

Commodore Amiga: **THE SETTLERS** ja **LASERDISCIT**

Pelit heräävät henkiin **FANIE** **PÄIVITYKSILLÄ**

RETRO REWIND

2-2018 RETROPELAAJAN TIETOPAKETTI



20 vuotta ihanuutta
SEGA DREAMCAST

PARAPPA

– RÄPPIKOIRISTA
RAKKAIN



MÄTKINNÄT
ALELAARIEN KÄTKÖISTÄ

PARHAAT PELIT
DUKEN MOOTTORILLA



FM TOWNS
harvojen
herkku



ATARI 2600
konsolien
kulmakivi



NIGHTSHADE

HUGO

BATTLETECH

ANALOGUE NT



NUMERO 2 / 2018

Päätoimittaja

Jukka O. Kauppinen

Toimitus

Mikko Heinonen

Jukka O. Kauppinen

Manu Pärssinen

retro@retrorewind.fi

Avustajat

Juho Anttila

Miika Auvinen

Nanne Kukkura

Miikka Lehtonen

Heikki Mustonen

Aleksi Vaittinen

Taitto, AD, kuvankäsittely

Manu Pärssinen

Julkaisija

Alasin Media Oy

1932899-7

Painopaikka

Hämeen Kirjapaino Oy

Tampere

ISSN 2489-7817

NYT ON RETROO!

Viimeistään PlayStation Classicin julkaisu sen sementoi – ysäri on nyt virallisesti retropelaamista siinä missä kasariakin. Samalla kävi selväksi, että jo vuosia kohonneelle retrokuumeelle ei vain näy loppua, päinvastoin. Jatkuvasti nähdään uusia peli- ja laitejulkistuksia, jotka näppäilevät nostalgian kieliä ja käyvät myös kaupaksi. NES Classic mini -hysteriaa tuskin enää koetaan, mutta se viimeistään herätti muutkin valmistajat kaivelemaan menneitä hittejä uusiksi esille. Saturn ja Dreamcast minejä odotellessa...

Aiheista ei siis ollut pulaa tähänkään numeroon; pikemminkin jouduimme miettimään, mitkä remasteroinnit, tasavuodet ja miniversiot huomioisimme tällä kertaa lehden sivuilla. Pyrimme myös ottamaan huomioon ykkösnumeroista saamaamme palautetta – parantaminen tosin oli aika haastavaa, sillä noin 95 % palautteesta oli käytännössä pelkkää hehikutusta. Teimme siis ehkä jotain viimeksi oikein, joten luvassa on tälläkin kertaa sopivan sekalainen paketti kaikenlaista retropeliasiaa.

Nyt on kulunut vuosi siitä, kun käynnistimme Retro Rewindin joukkorahoituksen Mesenaatissa, ja tämä lehti on viimeinen, jonka joukkorahoittajat saavat ennakkopanostuksellaan. Olemme haastavan tehtävän edessä, sillä nyt meidän pitäisi säilyttää kaikki tämänvuotiset tilaajat, jotta lehteä voidaan tehdä uusikin vuosikerta. Jos olet pitänyt lehdestä ja haluaisit sille jatkoa, käy klikuttelemassa vuoden 2019 tilaus osoitteesta retrorewind.fi/kauppa. Hinta on 25 euroa ja pysyy samana riippumatta siitä, tuleeko ensi vuonna 2, 3 vai 4 Retro Rewind -numeroa. Kuten joukkorahoituksessakin, lehtien määrä riippuu tilaajamäärästä.

Kakkosnumeron viimeistely oli jälleen aikamoinen rutistus, ja me kaikki kolme olemme istuneet tiiviisti ruudun äärellä viimeiset kolmen viikkoa kirjoittaen juttuja, tehden kielenhuoltoa, taittaen, etsien kuvitusta ja jahdaten painovirheitä. Tuntuu hyvältä kirjoittaa tätä pääkirjoitusta nyt virallisesti lehden viimeisenä asiana: kaikki muu on jo taittoputkessa. Mutta samalla tämä raskas työ on ollut unelmien täyttymystä – kiitos teidän, olemme saaneet tehdä huippuporukalla juuri sellaista lehteä, jota itsekkin haluaisimme lukea. Toivotavasti tapaamme näissä merkeissä myös ensi vuonna!

Mikko Heinonen



Kuvassa minä (taustalla), veljeni ja uudenkarhea Amiga 500 vuonna 1988. Amiga-juttua sivulta 39 alkaen.



Retrokuulumisia – PELIMUSAA ja MINIKONSOLEITA

ATARI 2600 40 vuotta

Arvostelussa parasta ATARIA

TAPPELUPELIEN keräilyerät

Kolumni – PELIMUSIKANTTI MUISTEE

Duke ja muut parhaat BUILD-PELIT

BATTLETECH on yhä voimissaan

Arvostelussa MINIT, ROBBIE ja NOGALIOUS

Kolumni – DREAMCAST, rakastettuni

Arvostelussa SHENMUE 1+2 HD

Arvostelussa SEGA MEGADRIVE CLASSICS ja SUPER BOMBERMAN R

Unohdetut pelit heräävät henkiin FANIPÄIVITYKSILLÄ

FM TOWNS – tää on nasta kaupunki!

Keräilijöiden kermää – Retropelikansan SUPER-PAOLO

Vieläkö maistuu? NEMESIS THE WARLOCK ja BEACH-HEAD

THE SETTLERS – 20 vuotta kylänraitilla

Arvostelussa LASER-AMIGAT ja WORTHY

Poimintoja pelimuseosta: HUGOn taru

Vieläkö maistuu? TETRIS ja neljä muuta NES-KLASSIKKOA

Tuoretta C64:ää – GALENCIA ja GUNFRIGHT

Vieläkö maistuu? COBRA TRIANGLE, FFI ja GUN.SMOKE

KEVTRIS – Kotiohjelmiojasta luksuskonsoliteknikoksi

Kolumni – Arr, MERIROSVOMUISTELMIA

Vieläkö maistuu? PITSTOP II ja RDS

Arvostelussa RETURN OF THE TENTACLE

Arvostelussa HUNTER'S MOON

NIGHTSHADE – osoita ja klikkaa NESillä

Sipulimiehiä ja RÄPPÄÄVÄ KOIRA

Manun kummat vekottimet – TELSTAR ARCADE ja SUPERCHARGER

04
06
09
10
12
14
18
23
24
26
27
28
30
36
38
39
41
42
44
46
47
48
50
52
54
55
56
58
61





ROPPAKAUPALLA UUSVANHAA PELMUSIIKKIA

Retromman musiikin ystävien kelpaa, sillä Retro Rewindin uusimman numeron valmistumisen aikana on julkaistu ja julkaistettu koko liuta uutta, vanhaa ja uusvanhaa pelimusiikkia

Legendaarinen **Matt Gray** on säveltänyt pelimusiikkia usealla vuosikymmenellä ja on taatusti tuttu kaveri myös suomalaisten kuusnelospelaajien korville. Gray loitsi SID-soundit muun muassa suomalaisen **Stavros Fasoulasin** *Quedexiin*, ja herran suuriksi kasariklassikoiksi nousivat erityisesti *Drillerin*, *Last Ninja 2:n* ja *Dominatorin* soundtrackit. Joukkorahoitusremasterointien aikakauden saavuttua säveltäjämestari pisti vanhat biisinsä uusiksi ja julkaisi pari vuotta sitten upean *Reformation*-albumin. Se alkoi *The Last Ninja 2* -pelin soundtrackin täysimittaisena uudelleensovitusprojektina, mutta joukkorahoitus nettosi niin rajusti, että *Reformationin* laajin versio käsittää viisi CD:tä ja digibonukset.

Grayn omien hittien remasterointien lisäksi *Reformationilta* löytyy huikeita sovituksia muun muassa **Rob Hubbardin** ja **Martin Galwayn** kovimmista biiseistä, *Green Beretistä* *Mega Apocalypseen*. Albumi sisältää yli 20 kovaa uutta tulkintaa muun muassa **Chris Huelsbeckiltä**, Rob Hubbardiilta, **Ben Daglishilta** ja Martin Galwaylta. Kyllä, *Commando* mainittu. Ei voisi pieni SID-fani juuri enempää toivoa... paitsi *Reformation 2*:ta, joka lienee valmistumassa lehden julkaisuhetkillä ja *Reformation 3*:a, josta ilmoitettiin juuri ennen lehden painoon menoa.



Huelsbeckista puheen olleen... Viime vuonna Suomessa vierailleen saksalaissyntyisen mestarimuusikon rakastetuimmasta teossarjasta, *Turrican*-peliin soundtrackeista, on tehty yksi jos toinenkin albumi. Neljän CD:n mittainen *Turrican Soundtrack Anthology* on upea remasterointipakkaus hurjista Amiga-biiseistä, kun taas *Turrican II The Orchestral Album* ja *Turrican - Orchestral Selections* veivät Turrikaanit aidon orkesterin soitettaviksi. Jälkimmäinen saapuu fyysisessä muodossa tilaajille loppuvuodesta. Huelsbeck on myös palannut takaisin Amigalle ja työstään parhaillaan alkuperäisellä TFMX-sävellystyökalullaan aitoa Amiga-musiikkia kuvitteelliseen *Turrican 4* -peliin. Kyllä, *Turrican 4*:n soundtrack, Amigalla sävellettyä ja soitettuna.

Vuoden rajuimman retroalbumin kunnia menee kuitenkin **Marcel Donnen** *Project Sidologie: Revolutions* -tuplalle, etenkin sen vinyyliversiolle. Mielettömän Rob Hubbard Goes Giger -kannen alla piilee kaksi fantastista LP:tä, joille on sovitettu klassisia C64-kappaleita **Jean-Michel Jarren** ja **Van-gelisin** tyyliin koko levypuolen mittaisiksi, yhtenäisiksi miksausiksi. Kappaleiden pohja löytyy aiemmasta joukkorahoitetusta *Project Sidologie* -albumista, mutta *Revolutionsilla* mittareita on väännetty vielä vähän lisää jännään suuntaan. Ei suotta katseidenkääntäjä!

Iso käsi viittaa myös maestro Hubbardin suuntaan, sillä joukkorahoituksella ponnistettu *Project Hubbard* tuo faneille massiivisen annoksen historiaa. Luvassa on sekä Hubbard-historiikki kirjana että kolme Hubbard-albumia: *Hubbard 80*, *Hubbard Archive* ja *Alt-SIDs*.

Valtaosan mainitusta albumeista voi tilata digimuodossa, CD:nä, vinyyleinä ja pahimmillaan kasetteina c64audio.com -verkkokaupasta. Reformationeista löytyy lisätietoja osoitteista soundcloud.com/mattgrayc64 ja facebook.com/MattGrayC64. Chris Huelsbeckin makupaloja ja tilattavaa löytyy osoitteista chrishuelsbeck.bandcamp.com ja www.turricansoundtrack.com.



VUODEN 2018 MINIKONSOLIBUUMI

Kehnojen Segaa ja Ataria pursunneiden tv-pelien aikakaudesta (huhu muuten kertoo, että AtGames olisi saanut Segalta kenkää) ollaan pääsemässä viimein ohi oikein kunnolla, sillä eri valmistajat ovat loikanneet minikonsolien kelkkaan ryminällä Nintendo hittien jälkeen. *Retro Rewind* ynnää vuoden 2018 minitarjontaa.

NEO-GEO MINI: Suomessa vähemmän tunnettu, mutta pienissä piireissä rakastettu SNK oli muinoin kova arcade-pelikoneiden ja kotikonsolien valmistaja. Firman Neo-Geo-kolikopelijärjestelmälle luotiin kasapäin todella upeita pelejä kansalaisten kolikkoverottajiksi. Arcade-tekniikkaa sovellettiin myös konsoleihin, jotka olivat todella tehokkaita vekottimia - mutta myös kalliita.

Nyt SNK palaa juurilleen kalastelemaan retrokansalaisia omalla minikonsolillaan, joka on NeoGeo MVS -pelihallikoneen pikkuversio. Koneessa on 3,5 tuuman näyttö, joten sitä voi pelata myös ilman televisiota mutta HDMI-ulostulo löytyy ison ruudun ystäville. Sisäistä akkua ei ole, mutta viraksi riittää tavallinen viiden voltin USB, joten pelit saa tien päälle virtapankin avulla. Kaksinpelitkin sujuvat, kun ostaa toisen ohjaimen. Koneen taktiset mitat ovat 135 x 108 x 162 mm ja painoa 600 grammaa. Veriryhmää ei kerrottu.

