Suomalaista C64-osaamista: **UUNO TURHAPURO MUUTTAA MAALLE**, **LASSE ÖÖRNI** ja **STEEL RANGER**

retro rewind

1-2018 RETROPELAAJAN TIETOPAKETTI

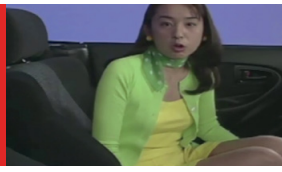
Unelmien tasoloikka
KLONOA

SHARP X68000
PELAAJAN TEHOTORNI

SOULCALIBUR
20 VUOTTA KAHINOINTIA

PHANTASIE
roolipelien edelläkävijä

SO DESU KA?
tuhmia pelejä Japanista



UUTUUS! RETROLEHTI SUOMEKSI

POWER BLADE **MASTER SYSTEM** - Segan historiaa **THEC64 MINI**

NUMERO 1 / 2018

Päätoimittaja
Jukka O. Kauppinen

Toimitus
Mikko Heinonen
Jukka O. Kauppinen
Manu Pärssinen
retro@retrorewind.fi

Avustajat
Juho Anttila, Miika Auvinen, Niklas Isberg, Nanne Kukkura, Miikka Lehtonen, Aleksi Vaittinen, Maria Vuorma

Taitto, AD, kuvankäsittely
Manu Pärssinen

Julkaisija
Alasin Media Oy
1932899-7

Painopaikka
Hämeen Kirjapaino Oy
Tampere

ISSN 2489-7817

Kansikuva: Manu Pärssinen

MAAILMAN SIISTEIN ASIA

Minulta kysyttiin taannoin, että milloin teet suomalaisen retropelilehden. Totesin, että sellaisen tekeminen olisi maailman siistein asia, mutta riittäisikö moiselle tarpeeksi lukijoita?

Muutamaa vuotta myöhemmin: tässä se nyt on – kiitos Teidän, hyvät joukkorahoittajat ja ennakkotilaajat, retroveljet ja -sisaret. Pitkään muhinut haave omasta retrolehdestä muuttui todeksi, kun tarpeeksi moni Teistä uskoi meihin tarpeeksi Mesenaatti-joukkorahoituspalvelussa.

Retropelaamiseen keskittyvän lehden taustalla on tekijätiimimme vuosikymmeniä jatkunut rakkaus peleihin, sekä ammattina että harrastuksena. Sen tuloksista on voitu nauttia esimerkiksi eri medioissa julkaistujen retrojuttujen ja pelinäyttelyiden muodossa, ja työryhmämme rakkain lapsi on tammikuussa 2017 Tampereella avattu Suomen pelimuseo. Sen jättisuosio todisti vastaanpanemattomasti, että nyt jos koskaan aika on kypsä retropelilehdelle.

Voin rehellisesti sanoa, että Retro Rewind on ollut yksi nautinnollisimmista projekteista, joissa olen ollut koskaan mukana. Esimerkiksi AD:mme **Manu** on istunut iltakaudet koneensa ääressä jatkamassa taittojen viilaamista, koska RR:n työstäminen ei ole pelkkää työtä tai harrastusta – se on intohimoa. Tiimillä on ollut jatkuvasti sanaton ymmärrys lehden linjasta ja siitä, mitä haluamme ja mitä pitää tehdä. Halusimme lehden, joka puhkuu rakkautta retroon, ja tehdä sitä omista lähtökohdistamme ja omilla ehdoillamme, sukeltaen sen sivuilla niin yhteisiin sukupolvikokemuksiin kuin vähemmän tunnettuihin outouksiin. Lehden, joka puhuttelee niin harrastajia, retrolle vihkiytyneitä kuin satunnaisten muistojen lämmittelijöitä. Lehden, joka voi myös kasvaa ja menestyä, ja jota saisimme tehdä myös tulevaisuudessa, sillä ainakaan ideoista ei meillä ole pulaa.

Mikä parasta, retropelaaminen ei ole pelkkää menneisyyttä. Se on myös uusia tuotteita *(THEC64 Mini, sivu 53)*, uusia julkaisuja *(Steel Ranger, sivu 9)* ja tutkimusta *(Lord, sivu 46 ja sivu 41)*. Kasettilamerien, Suomen pelimuseon ja muiden tutkijoiden avulla löydämme edelleen kadonneita tai julkaisemattomia historiallisia herkkupaloja *(Celloids, sivu 4)* , ja sekä innokkaiden harrastajien että ammattimaisten tutkijoiden avulla peliharrastukseemme löytyy jatkuvasti uusia näkökulmia, mikä todistaa retropelaamisen monipuolisuudesta ja uusiutumiskyvystä.

Toivottavasti nautitte lehdestä ja yhteinen retromatkamme jatkuu tästä ykkösnumerosta tuleviin vuosikertoihin! Ja kiitos teille kaikille, jotka uskoitte ja tuitte meitä.

Terveisin Jukka, Mikko ja Manu.

SISÄLLYSLUETTELO

Retrokuulumisia – ATARIA, SUOMIRETROA ja ITALIAN MUSEO 04

Kuinka UUNO TURHAPURO muutti maalle? Suomalaisen klassikkopelin tarina 06

LASSE ÖÖRNI – suomikuusnelosen sitkeä sissi, arvostelussa STEEL RANGER 09

PHANTASIE – roolipelisarja aikaansa edellä 13

KLONOA – aliarvostettu unelmien tasoloikka 17

POWER BLADE – NESin iltatähti 20

Kolumni: Minä <3 ZELDA 22

Vieläkö maistuu? BUBBLE BOBBLE, DUCKTALES ja EXCITEBIKE 23

SHARP X68000 – Japanin Amiga 25

Käsikonsolikuninkaan kukkulan varjossa – GP32 ja muut altavastaajat 32

KOLUMNI – Jyrki J. Kasvin retroelämä 36

SEGAIN SANKKA SUKU – konsolivalmistajan haparoiva alkutaival 38

KOLUMNI Pelikeräilijät ja pelimuseo – kaksi näkökulmaa 41

Vieläkö maistuu? SHADOW OF THE NINJA, SNAKE, RATTLE & ROLL ja TMNT 43

Keräilijöiden kermaa – ARI ” ATA” TOMMISKAN tietokonemuseo 44

Pelimuseosta poimittua – LORDI oli uskomattoman laaja seikkailu 46

Halvalla PELIHALLITUNNELMAAN 47

Vieläkö maistuu? ROLLERCOASTER TYCOON CLASSIC ja DAIKATANA 48

Vieläkö maistuu? GRAND THEFT AUTO 49

SOULCALIBUR 20 vuotta – sielu palaa yhä 50

Tasavallan tietokone lähes taskukoossa – THEC64 MINI 53

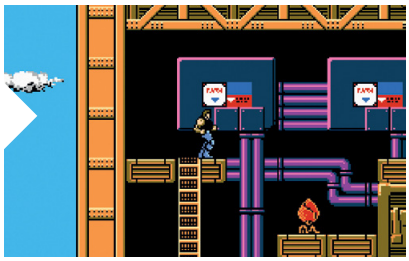
Tuoretta kuusnepaa – IK UCE+D, PENTAGRAM ja LUFTRAUZERS 56

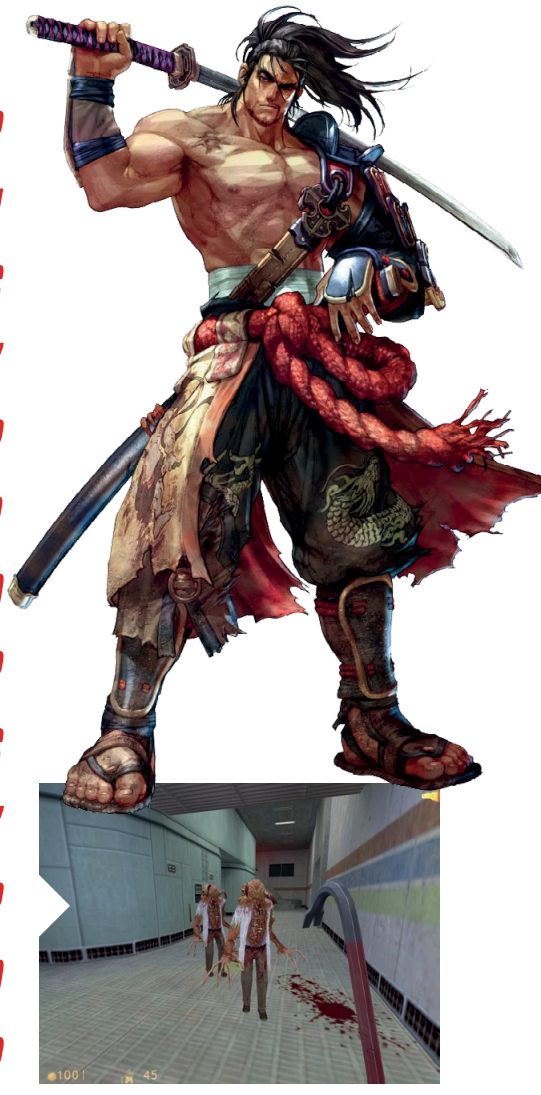
Vieläkö maistuu? BRUCE LEE ja GAUNTLET 57

HALF-LIFE mullisti FPS-pelit 58

JAPANI-NURKKAUS – katsaus noloihin eroottisiin peleihin 60

Manun kummat vekottimet – ZEMMIX ja SALORA-laajennus 62





Teksti: Jukka O. Kauppinen

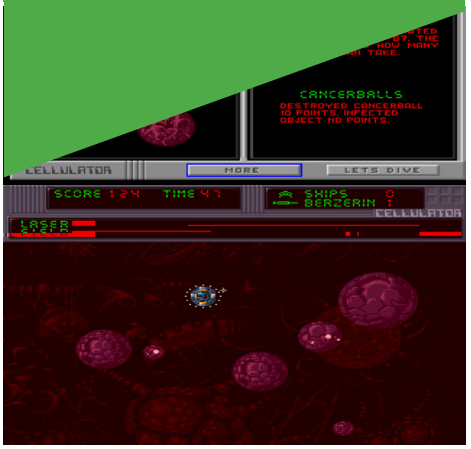
PELAA ALKUPERÄISIÄ SNES-PELEJÄ UUDELLA KONSOLILLA

Retrokonsolivalmistaja Hyperkin tarjoaa Nintendo-faneille vaihtoehtoisen tavan SNES-peleistä nauttimiseen. SupaRetroN HD -konsoli on näet moderni HDMI:llä televisioon liitettävä retrokonsoli, jolla voi pelata vaivattomasti niin eurooppalaisia, jenkkiläisiä kuin japanilaisiakin alkuperäispelejä sekä 4:3- että 16:9-kuvasuhteella.

Laitteessa ei ole lainkaan sisäisiä pelejä Nintendon oman SNES Minin tapaan, vaan se on nimenomaan moderni ja helppo tapa pelata aidoilta pelikaseteilta nykynäyttöjä ja -äänentoistoa hyödyntäen. HDMI:n lisäksi laitteen saa kiinni myös vanhempiin näyttöihin komposiittivideo- ja RCA-äänilähdöillä.

Paketti sisältää kaksi kappaletta Hyperkin Scout -peliohjaimia, mutta laitteessa voi käyttää myös aitoja Nintendo-ohjaimia.

Konsolia myy muun muassa **Funstockretro.co.uk**-verkkokauppa noin 90 euron hintaan.



ATARI YRITTÄÄ YHÄ

Videopelihistorian legenda Atari on kuollut, kuopattu ja kaivettu esiin niin monta kertaa, ettei kukaan pysy enää laskuissa mukana. Nykyisellä Atari-nimellä ratsastavalla yrityksellä ei ole mitään siteitä alkuperäiseen firmaan, ja se näkyy. Uuden ajanlaskun Atari on julkaissut muun muassa pilalle lämmiteltyjä versioita vanhoista Atari 2600- ja arcade-klassikoistaan sekä digikokoelmina että tv-peleinä, Atari-kaiutinlippiksen, elektronisen *Pong*-kahvittelupöydän ja hupparin. Lisäksi firma yrittää ratsastaa IT-muodikkaalla blockchain-tekniikalla ja esitteli Atari Token -kryptovaluuttansa.

Uusinta uutta kierrätysrintamalla ovat äskeisillä GDC-messuilla esitellyt *Night Driver* -kolikkopelin (1976) mobiiliversiot, *RollerCoaster Tycoon* -pelin Switch- ja PlayStation VR -versiot ja Flashback Classics Vol. 3 -retrokokoelma.

Nykyatarin oudoin ja epämääräisin uutuus on Atari VCS, muinaisen Atari 2600 -konsolin muotoilulla ratsastava Linux-käyttöjärjestelmään pohjautuva tv-viihdekonsoli. AMD:n prosessoria ja näytönohjainta käyttävä laite on hypestä riisuttuna Atari-brändätty media-PC, jolle voi asentaa ohjelmia ja mahdollisesti jopa pelata Steam-palvelun kautta ostettavia Linux-pelejä. Laitteelle on luvattu laaja valikoima Atarin ikivanhoja pelejä. Laitetta kehutaan Atarin ensimmäiseksi laitejulkistukseksi 20 vuoteen ja sen pitäisi ilmestyä kuluvan vuoden keväällä. Suomihinta asettunee 400 euron paikkeille. VCS:n kylkiäisinä julkaistaan myös moderni Atari-gamepad ja retro-joystick.

Firman ainoa toiveita herättävä uutuus on brittiläisen retrolegenda **Jeff Minterin** PC:lle, PS4:lle ja Xbox Onelle työstämä *Tempest 4000*. Tosin sekin pohjautuu Atarin *Tempest*-kolikkopeliin (1981) ja Minterin omaan, Atari Jaguarille 1994 julkaistuun huikeaan *Tempest 2000*:een. Mutta ainakin sitä tekee kunnon heppu, joka on tehnyt toinen toistaan loistavampia räiskintäpelejä neljän vuosikymmenen ajan.

CELLOIDS - JULKAISEMATON SUOMIPELI AMIGALLE

Pelinkehittäminen on siitä raakaa puuhaa, että prototyypeiksi tai muutoin keskeneräiseksi jääneitä pelejä on vähintään tusina jokaista kauppoihin päässyttä peliä kohden. Niitä on edelleen suomalaisissakin diskibokseissa vaikka miten paljon, mutta aina välillä jokin pulpahtaa näkyville.

Laatupelien kehittäjäksi ja julkaisijaksi pyrkinyt tamperelainen Avesoft kehitti 1993 Amigalle *Celloids*-peliä, joka ei kuitenkaan nähnyt koskaan päivänvaloa. Peli löytyi äskettäin, kun Avesoftin pääjehu **Jyrki Kummola** antoi sen Kasettilamerit-yhteisön käsiteltäväksi.

Celloids on ylhäältä kuvattu, hitaahkosti etenevä ajattelevamman pelaajan räiskintä, jossa porhalletaan *Fantastic Voyage* -elokuvan tai *Microcosm*-pelin tapaan pikkupikkuriikkisellä aluksella ihmisruumiin onteloissa. Räiskintä on hyvin omanlaisensa viritys klassisesta *Asteroidsista*. Pelin voi ladata ilmaiseksi V2.fi-sivustolta osoitteesta www.bit.ly/2ID5a0y.

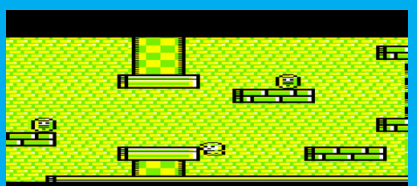
SUOMALAISTA RETROA VIC20:LLE JA SPECTRUMILLE

Ei voi muuta sanoa kuin että **Mika "Misfit" Keränen** on sukeltanut retropelikehityksen syvään päähän. Hänen Retro Rewindille lähettämänsä pelinäytteet kun eivät edusta mitään modernia kuusnelostelua tai retromuodin aallonharjaa, vaan herra tekee uusia suomipelejä niin sanoakseni riittävän vanhoille alustoille.

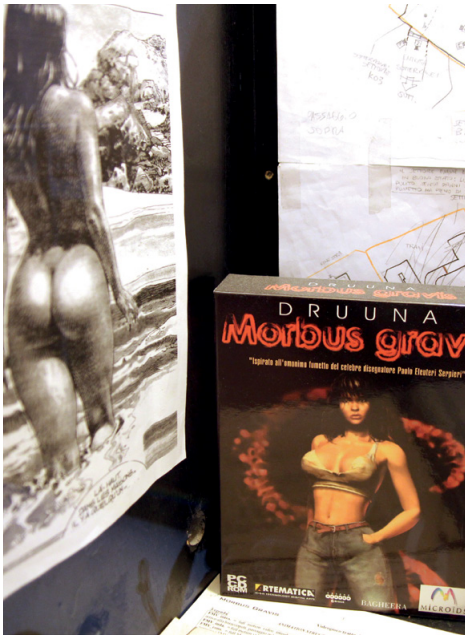
Esimerkiksi *Cheese And Onion* ja *Pentagorat* pistävät Commodoren VIC20-muinaismikron koville, eikä jälkimmäinen edes pyöri peruskoneessa vaan vaatii 32 kilotavun lisämuistin. Mutta sitten luvassa onkin melkoinen elämys, sillä isometrisestä kuvakulmasta esitetty peli muistuttaa hyvällä tapaa Ultimate Play the Gamen seikkailuja, joista äskettäin julkaistu *Pentagramin* kuusnelosversiointi löytyy myös Retro Rewindin sivuilta. Eikä *Cheesestäkään* uskoisi, että VIC taipuu tällaisiin suorituksiin.

Pilot Attack puolestaan haastaa ZX Spectrum 48K/128K-pelaajat kunnon klassisen sivuttain vierivän lentelyn merkeissä. Herkullista Spectrum-säväröintiä pursuavassa pelissä on veikeä ja taitoa vaativa ohjaustuntuma, mikä antaa söpön pikku lentskarin ohjaamiselle omaa identiteettiään pelitäyteisessä genremeressä.

Misfitin uusretrot voi ostaa TFW8b-verkkokaupasta (**www.thefuturewas8bit.com**) alkuperäisinä moduuleina tai kasetteina. Lisää herran uusretropelejä ja ladattaviakin versioita löytyy osoitteesta **www.riimukivi.net**.



Cheese And Onion



Italiassa on tehty videopelejä iät ja ajat, mutta niitä ei juurikaan tuoda esille. Herkullinen poikkeus on vähän tuhmaan scifi-sarjakuva Druunaan (vas.) pohjautuva samanniminen toimintaseikkailu, jonka making of -materiaalit ja kuvitukset herättivät allekirjoittaneessa suurta huvitusta. Peli itse on aika kehno, mutta onneksi siinä vilautellaan runsaasti.

KAIKKI TIET VIEVÄT ROOMAAN (PELIMUSEOON)

Retro Rewindissa viitataan moneen kertaan Suomen pelimuseoon. Mutta on niitä muuallakin! Esimerkiksi Roomasta löytyy italialainen näkemys pelimuseosta, vuonna 2013 avattu Vigamus. Se on Italian ensimmäinen videopeleihin keskittynyt museo, herkullinen ja sokkeloinen pelikeidas.

Siinä missä Suomen pelimuseo keskittyy suomalaiseen pelihistoriaan, Vigamusissa videopelihistoriaa ammutaan haulikolla. Sokkeloiseen kellariin on ahdettu niin laite- ja pelikokoelmia kuin erikoisnäyttelyjä ja pelitiloja, joissa videopelejä käsitellään leveällä mutta ohuella näkökulmalla. Esillä on paljon laitteita ja pelejä vuosikymmenten varrelta, ja seinille levitetty tarina avaa pelaamisen historiaa aivan esibittikaudesta saakka.

Museo on myös tietyllä tapaa perinteisen tylsä roinakokoelma, sillä vitriineihin on laitettu esille kaikkea mahdollista ilman minkäänlaista taustoittamista. Niitä on toki kiva ihailla, mutta valitettavasti 'tietäjät tietää'-tyyppiset kokoelmat jättävät monet vierailijat kylmiksi, kun harvinaisuuksia ei tunnisteta tai niiden taustaa tiedetä.

Kokoelmat ovat kuitenkin hyvin suunniteltuja ja esillepantuja, ja esimerkiksi Atarin historiaa Uuden Meksikon kaatopaikkalöytöjen kautta esittelevä näyttely on kertakaikkisen herkullinen. Aitojen kaivauslöytöpelien ihastelun lisäksi samaisia pelejä voi myös pelata viereisillä pelipisteillä.

Museossa on muutenkin muistettu pelaamisen tärkein puoli, omin käsin kokeminen, sillä uusia ja vanhoja pelejä löytyy aidoilla konsoleilla ja kolikkopeleinä useasta eri huoneesta.

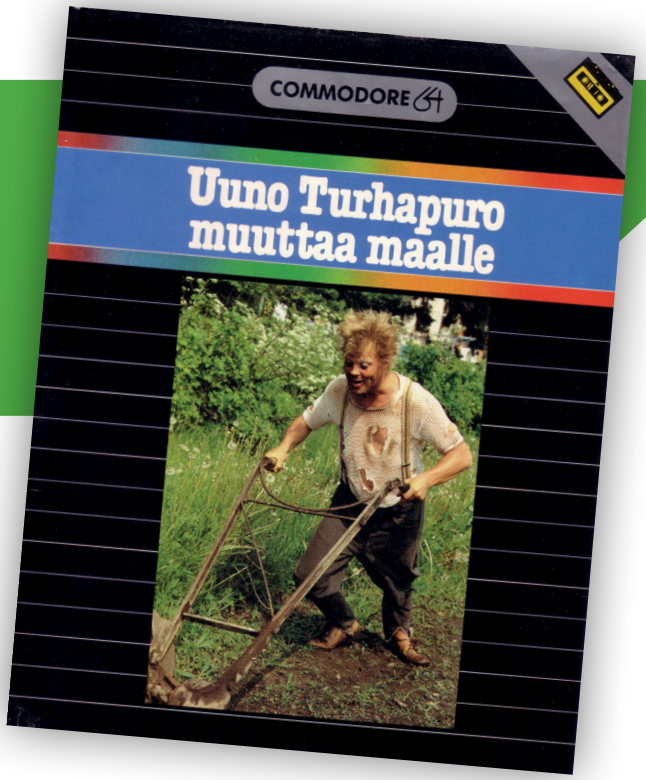
Tapa jolla museo yhdistää viimeisteltyjä esillepanoja ja historiaa nuhjuisiin pelipisteisiin on suorastaan sympaattinen kokemus, ja sokkeloisuus luo omaa tunnelmaansa. Tuntuu myös siltä, että museolaisten linjaus on ollut välillä varsin vapaata, sillä esimerkiksi Sinclair C5 -sähköautolla on aika vähän mitään tekemistä videopelihistorian kanssa. Mutta ehkäpä siksi siihen törmääminen tuntuu sitäkin hauskemmalta.

Vigamusin löytää varsin helposti, kunhan vain osaa lukea karttaa tai käyttää kännykän navigaattoria. Lepanton metroasemalta kävelee museolle vartissa, jos ei eksy matkan varrella olevan liikenneympyrän kaaokseen.

Lisätietoja: www.vigamus.com/en/.

UUNO TURHAPURO - SYYSTÄKIN LEGENDA

VALKOKANKAAN SUPERTÄHTI JÄI HISTORIAAN MYÖS PIKSELEISSÄ



Teksti: Jukka O. Kauppinen
Litterointi: Maria Vuorma
Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Manu Pärssinen, Mobygames

Uuno Turhapuro muuttaa maalle on syystä legendaarinen suomipeli. Se on ensimmäinen suomalainen lisenssipeli, päähenkilönä on suomalaisen elokuvataivaan kaikkien aikojen suosituin hahmo ja samalla se on yksi suomalaisen peliteollisuuden ensimmäisistä peleistä.

Uuno myös näyttää kivalta, kuulostaa hyvältä ja on niin vaikea, että sen pelaaminen lähentelee masokismia. Ei siis ihme, että peli muistetaan yhtenä suomipelihistorian kivijalkateoksista. Se on se peli, jota lapset pakotetaan ja teinit huijataan pelaamaan ja sitten naureskellaan, kun nuoriso ei osaa.

Mutta miten Uuno syntyi ja miksi siitä tuli tuollainen? Retro Rewind sukeltaa uunomaiseen historiaan!

Ensin oli Artturi

Uunon takaa löytyy 1980-luvulla reippainta nuoruuttaan elänyt **Pasi Hytönen**, innokas tietokoneharrastaja ja Tekniikan Maailma -lehden lukija. TM julkaisi tietokoneohjelmien listauksia, joita naputtelemalla Pasikin oppi ohjelmoinnin aakkosia. Sitten lehti julisti ohjelmointikisan, johon Pasi teki yhden ruudun mittaisen tasoloikan, *Artun*, vuoden 1984 alussa.

– Ja minä, maatilan poika, olin jossain pellolla hommissa, kun isä tuli sanomaan että Tekniikan Maailmasta soitettiin ja kerrottiin, että Pasi on voittanut kilpailun. Minä olin ihan äimän käkenä.

Voittajapeli julkaistiin lehdessä listauksena ja siitä sai rahaakin. Pian suomalaisen tietokonelehdistön legenda **Eskoensio Pipatti** ehdotti *Artun* tekemistä vahvassa nousussa olleelle Commodore 64:lle.

Niinpä Oric vaihtui palkintorahojen vauhdittamana kuusneloseen.

– Artun tein muutamassa viikossa, ehkä jopa päivissä. Kuusnelosen *Arthuria* tein lukiossa opiskelujen ohella kaikki illat, ja yhden tason peli kasvoi seitsemäntasoiseksi. Sukulaissuhde *Donkey Kongiin* on muuten aika ilmeinen.

Pasi oli peliinsä tyytyväinen ja päätti tarjota sitä ulkomaille, suoraan Epyxille, Broderbundille ja Electronic Artsille, aikakauden suurimmille peliyhtiöille. Vähemmän yllättäen kaikilta tuli hylkäyskirje, tosin rohkaisevassa sävyssä. Kun *Arthur* ei päässyt maailmalle, Pasi lähetti pelin myös kotimaisille kustantajille. Nämäkään eivät tarttuneet täkyyn. Amersoftilta todettiin, ettei peli todennäköisesti myisi tarpeeksi.

– Täytyi vain olla tyytyväinen, että peli oli valmis, ja niin Arthur meni pöytälaatikkoon.

Artturista tuli käyntikortti

Vaikka Amersoft ei peliä julkaissut, niin valmis peli ja osaava tekijä olivat jääneet mieleen. Kun firmassa tarvittiin tekijää uudelle pelille, Hytösten puhelin soi taas.

– Meillä on uusi peliprojekti, johon tarvitaan ohjelmoija. Olemme katsos ajatelleet peliä uudesta Uuno-leffasta, *Uuno Turhapuro muuttaa maalle*, Amersoftilta soitettiin.

Uuno oli suomalaisten viihdehahmojen supertähti ja noihin aikoihin kovimmassa vedossaan. *Uuno Turhapuro armeijan leivissä* oli vetänyt teattereihin käsittämättömät 750 000 katsojaa. Uunoilla oli katsojia enemmän kuin myöhemmin *Taru sormusten herrasta*- tai *Harry Potter* -elokuvilla.

– Minä totesin, että mikä ettei. Kyllä siitä varmaan peli syntyy.

Pasi matkasi Amersoftille tapaamaan **Petter Kinnusta**, joka oli junaillut sopimuksen **Speden** ja muiden kanssa. Julkaisusopimus allekirjoitettiin samoin tein, ja sitten alkoi pelisuunnittelu elokuvan raakaversiota katsomalla.

Alustava näkemys pelistä syntyi nopeasti. Humoristisista kohellusleffoista tehdään tietysti toilailupeli, ja elokuvasta löytyi helposti muutamia kohtauksia, jotka voisivat toimia pelissä.

– Päätimme rakentaa pelin aura- ja vesihiihtokohtausten ympärille. Muistan vieläkin, kuinka katsoimme aurakohtausta ja miten hauska se oli silloin. Siitä tulikin avauskenttä.

– Petteriltä tuli lisää ideoita ja luonnoksia, mutta eniten Uunoon vaikutti Pulteri-sarja-

BC's Quest for Tires (1983, C64)

kuvaan pohjautuva *BC's Quest for Tires* -peli. Siinä Pulteri ajeli kivipyörällään ja väisteli vastaantulevia esteitä. Niinpä Uunostakin tuli sivuttaissuunnassa etenevä ajopeli.

– En tiedä, miten tietoisia Spede ja kumppanit olivat siitä millainen pelistä tulee, tai näkivätkö he sitä koskaan.

Pasi oli edelleen lukioiässä ja kokemusta oli kertynyt noin puolestatoista valmiista pelistä. Tästä pystymetsästä loikattiin tekemään tietokonepeliä Suomen suurimmasta viihdebrändistä ilman, että tekijällä olisi ollut vielä edes hajua miten se tehdään.

– En minä ollut tehnyt aiemmin mitään semmoista.

Meillä menestyvillä liikemiehillä on aina pikkasen kiire

Tuumasta toimeen. Uunosta tuli Pasille kerran elämässä -kesätyö, sillä peli oli saatava valmiiksi parissa kuukaudessa, jotta se ehtisi joulumarkkinoille. Pasi muistelee saaneensa tekemiseen vapaat kädet, ja muun muassa sarjakuvista lainaava visuaalinen tyyli oli omaa keksintöä. Siinä onnistuttiinkin niin hyvin, että peliä katselee vielä nykyäänkin ihan mielellään.

Mutta ihan kaikkeen ei Pasikaan kyennyt. Peliin tarvittiin kunnon musiikit, ja tamperelainen **Jori Olkkonen** oli Amersoftille tuttu luottohahmo, joka vaikutti myös suomalaisessa demoskenessä. **Yip**-nimimerkillä tunnetun Jorin Pure-Byte-ryhmä oli ensimmäinen suomalainen kansainvälisesti tunnettu demoryhmä. Amersoft järjesti Jorille Uunon nuotitukset, joiden suhteen käytiin pieni painiottelu Teoston kanssa. Tekijäoikeusjärjestö myöntyi lopulta siihen, että pelin alussa soi enintään minuutin pätkä **Jaakko Salon** Uuno-tunnarista.

Tämän järjestyttyä Olkkonen koodasi sävelet musiikkirutiiniinsa ja toimitti biisit Pasille levykkeellä. Erinomainen C64:n SID-sovitus uunoilun tunnuskappaleesta ja kokonaisen sukupolven tajunnan uumeniin polttomerkitty pelin taustamusiikki nousivat suomalaisen pelimusiikkihistorian klassikoiksi.

Ja sitten peli olikin valmis.

– Kaikki kasaan ja vähän pelitestausta. Liian vähän, mutta kuitenkin. Varmistin sentään, että sen voi pelata läpi. Sitten master-levy Amersoftille. Petter vain totesi, että tämä on ihan ok, ei muuta kuin monistukseen.

Tosin tässä kohtaa monistuksessa kävi kömmähdys, ja pelin ensimmäinen erä mokattiin. Vasta toinen painos onnistui, ja peliä tehtiin ja myytiin noin 2000 kappaletta, joista satakunta levykkeellä.

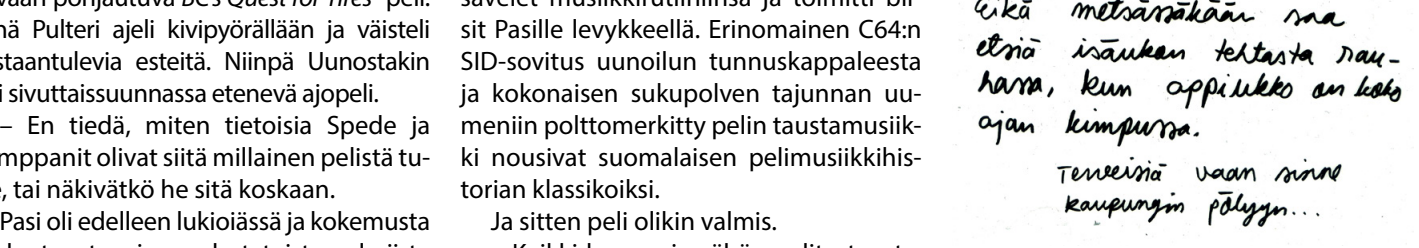
Mikäs lirputin se täällä on?

Uunosta tuli kerralla klassikko. Osittain siksi, että se oli kivannäköinen ja pelattava, osittain Olkkosen lystien musiikkien takia ja ennen kaikkea siksi, että pelistä kasvoi elämää suurempi haaste ja riitti.

Vanhan koulun pelinkehittäminen kun oli jokseenkin yksinäistä hommaa. Pelien testauttaminen muilla ja vaikeustason säätäminen kohdeyleisölle sopivaksi olivat lähes tuntemattomia käsitteitä pitkälle 1990-luvun puolelle. Kun pelikoodari yksin suunnitteli, ohjelmoi, toteutti ja testasi pelin, siinä ei juuri loppukäyttäjää ajateltu. Tekijä nosti vaikeustasoa mieleisekseen pelin kehittymisen myötä, ja maksava asiakas törmäsi lähes läpipääsemättömään vaikeustasotiilimuuriin. Amigan *Stardust* (1993) on malliesimerkki samasta kaavasta: tekijästä peli oli sopivan haastava, maksava asiakas unohtui.

Uunosta muuten huhutaan, että joku, jossain, olisi pelannut sen läpi huijaamatta. Itse en ole moista ihmettä tavannut, ja läpipeluuvideotkin on koostettu monesta otoksesta. Useimpien matka tyssähtää jo ensimmäiseen kenttään, yksi sadasta pääsee kakkostasolle ja kuulemma kerran V2.fi-sivuston miitissä joku pääsi kolmoseenkin saakka. Se on jo melko yli-inhimillinen suoritus.

Miten Pasi itse selittää vaikeustason lipsahduksen?


Heippa taas!
Unohta rampot ja pelaa UUNO-peliä kommodore 64:llä. Yritä ohjata auraa, kun etenkin on kaikenlaisia vaaroja. Koita pysyä veden päällä, kun kaikenlaiset eläimet ahtistelee eikä eteen ehdi kunnolla syötä. Eikä metsäsäkään saa etsiä isännän tehtaista rautaharsa, kun oppilukko on koko ajan kimpussa.
Terveisiä vaan sinne kaupungin pölyyn...

"OLISI KYLLÄ HIENOA NÄHDÄ, JOS JOKU TARTTUISI UUNOON JA NÄYTTÄISI LIVENÄ, ETTÄ NÄIN SE PELATAAN LÄPI."

Jori ja Pasi kertomassa yhteistyöstään ja Uuno-pelin synnystä Suomen pelimuseolla.

– Aikataulu siinä eniten painoi, enkä myöskään tajunnut, että se on vaikea. Ei sitä tajunnut, kun testaajia oli suurin piirtein kaksi, minä ja Amersoftin Petter. Kerran hän sanoi, että peli on vaikea ja minä sitten helpotin sitä. Eli alkujaan se oli vieläkin vaikeampi.

– Oikeastaan tämä oli jopa onnekas sattuma. Ehkä se ei olisi läheskään niin surullisenkuuluisa, jos se olisi helpompi. Tietysti raja oli siihen aikaan hiuksenhieno. Sehän siinä oli virhe, että ensimmäinen taso on kaikista vaikein ja viimeinen helpoin.

– Pelissä on myös pieniä epätäsmällisyyksiä. Joissain kohden tulee esimerkiksi vähän epäreiluja törmäyksiä, eikä peliä voi opetella ulkoa, koska rataa luodaan satunnaisesti. Täytyy vain mennä selkäytimellä. Läpipelaaminen alkuperäisellä laitteistolla ja elämillä veisi varmaan hirveästi aikaa.

Uunon vaikeus onkin kasvanut osaksi suomalaista pelikulttuuria. Sitä pelataan yhä aktiivisesti retrotapahtumissa ja katsotaan, kuinka pitkälle ensikertalaiset pääsevät. Sitä yhtaikaa sekä vihataan että rakastetaan, molemmin puolin leikkimielisesti.

Ylikäynyttä lmatraa

Pelien uunomainen vaikeustaso ei ollut 1980-luvulla mitenkään harvinaista. Kuten sanottua, osittain tämä johtunee siitä, että testaajia ei ollut. Mutta retropelien ystävät ovat taatusti huomanneet, että heidän muinoin innolla takomansa pelit tuntuvat tänään hurjan vaikeilta.

Osasyy tähän on toki refleksien hidastuminen ja se, että harva aikuinen on enää entisessä peliterässä. Aikaa ei riitä pelien loputtomaan hinkkaamiseen ja reaktioiden terävöittämiseen. Mutta kasarilla monen pelin vaikeustasorima nostettiin tahallisesti taitotolpan yläpäähän, mikä tuntuu tänään suorastaan julmalta. Se oli sen ajan henki. Lyhytkin peli saatiin tuntumaan pitkältä, kun se rankaisi heti ja rajusti. Palaa kentän alkuun, yritä uudestaan.

– Kaikkia sen ajan pelejä ei edes tehty sillä silmällä, että ne voisi pelata loppuun. Osa oli selvästi tehty tahallaan lähes mahdottomiksi, Pasi ynnää.

Henken ravintoa

Vaikka Pasi Hytösen nimi loisti Uunon krediiteissä, tekijän naamaa ei yhdistetty peliin pitkään aikaan. Nimi tunnettiin, mutta kukaan ei jaksanut olla utelias. Pasin sähköposti alkoi kolisemaan vasta Suomen pelimuseon perustamisaskeleiden myötä. Pitihän Uuno museoon saada!

Sen jälkeen Uunoa kaiveltiin enemmänkin. V2.fi löysi haastateltavakseen Amersoftin Uuno-tuottaja Petter Kinnusen, ja Pasi jututettiin huolella pelimuseoon. Pikselien takaa löytyikin sympaattinen ja menneet hyvin muistava herrasmies, joka ei pitänyt mitenkään pahana sitä, että hänet muistetaan pelimaailmassa edelleen ennen kaikkea Uunon tekijänä. Uuno on numero yksi, vaikka se olikin Pasin elämästä vain parin kuukauden rysäys kaukaisella 1980-luvulla. Tulipahan tehtyä, eikä edes kovin huonosti.

– Kyllä minä Uunon takana seisoin, lopputulos oli aika hyvä. Vaikka mitä tykkäisi, niin en ainakaan minä olisi olisi saanut siitä parempaa. Enkä usko, että kovin moni muukaan olisi tehnyt siinä ajassa parempaa peliä. Tyytyväinen olen edelleen.

Pasin elämä ei pysähtynyt Uunoon ja tekemistä on riittänyt, vaikka hän ei suunnannut **Fasoulasin** tai **Tapanimäen** perässä maailmanmarkkinoille.

– Minä vain olen tämmöinen ohjelmoijakaveri, joka edelleen ohjelmoi.

Peliohjelmointiharrastus muuttui ammattimaiseksi ohjelmoinniksi, jolla Pasi on elättänyt itsensä. Nuorena pelien tekemisestä saadut opit ovat käytössä edelleen, ja siinä sivussa Pasi on tehnyt myös pienempiä indie-peliprojekteja. Välillä myös kaupallisia, sillä vuosien 2000-2004 paikkeilla Pasi oli mukana useissa peliyrityksissä, jotka tekivät mobiilipelejä.

