

Keräilykorttipelit japanilaisessa pelihallissa

Lähetänyt Antti

11.08.2008

Viimeksi päivitetty 11.08.2008

Noin vuosi sitten matkasin Tokioon DiGRA 2007 -konferenssiin. Matkani aikana kävin useassa japanilaisessa pelihallissa. Julkaisen tämän alunperin vanhassa blogissani julkaistun artikkelin uudestaan nyt, kun ystäväni Mika on kuukauden pituisella matkallaan Japanissa. Mika, jos luet tätä, muista käydä paikallisessa pelihallissa!

Nämä uudet keräilykortti- ja pelihallipelien yhdistelmät vetivät todellakin minua puoleensa tokiolaisissa pelihalleissa. Ikävä kyllä kielimuurin (en osaa lukea sanaakaan japania :() ja verrattain korkean aloitushinnan takia (1000 jeniä aloituspakasta, 200 jeniä pelihallin tallennuskortista ja 200 jeniä per peli eli noin 9 euroa ekasta pelistä) estivät minua tyyppaamasta näitä pelejä, joten tyydyin vain katsomaan vierestä.

World Club Championship Football -peli näytti todella lupaavalta. Pelissä käytettiin jalkapallokeräilykorttien tyyppisiä kortteja, joissa jokaisessa esitellään yksi ammattilaispelaaja. Pelaaja käyttää kortteja pelissä laittamalla ne pelikentälle muodostaakseen joukkueensa käyttämän pelimuodostelman. Ruudussa näytetään pelitilanteet näyttävällä 3-d-grafiikalla. Pelaaja voi myös käyttää toimintapainikkeita pelaajien kontrolloimiseksi. Minulle ei täysin selvinnyt, minkätyyppisiä kontrollipainikkeiden komennot olivat, mutta luulin, että ne ovat yleisluontoisempia (esim. hyökkäys oikeaa laitaa pitkin, pitkä syöttö jne.) kuin PES-tyylistä suoraa pelaajien kontrollia. Pelaaja voi myös muuttaa pelitaktiikkaa ja tehdä vaihtoja liikuttamalla kortteja pelikentällä pelin aikana. Mielestäni tällainen pelimekaniikka on todella helppo omaksua, sillä keräilykortit lienevät tuttuja useimmille pelin aiheesta kiinnostuneille ja niiden käyttäminen pelitaktiikan muodostamiseen on hyvin intuitiivista. Olen varma, että jos tällainen peli olisi ollut olemassa silloin, kun itse keräsin keräilykortteja (minulla oli täysi setti EM'84-futiskeräilykortteja!), olisin ollut myytyä miestä (tai siis, pikkupoikaa). Eli jos WCCF:N simulaatiosysteemi on mistään kotoisin, arvelisin että pelistä voisi tulla hitti myös Euroopassa - minä ainakin pelaisin.

Muista peleistä baseball-peli taisi olla suosituin. Aivan kuten itse lajikin, peli vaikutti todella hidastempoiselta: osa pelaajista sauhutteli pelatessaan ja muutamat jopa lukivat manga-sarjakuvia samaan aikaan. Myös muunlaisia keräilykorttipelejä oli, ainakin kaksi erilaista fantasiateemaista peliä, joista toinen näytti strategia- ja toinen RPG-peliltä. Kaikki nämä pelit käyttävät RFID-teknologiaa korteissa (tarkistin tämän faktan tästä blogimerkinnästä, jossa myös käsitellään keräilykortteja japanilaisissa pelihalleissa The Asian Power Hour -blogista), joten ihan tavallisilla keräilykorteilla ei pääse pelaamaan. The Asian Power Hour -blogin merkintä sisältää myös tarkemman kuvauksen noista RPG-tyyppisistä peleistä, tsekkatkaapa se siis!

Loppukaneetti näistä keräilykorttipeleistä: Idea on hyvä yhdistelmä vanhaa (keräilykortit) ja uutta (pelityypit ja RFID-teknologia). Keräilykorttikäsitteen käyttäminen voisi toimia useissa pelityypeissä myös virtuaalisena. Tämä voisi olla yksi tapa mahdollistaa mikrotransaktiot ja/tai esineiden vaihtokauppa monen pelaajan indie-pelissä.

Vuotta myöhemmin: En ole kovin aktiivinen pelihallipelaaja, mutta minusta näyttää siltä, etteivät nämä pelit ole vielä löytäneet Suomeen. En sitten edelleenkään tiedä, olisiko täällä markkinoita. Onkos joku muu nähnyt jotain vastaavaa Suomessa tai Euroopassa?