Neo-Geo on pelivalikoimaltaan pinkeä, sillä SNK profiloitui aikoinaan etenkin räiskintään ja turpasaunottamiseen. Pelivalikoimassa ei ole pelkkää tutuinta peruskauraa, vaan luvassa on muun muassa *Metal Slug*-, *King of Monsters*-, *Shock Troopers*-, *King of Fighters*- ja *Samurai Showdown*-sarjojen teoksia. Omalaatuinen valikoima onkin hyvä peruste mini-Neon harkinnalle, sillä näitä pelejä ei ole kierrätetty pilalle

edes retropiireissä. Ensimmäistä kertaa SNK-tarjontaan tutustuvalle onkin luvassa erikoinen peliseikkailu.

On tällä loka-marraskuun vaihteessa alkavalla elämysmatkalla tosin hintaa, sillä esimerkiksi Funstockretron ennakkotilaushinta briteistä on 149 euroa.

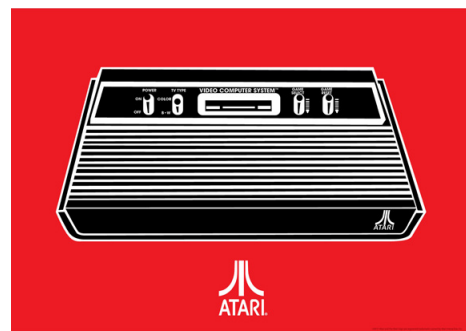
PLAYSTATION CLASSIC: PlayStation-pelurien toivioletki alkaa joulukuussa, kun Sony loikkaa retrokonsolien maailmaan. Minipleikkari on kiva pakkaus, sillä telkkariin HDMI:llä liitettävä pikkukonsoli sisältää kunnan peli-iltoittelulle tarpeelliset kaksi ohjainta. Se myös syö normaalia viiden voltin Micro-USB-virtaa.

Konsoli on noin puolet aidon yksös-Pleikkarin koosta ja se sisältää 20 peliä, mukaan lukien *Final Fantasy VII*, *Jumping Flash!*, *Ridge Racer Type 4*, *Tekken 3* ja *Wild Arms*.

Koneessa on sisäinen virtuaalinen muistikortti, jolle pelit tallentavat. Aitoa muistikorttipaikkaa ei ole, joten sori, et voi kierrättää vanhoja tallennuksiasi. Ohjainliittimet ovat USB:tä, joten aitoja ohjaimia ei voi käyttää, tosin luultavasti jokin iinapuoti tekaisee äkkiä sopivan adapterin. Tarkkasilmäinen huomaa myös, että ohjaimet ovat ensimmäisen PlayStationin ensimmäisten ohjainten kopioita - eli analogisauvoja ei ole. Erittäin retroa - arvostamme aitoutta.



ATARIA AINA VAIN: Atari 2600 -konsolin historiaa käsitellään on tässä lehdessä jo katavasti, mutta Atari ehti silti julkistaa lisää



uusia retrotuotteita. Atari Retro Handheld -käsikonsoli ja Atari Retro Plug and Play TV Joystick sisältävät molemmat 50 Atari 2600 -peliä. Lisäksi Atari 2600 USB Joystick tuo pelattavaa tietokoneille. USB-liitäntäisen vanhan ranteidentuhoajatikon voi lykätä kiinni koneeseen ja nauttia sitten sadasta Steam-palvelun kautta julkaistusta Atarin konsoli- ja pelihallipelistä.

Hieman tyylikkäämpiä Atari-minejä ovat Mini Arcade Cabinet -malliston pikkukabinetit. 30 cm korkeat, 1:6-mittakaavaan puusta ja metallista rakennetut minikolikopelit valmistetaan esikuvana olleen pelin ja kabinetin mukaisesti. Niissä on 3,5-tuumainen 4:3-näyttö, led-valaistut paneelit, kaiutin ja sisäinen akku. Videoulostuloja ei ole. Koneiden ytimessä pyörii alkuperäisen pelihallipelin ROM, eli kokemuksen pitäisi olla aito, vaikkakin miniatyyrinen.

Malliston ensimmäinen peli on *Centipede*, jota tietenkin ohjataan pikkuruisella trackball-ohjaimella.

Useimmat yllämainitut laitteet löytyvät helpoimmin brittiläisen Funstockretro.co.uk-retrokaupan valikoimista. PlayStationin Classic löytää takuulla tiensä myös suomalaisten markettien hyllyille.



Teksti: Jukka O. Kauppinen
Kuvat: Jukka O. Kauppinen, AtGames,
Wikimedia Commons/Evan-Amos,
Mobygames



40 VUOTTA

ATARI® 2600™

Videopelit talsivat jo reilusti keski-ikäisissä tennareissa. Niinpä joskus on hienoa palata ajassa taaksepäin ja muistella, mistä se kaikki oikein läksikään. Pelihistorian tärkeimpiin kulmakiviin kuuluvat Atari-peliyhtiö ja Atari 2600 -pelikonsoli.

Euroopassa vuonna 1978 julkaistu Atari Video Computer System (VCS), myöhemmin Atari 2600, oli maailman ensimmäinen hittipelikonsoli. Ei kuitenkaan heti. Jenkissä konsolia myytiin vuoden 1977 aikana "vain" 250 000 kappaletta ja seuraavana 550 000. Varastoissa oli satojatuhansia myymättömiä koneita, minkä takia Atari kynsi pahoin miinuksella. Tv-pelit olivat näet sekä täyttäneet markkinat että kyllästyttäneet pelaajat. Kaikissa pyörivät samat Pong-kopiot samoilla pelivarianteilla, joten ei ihme, että ajatus telkkarissa pelattavista peleistä kuulosti murhaavan tylsältä.

Sitkeys kuitenkin palkittiin, sillä hiljalleen viihdettä vaativa yleisö tajusi VCS:stä

pari asiaa. Ensinnäkin se oli pelikonsoli, ei tv-peli. Siihen sai siis uusiakin pelejä! Lisäksi siihen tehtiin kasvavassa määrin uusia, jopa oikein hyviä pelejä. Peliteollisuus astui uuteen Atarin aikakauteen.

Atarista on moneksi

Atari tarkoitti uutta, digitaalista maailmaa, ja loputtomasti uusia kaupallisia mahdollisuuksia. Pikseleistä rakennetut hahmot räjähtivät ulos ruuduistaan. Syntyi leluja, sarjakuvia, tv-sarjoja, animaatioita, kaikkea mahdollista krääsää. Kaikki tämä pursusi maailmalle Atarin superkonsolin kainalossa, sillä vaikka moni peli ja pelihahmo olikin noussut maineeseen pelihalleissa, VCS toi hahmot koteihin, omiin televisioihin. Enää ei tarvinnut syöttää kolikkoa koneeseen uuden pelin aloittamiseen, vaan pelata sai niin paljon kuin halusi. Ja jos peliin väsyi, pystyi sen vaihtamaan. Vaihtelua sai lainaamalla pelejä kavereilta. Niinpä konsoli ratsasti alkuun päästyään loppumattoman korkealle ki-

puavan menestyksen tsunamin aallonharjalla, ja peli toisensa jälkeen ylitti miljoonan myydyin kappaleen rajan.

Atari-yhtiön pelikoneiden ja 2600-konsolin vaikutus kasvoi muutamassa vuodessa niin valtavaksi, että Atari-brändi muistetaan rakkaudella yhä tänään, vuosikymmeniä sen kukoistuksen jälkeen. Tosin moni Atari-paitaan pukeutuva tai laukkaa kantava tuskin edes tietää, mistä on kyse. Logo vain on siisti ja futuristinen. Niin futuristinen, että se nähtiin muun muassa valtavana mainoksena uuden *Blade Runner* -elokuvan maisemissa. Täräyttävä hetki vanhalle pelirakastajalle.

Näin jälkikäteen VCS tuntuu teknisesti kämäiseltä, mutta aikaisekseen se oli monin tavoin edistyksellinen. Aiemmat tv-pelit rakennettiin laitteistotasolla, mutta Ataripa päätti käyttää VCS:ssä mikroprosessoria. Prosessorit ja muisti olivat kuitenkin kalliita, mutta myöhemmin Amigan isänä tunnettu **Jay Miner** kehitti erityisen TIA-piirin, jonka ansiosta kon-

solin valmistuskustannukset saatiin siedettäviin rajoihin. TIA mahdollisti muun muassa 128 eri väriä ruudulle samanaisesta ja rautapohjaisia sprite-objekteja, mutta se ei sisältänyt minkäänlaista DMA-piiriä tiedonsiirtoon, joten grafiikka täytyi piirtää ruudulle äärimmäisen tarkkaan ajoitetuilla, suoraan rautaa takovilla rekisterikomennoilla.

Konsolissa oli muistia vain vaivaiset 128 tavua, mikä on vain hieman enemmän kuin tämän 122 merkkiä pitkän lauseen pituus. Pelimoduuleille mahtui dataa kahdesta neljään kilotavuun, eli suurin piirtein saman verran kuin *Retro Rewindin* yhdelle sivulle mahtuu tekstiä. Myöhemmin niille toki opittiin tallentamaan enemmänkin pelikoodia, ja jotkin nykyaikaisemmat pelit sisältävät jopa 32 kilotavun ROM-piiriin. Prosessori oli MOS 6502:n (tuttu VIC-20:stä, sama perhe myös C64:ssä) kutistettu versio 6507, joka tikitti 1,19 MHz:n nopeudella.

Vaatimaton rauta, pieni muisti ja tekniikkaratkaisujen kieroilut tarkoittivat, että konsolin ohjelmointien täytyi olla todella hyviä. Mestarillisimmat pelintekijät olivatkin enemmänkin hakkereita, jotka loitsivat taikarautasauvastaan koodillisia ihmeitä ja loivat silikoni-magiaa. Siinä samalla kaverit myös koodasivat peligrafikat ja pakottivat TIA-piiriin soittamaan yksibittisiä äänitehosteita.

Syntyi peliteollisuus

VCS:n hittiintyminen aiheutti myös haasteita. Varastot tyhjenivät konsoleista ja peleistä, joten mitäs sitten myydään, kun markkinat ovat kyltymättömiä uusien tuotteiden perään? Atari väräsi lisää pelikehittäjiä, teki omat ja oudot linjauksensa työntekijöiden palkkaukseen, kompastui omaan näppäryyteensä ja synnytti tahtomattaan nykyaikaisen pelialan.

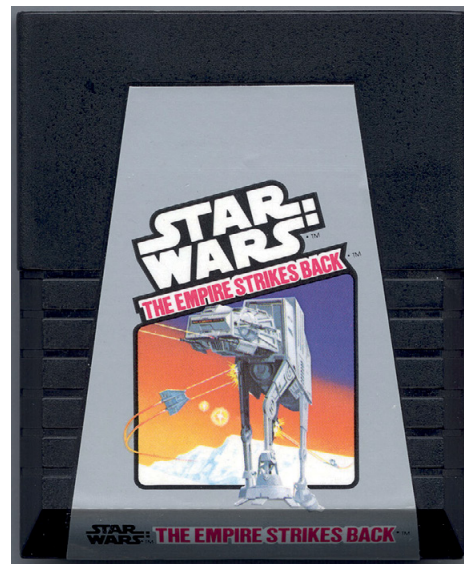
Atari kun vain olisi halunnut myydä paljon pelejä, mutta pelintekijät olivat kiittämättömiä taitelijasieluja, joille pelkkä palkka ei enää riittänyt. Halusivat provokoita ja tunnustusta, mokomat primadonnat.

Se alkuperäinen Atari, jonka ruorissa olivat yhtiön perustajat, oli kuitenkin aivan erilainen firma uuteen hitti-Atariin verrattuna. Hardistaitelijat olivat neroja luomaan, sympaattisia pomoja ja kehoja bisnesmiehiä. Uusi Atari oli siirtynyt kansainvälisesti operoivan viihdejätti Warnerin omistukseen, takoi valtavia voittoja ja yhtiötä johdettiin kaukaisesta lasitornista. Pelintekijöille ei annettu minkäänlaista tunnustusta aikaansaannoksistaan, ei edes bonuksia. Toimitusjohtaja **Ray Kassarin** asenne ja yhtiön suunnittelijoiden ja ohjelmointien keskuudessa vallinneen hakkerikulttuurin halveksunta johti lopulta pelejä tekevän luovan joukon joukkopakoon.