Näin Oric-1-kotimikrolla alkaneesta tietokoneharrastuksesta ja huvikseen tehdystä pienestä pelistä syntyi suomipelien klassikko. Siinä sivussa eräs nuorukainen löysi itselleen ammatin, ihmetteli vuosikymmeniä myöhemmin kesätöinä tekemäänsä ohjelmaa museossa ja vastaanotti juhlavassa gaalassa suomalaisen pelialan yhteistuumin myöntämän kunniapalkinnon.

Kiitos, Pasi, Jori, Petter ja Eskoensio.

Pasi Hytönen peluuttaa Arthuria itse rakentamallaan minipelikabinetilla.

PIKKU RITARI HERÄSI HENKIIN

Hytösen kaupallinen esikoispeli Little Knight Arthur oli hautautunut kaapin pohjalle vuosikymmeniksi, kunnes se löytyi Suomen pelimuseon rakennusvaiheessa. Hytönen toi pelin ainoan olemassa olevan kappaleen pelimuseoon, jossa Kasettilamerit-yhteisö onnistui digitoimaan pelilevyn. Tunteet olivat herkkinä kun Arthur käynnistyi ensimmäistä kertaa lähes 30 vuoteen.

Vaikka Arthur onkin pelinä pieni ja ruma, on se tärkeä askel suomalaisen pelialan historiassa. Niin tärkeä, että se palkittiin Vuoden 2016 Ilmiönä pelialan gaalassa. Hytönen on nyttemmin julkaissut pelin kotisivuillaan ilmaisena latauksena.

Lisätietoja: bit.ly/2Difaby

LISÄÄ UUNOA JA ARTTURIA YOUTUBESSA

- C64-peli Arthurin tekijä Pasi Hytönen ja säveltäjämestari Jori ”Yip” Olkkonen: youtu.be/5YjRQdjTjZE
- Pelinikkarin muisti palailee pätkittäin: youtu.be/FBQnLJ0zw5w
- Ilotikkujen takaa: Pasi Hytösen Uunoa edeltänyt Arthur-peli: youtu.be/6S7WXIzLm9w
- Yip of Pure-Byte Alias Jori Olkkonen (nykyään Petrik Salovaara) haastattelussa: youtu.be/jn6AuXxaV9Y

Teksti: Jukka O. Kauppinen
Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Lasse Öörni

SUOMIKUUSNELOSEN SITKEÄ SISSI

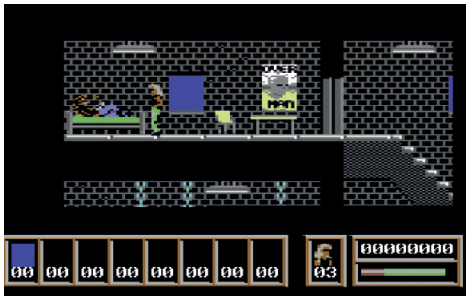
Nykyajan retrosupersankari Lasse Öörni tekee edelleen uusia suomipelejä tasavallan tietokoneelle.

Oululainen Lasse Öörni ja Olli Niemitalo ovat varsinaisia kuusnelosen supersankareita. Heidän Covert Bitops -ryhmänsä näet tekee edelleen pelejä Commodore 64:lle, siis vuonna 2018. Eivätkä nämä pelit ole demakeja tai vanhojen pelien päivityksiä, vaan täysin nollasta rakennettuja, itse suunniteltuja ja tuotettuja raskaan sarjan pelejä.

Nämä ovat pelejä, joiden kohdalla voitaisiin ihan hyvin nostaa se kuuluisa siniristilippu salkoon ja laittaa **Sibeliuksen** *Finlandia* soimaan kauniisti rahisevalta vinyyliltä.

Covert Bitopsin pelit näet edustavat kuusnelosen pelituotannon huippua, käytettiinpä sitten minkä aikakauden mittareita tahansa. Näin laajoja ja monipuolisia pelejä ei tehty montaa edes koneen suuruuden vuosina. Pelaamiseen ei tarvita edes retrofiiliksiä, sillä teokset on tehty nykyaikaisella tyylillä ja otteella, vaikka alusta onkin jo 36 vuotta vanha.

LudoCraft-pelitalon ohjelmoijana työskentelevä **Öörni** on Covert Bitopsin primus motor, joka takoo peleihin niin designin, koodin kuin grafiikat ja vieläpä säveltää osan musiikeistakin. Niin, ja näpertää äänitefektejä, joten **Niemitalo**-paralle ei jää kuin osa sävellystyöstä. Sympaattinen, metallista tykkäävä, eri instrumentteja bändeissä soittava ja vielä laulavakin Öörni on haalinut itselleen melkolailla tekemistä – ja mikäs siinä, herra on selvästi yksi aikaansaavan kastin jäsenistä.



Kahdeksan bitin etsikkovuodet

Öörni tutustui Commodore 64:ään ensimmäisen kerran vuonna 1986 ja perehtyi jo alkuvuosina sen alkeelliseen ohjelmointiin.

– Tein aika varhaisessa vaiheessa väistelypelejä. Printattiin esteitä alimmalle riville, ohjattiin hahmoa tikulla ja tarkasteltiin, että törmäskö se esteisiin. Saatoin olla kahdeksan ikäinen.

Assemblerin salat jäivät kuitenkin tuntemattomiksi ja kuusnelonenkin jäi sivuun, kun se hajosi 1990-luvun puolella. Öörni teki vuosien mittaan muutaman pelin Amigalle ja PC:lle, joista *The Trooper, Lada: The Ultimate Challenge* ja *Aces High* tavallaan pohjustivat paluuta kahdeksan bitin pariin.

– Tajusin hiljalleen, että jos teen pelejä itsekseen, niin grafiikkaan ja ääniin tarvittava työmäärä on isommilla alustoilla todella iso. Menee ikä ja terveys, jos haluaa saada aikaan jotain valmista ja hyvännäköistä. Sitten aloinkin ajattelemaan, että C64:lle voisi olla siistiä palata. Ja kun kokeilin klassikoita, joita en ollut aikoinaan pelannut, tajusin etten ollut nähnyt vielä läheskään kaikkea mihin C64 pystyy.

Hevimetallia, pitkätukkia, salaliittoja, science fictionia ja sähkökitaroita. Metal Warriorista syntyisi taatusti eeppinen rock-elokuva.

Kuusnelosenkin kehitystyökalutkin olivat tässä välissä kehittyneet niin paljon, että vanha sotaratsu kutsui takaisin pariinsa vuonna 1998. *Escape From New York* nähtiin jo 1999.

Jatkoa seurasi tiheään tahtiin. *Metal Warrior* ja *Metal Warrior 2* saapuivat molemmat Commodore 64:lle vuonna 1999. *Metal Warrior* itse asiassa tehtiin alkujaan Amigalle, mutta se jäi tuolloin julkaisematta. Peli ei kuitenkaan unohtunut täysin pöytälaatikkoon, vaan se ilmestyi lopulta vaivaista vuosikymmentä myöhemmin viilatummassa muodossa.

Pienen PC-harhaloikan (*BOFH:Servers Under Siege*, 2000) jälkeen pelejä syntyi kuusneloselle tasaiseen tahtiin, joskin Hessiania saatiin odottaa vuosikymmen. Onneksi *Steel Ranger* valmistui jo kahdessa vuodessa.

Metallimuusikko pelastaa maailman

Metal Warrior -pelisarja yhdistää mainiolla tavalla Öörnin musiikkiharrastusta ja

1996
The Trooper (DOS)
Lada: The Ultimate Challenge (DOS)
Aces High: The True Air Duel Simulator (DOS)
1999
Escape From New York (C64)
Metal Warrior (Commodore 64)
Metal Warrior 2 (Commodore 64)
2000
BOFH:Servers Under Siege PC (Win)
2001
Metal Warrior 3 (Commodore 64)
Advanced Action Movie Simulator (Commodore 64)
2002
BOFH:Servers Under Siege (C64)
Metal Warrior 4 – Dojo Preview (C64)
2003
Metal Warrior 4 – Agents of Metal (C64)
2004
Metal Warrior Amiga (Amiga)
2006
Metal Warrior 4 GBA (Game Boy Advance)
2016
Hessian (Commodore 64)
2018
Steel Ranger (Commodore 64)

käsikirjoittamista. Pelaaja on metallimuusikko, joka selvittelee tulevaisuuden synkässä maailmassa salaliittoja ja muita kulissien takaisia synkkyyksiä. Siitä jatkettiin sujuvasti vuoden 1999 jatko-osaan, jonka pääosaan nostettiin eräs edellisen pelin sivuhahmo – ja taas uitiin mustien projektien meressä.

Kolmaskin *Metal Warrior* (2001) syntyi lähes samassa vauhdissa – vuosi tai vähän toista per peli. Mutta vaikka toteutus pysyikin pohjimmiltaan samantyylisenä, toi jokainen peli muassaan jotain uusia ideoita tai inspiraatioita. Esimerkiksi *Ninja Gaiden, Castlevania 2* ja *The Way of the Exploding Fist 2* ovat kaikki tuoneet peliin jotain.

Metal Warrior.

Öörnille itselleen kolmosen tärkein juttu oli kuitenkin tekninen.

– Grafiikka oli siinä värikkäämpää, mutta sain myös nostettua päivitysnopeuden 50 hertsiin, eli ruutu vieri taas pehmeästi. Pelissä oli myös vuorokaudenajat, minkä myötä tein siihen ärsyttävän kauppojen aukioloajan.

Metal Warrior 4:n (2004) kohdalla kuitenkin iski taiteellinen tenkkapoo. Minne pelin voisi viedä, mitä siinä voisi olla? Sisäinen prosessi kesti vuoden 2003 kevääseen, jolloin iteraatiot osuivat kohdalleen ja *Impossible Mission 2* tarjosi pelimaailmallisen kuningasidean.

– Siinä oli myös C64:n mittakaavassa kohtuullisen eeppisiä sivutehtäviä ja loppu saattoi olla enemmän tai vähemmän onnellinen sen mukaan, mitä kaikkea oli matkan aikana tutkinut. Olin aika ylpeä siitä, että olin mielestäni maksimoinut side scroller -seikkailujen mahdollisuudet.

Metal Warriorien tarina on sinänsä hupaisa kokonaisuus. Yhdestä pelistä kasvoi neljä, mikä ei tosiaankaan ollut alkujaan Öörnin suunnitelmissa. Tarinoiden looginen ketjuttaminen tuottikin pikku haasteita.

– Jokainen *Metal Warrior* suunniteltiin niin, että tarina saadaan hyvään päätökseen, ettei se enää tästä jatku. Ja oho, sitten jatkuikin. Ykkönen alkoi synkkänä kyberpunkkina ja muuttui vähitellen tavallisemmaksi nykyajaksi, tosin scifimausteilla. Se oli vähän hallitsematon prosessi, joten skenaarioon ja maailmaan tuli varmaan aika ilkeitä muutoksia. Tarina ei pysy ihan kasassa pelistä toiseen, mihin en ole jälkikäteen kovin tyytyväinen.

Ensimmäisten C64-pelien käsikirjoitus oli vielä luokkaa ”tehdään vain välttämätön”, mutta *Metal Warrior 4*:ssä tavoitteet olivat jo korkeammalla. Peli oli jopa suunniteltu elokuvakäsikirjoituksen tapaan.

Käsikirjoitusten kehittymistä edesautti Öörnin aktiivinen osallistuminen vuodesta 2007 alkaen nano wrimo -kirjoitushaasteeseen, jossa yritetään kirjoittaa kirjan verran proosaa kuukaudessa. Nanojen kirjoittaminen on ollut hyvää haastetta ja harjoitusta, mikä on tuonut uutta tarinallista näkemystä ja dialogia Öörnin uusimpiin C64-eepoksiin, *Hessianiin* ja *Steel Rangeriin*. *Hessianin* tarina löytyi itse asiassa vuoden 2010 nanosta, jonka uni- ja häröilyjaksojen villiintyneet robotit ja tekoälyt osoittautuivat jälkikäteen oivalliseksi pelitarinaksi.

Hessianin myyntiversio on herkullinen pakkaus niin hyvää krääsää.

Miksi kuusnelosella?

Metal Warriorit, *Hessian* ja *Steel Ranger* ovat kaikki samantyylisiä, sivusta kuvattuja toimintaseikkailuja. Mistä tämä tyyli tulee?

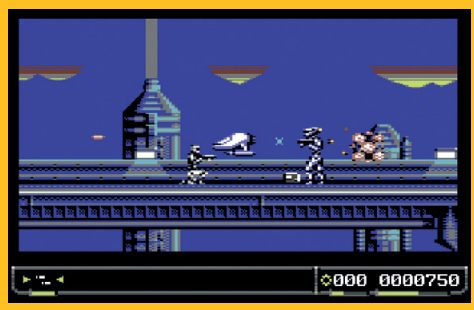
– Tykkään, kun pystyy liikkumaan pystysuunnassa ja hyppimään. Voi myös olla, etten osaa käyttää mielikuvitusta niin hyvin ylhäältä kuvatuissa peleissä. Teen siis ennemmin sivulta kuvattua, eikä 64:llä pysty oikein tekemään kolmiulotteista.

– *Steel Rangerissa* on myös *Turricanien* inspiroimaa asetelmaa. Vihamielinen planeetta ja koneinstallaatioita, nyt ei yritetä jäljitellä reaalimaailmaa vaan seikkaillaan ja mätetään koneita turpiin. On pelissä juonikin ja myös ystävällisiä hahmoja.

Ja tärkeimpänä, miksi teet C64-pelejä nykyaikana?

– Syitä on varmaan monia. Yksi on tekninen haaste ja se, että hyvä peli saavuttaa aika varmasti huomiota. Se ei ainakaan huku massaan, kuten muilla alustoilla voisi tapahtua. Mutta itsellenihän minä näitä teen, muiden huomio on vain bonusta, vaikka onkin kiva tietää, että niitä pelataan.”

– Päämotiivi on varmaan se, että teen pelejä, joita haluaisin itse pelata ja jollaisia en silloin ennen nähnyt C64:llä. Niinpä täytän tätä tyhjiötä itse.



STEEL RANGER

Covert Bitopsin uusi järkäle on kunnioitusta herättävän laaja, näyttävä ja moderni toimintaseikkailu. Se lainaa vahvasti aineksia poppoon aiemmista peleistä, ja jatkaa selvästi *Metal Warrior 4*:n ja *Hessianin* jalanjäljillä. Samalla se puhkuu omaa identiteettiään ja tarjoilee kasibittisherkun ystäville herkullisen pelikokemuksen.

Tasoloikkaa, räiskintää, toimintaseikkailua ja kevyttä puzzleilua. Siihen sekaan kun lisätään kevyesti tarinankerrontaa, niin johan on soppa. Soppa vuoden 2218 malliin, sillä ihmiskunta on laajentunut tähtiin ja törmännyt vihamielisiin muukalaisiin. Ja eivätkös nämä penteleet viritä ansan, johon pelaajaparka kollegoineen törmää. Onneksi alieneiden täyttämälle tukikohtaplaneetalle rysähtäneet soturit ovat varustautuneet järeillä taisteluhaarniskoilla, jotka täyttäisivät *Starship Troopersinkin* soturit ylpeydellä.

Ja niin alkaa hieno seikkailu, joka nousee jokseenkin kaikilla mittareilla kuusnelosen parhaimpien pelien joukkoon. Tarjolla on tarinaa ja toimintaa, joka venyttää koneen kykyjä ja täyttää levytilan lähes viimeistä bittiä myöten.

Ranger puhkuu herkullista metroidvania-henkeä, jossa pelaaja tutkii pelimaailmaa edestakaisin. Kartta aukeaa ruutu ruudulta ja paikka paikalta, ja kaikkialle pääsee myöhemminkin. Osa kentistä on ruutua suurempia ja kuva vierii pelaajan liikkuessa, osassa on tasan se ruudullinen. Liikkuminen sujuu pysty- ja vaakasuunnassa ja sankarimme räiskii pyssyllään kahdeksaan suuntaan, seisaaltaan ja kyykystä. Hän osaa myös hypätä ja kääriytyä *Metroid*-henkisesti teräspalloksi hankalista paikoista päästäkseen. Aseitakin kertyy matkan edetessä runsain mitoin, ja niitä voi vaihtaa näppäimistöltä tai pienellä tikkukikkailulla.

Öörnin taipumus monimutkaisiin mekaniikkoihin näkyy tässäkin. Erilaisilla napinpainallusrytmeillä ja tikun veivauksilla muutetaan olotilaa, vaihdetaan aseita, mennään valikoihin tai käytetään ympäristön vekottimia. Mutta minkäs teet, kun ei ole kahta nappia. Ohjeet kannattaa siis lukea, että tajuaa miten homma ylipäätään toimii.

Ja hyvinhän se toimii, vaikka toimintaseikkailu onkin varsin perinteistä. Kuljetaan eteenpäin, availlaan ovia, räimitään ja kehitetään siinä sivussa hahmoa päivittämällä tämän vekottimia ja aseita kentiltä löydetyillä ja niitatuista vihollisista putoavilla raaka-aineilla. Välillä löytyvät vekotinpenkit ovat kätevästi yhteensopivia pelaajan taistelupanssarin kanssa, joten sen elinpojoja voi aina välistä ladata täyteen. Kyllä kelpaa taas marssia taisteluun!

Steelistä näkee, että sitä on työstetty pitkään ja hartaasti. Pelattavuus on erinomaista, joskin ohjekirja on syytä lukea alkuun. Värikkäät maisemat tarjoavat iloa silmälle, mentiin sitten maan päällä, alla tai rakennuksissa. Tavoitteet elävät ja muuttuvat, eikä pelaajaakaan viedä kädestä pitäen eteenpäin. Jutut löytää ja tajuaa aikanaan, ja välillä tosiaan palataan taaksepäinkin hakemaan jotain puuttuvaa tai avaamaan sitä lukittua ovea, johon löytyi viimeinkin sopiva avainkortti.

Pelisuunnittelu ja toteutus ovat muutenkin priimaa. Isojen ruutujen pehmeä vieritys ja sulavat siirtymät miellyttävät kriittistäkin pelaajaa, ja Öörni onkin käyttänyt paljon aikaa sisusten viilaukseen. Viimeisten kuukausien aikana esimerkiksi tekoälyä ja kohtauksia isojen bossien kanssa työstettiin ankarasti, ja pomotaisteluissa onkin roppakaupalla vanhaa kasarihaastetta. Niiden kanssa saa painia aikansa sopivan taktiikan löytämiseksi.

Jos kuusnelosellaan haluaa tehdä muutakin kuin porskuttaa muinaisten muistojen parissa, niin ei muuta kuin *Steel Ranger* tilaukseen. Siinä riittää kasibittisten parhaimpiin lukeutuvaa seikkailtavaa pitkäksi toviksi.

Brittiläinen Psytronik on julkaissut *Steel Rangerin* C64:lle sekä levykkeellä että digitaalisena latausversiona. Levyversion ostajat saavat pelin myös emulaattorikelpoisena latausversiona. Hinta versiosta riippuen noin 4-50 euroa.

psytronik.itch.io/steelranger

Jukka O. Kauppinen

Kehittäjä: Covert Bitops
Julkaisija: Psytronik
Vuosi: 2018
Alustat: Commodore 64

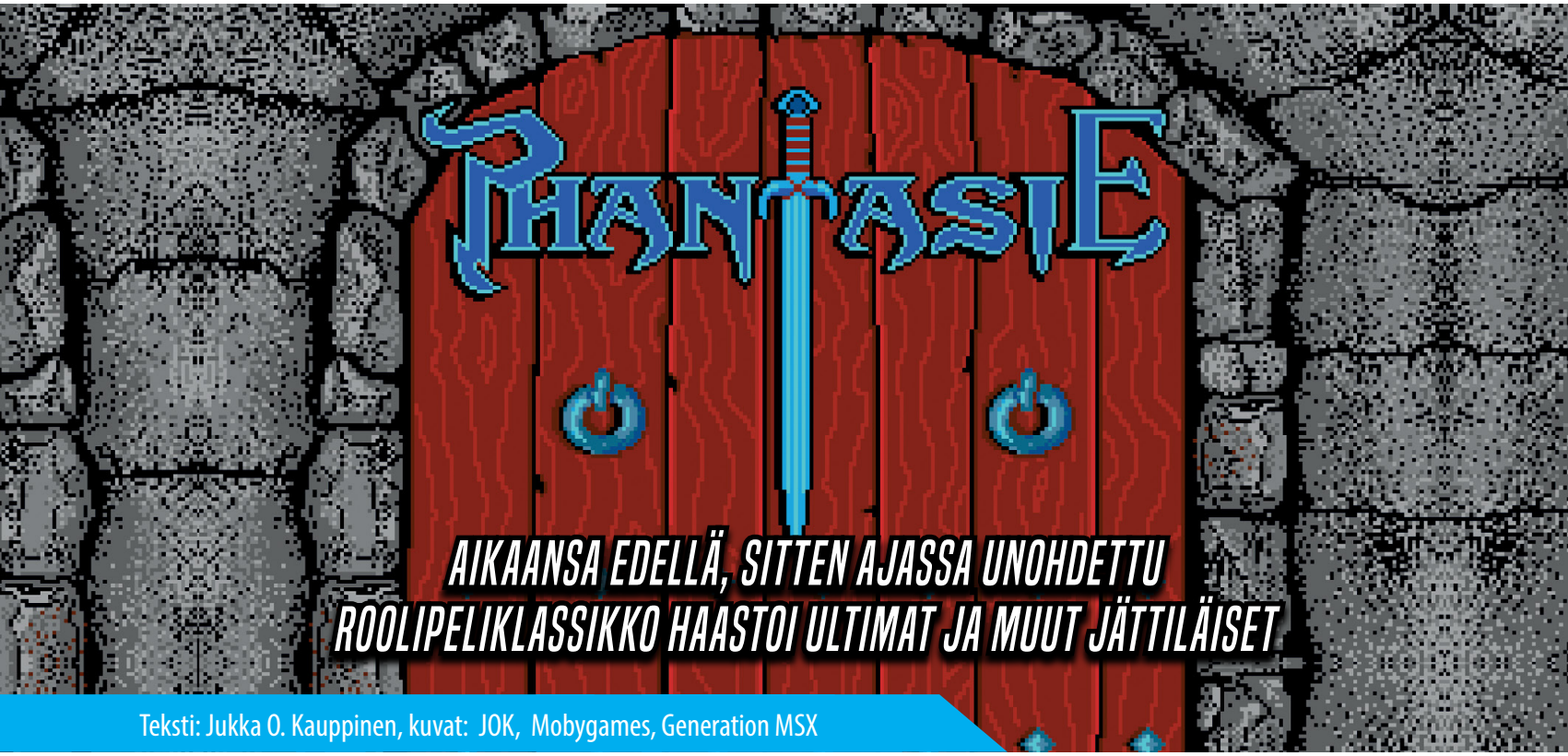
Joko teidänkin yrityksessä MIKROPEKKA kalkyloi laskutusreskontrat kuntoon?

MIKROPEKKA TURBO X33 henkilökohtainen tietokone tarjoaa 386 suoritinsarjan luotettavaa kapasiteettia haasteellisimpiinkin yrityksenne taseen laskutehtäviin. Mega viihdepaketilla varustettu MIKROPEKKA TURBO X33 muuttuu kädenkäänteessä työhevosesta diskoseepraksi. Tekemistä löytyy vauvasta vaariin. Ovh. 9 950 mk

MKPK mikropekka

Saatavilla MY SUMMER CAR -peliin vuoden 1995 (2018) aikana!

my summer car



AIKAANSA EDELLÄ, SITTEN AJASSA UNOHDETTU ROOLIPELIKLASSIKKO HAASTOI ULTIMAT JA MUUT JÄTTILÄISET

Teksti: Jukka O. Kauppinen, kuvat: JOK, Mobygames, Generation MSX

Seikkailu- ja roolipelit ovat olleet aina tärkeä osa videopelien historiaa. Genreen mahtuu lukemattomia rakastettuja ja pitkäikäisiä sarjoja, mutta myös unholaan uponneita teoksia. Jotkut ovat hiipuneet syystä, toiset sitäkin paremmasta syystä. SSI:n 1980-luvun puolivälissä julkaisema *Phantasie*-sarja on yksi unohtuneista mestariteoksista, jolle Retro Rewind tarjoaa nyt pelisaagan ansaitsemaa rakkautta.

80-luvun puoliväli oli herkullista aikaa tietokoneroolipelien ystäville. Pelit olivat päässeet tönköimmän 8-bittisvaiheen yli, ja Apple II:n, Commodore 64:n ja PC:n peleissä alkoi olla sisältöä, seikkailtavaa ja tarinoitakin. Myös pelien ulkoasu oli hetkittäin silmiä hivelevä, ainakin muilla alustoilla kuin PC:llä, jonka CGA:lla ei paljoa juhlittu. *Ultima*-sarja oli pääsemässä vauhtiin, ja **Richard Garriottin** ahkera punnertaminen roolipelirintamalla nosti rimaa muillekin.

Muutaman vuoden kuluttua tietokoneroolipelien maailma näytti hyvin erilaiselta. *Ultima IV* ja *Ultima V* tönivät pelaajat hulluuden kuiluun uskomattomalla laajuudella ja avoimuudellaan. SSI vuoli kultaa napattuaan *Advanced Dungeons & Dragons* -roolipelien lisenssin. Niin sanottu kultalaatikkopelien sarja nosti aiemmin raskaiden strategiapelien tuottajana tunnetun yhtiön roolipelikunkuksi ja pelialan raskaaseen sarjaan. Kultalaatikoiden jalanjäljissä nähtiin lohikäärmelentosimulaattori, fantasiastrategiaa, morppi ja vaikka mitä. CRPG:t eli tietokoneroolipelit olivat aikuistuneet.

Ennen kultalaatikkobuumia SSI ehti julkaista monia muitakin roolipelejä, joista yksi tärkeimmistä oli neliosainen *Phantasie*-sarja. **Winston Douglas Woodin** suunnittelema, käsikirjoittama ja ohjelmoima pelisarja oli pitkään SSI:n myydyin tietokonepeli, ja sen monituiset innovaatiot loivat pohjaa genren seuraavalle sukupolvelle.

Phantasien taru kuitenkin päättyi länsimaissa kolmanteen osaan. Neljäskin tehtiin ja julkaistiin, mutta vain Japanissa. Wood suunnitteli pelin täysin, mutta sen toteutti sikäläinen StarCraft-studio. SSI:n muista kiireistä johtuen peliä ei ehditty koskaan kääntää länkkäriversioksi. Tässä kohtaa Wood totesi, että heikentyvien myyntien takia on parempi tehdä jotain muuta, joten hän luopui fantasiaratsustaan ja suuntasi rakettireellä tähtiin *Star Command* -scifiroolipelin merkeissä. Pian sen jälkeen Woodille avautui mahdollisuus siirtyä vähän vakaammalle, pitkäjänteisemmin toimivalle alalle ja siihen se pelihomma sitten jäi. Wood koodailee yhä tänäänkin mälsiä suunnitteluohjelmistoja.

– Suunnitteluohjelmistojen myynnit jatkuvat vuodesta toiseen, siinä missä pelit myi-

vät vain muutaman kuukauden ajan, Wood perustelee exittiään pelialalta. Ymmärrettävää – mutta silti tylsää.

Aivan täysin pelisarjaa ei silti ole haudattu, sillä Wood on suunnitellut pitkään jatko-osaa, *Phantasie V*:ttä. Peli on suunniteltu pitkälle, mutta rahoituksen puuttuessa projektia ei ole aloitettu. Ehkä jonain päivänä.

”Halusin enemmän”

Tietokoneroolipelien historiaan mahtuu monta sukupolvenvaihdosta. Yksi tärkeimmistä on *Dungeon Master* (1987), toinen taas SSI:n ensimmäinen AD&D-kultalaatikkoseikkailu *Pool of Radiance* (1988). Niitä edelsivät muun muassa *Ultima*- ja *Wizardry*-pelisarjat - ja tietenkin *Phantasie*. Kaikilla oli puolensa, ja vaikka *Ultimasta* kasvoi suurin ilmiö, olivat *Phantasiet* monien – myös minun – mielestä 1980-luvun puolivälin parhaita roolipelejä.

Ehkä yksi syy siihen oli se, että Douglas Wood oli pelannut roolipelinsä, niin kaveriporukassa kuin tietokoneilla. Kokemukset vakuuttivat herran siitä, että tietokoneella on mahdollista tehdä hyvä roolipeli.

– Ensimmäinen *Wizardry* oli kovin rajoittunut, ensimmäisessä Ultimassa oli vain yksi sankari. Minä halusin tehdä monipuolisen maailman, jossa riittää luolastoja, linnoja, saaria ja mytologiaa. Halusin syvällisemmän taistelujärjestelmän ja seikkailijaryhmät, joissa on muitakin kuin ihmisiä ja haltioita – myös peikkoja, örkkejä ja keijuja. Halusin värikkäämpiä ongelmia, joita voidaan ratkoa sivuhenkilöiden kanssa tai erikoisia vekottimia näpräämällä, Douglas Wood kertoo RPG Codex -sivuston haastattelussa.

PHANTASIE I

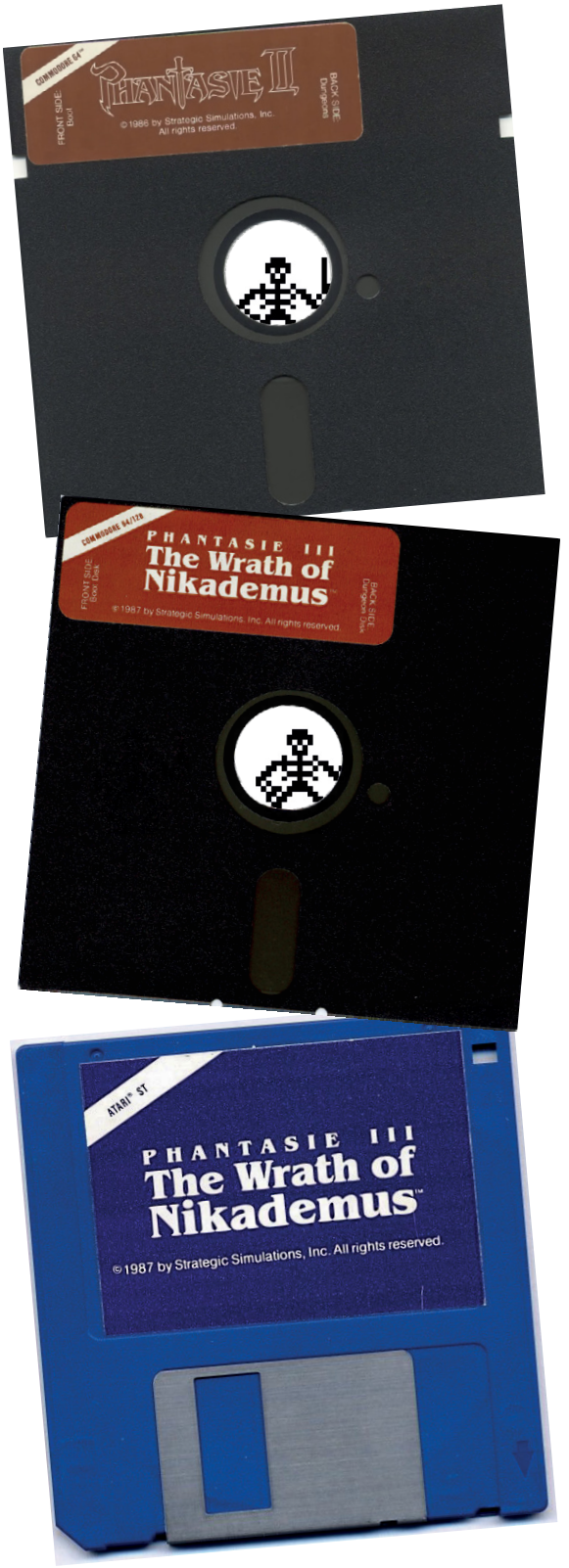
Vuonna 1985 julkaistu *Phantasie I* löikin läpi ryminällä ja yllätti seikkailijat. Se lanseerasi monia ominaisuuksia, joita myöhemmät fantasiapelien kehittäjät lainailivat kaksin käsin. Esimerkiksi fantasiagenren jättihitiksi nousseiden *Heroes of Might and Magic* -pelien kaupungit majataloineen ja erilaisine puoteineen pohjautuivat suoraan ensimmäiseen *Phantasieen*.

Phantasien vetovoima toimi monella tasolla. Wood oli lukenut **Tolkieninsa** lisäksi kreikkalaista mytologia, *Narnian tarinoita* ja muutakin fantasiaa sekä tieteiskirjallisuutta. Hän lainaili mieluisista teoksista omaan maailmaansa sopivia aineksia, eikä vältellyt inspiraatioita edes lasten- ja nuortenkirjallisuudesta. Näistä syntyi heti kertalaakista uudennäköinen fantasiamaailma, jonka tarinoiden käänteetkin mietittiin heti alusta saakka useamman pelin päähän. Keskiajasta ja fantasiasta ammentavan maailman lisäksi pelaaja matkaili myös eri ulottuvuuksissa ja astraalitasoilla, ja päätyypä porukka myös kasvokkain taivaallisten jumalten kanssa.

Seikkailu oli välittömästi kiinnostava ja erittäin pelattava, ja siinä uskallettiin askeltaa fantasiapelien kliseiden ulkopuolelle. *Taru sormusten herrasta* oli jo tässä vaiheessa muodostunut fantasiakirjoittajien raamatuksi, joten ihmiset, haltiat ja kääpiöt olivat niin kirjojen kuin pelienkin vakiokauraa, niitä ainaisia hyviksiä, jotka sotivat örkkien ja muiden peikko-olentojen sortovaltaa vastaan. *Phantasiessa* rooleja myllättiin kunnolla, ja pelaaja saattoi olla myös menninkäinen, puolituinen, örkki, keiju tai minotauri. Valinnanvaraa oli kaikkiaan 15 rodun verran, eikä pelaajan värväämä ryhmäkään piitannut minkä värinen tai rotuinen kukin oli. Sama se mitä olet, jos taikominen, taistelu tai seikkaileminen sujuu.

Phantasie oli muutenkin täynnä oivalluksia, ei vähiten maailman kuvauksen suhteen. Maailmankartta ja luolastot kuvataan lintuperspektiivistä ja luolaromppauksessa kartta avautuu pelaajan ympärille etenemisen ja tutkimusmatkailun myötä. Tämän myötä luolalöntystely muuttui aiempaa vaivattomammaksi, siinä missä muodikasta 3D-naamaperspektiiviä (kyllä, 1980-luvun alussa) käyttäessä luolastot oli liki pakko piirtää itse ruutupaperille, jos joskus halusi löytää uloskin. Luolailu oli sarjan kaikissa osissa todella haastavaa. Hahmoihin ei kannattanut kiintyä liikaa, sillä kuolo korjasi herkästi. Luolastoissa ei näet voinut tallentaa, joten ensiapupakkaukset ja parannustaiat olivat koetuksella, kunnes pelaaja pääsi ulos hengähtämään. Ei ihan vielä *Dark Soulsia*, mutta lähes.

Wood kertoo lintuperspektiivin karttojen tulleen paljolti hänen aiemmin pelaamistaan pöytäroolipeleistä, joista napattiin



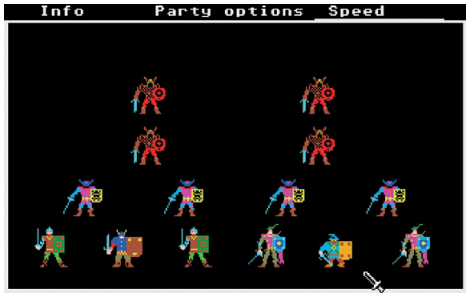
paljon muitakin ominaisuuksia. *RuneQuestin* ja *Dungeons & Dragonsin* maailmoista lainattiin myös hahmojen passiiviset kyvyt, joiden avulla sankarit saattoivat vaikkapa havaita piilotettuja ansoja ja aarteita tai kuulla viereisessä huoneessa olevien hirviöiden mekastuksen. Passiiviset kyvyt yleistyivät roolipeleissä vasta myöhemmin, ja nykyään ne ovat jo varsin arkipäiväisiä

muissakin pelityypeissä, joten *Phantasieta* voi pitää tienraivaajana tässäkin suhteessa. Jännittävä ominaisuus oli sekin, että ryhmän jäsenten keräämät kokemuspisteet ja rahat pystyi jakamaan ryhmän kesken tasan tai antamaan joillekin enemmän. Näin uuden hahmon pystyi kehittämään nopeasti lähemmäs veteraaneja, tai vaikkapa tekemään jostakusta todellisen Conanin.

Tosin yksi asia vähän jurppi. Hahmot osasivat myös taikoa, kuka paremmin, kuka huonommin. Amiga-versiossa taiat näkyivät sentään ruudulla ja ne voi valita hiirellä. Kuusnelosrahvaan täytyi pitää vieressään taikalistaa ja luntata haluamansa taian numero, joka syötettiin taisteluissa maagikoille kömpelöllä kursorisysteemillä. Tämä teki pelaamisesta vähän hankalaa.

Myös tarinaan upotettiin haastavia tilanteita, joissa pelaajan täytyy esimerkiksi valita pelastaako varmalta kuolemalta kauniin neidon vai kuuluisan sankarin. Siinä seikkailijan moraalihammas punnitaan… Ehkä se suurin juttu oli silti se, että seikkailua ei käsikirjoitettu suoraksi putkeksi, vaan pelin saattoi läpäistä eri tavoin, erilaisia hahmoja käyttämällä. Avoimuus ei ollut vielä tähän aikaan aivan tavanomaista, ja julkaisija SSI:kin ryki monille omapäisen suunnittelijan ideoille.

Mutta hyvähän siitä silti tuli. Niin hyvä, että *Phantasie* oli SSI:n ensimmäinen yli 50 000 kappaletta myynyt peli. Se oli pitkään myös firman myydyin roolipeli, joka ei ollut *AD&D*-sarjaa.



PHANTASIE II

Phantasien menestys innoitti tekemään jatkoa ja nopeasti. *Phantasie II* pohjautuikin suorilta esikoispeliin, eikä tekniikkaa juurikaan päivitetty. Jopa ohjekirja ja taikalistat olivat identtiset. Tarina ja maisemat toki uudistuivat, vieden pelaajan Ferronrahin saarelle tekemään selvää arkkivihollisen, pahan velho Nikademusin luomasta kammotuksen vempeleestä.

Jatko-osassa tarina on vähän polveilevampi ja taistelujärjestelmässä on hitusen viilausta, mutta edeltäjän ongelmia ei ole juuri paikkailtu. Tämä näkyykin Commodore 64 -versiossa, jonka levynvaihtoruljanssi hipoo sietokynnystä, jos sitä nitkuttelee jo toisen pelin verran.

