

MEIDÄN MAAILMAMME

Mikko Forsström on Pelit-lehden pitkäaikainen avustaja ja suuri pelintekijä.

Eläkeläinen muistelee

Vuosituhaten taitteessa olin suomipelimaailman huipulla.

Julkaisin MHM 2000:n, kolmannen jääkiekkomanageripelini,

ja siitä tuli arvostelumenestys. Se oli samalla loppuni.

Tänään, yksinoikeudella Pelit-lehdessä, kerron miksi.



Minusta tuli pelintekijä vaivihkaa 1990-luvun puolivälissä. Nautin aikakauden legendarisista kiekkopeleistä, mutta jotain jäi uupumaan.

Pakersin päiväkausia Hockey League Simulatorin parissa, mutta se oli taulukkolaskenta, eikä peli. Kun halusin manageroida, jouduin tyytymään jalkapalloon. Ajatus kiekkomanagerista alkoi kypsyä.

Ensimmäinen kiekkopelini oli kaverin harrastuksesta siinnyt huono vitsi vuonna 1995. Koska ohjelmointikokemukseni rajoittui kuusnepan yksinkertaisiin tekstiseikkailuihin, eipä se paljon muuta voinut ollaakaan.

Brändi syntyy

Vuoden 1996 jouluna palasin vitsin pariin ja toteutin sen uudelleen. Samalla opin ohjelmoinnista jotain uutta, joka motivoi minut tekemään peliin uuden ominaisuuden, josta opin taas jotain uutta. Lumipallo lähti pyörimään.

Samoihin aikoihin keksin pelille nimen: **Maso Software Hockey Manager** eli **MHM** syntyi. Pulttasin peliin satunnaisesti sisältöä alkuvuoden 1997, kiduttaen ystäviä ja kadunmiehiä viikottaisilla kehitysversioneilla.

Mutta jossain vaiheessa tapahtui käänne. Minun ei enää tarvinnut pakkosyöttää uusia annoksia, vaan ne lusikoitiin itkemättä. Lopulta niitä jopa odotettiin, ja hurjimmat koekaniinit tahkosivat MHM:ää tuntikausia. Silloin en ajatellut asiaa, mutta olin löytänyt etsimäni.

Peli löytää konseptin

Irrotin MHM:n todellisuudesta, en vähiten lisenssisyistä, ja siirsin sen Pekkalandiaan, Suomen rinnakkaisluottavuuteen. Pakkasin pelin kuivakoiden faktojen asemasta täyteen kiekon ja elämän ajanvirstasta riipimääni hurttia Pahkasika-humööriä. En nauranut vitseilleni, monia ne onneksi huvittivat.

MHM:n tempo on aina ollut nopea. Ysiseiskassa tämä tarkoitti vielä hulvatonta enterin rämpytystä, ja koska mihinkään ei voinut vaikuttaa, kaudet vaihtuivat minuuteissa. Myöhemmin, kun jatko-osista tuli syvällisempiä, pidin kauden edelleen pääosassa. Tulevaan vuoteen valmistautuminen ja organisaation kehittäminen nelivuotissuunnitelman puitteissa olivat teesini.

Ehkä juuri siksi "vielä yhden kauden" pakko niitti suurullista sataa pelaajien keskuudessa. Lasteni ystävät valittivat leikillään elämänsä menneen pilalle MHM-riippuvuuden takia. Koen tästä edelleen suurta riemua – vasta korruptoitua viattoman sielun tunsin onnistuneeni.

Uskon menestyneeni, koska tein pelejä itselleni. Halusin leikkiä jääkiekkomanageria, mutten voinut. Koska makuuni iskeviä kilpailijoita ei ole vielä tähän

päivään mennessä ilmestynyt, pelaan omaa peliäni edelleen nelisen pitkää rupeamaa vuodessa. Usein itken samalla, mutta siihen palaan myöhemmin.

Brändi vahvistuu

Vuoden 1997 syksyllä päätin pitkän kiemurtelun ja vetkuttelun jälkeen julkaista MHM 97:n suurelle yleisölle. Työnsin betaversion purkkeihin (netti ei ollut vielä lyönyt läpi) ja jäin odottamaan. Tapahtumat seurasivat toistaan humussa ja sumussa. Sain sähköpostia, ensimmäinen sähköpostini kaiken kaikkiaan, joku kehui peliäni. Muistan elävästi, kuinka fantastiselta se tuntui.

Todellinen pommi oli vasta tuloillaan. Eräänä päivänä avasin Mikrobitin ja sain kohtauksen. MHM oli siellä, näyttävästi esillä kuukauden ilmaispelinä. Kohkasin asiasta lehti kourassani kaikille, jotka suostuivat kuuntelemaan.

Mikrobitti oli loppuun asti ainoa markkinointikanavani puskaradion lisäksi. Olin tunnettuuteni velkaa Bitin silloiselle pelivastaavalle **Jukka O. Kauppiselle**, ja jokaisen julkaisun jälkeen odotin lehteä kuumeisani. En joutunut pettymään.

Motivoiduin menestyksenpoikasesestäni, ja julkaisin uusia versioita. Hehkutin ummet ja lammet rekisteröitävästä Deluxe-versiosta, mutten odottanut mitään tapahtuvaksi. En ollut edes aloittanut lupamani ihmeversion tekemistä, kun ensimmäiset hallelukat yllättäen ilmaantuivat.