Toki on myönnettävä, että Kassarin valtakauden aikana Atarin myynti kasvoi 75 miljoonasta dollarista 2,2 miljardiin ja yhtiöstä tuli uuden digitaalisen aikakauden esikuva, edelläkävijä. Pienen muovisen viihdelaatikon ansiosta Atari oli hetken aikaa Yhdysvaltain historian nopeimmin kasvava yhtiö. Siinä samalla tosin kylvetiin tulevan tuhon ja yhtä jyrkän pudotuksen siemenet, mutta olkoon se jonkin toisen artikkelin tarina.

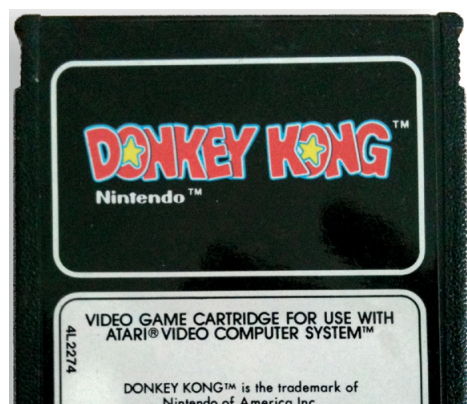
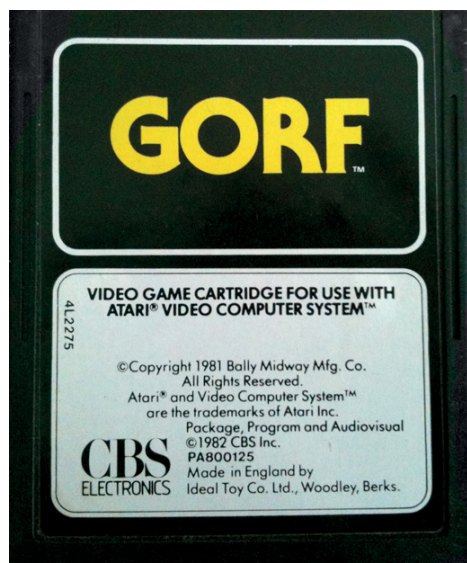
Sitä ennen luovan luokan joukkopako synnytti maailman ensimmäiset itsenäiset peliyhtiöt, joista Activision porskuttaa yhä edelleen. Activisionin pelit nousivat hetkessä Atari 2600:n pelien hittiluokkaan ja saivat jopa korkeampia arvosanoja kuin Atarin omat pelit. Activisionin, IMagicin ja Parker Brothersin kaltaisten kolmansien osapuolten riippumattomien julkaisijoiden huippupelit nostivat Atari 2600:n imagoa, vaikka samalla söivätkin markkinoita Atarin omilta julkaisuilta.

Pelinteko tuohon aikaan oli monin tavoin aivan erilaista kuin tänään, mutta ei kuitenkaan aivan sellaista kuin myytit väittävät. Tiimit olivat toki usein yhden



miehen kokoisia, ja sama kaveri teki koodin lisäksi äänet ja grafiikat. Pelisuunnittelu oli kuitenkin yhteistyötä ja ainakin Atarilla ideoita kehiteltiin kasapäin valmiiksi kansioihin, joista pelintekijät saattoivat poimia itseään kiinnostavat työstettäväksi. Pelejä ei suinkaan hutkittu kasaan päivissä, vaan pienestä koostaan huolimatta niitä väännettiin yleensä kuukausikaupalla, jopa 6-9 kuukautta. Pelejä tehtiin toisinaan ja ammattimaisesti, joskin hipahtavan kulttuurin säestyksellä.

Ja niin syntyi kasapäin peliklassikoita, joiden päälle rakentui tulevaisuuden pelikulttuuri. Vaikka Atari 2600:n pelit olivat usein yksinkertaisia ja ratsastivat yhdellä kikalla, täytyi niihin silti luoda hyvä pelattavuus ja koukuttavuus. Pelit ruokkivat toinen toistaan, ideat kehittyivät ja syntyi sekä pelihahmoja että -sarjoja, joista osa elää yhä tänäkin päivänä. Ja jos eivät pelit itse, niin ainakin niissä luodut ideat, pelimekaniikat ja genret elävät. Ei siis mikään turha laatikko!





ATARIA AINA VAIN

Ensimmäinen Atari 2600:n myyntiver-sio tuli USA:ssa kauppoihin syyskuussa 1977 ja Euroopassa seuraavana vuonna. Atari Video Computer System eli Atari VCS, myöhemmin Atari 2600 (nimi tuli tuotenumeroista), myi yhteensä yli 30 miljoonaa kappaletta ja sitä valmistettiin 15 vuoden ajan. Tänä aikana konsolista julkaistiin useita erilaisia versioita, osa eri markkinoille tai kauppaketuille, osa taas aiempaa halvempina budjettiver-sioina. Myöhemmin, Atarin oikeuksien hajaannuttua maailmalle, alkoi Atari 2600 -lelukonsolien aika.

Atari 2600 on taatusti maailmanhis-torian uudelleenjulkaistuin pelikonsoli. Sen emulointi onnistuu käppäisemälläkin laitteella, ja 2000-luvun alussa alkanut tv-pelien uusi maihinnousu toi muas-saan vyöryn Atari 2600 -kopioita. Esimer-kiksi "Atari Classics 10-in-1 TV Games" ja "Atari Joystick Controller TV Video Game System" tuovat mieleen myöhemmän C64DTV-pelikonsolista, sillä erotuksella että kuusneloskonsolin peleissä sentään riitti pelattavaa.

Armottomimmin Atari 2600:n perintöä on riepotelu luotaessa toistakymmentä erilaista Atari Flashback -konsolia. Vaikka Flashbackeilla on ansionsakin, olivat van-hemmat jäljitelmäkonsolit yleensä vain vähän sinnepäin.

Flashback 8 Gold sentään tekee aika-matkasta kohtuullisen tuskattoman. Käyt-töliittymä on köpö, mutta HDMI-liitännän ansiosta laitteen saa näytiksi kiinni nyky-televisioihin. Mukana tulevat langattomat AAA-paristoilla toimivat joystickit ovat nekin parempia kuin AtGamesin vanhois-sa konsoleissa. Ohjaimet noudattavat Atari 2600:n muinaishojainten kädet ra-koille hankaavaa muotoilulinjaa, mikä on kieltämättä nostalgista. Ja jos tikut eivät

miellytä, niin konsolissa on 9-pinniset jo-ystick-liitännät, joihin voi laittaa vaikkapa C64:n tikun. Johan pelittää.

Goldin emulaatio toimii erinomaises-ti, mikä on sekä siunaus että kirous. Pelit ovat niin sulavia kuin ne vain ikinä voivat olla, mutta aika harva näistä 120 pelistä on sellaisia, että niitä pelaa pelaamisen riemusta. Vaikka retropatu olenkin, niin väkisinkin osa on pakko tuomita "tikku lentäisi seinään, jos pitäisi pelata enem-män" -luokkaan ja osa ihan vain kauheak-si kuraksi. Useimmat on koettu kahdessa minuutissa. Mutta on siellä myös laatua ja yllätyksiä: *Pitfallit*, *Oink!*, *Combat* ja *H.E.R.O.* viehättävät edelleenkin. Antibonuksena Flashbackille on tunnettu myös myöhem-pien aikojen harrastelijoiden tekemiä indi-epelejä, jotka ovat pääosin aivan kamalia.

Teknisesti Flashback 8 Gold toimii ja on paras mahdollinen tapa astua Atari-ai-kamatkalle. Pelivalikoimakin on kattava, hyvässä ja huonossa. Jos haluaa matkata pelialan ensimmäisen hittikonsolin ja en-simmäisten hittipelien aikakauteen, niin tämä on siihen juuri oikea pelikone.

Myös diginä

Atarin pelejä on kierrätetty loputtomasti myös tietokoneille ja konsoleille julkais-tuilla retrokokoelmilla. Niiden parem-masta ja uusimmasta päästä ovat *Atari Flashback Classics* -kokoelmat, jotka tarjo-avat varsinaiset Atari-kinkerit: molemmat näet sisältävät 50 Atarin kolikkopeliä ja Atari 2600 -konsolipeliä.

FLASHBACK 8 GOLD
Kehittäjä: AtGames



ATARI FLASHBACK CLASSICS 1 + 2
Kehittäjät: AtGames, Code Mystics, PQube
Alustat: PlayStation 4, Xbox One



Tekniseltä kantilta kokoelmat ovat ensiluokkaisia ja pelaaminen padilla su-juu niin hyvin kuin vain uskaltaa olettaa. Vaikka Atarin tikun ergonomia olikin lä-hes neuvostoliittoa, niin siitä sai kunnon otteen ja peleihin näpäkän tuntuman, jota ei voi padilla toisintaa. Isompi pulma, tietyllä tapaa, on pelien valtava valikoima, sillä sen avulla näkee, miten kauheaa ku-raa konsolille aikoinaan julkaistiinkaan. Joukossa on tosin jokusia uusia ja välil-lä ilahduttaviakin tuttavuuksia. Onneksi seassa on sentään myös retrokolikkope-lejä, jotka olivat tuohon maailmanaikaan paljon isompia ja näyttävämpiä tuotanto-ja. Monessa niistä onkin paljon enemmän pelattavaa ja jopa herkuteltavaa.

PARASTA ATARIA



ADVENTURE (1979) oli luultavasti kaikkien aikojen ensimmäinen konsoleille julkaistu rooli/seikkailupeli. *Colossal Cave Adventure* -tekstiseikkailusta inspiroitunut graafinen luolasto- retki oli ensimmäinen seikkailullinen elämys ties kuinka monille aikakautensa pelaajille, ja samalla se uskalsi murtautua ulos videopeligenren karsinoista. Tässä pelissä ei ollutkaan pisteitä tai aikarajoja. Tänäpä koettuna *Adventure* on väkisin aika karu kokemus, mutta esimerkiksi *The Witcher* it ovat sille paljon velkaa.



FATAL RUN (1990) ilmestyi aivan konsolin lopputaipaleella. Värikäs ja vauhdikas autopeli on ensisilmäyksellä niin komea, että eihän sitä edes uskoisi 2600-peliksi, vaikka pikselit tarkemmin katsoessaan erottuvatkin. Postapokalyptinen autokaahailu yhdistää mainiolla tapaa *Pole Position* -tyylistä päristelyä pyssyttelyyn ja pommiteluun. Ja onpa se kaiken lisäksi ainoa 32 kilon moduulilla virallisesti julkaistu 2600-peli ikinä. Tsekkaa!

Retropelikaikamatkailu voi olla myös karua. Atari 2600 oli tärkeä konsoli, jolle tehtiin paljon aikansa megapelejä, mutta ollaan rehellisiä: valtaosa sen peleistä ei ole kestänyt aikaa. Muutenkin Atarin perintö on kierrätetty ja koettu jo niin monen uu-



ASTEROIDS (1981) oli alkujaan vuonna 1979 julkaistu hittikolikkopeli, joka jyräsi yhdeksi videopelimurroksen kaikkien aikojen kovimmista hiteistä. Upean vektorigrafiikkapelin kääntäminen konsolille oli kova haaste, jossa onnistuttiin yllättävän hyvin. 2600-versioon esimerkiksi keksittiin uudenlainen bank switching -tekniikka, jossa pelimoduulille saatiin tavanomaisen neljän kilotavun sijaan kahdeksan kiloa dataa. Vaikka visuaalit eivät ole vektoreita nähneetkään, niin on mukana sentään vähän samaa pelattavuutta. *Asteroidsista* tuli 2600:n kolmanneksi myydyin peli ja yksi niistä herkkupaloista, joiden myötä konsolista tuli supersuosittu.



PITFALL (1982) oli nykyään CoD-teen tunnetun Activisionin varhainen megahitti, joka viskasi *Pitfall Harryn* aikansa supertähteyteen. **Indiana Jonesin** toiminnallisempi versio tasoikkailu ja seikkailu siihen malliin, etteivät platformerit olleet sen jälkeen entisensä. Pelimaailma kun oli paljon totuttua laajempi ja monipuolisempi, vaarat jännittäviä ja pelattavuus huikea. Olisipa hienoa, jos *Lara Croft* ja Harry joskus kohtaisivat samoilla rannoilla samoilla.

delleenjulkaisun ja kokoelman kautta, ettei siitä ole jäänyt paljoa 40-vuotisjuhlien kohokohdiksi. Tässä kuitenkin muutama kokeilemisen arvoinen *Retro Rewind* -pöytä Atari 2600:n taipaleelta.