Kakkos-Phantan suurin ongelma oli tosin muualla kuin itse pelissä. Julkaisija SSI oli vastuussa teknisestä toteutuksesta, ja jostain kumman syystä isolla yhtiöllä ei ollut käytettävissään sen enempää Amiga- kuin PC-kehittäjiä *Phantasie II*:n aikaan. Niinpä peli loikkasi PC:n ja Amigan yli, mutta Atari ST:lle löytyi tekijä, samoin kaikille kasibittisille versiolle.

Näin kakkonen jäi tavallaan välipeliksi, joka ei löytänyt kaikkia fanejaan, kaikesta hyvyydestään huolimatta. Mutta kolmannessa osassa tärähti ja kunnolla.

PHANTASIE III

SSI piti Woodin kiireisenä ja kolmas *Phantasie* saapui heti seuraavana vuonna. Uusittu pelimoottori, syvemmälle sukeltava taistelujärjestelmä, enemmän esineitä ja taikoja sekä vaihtoehtoiset loput yhdistyivät niin kovaan pelikokemukseen, että nyt käsissä oli mestariteos, täyden viiden tähden fantasiaseikkailu.

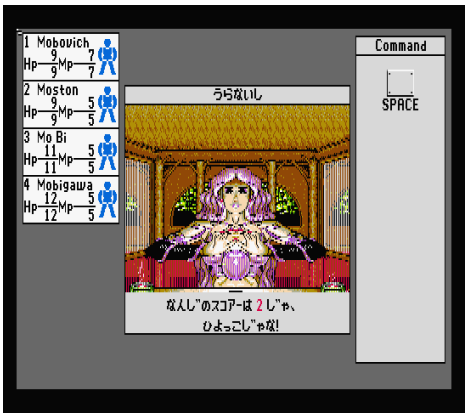
Vastassa on tälläkin kertaa paha noituri Nikademus, mutta nyt on tosi kyseessä. Edellisissä peleissä kohdattiin vain Nikademusin kätyreitä, nyt vastassa on perskulauta itse.

Phantasie III vahvisti sarjan aseman roolipelien järeimmässä luokassa ja tarjosi *Ultima IV*:lle vertaisensa kilpailijan. Se oli erittäin monipuolinen ja syvälle sukeltava seikkailu, johon oli helppo päästä sisään. Uusittu valikkojärjestelmä, kohentunut pelattavuus ja erityisesti sekä uusittu taistelujärjestelmä että hahmojen ruumiinosien terveydentilan huomioiva hit point -järjestelmä toivat siihen kaivattua uutuudenviehätystä niin sarjan edellisosiin kuin kilpailijoihinsa nähden. Suositusta *RuneQuest*-pöytäroolipelistä lainattu eri ruumiinosien eheyden ja puuttumisen huomioiva systeemi olikin vallan oiva idea.

Peukkuja on annettava sillekin, että peli saapui jälleen myös Amigalle ja PC:lle, minkä lisäksi kasibittiversioiden koodia oli rukattu kunnolla uusiksi. Kuusnelosversionkin latausrumbat oli saatu inhimillisemmiksi eikä peli enää miettinyt jatkuvasti omiaan.

Phantasie III oli niin oiva veto, että jopa itse **Jyrki J.J. Kasvi** kehui sitä C=Lehden arvostelussaan näin: "*Phantasie III* on erinomainen roolipeli ja onnistunut ostos." Allekirjoittaneelle se nousi yhdeksi aikansa tärkeimmistä seikkailuista, joka koukutti paljon *Ultima*-sarjan pelejä tehokkaammin. Näin jälkikäteen on mahdoton sanoa mikä siinä oikein toimi. Vaikka *Ultimoitakin* pelasin kovasti, *Phantasie* ja etenkin sarjan kolmosseikkailu olivat enemmän minun makuuni.

"...SEIKKAILUA EI KÄSIKIRJOITETTU SUORAKSI PUTKEKSI, VAAN PELIN SAATTOI LÄPÄISTÄ ERI TAVOIN, ERILAISIA HAHMOJA KÄYTTÄMÄLLÄ..."

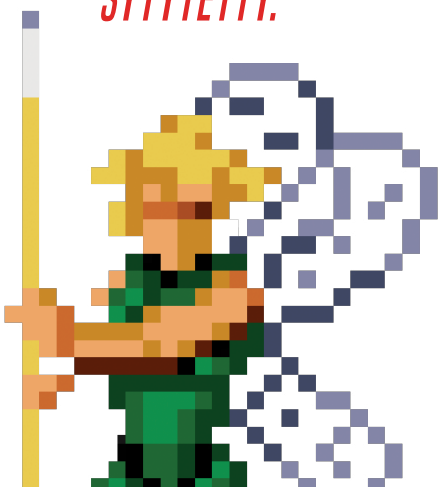


Japanilaisen StarCraftin tekemää Phantasie IV:tä ei ole nähty koskaan länsimaissa, mikä on sääli. Peli oli nousevan auringon maassa top 10 –hitti, mutta sen enempää SSI kuin Douglas Wood eivät halunneet enää koskea siihen. Jos kanjit taipuvat, niin sitä voi pelata vaikkapa Sharp X68000-kotimikrolla, jota esitellään tässä Retro Rewindin numerossa sivulta 25 alkaen.

Phantasie III oli hetken aikaa yksi suosituimmista mutta myös kopioiduimmista tietokoneroolipeleistä. Pelaajia oli enemmän kuin sarjan edellisosilla, mutta myynnit olivat silti laskussa. Tarinan jatkaminenkin muuttui haastavammaksi, kun trilogian verran hyppyytyttänyt Nikademus pistetään lihoiksi. Ja siihenhän se jäi, sarja ei tehnyt ultimanelosia ja Wood siirsi katseensa mieluummin avaruuteen. Fantasia ei enää houkutellut. Se oli siinä.

Paitsi etteiollut.*Phantasiet*olikäännetty myös japaniksi, ja ne olivat löytäneet vankan fanikunnan. Muun muassa MSX-, PC-98- ja Sharp X1 -koneille julkaistut Japani-versiot inspiroivat vahvasti JRPG-genren ensimmäistä, pian lännessäkin myrskyävää aaltoa, ja vaikuttivat silminnähden muun muassa *The Legend of Zelda*- ja *Final Fantasy* -pelien toteutukseen.

> *"PHANTASIET VAIPUIVAT HILJALLEEN UNHOLAAN, EIKÄ NIIDEN HAUDALLE OLE JUURI MUISTOKYNTTILÖITÄ SYTYTETTY."*



Niinpä Wood kirjoitti sarjaan vielä yhden osan, jonka toteuttanut StarCraft-studio oli tehnyt aiemminkin hyvää jälkeä kääntäessään länsimaisia roolipelejä Japanin markkinoille. Vuonna 1990 julkaistu *Phantasie IV: The Birth of Heroes* muuttui japanilaiskehittäjien käsissä rajusti, mutta pelattavuudeltaan seikkailu muistutti vahvasti aiempia osia.

Monikulttuurisuuden suhteen muuten otettiin taatusti ainutlaatuinen lisäaskel. Siinä missä pelaajilla oli aiemminkin hurjasti valinnanvaraa hahmonluonnissa, nyt pelaaja saattoi jopa valita luomansa sankarin vanhemmat. Örkki äitinä, keiju isänä ja niin edelleen. Rotujensekoitus oli aivan vapaata ja hillitsemätöntä, mikä kertoo paljon Woodin asenteesta.

Mutta tähän tarina loppuukin. *Phantasiet* vaipuivat hiljalleen unholaan, eikä niiden haudalle ole juuri muistokynttilöitä sytytetty. Toivottavasti Retro Rewind kuitenkin herätti hieman uteliaisuutta tämän roolipeliklassikon historiaan ja se saa ansaitsemaansa retrorakkautta teiltäkin.

Phantasie ei muuten ollut ainoa vähemmälle huomiolle jäänyt aikansa raskas roolipeli. Ehkä kaivelemme lisää retroroolipelien syviä vesiä lehden tulevissa numeroissa!

Toimiiko yhä?

Phantasie-seikkailujen retropelattavuus riippuu lähinnä käytetystä koneesta ja retrosietämyksestä. *Phantasie I*:n Amiga-versio on kohtuullisen pelattava ja siedettävä mutta myös kömpelö, sillä uudenlaisen graafisen käyttöliittymän salat eivät vielä olleet tekijöillä oikein hanskassa. En tohdi suositella Commodore 64 -versioita, mutta jos haluat välttämättä kuusnelostella, niin tartu suosiolla suoraan kolmoseen.

Phantasie III on oikein näppärä kokemus myös Amigalla ja kaiketi myös Atari ST:llä. Käyttöliittymäelementtejä osataan jo käyttää fiksusti, samoin hiirennapit toimivat loogisesti. Visuaalinen kokemuskin on asiallinen. Tätä pelaa jo mielellään, eikä pelkällä retrovimmalla. Ajan hammas ei ole pilannut elämystä. Pelitunteja onkin syytä varata ja rutkasti.

PC-versioiden pelaaminen onnistuu Dosboxilla ja voipa peliä tyypätä nettiselaimellakin Archive.orgin (archive.org/details/msdos_Phantasie_1987) kautta. Pyöriväthän ne sulavasti näinkin, mutta ajan PC-pelien tapaan versiot ovat susirumia eivätkä tue edes hiiriohjausta.

TASOLOIKKAA UNIMAAILMOISSA

KLONOAN SÖPÖT SEIKKAILUT

Teksti: Miika Auvinen

Klonoa on yksi pelimaailman vankoista kulttihahmoista. Unimaailman suuri seikkailija on ollut pääosassa jo seitsemässä pelissä, mutta lopullista läpilyöntiä ei ole vielä tapahtunut.

Klonoa: Door to Phantomile on yksi alkuperäisen Playstationin kirkkaimmista, mutta vähälle huomiolle jääneistä jalokivistä. Namcon kehittämä peli julkaistiin vuonna ja 1997 se oli menestys Japanissa, mutta USA:ssa ja Euroopassa *Klonoa* myi vain kohtalaisesti. Tästä huolimatta siitä kehkeytyi kokonainen pelisarja.

Klonoa-pelejä on nähty PlayStationin lisäksi mm. PlayStation 2:lla ja Game Boy Advancella. Tasoloikinnan lisäksi Klonoa ystävineen on heittäytynyt rantalentopallon ja toimintaroolipelaamisen pariin. Yhdistäviä teemoja ovat tasoloikkien yhteinen pelimekaniikka, juonien uniteemat ja ylenpaltinen söpöily.

Klonoa ei ole vain lapsille suunnattu sarja, sillä varsinkin ensimmäisen osan juonessa on omat synkemmät hetkensä. Hahmojen ja tarinan vivahteet vetoavat myös vanhempaan yleisöön. Lukiessani fanien Klonoa-kokemuksista jotkut kertoivat itkeneensä sarjan koskettavimmissa juonenkäänteissä.

Suurin osa sarjan peleistä on fanien rakastamia mutta taloudellisesti flopanneita. Ensimmäisen pelin ilmestyessä sivulle vierivät tasoloikat oli suuren yleisön silmissä jo nähty, *Crash Bandicoot* oli jo varastanut PlayStationin maskotin aseman ja Super *Mario 64* taas oli mullistanut koko tasoloikkagenren.

Kaikkia saagan osia ei ole julkaistu lännessä, vaan täyden *Klonoa*-kokemuksen saadakseen fani joutuu opettelemaan japania tai kahlaamaan läpi internetistä löytyviä käännöstekstejä.

Pupu, koira vai kissa?

Klonoa on unimatkaaja. Siitä, missä hän asuu hereillä ollessaan, ei olla varmoja, mutta uneksiessaan hän kohtaa erilaisia maailmoja ja olentoja. Tärkeimpiä Klonoan ystäviä ovat sormuksessa asuva henki nimeltä Huepow, aseillaan räiskivä susi nimeltä Gunz ja papittareksi aikova Lolo.

Klonoalla on kissan kasvot, spanielin korvat ja hän loikkii kuin pupu. Hahmon lippiksessä on *Pac-manin* kuva pelin kehittäjän Namcon perintöä kunnioittaen. Wikipediassa Klonoa-artikkeli on laitettu ”fiktiiviset kissat” -luokkaan, mutta todennäköisesti Klonoa ei ole minkään tietyn eläinlajin edustaja vaan oma olentonsa.

Rohkealla Klonoalla on ylevät periaatteet: pulassa olevia täytyy auttaa. Klonoa on lempeä ja pitää huolta ystävistään.

Alkuperäisessä *Klonoassa* ja tämän PS2:n jatko-osassa hahmot puhuvat keksittyä Phantomilen kieltä, mutta uudemmissa osissa puhutaan jo englantia. Klonoan perinteinen ääninäyttelijä ensimmäisissä osissa oli **Kumiko Watanabe**.

Klonoasta on tehty verkkosarjakuvaa ja yhdysvaltais-japanilaisiin yhteistyöelo-

kuviin keskittyvä **Henshin** ilmoitti vuonna 2016 tekevänsä anime-elokuvaa Klonoan seikkailuista.

Ura alkoi Pleikkarila

Klonoa: Door to Phantomilen tarina vilisee unitematiikkaa, ja sama teema yhdistää lähes kaikkia sarjan pelejä. *Door to Phantomilen* maailma onkin kovin unenomainen nurinpäin virtaavine vesiputouksineen, jääkristalliluolineen ja painajaisavaruuksineen. Paha Ghadius aikoo syöstä unimaailman painajaismaisuuteen ja Klonoan on estettävä Ghadiuksen ja tämän kätyreiden aikeet.

Peli on 2,5D-tasoloikka, eli käytännössä sivulle vierivä hyppely, jossa käytetään syvyysulottuvuutta puzzleissa ja erilaisissa erikoiskohtauksissa. Pelin pelaa helposti päivässä läpi, mutta huolellisempi koluaminen saattaa kestää pari päivää.

Pelimekaniikka koostuu hypyistä ja vihollisten heittelystä. Käytössä on kaksi toimintanappia: toisella otetaan vihollinen kiinni ja heitetään se kohti seiniä tai toisia olentoja. Toisella napilla taas loikitaan. Jos hypyn jälkeen pitää pomppunappia pohjassa ilmassa, Klonoa lentää vähän aikaa korvillaan. Kontrollit ovat jämptit ja napakat. Virheistä voi syyttää vain itseään, eikä peli vaikeimmillaankaan tunnu turhauttavalta.

Peli koostuu tasoloikkaosuuksien lisäksi sorminäppäryyttä vaativista pulmista. Hyppäämällä vihollinen otteessaan, voi hypätä kaksoisloikan. Useasti puzzleissa täytyy hyppiä tietyssä järjestyksessä kaksoishyppyä hyödyntäen ja vihollisia erilaisiin vipuihin heitellen.

Muutenkin eri vihollisten nappaaminen synnyttää erilaisia reaktioita. Joidenkin vihollisten avulla liidetään ilmoihin, jotkut räjähtävät hetken kuluttua nappaamisesta.

Namco halusi pelin vetoavan aikuisiin. Apuna tässä käytettiin pelin juonta ja välivideoita: tarina onkin samaan aikaan hauska ja traaginen. Mukana on synkkiä juonenkäänteitä eikä lopetus ei ole niin hassunhauska kuin aikakauden kilpailevissa tasoloikissa. Ihokarvat nousevat pystyyn, kun pelin pääpahis Ghadius nauraa painajaismaisella äänellään.

Peliä on helppo verrata *Tombi*-sarjaan. Pelimekaniikoissa on yhtäläisyyksiä, kuten 2,5D-elementit ja vihollisten heittelyyn perustuva kamppailu. Kumpikaan sarja ei myynyt hirveästi, mutta molemmilla on vankka kulttisuosio.

Uudelleenjulkaisu ja suora jatko-osa

Klonoa: Door to Phantomilen uusioversio Nintendo Wiille julkaistiin Japanissa 2008. Pelissä on paremmat grafiikat, mm. kuvakulmia ja hahmojen vaatetusta on muutettu. Ehkä tärkeimpänä muutoksena on dialogi: PS1-versiossa hahmojen kieli on keksittyä, söpöä mongerrusta, mutta Wii-remake on ääninäytelty ja lokalisoitu oikeilla kielillä. Halukkaat voivat kuitenkin vaihtaa kielen takaisin fiktiiviseen mongerrukseen.

Eniten kritiikkiä remakessa on kerännyt *Klonoan* englanninkielinen ääninäyttely, jonka sävyt vaihtuivat kimakasta kimityksestä **Eric Stittin** astetta matalamman ja synkemmän sävyiseen puheeseen. Halutessaan käyttöön voi vaihtaa pelin oman kielen, jolloin ääninäyttelijänä toimii Klonoan alkuperäinen ääni, Kumiko Watanabe. Watanabe näyttelee Klonoaa myös pelin japaniksi puhutussa versiossa.

Remake ei myynyt halutunlaisesti ja se onkin toistaiseksi viimeisin ilmestynyt *Klonoa*-videopeli.

Klonoa 2: Lunatea's Veil on vuonna 2001 ilmestynyt jatko-osa PS2:lle. *Klonoa 2* on pelimekaniikaltaan hyvin lähellä edeltäjäänsä: jos alkuperäinen upposi, todennäköisesti *Lunatea's Veilkin* viihdyttää. Peli hyödyntää PS2:n tehoja hyvin ja grafiikkaa katselee mielellään. Peli on pidempi kuin edeltäjänsä, ja perusteellinen pelaaja ei välttämättä selviä pelistä yhdellä istumalla.

PlayStationeille ilmestyneiden osien musiikit tukevat varsinkin pomotaisteluja loistavasti: värikkäät kentät ja hirviöt sekä taustalla takovat pirteät rytmit luovat jopa hypnoottisen kokonaisuuden. Kun ensimmäisen osan ensimmäinen pomo Rongo Lango vyöryy kohti valtavan keltaisen nokkansa kanssa ja musiikki muuttuu elektroniseksi tilutukseksi, tietää olevansa jonkun erityisen äärellä. Pelien ulkopuolella en soundtrackia kuuntelisi.

Klonoa 2:n arvostelut ovat hyviä ja peli voitti ilmestymisvuonnaan eri videopelisivuilla vuoden parhaan tasoloikan tittelin.

Unohdetun WonderSwanin ruudulla

Playstationeille julkaistujen osien lisäksi Klonoa on seikkaillut useassa käsikonsolipelissä.

Kaze no Klonoa: Moonlight Museum ilmestyi vuonna 1999 Bandai WonderSwanille. Pelin kehitti Namco ja julkaisi Bandai. WonderSwan on vuonna 1999 ilmestynyt käsikonsoli, jonka päämarkkina-alue oli Japani ja jonka pelit ilmestyivät pääosin vain Japanissa. Tavallisen WonderSwanin näyttö on mustavalkoinen, joskin siitä ilmestyi myöhemmin värillinen versio. Laiteen erikoisuus on nappien asettelu niin, että konsolia pystyy pelaamaan pystytai vaaka-asennossa.

Kaze no Klonoa: Moonlight Museum on pitkälti alkuperäisen *Klonoan* kaltainen tasoloikka. Pelissä loikitaan, heitellään vihollisia ja ratkaistaan keveitä pulmia. Pelin tarina sijoittuu aikaan ennen alkuperäisen *Klonoan* tapahtumia. Läheisen taidemuseon taiteilijat ovat varastaneet palasiksi hajotetun kuun. Klonoa ja Huepow joutuvat vangiksi maalaukseen tutkiessaan, kuinka kuun voisi palauttaa taivaalle. Sitten hypitään, loikitaan ja heitellään.

Pirtsakan värikäs maailma on yksi pelisarjan valteista, ja pelin julkaiseminen juuri mustavalkoiselle WonderSwanille syö visuaalista vaikuttavuutta. Myös musiikillinen anti on ankeaa. Kuunnellessani pelin soundtrackin YouTubesta mieleen tuli lähinnä kahden viinipullon krapula: päätä alkaa särkeä ja ahdistus valtaa sielun.

Arvostelujen mukaan peli on vain "ihan OK", ja jos ei ole fanaattinen fani, kannattaa siirtyä suosiolla Game Boy Advancelle

ilmestyneisiin osiin. Keräilijät ja sarjan suurfanit kuitenkin suosittelevat pelejä YouTuben retropeliesittelyissään.

Game Boy Advancen tasoloikat

GBA:lle ilmestyneet *Klonoa: Empire of Dreams (*2001) ja *Klonoa 2: Dream Champ Tournament* (2002) perustuvat samaan tasoloikkaosien pelimekaniikkaan. Puzzle-elementtejä on aiempaa enemmän ja Advancen tehot riittävät WonderSwan-julkaisuun verrattuna kohtalaisen hienoon ulkoasuun.

Klonoa: Empire of Dreamsin tarinassa palataan unitematiikan pariin. Jiliuksen kuningaskunnassa ei saa nähdä unia: unettomuudesta kärsivä kuningas on kieltänyt nukkumisen muiltakin. Klonoa herää kuningaskunnassa ja saa uneksittuaan syytteen rikoksesta. Jilius haastaa Klonoan: jos tämä hankkiutuu eroon valtakuntaa vaanivista hirviöistä, saa hän vapautensa. *Klonoa 2: Dream Champ Tournamentin* tarina puolestaan on simppeli: Klonoa joutuu osallistumaan kilpailuun, jonka voittaja on uniseikkailijoista suurin ja rohkein.

Osat ovat melko lähellä PlayStationeiden *Klonoa*-pelejä. Suurimpina eroina ovat pulmanratkonnan korostaminen ja pulmien korkeampi vaikeustaso. Monet sarjan fanit kertovatkin joutuneensa turvautumaan internetiin pelejä ratkoessaan.

Perfektionisteille mukana on keräiltäviä objekteja ja salaisia kenttiä. Jalokivien kerääminen kuulemma turhauttaa, ja kentät täytyy lähestulkoon opetella ulkoa, jos haluaa suorittaa täysillä. Jos stressinsietokyky on huono ja käsikonsoli lentää helposti seinään, ei pelejä kannata koettaa mennä 100-prosenttisesti läpi.

Käsikonsoleiden *Klonoa*-pelejä pidetään yleisesti ihan mukiinmenevinä pulmanratkontaa sisältävinä tasoloikkina. Game Boy Advancen osat ovat arvostelujen mukaan pelaamisen arvoisia muillekin kuin sarjan faneille.

Genrerajat paukkuvat

Tasoloikkien lisäksi Klonoa on seikkailut omassa toimintaroolipelissään ja rantalentopalloilussa. Toinen PS1:n *Klonoa* on vuonna 2001 ilmestynyt *Klonoa Beach Volleyball*, sarjan rantalentis-spinoff.

Pelin kontrollit ovat tasoloikkiakin simppelimmät. Toisesta napista syötetään, toisesta hyökätään. Nuolinäppäimillä ohjataan samaan aikaan pallon lentosuuntaa ja molempia joukkueen jäseniä. Välillä tykitetään superhyökkäyksellä.

Peli on ihan kiva mutta nopeasti nähty. Parempia partypelejä löytyy PS1:lle lukuisia. Paatunut fani tietysti saa jotakin irti tutuista hahmoista ja värikkäistä grafiikoista.

Klonoa Heroes: Densetsu no Star Medal ilmestyi Game Boy Advancelle Japanissa vuonna 2002. Peliä ei koskaan julkaistu länsimaissa. Kyseessä on ylhäältä päin kuvattu toimintaroolipeli, jossa pelataan Klonoan lisäksi kahdella muulla hahmolla: palkkionmetsästäjä Gunzilla ja räjähde-ekspertti Pangolla. Gunz ampuu kaksoispistoolileilla, Pango heittelee vihollisia pommeilla. Pelissä kerätään kokemuspisteitä ja käytössä on erilaisia aseita.

Peliä käännöstiedostojen kanssa pelanneet ovat kehuneet juonta keskimääräistä paremmaksi. Perusjuoni on simppeli: Klonoa haluaa tulla sankariksi ja saavuttaa tästä merkiksi vain sankareille myönnettävän mitalin. Päähahmojen rakentaessa uraa palkkionmetsästäjinä he törmäävät Janga-nimiseen mielipuoleen. Gunz haluaa kostaa Jangalle isänsä kuoleman ja kaverukset haluavat estää Jangan ilkeiden suunnitelmien toteutumisen.

Vuonna 2011 Namco julkaisi pelin soundtrackista version, joka sisältää muun muassa Kumiko Watanaben laulaman kappaleen Sign of Hero. Ei japanilaista roolipeliä ilman juustoista iskelmää! Biisiä kuunnellessa suorastaan herkistyy.

Peli sai Japanissa melko hyviä arvosteluja, ja jäi epäselväksi miksi peliä ei lopulta lännessä julkaistu.

Hyvää mieltä ja syvää draamaa

Klonoa-sarja on söpöilystä pitäville parasta tasoloikkatarjontaa. Peleissä on sopiva annos draamaa ja niiden juonet koskettavat. Samaan aikaan maailmat, hahmot ja jopa pahikset säteilevät tietynlaista mukavaa henkeä. Unitematiikka on juuri sopiva mauste luomaan pelisarjaan tunnelmaa.

Pelattuaan *Klonoa*-sarjaa huomaa olevansa hyvällä tuulella.

POWER BLADE

NESIN ILTATÄHTI

Teksti: Aleksi Vaittinen

Natsumen kehittämä *Power Blade* julkaistiin Yhdysvalloissa NESille vuonna 1991, jonka jälkeen se näki seuraavana vuonna päivänvalon myös Euroopassa. Vaikka peli julkaistiinkin samoihin aikoihin Nintendon seuraavan sukupolven SNES-konsolin kanssa, todisti se NESillä olevan vielä paljon hyvää annettavaa hyvien pelien saralla.

Pelin päähahmo on Nova, supertietokonetta valvovien turvajoukkojen johtaja. Kansitaiteen ja alkuruudun perusteella hän muistuttaa erehdyttävän paljon männävuosien toimintatähti **Arnold Schwarzeneggeria**. Tämä joko lupaa todella hyvää toimintapeliä – tai suurta pettymystä, kuten NES-pelit *Predator* tai *Total Recall*. Hauskana seikkana kansikuvan taiteillut **Mike Winterbauer** joutui todistamaan tekijänoikeusasianajajille käyttäneensä referenssikuvana kuvaa itsestään, eikä Schwarzeneggerin kuvaa.

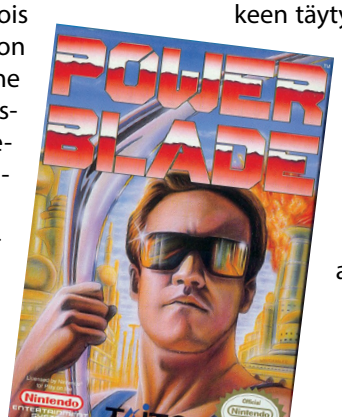
Virta päälle

Tarina sijoittuu vuoteen 2191, johon mennessä ihmiskunta on jo siirtynyt avaruuteen uusiin siirtokuntiin. Uudeksi maaksi nimetyn siirtokunnan supertietokone Master Computer on joutunut avaruusolioiden terroristihyökkäyksen kohteeksi ja sen seurauksena mennyt pois päältä. Pelaajan tehtävä on tietysti saada supertietokone takaisin päälle, ja sehän onnistuu, kun Nova kerää ensin tietokannan muodostavat datanauhat yhteen paikkaan.

Kenttiä pelissä on seitsemän kappaletta, joista kuusi ensimmäistä voi pelata läpi haluamassaan järjestyksessä. Tämän jälkeen seitsemäs kenttä avautuu pelattavaksi. Pelattavan sektorin voi valita karttaruudusta hieman *Mega Manin* tavoin. Jokaisessa kentässä on sektorilta etsittävä ensin tietolähde, joka antaa Novalle avainkortin, jolla taas saa avattua oven turvahuoneeseen jossa tietokantaa vartioidaan. Pomotaistelun jälkeen datanauhan saa itselleen.

Ilman avainkortteja juoksu kentän alusta koputtelemaan pomon ovelle tapahtuisi hetkessä, joten on ihan hyvä, että ne pitää aina ensin etsiä. Kentät eivät ole täysin rakenteeltaan täysin lineaarisia vaan ne haarautuvat paikoin. Toisinaan on tarpeen vähän tutkia ympäristöään, että kentästä saa tarkan kuvan. Kentistä voi myös löytää lisäelämiä ja energiakanistereita, joilla Novan energiat saa ladattua täyteen.

Aseena Novalla on bumerangi, jota voi myös kätevästi heittää kaikkiin kahdeksaan ilmansuuntaan. Novalla on voimamittari, joka kertoo kuinka pitkälle hän voi heittää bumerangia. Heitettäessä mittari aina tyhjentyy hetkellisesti, jonka jälkeen täytyy joko odottaa mittarin latautumista tai tyytyä heittämään lähemmäs.



Tuhotut viholliset tiputtelevat luonnollisesti erilaisia power-uppeja, joista osalla voi myös parantaa Novan käyttämää aseistusta. Tähdet lisäävät

Novan heittovoimaa, josta on tarjolla kolme parannettua tasoa. Novan heittämien bumerangien määrää voi myös lisätä ja onpa tarjolla tehokkaampi heittovälinekin. Vihollisten tiputtamat kranaatit taas toimivat tuttuun tapaan tuhoten ruudulta kaikki näkyvät viholliset kerralla.

Heikohko haarniska

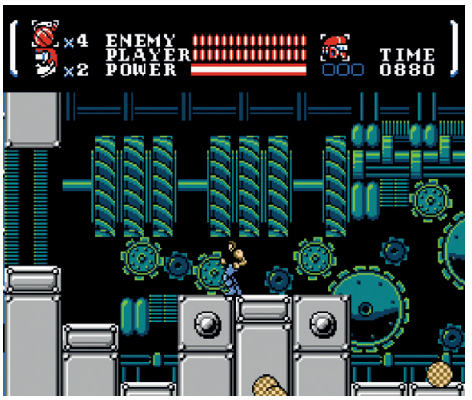
Pelin titulaarinen Power Blade on erikoishaarniska, joita Nova voi löytää jokaisesta kentästä kaksi kappaletta. Haarniskalla on oma energiamittari ja se kestää kolme osumaa ennen hajoamistaan. Haarniskan ampumat tehokkaat ammukset menevät myös seinien ja muiden tieltä löytyvien kappaleiden läpi. Yleensä Power Blade -haarniska on tosin paikassa, josta sitä ei saa ikinä ainakaan täydessä kunnossa vietyä pomotaisteluun asti. Vaikka manuaali hehkuttaa Power Bladen ylivertaisuutta, koko haarniska on oikeastaan vähän antiklimaattinen, eikä sitä oikeasti edes usein jaksa hakea, ellei se satu juuri osumaan tielle.

Kontrollit ovat tiukat ja responsiiviset. Nova liikkuu sopivan rivakasti ja hyppää tarpeeksi korkealle ja tarkasti. Peli tuntuisi olevan myös hyvin optimoitu, eikä hidastelua juuri tule vastaan – en ainakaan muista törmänneeni häiritsevästi hidasteleviin kohtiin. Kentissä on usein paljonkin kuolemaa halveksuvia hyppyjä ja alareunaan putoaminen merkitsee elämän menetystä, ellei käytä tikapuita kulkeakseen alaspäin. Koska pelin kontrollit ovat niin hyvät, kuoleminen on oikeastaan aina pelaajan eikä pelin vika.

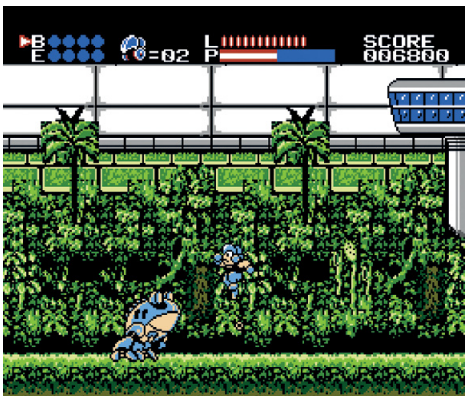
Audiovisuaalisen ilmeenkään suhteen lopputulosta on paha haukkua. Graafisesti peli näyttää hyvältä, joskin omaan makuun myös hieman persoonattomalta ja geneeriseltä. Se ei hivele silmiä aivan samaan tapaan kuin Natsumen toinen huippupeli *Shadow of the Ninja*. Musiikit peliin on säveltänyt **Kinuyo Yamashita**, joka on vastuussa muun muassa Konamin klassisen *Castlevanian* musiikeista. Useat pelin kappaleista ovatkin varsin makean kuuloisia ja tarttuvia.

Kerralla purkkiin

Heikoin lenkki *Power Bladessa* on sen matala vaikeustaso ja lyhyt kesto. Peli on jopa ensikertalaiselle helppo nakki ja sen voi läpäistä, jos on pari tuntia ylimääräistä aikaa. Game overin sattuessa ei peliä tarvitse aloittaa alusta, vaan jatkomahdollisuuksia on loputtomasti. Tämä on periaatteessa aina hyvä asia, mutta koska pelin



Power Blade, Nova ja rattaita (NES, 1992).



Power Blazer, Steve ja sammakko (Famicom, 1990).

pomotaistelut ovat lähes läpihuutojuttuja ja kentät myös suhteellisen lyhyitä ja nopeasti pelattavissa, ei pelin kanssa kovinkaan kauan nokka tuhise.

Hieman lisähaastetta tuo erillinen expert-vaikeustaso. Todellisuudessa se kuitenkin muuttaa vain kenttien aikarajan pienemmäksi ja lisää pienen lennähdyksen taaksepäin Novan törmätessä viholliseen.

Vaikka peli on helppo ja lyhyt, on se koko kestonsa ajan täyttä 8-bittistä tasoloikkatoimintaa parhaimmillaan. *Power Blade* kuuluu ehdottomasti konsolin parhaiden tasoloikkapelien sakkiin, jos ei jopa sinne kärkikympin joukkoihin. Pelille julkaistiin melko kelvollinen jatko-osa vuotta myöhemmin, mutta se ei noussut ensimmäisen osan tasolle. Keräilijöiden harmiksi se on myös todella harvinainen ja arvokas, kun taas alkuperäinen *Power Blade* on vielä ihan kohtuullisissa hinnoissa.

Famicom-versio Power Blazer

Power Bladesta puhuttaessa on myös pakko ottaa käsiteltäväksi sen vuotta aiemmin julkaistu Famicom-versio, joka oli nimeltään *Power Blazer*. Sisältönsä puolesta se on todella erilainen länsimaihin tuotuun versioon verrattuna.

Ensimmäiset silmiinpistävät erot pelien kesken ovat niiden erilaiset graafiset tyylit. Famicom-versiossa visuaalinen ilme on sarjakuvamainen ja myös vähän värikkäämpi, länsimaisen version ollessa realistisempi. Osaa *Power Blazerin* taustagrafiikoista on hyödynnetty NES-versiossa, mutta suurin osa vihollisista on erilaisia.

Pelihahmo on Novan sijaan Steve Treiber -niminen robotti, ja siinä missä P*ower Bladen* pelihahmo oli lihaksikas arska-wannabe, tässä se muistuttaa lähinnä pahaan onnettomuuteen joutunutta *Mega Mania*.

Kenttädesign on myös täysin erilaista. Kentät ovat lähes täysin lineaarisia ja jopa lyhyempiä kuin *Power Bladessa*. Kentistä ei myöskään tarvitse etsiä tietolähteitä saadakseen avainkortteja. Pomot ovat kuitenkin pitkälle samanlaiset, vaikka graafisia eroja onkin jonkin verran. Famicom-versiosta löytyy esimerkiksi Frankensteinin hirviötä muistuttava pomo, joka on muuttunut enemmän geneeriseksi robotiksi NES-versioon.

Ohjaus pelissä on myös huomattavasti huonompi, mikä onkin suurin tekijä sen vaikeudelle. Kentissä on aivan liian usein pikselintarkkoja hyppyjä rotkojen äärellä tai muuten vaan kohtia, joissa lyö hypätessään pään kattoon. Bumerangiakaan ei voi heittää kun eteenpäin. Power-upit tuntuvat nekin tippuvan paljon huonommin ja game over resetoi myös hamstratut energiatankit. Jatkomahdollisuuksia on kuitenkin loputtomasti, joten aivan mahdoton projekti pelin läpäiseminen ei kuitenkaan ole, vaikka tuskin kovin monella siihen sinnikkyys riittää.

Normaalisti Famicom-pelien länsimaissa julkaistut versiot ovat olleet niitä, joista on leikattu jotain ominaisuuksia pois tai muuten vaan sensuroitu. *Power Blazer* on harvinainen esimerkki siitä, että länsimaissa nähty versio on paljon, paljon parempi kuin alkuperäinen. NES-versiossa on pistetty uusiksi niin paljon asioita, että se tuntuu kirjaimellisesti aivan eri peliltä ja on todella hyvä. Famicom-versio taas tuntuu halvalta ja huonolta *Mega Man* -kopiolta.

MINÄ ♥ ZELDA

Teksti: Aleksi Vaittinen

Vuoden 1987 joulu oli kohtalokas, sillä sain lahjaksi NES-pelikonsolin ja kaksi peliä. Pelit olivat *Super Mario Bros.* ja *The Legend of Zelda*. Se oli menoa sitten. Molemmista peleistä tuli isoja pelisarjoja ja minusta taas suhteellisen fanaattinen peliharrastaja.

Siinä missä *Super Mario Bros.* vei heti mukanaan ja opetti kaikki tarvittavat pelimekaniikat käytännössä ensimmäisestä kentästä lähtien, *The Legend of Zelda* oli aivan toisenlainen tapaus. Peli lupasi suuren seikkailun ja huokui salaisuuksia. Pelatessa kävi selväksi sen olevan täynnä arvoituksia ja ratkaistavia mysteereitä. Muistan jopa heti mokanneeni ja menneeni ohi alun luolasta, siitä josta olisi saanut sen miekan. Asioita oli vain helppo jättää huomaamatta.

Nykypäivänä pelissä pitäisi tietysti olla kunnon kartat merkintöineen päivineen sekä enemmän pelaajaa ohjeistavia vinkkejä. Aikoinaan sanottiin vain, että "Eastmost penninsula [sic] is the secret" ja eikun matkaan! Asian selvittäminen oli pelaajan vastuulla. Nykyään tällainen ei oikein enää vetele ja huomasin jopa itse uudemman kerran peliin tarttuessani eksyväni liian helposti nettiin karttojen ja ohjeiden äärelle.

Tietysti aika on tehnyt tehtävänsä, eikä peli enää näytä tai kuulosta niin hienolta kuin se joskus muinoin teki. Samoin salaisuudet, kuten liikkuva lohkare, pommitettu reikä seinässä, pois poltettu puu tai mikään muukaan vastaava eivät enää nykyään ole mitään ihmeellistä – onhan ne jo nähty ja tehty myös paljon paremmin lukuisissa muissa peleissä, Zeldojen jatko-osista puhumattakaan. Pelien käännökset ovat parantuneet vuosien saatossa ja pyyhkineet pois osan kryptisyydestä. Aikoinaan niin isolta tuntunut pelimaailma on kalvennut pahasti nykypäivän jättiläisten varjossa.

