

## PALAPELI 21

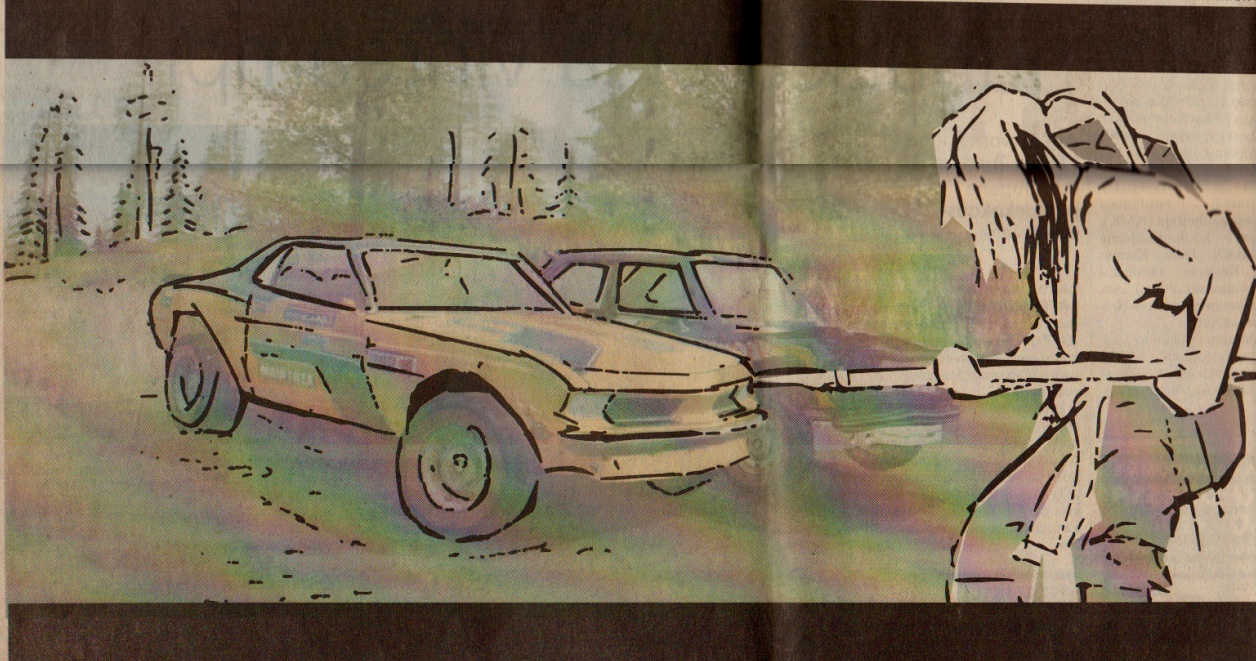
palapeli@kouvolsanomat.fi

MIELIPITEITÄ. Maailmassa on yhtä monta mielipidettä kuin on ihmisiäkin, ei kriittistä kannata masentua.

JONNA

## BITTIVIIHDETTÄ POHJOISESTA

PIirros LIISA KOSKELAINEN, TAUSTAKUVA BUGBEAR ENTERTAINMENT



# Suomalaiset tietokonepelit niittävät mainetta maailmalla

Pelibisnes on jo selvästi ammattimaisempaa kuin muutama vuosi sitten. Budjetit ovat isoja ja tilaajat vaativia.

KIMMO PUHAKKA

Suomesta on muutaman viime vuoden aikana tullut useita tietokone- ja konsolipelejä, jotka ovat saaneet kansainvälistä menestystä. Suurin suomalaishitti lienee Remedy Entertainmentin synkkä kostotarina Max Payne jatko-

osineen, mutta myös Housemarquen lumilautapelit Supreme Snowboarding ja Transworld Snowboarding ovat myyneet hyvin.