COMBAT (1977) on moninpelihistorian suuria klassikoita, joka tarjoilee kokonaiset 27 erilaista tankki- ja lentokonepelivariaatiota kaverin kanssa pelattavaksi. Vaikka meininki näyttää kolholta, niin riemukas kaksintaistelu toimii ja viihdyttää yhä edelleen, kiitos vahvan kilpailullisuuden. Vaikka tankki-, kaksitaso- ja suihkuhävittäjäpelimuotoja kierrätetäänkin eri tavoin, kentissä ja säännöissä on silti riittävästi vaihtelua hyviin sessioihin.



STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK (1982) oli kaikkien aikojen ensimmäinen Tähtien sota -lisenssipeli - ja onnistunut sellainen. Konsolille luotiin veikeä versio Imperiumin vastaisuus -elokuvan Hothin taistelusta, jossa pelaaja taisteli pikku kiiturilla Imperiumin AT-AT-kävelijöitä vastaan. Kävelijätkin tunnistaa, mikä on jo melkoinen visuaalinen saavutus.

Tappelupelien keräilyerät

Teksti: Miika Auvinen

Tervetuloa PlayStationin vähemmän tunnettujen kamppailupelien maailmaan! Nämä ovat pelejä, jotka halusivat olla seuraava suuri mätäkintähitti, mutta päätyivätkin pelikauppojen alelaareihin.

Pelit kuten *Tekken*, *Soul Blade* ja *Dead or Alive* jäivät rakastettujen klassikoiden asemaan. Ne edustivat PlayStationin aikakautena 3D-tappelupelien ensimmäisen suuren aallon kermää. Tarjonta oli kuitenkin tätäkin laajempaa. Myyntiin ilmestyi jopa lukuisia pelisarjoja, jotka eivät kantaneet paria konsolisukupolvea pidemmälle. Tutustu näihin konsolin vähemmän tunnettuihin 3D-taistelupeleihin.

Keskityin nimenomaan PlayStationin valikoimaan ja rajasin 2D-taistelupelit pois. En hyväksynyt mukaan kuuluisimpia, tähänkin päivään jatkuneita sarjoja. Myös suurimpien kamppailupelikehittäjien teokset jätettiin pois: esimerkiksi Midwayn, Namcon ja Capcomin sarjoja ei otettu mukaan. Pelit kuten *Bio Freaks* tai *Rival Schools: United by Fate* jäivät tämän vuoksi myös ulos esiteltävien pelien listalta.

Esiteltujen pelien laatu vaihtelee klassikotasosta suoranaiseen kamaluuteen. Pelit on valittu niiden kiinnostavuuden mukaan: joko niissä on jokin piirre, joka erottaa teoksen massoista, tai sitten sarjalla on orastava kulttistatus. Japanilaisia tuotoksia yhdistää alkudemojen juustoinen j-rock. Taistelujen välissä polygoneista koostuvat miehiset örmyt uhoavat taidoillaan ja vähäpuheiset animetytöt heruttelevat puolialastomina. Länsimaiset pelit sijoittuvat usein fantasia-maailmaan ritareineen, narreineen ja taruolentoineen.

Seuraavat teokset ovat PlayStation-aikakauden mielen jääneimpiä jämälaareihin hautautuneita mätäkintäpelejä.



BLOODY ROAR

Sarjan osat:

Bloody Roar (1997)
Bloody Roar 2 (1999)
Bloody Roar 3 (2000)
Bloody Roar 4 (2003)
Bloody Roar Extreme / Primal Fury (2002)

Kehittäjät: Eighting, Hudson Soft

Julkaisija Euroopassa: Virgin Interactive

Bloody Roar -sarja erottuu kilpailijoistaan mekaniikalla, jossa ihmishahmot muuttuvat kesken taistelujen antropomorfisiksi eläimiksi. Eläinlajit vaihtelevat cooleista leijonista, susista ja tiikereistä niljakkaaseen liskoukkoon ja synkeään myyrämieheen. Sarjaan kuuluu viisi osaa, joista osat 1–4 ilmestyivät kahdelle ensimmäiselle PlayStationille. Kyseessä on yksi PlayStationin keskimääräistä paremmista kamppailupelisarjoista. Pelimekaniikka on suhteellisen sujuva, ja eläimeksi muuttuminen juuri oikeassa kohdassa luo strategisen ulottuvuuden. Myöhemmin sarjasta julkaistiin osat myös GameCubelle ja Xboxille.



BATTLE ARENA TOSHINDEN

Sarjan osat:

Battle Arena Toshinden (1995)
Battle Arena Toshinden 2 (1995)
Battle Arena Toshinden 3 (1996)
Battle Arena Toshinden 4 (1999)

Kehittäjä: Tamssoft

Julkaisija: SCEE

Ensimmäinen *Battle Arena Toshinden* oli ensimmäisiä aidosti 3D-ulottuvuuteen hyppäneitä kamppailupelejä. Pelissä oli mukana sivuaskeleet, joiden avulla koko areena oli pelaajien käytössä. Peli on hieman kuin *Soul Blade* – molemmissa pääosassa ovat lähitaisteluaseet, kuten miekat, nuijat ja teräkasineet. Mukana on myös fantasiaelementtejä, kuten magiaa ja tulipalloja. Sarjan hahmovalikoimassa on geneeristen miekkamiesten ja vähäpukeisten naishahmojen lisäksi joitain valopilkkuja, kuten sekopäinen viikatteen kanssa heiluva Chaos ja kiinalainen maagikko Fo Fai. Peli sai alkunsa kolikkopelinä, ja sarjassa ilmestyi neljä osaa PlayStationille.





EVIL ZONE (1999)

Kehittäjä: Yuke's Future Media Creators
Julkaisija: Titus Interactive

Evil Zone pelatessa mieleen tulevat ysärin ylilyödyt animesarjat. Peli on täynnä anime-estetiikkaa ja jokainen hahmo on kuin oman lajityypinsä hahmoksia. Mukana on esimerkiksi maagisia koulutyttyjä, suuririntainen ninja Erel Plowse, robottiasuinen sotilas Danzaiver ja okkultistisin symbolein koristeltu sekopää Lin-edwell Rainrix, joka sattuu olemaan myös saatanallisten henkivoimien riivaama. Hahmot huutavat taistellessaan erikoisliikkeidensä nimiä ja ruudun täyttävät jatkuvasti erilaiset säteet ja hahmojen omittuiset aurat. Jopa pelin tarinatila jäljittelee animea jaksomaisen rakenteensa myötä. Itse pelaaminen on simppeliä: toisesta napista suojaudutaan, toisesta isketään.



STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI (1997)

Kehittäjä: LucasArts
Julkaisija: LucasArts

Masters of Teräs Käsi on pökalopeli, eikä nimen vuoksi kannata olla suomen kielestä ylpeä. Pelissä Kuolontähti on tuhottu ja keisari Palpatine palkkaa mystisen Arden Lynin tappamaan liittouman avainjäsenet. Arden Lyn on muinaisen teräs käsi-kamppailulajin mestari. Sitten Tähtien sodasta tutut hahmot mätäkivät ja ampuvat toisiaan. Mukana on Chewbaccan, Luke Skywalkerin ja Prinsessa Leian kaltaisia ikonisahahmoja. Pääpahiksena pyörii epärei-

lu Darth Vader. Täytehahmoin kuuluvat gamorrealainen vartija Thok ja hultvatomasti nimetty hiekkakansalainen Hoar. Peliä määrittävät alitehoiset valomiekat, jotka kimpoilevat lyöntien jälkeen lihan leikkaamisen sijaan, ja kankea kombosysteemi.



BUSHIDO BLADE

Sarjan osat:
Bushido Blade (1997)
Bushido Blade 2 (1998)
Kehittäjä: Light Weight
Julkaisija: Sony Computer Entertainment

Bushido Blade on saavuttanut kulttimaineen. Pelin erikoisuutena aseet tekevät pysyvän vahingon. Jos katana sivaltaa vastustajan jalkaa, vastustaja ontuu lopputelun ajan. Kunnon osuma päähän tappaa kerrasta. Peli on hyvin strateginen. Aseiden nopeus ja ulottuvuus ovat ratkaisevissa asemissa. Sotavasara on pitkä mutta hidas, kun taas tikari on nopea mutta lyhyt. Pelissä täytyy seurata kunniallista soturin tietä, bushidoa. Jos vastustajaa lyö selkään tai heittää hiekkaa tämän silmille, voi näennäisesti voitettu ottelu ollakin hävitty. Pelin ympäristönä on feodaalijan Japani. Hahmot ovat erilaisia katana- ja miekka-mestareita. Peli muistetaan myös silmistä kuvastusta kamppailumoodistaan.



CARDINAL SYN (1998)

Kehittäjä: Kronos Digital Entertainment
Julkaisija: 989 Studios

Ennen *Fear Effect* -toimintaseikkailuiden tekemistä Kronos Digital Entertainme-

nt loi kamaluuden trilogian: kolme fantasia-aiheista toinen toistaan huonompaa taistelupeliä, joista PlayStationille ilmes-tyivät *Cardinal Syn* ja *Criticom*. Trilogian täydentää Nintendo 64:lle ilmestynyt *Dark Rift*. *Cardinal Syn*issä taistellaan fantasiamaailmassa. Hahmoina on narrien, ritarien ja barbaarien kaltaisia hahmoja sekä kaikenlaisia fantasiaolentoja. Pelissä on turha opetella hienoimpia pelimekaniikkoja: parhaiten pärjää opettelemalla yhden raukkamaisen kombon, jolla nys-vätään voitosta voittoon.

POW!

STREET FIGHTER 30 VUOTTA

Pelihistorian tunnetuin ja menestynein tap- pelupelisarja *Street Fighter* täytti tänä vuonna pyöreät 30 vuotta. Capcomin mukaan kaikki sivusarjojen alipelien pikkuserkut, sarjakuvat, animaatiot sun muut mukaan lukien sarjaan on julkaistu 80 nimikettä. Pelejä on myyty yli 40 miljoonaa kappaletta.

Matka alkoi 1987 julkaistusta kolikkopelistä, joka toi ruuduille myös ikonisen **Ryu**-hahmon. Sarja on pysytellyt sittemmin tiukasti sivusta kuvastusta pikseligrafiikassa, vaikka tyyli onkin päivittynyt matkan varrella.

Alkujaan mätäkinnät syntyivät kolikkopeliksi, mutta ne siirtyivät nopeasti myös konsoli- pelimuotoon. *Street Fighter V* kuitenkin tehtiin pelkästään konsoleille.

Mikä on *Street Fighter*ien suosion salaisuus? Ehkä pikseligrafiikka, joka myöhemmistä cel-shading-tekniikoistaan huolimatta on klas- sisen tyylikästä, ja jonka ansiosta vanhimpiakin pelejä katsoo yhä mielellään. Toisille sarja tarjoilee taitopohjaista mekaniikkaa, oivalliset pitkänmatkan hyökkäykset ja/tai omanlai- sensa tahdin. *Streeteissä* ei kahakoida valon nopeudella, vaan liikkeitään ehtii jopa miettiä. Ei kauaa, mutta edes sen millisekunnin.

Ja ne sivupolkupelit. Tarjolla on hämmen- tävä määrä *Alpha* ja *EX*iä ja Capcomin hahmoja on yhdistetty surutta myös muihin viihdeb- rändeihin. Capcom vs -sarjassa on otettu mittaa Marvelin supersankareista, *Tekken*ien ja SNK-mätäköntäpelien hahmoista ja jopa japani- laisen Tatsunoko-tuotantoyhtiön anime-sar- jojen päähenkilöistä. Vähemmän varovainen taittaa helposti nilkkansa *SF*-pelinimikekaaok- sessa, mutta eipä lopu pelattava kesken!

Juhlavuoden kunniaksi Capcom paketoi 12 *Street Fighter* -peliä PC:lle, PS4:lle, Xbox Onelle ja Switchille julkaistuksi kokoelmaksi. *Street Fighter 30th Anniversary Collection* sisältääkin erittäin kattavan kattauksen vuosien 1987–1999 turpasau- noista.