Silti nostalgia on vahva voima ja onnistuu usein loitsimaan esiin sen saman tunnetilan kuin aikoinaan joskus lapsena, jolloin pelit koki aivan toisenlaisin silmin kuin nykyään. Edelleenkin tässä pelissä on sitä jotain. Kun lähestyn pomohuonetta luolastossa, jossa soi jo ennestään tunnelmallinen ja pahaenteinen musiikki, ja samassa jostain alkaa kuulua epämääräistä mylvintää, tunnen kuinka jännitys tiivistyy. Sitä on hyvin vaikea sanoilla kuvata, mutta pienenä poikana ne olivat jänniä hetkiä ne, eikä niistä olla kaukana nytkään.

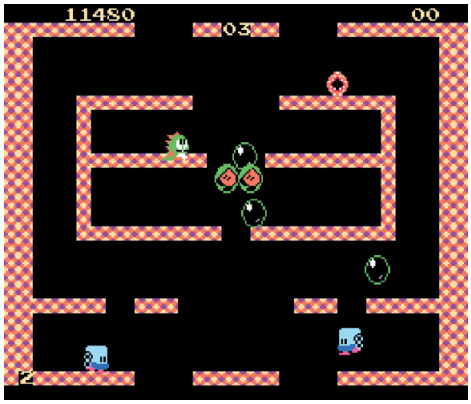
Nintendon rakkauden kaikenlaisilla erikoisuuksilla kikkailuun näkee tästäkin, ja se jatkuu tänäkin päivänä uusien konsolien kanssa. Kun pelasin Zeldan Famicom-versiota ensimmäistä kertaa ja törmäsin Pols Voice -nimisiin vihollisiin, muutuin kuin taikaiskusta kiljuvaksi kahdeksanvuotiaaksi pikkulapseksi. Japanilaisessa versiossa nuo suurikorvaiset kummitukset, jotka näyttävät lähinnä kaneilta, ovat herkkiä koville äänille. Famicomin kakkosohjaimessa kun on mikrofoni, johon voi huutaa. Koska NES ei sisällä mikrofonia, tämä korvattiin heikkoudella nuolille, mutta vihje alkuperästä unohtui silti manuaaleihin.

Zelda-pelit ovat aina olleet hyvin lumoavia ja vangitsevia. Niistä on aina ollut myös hyvin vaikea kirjoittaa kovinkaan objektiivisesti, niin suuria tuntemuksia ne ovat ainakin itsellä herättäneet. Melkein jokaisella kerralla jotain itselle uutta – tai vanhaakin – Zeldaa pelatessa pyörii mielen perukoilla se, että tämä on varmasti paras Zelda-peli koskaan. Se tosin kestää yleensä vain sen hetken, kunnes tulee uusi Zelda tai palaa jonkin vanhan pariin. Juuri tällä hetkellä tätä kirjoittaessa ja peliä pelatessa minusta taas tuntuu, että tämä alkuperäinen *The Legend of Zelda* on se kaikista paras.

The Legend of Zelda ei ehkä keksinyt uutta lajityyppiä. Se on kuitenkin varmasti tunnetuin ja rakastetuin tapaus siitä, varsinainen pioneerityö, joka sai laitettua palikat juuri oikeille paikoille. Sen pelaaminen on yhä tänä päivänäkin hauskaa. Zeldan perinnön päälle ovat lukuisat myöhemmin tulleet pelit rakentaneet, joko osia lainaten tai hyvinkin suorasti kopioiden. On olemassa paljon loistavia pelejä ja sitten on niitä, jotka pitäisi nostaa korkealle jalustalle muiden yläpuolelle. *The Legend of Zelda* on varmasti yksi niistä jälkimmäisistä.

VIELÄKÖ MAISTUU?

Teksti: Aleksi Vaittinen



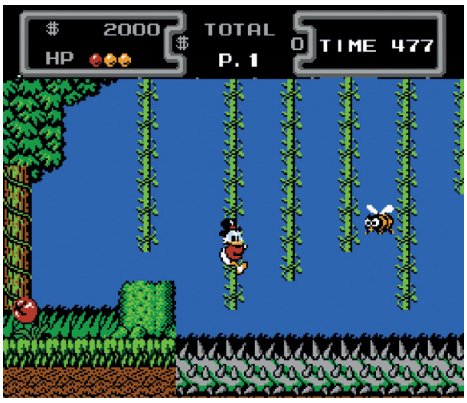
BUBBLE BOBBLE

Jo pelkkä nimen *Bubble Bobble* kuuleminen saa sen tunnusomaisen pelimusiikin soimaan päähän. Tässä tasoloikkapelissä lohikäärmeveljekset Bub ja Bob syövät kaikenlaisia herkkuja (nam) ja vihanneksia (yök) samalla kun taistelevat ruutuun ilmestyneitä ilkiöitä vastaan pelastaakseen kidnapatut tyttöystävänsä.

Kaikki pelissä tapahtuu yhdellä ruudulla, jossa alalaidasta voi tippua vain huomatakseen hahmonsa putoavan yläreunasta takaisin. Pelimekaniikka on teoriassa simppeli, mutta etenkin myöhemmissä kentissä melko haasteellinen. Viholliset napataan lohikäärmeiden ampumiin saippuakupliin, jonka jälkeen niiden päälle voi hypätä. Kun kaikki kenttään tulleet viholliset on nujerrettu, matka jatkuu kohti seuraavaa kenttää – mutta hidastella ei kannata, sillä muuten hetken kuluttua saapuu voittamaton Baron von Blubba. Kaikenlaiset power-upit auttavat tietysti lohikäärmevelloksia urakassaan.

Bubble Bobble on edelleenkin erinomaista kaksinpeluuhupia ja loputtomat jatkomahdollisuudet antavat pelaajalle myös armoa. Sata normaalia kenttää ja bonuskentät pitävät hetken kiireisenä.

Kehittäjä: Taito
Julkaisija: Taito
Vuosi: 1990
Alustat: NES, arcade, C64, useita muita



DISNEY'S DUCKTALES

Kukapa ei tuntisi *DuckTalesin*, suomalaisittain ehkä tutummin *Ankronikan*, tarinaa? 90-luvun piirrossarjaan pohjautuvassa tasoloikkapelissä Roope Ankka, veljenpojat ja muut tutut hahmot etsivät viittä kadonnutta aarretta. Luonnollisesti pelaajan ohjastettavana on itse Ankronikan sankari Roope-setä. Apuna hänellä on vanha kävelykeppinsä, jolla voi pompata joko vihollisten päälle tai muihin paikkoihin, joihin ei normaalisti pääsisi. Tiellä olevia tavaroita voi myös siirrellä golf-lyönneillä.

Pituudella *DuckTalesia* ei ole pilattu, vaan se on ohi ikävän nopeasti. Peli on melko helppo, mutta kolmen vaikeustason säädön ansiosta peliin saa kuitenkin jonkin verran haastetta. Kentistä löytyy jonkin verran pieniä salaisuuksia, joten uudelleenpeluuarvoakin pelillä voi nähdä olevan. Kontrollit ovat todella hyvät, ainoastaan kepillä pomppimisen kanssa voi välillä mokata. Audiovisuaalisesti peli on myös tasokas ja kuussa soivaa kappaletta onkin varmaan remixattu ja coveroitu kyllästymiseen asti, niin hyvä se on.

Niin kuin on tämä pelikin.

Kehittäjä: Capcom
Julkaisija: Capcom
Vuosi: 1990
Alustat: NES, Game Boy

EXCITEBIKE

Motocross-pelejä ei NES:lle montaa ole ja Excitebike on niistä se tunnetuin, toisen ollessa vain Famicomille julkaistu *Motocross Champion*. *Excitebike* kuuluu NES:n alkuaikojen ns. "black box" -sarjaan, joten audiovisuaalisesti se ei ole mitenkään kovin ihmeellinen tapaus, eikä siinä ole pelillistä sisältöäkään kovin paljoa.

Tarjolla olevat viisi rataa voi ajaa A- ja B-moodissa. Ne ovat muuten samanlaiset, mutta B-moodissa mukana on tietokoneen ohjastamia muita kilpailijoita. Kisassa pääsee etenemään sijoittumalla kolmen parhaan joukkoon. Radoilla on neljä ajokaistaa joiden välillä voi vaihdella väistellen edessä olevia esteitä. Moottoripyörällä voi keulia ja hypätessä sitä voi kallistaa. Laskeutuessa joko hyppyriin tai maalle voikin lentää helposti turvalleen, jos kulma ei ole oikea.

Kevyeen pelailuun *Excitebike* on ihan hauska, mutta kovinkaan pitkäaikaista rälläämisen iloa siitä ei saa. Vastustajien kanssa ajaminen on aika kaoottista ja kaatuminen herkässä. Kenttäeditorilla pääsee toteuttamaan itseään, mutta pelissä ei ole sisäistä muistia, joten omat radat eivät jää talteen.

Kehittäjä: Nintendo
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1986
Alustat: NES, arcade, useita muita

THE BEST LIVE IN TAMPERE

AND CLUB AND CAFE AND LUNCH AND

• • •

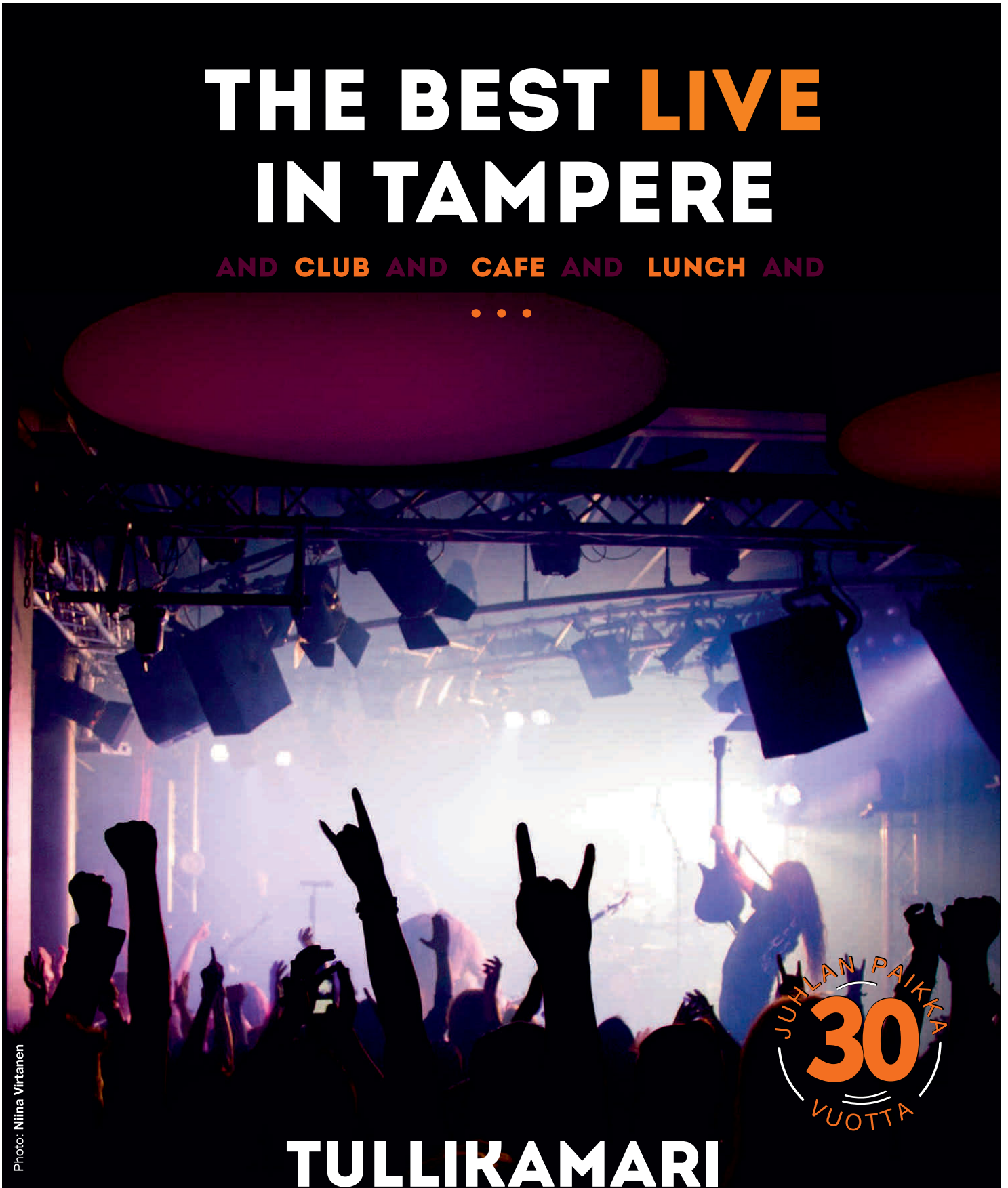


Photo: Niina Virtanen

JUHLAN PAIKKA 30 VUOTTA

TULLIKAMARI

PAKKAHUONE | KLUBI

TULLIKAMARIN AUKIO 2 • WWW.TULLIKAMARI.NET

Mikä:	**Sharp X68000**
Tyyppi:	Kotimikro
Julkaisuvuosi:	1987
Nykyhinta:	500 €+
Harvinaisuus:	****

SHARP X68000 – JAPANIN AMIGA

Teksti: Mikko Heinonen
Kuvat: Manu Pärssinen,
Nanne Kukkura

Käytännössä kaikki tuntevat yleisimmät japanilaiset pelikonsolit ja niiden valmistajat, koska samoilla laitteilla pelattiin ja pelataan edelleen koko maailmassa. Huomattavasti harvempi on kuitenkaan tutustunut siihen, mitä mikrotietokoneita nousevan auringon maassa harrastettiin. Tähänkin on syynsä: erilainen kirjoitusjärjestelmä ja sen aiheuttamat vaatimukset laitteistolle lähtivät jo varhaisessa vaiheessa viemään laitteita eri suuntaan. Lähinnä paikallisia valmistajia kiinnosti rakentaa kuvamerkkejä toistavaa laitteistoa ja suurten sisämarkkinoiden vuoksi niiden ei välttämättä tarvinnut markkinoida tuotteitaan muualle maailmaan laisinkaan.

Laajimmalle levinnyt japanilaislähtöinen mikrostandardi on MSX, joka kävi emämaansa lisäksi kaupaksi lähinnä Hollannissa ja Suomessa. Länteen päätyi standardin kaksi ensimmäistä versiota: MSX-laitteita julkaisivat useat eri valmistajat, MSX2-koneita taas nähtiin Euroopassa lähinnä Philipsiltä ja Sonylta. Kehittyneemmät MSX2+ sekä turboR jäivät Japanin-herkuiksi.

MSX:n lisäksi Japanin markkinoilla oli kuitenkin myös monta muuta laitetta. Varsin pian suosituimmiksi niistä muodostuivat NECin PC-8800- ja PC-9800-koneperheet, joista ensimmäinen perustui Z80-suorittimeen ja jälkimmäinen oli jossain määrin sukua IBM PC -yhteensopiville. Laitteiden grafiikkaa oli kuitenkin viritelty kuvamerkkien esittämiseen, eikä rauta ollut suoraan kloonattavissa. Lisenssillä koneita toki valmistivat muutkin. Vaikka pelaaminen ei ollutkaan mitenkään johtotähtenä suunnittelijoiden mielessä, olivat sekä PC-8800 että PC-9800 yleisyytensä vuoksi myös suosittuja pelikoneita. Niille ilmestyi suuri määrä pelejä nimekkäiltä julkaisijoilta, kuten Squarelta, Segalta ja Enixiltä.

Tekninen tyrmäys

Elektroniikkajätti Sharp valmisti useita tietokonemalleja, joista meille ovat tuttuja lähinnä MZ-700 ja MZ-800. Niitä kaupiteltiin 1980-luvun alun mikrokuumeen aikoihin Suomessakin, tosin laihalla menestyksellä. Kaupan oli myös paristoilla toimivia laskintietokoneita, joiden parin rivin pistematriisinäyttö käytännössä sulki oven viihdekäytöltä.

Japanissa Sharpilla oli myynnissä myös X1-kotimikromallisto, jota markkinoi suuryrityksen televisio-osasto. Sekin perustui Z80-suorittimeen, mutta jäi markkinointipanostuksesta ja sinällään laadukkaan laitteen maineestaan huolimatta alakynteen NECin suosikkilaitteiden rinnalla. Mielenkiintoisena kuriositeettina Sharpilla oli oikeus valmistaa Nintendo Famicomia lisenssillä, ja integroidulla levyasemalla varustettu Twin Famicom onkin tunnettu harrastajien keskuudessa. Vähemmän tunnettu laite onkin sitten X1 Twin, joka sisältää X1-kotimikron ja NEC PC Engine -konsolin samoissa kuorissa.

Kun Sharp 1980-luvun puolivälissä käynnisti X1:n seuraajan suunnittelun, päätettiin tekniikan suhteen katsoa jokainen kortti. Paitsi, että uutuus kehitettiin suosioon nousseen 32/16-bittisen Mo-

torola MC68000 -suorittimen ympärille, siihen ladattiin myös 65 536 väriä, 128 spriteä, jopa 1024 × 1024 kuvapisteen resoluutio ja kahdeksankanavaiset äänet. Näillä lukemilla paria vuotta aiemmin säväyttänyt Commodore Amigakin jäi taakse: X68000 oli vuonna 1987 todellakin pelisuorituskyvyltään äärimmäinen mikrotietokone. Paljon kertoi esimerkiksi se, että pelihallipelejä valmistanut Capcom käytti X68000:ia CPS1-peliensä kehityskoneena.

Edistyksen lunnaat

Kaikella on aina kääntöpuolensa, ja X68000:n tapauksessa kääntöpuoli oli hinta. Jos kohta laite pyyhkikin Amigalla pöytää, sen 369 000 jenin hinnalla olisi vuonna 1987 ostanut noin kolme perusmallin Amigaa tai yhden tappiin varustellun yksilön ja kasan ohjelmistoja kylkeen. Pelikonsoleita kaupasta olisi saanut X68k:n hinnalla kantaa pitkälti toistakymmentä kappaletta.

Japanilainen kuluttaja oli kuitenkin tuossa vaiheessa jo laatutietoinen ja maksukykyinen, joten vaikkei X68k:sta mitään massatuotetta koskaan muodostunutkaan, sille ilmaantui oma ostajakuntansa. Osittain myyntiä auttoi se, että Sharp toimi myös itse pelijulkaisijana ja teetti X68k:lle suuren joukon käännöksiä aikakauden suosituimmista kolikkopeleistä. Niissä panostettiin erityisesti uskollisuuteen peliautomaatin kanssa, aina alun muistitestejä ja "INSERT COIN" -tekstejä myöten. Panostus oli tietenkin puhtaasti markkinoinnillinen: näyttävät pelit olivat paras tapa osoittaa uuden tulokkaan tekninen ylivoima kilpailijoihin nähden.

Vaivannäkö ei mennyt hukkaan, sillä Sharp nousi hitaasti mutta varmasti kulttimaineeseen juuri pelitarjontansa ansiosta. Jos halusi nauttia miltei täydellisistä arcade-käännöksistä, ei vaihtoehtoja juuri ollut. Japanissa kaupan olleista kotimikroista vasta myöhemmin ilmestynyt Fujitsu FM Towns pystyi rautatasolla panemaan hanttiin X68k:lle, eikä sitäkään voinut edulliseksi kutsua.

Big in Japan

X68000:sta ei koskaan tullut PC-9800:n veroista myyntimenestystä, mutta sen tarina jatkui kuitenkin useamman vuoden ajan. Muu rauta pysyi lähes samanlaisena, mutta CPU sai lisäpotkua XVI-mallissa, joka pörräsi 16 MHz:n taajuudella. RED ZONE -erikoispainos taas tarjosi erikseen kytkettävän ylikellotuksen. Viimeiseksi malliksi jäi vuonna 1993 julkaistu X68030, joka nimensä mukaisesti pyörii Motorola MC68030 -suorittimen voimalla. Valtaosa peleistä on kuitenkin kirjoitettu 68000:lle, joten X68030 sisälsi suoraan raudassa hidastustoiminnon, jolla vanhemmat pelit sai toimimaan sillä.

Jo ensimmäinen X68000 sisälsi kiintolevylle SASI-liitännän, josta X68030:een mennessä oli edetty jo SCSI-liitäntään asti. Laite tukee myös lisäkortteja, joista etenkin MIDI-liitäntä oli suosittu. Useat pelit sisältävät varsin maukkaiden normaaliäänien lisäksi erikseen MIDI-soundtrackin.

Useimmat X68000-mallit käyttävät kahta 5,25 tuuman levyasemaa. Poikkeuksen tekevät Compact-mallit, jotka varustettiin 3,5 tuuman korputtimilla. Levyasemat ovat omanlaisiaan, sillä niissä on lerppuasemaksi harvinainen soft eject -toiminto. Asema siis osaa sylkäistä lerpun sisästään moottorin avustuksella. Tämä on myös haitannut levyasemien korvaamista emulaattoreilla. Useimmat pelit toimitetaan kahdella tai useammalla levykkeellä, joten toimiva tupla-asema on käytännön välttämättömyys.

Peliohjaimena Sharp käyttää normaalisti MSX-standardin mukaista kaksinappista joystickiä. Muutamat pelit kuitenkin tukevat myös useampaa nappia, jolloin voi joko yrittää metsästää alkuperäisen 6-nappisen ohjaimen tai leipoa sellaisen Mega Driven uudemmasta kapulasta. Lentopeleihin saa lisäfiilistä hankkimalla massiivisen Cyber Stick -ohjaimen joko Sharpin tai Micomsoftin valikoimista.

Mistä minulle?

Pitkän välimatkan ja Japanin kulttuurisen eristäytyneisyyden vuoksi X68000 pysyi pitkään harvojen herkkuna, jonka olemassaolosta moni peleistä kiinnostunutkaan ei lännessä tiennyt. Ne vaihtoivat omistajaa lähinnä harrastajien kesken hyvin koh-

tuulliseen hintaan ja rohkeimmat ostivat koneita sekä pelipaketteja suoraan Japanista paikallisten huutokauppapalveluiden kautta. Yksittäisen pelin hinta pysyi näin varsin kukkaroystävällisenä.

Tultaessa 2010-luvun loppupuolelle tilanne on kuitenkin muuttunut. Internet on tuonut X68000:n yhä useamman pelaajan tutkalle ja muutamat sen peleistä ovat kivunneet satojen eurojen hintaluokkaan. Toimivasta koneesta saa myös maksaa korkeita kolminumeroisia lukemia; X68030 ja etenkin sen karvaisimmat laajennukset, kuten 68060-turbot, ovat jo ihan eri kiertoradallaan. Mielenkiintoinen yksityiskohta on se, että ehjiä näppäimistöjä on liikkeellä vielä vähemmän kuin koneita, sillä japanilaisilla on usein tapana myydä käytetty kone ilman näppäimistöä. Suuri osa peleistä kuitenkin toimii jopa kokonaan ilman näppäimistöä, minkä lisäksi internetistä löytyy ohjeita korvaavan näppiksen rakentamiseen nykytekniikan avulla.

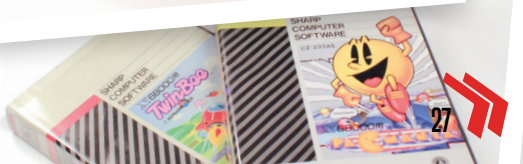
Pelejä on mahdollista kirjoittaa levykuvatiedostoista lerpuille, jos omistaa NEC-yhteensopivalla levyasemalla varustetun tietokoneen. Varmuuskopioilta pelaaminen on järkevää, vaikka omistaisi alkuperäisetkin, sillä tuoreimmatkin X68k-pelit ovat ylittäneet 20 vuoden rajapyykin.

Varo vaaraa

Jos lompakkoa vielä näiden ennakkotietojen jälkeen kutkuttaa, on mahdolliseen hankintaan kuitenkin syytä suhtautua varauksella. X68000:ssa on nimittäin kaksi tyyppivikaa, joilta yksikään kone ei säästy. Alkuperäinen virtalähde on viimeistään tässä vaiheessa kypsä vaihdettavaksi ja pelkkä koneen käynnistäminen testaamista varten on riski, sillä rikkoutuessaan virtalähde tekee vahinkoa myös koneen emolevylle. Suosittu muunnos on asentaa tilalle PicoPSU-niminen pieni ATX-virtalähde ja rakentaa sille sovitinsarja. Ohjeet löytyvät helposti hakukoneella.

Jos koneen virtalähde onkin jo vaihdettu, toinen vaaniva vika on kondensaattorien ikääntyminen. Elektrolyyttikondensaattorit eivät varsinaisesti parane pitkistä käyttämättömyysjaksoista ja huolellisestikin ylläpidettyinä niiden käyttöikä on 25 vuoden luokkaa. Valitettavasti X68000:sta löytyy pintaliitostyyppisiä kondensaattoreita sekä emolevyltä että levyasemista. Oireena esiintyy etenkin levyasemien toimimattomuutta, eikä korjaukseksi käy muu kuin piirilevyjen remontointi. Sitä ei voi suositella ensimmäiseksi kolvausprojektiksi.

Vielä yhden ässän hihasta X68000 vetää siinä, että sen videosignaalit ovat ns. tri-sync-standardin mukaisia: käytössä ovat 15 kHz:n, 24 kHz:n ja 31 kHz:n vaakakuvataajuudet. Jos tarkoitus on saada kaikki pelit näkymään, koneen kaveriksi



tarvitaan joko vanhempi multisync-näyttö tai videoskaalain. Suosituista skaalaimista OSSC tukee Sharpin taajuuksia, Framemeister XRGB mini sen sijaan toistaiseksi ei. Koneen videoliitin on Japanissa yleinen 15-nastainen, mutta vaurioiden välttämiseksi on syytä tarkistaa huolellisesti, mikä kytkentä käytettävissä johdoissa on. Dokumentaatio on onneksi hyvin saatavana.

Jos aiot ryhtyä haalimaan hyllyysi pelejä huutokaupoista, kannattaa ensisijaisesti jahdata isompia pelikasoja Japanin Yahoosta esim. Buyee- tai Jauce-palveluiden kautta. Seassa on todennäköisesti satunnaista töhkää ja japanin taitoa vaativia pelejä, mutta mukana voi olla helmiä, joista saa eBayssa maksaa moninkertaisen hinnan. Pelkän pelaamisen takia skalppereita ei kannata lihottaa, sillä alkuperäiset tekijät eivät rahastuksista rikastu.

Voit myös matkia

X68000:n pelitarjonnasta nauttiminen ei kuitenkaan onneksi edellytä suuria rahallisia panoksia, sillä laitteesta on useita emulaattoreita. Niistä paras lienee Windowsille kirjoitettu XM6 TypeG, joka osaa matkia kattavasti eri laitteistokokoonpanoja. Helppokäyttöinen emulaattori myös tukee Windowsin peliohjaimia ja sisältää useimmille peleille sopivat valmiit asetukset. Tämän jutun ruutukuvat on otettu XM6:lla.

Erikoisesta peliraudasta kiinnostuneelle X68000 sen sijaan on suositeltava kokemus ihan fyysisenäkin kappaleena. Etenkin tuplatornirakenne ja levyasemien soft-eject huokuvat omanlaistaan teknistä kauneutta. Puhtaasti kotitietokoneena laite ei valitettavasti ole järin harrastuskelpoinen, sillä käyttöjärjestelmä Human68k on paitsi japaninkielinen, myös melkoisen kankea MS-DOS-klooni, eikä SX-Window-ikkunointilaajennuskaan tee koneesta mitään hyötykäyttöhirmua. Pelivalikoima kuitenkin sisältää niin paljon priimaa, että tämä on helppo antaa anteeksi.

Paljon lisätietoa löytyy GamesX-sivuston erinomaisesta wikistä, joka toimi eräänä tämänkin artikkelin lähteenä (gamesx.com/wiki/doku.php?id=x68000:x6800).

SHARPPISÄKKI

Otin pikaiset tyypit muutamista X68000:n peleistä. Painotin kokoelmassani olevia pelejä, joiden pelaaminen vaatii vain vähän tai ei lainkaan japanin kielen osaamista. Muutamaa olen kokeillut mielenkiinnosta vain XM6-emulaattorilla.

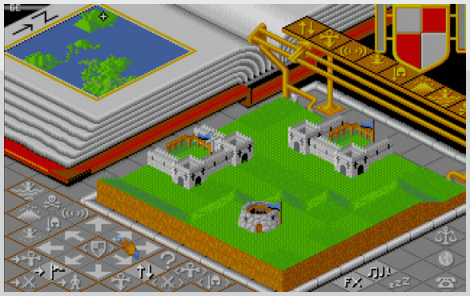
Koneen pelivalikoima on kallellaan arcade-toiminnan suuntaan, mutta paljon muutakin löytyy – roolipelejä, seikkailuja ja myös paljon bittierotiikkaa, kuten japanilaisilla kotimikroilla yleensäkin. Näistä nauttiakseen on kuitenkin osattava lukea japania tai jaksettava arvailla erittäin kärsivällisesti.

AMIGA-KÄÄNNÖKSET: KING OF CHICAGO, POPULOUS, WINGS OF FURY, XENON 2

Olin aidosti yllättynyt siitä, miten monta Amiga-peliä X68000:lle on käännetty, vaikka laitteiden samankaltaisuuden vuoksi tämä nyt ei suuri ihme olekaan. Jopa Cinemawaren varhainen "interaktiivinen elokuva" *King of Chicago* löytyy X68k-käännöksenä. Japania puhuvan gangsterin tarinan selvittäminen jäi tosin itselläni alkutekijöihinsä kielimuurin vuoksi.

Useimmista peleistä huokuu käännöstyön huolellisuus ja ne tuntuvat hyvin samanlaiselta kuin esikuvansa – paikoin jopa sulavammalta ilmeisesti korkeamman kellotaajuuden vuoksi. Poikkeuksen tekee *Xenon 2*, josta

puuttuu alkuperäinen massiivinen introbiisi ja musiikki soi Amiga-versiota nopeammin, mikä johtuu tahdistuksesta 60 Hz:n ruudunpäivitykseen PAL-version 50 Hz:n sijaan. Pieni lohtu on, että pelin aikana ampuminen ei mykistä yhtä äänikanavaa. *Populousta* unohduin pelaamaan



koko ensimmäisen kentän läpi: se on kuin Amiga-versio, mutta kulkee sutjakammin kuin perusviissatkulla.

Muutakin länkkärikäännöstä löytyy vaikka miten, *Prince of Persiasta Chaos Strikes Backin* kautta *Ultimaan* asti. Vaikkei näiden versioiden pelaaminen nyt varsinaisesti olekaan syy ostaa X68k:ta, ei niitä ole tarvinnut hävetäkään.

FULL THROTTLE
SHARP SPS, 1988

Taiton paljon maineikkaamman *Chase HQ*:n esiosa *Full Throttle* (joka nähtiin lännessä nimellä *Top Speed*) ei ole saanut juurikaan kotikäännöksiä. Pelihallipeliä voi luonnehtia vähän köyhemmäksi *Out Runiksi* nitroilla, ja sama tunnelma huokuu tästä käännöksestäkin. Matkalla on kuitenkin hävinnyt kolikkopelin sulavuus: vakiomallisella 10 MHz:n koneella FT on vähän liian tahmainen, 16 MHz:n tilassa taas vähän liian nopea. Ei pelikelvoton, mutta ei muiden laitteen pelien tasolla.

CHASE HQ
TIERHEIT, 1992

Itse *Chase HQ* taas on yllättävänkin vapaa tulkinta kolikkopelistä laitteella, jolla on totuttu hyvin uskollisiin versioihin. Autosprite näyttää kökköiseltä, maisemat ovat pelkkiä puita kaupunkien sijaan ja haarautuvat tiet on hylätty. Peli tuntuu aivan erilaiselta kuin esikuvansa. Äärimmäinen kotikäännös *Chase HQ*:sta taitaa olla FM Towns -versio, Sharp-käännös häviää monelle länsimaisellekin painokselle.

GRADIUS
SHARP SPS, 1987

Gradius eli täkäläisittäin Nemesis on eräs peleistä, joita japanilaisilla alustoilla ei pääse karkuun. Ykkösosan käännös on Sharpin itsensä julkaisema ja yllättää pelaajan, joka on tottunut MSX- ja NES/Famicom-versioiden verkkaiseen tempoon: peli etenee nopeasti ja ruudulla vilisee aluksia ja ammuksia. Pelin rytmitys onkin paljon lähempänä alkuperäistä kolikkopeliä kuin muissa kotikäännöksissä. Grafiikka ja äänet jäljittelevät nekin hyvin esikuvaansa. Voin kuvitella, että leuat ovat olleet lattiassa vuonna 1987, kun tämä on jyrähtänyt omalla työpöydällä käyntiin.

GRADIUS II
KONAMI, 1992

Gradius II Gofer no Yabou (lännessä *Vulcan Venture*) on Konamin oma julkaisu ja muistuttaa meille, miksi Konami oli ennen pachinko-vaihettaan niin merkittävä yhtiö. Vuonna 1992 X68000 oli jo alustana kypsässä iässä ja sen salat olivat auenneet ohjelmoijille, mikä näkyy myös tässä käännöksessä: vuoden 1988 kolikkopeli on onnistuttu jäljentämään lähes täydellisesti. Vain lataustauot ja hieman laskenut ruudunpäivitysnopeus kavaltavat, että kyseessä ei ole arcade-PCB. Pelattavuudeltaan X68k-versio on jopa kolikkopeliä mukavampi. Todella hieno käännös ja upea peli, joka ei edes maksa aivan umpijärjettömiä.

AKUMAJO DRACULA
KONAMI, 1993

Gradius II:n tapaan myös tässä pelissä Konami näyttää, miten X68k:ta käsketään. Peli oli pitkään eräs *Castlevania*-harrastajien Graalin maljoista, sillä juuri tätä versiota ei julkaistu missään muualla ennen kuin se vuosituhannen vaihteessa saapui PlayStation 1:lle nimellä *Castlevania Chronicles*.

Kyseessä on alkuperäisestä *Castlevaniasta* leivottu uusi versio, jonka pelimoottori on päivitetty X68000:n raudalle. Peli sisältää sekä uusia versioita vanhoista kentistä että kokonaan uusia kenttiä. Äänipuolella tuetaan X68k:n FM-synteesin lisäksi useita eri MIDI-kortteja. Maineikkaan sarjan liki myyttiseksi kohonnut versio alkaa olla kauppapaikoilla jo melko typerissä hinnoissa, joten muiden kuin hardcore-fanien kannattanee kokea tämä edullisemmin PlayStation Networkin latauspelinä.

CHO REN SHA 68K
FAMIBE NO YOSSHIN, 1995

Harva alunperin X68000:lla julkaistu peli on noussut niin kovaan maineeseen kuin tämä vuoden 1995 räiskintä. Kahden hengen tiimillä (joista toinen oli muusikko) syntynyttä homebrew-peliä on kutsuttu jopa maailman parhaaksi shoot-teriksi, ja maukastahan tämä keitos on. Pintapuolisesti yksinkertaiselta vaikuttava peli sisältää varsin syvällisiä mekaniikkoja ja muistaa myös kuorruttaa ruudun visuaalisella karkilla.

Pelin tempo on armoton, mutta se ei vihaa pelaajaansa. Se ei yritä kehittää uut-

ta, mutta tekee erinomaisesti sen minkä tekee. Aluksen tuhovoima nousee eksponentiaalisesti, mutta *Cho Ren Sha* ei ole pelkkä bullet hell vaan vaatii pohdiskelevampaa asennetta. Myös vähemmän räiskinyt pääsee alkua pidemmälle. Pelistä on olemassa sekä (vaikeampi) Windows-käännös että hieman yllättäen myös tuore versio Atari Falconille.

NEW ZEALAND STORY

SHARP SPS, 1989

Erittäin monelle kotikoneelle Taiton kolikkopelistä kääntynyt *TNZS* on sekin yksi peleistä, jotka Sharp julkaisi itse X68000:lle. Alkuperäisen peliautomaattiraudan sulavuuteen ei aivan ylletä, mutta muihin kotimikroihin nähden käännös pärjää vertailussa erinomaisesti ja sisältää jopa kolikkopelityyliset "alkuruudut" autenttisuutta luomaan.

En ole niin pelin asiantuntija, että osaisin sanoa ovatko kaikki bonuksiin ynnä muuhun liittyvät finessit säilyneet mukana, mutta kaikki viittaa siihen, että lähdemateriaalia on tutkittu huolella. Vuonna 1989 tämä on ollut kovaa kamaa ja olisi varmasti aiheuttanut epäuskoa länsimaisia versioita pelaavien keskuudessa.

PUYO PUYO

COMPILE / SHARP SPS, 1994

Varsin myöhäinen käännös Segan kolikkopelistä, joka tunnettiin täkäläisittäin lähinnä Sega Mega Drive -versiona ja nimihirviöllä *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, vaikkei pelillä alkujaan olekaan mitään tekemistä Sonic-universumin kanssa.

Samanväristen pallukoiden yhdistelyyn perustuva idea on tarpeeksi erilainen ollakseen innostava. Käännös puolestaan on juuri niin sulava kuin voisi olettaakin, eivätkä pelistä nauttimista haittaa edes lataustauot.

BUBBLE BOBBLE

DEMPA, 1989

Bubble Bobblen Sharp-käännöksen kansi ei lupaa hyvää, sillä sen karkeasti 3D-mallinnetut lohharikaksoset luovat joteskin groteskin vaikutelman. Pelin latauduttua voikin huokaista helpotuksesta – koneesta on saatu ulos erittäin sulava ja pelattava versio tästä ikiklassikosta.

Bubble Bobble on paljon pintaa syvempi peli: äkkinäisen pelaajan silmiin satunnaiselta vaikuttavat bonukset ja muu käytös ovat itse asiassa hyvin tarkan säännöstön ohjaamia. Sen vuoksi täydellisen arvion antaminen tästäkin käännöksestä vaatisi Bubbis-vihkimyksen saaneen pelaajan, mutta uskallan sanoa, että X68k:n BB sijoittuu kotimikroversioiden parhaimmistoon.

Kirkkaimpana hohtanee kuitenkin edelleen uskomaton FM Towns -versio.

MARBLE MADNESS

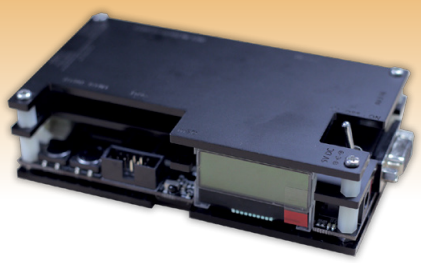
HOME DATA, 1991

Kohtuullisen pitkällä viiveellä X68000:lle saapunut Atari System 1 -kolikkopeli on sekin yksi eniten eri alustoille käännetyistä peleistä. Sharp-version grafiikka on hieman alkuperäistä aliasoidumman näköistä, mikä ei välttämättä ole vain etu. Peli kuitenkin tuntuu hyvin samanlaiselta kuin kolikkopeli, paitsi ettei hiiri ole alkuperäisen trackball-ohjaimen veroinen peliväline. Tätä saa onneksi kompensoitua vaikeustason säädöllä. Grafiikan ja pelattavuuden yhdistelmä huomioiden X68k:n Marmorihulluus lienee yksi parhaista käännöksistä.

