu ja Seikkailijakin aktivoitui edellisen vuoden hiljaiselosta.

Protocol julkaisi vain karttasetin Battletechiin, ja kyberfantasiapelin ShadowRun. Näyttää siltä, että TSR:n tuotteita ei ole enää tulossa.

Dada-pelit näyttää kadonneen. Huuha liikkuu Mini-Laserburnista, mutta mitään ei ole näkynyt.

Lollipopilta on tullut pari lisäosaa HeroQuestiin.

Vuoden teema näyttää olevan cyberpunk. TK-Kustannus ja Protocol ovat jo liikkeellä sen kanssa, ja Ace lupaa aihepiiriin tutustumista.



## Tulevaisuus

Suomi on pahimmassa lamakaudessa sitten sotavuosien. Se ei vielä ole näkynyt roolipeleissä, mutta voi aiheuttaa yllätyksiä.

Suurin kysymys on Protocol. Jatkuva esiintyminen protestilistalla lienee merkki siitä, että rahat ovat lähes loppu. Sen konkurssista on huhuiltu jo kauan, mutta Protocolin rahoituslähteet ovat toistaiseksi vaikuttaneet ehtymättömiltä. Jos julkaisutoiminta jatkuu, lähinnä voi odottaa Shadowrunia (cyber) Cthulhun kutsua (kauhu) ja lisäosia näihin ja Battletechiin. Sininen lohikäärme pysynee haudassaan.

Asioista perillä olevat piirit väittävät, että Protocol on menossa konkurssiin, mutta Pauna-Väinämö yrittävät jatkaa toimintaa vastaperustettujen Game World Oy:n ja Foxprint Oy:n nimissä.

TK-Kustannus suunnittelee lautapeliä Illuminati ja roolipeliä Paranoia. Muuten sieltä lienee tulossa lisäosia Twilightiin ja Cyberpunkiin. Twilightissa voidaan odottaa toisen laitoksen sääntöjä. Seikkailijan tulevaisuus on täysi kysymysmerkki.

Ace on tällä hetkellä vahvin julkaisija. Jokin kokonaan uusi peli voi tulla aina vuoden parin välein. Tärkein alue on edelleen Keskimaa, jota laajennetaan, sekä Roolimestarin että Sormusten Herran (enemmän esittelypeli) suuntaan. RuneQuestissa pääpaino annetaan Gloranthalle ja sen suurille seikkailupakkauksille. Pakkaukset ovat sekä usia että vanhoja RQ2 säännöistä muokattavia (Sun County, Dorastor, Borderlands, Pavis ja Big Rubble). Tie Tähtiin-pelissä aletaan julkaista enemmän lähdeaineistoa kuin seikkailuja. Lisäksi Ace lähti kokeilemaan lautapelimarkkinoita Sivilisaatio-pelillään. *[...joka on arvosteltu muualla tässä lehdessä -Mx]* Magus pyrkii jatkamaan neljällä numerolla vuodessa.

Dada-pelit tuntuu poistuneen markkinoilta.

Suomessa on muitakin roolipelijulkaisuja, mutta ne ovat lähinnä jäsenlehtiä, jotka eivät ole vapaasti kaupan. Tärkein niistä on epäilemättä Suomen Roolipeliyhdistyksen Riimukiwi *[No tulihan se sieltä -Mx]*.