Jukka O. Kauppinen

PELIMUSIKANTTI MUISTELEE

Jonne "Purple Motion" Valtonen



Vuonna 1995 Remedy Entertainment julkaisi ensimmäisen pelinsä *Death Rallyn* ja tuore kahden pelitalon yhteensulautuma (*Bloodhouse & Terramarque*) Housemarque julkaisi *Alien Incidentin*. Olin kirjoittanut ääniraidat molempiin peleihin ja tunnelma oli niin sanotusti katossa. Tuntui jotenkin epätodelliselta pidellä molempien pelien laatikoita käsissäni.

Kaikki aiemmat tekemiseni olivat aina liikuneet bitteinä modeemin välityksellä, tai enintään korpulle tallennettuna hätäisesti raapaistun infotekstin kera. Mutta nyt musiikkiani oli ihan oikeissa ja asiallisesti suunnitelluissa laatikoissa ohjeineen ja kaikkineen. Tästä alkoi 20-vuotinen taipaleeni pelimusiikin parissa. Aiemminhan sävelsin musiikkia Future Crew -nimisessä demoryhmässä aliaksella **Purple Motion**, mutta se oli vain vakavaa harrastamista. Nyt työstä sai palkkaakin, ja alle 20-vuotiaalle rahan tekeminen musiikilla oli aika iso juttu, etenkin kun moni jo kyseli "mitäs oikeasti meinaat elämälläsi ja elääksesi tehdä?".

Tracker-musiikkiohjelmat, jossa musiikkidata ja soittimet ovat yhdessä tiedostossa, olivat oivallinen tapa luoda

sellaisen kuin toivoimme - melkoista lukusta!

Kirjoitin sillä koko kasan demo- ja pelimusiikkia. Myöhemmin vastaavalla *Paragon Trackerillä* syntyi musiikkia *Gameboy Advancelle* peliin *Project S-11* (2001) ja suomalaisen Ninai Gamesin *Rampage Puzzle Attackiin* (2001). Tehokkaampien kännyköiden tullessa markkinoille vuoden 2000 jälkeen tuntui kuin vanhat tietokoneet olisivat tehneet comebackin. Tehoja oli vähän ja muistia rajallisesti, joten tracker-musiikki sopi niille erinomaisesti. Esimerkiksi suomalainen Fathammer teki useita kännykkäpelejä, joihin trackeroin musiikit.

Sittemmin aloitin syntetisaattoriarsenaalin keräämisen, softasyntikoitahan ei vielä tuolloin ollut olemassa. Perustimme miksaajakaverini **Timo Haanpään** kanssa ValTone Oy -nimisen musiikki- ja tuotantostudion Turkuun. *Outcast*-peli (1999) ja etenkin sen ääniraita kuitenkin muuttivat suunnitelmia. Siinä oli erinomainen **Len-nie Mooren** säveltämä, oikealla sinfoniaorkesterilla tuotettu musiikkiraita. Havahduin siihen, että relevanttina pysyäkseeni myös minun on opeteltava kirjoittamaan orkesterille. Kuulin vahingossa tuttav-

edullisesti suhteellisen hyvältä kuulostavaa musiikkia. Vaihtoehto olisi ollut syntetisaattoriarsenaalin ostaminen, mikä ei ollut mahdollista raharajoitteiselle nuorelle. Onnekseni Future Crew -ryhmämme koodaaja **Sami "PSI" Tammilehto** kirjoitti PC:lle *Scream Tracker 2* -musiikkieditorin, jota pääsin beta-testaamaan yhdessä **Peter "Skaven" Hajban** kanssa. Saimme ohjelmasta juuri

tani Tampereella piakkoin aloittavasta sävellyslinjasta (2003). Innostuin valtavasti, hain linjalle ja vieläpä pääsin sisään!

Olin toki tehnyt aiemmin musiikkiopistotason teoria- ja pianotutkintoja, mutta vasta Tampereella kenttä avautui oikein kunnolla. Sitten olinkin nokka tiukasti kiinni partituureissa ja teoriakirjoissa sekä kädet pianolla seuraavat kymmenen vuotta. Jotenkin tämä uusi analoginen sekvensseri, nuottipaperi, tuntui alusta asti tutulta. Uuden softan roolia taas näytteli orkesteri, jossa musiikkidatan (nuotit, esitysmarkinnat) toteutuksesta vastasivat soittajat tietokoneen sijaan. Tämän "ohjelman" opettelu jatkuu varmaankin elämäni loppuun asti, on se sen verran monimutkainen ja fantastinen soitin.

Opiskellessani minulle tarjoutui tuottaja **Thomas Böckerin** kautta mahdollisuus kirjoittaa orkesterisovituksia eri pelien musiikeista. Niihin pohjautuvien konserttien suosio kasvoi, kenttä laajeni ja yhtäkkiä huomasin istuvani Abbey Road -studiolla (2014), jossa Lontoon Sinfoniaorkesteri äänitti alkusoittoni lisäksi minun ja kollegani **Roger Wanamon** *Final Fantasy* -peleistä sovittaman konserttikonaisuuden.

Tässä vaiheessa hymyilytti hieman. Aika kauas oli tultu ensimmäisistä DIY-Co-vox-äänikortin suhinoista ja hapuilevista yritelmistä kirjoittaa musiikkia. Oikeastaan vielä enemmän hymyilytti se, että yritin tuottaa yhdellä maailman parhaista orkestereista juurikin sitä samaa matalaresoluutioista quasi-covox-digitaalikohinaa, mistä niin monta vuotta yritin päästä eroon. Sitkeässä ovat juuret.

Jonne Valtonen on pitkän linjan suomalainen demoscene- ja pelisäveltäjä, joka on vaikuttanut demopiireissä mm. Future Crew- ja Byterapers, Inc. -ryhmissä. Hän on säveltänyt musiikkia kymmeneen videopeliin sekä teatteriesityksiin, konsertteihin, artisteille ynnä kaikenlaisiin viihde- ja kulttuurituotantoihin. Tuotantoyhtiö Valtone Oy toimii sekä Tampereella että Turussa.

Joko teidänkin yrityksessä **MIKROPEKKA** kalkyloi laskutusreskontrat kuntoon?



**NYT MYÖS MEGA
VIIHDEPAKETTI!**
-BBS-yhteysohjelma
-Modeemi
-PIENO musiikinteko-ohjelma
-Esiasennettuja pelejä lapsille
-Stereokaiuttimet

MKPK
mikropekka

TURBO X33

MIKROPEKKA TURBO X33
henkilökohtainen tietokone tarjoaa 386
suoritusarjan luotettavaa kapasiteettia
haasteellisimpiinkin yrityksen 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!





RAKENSIN ITSE PAREMMAN! PARHAAT BUILD-PELIT

Teksti: Jukka O. Kauppinen

Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Voidpoint, 3D Realms, Mobygames

Reilut parikymmentä vuotta sitten peliteollisuus oli rajujen muutosten ja valtavien harppauksen keskellä. 3D-grafiikka tuli pelitaloon, eikä mikään ollut enää entisellään. Pelaajien suosiosta taistelivat erityisesti id Softwaren Quake- ja 3D Realmsin Build-pelimoottoreilla tehdyt megäräiskinnät. Kansa muistaa Quaket, mutta millaisen perinnön Build jätti pelikansalle?

Ysärin puoliväli oli monella tapaa huimaa aikaa. Eurodance, The Prodigyn dancepunk, 2 Unlimitedin teknopop, kotimainen Dance Nation, Nirvana, Sepultura ja moni muu huikeusyhtye uudistivat musaskeneä, samalla kun uuden pelitekniikan mahdollistamat 3D-räiskintäpelit haastoivat ryminällä vanhan koulukunnan 2D-räiskeet. id Softwaren *Wolfenstein 3D* ja *Doom* näyttivät suuntaa, mutta todellinen titaanien taisto käytiin id:n ja 3d Realmsin välillä. *Quaken* ansioita vähättelemättä moni piti 3D Realmsin *Duke Nukem 3D*:tä parempana. Niin hyvänä, että vaikka *Quaken* avaruusmariini jäikin mieleen kovana kundina, *Duke Nukemin* yliampuva machoilu ja äijähuumori jäivät lähtemättä mieleen. Niin hyvin, että Duken paluuta jaksettiin odotella hartaasti vuosikymmeniä aina *Duke Nukem Foreverin* pettymykseen saakka.

Pitkällä tähtäimellä id Software voitti pelimoottorikisan, sillä *Quake*-tekniikka ja QuakeWorld-moninpelijärjestelmä osoittautuivat joustavammaksi ja kehityskelpoisemmaksi ratkaisuksi. Ne skaalautuivat ja päivittyivät vaivatta uusille näytönohjaimille, samalla kun QuakeWorldin mahdollistama moninpelaamisen vallankumous ryski eteenpäin kuin steroidihirvi moottoritiellä. *Quake* tarjosi myös käyttäjilleen oivat työkalut ja peliä pystyi puukottamaan ennen näkemättömän perusteellisesti, joten käyttäjät loivat sille huimasti kenttiä, modeja ja Total Converseoneita – eli käytännössä loivat *Quakeen* aivan omia pelejään. Mutta hetken aikaa Build-pohjaiset pelit olivat todellinen haastaja. Yksi niiden suurimmista valteista oli Buildia käyttäneiden pelitalojen raisu mielikuvitus. Vaikka sillä tehtyjen pelien historiallinen merkitys olikin ehkä pienempi kuin *Quake*-pohjaisten julkaisujen, niiden kovin ydin oli usein jostain hyvin erilaista, jopa kummallista.

Mikä se Build sitten oikein oli?

2,5D-sekasikiö

Monia 90-luvun hitti pelejä motorisoineen Build-pelimoottorin ensiaskleet nähtiin 1992, kun amerikkalainen koulupoika **Ken Silverman** näki *Wolfensteinin* ja päät-

ti tehdä oman 3D-pelin. *Ken's Labyrinthin* demo matkasi postitse useille pelitaloille, ja Apogee Softwaren **Scott Miller** päätti julkaista pelin (1993). Eihän se mikään megapeli ollut, mutta ihan itse tehty kuitenkin. Pelissä oli myös omintakeisia ominaisuuksia, joista rakentui myöhemmin Build-moottorin kulmakiviä.

Kaveri jatkoi koodausta ja 13.4.1993 kässissä oli jo niin paljon uuden pelimoottorin palasia, että sille piti keksiä nimi. Construction oli liian pitkä (muistatthan, MS-DOS ja kahdeksan kirjaimen tiedosto/hakemistonimet!), joten siitä tuli Build. Elokuussa Ken solmi jo työsopimuksen Apogeen kanssa, minkä jälkeen Build-pelimoottorin kehitys sekä sen lisensoineiden muiden kehittäjien tukeminen vaati täydellisen keskittymisen. Yksi syy Kenin palkkaukseen oli näet se, ettei id lisensoinut vielä tuossa kohtaa uusia pelimoottoriaan muille. Apogee haistoi tässä kaupallista potentiaalia, joten vielä keskeneräistä Buildia myytiin täyttä häkää ulkopuolisille kehittäjille. Muutama näistä ehti tehdä ja julkaista omat Build-pohjaiset pelinsä jo ennen kuin Apogeen oma mestariteos *Duke Nukem 3D* valmistui.

Buildista kasvoi aika erikoinen pelimoottori, jossa menneiden aikakauden ideat kohtasivat modernin 3D:n haasteet. Mo-

nien omien ja erikoistenkin ratkaisujen myötä se oli eräänlainen 2D:n ja 3D:n risti-siitos, 2,5D-pelimoottori.

Pelimaailma esimerkiksi rakennettiin tasiselle 2D-pohjalle, mutta kuitenkin niin, että lattioilla oli myös korkeuseroja ja kaltevia pintoja. Kentillä saattoi olla myös monikerroksisia rakennuksia, joiden huoneet voivat olla päällekkäin. Portaikot ja hissit vaativat kuitenkin kenttäsuunnittelijalta kikkailua. Objekteille ja pinnoille voitiin myös määritellä erikoisominaisuuksia, joiden avulla esimerkiksi tavallisesta lattiatilistä voitiin tehdä ansa tai hissi. Kaikkien pintojen ominaisuuksia voitiin myös muokata reaaliaikaisesti niin, että ympäristöistä voitiin tehdä vaikkapa dynaamisesti muuttuvia tai tuhoutuvia. Kehittynyttä tekniikkaa aikaisekseen!