SPACE HARRIER

DEMPA, 1987

Segan "Avaruusharri" on sekin vuosien mittaan nähty monena tulkintana, viimeksi PS4:n *Yakuza 0*:n pelihallissa. Etenkin kontekstissaan vuoden 1987 käännöksenä on SH ollut käsittämättömän hieno. Peli ei olisi mitään ilman raivokasta tahtiaan, joka on säilynyt hienosti ja saa harmittelemaan entistä enemmän, että virallista *Out Run* -käännöstä ei Sharpille koskaan saatu. Se olisi todennäköisesti ollut upeaa katsottavaa.



OSSC

- Worlds first digital output line doubler/ multiplier
- Bypass your TV/Monitors deinterlacer and use a device designed specially for the needs of retro consoles
- Input lag free
- Up to 1200p output (subject to display compatibility)
- Full, vivid colour reproduction (4:4:4)
- RGB-SCART, Component and VGA inputs
- HDMI or DVI output with digital audio
- Rave reviews from Nintendo Life, My Life in Gaming and dozens of other sites
- Designed in Finland

OSSC

OPENSOURCE SCANCONVERTER

4-PLAY BOX

- Use genuine retro controllers with your favourite emulators or PC games
- Windows, Linux, Mac and Raspberry Pi compatible
- No more guessing where a button is mapped in your favourite retro game
- Supports up to 4 players
- Infinitely expandable
- Now with new 2.0 firmware, allowing full customisation of buttons and mappings

BLISS-BOX
THE ONLY WAY TO PLAY!

CONSOLE REPAIRS

DIY MODDING KITS

FRIENDLY COMMUNITY

HOW-TO-GUIDES, REVIEWS AND OPINION PIECES

COME VISIT US!

VGP

videogameperfection.com

KÄSIKONSOLIKUKKULAN KUNINKAAN VARJOSSA

TASKUPELAAMISEN TOIVEIKAS YRITTÄJÄ – GP32

Teksti ja kuvat: Manu Pärssinen

Game Boy ja sen mukana tullut Tetris johdattivat Nintendon käsikonsolit sellaiseen voittokulkuun, ettei sitä ole kukaan vieläkään varsinaisesti pystynyt horjuttamaan – ellei sitten kännyköillä pelattavia mobiilipelejä lasketa. Monet ovat kuitenkin yrittäneet kammeta Nintendoa valtaistuimelta tosissaan, toiset taas vähemmän tosissaan, kunhan ovat saaneet edes pienen siivun käsikonsolikakusta.

Harrastajien sydämessä

Hieman erilaista tapaa käsikonsolimarkkinoiden valtaamiseen yritti eteläkorealainen Game Park. Sen GP32-pelikonsoli julkaistiin vuonna 2001 kotimaassaan, mutta innokas harrastajapiiri alkoi pian myydä konsolia nettikaupoissa ympäri maailmaa. GP32:ssa oli 133 MHz:n taajuudella sykkivä ARM-prosessori, kahdeksan megatavua muistia sekä 3,5 tuuman LCD-näyttö, jonka resoluutio oli 320 x 240 pikseliä ja joka pystyi näyttämään yli 65 000 värisävyä. Näytössä ei ollut taustavaloa, mutta myöhemmin julkaistiin etuvalaistu versio (FLU), taustavalaistu versio (BLU) sekä niin sanottu BLU+-versio, jossa oli hieman erilainen näyttöpaneeli.

Jälkimmäiset versiot julkaistiin virallisesti Virgin Play -pelijulkaisijan tuella myös Portugalissa, Espanjassa ja Italiassa parinsadan euron hintaan. Suomen rannoille laitetta eksyi tavallista enemmän muun muassa siitä syystä, että GP32:lla oli virallinen jälleenmyyjä ja innokas harrastaja rakkaassa länsinaapurissamme Ruotsissa. Kaiken kaikkiaan laitetta myytiin noin 30 000 kappaletta.

GP32:n homebrew-kulttuurin syntymiseen ja nopeaan leviämiseen vaikutti erityisesti, että laite käytti normaaleja SMC-muistikortteja ja sille saatiin nopeasti kaikkien käyttöön tarkoitetut SDK-ohjelmointityökalut, joita harrastajat vielä parantelivat. Lisäksi ajoitus oli juuri oikea; kotikutoisten pelien tekeminen kukoisti Sega Dreamcastilla ja muitakin sen ajan konsoleita kurkittiin sama ajatus takaraivossa. Monia harrastajien Dreamcastille tekemiä pelejä nähtiinkin myös GP32:lla. Samalla laitteelle rynnistivät myös monenmoiset muiden konsolien ja kotitietokoneiden emulaattorit, mikä kasvatti sen suosiota ennestään – nythän elettiin vuotta 2001, jolloin taskussa kannettava emulaatiomasiina oli jotain lähes ennenkuulumatonta.

GP32:N SUKUPUU

Game Park	GamePark Holdings	OpenPandora
GP32 (2001) GP32 FLU (2002) GP32 BLU/BLU+ (2004)		
XGP (ei julkaistu) XGP Mini (ei julkaistu) XGP Kids (ei julkaistu)	GP2X (2005) GP2X F200 (2007) GP2X Wiz (2009) GP2X Caanoo (2010)	
		Pandora (2010) Dragonbox Pyra (2018?)

Virallista viihdettä

Virallinen pelivalikoima ei GP32:lle ollut laadultaan kummoinen. Game Park oli hankkinut oikeuksia jopa PlayStation-pelien versiointiin, mutta resurssit ja kyvyt loppuivat kesken, joten lopputulokseksi jäi vain yksi tällainen peli: *Princess Maker II*. Sitäkään ei saatu tosin käännettyä koreaksi, vaan pelaajan piti osata japania. Useimmat pelit sai ostettua kahdella tavalla: lataamalla JoyGP-nettikaupasta (tässäkin oltiin siis vähän aikaa edellä) tai laatikon ja ohjeiden kanssa. Poikkeuksena oli muun muassa ranskalainen Blue Angelo -peli, jota sai hankittua vain fyysisenä kopiona. Kaiken kaikkiaan virallisia pelijulkaisuja kertyi hieman alle kolmekymmentä kappaletta ja mieleenpainuvinta niissä olivat lähinnä huonosti käännetyt peliohjeet.

Itsekin sekaannuin GP32:n harrastajapiireihin erinäisten sivustojen keskustelupalstojen kautta. Tein grafiikoita konsolia myyneille eurooppalaisille nettisivustoille ja jopa muutamaan peliin. Niistä suosituimmaksi nousi *Electronia*, jonka idea oli kopioitu PopCapin *Rocket Mania* -pelistä, mutta sovellettu hieman erilaiseen maailmaan: sen sijaan, että olisi lähetelty sytytyslangoilla raketteja, yhdisteltiinkin sähköjohtoja, jotta saatiin lamppuja syttymään. Myös demoscene kiinnostui uudesta, kohtuullisen helposti ohjelmoitavasta alustasta ja Pouet.net-sivustolta löytyy parikymmentä GP32:lle julkaistua demoa. Osa niistä on versiointeja muille alustoille tehdyistä tuotoksista, mutta mukana on myös monia erityisesti GP32:lle tehtyjä taideteoksia.

Kahteen suuntaan

Vuonna 2005 osa Game Parkin työntekijöistä lähti omille teilleen ja perusti omaperäisesti (ja sekaannuksia aiheuttavasti) nimetyn yrityksen nimeltä GamePark Holdings. Syynä kahtiajaolle olivat kiistat siitä, millainen laite GP32:n seuraajan pitäisi olla. Alkuperäinen Game Park alkoi kehittää laitetta nimeltä XGP, mutta ajautui konkurssiin ennen kuin se sisarkonsoleineen saatiin julkaistua. GPH sen sijaan puksutti pidempään: Vuonna 2005 julkaistiin Linuxiin pohjautuva GP2X, joka myi tuplasti edeltäjänsä verran ja senkin jälkeen julkaistiin vielä kaksi konsolia, GP2X Wiz (2009) sekä Caanoo (2010). Caanoo ei enää menestynyt, joten GamePark Holdings luopui laitteiden tekemisestä ja keskittyi ohjelmistoihin.

GP32:n kotikutoinen, harrastajapohjainen henki jäi kuitenkin eloon vielä tämänkin jälkeen ja keskeinen harrastajaporukka GP32X-foorumeilta suunnitteli ja julkaisi käsikonsoli-kämmentietokonehybridin nimeltä Pandora (2010). Sen seuraaja taas on DragonBox Pyra, jonka julkaisupäivämäärä ei ole vielä tiedossa, vaikka laitteen ennakkotilauksia alettiin ottaa vastaan jo toukokuussa 2016. Lisätietoa siitä löytyy osoitteesta www.pyra-handheld.com.

Ericssonin kännyköihin tarkoitettu näppäimistö modattiin harrastajien toimesta GP32:lle sopivaksi.

MILTON BRADLEY MICROVISION

Se, joka aloitti kaiken. Microvision (1979) oli ensimmäinen elektroniikkapeli, johon sai vaihdettavia pelejä, joten sen voi laskea ensimmäiseksi käsikonsoliksi. Microvisionin suunnitteli Jay Smith, joka teki toisenkin omalla näytöllä varustetun pelikonsolin: Vectrexin. Kuudentoista pikselin levyinen ja korkuinen Microvisionin näyttö ei huikeita pelielämyksiä tarjonnut, eikä pelejä ilmestynytkään kuin 12 erilaista.

BIT CORPORATION GAMATE

Bit Corporation pyrki kampeamaan Gameboyn ylivaltaa sen verran tosissaan 90-luvun vaihteessa, että Gamaten mainoksia näki silloin tällöin brittiläisissä tietokonelehdissä, joita sai Suomessakin R-kioskeilta hankittua. Sen sisuskalut olivat jossain määrin muita vastaavia Kaukoidän virityksiä laadukkaammat, mutta myyntiluvut jäivät hyvin heikoiksi. Reilut 70 julkaistua peliä ovat enimmäkseen tunnettujen pelien klooniversioita.

TIGER R-ZONE

Tiger R-Zone on esiintynyt useasti kauheimpien konsoleiden listoilla, mutta siinä on muutama erityisyys, jotka ovat maininnan arvoisia. Ensinnäkin laitetta, joka oli kyvyiltään lähempänä elektroniikkapeliä kuin pelikonsolia, sai kolmena eri versiona. Ensimmäinen niistä oli päähän laitettava panta, josta pelikuva heijastui silmän edessä olevaan muovilätkään. Kaksi muuta, jotka tunnettiin nimillä X.P.G. ja SuperScreen, olivat perinteisemmän näköisiä käsipelilaitteita. R-Zonelle saatiin lisensoitua yllättävän monia tunnettuja pelinimikkeitä: Virtua Fighter, Mortal Kombat, Star Wars ja niin edelleen. Kaikki pelit olivat erinomaisen huonoja.

WATARA SUPERVISION

Supervision ei ollut käsikonsolina kovin super, eikä varsinkaan visionäärinen, vaan tämänkin laitteen kanssa pyrittiin toistamaan Game Boyn askelkuvioita. Näyttö oli sentään pikkiriikkisen isompi kuin pelipojassa, peräti 160 x 160 pikseliä. Isossa-Britanniassa sitä myytiin QuickShot Supervision -nimellä, muualla maailmassa muun muassa nimillä Hartung SV-100, Electrolab Hipervision ja Tiger Boy. Supervision oli mahdollista kytkeä myös televisioon erillisellä liitäntäjohdolla. Pelejä sille julkaistiin ihan kohtuulliset vajaa seitsemänkymmentä kappaletta.

TIGER GAME.COM

R-Zonen jälkeen Tiger julkaisi astetta pätevämmän laitteen nimeltä Game.com (1997), jota sitäkin sai useampana versiona. Game.comin erikoisin lisälaite oli laajennus, johon sai yhdistettyä modeemin ja sitä kautta otettua yhteyden internetiin. IRC-keskustelut Game.comin lagaavalla kosketusnäytöllä olivat tosin varsin tuskallisia kokemuksia. Laitteen 20 peliin mahtui myös yllättäviä lisensointeja: sille julkaistiin muun muassa Duke Nukem 3D, Resident Evil 2 sekä Sonic Jam.

TAPWAVE ZODIAC

GP32:n sukulainen Pandora oli osittain kämmentietokone, osittain pelikonsoli, ja samaa ideologiaa toteutti myös Tapwave Zodiac (2003). Zodiacin juuret olivat Palm-yhtiön työntekijöissä ja senkin sisuksissa sykki Palm OS -käyttöjärjestelmä. PlayStation Portablen ennakkohype sekä Nintendo DS:n saapuminen markkinoille nujersivat Tapwaven parissa vuodessa, vaikka sille ehdittiin julkaistiin isojakin pelinimikkeitä: muun muassa Tony Hawk's Pro Skater 4, Madden NFL 2005, Doom II sekä Duke Nukem 3D. Tomb Raiderkin oli valmiina, mutta sitä ei koskaan julkaistu. Myös suomalaiset peliyhtiöt ehtivät tehdä Zodiacille kourallisen pelejä.

WELBACK MEGA DUCK

Kärkikastia palkintosarjassamme "hauskimmat pelikonsolien nimet". Tämä vuonna 1993 julkaistu Game Boy-klooni tunnettiin Etelä-Amerikassa myös nimellä Cougar Boy. Laitetta markkinoitiin ympäri maailmaa, muun muassa Keski-Euroopassa ja Brasiliassa. Mega Duckin pelit eivät olleet kuitenkaan piraattijulkaisuja Game Boy -peleistä, vaan sille kehitti nelisenkymmentä peliä yhtiö nimeltä Thin Chen Enterprise, joka pelikeräilijäpiireissä ehkä paremmin tunnetaan nimellä Sachen.

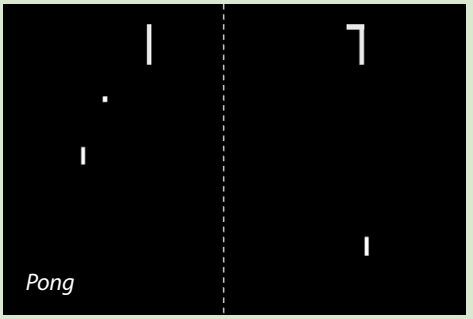
BANDAI WONDERSWAN

Lisää lintujen mukaan nimettyjä laitteita! "Ihmejoutsen" (1999) oli japanilaisen peli- ja lelujätti Bandain yritys saada palasta markkinoilta Nintendolta. Laitetta seurasivat värinäytöllä varustettu versio sekä hieman paranneltu SwanCrystal (2002). Wonderswanin suunnitteli Gunpei Yokoi, joka tunnetaan myös alkuperäisen Game Boyn isänä. Sille julkaistiin mm. useita Final Fantasy -pelejä sekä WonderBorg-niminen, kovakuoriaista muistuttava robottilisälaite.

MELKEIN TISKIJUKKA

Jyrki J.J. Kasvi
– ikuinen pelinisti

Siinä se pomppi, valkoinen neliö mustavalkoisen matka-tv:n ruudulla. Kaiuttimesta soi tasaisesti toistuva ”pong”, jonka aina välillä korvasi kirousten tulva. Mutta pian ”pong, pong, pong, pong” alkoi uudelleen, ja uudelleen, ja uudelleen. Tyttöystävän isoveljen Atari Pong -klooni oli parasta mitä television ruudulta saattoi 70/80-lukujen taitteessa katsoa. Siinä oli jotain maagista, kun pääsi itse vaikuttamaan kuvaruudun tapahtumiin. Vaikka vain sen yhden neliskanttisen ”mailan” liikkeisiin.


Pong

ABC-80.

80-luku alkoi, ja Kotkan Ruotsinsalmen lukion tietokoneluokassa oli yksi Luxor ABC-80 -tietokone. Ruotsinsalmi oli kokeilulukio, jossa oppilaat saattoivat itse ehdottaa oppiainetta. Jos aineelle löytyi opettaja, opetusta sai kaksi tuntia viikossa. Me viisi-kuusi… vähän omituista, scifi- ja fantasiakirjoja lukevaa ja tietotekniikasta innostunutta nuorta miesoletettua ehdotimme aineeksi atk-opin perusteita, ja saimme opetusta BASIC-ohjelmoinnissa. Sanaa nörtti ei oltu vielä keksitty! Ensimmäisenä ohjelmanani oli tietysti Galactica Viper-simulaattori, palikkagrafiikalla.

Vähemmästäkin on vaihdettu terveempiin elämäntapoihin, mutta onneksi lukion lähikuppiloista löytyi *Space Invaders*, *Galaga*, ja ensimmäinen todellinen pelirakkauteni, *Battlezone*. Se ei ollut yksi eikä kaksi ruotsin- tai liikunnantuntia, joilta myöhästyin, kun peli kerrankin meni hyvin ja supertankit ja lautaset osuivat tähtäimiin. Siitä kahden ohjaussauvan intuitiivisuudesta voisi moni nykyinen pelisuunnittelija ottaa opiksi.

Tuli kesä 1981, ja tein elämäni suunnan ratkaisseen valinnan. Kesätöistä tienaamani rahat riittivät joko Mitsubishi Diatone LT-5V -tangentiaalilevysoittimeen tai Commodore VIC-20 -tietokoneeseen ja kasettiasemaan. Molempiin ei ollut varaa. Jos mummini ei olisi vaihtanut joululahjaksi aiemmin tilaamaansa Hifi-lehteä Prosessori-lehdeksi, olisin todennäköisesti ostanut levysoittimen. Ehkä olisin päätynyt tiskijukaksi.

VIC-20 aloitti pelinistin urani, tai oikeastaan *Omega Race*, VICin ylivoimaisesti aliarvostetuin mestariteos. Siinä saivat naksuohjaimen kalvokytkimet ja kämmeniin hiertyneet rakot kyytiä!

BASIC-opinnot kantoivat hedelmää, kun Prosessori-lehden MikroProsessori-sivuille lähettämäni VIC-20:n *Katko*-korttipeliohjelma oli aiheuttaa auto-onnettomuuden. Selasin postilaatikosta ottamaani uutta Prosessoria autossa ja aloin kiljua, kun tajusin pelini päässeen lehteen. Rääkäisyn säikäyttämä isäni oli vähällä ajaa ulos tieltä.

Piratisoinnin uhriksi joutunut Katko-peli.

Jatkoin säännöllisen epäsäännöllisesti kirjoittamista Prosessoriin ja sen rinnalle perustetun Tietokone-lehden Mikro2000-sivuille. Jouduin myös piratismin uhriksi, kun *Katko*-pelini julkaistiin Info-kirjakauppaketjun VIC-20-ohjelmakasetilla. Vain ohjelman alun kommenttirivit tekijätietoineen oli jätetty pois.

Vuonna 1984 heräsin Otaniemen Teekkarikylässä kaameassa kankkusessa puhelimen soittoon. Tuskan helpottamiseksi sanoin juu kaikelle mitä soittaja pyysi. Puhelun jälkeen tajusin luvanneeni osallistua kuvauksiin La Scala -seksielokuvateatterin yläkerrassa. Siellä oltiin kuvaamassa uuden kotitietokonelehden, MikroBITIN televisiomainosta. Minun piti pelata kannettavalla Commodore 64:lla, jotta mainokseen saataisiin elävää kuvaruutukuvaa.

Ilmeisesti suoritukseni pornoteatterin yläkerrassa oli niin vakuuttava, että minusta tuli MikroBITTI-lehden ja sen sisarlehtien C=lehden ja Pelit-lehden vakkari. Jossain vaiheessa vietin Kornetintien toimituksessa niin paljon aikaa, että minulla oli oma työpöytä, vaikka olin periaatteessa ”vain” avustaja.

Ja loppu, loppu on historiaa. Esimerkiksi se, mihin rikoksiin syyllistyin saadakseni lisää peliaikaa Teknillisen korkeakoulun DEC-20-keskuskoneella. Tai kuinka monta kertaa olen joutunut poistamaan *NetHackin* tietokoneeltani. Tai mitä tapahtui sinä kohtalokkaana yönä Pelit-lehden toimituksen *VGA Planets* -pelissä.

Kuvat: liftarn/Wikimedia Commons, Mobygames

KUMMAT KÄSIKONSOLIT

Pelimuseon Studio
30.5.–7.10.2018

SUOMEN PELIMUSEO

VAPRIIKKI

ALAVERSTAANRAITTI 5, TAMPERE
PUH. 03 5656 6966 | 12/6€
VAPRIIKKI.FI/PELIMUSEO

Tilaa Siivet!

Lehti vanhan ja uuden raudan ystäville.

WWW.SIIVET.FI

SEGAN SANKKA SUKU

SAMAA KEITTOA ERI MAUSTEILLA

Teksti: Mikko Heinonen
Kuvat: Nanne Kukkura, Wikimedia Commons / Evan-Amos

Segan startti konsolivalmistajaksi oli jokseenkin haparoiva. Lopulta menestyksen avaimet kuitenkin löytyivät.

Kolikolla toimivien viihdelaitteiden valmistajana maineeseen noussut Sega päätti 1980-luvun alussa lähteä mukaan kisaan olohuoneen valtiudesta. Aiemmin vauhdilla kasvanut kolikkopelibisnes oli kääntynyt laskusuuntaan ja omistaja, amerikkalainen monialayritys Gulf+Western kaipasi uutta, kannattavaa liiketoimintaa. Yhtiötä Japanissa johtanut **Hayao Nakayama** ehdotti, että Sega käyttäisi kolikkopeleistä kertynyttä osaamista kehittääkseen koteihin suunnatun pelilaitteen.

Tässä vaiheessa Japanin kotilaitemarkkinoiden kakku oli vielä enimmäkseen jakamatta. Ensimmäisen kierroksen oli kuitannut nimiinsä Nintendo Color TV Game -laitteillaan (1977–1980), mutta niihin ei saanut vaihdettua peliä. Epoch taas oli vuonna 1981 julkaissut Cassette Vision -konsolin, joka melko alkukantaisesta tekniikastaan huolimatta myi noin 400 000 kappaletta ja nousi suosituimmaksi 2. sukupolven laitteeksi koko maassa. Samainen Epoch hoiti myös Atarin edustusta Japanissa, mutta VCS/2600 ei ollut vielä saanut siellä varsinaista virallista julkaisua. Segan kolmannen sukupolven laitteelle oli siis vielä hyvin tilaa.

Kuka nimellä koreilee

Segan ensimmäisen konsolin nimi kertoi ostajalle kaiken oleellisen: kyseessä oli Sega Computer Video Game SG-1000. Jännittävästi muotoillun valko-sinisen kuoren alta löytyi koeteltua tekniikkaa: sydämenä sykki 3,58 MHz:n Zilog Z80, videopiiri oli Texas Instruments TMS9918. Näiden yhdistelmää käyttivät myös mm. ColecoVision, MSX-tietokoneet ja Texas Instruments TI/99-4.

Kotimikrot olivatkin tekemässä tuloaan voimalla ja Sega halusi varmistaa jalansijansa myös näillä markkinoilla. Siksipä samana päivänä SG-1000:n kanssa julkaistiin myös Sega Personal Computer SC-3000. Se oli käytännössä identtinen SG-1000:n kanssa lukuun ottamatta hieman korkeampaa prosessorin kellotaajuutta (4 MHz). Sekä SG-1000 että SC-3000 söivät myös samoja moduulipelejä.

Tästä yhteensopivuudesta seurasi myös se jännittävä seikka, että toisin kuin useimmat tuon ajan kotimikrot, SC-3000 ei virtojen kytkemisen yhteydessä siirtynyt BASIC-tulkkiin. Itse asiassa se ei tehnyt kerrassaan mitään, ellei moduuliporttiin ollut kytkettynä jotakin. BASIC-kieli toimitettiin moduulilla, joka sisälsi myös muistinlaajennuksen, sillä kahden kilotavun RAM ei riittänyt kovinkaan pitkille ohjelmille. SC-3000 oli kuitenkin myös edullinen laite, eikä muiden sellaisten seurassa mitenkään erityisen vaatimaton.

Paljon suurempi ongelma Segan jatkosuunnitelmien kannalta olikin se, että 15.7.1983 julkaistiin Sega SG-1000:n ja SC-3000:n lisäksi myös kolmas laite. Sen nimi oli Nintendo Family Computer, tuttavallisemmin Famicom.

Yhden epäonni on toisen onni

SG-1000:n myynti käynnistyi hitaahkosti, sillä julkaisussa oli valmiina vain kolme peliä (*Borderline*, *Safari Hunting* ja *N-Sub*), joista yksikään ei ollut mikään varsinainen killer app. Sega sai kuitenkin pelituotannon käyntiin melko nopeasti ja vuoden 1983 jouluksi tarjolla oli jo parikymmentä nimikettä, siinä missä Famicom-pelejä oli ehditty julkaista vasta 9 kappaletta. Lisää vetoapua tuli siitä, että Famicomin ensimmäisissä valmistuserissä oli paljon piirivikoja ja laitteita jouduttiin jopa vetämään markkinoilta.

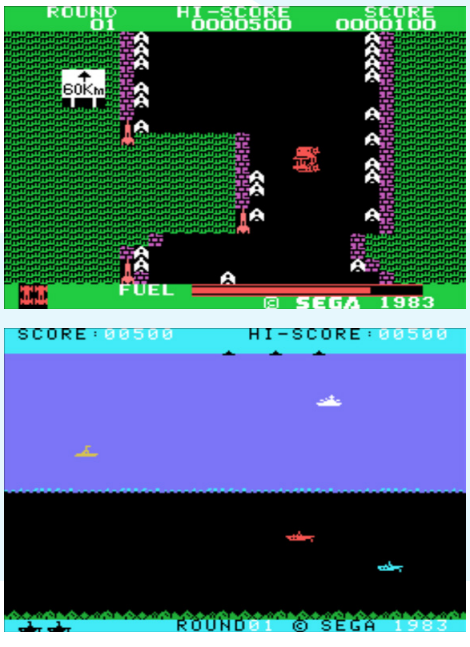
Lopulta todellisuus kuitenkin sai Segan kiinni. Nintendon konsolille oli tarjolla kiinnostavampia nimikkeitä ja sen laitteisto oli edistyneempää. SG-1000:n vauhti

hyytyi, kun Famicomin rautaongelmat oli ratkaistu ja pelejä alkoi virrata. Vuoteen 1984 mennessä Nintendo oli jo hyvää vauhtia matkalla ylivoimaiseksi markkinajohtajaksi.

Samaan aikaan tapahtui myös Segan emoyhtiössä. Gulf+Westernin pitkäaikainen pääjohtaja menehtyi ja yritys päätti olla jatkossa vähemmän monialainen. Japanin Segan pomo Nakayama ja alkuperäisiin perustajiin kuulunut **David Rosen** ostivat yhtiön CSK-softatalon rahallisella tuella. Uudistunut Sega päätti päivittää konsoliaan ja niin syntyi SG-1000 II, joka esiteltiin heinäkuussa 1984.

Uuden muotoilun lisäksi kakkosversion suurin uudistus oli tuki Sega Cardeille eli luottokortin kokoisille peleille. SG-1000:n suunnittelija **Hideki Saton** sanottiin alusta asti inhonneen konsolin isokokoisia pelimoduuleita. Korttipelit olivat myös halvempia valmistaa. Vanhemmat laitteet saivat erillisen Card Catcher -lisäpalikan, jolla uutuuspelit latautuivat myös SG-1000:een ja SC-3000:een.

Myynnin ongelma ei kuitenkaan ollut pelimoduulien muoto vaan niiden sisältö – ja pelien esittämiseen käytetty tekniikka. Segan pelit pystyivät kilpailemaan mitenkuten ensimmäisten Famicom-julkaisujen kanssa, mutta pian ohjelmoijat oppivat valjastamaan Nintendon konsolin suuremman grafiikkatehon. Samoin Nintendo oli saanut koneelleen käännöksiä muiden kolikkopelivalmistajien tuotteista, siinä missä Sega varoi tekemästä liikaa yhteistyötä kilpailijoidensa kanssa.



Borderline ja N-Sub (Sega SG-1000, 1983)

Kolmas kerta toden sanoo?

Syksyllä 1985 alkuperäinen SG-1000 oli vasta reilut kaksi vuotta vanha, kun siitä julkaistiin jo toinen päivitysversio: Sega Mark III. Tällä kertaa ulkokuoren lisäksi oli panostettu myös sisuskaluihin: ohje oli ollut tehdä laitteesta Famicomia tehokkaampi, joten myös konsoliversion kellotaajuus nostettiin neljään megahertsiin ja videopiiriksi vaihtui Yamaha YM2602B, TMS9918:n jatkokehitelmä. Yhdessä lisätyn muistin kanssa tämä tuplasi värien ja spritejen määrän sekä mahdollisti ruudun pehmeämmän vierittämisen. Mark III oli kuitenkin edelleen yhteensopiva myös SG-1000:n pelien kanssa.

Sega Mark III muistutti ulkoisesti SG-1000 II:ta, mutta turboahtamisen myötä se oli ääniä lukuun ottamatta pääkilpailijaansa Famicomia etevämpi. Sega jatkoi pelien julkaisua halvemmilla ja pienemmillä korteilla moduulien sijaan, ja julkaisun yhteydessä Mark III:lle saatiin kolikkopelikäännökset *Hang-On* ja *Teddy Boy*. Suurempimuistiseen moduulimuotoon palattiin kuitenkin jo vuonna 1986 *Fantasy Zone* -räiskinnän myötä.

Mark III onnistui lopulta innostamaan ostavaa yleisöä sen verran, että kauppa lähti käymään. Famicomin etumatkaa se ei onnistunut kuromaan kiinni, mutta kaikkiaan konsolia myytiin lopulta 1,7 miljoonaa kappaletta.

Tässä vaiheessa Sega näki tarpeelliseksi panostaa kunnolla myös ulkomaihin. SG-1000 ja SC-3000 oli julkaistu rajoitetusti myös Japanin ulkopuolella – jälkimmäistä myytiin myös Suomessa –, mutta esimerkiksi Yhdysvaltoihin Sega ei ollut tosissaan uskaltautunut. Mark III päätettiin kuitenkin paketoida uudelleen vientimarkkinoita varten ja se sai nimekseen Sega Master System. Vuonna 1986 USA:ssa ja 1987 Euroopassa julkaistu SMS oli Segan konsoleista ensimmäinen, joka sai todellista jalansijaa: tietyissä PAL-alueen maissa sekä Etelä-Amerikassa se jopa ohitti NESin, ja etenkin Brasiliassa (maan erikoisen tullijärjestelmän ja Segan ”paikallisen tuotannon” vuoksi) Master System oli käytännössä synonyymi kasibittiselle pelaamiselle.

Segasotku

Jotta kuvio ei olisi liian helppo, myös Japanissa julkaistiin vuonna 1987 Sega Master System. Ulkoisesti lähes saman näköinen laite ei kuitenkaan vastannut teknisesti muiden alueiden Master Systemiä vaan sisälsi myös FM-äänimoduulin, joka oli saatavana Mark III:een erillisenä varusteena. Lisäksi moduuliportti oli eri muotoinen kuin länteen myydyssä versiossa.

SG-1000 II, Mark III ja Master System.

Osa peleistä sisälsi kaksi ääniraitaa: toisen Mark III:n PSG:lle, toisen äänilaajennuksen tai Master Systemin FM-piirille. YouTubesta on helppo löytää videoita, joissa vertaillaan näitä kahta ääniraitaa keskenään. Kyse on luonnollisesti makuasioista, mutta omasta mielestäni FM-äänet parantavat useimpia pelejä tuntuvasti. Ja mikä hassuinta, ne ovat mukana myös monien lännessä myytyjen pelien ROM-moduuleilla, vaikka Sega ei koskaan myynyt täällä mitään niiden toistamiseen tarkoitettua laitteistoa. Onneksi mm. australialainen **Tim Worthington** kauppaa rakennussarjaa, jolla FM-äänet saa ympättyä täkäläiseen Master Systemiin.

Kaikki Japanissa myydyt konsolit Master Systemiin asti olivat yhteensopivia SG-1000:n pelien kanssa. Täysi yhteensopivuus katkesi vasta Mega Drivessä, joka sekin on siis tietyssä mielessä Master Systemin ja sitä myöten SG-1000:n jälkeläi-

Korttipelit olivat siron kokoisia mutta muistiltaan pienempiä.

SG-1000:n julkaisupelien kotelot toivat yhä mieleen Atarin ja Intellivisionin.

nen. Vaikka Mega Drive onkin Motorola MC68000 -pohjainen konsoli, se sisältää myös Z80:n etupäässä ääniä varten.

Mega Driven VDP on Yamaha YM7101, jatkokehitys YM2602B:stä. Se on mahdollista asettaa yhteensopivuustilaan, jossa se toistaa Master Systemin eli Mark III:n ruutumoodit. Aikoinaan tähän käytettiin alueesta riippuen Master System Converterina, Power Base Converterina tai Mega Adaptorina tunnettua sovitinta, nykyisin sama onnistuu vaikkapa Everdrive-flash-moduulilla. Täysi TMS9918-yhteensopivuus kuitenkin puuttuu, joten vaikka pelit latautuvat ja niiden äänet kuuluvat, ruudulla ei näy mitään. Tämä on helppo todeta Everdriven avulla.

Master Systemille ilmestyi jo paljon käännöksiä muidenkin valmistajien peleistä.

Eikä tässä vielä kaikki

Samaan perheeseen voidaan laskea kuuluvaksi myös käsikonsoli Game Gear (1991), joka syntyi kilpailemaan Nintendo Game Boyn kanssa. Käytännössä Game Gearin ainoat erot Master Systemiin ovat suurempi väripaletti (4096 vs. 64), pienempi näytön tarkkuus (160 × 144 vs. jopa 256 × 240) ja stereoääni.

Eipä siis yllätys, että Game Gearille on mahdollista syöttää Master Systemin pelejä melko yksinkertaisen sovittimen kautta. Näytön tarkkuusrajoitus on peräisin LCD-näytöstä, ei videopiiristä itsestään, joten mikäli downscaling-ilmiö ei haittaa pelaamista liikaa, voi Master System -kirjaston ottaa helposti matkalle mukaan. Pelejä käännettiin toisinaan myös toiseen suuntaan ja monet pelit ovatkin käytännössä identtisiä SMS- ja GG-julkaisuina.

Sonic the Hedgehog (Sega Master System, 1991).

Vaikka Game Gear ei päässyt lähellekään Game Boyn myyntilukuja, yli 10 miljoonan myydyn kappaleen tulosta ei voi pitää täytenä epäonnistumisena. Kekseliään, kierrätyshenkisen suunnittelun ansiosta laitteen hinta pysyi melko alhaisena ja sille oli helppo kääntää pelattavaa Master Systemin valikoimista.

Kikkailua ja kierrätystä

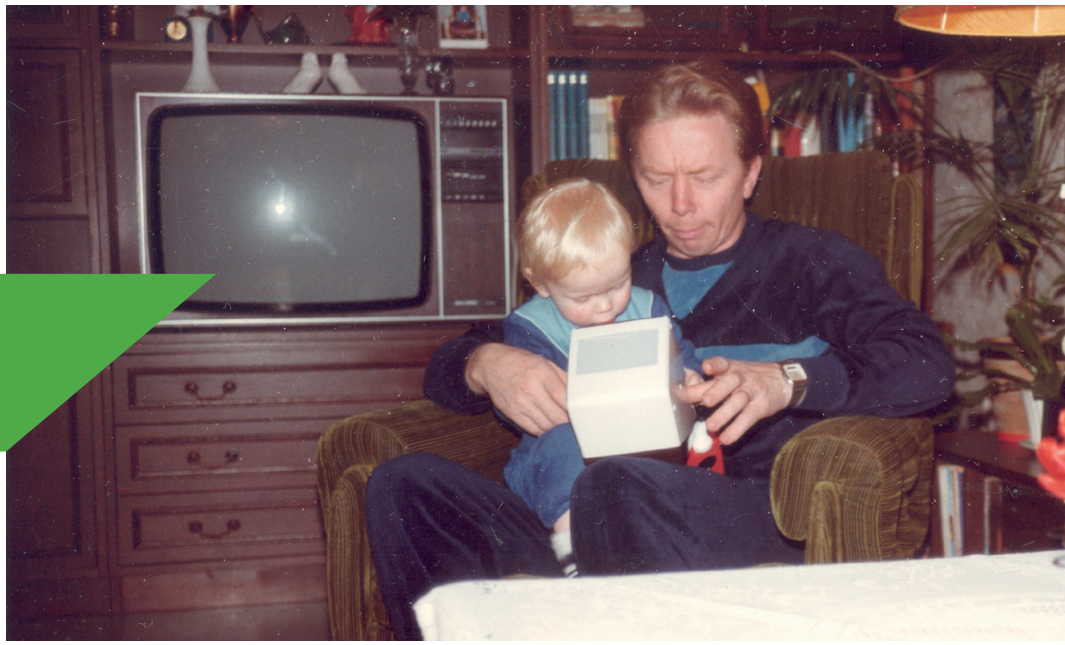
Segan ensimmäisten konsolien tarinaa voi katsoa kahdesta näkövinkkelistä. Toisaalta voidaan sanoa, että jos ensimmäisen konsolin kanssa ei olisi nuukailtu ja valittu käyttöön yleistä perustekniikkaa, laitetta ei olisi tarvinnut tehdä heti uusiksi. Toisaalta omaa teknistä kauneuttaan on siinäkin, että uusi malli on tehty aina entisen pohjalta ja sen ostaja on voinut hyödyntää myös vanhoja pelejään ainakin edelliseltä sukupolvelta.

Nykypelaajan silmin SG-1000:n pelejä voi kuvata sanalla sanoen karuiksi. Monet niistä ovat toki varsin uskollisia käännöksiä 80-luvun taitteen kolikkopeleistä ja selvästi pykälää edellä esimerkiksi Atari 2600:aa, mutta verrattaessa niitä vaikka varhaiseenkin NES/Famicom-osastoon selviää nopeasti, miksi Segalla palattiin suunnittelupöydälle varsin pian konsolin julkaisun jälkeen.

MUSEO JA KERÄILIJÄT

KAKSI NÄKÖKULMAA PELIHISTORIAAN

Niklas Nylund



Siinä missä keräilijät ovat kiinnostuneita ennen kaikkea Nintendo Tabletop Donkey Kong Juniorista, tutkijoita kiinnostaa myös tarina tämän koneen ja tilanteen takana.
Kuva: Kirsti Sakko / Vapriikin kuva-arkisto.

Suomen pelimuseon tarkoituksena on kerätä, esitellä ja tehdä ymmärrettäväksi suomalaisia pelejä ja pelaamista. Tehtäväkenttä on laaja, eikä suinkaan koskematon. Pelimuseo astuu väkisinkin pelikeräilijöiden ja -harrastajien jo vuosikausia työstämälle tontille, jossa paljon on jo saatu aikaiseksi. Onko museolle enää mitään tehtävää?

Museoilla ja keräilijöillä on paljon yhteistä, toimivathan kummatkin menneisyyden vaalijoina. Yhteys on jopa niin syvä, että monen keräilijän kokoelmasta syntyy ajan myötä ihan oikea museo. Esimerkiksi Yhdysvaltoihin vuonna 2016 perustettu National Videogame Museum pohjaa tietokonepelihistoriaa vuodesta 1999 erilaisissa pelitapahtumissa esitelleiden **John Hardien**, **Sean Kellyn** ja **Joe Santullin** kokoelmiin.