Vuonna 2000 perustettu helsinkiläinen pelitalo Bugbear Entertainment on toistaiseksi saanut julkaistua kaksi peliä, 250 000 kappaletta myyneen Rally Trophyn ja Yhdysvaltojen markkinoille suunnatun Tough Trucksin. Parhailtaan on tekeillä peli nimeltä FlatOut. Kaikissa kolmessa ajetaan kovaa ja romutetaan peliä.

**BUGBEAR ON** suomalaisten pelifirmojen joukossa uusi, mutta ei kokematon tulokas. Sen perustajat olivat toista pelitalosta lähteneitä ammattilaisia, jotka halusivat toteuttaa omia intohi-

mojaan. Rally Trophy erottautui muista autopeleistä olemalla historiallinen simulaatio. Siinä ajetaan muun muassa Ford Lotus Cortinalla, Fiat 600 Abarthilla, Mini Cooper S:llä ja muilla 60- ja 70-lukujen autoilla.

Autopeleihin yhtiö keskittyi lähinnä siksi, että perustajat olivat työskennelleet niiden parissa jo aiemmin. Taitoja päätettiin hyödyntää sillä alueella, josta jo oli kokemusta valmiina.

– 90-luvun loppuun mennessä Suomessa ei vielä ollut paljon peliteollisuutta, pelimarkkinat olivat erilaiset ja tekijän evääksi riitti lähinnä innoitus. Meilläkin on työssä ihmisiä, jotka ovat hankkineet kokemuksensa täällä pelejä tekemällä. Nyt budjetit ovat isompia ja asiakkaita vaativat enemmän. Uuden yrityksen

olisi vaikeampaa päästä mukaan nyt kuin aiemmin, sanoo Bugbearin kehitysjohtaja **Jussi Laakkonen**.

**PELITEOLLISUUS ON** nykyisin niin kansainvälistä, ettei alkuperämaalla ole väliä. Laakkosen mielestä pienen ja etäisen Suomen pelintekijöillä on jopa monien muiden maiden tekijöitä paremmat mahdollisuudet saada suurten pelitalojen mielenkiinto. Nokia ja Remedy Entertainment ovat pitäneet huolen siitä, että Suomi muistetaan korkean teknologian maana.

Vuonna 2001 julkaistun Rally Trophyn levittäjäksi löytyi itävaltalainen Jowood Productions. Pelin menestys johtui Laakkosen arvion mukaan omaperäisestä ideasta.

– Peli oli hieman erilainen kuin muut sen ajan ajopelit. Se sai underground-suosiota niiden piireissä, jotka hakivat kovaa ajosimulaattorikokemusta.

Kehitteillä olevan FlatOutin Laakkonen kertoo olevan ajopeli, jossa radalla kilpailee aina kahdeksan autoa. Ympäristö toimii realistisesti: jos ajaa päin radan reunalla olevaa puukasa, kasa leviää ja puut jäävät radalle esteiksi. Myöskään renkaat ja muut törmäyksissä irtoilevat autonosat eivät vain katoa jonnekin, vaan haittaavat ajoa seuraavalla kierroksella.

**PELINTEKIJÄKSI HALUAVAA** nuorta Laakkonen neuvoo olemaan aidosti innostunut.

– Pitää olla intohimoa alaan ja panostaa omiin erikoistaitoihin,

olipa kyse sitten graafikasta, musiikista tai muusta. Alan koulutusta voi hankkia, mutta oman intohimon kautta lahjakkuus tulee esiin.

– Kannattaa tehdä modeja eli muokata jo julkaistuja pelejä. Jotkut harrastajat tekevät kaupallisille peleille omia jatko-osia. Sellainen harrastus on hyvää näyttöä töitä haettaessa.

www.bugbear.fi

”Alan koulutusta voi hankkia, mutta oman intohimon kautta lahjakkuus tulee esiin.”  
**JUSSI LAAKKONEN**

## Muinaiset suomalaiset roolipelin sankareina

**KANSAINVÄLISESTI** pärjänneissä suomalaispeleissä ei suomalaisuus paljonkaan näy, mikä luultavasti on ollut menestyksen edellytys. On kuitenkin yksi tietokonepeli, joka suomalaista suomalaisemmasta aiheestaan huolimatta on saavuttanut kulttisuosiota maailmalla.