Pelimaailman hahmot ja objektit loivat Build-peleille aivan omanlaisensa tyylin, sillä ne olivat kaksiulotteisia spritejä, joita käännettiin ja zoomailtiin etäisyyden ja kulman mukaan. Hahmojen tekeminen oli työlästä, eivätkä ne näyttäneet aina järin sulavilta - mutta saman aikakauden puh-taisiin 3D-moottoreihin verrattuna sprite-hahmot olivat värikkäitä ja tarkkoja.

Build olikin aika ovela feikki pelimoottoriksi. Silvermanin käsissä syntyi huippuluokan pelimoottori, jolla luotiin muutaman vuoden sisään koko joukko raskaan sarjan hitti-pelejä.

Feikki3D jäi aidon jalkoihin

Pelimoottorin vanhan koulukunnan ratkaisut ja sprite-grafiikkaan jumahtaminen tarkoittivat kuitenkin myös sitä, ettei sen tekniikkaa ja työkaluja pystytty kehittämään

samassa tahdissa pelikonetekniikan kanssa. Aidosti 3D:nä tehty pelimoottorit skaalautuivat ja hyödynsivät koneiden räjähtävästi kasvavia laskentatehoja ja tehokkaampia 3D-näytönohjaimia, joilla voitiin luoda aina vain monimutkaisempia geometrioita ja rakenteita. Myös 3D:nä luodut ihmishahmot näyttivät aina vain paremmilta, vaikkakaan eivät silti vielä pitkään aikaan läheskään yhtä hyviltä kuin Buildin sprite-pikselöinnit. Build yritti kilpailla sekoittamalla visuaaleihinsa myös vokselitekniikkaa, mutta ei sekään paljoa pelastanut.

Niinpä Build jäi hyvistä puolistaan huolimatta nopeasti 3D-pelimoottorien ja aidosti kolmiulotteisia kenttiä hyödyntävien pelien jalkoihin. id Softwarin Quake-tekniikka kehittyi jättiloikin ja 3D-sotaan liittyivät myös LucasArts Jedi Enginellä (*Dark Forces*), Parallax Software (*Descent*) ja Epic Gamesin Unreal Engine. Kuten tästäkin artikkelista huomaatte, Build-pelien huippu nähtiin vuosina 1996–1997, minkä jälkeen se painui nopeasti unholaan. Kunnes vuonna 2018 tapahtui jotain outoa.

Kiinnostavana yksityiskohtana Epic olisi eräessä vaiheessa halunnut ostaa Build-moottorin prototyypin Unreal-peliin-sä, mutta Apogee oli jo ehtinyt napata Silvermanin, joten Epic kehitti oman moottorinsa. Kieltämättä se oli pitkällä tähtäimellä parempi ratkaisu, etenkin kun Silverman jätti pelialan *Duke Nukem 3D:n*, *Shadow Warrior*n ja *Blood*in tehtyään ja palasi yliopistoon.

Mestari poistui talosta, Build siirtyi eläkkeelle ja vain muistot jäivät.

BUILD-MOOTTORILLA TEHTYJÄ PELEJÄ

Legend of the Seven Paladins (1994)
Rock'n Shaolin: Legend of the Seven Paladins (1994)
Witchaven (1995)
William Shatner's TekWar (1995)
Duke Nukem 3D (1996)
Fate (1996)
Witchaven II: Blood Vengeance (1996)
PowerSlave (1996)
Blood (1997)
Shadow Warrior (1997)
Redneck Rampage (1997)
Redneck Rampage Rides Again (1998)
Redneck Deer Huntin' (1998)
NAM/Napalm (1998)
Extreme Paintbrawl (1998)
Duke Nukem: Zero Hour (1999)
World War II GI (1999)
Ion Maiden (2018)





DUKE NUKEM 3D

Merkittävin ja rakastetuin Build-peli on tietenkin *Duke Nukem 3D*, jonka päähenkilö Duke Nukem luotiin jo vuonna 1987 Apogeen *Metal Future* -peliin. Äijä oli kuitenkin niin kova, että peli nimettiin uudestaan sankarinsa mukaan. Vuoden 1991 *Duke Nukem*ia seurasi *Duke Nukem II* vuonna 1993 - ja sitten kuulimme lauseen: *It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all outta gum!*

Duke oli paitsi hyvä peli, myös täydellisesti kohderyhmälleen sovitettujen huumorin vitsien ja pikkutuhman huumorin kavalkadi. Alkukenttiin upotetut tuhmia elokuvia näyttävä teatteri, strippibaari ja tanssityöt jäivät mieleen, vaikka tuhmajuttuja pelissä olikin vain ohimennen. Niitä suurempi anti löytyi kepeästä huumorista, joka oli piristävää poikkeus itsensä turhan vakavasti ottaneiden räiskintöjen maailmassa.

Ja olihan siellä myös kenttä toisensa jälkeen myös rajua räiskintää, joka vei pelaajansa Los Angelesin dystooppisilta kaduilta myös Moskovaan, Gizaan ja Kuu-hun saakka.

Duken ystävien kelpaa herkutella tänäänkin, sillä peli on julkaistu uusiksi parikin kertaa remasteroituina painoksina PC:lle ja Macille. Niistä viimeisin *World Tour* on jokseenkin täydellinen Duke-paketti, sillä se sisältää laajennusten lisäksi sekä alkuperäispelin että remasteroidun, nykykoneille päivitetyn painoksen. Remasterointi tarjoaa muun muassa suuremmat resoluutiot ja uusitut tekstuurit, mikä sopii paremmin nykypeliselinten iloksi.

Tosin lisäreille ei voi antaa juurikaan arvoa, sillä ne ovat pääasiassa aivan hirveää roskaa. Duken matkailuelämykset Karibialla tai ydintalviseikkailu rakettirekilumiukkoja vastaan herättävät vain myötehäpeää, mutta onneksi emopeli on kestänyt aikaa paljon paremmin. Vaikka se on samalla oiva peili pelikehittämisen ja -makujen muuttumisen historiaan, voi sitä pelata ihan ilokseen, jopa ilman väkinäistä retrovankäämistä.

Kaverien kanssa koetettuna dukeilu voi tosin vähän kärsiä, sillä pelissä on lopulta aika vähän toimivia monipelikenttiä. Mutta kun tyytyy niihin muutamaan toimivaksi todettuun, niin meininki on yhä lystiä.

DUKE NUKEM 3D
Kehittäjä: Apogee
Julkaisija: 3D Realms
Vuosi: 1997
Alustat: PC, Mac, Sega Saturn, Mega Drive, Game.com, Xbox 360, iPhone...



REDNECK RAMPAGE

Redneck Rampage oli huikea poikkeus machomiesten maailmankuvaa pullistelevien räiskintöjen vilkkaassa maailmassa. Siinä lyötiin kaikki ranttaliksi niin totaalisesti, ettei moista ole nähty sen enempää aiemmin kuin jälkeenkään. Perinteisten maailmanvalloituskenaarioiden sijaan alienit laskeutuvat Teksasin peräjunttilaan ja ryöstävät kahden punaniskaveljeksien rakkaan palkintosian. Mitä tämä nyt on olevinaan ja miksi sheriffi ja muut paikalliset tärkeilijät myötäilevät muukalaisia?

Eihän tässä auta kuin tarttua toimeen itse. Olivia possu possuuseeseen?

Redneckin anti jälkipolville oli hulvaton pontikantäyteinen, sarjakuvamaisen vauhdikas ja siloittelematon huumoripläjäys. Se höyrysi korpikuusen kyyneliä ja ronskia, pöljillä yksityiskohdilla päällystettyä junttihumoria, jota alleviivasivat runsas ryypääminen ja videopelihistorian riemastuttavin soundtrack. Ihan oikeasti tosi hyvissä punaniskarokkibiiseissä laulettiin tietenkin BBQ-bileistä, kannäämisestä, autojen tuunauksesta, rock'n'rollin soittamisesta, viinasta, ufoista ja humaltumisesta. Olen muuten soittanut näitä hittejä monissa kovemmissa bileissä.

Ja kaiketi se kertoo paljon, että pelihahmojen elinpojoja paikataan ensiapupaketin sijaan juomalla viinaa. Mutta jos juot

liikaa, kuva sumenee ja heiluu niin, että ei kannata ihan suin päin ryntäillä taisteluihin.

Läträsasenteesta huolimatta *Redneck* oli ihan oikea, hauska ja mukaansatempaava peli. Pelisuunnittelu oli oikein hyvää ja peli uudistui koko ajan niin, että meininki pysyi tuoreena ja kiinnostavana. Tapahtumapaikkoja höystettiin tietenkin perämetsäjunttilahuumorilla, ja niissä riitti koluttavaa. Aseissa sentään pitäydettiin enemmän perinteisellä linjalla.

Redneck Rampage julkaistiin joku vuosi sitten nykykoneillekin, mutta peli on vain paketoitu pyörimään Dosbox-retrosofassa. Siihen ei ole tehty edes pikkukorjailuja, joilla se toimisi paremmin nykylaitteilla. Niinpä retrokokemus jää ristiriitaiseksi ja bugaavaksi, joskin soundtrack sentään naurattaa edelleen.

REDNECK RAMPAGE
Kehittäjä: Xatrix
Julkaisija: Interplay
Vuosi: 1997
Alustat: PC



BLOOD

Monolithin *Blood* on jäänyt erinomaisesta meiningistään huolimatta historian hämäreihin, sillä jatko jäi muutamaa lisäriini ja yhteen jatko-osaan. *Shadow Warrior* taas palasi pelikentälle näyttävästi, sillä sen viimeisimmät jatko-osat julkaistiin vuosina 2013 ja 2016.

Blood on itse asiassa yksi niistä synkimmistä videopeleistä koskaan, sillä pelaaja on helvettiin tuomittu pyssysankari, joka nostatetaan haudastaan jakamaan okkultistista kostoa. Kauhuteeman ympärillä kieppuva räime on iloinen genre-sekamelska, sillä menoon on sekoitettu aineksia eri vuosikymmeniltä, aina villistä lännestä retrofuturistiin makupaloihin. Säikky meininki ja erinomainen kenttäsuunnittelu tarjosivat hyvän pelikoke-

muksen, joka ei kuitenkaan oikein osunut kunnolla huumori- ja scifiräiskeisiin tottuneen pelaajakansan makuhermoon.

Silloin huippupeli, mutta mitä tänään? Vähemmän makia, sillä laiskanpulskea Dosbox-uudelleenjulkaisu ei sisällä karkkia tai korjailuja. Peli pyörii, mutta tuntuu ikävän kömpelöltä.

BLOOD
Kehittäjä: Monolith
Julkaisija: GT Interactive
Vuosi: 1997
Alustat: PC



SHADOW WARRIOR

Shadow Warrior on sentään pärjännyt paremmin ajan hampaan kanssa. Riemasuttavan verinen, seksuaalisesti vihjaileva ja hulppean nopeatempoinen räiskintä esitteli pelaajille katanasankari Lo Wangin, joka teki selvää maailmanvalloitusta havittelevan entisen työnantajansa käytyreistä niin perinteisin kuin nykyaikaisin välinein.

Tästä riemusta saakin nykyään nauttia niin uusien ja oikein viihdyttävien *Shadow Warrior*ien parissa kuin erilaisilla retroversioilla. Niissä riittääkin päänraapimista, sillä pelistä löytyy useita erilaisia versiota, joista osasta saa maksaa ropoja, jotkin saa ilmaiseksi. Jätti plussa siitä, että *Shadowin* ilmainen GOG.com/Steam-versio on tuunnattu pyörimään tosi kivasti. Tätä pelaa ilokseen.

SHADOW WARRIOR
Kehittäjä: 3D Realms
Julkaisija: GT Interactive
Vuosi: 1997
Alustat: PC



ION MAIDEN



Tämä on kuulkaas yksi vuoden päräyttävimmistä retrotapauksista ja kipinä, joka sytytti innon tähänkin artikkeliin. Sillä se on kuulkaa hämmentävää, että joku tekee uuden räiskintäpelin yli 20 vuotta vanhalta pelimootorilla. Tuplahämmennystä siitä, että engine pohjautuu alkuperäiseen Duke Nukem 3D -mootoriin eikä Buildin myöhempiin virituksiin. Triplahämmennystä vielä siitäkin, että sekalaisen kansainvälisestä tekijätiimistä iso osa on suomalaisia. Melkein suomipeli siis!