Suomen pelimuseolla on National Videogame Museumin kaltainen tausta, sillä sen kokoelmat pohjaavat ennen kaikkea Pelikonepeijoonien vuosikymmenten saatossa keräämään aineistoon. Vaikka Pelikonepeijoonien, eli **Mikko** ja **Ville Heinosen** sekä **Manu Pärssisen**, kokoelmaa on matkan varrella täydennetty suomalaisten pelintekijöiden ja peliharrastajien runsailla lahjoituksilla, ei museo olisi voinut syntyä ilman ”peijoonien” vuosien mittaan haalimaa laitekantaa ja esineistöä.

Autotallimuseon voi perustaa kuka vain, mutta ammatillisesti hoidetun museon, jossa kokoelmien säilyttämistä, näyttelyiden rakentamista ja niiden ymmärrettäviksi tekemistä sitovat museoeettiset säännöt ja ammatilliset toimintatavat, perustaminen vaatii jo paljon enemmän. Matka keräilijän kokoelmasta ammattimaiseksi museoksi on pitkä, joten on ihan ymmärrettävää, etteivät kaikki keräilijät edes toivo kokoelmalleen museostatusta.

Museo ei CiBeistä ja NiBeistä perusta

Vaikka Suomen pelimuseon tehtäväkenttä on osittain päällekkäinen keräilijöiden ja harrastajien tekemän työn kanssa, ei kyse kuitenkaan ole varsinaisesti kilpailusta, sillä keräilijöitä ja museota kiinnostavat aikalailla eri asiat. Siinä missä keräilijät ovat useimmiten kiinnostuneita mahdollisimman alkuperäiskuntoisista, koskemattomista julkaisuista ja laitteista, kerää museo esineistöä, jossa ajan hammas ja käyttö näkyvät. Keräilijöiden CiB ja NiB ovat museolle uppo-outoja termejä. Koskemattomat esineet ovat huomattavasti vähemmän kiinnostavia kuin käytössä kulunut pelikotelo, jonka marginaaliin on tehty huomautuksia ja korjauksia.

Siinä missä keräilijät keräävät vanhoja pelejä aivan kuin ne olisivat uusia, on museo pikemminkin kiinnostunut käyttöhistoriasta. Sitä halutaan myös vaalia, joten museo pyrkii vain varmentamaan esineiden säilymisen, eli konservoimaan, eikä monista keräilijöistä poiketen pyri palauttamaan esineitä niiden alkuperäiseen kuntoon, eli restauroimaan. Lähestymistapojen ero näkyy monessa muussakin asiassa. Museo on kiinnostunut pelien ja laitteiden kontekstista, siitä kuka ja missä on kyseistä laitetta käyttänyt tai mitä arvoja siihen on liitetty, ei niinkään uuden veroisista pelipakkauksista.

Ei vain nostalgiaa

Commodore 64:llä on jo vuosikymmeniä ollut oma intohimoinen keräilijäkuntansa, jonka piiristä on ponnistanut Kasettilamereiden kaltaisia ammattitasoista digitointia ja säilyttämistä tekeviä tahoja. Silloin ollaan jo kaukana pelkästä nostalgiasta ja pitkällä analyyttisemmän historian säilyttämisen piirissä. Peliharrastajien ja Kasettilamereiden kaltaisten yhteisöjen panoksen vuoksi Commodore 64 ja sen harrastaminen on jo nyt varmasti parhaiten dokumentoituja ilmiöitä ihmiskunnan historiassa.

Pintapuolisestikin aihetta raapaisten huomataan, että pelejä voi kerätä monilla eri tavoin. Joku saattaa haluta ostaa nuoruutensa suosikkipelin originaalikopiona, kun taas toinen kerää obskuureja, Suomessa koskaan julkaisemattomia pelilaitteistoja. Museota kiinnostaa näiden sijaan pikemminkin arkinen ja yleinen, mieluiten niin että käyttäjän muistot saadaan talteen samalla esineen kanssa.

Se, että Suomen pelimuseo ja pelikeräilijät ja -harrastajat ovat kiinnostuneita eri asioista, ei välttämättä ole huono asia. Samaa aihepiiriä eri näkökulmista lähestymällä on mahdollista käsitellä pelejä kattavammin, joten voidaan sanoa että harrastajat ja museo tukevat toisiaan. Siinä missä kuusnepan pelit on aikaa sitten

Amiga 2000HD:lla pelattu Emerald Mine houkutteli tietokoneen ääreen useampiakin pelaajia. Kuva: Hannu-Henrik Kuittinen / Vapriikin kuva-arkisto.

digitoitu ja viety verkkoon kattaviksi harrastajakokoelmiksi, on Suomen pelimuseon avulla jo nyt löytynyt useita aiemmin tuntemattomia pelejä. Usein siksi, etteivät harrastajat eivät ole ajatelleet niiden olevan yhtä tärkeitä kuin rakastettujen laitteiden kaupallisten pelien.

Pelimuseon johdolla tehtyjä pelastusoperaatioita ovat vaikkapa *Promillen*, *Tupakistan 2200*:n ja *Hup-pelin* kaltaisten 1980-luvun opetus- ja valistuspelien säilyttäminen. Seuraava askel voi olla esimerkiksi 2000-luvun alkupuolen mobiili- ja selainpohjaisten pelien säilyttäminen, sillä niitäkään ei ole juuri päätynyt keräilijöiden kokoelmiin. Samankaltaisen keräilijöiden sivuuttaman aineiston muodostavat 90-luvulla tehdyt lukemattomat CD-ROM-pelit.

Pelaaminen on myös muistoja ja kokemuksia

Museot voivat myös tarttua keräilijöitä paremmin pelihistorian aineettomaan puoleen. Pelikulttuurin säilyttäminen voi tapahtua myös muuten kuin pelejä, tietokoneita ja konsoleita säilömällä. Pelaamista, kuten kaikkea inhimillistä toimintaa, voidaan käsitellä vaikkapa valokuvaamalla tai pelimuistoja keräämällä. Silloin näkökulma on erilainen kuin alkuperäisiä pelejä pelattavana säilytettäessä, mutta ei ollenkaan sen vähäpätöisempi.

Itse asiassa pelaamiskonteksti on usein välttämätön, jotta pelejä ja niiden logiikkaa voidaan ymmärtää. Vai voidaanko esimerkiksi tekstiviesteillä telkkarissa pelattuja interaktiivisia televisiopelejä aidosti ymmärtää, jos ei oteta huomioon niiden ulkopelillisiä seikkoja? Pelimuseon näkökulmasta pelit eivät ole pelkkiä pelejä, vaan ympäristön ja pelaamistilanteen monin tavoin määrittelemiä ilmiöitä, joiden aitoon ymmärtämiseen tarvitaan muutakin kuin alkuperäisiä pelilaitteita ja -koteloita.

Pelimuistot, valokuvat tai muu muistitieto ovat museoille luontevia toimintatapoja, joiden käytöstä erilaisten ilmiöiden säilyttämisessä on jo vuosikymmenten kokemus. Työtä on kuitenkin valtavasti, ja vaikka Suomen pelimuseon kokoelmissa on jo nyt useita satoja pelaamiskuvia eri vuosikymmeniltä, on kokoelmien kattavuudessa suuria aukkoja. SKS:n kanssa yhteistyössä toteutettu Joystickit kaakkoon! -keruu on sekin koonnut yhteen kymmeniä suomalaisia pelaamismuisteluita, mutta sitäkin työtä olisi hyvä laajentaa mahdollisimman monenlaisten näkökulmien tavoittamiseksi.

On keräilijöillä ja museoilla yhtäläisyyksiäkin. Kummatkin ovat useimmiten kiinnostuneita välittämään tietoa eteenpäin. Keräilijät haluavat säilyttää tietoa keräämistään laitteista ja useimmiten tuoda ne muidenkin koettaviksi. Historiaa on hankalaa säilöä yksin, sillä käsitys menneestä muodostuu oikeastaan vasta yhteiskunnallisen keskustelun myötä.

Museoissa tämä ymmärretään osana historiatiedon muodostumisen prosessia, johon muutkin kuin museoammattilaiset osallistuvat. Se, minkälaista pelihistoriaa päädymme säilyttämään, on harrastajien ja kaikkien asiasta kiinnostuneiden yhdessä käymien keskusteluiden tulos, ei museoammattilaisten norsunluutorneissaan päättämää.

Pelejä voidaan säilyttää monilla eri tavoin, kuten keräämällä alkuperäisiä pelikopioita tai vaikkapa peleihin liittyvää muistitietoa tai pelitilanteita kuvaavia valokuvia. Koska pelit, kuten kaikki kulttuuriperintö, ovat alttiita katoamiselle, tarvitaan yhteistä työtä niiden säilyttämiselle. Se voi tarkoittaa keräilijöiden keräämien tarkkojen kokoelmien säilyttämistä, tai vaikkapa pelaamiseen liittyvän muistitiedon keräämistä. Kaikki työ pelien kulttuuriperinnön eteen on arvokasta, ei vain museon tai keräilijöiden tekemä. Pelit säilyvät vain jos yhdessä niin päätämme!

Niklas Nylund on Suomen pelimuseon tutkija, joka tekee väitöskirjaa digitaalisten pelien säilyttämisestä Tampereen yliopiston Game Research Labissa.

SUOMEN PELIMUSEO

Suomen pelimuseo on vuonna 2016 perustettu suomalaisia pelejä, pelaamista ja pelikulttuuria säilyttävä ammatillisesti hoidettu museo. Se on osa Tampereen museoiden toimintaa ja sillä on käytössään monenlaisten museoammattilaisten työpanos.

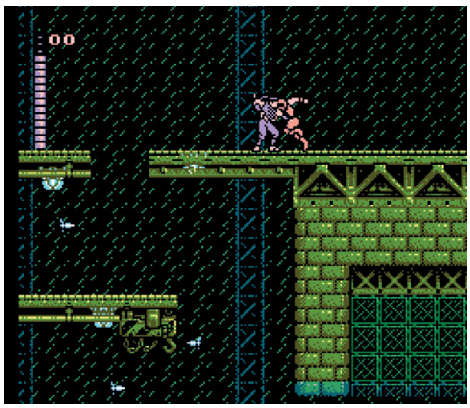
Pelimuseo on kiinnostunut kaikenlaisista digitaalisista peleistä, aina Aapelin (1955) kaltaisista pioneerilaitteista PC:lle julkaistuihin 90-luvun pikkupeleihin ja nykypäivän mobiilipeleihin asti. Museota kiinnostavat myös digitaalisten pelien sukulaispelit, kuten lauta- ja korttipelit, sekä pöytä- ja liveroolipelit. *Afrikan Tähti* (1951), *Kimble* (1967) ja *Alias* (1989) ovat edustettuina museon kokoelmissa, siinä missä vanhemmat ja uudemmatkin lautapeliklassikot.

Tehtävästään johtuen museo ei ole juurikaan kiinnostu kansainvälisistä pelijulkaisuista, muuten kuin niiden käyttökontekstin tai muun historian kautta. Commodore 64 -peli *Raid Over Moscow* (1985) on museon mielestä kiinnostava, koska se johti kylmän sodan suurvaltapolitiikan värittämään eduskunnan kirjalliseen kysymykseen. On siis luontevaa, että Suomen pelimuseolla on pelikopio kokoelmissaan.

Museo ei tee eroa kaupallisten julkaisujen ja harrastepelien välille, vaan kerää kumpiakin tasapuolisesti. Pöytälaatikkoon tehty pelikyhäelmä on loppujen lopuksi yhtä kiinnostava kuin *Clash of Clans* (2012), sillä myyntimenestys on vain yksi säilyttämisen kriteeri muiden joukossa. Myös julkaisemattomat pelit ovat museon näkökulmasta tallettamisen arvoisia. Laaja näkökulma peleihin tarkoittaa, että talteen tulee kaikenlaista pelien tekemiseen liittyvää aineistoa.

VIELÄKÖ MAISTUU?

Teksti: Aleksi Vaittinen



SHADOW OF THE NINJA

Euroopassa nimellä *Blue Shadow* julkaistu *Shadow of the Ninja* on täyttä ninjatoimintaa alusta loppuun! Yhdysvalloissa hallitsee rautanyrkein oikein mälsältä diktaattorilta vaikuttava keisari Garuda. Garuda huolestuu kuitenkin kuullessaan kahdesta varjojen hahmosta, jotka hyökkäävät hänen yksinhallintoaa vastaan. Nämä ovat tietysti pelaajahahmoina toimivat ninjat Hayate ja Kaeda.

Shadow of the Ninja on varustettu melko komeilla ja yksityiskohtaisilla taustagrafiikoilla, jotka ovat usein myös animoituja. Äänimaailma on sekin hyvä ja musiikit todella tarttuvat. Kontrollit ovat todella napakat ja mukana on samanaikainen kaksinpeli. Peli tuntuu alkuun melko haastavalta, mutta ei missään vaiheessa mahdottomalta. Kenttien ja vihollisten opettelu tuntuu palkitsevalta.

Shadow of the Ninja on todella laadukas peli, ehkä jopa paras ninjatasoloikka NESille. Omalla henkilökohtaisella listalla se kohoaa myös legendaarinen *Ninja Gaidenin* yläpuolelle, eivätkä vihollisetkaan ärsyttävästi ilmesty uudestaan tappamisen jälkeen kuten *NG*:ssä.

Kehittäjä: Natsume
Julkaisija: Natsume, Taito
Vuosi: 1990
Alustat: NES

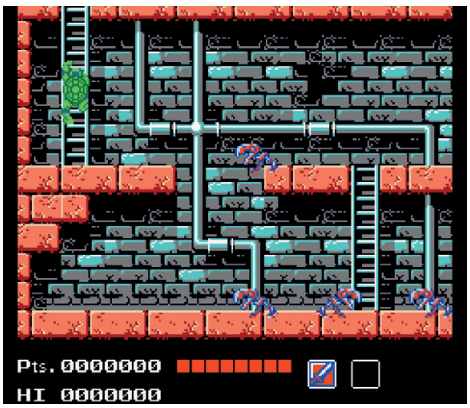
SNAKE RATTLE & ROLL

Kreisit käärmehulabaloot ystävällisten käärmeiden Rattle ja Roll kanssa. Tässä isometrisessä 3D-toimintapelissä käärmeiden on tarkoitus syödä Nibbley Pibbleyksi nimettyjä värikkäitä pallukoita, jotka lihottavat käärmeitä kasvattamalla niille häntään pituutta. Kentän lopuksi pitää nimittäin mennä vaa'alle punnituttamaan käärme, eikä ovi aukea, jos tarpeeksi tuhtia kuntoa ei ole saavutettu.

Tämä värikäs peli alkaa hyvin rauhallisesti. Ensimmäiset pari kenttää ovat melko helppoja ja leppoisia pelailla, mutta pian vaikeustaso alkaa nousta oikein kunnolla. Ongelmaksi pelissä muodostuu kontrollien ja kuvakulman aikaansaama lievä epätarkkuus, joka tekee tarkempien hyppyjen (ja niitä todellakin vaaditaan) tekemisestä todella vaikeaa.

Snake Rattle & Roll on hauska etenkin kaksin pelattuna, sillä samaan aikaan ruudulla liikkumisesta tulee parhaimmillaan aikamoinen kaaos. Pelin alusta on vaikea olla pitämättä, mutta omista pelitaidoista ja masokismin tasosta riippuen seinä voi tulla aika nopeasti vastaan.

Kehittäjä: Rare
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1991
Alustat: NES, MegaDrive



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Ensimmäinen *TMNT*-peli NESille on tasoloikinta eikä myöhempien osien tapaan sivulta kuvattua mäiskintää. Silppuri on taas kerran tehnyt ilkeyksiä ja neljä kilpikonnaveljestä lähtee tietysti pelastaamaan April O'Neilia ja tekemään pahat suunnitelmat tyhjiksi.

Vaikeustaso ja huonot kontrollit ovat varmaankin ne asiat, joista ihmiset muistavat tämän pelin. Taisteleminen on usein vähän arpapeliä ja etenkin pahemmista vastustajista on usein mahdotonta päästä ohi ottamatta vahinkoa. Pelissä on monia hankalia hyppykohtia, joista ei vain tunnu pääsevän ohi. Viimeistään legendaariseen uimakenttään päästessään monet yleensä luovuttavat.

Peli on läpäistävissä, mutta se vaatii paljon sinnikkyyttä ja opettelua. Jos vaikeustaso ei olisi niin armoton ja kontrollit olisivat paremmat, peli olisi luultavasti erinomainen, mutta tällaisena sen pelaaminen ei ole kovin mielekästä.

Kehittäjä: Konami
Julkaisija: Palcom
Vuosi: 1990
Alustat: NES, Amiga, C64, DOS, useita muita

KERÄILIJÖIDEN KERMAA, OSA I

ARI "ATA" TOMMISKAN TIETOKONEMUSEO

"OLEN JO OPPINUT SEN, ETTEI RETRO LOPU MAAILMASTA"

Teksti: Manu Pärssinen, kuvat: Ari Tommiska

Ari "Ata" Tommiska on yksi Suomen tunnetuimmista pelikeräilijöistä: osa miehen kokoelmasta on kaiken kansan nähtävillä Jätkäsaaren Verkkokaupassa ja onpa mies esittänyt retrotietämystään Varaston metsästäjien suomalaisessa versiossakin pelien hintoja arvioimassa. Kuka on mies nimimerkki Atan takana, miten näin mittava kokoelma sai alkunsa ja mitä kerättävää on vielä jäljellä?

– *Ataksi* minua alettiin kutsumaan ensimmäisen työpaikan IBM MainFrame -keskuskoneen käyttäjätunnuksen mukaan. Olen työskennellyt tietotekniikan parissa noin 32 vuotta ja uraan on mahtunut erilaisia asiantuntijarooleja pääkoneoperaattorista palvelinasiantuntijaan – nykyisiin enemmän hallinnollisia tehtäviä. Tällä hetkellä vastaan työeläkeyhtiön Elon infrasta.

Atan kaikki vapaa-aika ei kulu vanhojen laitteiden kanssa, vaan hän harrastaa myös valokuvausta, kalastusta, rakentelua, salilla käyntiä ja ulkoilua kolmen kultaisennoutajansa kanssa.

Vanhan teknologian keräilystä Ari innostui jo 80-luvulla, mutta siihen aikaan tilat ja talous eivät vielä ison kokoelman kerryttämiseen riittäneet. Kuten monella muullakin, lähtömotiivi oli saada "omat laitteet takaisin" ja sen jälkeen ne laitteet, joita oli aina halunnut. Loppua ei keräilylle näy, mutta onko keräilyssä ollut joku hetki, jolloin on tullut "tämä lähti käsistä" -fiilis?

– No kieltämättä tuo fiilis on ollut muutaman kerran päällä. Muun muassa silloin, kun samaa laitetta tulee hankittua lisää hankkimisen ilosta tai kun budjetti ei pysy suunnitellulla tasolla. Olen kuitenkin tietyllä tavalla ollut aina sinut harrastuksen kanssa ja päätökset hankkimisesta ovat kohtuullisen harkittuja. Joskus on tullut maksettua "liikaa", mutta se kuuluu keräilyn luonteeseen. Nykyään periaatteeni on pyrkiä laadukkaampaan retroiluun. Se tarkoittaa, etten esimerkiksi nyt ihan jokaista mahdollista ostosta tee tai haali kaikkea mahdollista, vaan teen entistä harkitumpia hankintoja, mutta vastapainona en sitten jokaista euroa mieti.

Tuhansia tavaroita tarkasti tallessa

Tommiskan kokoelma on mitä todennäköisimmin yksi Suomen suurimmista. Erilaisia koneita siitä löytyy lähes 1 000, pelejä ja ohjelmia yli 7 500, lisälaitteita seitsemisen sataa ja erilaista kirjallisuuttakin noin tuhat kappaletta. Ata pitää kokoelmansa tarkasti kunnossa ja listattuna.

– Olen itse asiassa aika tarkka ja jokainen laite käy läpi kunnollisen puhdistuksen ja korjailun. Valokuvaan ja kirjaan ylös kamat ja aika ajoin lisään niitä sivuilleni osoitteessa www.tietokonemuseo.net sekä Facebookiin (Tietokonemuseo Ata). Minulle on tärkeää, että kaikki on puhdasta ja ehjää. Iso osa harrastusta on laitteiden rekisteröinti ja tietojen kaivaminen.

Ata kertoo, että keräilyyn liittyy monia hienoa hetkiä, varsinkin sellaisia, kun on saanut lahjoituksena tavaraa. Eipä varmaan moni muukaan keräilijä vastustaisi sellaista onnenpotkua, että autotallin ovelle tuotu "Commodore vaan" onkin ollut harvinaisempi kannettava malli Commodore SX-64.

– Olen aina ollut kaikkiruokainen keräilyn suhteen ja haalin tasaisesti kaikkea mahdollista asiaan liittyvää – ehkä valtavirrasta poiketen. Jos jokin on, mitä en erityisesti kerää niin se on Nintendo NES -konsolin CIB-pelit. Kerään tavaraa laajasti

Alimmassa kuvassa Atan kokoelmaa Verkkokauppa.comin hyllyillä, yläkuvat miehen "mancaven" käytäviltä ja keittiöstä. Mukana myös hellyttävä Tomy Omnibot 2000.

myös rekvisiitaksi, eli lainaan materiaalia esimerkiksi elokuviin, televisio-ohjelmiin sekä lehtiin.

Tommiskankin keräilyssä on kuitenkin näkynyt pientä luonnollista evoluutiota vuosien varrella. Aluksi hän poimi kokoelmaansa koneiden ja pelien loose-versioita, mutta nykyään mahdollisuuksien mukaan pitää kaikessa olla kaikki oleellinen mukana: laatikot, ohjeet ja muut tilpehöörit. Tavoitteena on saada hyllyyn ainakin kaikki Nintendon NES-, N64- ja Gamecube -laitepakettien erilaiset versiot täydellisinä kokonaisuuksina. Myös toisiin keräilijöihin tutustuminen on muuttanut keräilyn luonnetta.

– Keräämiseni on jonkin verran muuttunut ystäväni **Riku Korhosen** kanssa tehdyn yhteistyön myötä. Nykyään kerään sitten "uudempaakin" pelitavaraa, kuten esimerkiksi Sony PlayStation 2:n pelejä.

– Olen jo oppinut sen, ettei retro lopu maailmasta, eli älytön hamstraaminen ei ole tarpeen. Selvää on myös se, että yhä harvemmin törmään materiaaliin, joka puuttuu ja kiinnostaa.

Kaikkien katsottavaksi lasikaappeihin

Helsingin Jätkäsaaren Verkkokauppa.comin 4. ja 5. kerroksien hissiaulassa osaa kokoelmasta pääsevät ihastelemaan myös ulkopuoliset ja kyseessä oli yksi Suomen ensimmäisistä pysyvistä retrokonenäyttelyistä. Miten tällainen yhteistyö sai alkunsa?

– Aikoinaan kaverini ilmoitti omalle kaverilleen, eli Verkkokauppa.comin omistajalle **Samulille** (**Seppälä**), että Atan kokoelma pitää saada jonnekin näytille. Samuli on onneksi itsekin kiinnostunut retrosta ja hän sitten järjesti näyttelytilat. Kokoelmastani noin 500 artikkelia on pysyvästi siellä näytillä. Pääosin kokoelmani löytyy mancavestani, jossa laitteet ovat myös enemmän tai vähemmän asetettu näytille omaksi ilokseni.

Ari kertoo, että hänellä on hyvä käsitys siitä, kuinka paljon rahaa on tullut vuosien varrella harrastukseen investoitua. Sen summan kautta hän pysyy kärryillä laitteiden hankinta-arvosta, mutta muuten hän ei aarreaittansa rahallista arvoa juuri pohdi. Yhteen laitteeseen rahkeet eivät kuitenkaan riitä – eikä niitä juuri ole saatavillakaan:

– Jos pitäisi mainita vain yksi laite jonka vielä haluaisin, niin se olisi Apple I, vaikka tiedänkin ettei se ole mahdollista. Sen sijaan mahdollista olisi joskus saada Applen Lisa. Vaikka en ole koskaan itse käyttänyt Applen laitteita, ovat ne muodostuneet yhdeksi tärkeimmiksi keräilykohteistani.

Lopuksi – mikä keräilyssä on hienointa, mikä on oman keräilyurasi huippuhetki?

– Enkä hienointa on ollut se, että vuosia kestäneen yksin keräilyn jälkeen, retron tultua yleiseksi harrastukseksi, on keräämisestä tullut sosiaalista tekemistä uusien ystävien ja yhdessäolon myötä. Jos jonkin ikimuistoisen tapahtuman kerron, niin viimeisin on se, kun pääsin mukaan Valmentaja-elokuvan kuvauksiin ja olen itsekin mukana kohtauksessa, jossa hakkaan lekalla ATK-laitteita (huom, ei omia!). Ensimmäinen lyönti hieman hirvitti, mutta taide vaatii uhrauksia!

ATAN 5 LEMPILAITETTA

Spectravideo 328
Apple IIe -kokoonpano
Atari 1040ST
Sega Game Gear
Commodore 64

ATAN 5 LEMPIPELIÄ

1942
Pacman
Super Mario
Fallout-pelisarja
Tomb Raider -pelisarja

ATAN NEUVO KERÄILIJÖILLE

Rohkeasti mukaan Facebook-retroryhmiin, sieltä on hyvä aloittaa harrastus muiden kaltaistensa joukossa.

POIMINTOJA PELIMUSEOSTA

Peli: **Lord**
Tekijä: Olli J. Paavola
Julkaisuvuosi: 1981
Alusta: DEC-20

Teksti ja kuvat: Jukka O. Kauppinen

Lord on yksi Suomen pelimuseon vähemmän näyttävistä mutta sitäkin erikoisemmista peleistä. J.R.R. Tolkienin Taru sormusten herrasta -kirjojen maailmaan sijoittuva teos on näet peli, jonka säilyminen nykypäivään on lähes ihme. Pelimuseo Tampereella on myös ainoa paikka maailmassa, jossa Lordia on ylipäätään mahdollista pelata.

Pelin säilyminen nykypäivään on onnekas tarina, sillä vuonna 1981 Otaniemen Teknillisen korkeakoulun DEC-20-keskustietokoneelle tehty seikkailupeli olisi voinut kadota ja tuhoutua monen monta kertaa. Miten ihmeessä keskuskoneella pyörinyt, opiskelijan tekemä peli saattoi säilyä ja löytyä senkin jälkeen, kun kone oli pistetty kauan sitten sähköromuksi?

Lord kuuluu nykyisin lähes täysin kadonneeseen seikkailupelien alagenreen, tekstipeleihin. Niiden pelaaminen tapahtui kirjoittamalla englanninkielisiä komentoja ja lauseita, joihin peli vastasi tekstipohjaisella kuvauksella seurauksista. Myös paikat, muut henkilöt ja tapahtumat kuvattiin tekstillä, mikä jätti paljon tilaa pelaajan mielikuvitukselle ja tarinankerronnalle. Genre tunnetaankin nykyään kuvaavalla interaktiivinen fiktio -termillä.

Tekstipeleihin oli myös helppo luoda sisältöä ja tarinaa, minkä lisäksi se oli pelaamisen muotona erittäin vapaamuotoinen. Pelaaminen vain oli ja on vaativaa. Ongelmia ei voi yrittää sohia hiirellä summamutikassa, vaan pelaajan täytyy ymmärtää mitä peli kertoo, mikä ongelma ylipäätään on ja hakea ratkaisu päättelemällä. Sitten pitäisi vielä kirjoittaa vastaus järkevällä tai edes ohjelman ymmärtämällä englannin kielellä.

Lordin esikuvana oli genren esi-isä *Adventure*, jota opiskelijat tahkosivat innolla.

– Tuli mieleen, että eikös mekin osattaisi tuollainen tehdä, tekijä **Olli Paavola** muistelee.

Tuumasta toimeen. Alkujaan tavoitteena oli tehdä koko *Sormusten herran* kattava seikkailu, mutta matka jäi kirjan puoliväliin. Silti peliin ehdittiin tehdä 550 paikkaa pengottavaksi ja massiivinen määrä tarinaa koettavaksi, enemmän kuin useimmissa myöhemmin ilmestyneissä virallisissa *Taru*-peleissä.

Tolkien-puristien tosin kannattaa varoa, sillä täysin lisensoimattomassa ja luvattomassa pelissä on rutkasti teekkarointia, kuten viittauksia oikeisiin ihmisiin ja paikkoihin, eikä suinkaan sattumanvaraisesti.

– Kun nyt luin ohjelmakoodia, niin on sinne jotain scifivaikutteitakin näköjään jäänyt.

Seikkailuja iltapuhteena

Yliopistojen keskustietokoneet olivat aikoinaan hedelmällisiä alustoja tulevien ohjelmoijien kokeiluille, niin myös Tolkien-seikkailun tekijöille.

– Meitä oli samoilla kursseilla koneosastolaisia, sähköosastolaisia ja fyssanosastolaisia, joita kaikkia yhdisti innostus tietokoneisiin ja ohjelmointiin. Muutaman kaverin voimin ideoitiin ja koodattiin peliä ja lyötiin päitä yhteen.

Lordia tehtiin ja pelattiin yhteiskäytössä olevalla keskustietokoneella. Kuka tahansa saattoi käynnistää pelin omalla päätteellään, mutta kotoa tai oppilaitoksen verkon ulkopuolelta siihen ei päässyt käsiksi.

– Siellä se oli muiden ohjelmien joukossa. En tiedä moniko siitä tiesi, mutta kyllä sitä kymmenet pelasivat.

Lord saattaa olla myös ensimmäinen ulkomaille myyty suomalainen peli. Teknillinen yliopisto näet myi *Lordin* ohjelmistovaihdon yhteydessä Irlantiin, dublinilaiseen yliopistoon.

Vuodet vierivät, Tekulan DEC-20 siirtyi eläkkeelle ja *Lord* katosi. Retropeliskenestä löytyy kuitenkin myös keskustietokonepelien harrastajia, joiden ansiosta peli nousi Suomen pelimuseon perustajien näköpiiriin. Pienen metsästyksen jälkeen löytyivät sekä tekijä että peli.

– Valmistuttuani pyysin *Lordista* kopion magneettinauhalle. Myöhemmin siirsin sen lerpulle, sitten korpulle ja edelleen PC:n kovalevylle, jonka varmuuskopiolta löysin sen.

Lordin saattaminen toimintakuntoon vaati toki vielä puukotusta, ja **Yrjö "Yzi" Fager** kasasi pelin lähdekoodeista. Peli saatiin pyörimään DEC-20-emulaattoriympäristössä, jonka ansiosta tämäkin suomalainen videopelihistorian herkkupala on pelastettu jälkipolville.

Poimintoja pelimuseosta - juttusarjassa esitellään museon makupaloja myös kulissien takaa.

SUOMEN PELIMUSEO, VAPRIIKKI
Alaverstaanraitti 5, Tampere
www.suomenpelimuseo.fi

HALPAA JA HAUSKAA HALLIRÄISKINTÄÄ

Teksti: Mikko Heinonen, kuva: Retroelectronik.com

Arcade-koneiden harrastamista pidetään yleisesti kalliina, monimutkaisena ja tilaa vaativana. Sellaistakin siitä voi toki tehdä, mutta onko emulaatio ainoa vaihtoehto budjettitietoiselle?

Kun puhutaan kolikkopelien pelaamisesta kotona, useimmille tulee mieleen MAME-emulaattori ja sen tuhannet ROM-tiedostot, joita internet pullistelee. Onkin totta, että yhden illan puuhastelulla on mahdollista asentaa joko omalle tietokoneelle tai vaikka Raspberry Pi -pikkumikrolle emulaatioympäristö, jolla suurinta osaa kaikista julkaistuista peleistä voi herkutella komeasti kotisohvalta. Myös ulkomaan nettikaupoissa myydään laitteita, jotka sisältävät kaiken mahdollisen ohjaimista pelirautaan ja (laittomasti jaeltuihin) ROM-tiedostoihin. Sen kuin tökkäät HDMI-liittimen kiinni ja pelaat.

Mutta entä jos haluaa saada aidomman pelikokemuksen? Tällöin vaihtoehtoja on lähinnä kaksi: voit hankkia kotiisi täysimittaisen kolikkopelikabinetin näyttöineen ja ohjaimineen tai lähteä harrastamaan pelkkiä pelien emolevyjä. Jälkimmäiseen vaihtoehtoon tarvitset käytännössä vain RGB:tä tukevan television, niin sanotun Supergunin ja haluamasi pelin. Jos tila, raha tai molemmat ovat kortilla, tai haluat kokeilla millaista oikean raudan kanssa leikkiminen ylipäätään on, tämä voi olla yllättävän hauska projekti.

Lataa Superaseesi

Superguniksi sanotaan laitetta, joka sovittaa kolikkopelien signaalin televisioon. Tämä on mahdollista siksi, että hyvin suuri osa peleistä käyttää liitännöissään JAMMA-standardia. JAMMAan siirtymisen myötä useimpien kabinettien liittimet muuttuivat yhteneviksi, jolloin operoinnissa olevia pelejä oli mahdollista vaihtaa huomattavasti nopeammin ja edullisemmin. Myös vanhempiin peleihin myydään JAMMA-muutossarjoja.

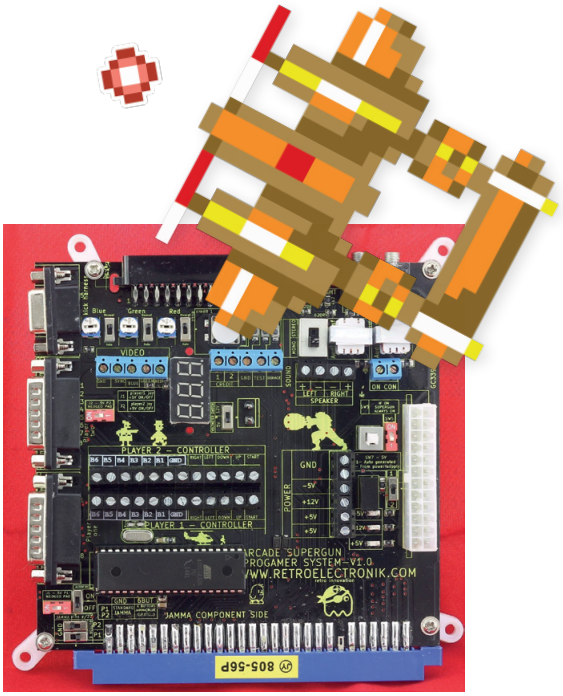
Superguneja on tarjolla monen hintaisia. Jos voit käyttää PC:n virtalähdettä ja Neo Geo -pelikonsolin ohjaimia, jotka ovat suosittuja helpon kytkentänsä vuoksi, selviät muutamalla kympillä. Kokonainen ohjaimet ja virtalähteen sisältävä möhkäle maksaa muutaman satasen. Oikeaan pelikabinettiin verrattuna sellainenkin on luonnollisesti melko siro. Lisäksi tarvitaan televisio, jossa on RGB SCART -liitäntä. Suurin osa loppupään kuvaputkitelkuista täyttää tämän ehdon, ja niitä saa helposti ilmaiseksikin kyttäämällä Facebookin romuryhmiä. LCD-näytön kanssa lienee paras vaihtoehto käyttää OSSC-skaalainta, sillä se selviää parhaiten kolikkopelien virkistystaajuuksista.

Television suhteen suurin ja painavin ei välttämättä ole paras, vaan optimaalinen vaihtoehto on kompaktin kokoinen töllötin, jonka kuvasuhde on 4:3. Näin siksi, että käytännössä mikään kolikkopeli ei käytä laajakuvaa, mutta osa peleistä vaatii näytön kääntämisen pystyyn, jolloin kuvasuhteeksi saadaan 3:4.

Ja ei kun sotimaan

Mutta mikä valita ensimmäiseksi JAMMA-kortiksi? Vaihtoehtoja on loputtomasti, mutta otetaan tässä esimerkiksi Capcomin *1943* vuodelta 1987. Se on *1942*-sarjan toinen osa ja mielestäni merkittävästi parempi kuin vuonna 1984 ilmestynyt ensimmäinen peli. Neljäkakkosen ärsyttävin piirre on vihellyksestä ja rummutuksesta koostuva musiikki, joka alkaa nyppiä hyvin pian. Muutenkin sen ikä näkyy jo raskaasti. Modernimmat jatko-osat ovatkin sitten enimmäkseen Capcomin CPS-järjestelmän pelejä, joiden hinta on huomattavasti korkeampi.

Tämän suuntainen ajattelu onkin avain hyvien, mutta edullisten korttien löytämiseen. *1943* ei komeile All-Time Arcade Top 10 -listojen kärjessä, mutta se on kuitenkin melko hauska peli, jonka voi löytää melkein milloin tahansa reilusti alle satasella. Peli käyttää 3:4-pystynäyttöä, mikä tekee siitä ”aidon” räiskinnän, mukana on kaksinpeli ja vaikeustaso ei ole täysin murhaava. Peli ei kuitenkaan ole niin keräiltävä, että hinnassa olisi suurta retrolisää. Vastaavia esimerkkejä löytää helposti selaamalla vaikkapa quarterarcade.comin tai jonkin muun jälleenmyyjän sivustoa. MAME toimii tässä hyvänä osto-oppaana.



Retroelectronik.com myy tätä monipuolista Supergunia alle 60 euron hintaan.

1942-SARJAN PELIT

1942 (1984)
1943: The Battle of Midway (1987)
1943: Kai (1987, vain Japani)
1941: Counter Attack (1990)
19XX: The War Against Destiny (1996)
1944: The Loop Master (2000)

VIELÄKÖ MAISTUU?

ROLLERCOASTER TYCOON CLASSIC

Joskus aika kultaa muistot klassikoista, mutta *RollerCoaster Tycoonin Classic*-lisänimeä kantava remasterointi osoittaa, että se toimii edelleen yhtä hyvin kuin 20 vuotta sitten.

Chris Sawyerin teoksessa manageerointia ja strategiaa pursuava huvipuistosimulaatio tarjoiltiin koukuttavassa, näprääjäluonteet koukuttavassa paketissa. Pelistä kasvoi valtava hitti, myös tekijänsä yllätykseksi, ja sen perintö elää kunniakkaasti uudisversiossa, joka yhdistää ensimmäisen ja toisen osan parhaat puolet toisiinsa. Lisäksi peli sisältää *Toolkit*-, *Wacky Worlds*- ja *Time Twister* -lisäosat.

Pelattavaa riittää, sillä huvipuistoja on yli 90. Tekeminen koostuu pitkälti rakentelusta, mutta myös jonkin asteista taktikointia täytyy tehdä. Jokaiseen puistoon sisältyy suoritettavia haasteita, kuten esimerkiksi kävijämäärän kasvattaminen tarpeeksi korkealle. Vierailijoita ei saa puistoon muuten kuin mielenkiintoisilla laitteilla, joiden hankkimiseen saa varata sievän summan rahaa. Luomistyö lähtee nopeasti lapasesta, ja onkin syytä miettiä mihin pennosensa sijoittaa.