Kuopiossa asuvan **Sami Määränen** luoma Unreal World on internetin kautta levitettävä roolipeli, jossa seikkailaan rautakauden Suomessa. Pelissä ei ole mitään lohikäärmeentapon kaltaista lopullista päämäärää, vaan tarkoituksena on selvittää mahdollisimman pitkään hengissä karussa erämaassa. Pelihahmo metsästää, kalastaa, käy kauppa, rakentaa asumuksia ja joutuu toisinaan taistelemaan villi-

eläimiä tai rosvoja vastaan. Pelinä on sanottu erittäin realistiseksi, mutta samalla vaikeaksi.

**PELI SAI ALKUNSA** noin kymmenen vuotta sitten ja sen kehitys on jatkunut koko ajan enemmän tai vähemmän kiihkaissa tahdissa.

– Pari ensimmäistä vuotta Unreal World oli tyypillinen fantasia-peli, jossa edettiin alaspäin isossa luolastossa, taisteltiin koko ajan vahvempia vihollisia vastaan ja kohdattiin lopulta päävastustaja. Sain hyvää palautetta, mutta se alue alkoi jo tuntu loppuun kuluttua. Seuraavassa versiossa otin kiinni jo tiivistä ulkoilma, Määränen kertoo.

– Jossain vaiheessa minussa

heräsi kiinnostus Suomen historiaan, ja koska perinteisiä miekka ja magia -roolipelejä on maailma pulloinaan, päätin kehittää omanman tyylin. Pikkuhiljaa pelin fantasiaelementit vähäniävät ja tilalle tuli historiallisia faktoja. Nykyään suunta on selkeä: kaikki uudistukset ovat historiallisesti päteviä. Yhluonnollinen osasto ei vielääkään ole pois suljettu, mutta siinäkin ainekset tulevat suomalaisesta mytologiasta.

Määränen kertoo Tarzan-leikkien ja muiden ulkoileikkien olleen tärkeitä hänen lapsuudessaan. Tästä heräsi kiinnostus valtaamiseen, eräelämään ja aikaan muuttamiseen Suomeen. Peliä suunnitellaan on oppunut isopino kansatieteellistä ja kansan-

perinnettä käsittelevää kirjallisuutta. Määränen kuitenkin tunnustaa, ettei ole lukenut Kalevalaa kokonaan.

**ALKUVAIHEESSA** suunnittelussa auttoi **Erkka Lehmus**, mutta nykyään Unreal World on kokonaan Määränen harteilla. Hän ei usko, että peli tulee koskaan lopullisesti valmiiksi. Pelinteosta on versonut myös muita projekteja, kuten keskiäikäisille valmistettuja näytelmiä ja video tulenteosta tuloksilla.

Unreal Worldin kokeiluversio voi ladata internetistä ilmaiseksi, mutta siinä pelihahmo kuolee itsestään kymmenen päivän kuluttua. Pidemmän elin-kaaren saa maksamalla rekisteröintimaksun. Määränen ei ole



Unreal World. Pelihahmo on välillä pistäytynyt kylään.

pitänyt kirjata rekisteröityneistä käyttäjistä, mutta sanoo määrän liikkuvan tuhansissa.

– Pelaajia löytyy joka puolelta maailmaa. Suurin osa on Euroopasta ja Yhdysvalloista, mutta palautetta on tullut myös esi-

merkiksi Israelista. Mitään kulttuurisia rajoitteita ei näytä olevan, kylmään ja ankeaan paikkaan sijoittuvaa peliä voi pelata myös lämpimissä maissa.

www.jmp.fi/~smaarane/unw.html

HUOMENTA, JERE

HÄIF?

SANOIN

AHA

MIKSI VAELLAT KAIKEN AIKAA YMPÄRINSÄ NIID LUKOTTUMET

KUUNTELEN MUSIIKKIA

MUTTA MIKSI KOKO