Muinaisen maailman tekniikastaan huolimatta *ION* ei ratsasta pelkällä retrolla, vaikka se toki onkin valtava valttikortti kiinnostavuus- ja hyperintamalla. Tiimin viilaa Build-moottori näyttää nyt suorastaan yllättävän hyvältä, vaikka tyyli onkin ehtaa vanhaa koulua. Kulmikuudesta huolimatta maisemat miellyttävät silmää ja jälki on näimpää kuin yhdessäkään 90-luvun Build-pelissä. Hahmotkin ovat sopivan kolhoja ja äänet... no, ne ovat sopivasti vähäbittisiä.

Samalla peli on raikas tuulahdus nykyräiskeiden maailmaan. Sitä ei ole tarpeettomasti kikkailtu tai monimutkaistettu pilalle. Eteneminen on suoraviivaista, vaikka ansojen ja yllätysten design tuokin toimintaan omia mutkia ja käänteitä. Buildin tekniikkaa osataan hyödyntää hauskoilla tavoilla, ja tietyllä tapaa sen yllättävät peliä muuntavat bugitkin lähinnä viehättävät. Kenttädesignfyysikat ftw!

Mikä parasta, meno on vauhdikasta. Peli pyörii upeasti vanhoillakin koneilla ja sitäkin huikeammin uusilla. Se on kunnan ryntää-räiski-ryntää meininkiä parhaimmillaan, paitsi silloin kun pelaaja oikein näkee, että tuolla on salainen paikka, jonne päästäkseen täytyisi suorittaa pikselintarkkoja hyppyjä. Hauska yksityiskohta on sekin, että tekijät oikein kehuvat ettei pelissä ole patkän vertaa proseduraalisesti tuotettua sisältöä, vaan jokainen pikseli on laitettu paikoilleen käsin ja rakkaudella.

ION Maiden on loistopeli, jota pelaa innolla sekä sen ysärihengen että hyvän pelattavuuden ansiosta. Suosittelen!

ION MAIDEN
Kehittäjä: Voidpoint
Julkaisija: 3D Realms
Vuosi: 2018
Alustat: PC, Linux



BATTLETECHTM

ON YHÄ VOIMISSAAN

34 VUOTTA, KYMMENIÄ PELEJÄ, SATA ROMAANIA, TV-SARJA

Teksti: Jukka O. Kauppinen Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Paradox Interactive, Mobygames, Wikimedia Commons

BattleTech on ilahduttanut järeän pelaamisen ja kovan scifin ystäviä jo 34 vuoden ajan. Matkan varrelle mahtuu yli 30 erilaista videopelisu- vitusta ja parikymmentä lauta- ja roolipeliä. Ei siis ihme, että sarjalle on kertynyt ystäviä.

BattleTechin lumo selittyy muun muassa sen monipuolisuudella. Kaukaiselle 3000-luvulle sijoittuvan lautapelin taustaksi luotiin tulevaisuuden maailma, joka on inspiroinut strategiapelejä, roolipelejä, keräilykorttipelin, yli sata romaania, animoidun tv-sarjan ja aivan mahdottoman sekamelskan erilaisia tietokonepelejä. Keski-ikäistynyt pelisarja elää edelleen vahvasti, eikä se ole jäänyt pelkästään muistojen lämmittelyksi.

Tähtien keskellä

Osa BattleTechin vuosikymmenestä ja pelistä toiseen kestänyttä vetovoimaa on rikas fiktio ja värikäs taustamaailma. Siinä on kuitenkin myös oma historiallinen pelikuvansa, jota **Jordan Weisman** avaa *Retro Rewindille*:

- Alkuperäinen BattleTechin inspiraatio tuli Rooman valtakunnan noususta, rap- piosta ja pirstaloitumisesta. Länsi-Rooman romahduksen jälkeen sen raunioille syntyi suuri määrä pieniä valtioita. Huneineen tämä oli suora esikuva BattleTechin sisämaailmoille ja Tähtiliitolle.

Toinen BattleTechin inspiraatiois- ta tuli japanilaisista robottianimaatioista, joiden valtavat sotarobotit puhuttelivat pelimiehiä. Niistä kuitenkin puuttui inhimillinen tekijä. Niinpä Weisman innostui yhdistämään Rooman valtakunnan luhistumisen jälkeisen rappion keskiajan ritarihenkeen, jonka

myötä urheat soturit pukeutuvat ritarin haarniskoja muistuttaviin mutta valtavastiin BattleMech-sotakoneisiin kamppailakseen herrojensa puolesta 3000-luvun taistelukentillä. Laserkanuunat ja ohjukset korvasivat peitset, mutta ritarillinen asenne ja soturiluokan kunnioitus säilyivät.

Tähän päälle luhistumisen aiheuttamaa teknologian ja sivistyksen rappeumaa, jonka tuloksena BattleTechin maailma on herkullinen sekamelska korkeaa ja höpön alkeellista teknologiaa. Ihmiskunta osaa matkata avaruudessa tähtien välillä, mutta tähtilaivojen rakennustekniikka on valtaosin kadonnut. BattleMechit on varustettu fuusioreaktoreilla, laseraseilla ja ionikanuunoilla ja niiden ohjausjärjestelmä lukee ohjaajansa aivotajuuksia, mutta tähtäysjärjestelmät ovat niin surkeita, että aseiden tehokas kantama on vain jokunen sata metriä.

Keinotekoisilla rajoituksilla ja jopa fyysikan lakien uudelleenkirjoituksella heitetiin realismi rehellisesti roskakoriin, jotta voitiin tehdä omien realiteettinsa rajoissa hyvin toimiva pelijärjestelmä.

Siinä sivussa syntyi myös herkullista proosaa. Pirstaloituneiden valtakuntien kilpailu ja taantuneet yhteiskuntajärjestykset ristiriitoineen ruokki tarinako- neistoa, joka on synnyttänyt jo yli sata BattleTech-romaania. Weisman ja kumppanit työskentelivät alkuvuosina läheisesti kirjailijoiden kanssa, joista etenkin **Bill**

Keithin ja **Michael Stack- polen** teokset ovat hyvää luettavaa. Ne syventävät upeasti peliksi suunniteltua maailmaa, sen hahmoja ja motiiveja. Romaanien lore on vaikuttanut vahvasti myös pelimaailmaan ja päin-

vastoin, toinen toistaan rikastuttaen. Tai ainakin siihen saakka, kunnes Weisman toi Sisämaailmaan oman vastineensa Rooman tuhonille hunneille – klaanit.

Tähtiliiton romahduksen lomassa osa fanaattisimmista joukoista näet pakkasi kimpsunsa ja tiedemiehensä painuen jon- nekin galaksin asuttujen reunojen tuolle puolen. Siellä jossain pakolaiset loivat uuden kulttuurin, jakautuivat heimoiksi ja palasivat sitten Sisämaailmoihin palaut- tamaan rauhan ja järjestyksen tulella ja ruoskalla. Klaanilaisten fanaattinen soturikultti yhdistyi fyysisesti yliver- taisuuteen yli-ihmisiin ja roimasti kehitettyyn sotatekniikkaan, joka tavallaan onnistui yhdistämään Sisämaailman valtakunnat satojen vuosien konfliktin jälkeen, tosin klaaneja vastaan. Itse lukeudun tosin siihen ryhmään, jonka mielestä klaanit pal- jolti pilasivat BattleTechin. Vaikka klaani-



JOK pääsi PDXCONissa Jordan Weismanin iholle.

tarinoissa on puolensakin, eivät ne oikein maistu minulle pelimuodossa.

Tarinoita monella tasolla

Kaiken kaikkiaan *BattleTech* liikkuu monessa ulottuvuudessa. Ylimpänä ovat tarinat suurvaltojen politiikasta ja konflikteista. Kuinka voimasuhteet ja liittolaisuudet vaihtelevat, kuinka sota seuraa rauhaa milloin minkäkin tekosyn tai salaliiton takia. Alempana seurataan loren ytimessä olevia palkkasoturiyksiköitä ja suurvaltojen osastoja, jotka kulkevat pitkin tunnettua ja joskus tuntematontakin avaruutta. Yksilötasolla avataan tärkeiden ja vähemmän tärkeiden hahmojen persoonaa ja motiiveja.

Pelillisessä mielessä erilaisten tarinoiden kertomisen ja taistelulentäkokemusten lisäksi *BattleTechin* ytimessä ovat myös resurssien hallinta, hahmojen kehittäminen ja kouluttaminen, palkkasoturiyksiköiden talouden kanssa painiminen ja järkevien sopimusten neuvottelu potentiaalisten asiakkaiden kera. Tärkeää on myös yksikön hallinnointi pitkän tehtäväputken aikana, muistaen varaosien, ammusten ja taistelussa tuhottujen vihollisen mechien jämien haalimisen. Siinä tuntee elävänsä, kun yksikkö operoi vihollisen selustassa ja jokaisen taistelun kokoonpanoa täytyy puntaroida huolella. Onko varaa laittaa tähän taisteluun ohjuksilla ja tykeillä varustettuja mechejä, vai laitanko linjaan energia-asepainotteisen kokoonpanon? Voi sitä lottovoittoa, kun taistelun jälkeen kentältä saa saaliikseen kaivattuja tykinammukia ja huollossa olevan mechin tarvitseman raskaan laserin.

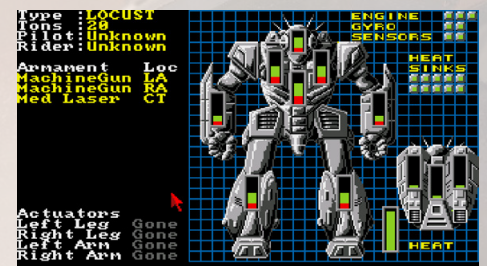
Vaikka valtaosa *BattleTech*-peleistä ei olekaan roolipelejä, tämä yksikön säätäminen, MechWarriorien kouluttaminen ja heidän lähettämisenä kentälle sekä tietenkin BattleMechien loputon virittely oman maun mukaiseksi tuo peleihin syvää henkilökohtaisen vaikuttamisen tuntoa. Voi niitä kurjia pelisuunnittelijoita, jotka eivät muistaneet tällaista teoksiinsa upottaa.

Pahvia ja lasereita

BattleTech-lautapeli (nykyään *Classic BattleTech*) ilmestyi vuonna 1984. Heksakartalla ja figuureilla pelattava taktikointi oli välittömästi hitti, sillä siinä yhdistyivät koukuttava scifistely, nopeahko pelattavuus ja miellyttävä visuaalisuus. Jo seuraavana vuonna julkaistu toinen

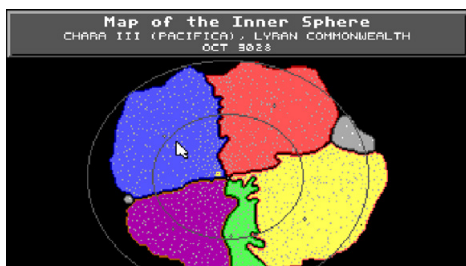


sääntöpainos sai heti perään kaverikseen *MechWarrior*-roolipelin. Vuonna 1988 kauppoihin saapui ensimmäinen tietokonepeli *BattleTech: The Crescent Hawk's Inception*.

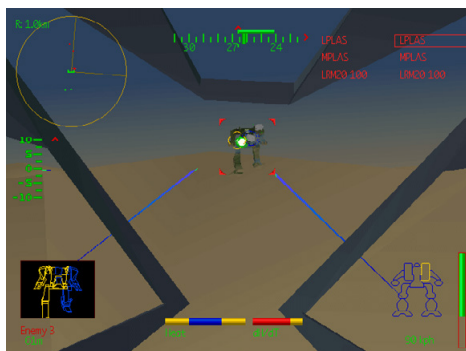


Tänään kokeiltuna *Inception* on hitusen karua pelattavaa, sillä aika näkyy väkisin pelin käyttöliittymästä. Idea oli kuitenkin lumova, sillä myöhemmin hyvistä seikkailuistaan ja *Command & Conquerista* tunnettu Westwood Studios paketoi mechainun ylhäältä kuvatun roolipelin kuosiin. Tarina invaasion jalkoihin jääneen pienen MechWarrior-kadettiryhmän sissisodasta miehittäjiä vastaan oli jännittävä, vaikka varsinainen Mech-sotiminen vähän ontuikin.