Pelin parasta antia on omien laitteiden suunnittelu ja rakentaminen. Kuolemaa uhmaava hilavitkutin viihdyttää niin puistovieraita kuin itse pelaajaa. Haastavuutta kasaamiseen syntyy lähinnä ohjeistuksen ja rahan puutteesta sekä lukituista kamerakulmista.

Äänimaailma ja visuaalisuus ovat pysyneet oikeastaan samana kuin alkuperäisessä julkaisussa. Laitteissa pyörii teeman mukainen musiikki sekä ympäristö täyttyy riemunkiljahduksista. Tunnelma pysyy alusta loppuun autenttisena, vaikka taustamusiikkiin kaipaisikin vaihtelua.

RollerCoaster Tycoon Classicia kuvaillaan klassikon remasteroinniksi. Se ei oikeastaan pidä paikkaansa, sillä *Classic* vain ynnää aikaisempien osien ominaisuuksia yhteen nykykoneella toimivaksi paketiksi. Perustoiminnallisuus ja ulkoasu ovat ehtaa ysäriä, mutta pikselimäisyys näyttää edelleen mukavalta.

Classic on julkaistu myös mobiililaitteille, joilla se on käytännössä samanlainen kuin PC:llä, hiiriohjaus vain puuttuu. Hieno pelattavuus muistuttaa hienosti, että *RollerCoaster Tycoon* on yhä yksi genrensä parhaista peleistä.

Niklas Isberg

Kehittäjä: Origin 8 (Chris Sawyer Productions)
Julkaisija: Atari (MicroProse)
Vuosi: 2017 (1999)
Alustat: PC, Android, iOS, Kindle, Mac

DAIKATANA

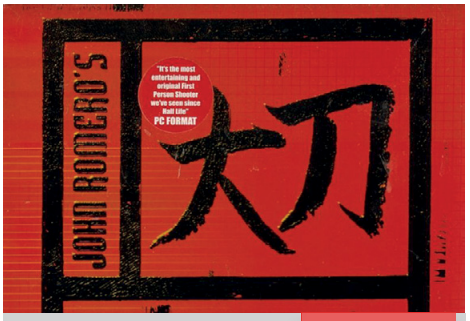
Muistot **John Romeron** lutkaräiskinnästä eivät ole vuosien saatossa juuri kaunistuneet. Maailman kovin, komein ja rokkiuskottavin pelijätkä puhui itselleen massiiviset sijoitusfyffet aikana, jolloin pelifirmoihin sijoittamista ei oltu vielä keksittykään, ja pöhinä oli kovaa. Saatiin sillä rahalla sentään muistoja, *Deus Ex* ja *Daikatana*.

Daikatana yritti olla peleistä hurjin mutta epäonnistui siinä täysin. Kun se pitkälle venyneen ja munaillun kehityksen jälkeen lopulta valmistui, lopputulos oli auttamattoman kehno ja vanhentunut. Sekä peli-ideoissa että tekniikassa oli hirvittävästi bugeja ja puutteita, joten vauhdikas räiskintäpeli ja miekkataistelu kompastui omaan nokkeluuteensa, aivan kuin allekirjoittanut omiin koipiinsa.

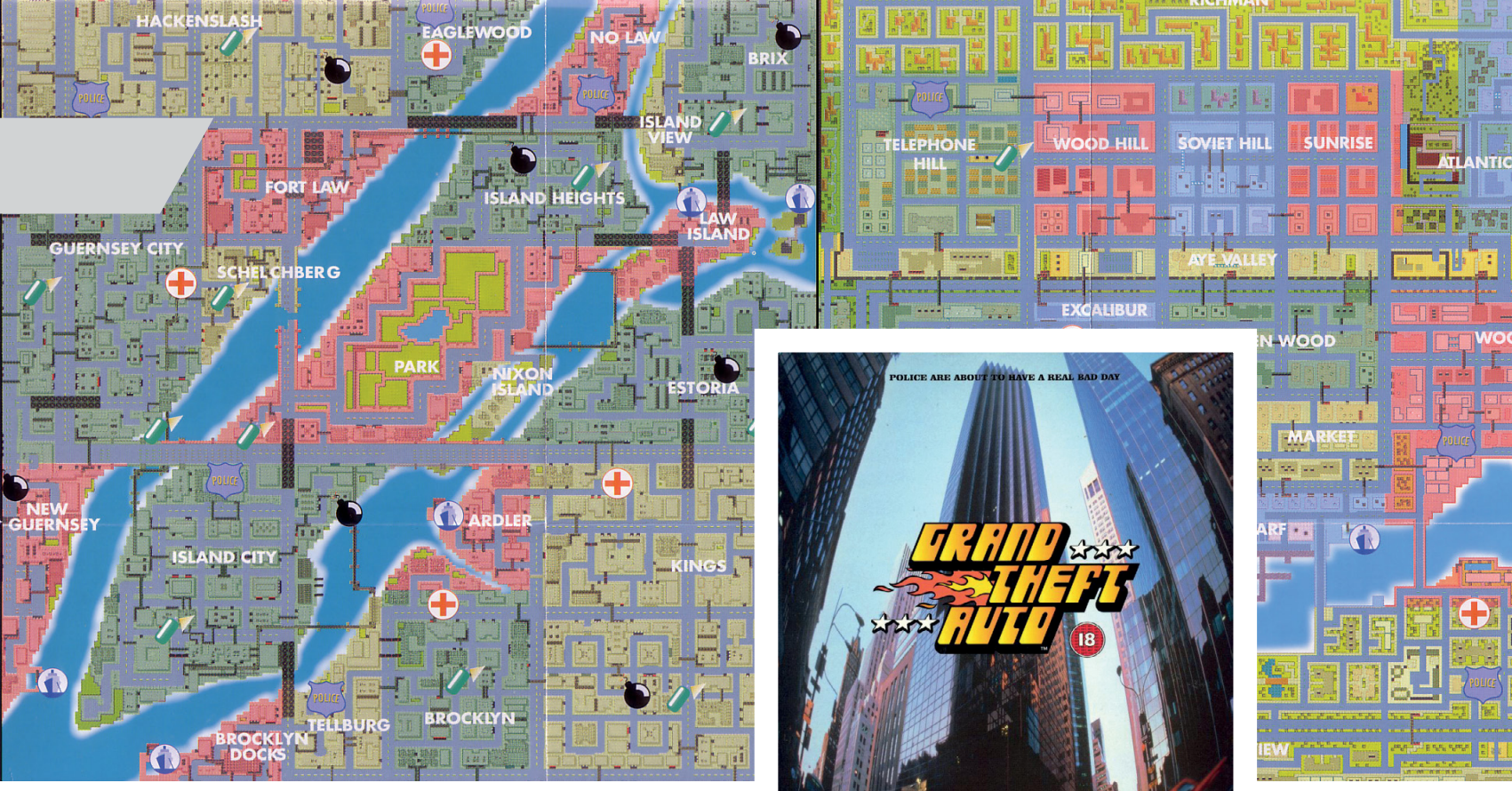
Peli sai ilmestyessään kurjia arvosteluja, mutta ei meno tänään sen parempaa ole. PC-version löytää Steamistä pikkurahalla, mutta meno on heti alkuunsa esimerkillisen karua. Ei se, että 3D on kulmikasta tai ihmismallit naurettavia. Mutta luulisi, että sillä rahalla olisi saanut parempaakin kenttäsuunnittelua. Jo alkukentät ovat kerrassaan naurettavia. Kenen mielestä vuosia hypetetyn räiskinnän aloittaminen jätelammikoista, vastassa limaa sylkeviä sammakoita ja pirun isoja itikoita, oli muka hyvä ajatus? Ei ihme, että moni ei koskaan jaksanut väkisinvääntää tätä edes kakkoskenttään saakka.

Yllättävintä tässä on silti se, että *Daikatanaan* julkaistaan edelleen fanipäivityksiä. Tämänvuotisessa versio 1.3:ssa grafiikka muuttuu kuitenkin siedettävämmäksi ja kuvamooditkin ovat nykypäivää. Se ei silti tee pelistä hyvää, mutta ainakin jollain tasolla pelattavan ja vähemmän oksettavan. Voi tästä euron, pari maksaa.

Jukka O. Kauppinen



Kehittäjä: Ion Storm
Julkaisija: Eidos Interactive
Vuosi: 2000
Alustat: PC, Nintendo 64, Game Boy Color



GRAND THEFT AUTO

On olemassa kaksi peliä, jotka aiheuttivat yliopisto-opintoihini viivästyksiä. Toinen on *Carmageddon*, toinen *Grand Theft Auto*. Silloisen kämppiksen kanssa lypsimme molempia yötä päivää, mutta vain *GTA*:sta syttyi elinikäinen rakkaus pelisarjaan – koska se vain parani osasta toiseen (jos unohdetaan, että en erityisemmin pitänyt *GTA2*:sta).

Avoimet kaupungit tuntuivat tuolloin uskomattomilta: niin paljon tehtävää ja löydettävää! Hauskaa oli myös arvailla autojen tosielämän vastineita. Jos tehtävässä epäonnistui, sitä ei tarvinnut – tai edes voinut – yrittää uudelleen, vaan piti etsiä jotain muuta tehtävää. Onnistuneet tehtävät kasvattivat pistekerrointa, ja kun riittävä rahasumma oli kasassa, sai siirron uuteen kaupunkiin.

Mutta entä vuonna 2018? Ensinnäkin Steam-versio suostuu toimimaan vain koko näytön tilassa, ja esimerkiksi 27 tuuman näytöllä ja 16:9-kuvasuhteella se näyttää lähinnä irvokkaalta. ”Kamera” on suunniteltu noin 15 tuuman 4:3-näyttöä varten. PlayStation-käännös taas oli jo alunperinkin kurja.

Pelin mukana toimitettiin paperiset kartat, ja ilman niitä pelaaminen on väistämättä vajavaista. Tehtävissä on kohtuullisen tiukat aikarajat ja yksi väärä käännös riittää pilaamaan suorituksen. Uudelleen yrittämisen mahdottomuus muuttuu pian innovatiivisesta ärsyttäväksi.

Jos mitään myöhempää *GTA*:ta ei olisi olemassa, voisi ykkösen ärsyttävyyksiä ehkä sietää paremmin. Nyt on liian helppoa nähdä, miten vajavainen esitys pelisarjan kokonaisvisiosta se lopulta on. Ja sama muuten koskee *GTA III*:a, joka oli itselleni aikoinaan todellinen jumalpeli. Nyt sekin on vain… eri tavoin rikki.

Mikko Heinonen

Kehittäjä: DMA Design
Julkaisija: BMG/Take-Two
Vuosi: 1997
Alustat: PC, PS1, Game Boy Color

Soul Edge (1995)
SoulCalibur (1998)
SoulCalibur II (2002)
SoulCalibur III (2005)
SoulCalibur Legends (2007)
SoulCalibur IV (2008)
SoulCalibur: Broken Destiny (2009)
SoulCalibur V (2012)
SoulCalibur II HD Online (2013)
SoulCalibur: Lost Swords (2014)
SoulCalibur: Unbreakable Soul (2014)
SoulCalibur VI (2018)

SOULCALIBURIN SIELU PALAA

20 VUOTTA KAHINOINTIA

Teksti: Manu Pärssinen, kuvat: Bandai Namco, Mobygames

Tänä vuonna pyöreitä vuosia täyttää *SoulCalibur*, tai kuten pienessä kaveriporukassani sitä rakastavasti kutsutaan "Sielun Kalapeli"... tai kuten eBayn lukemattomat myyjät sitä kutsuvat: "Soul Caliber".

Kahden miekan ja niitä tavoittelevien taistelijoiden tarinaa kertova peli nousi ilmestyttyään nopeasti taistelupelien kärkikahinoihin *Tekkenin*, *Street Fighterin*, *Mortal Kombatin* ja *Dead or Aliven* rinnalle. Monipuolisen hahmokatraan kohtalot, liki täydellinen matsien tasapaino ja nautinnollinen pelattavuus purivat sekä mätkintänoviiseihin että turparullailun mestareihin. *SoulCalibur* oli myös se peli, jota esiteltiin, kun haluttiin saada Playstation-fanit hetkeksi hiljaiseksi Sega Dreamcast käynnistämällä. Palavan sielun tarina ei kuitenkaan alkanut siitä – eikä se ole vielä päättynytkään.

Legendaarisen leipäveitsen tarina

Vaikka *SoulCaliburin* voikin sanoa täyttävän tänä vuonna 20 vuotta, sen mytologiaan ja osaan hahmokatraasta tutustuttiin ensimmäisen kerran jo vuonna 1995 *Soul Edgessä*, joka nimettiin länsimaissa *Soul Bladeksi*. Pelihalleihin tuolloin ja vuotta myöhemmin PlayStationille saapuneessa taistelupelissä hahmot eivät vielä osanneet liikkua areenalla kahdeksaan suuntaan, mutta legenda oli kuitenkin saanut alkunsa.

Soul Edgen tarina kuuluu näin: Monien etsimä ja pitkään kateissa ollut aseiden ase, legendaarinen Soul Edge -miekka ilmestyy yllättäen huutokauppaan, josta sen nappaa merirosvo Cervantes de Leon. Sen perään lähtee yhdeksän urheaa taistelijaa, kaikki omista syistään – toiset hyvistä, toiset pahoista. Mukana oli jo silloin hahmojen lisäksi monia muitakin pelisarjasta tuttuja asioita, muun muassa guard impact -torjunta vastahyökkäyksen mahdollistamiseksi sekä ring-out, eli voitto saamalla vastustaja ulos kehästä.

Soul Edge oli Namcolle eräänlainen testi siitä, miten *Tekken*-tyyliseen taisteluun voitaisiin lisätä aseet. Ensimmäinen versio pelihallipelistä ei ollut suuri menestys, mutta kun sitä viilattiin julkaisun jälkeen hieman helpommaksi ja tämä hiottiin edelleen Pleikkarille, alkoivat myyntiluvutkin näyttää siltä, että ideaa kannatti jatkaa. Osa suosiosta johtui jo silloin nimenomaan monipuo-

Soul Edge (arcade).

SoulCalibur (Sega Dreamcast).

lisesta hahmokatraasta, joista kullekin oli jaksettu väsätä jonkinlaista taustatarinaa ja motivaattoria.

Voldo, yksi sarjan vakiohahmoista, arkiasussaan varmaankin matkalla maitokauppaan.

SoulCalibur IV:n erikoishahmoja olivat Darth Vader (PS3:lla) ja Yoda (Xbox 360:lla).

Sielujen ja sapelien säihkettä

Soul Edge 2:sta tuli kesäkuussa vuonna 1998 *SoulCalibur*, koska Namcolla haluttiin lähteä osittain puhtaalta pöydältä. Pelihalliversio pyöri edelleen PlayStation-pohjaisella tekniikalla, mutta kotiversio tehtiin yksinoikeudella Segan uudelle Dreamcast-konsolille. Ensikohtaaminen sen kanssa on yksi pelaajaelämäni vahvimpia kokemuksia ja loppuartikkelin voisinkin omistaa yksinomaan tälle pelille. Sanottakoon vain, että mitään sellaista en ollut pelikonsoleilla ennen sitä päivää nähnyt ja Dreamcast on edelleen yksi lempilaitteistani. *SoulCaliburia* pelasin niin paljon, että nykykonsoleilla suorituksesta saisi platinaisen trophyn.

Saman tein myös sarjan seuraavalle osalle, vaikka Dreamcastin tarina sammuikin nopeasti. *SoulCalibur II* julkaistiin pelihallien lisäksi kaikille kolmelle isolle konsolille, eli PlayStation 2:lle, Microsoftin uutukaiselle Xboxille sekä Nintendon GameCubelle.

Jokainen versio sai oman erikoishahmonsa: pleikkari Heihachi Mishiman, Xbox aika erikoisesti sarjakuvasankari Spawnin sekä GameCube itsensä Linkin, Master Swordeineen päivineen. *SoulCalibur*-sarja on aina soveltanut mukavasti omia kaanonisääntöjään. Sarja oli suosionsa kukkuloilla ja monien lämmöllä muistelema kakkososa julkaistiinkin HD-uusioversiona PS3:lle ja X360:lle reilu kymmenen vuotta myöhemmin.

Kolmas *SoulCalibur* päätyi arcaderuutujen lisäksi ainoastaan Sonyn konsolille. Ehkä syynä oli kulujen karsiminen, ehkä Microsoftin huono menestys Japanissa, ehkä jonkinlainen sopimus kulisseissa. Virallista syytä ei käsittääkseni julkistettu. Pelin suurin uutuus oli Create-A-Soul-hahmoeditori, jonka myötä esimerkiksi fantasiat punapäisestä Sophitiasta toteutuivat kätevästi. Samalla kokonaisuus oli entistä hiotumpi ja taistelu edelleen kultaa, vaikka vuonna 2005 alettiin jo kaipaamaan verkkopelimahdollisuuttakin.

Miekkamätkintä-ähky iskee

Nelososaan verkkopeli viimein saatiin, mutta sitä ennen käytiin pienellä sivupolulla Nintendo Wiillä, sillä pitihän sen liiketunnistusominaisuudet saada miekanheiluttajien käyttöön. *SoulCalibur Legends* oli kuitenkin suoraviivainen toimintaseikkailu, jonka poimivat hyllyynsä vain sarjaa keräilevät kompletistit, eikä sitä lasketa sarjan kaanoniin. *Legends* oli myös ensimmäinen merkki *SoulCalibur*-ähkystä, sillä pelejä tai niiden spin-offeja alkoi ilmestyä vuoden välein. *Legends* saapui 2007, nelososa 2008 ja ensimmäinen taskuun sopiva SC, PSP:n *Broken Destiny* 2009.

Sen jälkeen aseiden kalistelu ja huudot areenan reunoilla hiljenivät kolmeksi vuodeksi, kunnes markkinoille saapui sarjan viimeisin pääosa *SoulCalibur V*. Tauko teki hyvää, sillä peliin tehtiin piristäviä viilauksia, vaikka sen tarinatila typistyi kehityksen aikana. Silloin ei kuitenkaan tiedetty, että sarjan seuraavaa pääpeliä odotettaisiin vieläkin kauemmin, yli kuusi vuotta. Odotuksen tuskaa lievensivät hieman vuonna 2014 julkaistut ilmainen *Lost Swords* sekä mobiilipeli *Unbreakable Soul*.

Tänä vuonna se kuitenkin tapahtuu – sielu syttyy taas uudelleen. Ja minä tartun taas miekkaan.

SOPHITIA ALEXANDRA

Kreikkalainen Sophitia on hyvyyden perikuva: uskollinen, kohtelias, viaton vaaleaverikkö, jolla on pitkät hiukset ja kirkkaat vihreät silmät. Sophitialla on omia sisäisiä epävarmuuksiaan, mutta taisteluissa hän pärjää tiukalla aggressiolla ja nopeilla vastaiskuilla. Sophitia onkin yksi sarjan ikonisimmista hahmoista. Sarjan edetessä on tutustuttu myös muun muassa hänen siskoonsa Cassandraan sekä lapsiinsa Patroklokseen ja Pyrrhaan.

ISABELLA "IVY" VALENTINE

Spoilerivaroitus. Toinen *SoulCaliburien* sukulaispari ovat Ivy ja hänen isänsä Cervantes. Ketjumiekkaruoskalla taisteluita dominoiva näyttävä nainen muodostui nopeasti yhdeksi sarjan tunnetuimmista hahmoista, sekä suosituksi seksisymboliksi vaatetuksen vähentyessä ja rintavarustuksen kasvaessa peli peliltä. Jossain vaiheessa tekijätkin myönsivät että "juu, tuli niitä ehkä vähän liioiteltua".

VOLDO

Yksi kierolla tavalla perversseimmistä pelihahmoista koskaan. Sokean Voldon SM-fetissiasustus, eriskummallinen vääntelehteminen sekä lievästi eroottiset asennot saivat hahmon painumaan lähtemättömästi alitajuntaan. Outo lienee se adjektiivi, mitä tässä kohtaa haetaan, varsinkin kun niin sanottu "Japanioutous" ei ollut vielä 90-luvun loppupuoliskolla tulvinut täysilaidallisella kaiken pelikansan tietoisuuteen. Voldo on ollut mukana pääsarjan jokaisessa osassa.

SIEGFRIED SCHTAUFFEN

Siegfried on *SoulCalibur*-sarjassa se hahmo, jota voisi verrata teinielokuvien sliipattuun kiusaajaöykkäriin – toki hahmokehitystä tapahtuu myöhemmissä osissa. Jättimäisellä kahden käden miekalla varustettu Siegfried muodostui *SoulCaliburissa* "siksi hahmoksi, jota Manu ei saa valita" kavereiden kanssa pelatessa. Kyllä "Siguakin" vastaan keinot löytyvät, eivät vain ensimmäisellä yrityksellä – siinä on *SoulCaliburien* hahmotasapainon taika.

SOULCALIBUR 6 REBOOTTAA 20-VUOTISEN TARINAN

Teksti: Jukka O.Kauppinen

Bandai Namco palaa sarjan juurille *SoulCalibur VI*:ssä, jonka tuottaja **Motohiro Okubo** kertoo olevan kunnianosoitus rakastetulle pelisarjalle.

– Se oli mahdollisuus tuoda sarjaan jotain uutta, mutta meidän täytyi myös pitää kiinni siitä, ettemme petä vanhoja fanejamme. Jos emme olisi tarttuneet aiheeseen nyt, niin seuraavaa tilaisuutta olisi pitänyt odottaa todella pitkään.

Käytännössä VI reboottaa pelin takaisin alkuhetkeensä, ensimmäisen pelin paikkoihin ja hahmoihin. Juuria kunnioittaakseen tiimi on perehtynyt tarkoin sarjan esikoispeliin.

– Moni asia siinä inspiroi meitä, aivan erityisesti taiteellinen visio ja tyyli. Se oli hyvin valoisa ja värikäs peli, ja halusimme tuoda samaa myös SoulCalibur VI:een.

Kutonen tehdään suoraan kotikonsoleille ja PC:lle, pelihallin kautta ei kierretä nyt lainkaan. Tämä vaikuttaa merkittävästi pelisuunnitteluun, sillä nyt tarinatila ei voi olla vain viime hetken lisäys. Lisäksi sarja rantautuu nyt ensimmäistä kertaa PC:lle, mikä on pienempi loikka kuin luulisi.

– Mehän kehitämme pelejä joka tapauksessa PC:llä. Nykyään konsolit ja PC:t ovat niin lähellä toisiaan, että PC-versiot tekeminen on hyvin helppoa, Okubo ynnää.

"HALUAN PITÄÄ KIINNI SIITÄ, ETTÄ SARJA PYSYY JATKOSSAKIN AINUTLAATUISENA."

MOTOHIRO OKUBO

NES

VIELÄKÖ MAISTUU?

Teksti: Aleksi Vaittinen

WRECKING CREW

Vähemmän tunnettu Mario-peli, jossa Mario esiintyy veljensä Luigin kanssa moukarein varustettuina raksaukkoina. Tavoitteena on (yksi pelaaja kerrallaan) hajottaa kentästä kaikki tuhottavat objektit. Tuhotöitä mutkistaa liuta erilaisia vihollisia, kuten ruudun poikki lentävät tulipallot ja esimies Spike.

Wrecking Crew muistuttaa paikoin hyvin paljon *Ice Climberiä*, joka on myös toinen black box -klassikko. Tasoissa kiipeillään tikkaita pitkin ylös ja alas vihollisia väistellen ja aivan kuten *Ice Climberissä*, ruudun reunalta pääsee toiselle puolelle. Itsensä voi pelata myös jumiin, jolloin kenttä on aloitettava alusta. Peli onkin enemmän puzzle-peli arcademaustein kuin mikään täysverinen toimintapeli. Eihän Mario pysty edes hyppäämään moukarin painon takia.

Pelissä on yhteensä 100 kenttää ja se alkaa vaikeutua melko nopeasti, joten pelattavaa on pitkäksi toviksi. Hitaan pelitempon, hieman kömpelön vihollistekoälyn, yksinkertaisten kontrollien ja kovin tympeän audiovisuaalisen toteutuksen vuoksi peli ei nykyään enää hirveästi houkuttele.

Kehittäjä: Nintendo
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1985
Alustat: NES, arcade, Famicom Disk System, GameBoy Advance

WIZARDS & WARRIORS

Tasoloikkasarjan ensimmäinen osa, jossa ritari Kuros lanaa tieltään erilaisia hirviöitä ja pelastaa vähäpukeisia linnanneitoja matkallaan kukistamaan pahaa Malkil-velhoa. Matka taittuu metsissä, luolissa ja linnoissa, joista kerätään kaikenlaisia apuvälineitä ja power-uppeja sekä jalokiviä. Kenttien loppupuolella kohdataan lahjuksia vaativa ritari, joka estää Kuroksen pääsyn loppuvastukselle kunnes tarvittava määrä jalokivia on kerätty kasaan.

Tasoloikkana peli on melko suoraviivainen, joskin jonkin verran kenttien edestakaisin koluamista on luvassa. Kontrollit ovat kuitenkin melko hyvät, eikä peli ole mahdottoman vaikeakaan, toisin kuin moni muu kehittäjänsä Raren tuotos. Peli tarjoaa vielä loputtomat jatkomahdollisuudetkin, mikä on kiva lisä. Värimaailma on välillä melko erikoinen, etenkin mitä tulee joidenkin vihollisten väritykseen, mutta koska ollaan fantasiamaailmassa niin kaikki sallitaan! Musiikkikin toimii ja etenkin alussa kuultava tunnusmusiikki luo hienoa tunnelmaa.

Kehittäjä: Rare
Julkaisija: Acclaim
Vuosi: 1990
Alustat: NES

THEC64 MINI

Teksti: Jukka O. Kauppinen

Kuten Nintendon NES- ja SNES Mini -konsolien hurjasta menekistä huomattiin, retro myy hurjasti kun se on hyvin tehtyä, hinta on sopiva ja laatu kohdallaan. Commodore 64:n siunatusta maasta luulisi siis löytyvän kiinnostuneita, kun vanhasta sotaratsusta tehdään retrokotimikro.

THEC64 Mini luonnollisessa koossaan.

Mini ei ole ensimmäinen C64:n tv-peliviritys, sillä sitä edeltää ainakin yli vuosikymmenen takainen C64DTV, yhdysvaltalaisen elektroniikkavelhotar **Jeri Ellsworthin** luomus. Miniäkin on tehty pitkään ja vaivalloisesti, sillä sen alkuperäisestä joukkorahoituskampanjasta tuli melkoinen sählinki. Lopulta laite saatiin valmiiksi ja uusi kuusnelonen osoittautui sieväksi ja toimivaksi laatulaitteeksi. Se ei ole sitä mitä bläkeimmät C64-harrastajat todennäköisesti tahtovat tai tarvitsevat, mutta ei THEC64 Miniä ole heille tarkoitettukaan. Mini on kasibittisiä pelimuistoja lämmittelevä pelikonsoli, helppokäyttöinen tv-peli, eikä aito tietokone. Mutta se muistaa mikrojuurensa.

THEC64 Mini on emulaattoripohjainen pelikone, josta syvään päähän uponnut harrastaja kysyy heti: mitä tämä tarjoaa vaikkapa Raspberry Pi -miniatyyritietokoneeseen rakennettuun tai isommalla tietokoneella käytettävään emulaattoriin verrattuna? Vastaus on: helppokäyttöisyyttä. Sen saa HDMI-liitännällä telkkariin ja laite boottaa käynnistyessään suoraan pelivalikkoon. Tämän kanssa ei tarvitse säätää, asennella ja painia. THEC64 Mini toimii kerrasta. Sama juttu kuin NES/SNES Minien kanssa – truet valittivat, kansa osti hyllyt tyhjäksi.

Laite sisältää 64 peliä 64:n värikkäästä historiasta, ja vaikka pelejä ei olekaan noin tuhatta, on valikoima varsin laadukas. Toki jokaisella meistä on maailman paras pelimaku, eikä jonkun muun tekemä kooste vakuuta. Mutta Minin kokoelma toimii, eikä seassa ole esimerkiksi Sega-uusiokonsolien tai ZX Spectrum Vegan tapaan täytteenä umpihirveää ryönää. Pisteet siitäkin, että jokainen peli on virallisesti lisensoitu eikä vain jostain piratisoitu.

Mini on myös söpö. Se on kooltaan puolet ja painoltaan murto-osan oikeasta kuusnelosesta. Virtansa kämmenelle mahtuva laite nappaa mikroUSB-liittimestä, jonka voi kytkeä vaikkapa USB:n tai kännykkälaturiin. Laitteessa on näppäimistö, mutta vain koristeena – käyttämään sitä ei pysty.

Pakkaukseen sisältyy yksi USB-joystick, joita myydään myös irrallisina. Tikun fyysiset mitat ovat identtiset klassisen Competition Pron kanssa. Tosin mikromikrokytkimien naksunta loistaa poissaolollaan, joten tuskinpa tämä kestää esi-isiensä tavoin *Decathlon*-olympialaisissa isiltä pojanpojalle.

Mistä pääsemmekin kiperään kysymykseen: mitäs jos peleissä pitää kirjoittaa nimi tai käynnistää se funktionäppäimistä? Ei hätää: Miniin voi liittää tavallisen USB-näppäimistön, joten ei muuta kuin etsimään vanhoja Printtejä ja MikroBittejä ja listauksia kirjoittamaan. Basic-tulkkikin löytyy! Ehkäpä perheen juniorit oppisivat arvostamaan nykypelejään enemmän sen jälkeen, kun heille annetaan tehtäväksi kirjoittaa yksi pelilistaus, ennen kuin mystisesti kadonnut konsolin virtajohto tai kännykän mobiilidata löytyy taas.

Ilman näppäimistöäkin pärjää, sillä joystickillä avattavalla virtuaalinäppäimistöllä voi syöttää tekstiä. Ei nopeasti, mutta kyllä sillä ainakin pelaajanimet kirjoittaa. Samasta valikosta löytyy myös pelimuistin tallentaminen ja lataaminen muistitikulta, eli minkä tahansa pelin voi tallentaa koska tahansa. Lisänappeihin on myös ujutettu tarpeelliset pelikohtaiset näppäinkomennot.

aan sitten negaatiota. Mini ei huolinut kaksinpeliin Competition Pro USB -joystickiä tai Xbox Onen gamepadia. Myös aidon kuusnelosen joystickin liittäminen Atari-USB-sovittimella epäonnistui. Kaksinpeluuseen tarvitaan siis kaksi virallista THEC64-tikkua. 30 euroa on toki kohtuuhinta ja tikku on hyvä, mutta monella harrastajalla on aitoja joystickejä, joilla olisi mukava pelata. Nyt se ei onnistu. Lisäksi Mini muuttuu jätteeksi siinä vaiheessa, kun joystick on pelattu poikki eikä varaosia enää saa.

Tämä varmaan korjautuu virallisten tai hax-firmware-päivitysten kautta. Firmware-päivityksiä jää kaipaamaan myös omien softien lataamiseen. Minille voi ladata USB-tikulta D64-levytiedostoja, mutta julkaisuversiossa lataus on toteutettu rasittavan kömpelösti. Toivottavasti luvattuun Advanced Loaderiin tai hakkerifirmiksiin otetaan mallia vaikkapa 1541 Ultimatesta, ja laitteelle voidaan ladata tikulta PRG-, D64- ja T64-tiedostoja kunnon valikkosysteemin kera. Olisihan se niin uskomattoman mukavaa katsoa, kun *Extremes/(B)* pyörähtää Minillä telkkarista ja huvitella muillakin peleillä. Toki voin nauttia niistä aidollakin Commodore 64:llä, mutta silti – tämä helppous ja HDMI houkuttelevat laiskaa, etenkin kun Mini on erittäin hyvä emulaatiomasiina. Jopa SID-piirin erikoisefektejä ja filtteriä käyttävät kappaleet soivat puhtaasti, kuin aidolla koneella. Pelitkin pyörivät hyvin ja nykimättä.

Minin USB-joystick toimii myös PC:llä ja näkyy kahdeksannappisena, kahdeksansuuntaisena ohjaimena. Positiivinen yllätys on, että siinä ei ole useimpia retrotikkuja vaivaavaa viivettä. Ohjaustuntuma on tarkka ja pelaaminen sujuu luontevasti, niin Minissä kuin tietokoneella. Sitä rohkenee suositella myös emulaattoriharrastajille.

HEC64 Minin toimivaksi viilaamiseen on käytetty selvästi aikaa ja vaivaa sekä raudan, softan että tikun suhteen. Tämä toimii, eikä ainoastaan riittävän hyvin vaan todella hyvin. Se ei ole aitoa rautaa, mutta tarvitseeko sen aina ollakaan? Jos haluaa vain pelata, niin silloin pelit ovat pääosassa, ei se millä ne pyörivät. Ja kun kuusnelosen saa näin helposti televisioon tai videotykille, upealla kuvalla ja äänillä, olen myyty. Hyväksyn tämän kuusnelosen comebackin.

Isoin kompastus ei oikeastaan liity itse laitteeseen vaan peleihin. Menneeseen maailmanaikaan peleissä ei juuri tutoriaaleja ollut, joten ohjekirjat ja kartat olivat tarpeen jo pelkästään pelin käyttämien nappien löytämiseksi. Mini ei sisällä ohjeita, vaan ne täytyy luntata kotisivuilta (thec64.com/games), ehkä tulostaa tai tallentaa koneelle. Sieltä kannattaa myös vilkaista, että mitäs kaikkea joystickin napeille onkaan kartoitettu. Kuulostaa ehkä työläältä, mutta on tämä silti helpompaa kuin satunnaisten piraattiversioiden kanssa sählääminen. Kertokaa rehellisesti: kuinka moni ei ikinä päässyt *Raid Over Moscowin* hangarista ulos, koska ei osannut painaa F7:ää? Nii-in.

Minin käyttöliittymä on yksinkertainen, selkeä ja toimiva. Ohjelmat ovat alareunan karusellissa, ja jokaisesta on pikku kuvaus ja kuvakaappaus. Ne käynnistyvät tulitusnapilla ja alas vetämällä pääsee työkaluriville, josta voi säätää laite- ja kuva-asetuksia. Mallia on haettu enemmän mini-Nintendoista kuin Flashback-retrokonsoleista.

THEC64 MINI

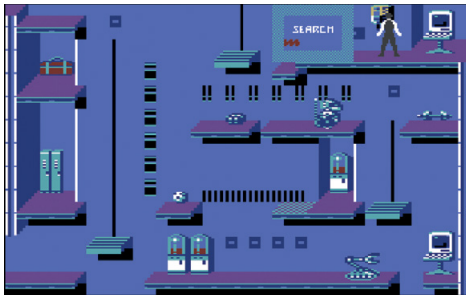
2 x USB joystickeille ja näppäimistölle, USB-virtaliitin ja virtakytkin, HDMI-videolähtö, PAL- ja NTSC-tilat, laajakuva ja 4:3-kuvasuhteet, kuvaputkiemulaatio, 64 peliä sisäisessä muistissa, päivitettävä firmware, pakkaus sisältää yhden THEC64-joystickin, jossa 8 nappia
Lisätietoja: www.thec64.com

KATSAUS THEC64 MININ PELIVALIKOIMAAN

BOULDER DASH (1984, First Star Software) on yksi kaikkien aikojen rakastetuimmista peleistä, vaikkei nyt *Mario* tai *Giana Sisters* olekaan. Mutta olihan se aikansa superhitti ja yksi ensimmäisistä käsistä riistäytyneistä pelisarjoista, joka kuoli liian monen jatko-osan aiheuttamaan ähkyyn. Luolastoseikkailu kivien keskellä on silti yhä riemastuttava ja hyväntuulinen puzzleseikkailu, täynnä älynystyröiden hierontaa ja oivalluksia. Boulderi on niin tärkeä peli, että se on yksi harvoista ei-suomalaisista peleistä Suomen pelimuseossa.

DEFLEKTORISSA (1987, Gremlin Graphics) yritetään johdattaa lasersäde lähettimestä vastaanottimeen, mutta että osaakin olla virtapiiri sottainen ja täynnä esteitä. Siispä tuhotaan roskat ensin laserilla johdattelemalla sädettä kääntyvien peilien avulla peilistä ja pyöröpolarisaattorista toiseen. Vaan auta armias, jos säde osuu miinaan (kuka niitä on emolevylle kylvänyt?!) tai aiheuttaa jännitepiikin!

HUNTER'S MOONIN (1987, Thalamus) tekijätiimi on 80-luvun pelialan all-stars: **Martin Walker**, **Oliver Frey**, **Matt Gray** ja Thalamus. Vaikka peli ei visuaalisia hermoja räiski, niin se on yksi ensimmäisistä proseduraalisesti luoduista videopeleistä ikuna. 64 kilotavuun mahdutettiin huippumusat ja 128 kenttää sisältöä, ja pelattavuus oli aikansa muihin räiskintäpeleihin verrattuna varsin omaperäistä. Hunterista muuten ilmestyy tänä vuonna joukkorahoitettu remasteroitu versio.



IMPOSSIBLE MISSION (1983, Epyx) – Destroy him, my robots! Digitoitua ääntä, upeaa animaatiota ja jännittävää agenttiseikkailua! Special Agent 4125 on kovempi mahdottomien tehtävien ratkoja kuin **Tom Cruise** ikinä, ja peli onkin yksi 8-bittisen aikakauden rakastetuimmista ja uudelleenpelatuimmista klassikoista. Syystäkin Minin mukana.

PARADROID (1985, Hewson) synnytti suomalaisessa retroväessä vitsin, jota ei tajuta missään muualla: soittakaa *Paradroid*. **Andrew Braybrookin** klassikko on yhä retropeukun arvoinen, lyömättömän hyvä toiminta- ja älypeli, jossa pelaaja kaappaa ja tuhoaa avaruusaluksen vallanneita robotteja. Yhtaikaa yksinkertainen ja selkeä, sympaattinen ja kiinnostava sekä hyvällä tapaa haastava. Voittajakombo!

PITSTOP II (1984, Epyx) on yksi kovimmista ajopeleistä koskaan. Ja erinomainen syy ostaa toinenkin joystick. F1-kisan ajaminen ja taktikointi on tänäänkin kaikkein kovinta eSportsia.

SKOOL DAZE (1985, Microsphere) näyttää rumalta Spectrum-käännökseltä (ja on sellainen), mutta katsokaa pintaa syvemmälle. Rasavilli poikakoulusimulaatio näet on varhainen hiekkalaatikko-peligenren edustaja, jossa pelin luomien raamien sisällä pystyi puuhastelemaan ihanan vapaasti omiaan. Ja lyttäämään luokan kovista kuonoon.

SUMMER GAMES II (1985, Epyx) edustakoon Epyxin koko *Games*-urheilupelien sarjaa, hyvässä ja huonossa. Ne olivat 80-luvun huikeimpia moninpelejä, joiden parissa istuttiin isolla porukalla tikkuja katkomassa. Osa lajeista viihdytti, osa rassasi, jälkimmäistä siksi, että osa lajeista oli vaikeudessaan älyttömiä. Kenties joistakin löytyy vetovoimaa vielä tänäänkin.