Ryysyistä rikkauksiin

Pari hassua rekisteröintiä nyrjäytti aivoni. Kuvittelin osaavani, ja uskoin sharewaren tuovan minulle elannon. Lilluin mahtavuudessa, aloitin MHM 98:n ja suuren rinnakkaisprojektin ainoastaan hylätäkseeni kummatkin.

MHM 99 -projekti kesti puolisen vuotta kokopäiväisesti. Vaikka peli oli käsittämättömän ruma jopa tekstipeliksi, se oli jo rehti managerisimu ja herätti laajempaa kiinnostusta. Kävin neuvotteluja suomalaisen pelitalon kanssa idean kaupallistamisesta, mutta turhaan. Ehkä siksi olin pitkään murhaavan kateellinen "sille toiselle hepulle", joka onnistui ai-keissaan paremmin.

Käänsin kyllä MHM 99:n englanniksi, mutta konseptini oli auttamatta liian suomeskeinen. Kaskut eivät iskeneet, sarjasysteemi oli kovakoodattu meikäläiseksi ja niin edespäin. Eipä minulla olisi ollut myynti- tai markkinointikeinojakaan.

Samoihin aikoihin rysähdin takaisin maan pinnalle, sillä äkkirikastumisen asemasta ovella kolkutteli konkurssi. Päätin hakeutua opiskelemaan, ja hyödyntää hätäpäissään MHM 99:n lähdekoodia. MHM 2000 sai luvan olla rujo sarjapeliäpäivitys kiekkokauden alkajaisiksi.

Kolmas kerta toden sanoo

Puskin vanhan rungon päälle uuden sarjatason, mutasarjan, ja kuvitteellisen cupin. Uudistukset kuitenkin vaativat muutoksia, jotka repivät koodin rikki toisaalla. Julkaisu lipsui nopeasti aikataulusta, ja omatunto kolkutteli.

Päätin yrittää vielä kerran. MHM 2000:sta oli tuleva sarjan kolmas osa ilman kompromisseja. Uudessa kodissani Loimaalla koodasin päivät ja yöt läpeensä. Vuosituhannen vaihteesta eteneminen oli toivontonta matonpuremista, mutten suostunut antamaan periksi.

Helmikuun lopulla peli lähti painoon. Se ei ollut valmis, mutta julkaisijan jääkaappi oli tyhjä ja tilikausi lopussa. Pikapätsit korjasivat suuren maailman tyyliin pahimmat viat ja myöhemmät lisäisivät puuttuvat ominaisuudet.

Talospinteestä henkiseen paineeseen

Kakstonninen oli mittakaavassani mieletön suksee. Saamani positiivisen palautteen vyöry ei ole tyrehtynyt, uskomatonta kyllä, tähän päivään mennessä. Olin itsekin onnellinen, ainoastaan huipulla helpoksi valahtava vaikeustaso kismitti.

Seisoin tienhaarassa. Opiskelun ohessa ja kakstonnisen imussa olisin voinut keskittyä seuraavaan MHM:ään entistä huolellisemmin. Se ei kuitenkaan ilmestynyt koskaan. Syitä on monia, mutta syvin totuus on tarua ihmeellisempi. Sairastuin pelintekijän blokkiin.

Joka kerta kun palasin aiheeseen, olin varma että seuraavasta MHM:stä tulee huonompi. Yritin monesti, mutten päässyt alkua pidemmälle. Olen saanut ohjelmoinnista sittemmin ammatin, enkä epäile, ettäkö kykenisi teknisesti parempaan, mutta minua ahdistaa nimenomaan se luova sisältö.

MHM:n perintö

Urani pelintekijänä lopahti, mutta olen kolmelle pelilleni ja kaikille ihmisille, jotka kannustivat minua niiden tekemisessä, rustosti velkaa. Ilman MHM:ää en olisi hakeutunut IT-alalle enkä löytänyt työtä, josta nautin joka päivä.

Sain myös rakkaita muistoja. Kerran paikallislehti tuli tekemään minusta juttua, ja toimittaja kertoi, kuinka hänen fanittava poikansa "pelasi väkivallatonta MHM:ää ja oppi suomen kieltä". Positiivinen palaute oli, ylilyötyä tai ei, minulle kantava voima koko MHM:n elinkaaren ajan.

Rokkistarana oli mukavaa. Hienoin yksittäinen kokemukseni faneista oli, kun eräs tänäänkin huipputasolla vaikuttava kiekkopersooni soitti ja kertoi olevansa armostomasti koukussa. Olin keskustelumme jälkeen hetken pyörryksissä.

MHM rikastutti elämäni vuosia. Aikuinen mies ajoi yötä myöten paikan päälle vaihtamaan pelin valokytinmökkulaan, jolla en tehnyt mitään. Lähifanin tein iloiseksi toimittamalla rekisteröidyn version henkilökohtaisesti. Pikkupoika bongasi minut tenniskentältä ja tuli ujosti kysymään, olenko minä "se MHM:n tekijä?"

Nykyisistä työkavereistani ainakin kolme on entisiä fanipoikia. Heille olen saanut kertoa tarinoita ja leikkiä supertähteä vielä viime aikoinakin. Pilapuheut ovat onneksi vaienneet, pahimmillaan niitä tuli useita päivässä.

Lopuksi voin toistaa kuluneen lupaukseni. Kun aika on kypsä, MHM nousee kulleista. Sitä odottaessa trilogia on ladattavissa Pelit-lehden arkistosta tai MHM:n kotiluolasta, www.lamantiini.com/mhmaailma

Mikko Forsström

pelit