WHO DARES WINS II (1985, Alligata) oli aikansa parempi *Commando* ja itse asiassa samasta kolikkopelistä ideoitu, tosin ilman lisenssiä. Monipuolisempi räiskintä kuitenkin talloutui täysin, sillä siitä puuttui yksi asia: **Rob Hubbardin** soundtrack.

TÄYDELLINEN THEC64 MINI –PELILISTAUS

AlleyKat
Anarchy
Armalyte: Competition Edition
Avenger
Battle Valley
Boulder Dash
Bounder
California Games
Chip's Challenge
Confuzion
Creatures
Cyberdyne Warrior
Cybernoid: The Fighting Machine
Cybernoid II: The Revenge
Deflektor
Everyone's A Wally
Firelord
Gribbly's Day Out
Hawkeye
Heartland
Herobotix
Highway Encounter
Hunter's Moon
Hysteria
Impossible Mission
Impossible Mission II
IO
Jumpman
Mega Apocalypse
Mission A.D
Monty Mole
Monty on the Run
Nebulus
Netherworld
Nobby the Aardvark
Nodes Of Yesod
Paradroid
Pitstop II
Rana Rama
Robin Of The Wood
Rubicon
Skate Crazy
Skool Daze
Snare
Speedball
Speedball II: Brutal Deluxe
Spindizzy
Star Paws
Steel
Street Sports Baseball
Summer Games II (inc. Summer Games I)
Super Cycle
Temple of Apshai Trilogy
The Arc Of Yesod
Thing on a Spring
Thing Bounces Back
Trailblazer
Cosmic Causeway: Trailblazer II
Uchi Mata
Uridium
Who Dares Wins II
Winter Games
World Games
Zynaps

TUORETTA KUUSNEPAA

Teksti: Jukka O. Kauppinen

IK ULTIMATE COMPETITION EDITION +D

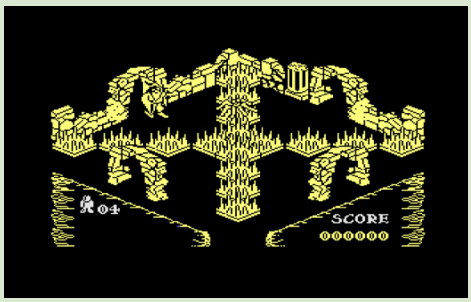
International Karate (1986) on yksi pelihistorian tärkeimmistä mätkinnöistä, jonka merkitys on vain kasvanut vuosikymmenten mittaan. Sen jatko-osa *IK+* (1987) esimerkiksi lanseerasi kaksinpelikentille myös kolmannen, tekoälyn ohjaaman karatekan. Myöhemmin siitä julkaistiin myös epäviralinen, aidosti kolminpelattava versio.

Ja taas *IK*:ta viedään ja beat'em'up-klassikkoa uudistetaan isolla kädellä. Koodiviilailun lisäksi taustat on uusittu täysin: uudet kahdeksan areenaa valittiin grafiikkakilpailun osallistujista. Kuusnelosen grafiikkatekniikoiden kehittyminen näkyykin hienosti uusversiossa. Lisäksi kaksinpelitilaa on työstetty uusiksi, pistetilastot voi tallentaa ja peli tukee jopa kahdella SID-äänipiirillä varustettuja koneita.

IK Ultimate ei täysin korvaa *IK+*:n kolminpeliversioita, mutta tuo sarjaan uutta henkeä ja pelattavuutta. Siinä on myös rutkasti säädettävää. Kyllä siis kelpaa palata kamppailulajikenttien ytimeen herkullisella, vuoden 2018 tulkinnalla ja modernisaatiolla.

Pelin voi ladata ilmaiseksi osoitteesta www.csdb.dk/release/?id=162304.

Kehittäjä: Excess (Archer MacLean)
Julkaisija: Excess (System 3)
Vuosi: 2017 (1985)
Alustat: Commodore 64, alkup. myös Atari 8-bit, Atari ST, MSX, ZX Spectrum ym.



PENTAGRAM V1.30

Muinainen Ultimate Play the Game (nyk. Rare) paahtoi 1980-luvun puolivälissä upeita pelejä, mutta yhtä niistä ei meillä juuri nähty. *Pentagramia* ei näet julkaistu lainkaan C64:lle, ei ennen kuin nyt, 31 vuotta myöhemmin.

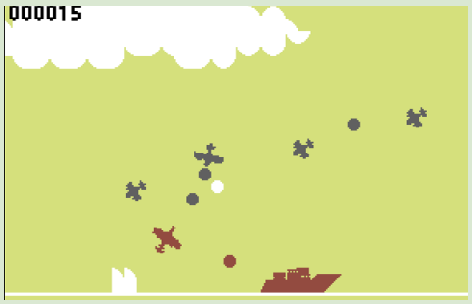
Hienon isometrisen toimintaseikkailun ja Filmation-pelimoottorin taika on yhä tallella, vaikka kokemus on samalla karu. *Knight Loren* ja *Alien 8*:n tapaan seikkailu vaatii paljon ravaamista ja pikkutarkkaa hyppelyä. Lisäksi ongelmanratkonta ja tietty graafinen epäselvyys rassaavat paikoitellen. Pienetkin virheet kostautuvat välittömästi, ja niin ne elämät taas loppuivat. Eikun alkuun.

Silti tätä pelaa edelleen mielellään, tosin enemmänkin pelihistoriallisena reliikkinä ja nebayhteisön nykyajan hulluuden esimerkkinä. Indietalkoina tehty konversio on tehty C64:n lisäksi myös sitä tehokkaammalle C128:lle ja nuhaisemmalle Plus/4:lle.

Pentagramin protagonisti Sabreman on muuten eräs ensimmäisistä, ellei aivan ensimmäinen kokonaisessa pelisarjassa seikkaillut videopelisankari.

Pelin voi ladata ilmaiseksi osoitteesta www.csdb.dk/release/?id=157418.

Kehittäjä: Rod & Emu (Ultimate Play the Game)
Julkaisija: Rod & Emu
Vuosi: 2017 (1986)
Alustat: Commodore 64, alkujaan ZX Spectrum, MSX



LUFTRAUSERZ

Demaket ovat uudemman aikakauden pelejä, joita tehdään joko oikeasti vanhoille laitteille tai vaihtoehtoisesti nykykoneille muodossa, jossa ne olisivat voineet olla vuosikymmeniä aikaisemmin. Hollantilainen **Paul Koller** on suoranainen demake-mestari, minkä todistaa hänen tekemänsä kasibittiversio Vlambeer-indiestudion PC:lle ja nykykonsoleille julkaisemasta *Luftrausersista*.

Luftrauserz ei näytä kovin ihmeelliseltä, mutta uskokaa pois, pinnan alla kuplii. Pelin tekniikka on liki äimistyttävää, ja 50 FPS:n päivitysnopeus sulavan pelattavuuden kera luo ihastuttavan rempseän räiskintäpelin. Huiman pitkä ja laaja peli on tiukkaa lentoräiskintää, pelattavaksi löytyy laivuekaupalla kustomoitavia lentokoneita ja toiminta etenee jatkuvasti uusiutuvien haasteiden kautta. Mättö on kuusnelosteluksi harvinaisen vauhdikasta ja koukuttavaa.

Vaikka kuvat ovat luokkaa 1983, niin pelattavuus ja vauhti ovat täyttä tätä vuosikymmentä. Koller osaa tehdä melkoista koodimagiaa, ja myös gamepad-ohjauksen istuttaminen kuusnelosen sauvaan ja yhteen nappiin on onnistunut luontevasti.

Pelin voi ostaa diginä tai moduulina osoitteesta rgcddev.itch.io/luftrauserz tai www.rgcd.bigcartel.com.

Kehittäjä: Paul Koller (Vlambeer)
Julkaisija: RGCD Publishing (Devolver Digital)
Vuosi: 2017 (2014)
Alustat: C64, alkup. PC, Mac, Linux, PS3, PSV ja Android.

VIELÄKÖ MAISTUU?

BRUCE LEE

Yksi varhaisen lapsuuteni rakkaimmista pelikokemuksista oli vuonna 1984 julkaistu *Bruce Lee*. Yksinkertaisessa tasohyppelyä ja tappelua yhdistäneessä pelissä oli vinhaa tenhoa, vaikka kokemus oli aika lyhyt ja yksinkertainen.

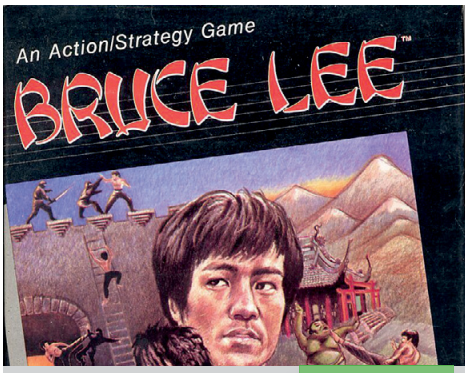
TV:stä tuttu taistelulajien taitaja hyppii tiensä läpi 20 ruudun keräten etenemisen mahdollistavia lyhtyjä ja väistellen samalla ninjaa ja The Green Yamo -nimestä vihreää sumopainijaa. Ikäänsä nähden *Bruce Leen* pelituntuma osoittautui C64:llä tänään koestettuna kohtuullisen sulavaksi. Hengissä pysyminen vaatii usein pikselintarkkaa suorittamista, mutta onneksi pikselit eivät ole järin pieniä.

Varsin hyviä arvosteluita keränneen teoksen pelaaminen on yhä mukavaa, joskin pelisuunnittelun raakuus lyö välillä näpeille. Vaikka sankarilla onkin käytettävissään nippu elämiä, ei tallentaminen ole mahdollista. Kun vaikeustaso kasvaa merkittävästi loppua kohden, tulevat alkupään maisemat vähän turhankin tutuiksi. Toisaalta näin lyhyessä pelissä ratkaisu on perin ymmärrettävä.

Kaksinpelimahdollisuus tuo seikkailuun oman mausteensa. Toinen pelaaja ohjaakin nyt Yamo-sumopainijaa tehtävänään lyödä kapuloita sankarin rattaisiin. Muistikuvat yli 30 vuoden takaisista pelisessioista pikkuveljen kanssa kertovat, että homma tapasi mennä alusta saakka pelleilyksi hyvällä tavalla.

Vaikkei *Bruce Lee* nousekaan suurten klassikoiden joukkoon, edustaa se silti aikakautensa tarjonnan laadukkaampaa laitaa. Modernimpaa otetta kaipaaville löytyy pelistä myös graafisesti kaunistettu uusioversio.

Juho Anttila



Kehittäjä: Datasoft
Julkaisija: Datasoft
Vuosi: 1984
Alustat: C64, Atari, MSX, ZX Spectrum, PC (DOS), Apple II ja muita

GAUNTLET

Taipaleensa kolikkopelinä aloittanut *Gauntlet* tuo mieleen roguelike-tyyppiset pelit, vaikka sen kenttiä ei luodakaan proseduraalisesti. Ylhäältä kuvattu matka käy läpi loputtomien vihollislaumojen yhä syvemmälle luolaston uumeniin.

Gauntletin varsinainen juttu on yhteistyöpeli. Kolikkopelissä samaan seikkailuun mahtui kerrallaan jopa neljä pelaajaa, kun tietokoneella on tyytyminen kahteen. Hahmon saa valita sotilaan, velhon, valkyrian ja haltian väliltä. Valinta ei ole pelkästään kosmeettinen, sillä jokaisella hahmolla on omat vahvuutensa.

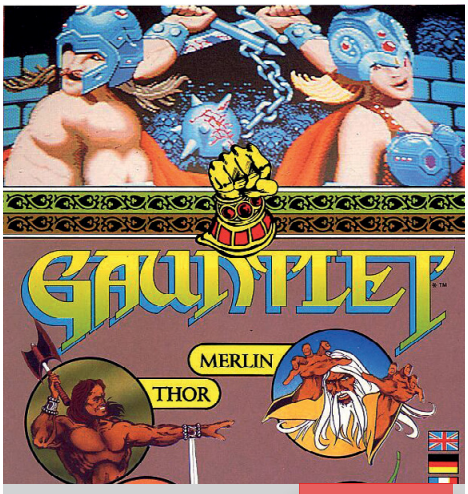
Tutkittavat luolastot on täytetty lukemattomilla vihollisia syytävillä generaattoreilla, avaimilla, aarteilla, suljetuilla ovilla, taikajuomilla ja teleporteilla. Äkkikuolemaa ei tarjota, vaan sen sijaan alati päälle vyöryvät vihollislaumat nakertavat varsin anteliasta kestopistevarastoa pienemmäksi vähän kerrallaan.

Yksin pelaaminen ei ehkä tunnu enää aivan niin riemastuttavalta kuin 30 vuotta sitten. Yksittäinen pelikerta kestää liian pitkään silloinkin, kun suoritus on huono. Seikkailu tuntuu grindaamiselta. Kaipasin rinnalle kaveria, jonka kanssa kokemus onkin epäilemättä kertaluokkaa viihdyttävämpi.

Gauntlet on klassikkoasemansa ansainnut, vaikka nykypäivän näkökulmasta toteutus käy aika pian tylsäksi ja itseään toistavaksi. Pelattavaa, joskin itseään toistavaa sellaista riittää kymmeniksi tunneiksi eikä tekninen toteutuskaan ole hassumpi, vaikka pelin ulkonäkö on karu. Tuskin palaan enää *Gauntletin* pariin, ainakaan kotimikromuodossa, mutta teoksen perintö on taas helpompi tunnistaa modernimpia toimintaroolipelejä tahkotessa.

Toim. huom. Kolmen tai neljän pelaajan porukalla alkuperäinen arcade-versio sitten taas… Oh jeah ja peukku pystyyn!

Juho Anttila



Kehittäjä: Atari Games
Julkaisija: Atari Games
Vuosi: 1985
Alustat: C64, Amstrad CPC, Atari ST, Apple II, MSX, NES, PC (DOS) ja muita

HALF-LIFE

PELAAMISEN AJANLASKUN UUSI ALKU

Tekstit: Miikka Lehtonen

Ei liene turhan rohkeaa tai kärjistettyä väittää, että Valven vuonna 1998 julkaisema Half-Life edustaa niin suurta vallankumousta FPS-pelien historiassa, että koko historian voisi jakaa aikaan ennen Half-Lifen julkaisua, ja sen jälkeen. Todellinen Jeesus-peli, siis. Nyt kun Half-Life on täyttänyt kunnioitettavat 20 vuotta, on ehkä aika muistella hieman sen historiaa ja merkitystä.

En toki yritä väittää, että *Half-Life* olisi ollut se ensimmäinen FPS-peli, joka sisälsi tarinaa, mutta se antoi tarinalle ja pelaajan kokemukselle prioriteetin aivan eri tavalla kuin aiemmat pelit. Esikoispelinään *Half-Lifeä* kehittänyt Valve halusi alusta saakka kehittää räiskintäpelin, joka tulisi pelottelemaan pelaajaa samalla tavalla kuin legendaarinen *Doom* aikanaan. Tiimi toivoi, että peli pystyisi tuottamaan pelkoa ja ahdistusta pelaajan ollessa eristyksissä kauhujen keskellä, vähän samaan tapaan kuin esikuvana toiminut **Stephen Kingin** *The Mist*.

Kuten ensikertalaisilta voi olettaa, *Half-Lifen* kehitys ei mennyt aivan nappiin. Alkujaan marraskuulle 1997 tähdätty peli osoittautui syksyllä 1997 pannukakuksi. Se sisälsi kyllä hauskoja ideoita vihollisten, aseiden ja yksittäisten elementtien muodossa, mutta kokonaisuus ei toiminut. Sitä ei ollut hauska pelata. Niinpä kehitystiimi otti aika raflaavan askeleen ja pisti koko pelin lihoiksi.

Pieni tiimi kehitti nopeasti prototyyppikentän, joka sisälsi maistiaisia kaikista peliin suunnitelluista elementeistä ja ideoista. Näin syntynyt hiekkalaatikko oli niin tiivis, että sitä oli helppo kehitellä ja tuunailla nopeasti. Muun Valven pelaillessa kenttää ja hehkuttaessa sen toimivuutta kehittäjät yrittivät keksiä, miksi se toimi niin hyvin, kun muu *Half-Life* ei viihdyttänyt.

Lopulta palautteesta tislattiin esiin kolme keskeistä teemaa, jotka jokainen valmista peliä pelannut varmasti tunnistaa myös lopullisesta tuotteesta.

Demokenttä sisälsi tapahtumia, jotka oli skriptattu alkamaan vasta, kun pelaaja saapui paikalle. Lisäksi kaikista pelaajan toimista jaettiin jotain näkyvää palautetta, vaikka kyseessä olisi ollut niinkin pieni yksityiskohta kuin aseen ampuminen seinää päin ja siitä jäänyt luodinreikä. Näin pelaajalle tuli jatkuvasti vahva tunne siitä, kuin hän seikkailisi elävässä ja toimivassa maailmassa. Lisäksi demo oli reilu: toisin kuin moni muu ajan peli, se ei pyrkinyt tappamaan pelaajaa yllättävillä ja halvoilla kikoilla, vaan varoitti vaaroista ennakkoon. Näin myös se tähtäimessä ollut ahdistava tunnelma toimi, sillä pelaajat etenivät kentissä hitaasti etsien katonrajasta ja sokeista pisteistä merkkejä siitä, että edessä vaani vaara.

Näiden periaatteiden avulla peliä lähti kehittämään pieni kuuden henkilön suunnittelijatiimi, joka istui kuuden kuukauden ajan joka päivä kuusituntisissa, intensiivisissä suunnittelupalavereissa. Tämä sisäpiiri vastasi lopulta koko pelisuunnittelusta ja sen jäsenet vaihtuivat sitä mukaa kun joku joutui burnoutin vuoksi jäämään tauolle. Ei siis mikään varsinainen oppikirjaesimerkki modernista projektijohtamisesta, mutta tulokset olivat silti ehkä vaivan arvoisia.

Ilmestyttyään *Half-Life* putsasi palkintopöydät ja nosti Valven miltei yhdessä yössä pelimaailman rokkistarojen joukkoon. Sekä pelaajilta että toimittajilta uhkasivat ylisanat loppua kesken kaikkien kehuessa kilpaa pelin ennennäkemättömän kiehtovaa ja immersiivistä tarinaa ja maailmaa. Räiskintäpelien maailma muuttui kuin kertalaakista ja tyypillinen räiskintäpeli vuodesta 1998 eteenpäin ei ollut enää *Quaken* tai *Doomin*, vaan *Half-Lifen* kopio.

Hitaampi tempo

Suurin osa vuoden 1998 räiskintäpeleistä pyrki olemaan hirmuisen nopeatempoista sinkohippaa. *Half-Life* hidasti tahtia huomattavasti. Säntäilemällä ei päässyt kuin hengestään, ja aseetkin olivat realistisen tehokkaita.

Pelaaja osana maailmaa

Half-Life painotti tarinaa ja tarinankerrontaa, sekä teki yhden todella ihmeellisen jutun: tarinaa ei kerrottu valmiiksi renderöidyissä videopätkissä, vaan osana normaalia pelikokemusta. Pelaaja tunsi todella olevansa tarinan sisällä!

Tekoäly

Half-Lifen aikana "hyvä tekoäly" tarkoitti, että vastustajat osasivat ampua nopeasti ja tarkasti. *Half-Life* määritteli termin uudelleen tarkoittamaan vihollisia, jotka käyttäytyivät ja reagoivat realistisesti, tuntuen Terminator-kopioiden sijaan inhimillisiltä.

HALF-LIFE (SOURCE)

Ollaan rehellisiä: 20 vuotta on pitkä aika mille tahansa pelille, ja *Half-Life* epäonnekseen sattui ilmestymään aikaan, jolloin pelit olivat siirtymässä 3D-grafiikkaan. 3D ei ole kestänyt ajan hampaan puraisua läheskään niin hyvin kuin parhaat 2D-pelit. Niinpä paluu Black Mesan tutkimuskeskukseen tarjoilee aluksi melkoisen shokin: tältäkö se *Half-Life* muka näytti?!

Myös pelattavuus on nykymakuun hieman turhan rajoittunutta ja yksinkertaista. Missään ei ole sinänsä mitään vikaa, mutta käytettävyys ja pelisuunnittelu ovat hieman liikkuneet viimeisten 20 vuoden aikana, ja monia tuoreempia ideoita ja parannuksia jää kyllä kaipaamaan.

Nykysilmin *Half-Life* ei enää tee vaikutusta. Sen aiemmin niin huikeat kohtaukset, kuten alun pitkä ratikka-ajelu Black Mesan tutkimuskeskuksen läpi, lähinnä muistuttavat siitä, miten hienoja ne olivat 20 vuotta sitten. Vaaditaan hyvin paljon hyvää tahtoa tai tahdonvoimaa, jotta suttuisten tekstuurien ja muiden ongelmien ohi pystyy katsomaan, jolloin voi ehkä vielä nähdä sen alkuperäisen teoksen loiston.

Kehittäjä: Valve
Julkaisija: Valve
Vuosi: 2004 (1998)
Alustat: PC, Mac, Linux

OPPOSING FORCE JA BLUE SHIFT

Myöhemmin muun muassa *Borderlands*-peleillä loistanut Gearbox hioi aikanaan hampaitaan pelinkehityksen parissa kehittämällä Valvelle muutaman *Half-Lifen* lisälevyn. *Opposing Force* antaa pelaajan kokea Black Mesan tapahtumat erikoisjoukkojen sotilaan – alkuperäisessä pelissä Gordon Freemanin vihollisten – perspektiivistä.

Blue Shift taas asettaa pelaajan turvamiehen rooliin. Kumpikin peli pyrkii paikkaamaan aukkoja *Half-Lifen* tarinassa ja tarjoamaan faneille uusia perspektiivejä ja näkemyksiä tapahtumiin.

On kiinnostava nähdä, miten eri kehittäjät lähestyvät samaa universumia omista perspektiiveistään. Gearboxin kehittämien pakettien tarina on elokuvamaisempi kuin alkuperäisen pelin. Onko se sitten hyvä vai huono asia, sen saa jokainen itse päättää.

Molemmat lisälevyt ovat pelilliseltä sisällöltään hyvätasoisia ja aikanaan oikein viihdyttäviä, mutta ne kärsivät myös samoista ongelmista kuin alkuperäinen *Half-Life*: 20 vuoden takainen 3D-grafiikka vain näyttää nykysilmin niin karulta ja karkealta.

Kehittäjä: Gearbox Software
Julkaisija: Valve
Vuosi: 1999
Alustat: PC, Mac, Linux

BLACK MESA

Onneksi *Half-Lifen* nälkäisen kansan ei ole tyytyminen 20 vuoden takaisiin versioihin, sillä monen muun vanhan pelin tavoin myös *Half-Life* on remasteroitu uudelle ajalle. Faniporukan tekemä *Black Mesa* sai Valven siunauksen ja julkaistiin virallisesti Steamissa kaupallisena pelinä. Se ei ole sen enempää eikä vähempää kuin alkuperäinen *Half-Life* uudelleen tehtynä *Half-Life 2*:n pelimoottorilla.

Tuloksena on peli, joka tietenkin näyttää paljon paremmalta kuin edeltäjänsä. Koska koko peli on tehty uudelleen alusta saakka, kaikki esineet ja hahmomallit ovat paljon monimutkaisempia ja tarkempia kuin ennen.

Kumarruksena omille moditaustoilleen *Black Mesa* sisältää myös tuen Steam Workshopille, jonka kautta sen fanit ovat pystyneet tehtailemaan peliin omia parannuksiaan ja tuunauksiaan.

Kun paljon alkuperäistä parempi ulkoasu yhdistyy originaalin erinomaiseen sisältöön ja pieniin tuunauksiin, kyseessä on erinomaisen hyvä peli.

Kehittäjä:
Crowbar Collective
Julkaisija:
Crowbar Collective
Vuosi: 2012/2015
Alustat:PC, Linux

JAPANINURKKAUS KUINKA NOLOA?

Teksti: Mikko Heinonen

Sega Saturn oli maailmanlaajuisesti floppi, jonka heikko menestys ja markkinointiongelmat etenkin Yhdysvalloissa sinetöivät käytännössä myös seuraaja Dreamcastin kohtalon. Japanissa Saturn kuitenkin nousi kohtuullisen suosituksi ja sille julkaistiin yhtä sun toista, kuten niin sanottuja eroottisia pelejä.

Niin sanottuja siksi, että tällaisen pelin perusresepti oli tarjota suttuisia videopätkiä, joissa sinällään kauniit japanittaret elehtivät kovin väkinäisesti kameran edessä. Tämä ei vastannut kovin monen käsitystä erotiikasta tuolloin, vielä harvemman nyt.

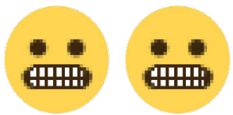
Siksi olenkin alla käyttänyt perinteisen tähtiarvostelun sijaan vaivaannuttavuusasteikkoa. Se kertoo kätevästi, miten likainen olo pelin pelaamisesta tulee vuonna 2018.

WANGAN DEAD HEAT

JVC/Pack-In-Video, 1995

Joukon ainoa tuote, jota voi hyvällä omallatunnolla kutsua peliksi. Genkin kehittämään ajopeliin on ympätty mukaan ”kartturit” eli joukko kauniita naisia, jotka voi ottaa repsikan paikalle istumaan. Jos voittaa kisan, saa ihastella kartturiaan enemmänkin, jos taas ei, tyttö haukkuu kuskin ja poistuu kyydistä. Pelistä on myös PAL-versio nimeltä *Highway 2000*, jossa palkintovideot on korvattu staattisilla kuvilla satunnaisista bikinitytöistä.

Peli on autopeliksi muuten hyvin keskinkertainen, mutta huomattavan vaikea. Edes aiemmin autopelejä pelannut ei todennäköisesti onnistu voittamaan ensimmäistäkään kisaa kuin tuskallisen väännön jälkeen. Näin ainoiksi videopätkiksi jäävät ne, joissa eri tytöt nousevat pois autosta. Pelilevyn tiedostoja kaivelemallakaan sisällöstä ei paljastu mitään järin tuhmaa. Koska mitään ei näe, jää varsinainen vaivaantuminenkin vähäiseksi.

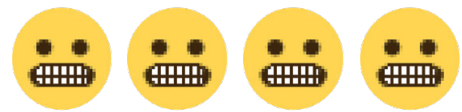


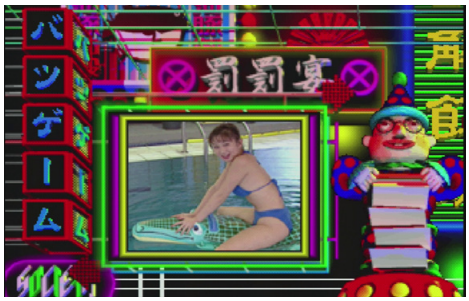
OHSAMA GAME!

Societa daikanyama, 1998

Ohsama Game on kokoelma enemmän tai vähemmän sekavia minipelejä, joista osa on erittäin vaikeita, osa käytännössä täysin tuuriin perustuvia. Motivaationa pelaamiselle on valikoima tyttöjä, joista on mahdollista nähdä videoita menestymällä pelissä. Luonnollisestikaan alipelit eivät liity mitenkään varsinaiseen pelin sisältöön.

Pelin ikäraja Japanissa on 18, mutta vaatteet pysyvät päällä. Rohkeinta kuvamateriaalia edustavat videot uima-altaalta. Se onkin hyvä, sillä helpolla laskutoimituksella voi todeta, että **Saori Nara**, esiintyjistä nuorin, on ollut kuvauksissa 12-vuotias. Tämän tajuaminen nostaa vaivaannuttavuusastetta huomattavasti.





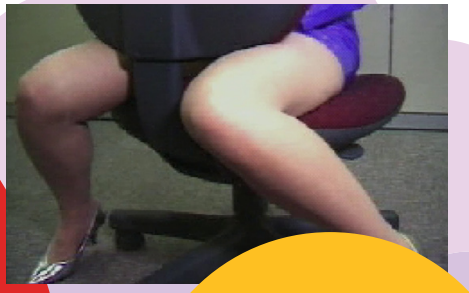
SHUTSUDO! MINISUKA POLICE

Sadasoft/CIA, 1997

Japanilaista tv-tuotantoa enemmän seurannutta tuskin edes yllättää, että *Minihamepoliisit* pyörivät siellä myöhäisillassa vuosikaudet. Liikennerikkomuksia ratkovat kaunottaret minihameissaan saivat Saturnille jopa oman lisenssipelinsä.

Pelin pääasiallinen sisältö on, yllätys yllätys, minipelejä. Tällä kertaa on nähty jopa sen verran vaivaa, että ne liittyvät jollain tapaa aiheeseen: pelaajan pitää muun muassa heiluttaa lowrider-autoa niin, että kyydissä istuvan minihamepoliisin pikkuhousut vilkkuvat. Tämä on jopa osittain ihan hassua.

Vaivaannuttavuus nousee kuitenkin uudelle tasolle, kun päästään ”palkintovideoiden” pariin. Vaikka juuri mitään ei näytetä, noin 100 jenin budjetilla tehdyt videot onnistuvat esineellistämään kohteensa pelkiksi lihanpaloiksi, joilla on sukkahousut ja minihame. Epäilen ohjaajan olevan juuri se tyyppi, joka lähetti aina television tekstarichattiin pyyntöjä, että voisiko juontaja näyttää jalkapohjansa.



THE YAKYUUKEN SPECIAL

Societa, 1995

Tästä pelistä on kirjoitettu ja tehty videoita jo aiemmin ja se on saavuttanut melko kyseenalaisen maineen – kerrankin täysin aiheesta. *Yakyuuken Specialiin* nimittäin tiivistyy koko ysäri-Japanin setämäinen tirkistelykulttuuri.

Ideana on pelata eri naisia vastaan kivi-paperi-sakset-peliä. Ja siinä todellakin kaikki. Pelaajalla on viisi elämää, naisilla viisi riisuttavaa vaatetta. Kyseessä on täysin tuuriin perustuva tuotos, jota saa tahkota kymmeniä kertoja ennen ensimmäisenkään ihonkaistaleen vilahtamista. Kiihottumismielessä tätä ei siis kannata hankkia. Eroottista virettä ehkäisee tehokkaasti myös typerä tanssi, jonka vastustaja esittää ennen jokaista ”erää” kummallisen robottikoiran haukunnalta kuulostavan musiikin tahtiin.

Vastustaja voi hävitä kaikki vaatteensa, mutta ilmeisesti Segan moraalipoliisit ovat iskeneet alushousujen kohdalla, joten ne riisutaan kovin kainosti. Pelin luonteen vuoksi tosin harva pelaaja näkee koskaan tätä kohtausta.

Niin, ja yksi vastustajista näyttää taas alaikäiseltä, mutta ilmeisesti ei onneksi ole sitä. Äärimmäistä cringeä kaikin puolin.

MANUN KUMMAT VEKOTTIMET

Teksti ja kuvat: Manu Pärssinen

Suomalaisten suosituimpia keräilykohteita ovat varmasti Nintendon NES ja Commodore 64, mutta maailman eri kolkilla on julkaistu monenmoisia laitteita, joista monella ei ole aavistustakaan. Pelikonepeijoonien Manu kaiveli komeroitaan ja tällä kertaa sieltä löytyi kummallisuuksia niin kotimaasta kuin kaukomailtakin.

DAEWOO ZEMMIX CPC-51R

MSX-tietokonestandardi oli varsin suosittu Suomessakin, erityisesti Spectravideon, Philipsin ja Sonyn laitteet. Pelikonsolipuolelle standardissa eksyttiin Etelä-Koreassa, jossa Daewoo valmisti useita erilaisia malleja Zemmix-nimistä, MSX-yhteensopivaa pelikonsolia. Kyseessä oli siis samankaltainen idea kuin Commodore 64 GS tai Atari XEGS – tietokone myytiin pelikonsolina ilman näppäimistöä. Etelä-Koreassa oli tuolloin, vuosina 1985–1995, myös monia pelijulkaisijoita jotka tekivät konsolille pelejä.

Omasta kokoelmastani löytyy malli CPC-51R, joka tunnetaan myös nimellä Zemmix V. Se on MSX 1 -yhteensopiva virtaviivainen laite, jonka design voisi olla hyvinkin scifi-elokuvasta. R tarkoittaa punaista väritystä, sillä jotakuinkin kaikkia Zemmix-malleja tehtiin monella eri väriyhdistelmällä. Parempi malli CPC-61 (eli Zemmix Super V) oli yhteensopiva MSX 2 -standardin kanssa, eivätkä korealaiset luovuttaneet vielä senkään jälkeen. Viimeiseksi Zemmix-malliksi jäi takaspoilerilla varustettua hopeista lentävää lautasta muistuttava CPG-120, eli Zemmix Turbo, joka edusti MSX 2+ -standardia. Vielä kummallisempi laite on Daewoo KOBO. Se oli lapsille suunnattu, opetusohjelmilla ja erikoisohjaimella varustettu MSX 2.

Zemmixien kanssa pystyy käyttämään ainoastaan pelimoduuleita, mutta sekä Japanin, Euroopan että Korean julkaisut kelpaavat. Zemmixille julkaisseita korealaisia pelifirmoja/piraattijulkaisijoita olivat muun muassa Clover, Prosoft, Topia ja Zemina. Levyasemaa laite ei tunnista, vaikka sen samaan moduuliporttiin pystyykin kytkemään, mutta joissakin malleissa oli bonuksena näppäimistöliitin. Muutama vuosi sitten Zemmix-nimi herätettiin yllättäen eloon, kun retronälkäisille valmistettiin muutama pieni ja kallis erä Zemmix Neo -konsolia. Uusiokonsolit perustuivat One Chip MSX -piiriin.

Peijoonimuisto: Uutisryhmän kautta kimppatilauksena vuosituhannen vaiheessa hankittu laite jäi Etelä-Korean tulliin pitkäksi aikaa, koska paketin päällä lukenut MSX aiheutti sekaannuksen ilmeisesti MS-X-ohjuksen osiin.

SALORA MANAGER LAAJENNUSYKSIKKÖ #1

Salora Manager oli Salossa toimineelle elektroniikkayritykselle tehty oma versio hongkongilaisesta VTech Laser 2001 -kotitietokoneesta. Sitä kaupattiin Suomessa koteihin niin sanotun mikrokuumeen aikaan 1980-luvun alkupuolella. Samoilla sisuksilla on tehty muun muassa Creativision-pelikonsoli.

Jo aivan Pelikonepeijoonien alkuaikoina kuulimme huhuja laitteesta, jolla sai pelattua Managerilla ”paremman näköisiä pelejä”. Sellaista ei ollut virallisesti missään, mutta vähitellen vihjeitä alkoi kertyä: Managerin manuaalissa mainitaan Atari sekä CBS, ja lisäksi siinä on kuva salaperäisestä laitteesta, jossa oli pari numeronäppäimistöä ja paikka pelimoduulille. VTechin Laser 2001:tä markkinoitiin joissain yhteyksissä myös Atari-yhteensopivana ja Creativisioniin liittyen netistä löytyi huhuja sekä prototyyppikuva Colecovision-laajennuksesta.

Sitten sellainen löytyi. Keräilijätuttavamme löysi yhden muistaakseni kirpputorilta, lahjoitti sen meille tutkittavaksi ja kymmenen vuotta myöhemmin löysimme vielä itse toisen – myyntipaketissaan, ohjeineen päivineen. Laite kytketään kiinni Saloran takaa löytyvään laajennusporttiin ja sillä pystyy kuin pystyykin pelaamaan Colecovisionin pelejä Saloran kautta. Käytännössä kotitietokone toimii vain kuvan ja äänen välittäjänä televisioon. Hienointa on, että laajennusyksikkökin on väritetty Salora Managerin koteloon sointuvaksi.

Taustat Laajennusyksikön olemassaololle ovat hieman hämärän peitossa, sillä keskustellessamme asiasta vanhojen saloralaisten kanssa ei juuri kellään tuntunut olevan varmaa tietoa. Ehkä joku Saloralla tilasi niitä koe-erän, ehkä VTech lähetti sellaisen Suomeen kysymättä. Ehkä ne olivat myynnissä Salon elektroniikkaliikkeessä jonkin aikaa, ehkä ne vain lahjoitettiin halukkaille. Joka tapauksessa laitteen valmistus ja paketointi hoidettiin kokonaan Hongkongissa, ilman suomalaisten osallisuutta.

Vaikka ohjekirjan kuvitus muuta väittää, Atari-pelejä Laajennusyksiköllä ei pysty pelaamaan. Liitintä, johon Colecon valmistama Atari-adapteri liitettäisiin, ei ole millään tavalla yhdistetty sen piirilevyyn. Muutenkin meille päätyneet laitteet ovat mitä ilmeisimmin käsin koottuja, eivät sarjatuotantoa.

Peijoonimuisto: Täydellisessä laatikossaan oleva yksilön ostin osana isompaa Salora-kasaa, josta mielestäni maksoin enemmän kuin olisin halunnut. Noutamani muovipussit lojuivatkin pari päivää autoni tavaratilassa, kunnes ne sieltä purin ja huomasin, mitä olin löytänyt: toisen tiedossa olevista Managerin laajennusyksiköistä, jotakuinkin uuden veroisena!

näyttääkö laitetilasi tältä?

Retro on kivaa, mutta palvelinraudan on syytä olla tuoretta!

Huawei FusionServer 1288H V5

Huawei OceanStor 2200V3

1GB / 10GB iSCSI, FC, FCoE
Max. 300 levyä

Huawei OceanStor 2600V3

Max. 8 controlleria
Max. 500 levyä

Huawei FusionServer 2288H V5

2.5" tai 3.5" levyillä olevat runkovaihtoehdot
1-2 x Intel Xeon -suorittimet
24 muistipaikkaa, max. 3TB
Vikasietoiset virtalähteet
Etähallintaominaisuudet vakiona

HUAWEI

Huawei OceanStor Dorado V3

All Flash -teknologia
4 miljoonaa IOPS, 500µs latenssi
Huawei OceanStor Dorado V3 3:1 pakkaustakuu
Huawei toimittaa lisää levyä jos lupaus ei täyty

Huawei FusionServer 5288 V3

Huawein FusionServer 5288 V3 tarjoaa loistavan alustan varmistuksia varten. Huawei FusionServer 5288 V3 on 4U-korkuinen räkkipalvelin johon saadaan maksimissaan 40kpl isoja 3.5" SAS/SATA-levyjä. Palvelin käyttää Intelin E5-26xxv4 sarjan suorittimia sekä siinä tulee vakiona täydet etähallintaominaisuudet. Massiivinen levytila tarjoaa yksinkertaisen ja kustannustehokkaan varmistusalustan.

Modernisoi palvelinympäristösi tämän päivän vaatimustasolle!
Ota yhteyttä: myynti@capnova.fi, 020 759 7541
www.capnova.fi

Capnova

ISSN 2489-7817
9 772489 781008

SEURAAVAKIN NUMERO ON RÄJÄHTÄVÄÄ RETROA!
HANKI OMASI OSOITTEESTA RETROREWIND.FI