Westwood palasi aiheen pariin *BattleTech: The Crescent Hawk's Revengessä* (1990). Pelimuoto oli täysin muuttunut, sillä leppoisasti etenevän roolipelin sijaan *Revengessä* asteltiin kohti reaaliaikastrategian maailmaa. Aivan sinne asti ei vielä päästy, mutta lopputulos on prototyyppi kaikkien aikojen ensimmäiselle laajalti tunnustetulle RTS-naksulle, *Dune 2*:lle. Samalla sen uskollinen sovitus lautapelistä



on yksi parhaimmista *BattleTech*-sovituksista koskaan. Mutta vapaalle seikkailulle sanottiin hyvästii eikä tosiaikanauskuttelu ole nykysovin koettuna kovinkaan hyvää. Molempia Westwoodin pelejä voi pelata edelleen aika tuskattomasti, joskin vain Inception löytyy Amigalle, joka on kiitollisempi ja helpompi retroalusta Dos-box-säätämiseen verrattuna.



Westwood-pelien välissä *BattleTech* astui jättiloikan aivan eri suuntaan. *MechWarrior* (1989) oli 3D-grafikalla toteutettu sotapeli, jonka epälineaarinen tarinankerronta loi hienon pohjan aivan uudelle simulaatiolle. 3D oli tosin tässä vaiheessa sen verran uusi asia, ettei ulkoasu ole kestänyt aikaa millään mittarilla. Mutta hittihän se oli, vaikkakaan ei niin iso kuin *MechWarrior 2* (1995), joka loikasi vauhdilla kehittyvän PC-peliraudan kovimmalle aallonharjalle. Kakkonen ja kolmonen olivat ne pelit, joilla *BattleTech* myytiin lopullisesti suurelle yleisölle – niin vahvasti, että joillekin *BattleTech*-pelit tarkoittavat nimenomaan *MechWarrioreita*. Ymmärtäähän sen, sillä sota otti haltuunsa sekä tarinallisesti että sisällöllisesti.

Näkökulma siirtyi Sisämaailmojen sotapolitiikasta klaanien suuntaan, kun Jade Falcons- ja Wolf-klaanit ottavat mittaa toisistaan rajussa sisällissodassa. Oivallinen *Ghost Bear's Legacy* -lisäosa ja Windows 95:lle julkaistu *NetMech*-moninpeli ohjelmisto sementtoivat MW2:n paikan pelihistorian kirjoissa ja yhtenä *BattleTechin* huipputhetkistä.

1990-luku olikin sarjalle hyvää aikaa ja kunnian kenttien jyrinä kantoi jonkin matkaa 2000-luvun puolelle. Sivujuonteena peliperhettä laajennettiin aggressiivisesti myös konsolimaailmaan, tuloksina *MechWarrior* (SNES, 1993), *BattleTech: A Game of Armored Combat* (Mega Drive, 1994), *MechWarrior 3050* (SNES, Mega Drive, 1995) ja *MechWarrior 2* (Saturn, Playstation).

Mechistelyn vetovoima hiipui vuosikymmenen vaihteen jälkeen. *MechWarrior 3* (1999) ja *MechWarrior 4* (2000) olivat peleinä pettymyksiä, sillä ne degeneroivat simulaatioista tylsiksi räiskinnöiksi. Aneeminen tarinakaan ei kiinnostanut. Online-monipeli sentään toimi jo varsin hyvin.

Mechit tekivät myös oivallisen sivuloikan reaaliaikastrategiapelien maailmaan *MechCommander*- (1998) ja *MechCommander II* (2001) -peleissä. Naksusodissa oli oivallinen kuvakulma ja pelattavuus, ja 12 soturin komppanian komentaminen oli kivaa. Etenkin jatko-osan mielenkiin-

toinen juoni petoksineen ja käänteineen piti mukanaan loppuun saakka, ja tekemistä riitti taistelukurssin ulkopuolellakin. Tosin tekoälyn kehnous ja *BattleTech*-universumiin kuulumattomien *Command & Conquer* -elementtien ympäätminen sekaan söi kokonaisuutta. Molemmat *MechCommanderit* ovat edelleen hyviä pelejä, ja ne voi ladata verkosta laillisesti.

Nettipelaamisen edelläkävijä

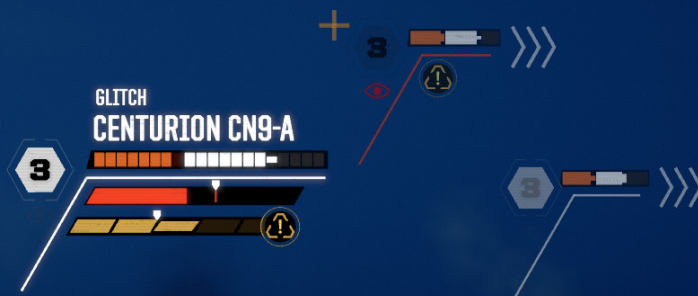
BattleTech oli online-pelaamisen alkuvuosisista saakka vahvasti verkkokuvioissa, sillä nettipelijätti Kesmai julkaisi *Multiplayer BattleTechin* jo 1992. Dynamixin *MechWarriorin* tekniikkaan pohjautuvassa nettisotailussa oli hahmokehitystä ja roolipelaspekteja, vaikka peli olikin pohjimmiltaan tiimi-deathmatchia.



Syvemmmälle mentiin *Multiplayer BattleTech: Solarisissa* (1996), jossa keskipisteseen nostettiin kirjoista tuttu uhkapelima-



MechCommander I ja II olivat vallan oivallisia RTS-Mechsotanasuja.



BattleTechin paluu vuonna 2018 ei ollut vain vanhan lämmittelyä, vaan kenties paras tietokone-BattleTech ikinä.

ilma Solaris. Tarjolla oli ripaus seikkailua ja strategiaakin, mutta ytimenä olivat yleensä muutamia minuutteja kestäneet taistelut, joissa saattoi olla kahdeksankin pelaajaa tiimeinä tai kaikki kaikkia vastaan. Aikaisekseen *Solaris* oli erinomainen nettipeli, joka toimi Suomestakin käsin oivallisesti ja nykimättä.

Seuraava ja paras moninpeli oli kuitenkin samaisen Kesmain *Multiplayer BattleTech: 3025*:ssa (2001), jonka hienon ja toimivan dynaamisen meta-universumin

päällä sodittiin valitun Sisämaailmojen valtakunnan riveissä neljän pelaajan osastoilla, ja että se olikin hauskaa. Mech-simulaattorinettisodasta tuli päivittäistä hupia isolle oman palkkasoturirykmentin perustaneelle kaveriporukalle, kunnes dotcom-kuplan puhkeamisen mainingit hukuttivat Electronic Artsin nettipelihaaveet. Firma tekikin yhden historiansa inhottavimmista tempuista ja sulki vuonna 1981 perustetun Kesmai-studion ja kaikki sen pelit.

**”...KEHITIMME ENSIMMÄISEN
SUURELLE YLEISÖLLE TARKOITETUN
3D-MONINPELIJÄRJESTELMÄN,
JOKA OLI ITSE ASIASSA TODELLA
HUIKEA HUIJAUS”**

Mutta ei siinä edes kaikki. Weisman oli perustanut vuonna 1990 Virtual World Entertainment -yhtiön, joka operoi äämyttävää BattleTech Center -pelihalleja. Jo kaisessa niistä oli vähintään 16 toisiinsa kytkeytyä podia, joissa istuneet pelaajat ohjasivat mechejään moninpelitaisteluissa.

Keskukset olivat toisiinsa yhteydessä internetin kautta, joten pitkin Yhdysvaltoja ja Japania olleet pelaajat pystyivät sotimaan keskenään sulavasti. Käyttäjien muistot näistä yhteenotoista ja pelilaitteiden teknisestä huikkeudesta ovat vähemmän yllättäen silkkaa kultaa,

etenkin kun muistamme, että nettipelaaminen oli 1990-luvun alussa vielä silkkaa tieteiskirjallisuutta eikä lähiverkossakaan vielä juuri mäiskitty.

- Mehän kehitimme silloin ensimmäisen suurelle yleisölle tarkoitetun 3D-moninpelijärjestelmän, joka oli itse asiassa todella huikea huijaus. Siihen aikaan ei vielä voitu tehdä oikeaa 3D:tä, joten loimme 3D-grafiikat valmiiksi renderöidyillä spriteilla. Loimme 3D-vaikutelman pyö-



BattleTech Centereissä pelattiin nettipelejä ennen nettipelejä.

rittelemällä niitä erilaisilla etäisyyksillä ja eri kuvakulmista. Siinä sivussa syntyivät klaanien omnimechit. Meillä oli näet käytettävissämme kovin vähän muistia, joten meidän täytyi keksiä kuinka teemme mahdollisimman paljon erilaisia 'Mechejä mahdollisimman pienellä määrällä grafiikkaa ja spriteja. Kehsimme sitten, että omnimechit ovat vanhojen 'Mechien paranneltuja versioita, jotka päättyivät sitten klaanien kalustoksi, Weisman muistelee *Retro Rewindille*.

Vahvaa fanitusta

BattleTechistä on tehty myös epävirallisia faniversioita. **Ralph H. Reedin** Amigalle tekemästä *MechForce / MechCombat / BattleForce* -pelistä pistettiin itse asiassa paremmaksi vasta tämän vuoden virallisessa uutuudessa. Shareware-strategia näet mallinsi lautapeliin säännöt niin tarkoin, että kaikki muut *BattleTechit* ovat tuntuneet sen rinnalla halvoilta kopioilta. Reedin näyttäessä peliä FASAn väelle nämä harmittelivat, kun se ei enää mahtunut heidän julkaisusuunnitelmiinsa. Lisenssi oli näet jo myyty Activisionille, joka puolestaan jyräsi indiekehittäjän ja vaihdatti pelin nimen. Peli on kuitenkin edelleen varsin pelattava, sillä levykuvat löytyvät verkosta ja toimivat näet emulaattorissa. Monimutkainen pelijärjestelmä tosin vaatii totuttelua.

Modernimpi tulkinta samankaltaisesta faniprojektista on yhteisöllisesti työstetty *Megamek*. PC:lle, Macilla ja Linuxille tehty avoimen lähdekoodin peli noudattaa tarkoin *Classic BattleTech* -lautapelin sääntöjä. Parhaiten kaksinpelinä toimivan strategian ympärille on rakennettu myös laajoja virtuaalikampanjoita. Rumahan se on, mutta toimiva, ilmainen ja kehittyvä koko ajan.

BattleTech tänään

BattleTech katosi pitkäksi aikaa pelikentiltä 2000-luvun alun pettymysten jälkeen. Muutoksen tuulet kuitenkin alkoivat pu-

haltaa, kun Piranha Games julkaisi vuonna 2013 ensimmäisen versionsa *MechWarrior Online*sta. Puhtaasti nettimoninpelaamiseen keskittyvä simulaattori loikkasi suoraan klaanisotien aikaan, joten pelaaminen on aika lailla sotkuisempaa ja monimutkaisempaa kuin perinteisessä 3025-asetelmassa. F2P-pohjaisena sitä voi teoriassa pelata ilmaiseksikin, mutta 'Mech-valikoima on tällöin masentavan rajallinen ja jopa omituinen. Grindaamaankin pääsee.

Piranha Games tekee parhaillaan myös 2019 julkaistavaa *MechWarrior 5: Mercenaries*ä, joka sijoittuu ajallisesti *BattleTechin* klassiseen ajanjaksoon ja tarjoilee myös aidon yksinpelikokemuksen.

Herkullisinta *BattleTechiä* löytyy pelisarjan luoneen Jordan Weismanin oman *Harbored Schemes* -studion tänä vuonna julkaisemasta *BattleTech*-nimisestä pelistä, joka oli se kauan odotettu, lähes täydellinen comeback. Upean yksinpelitarina, vapaamuotoinen pelaaminen ja nykyajalle modernisoitu pelimekaniikka tarjoavat herkullisen ja koukuttavan elämyksen, joka kiteyttää upeasti *BattleTechin* ytimen. Peli myös myi sen verran hyvin, että tekijät ovat luvanneet jatkaa sarjan parissa. Tämä saikin Weismanin liikuttumaan:

- Että saan vielä yli 30 vuoden jälkeen jatkaa *BattleTechin* tekemistä. Miten upeaa! Niin minustakin.

BATTLETECHIN MERKKIPAALUJA

1984

🎲 *BattleDroids/BattleTech*

1986

🎲 *MechWarrior*

1987

🎲 *BattleForce*

🎲 *The Succession Wars*

1988

🎲 *BattleTech: The Crescent Hawk's Inception*

1989

🎲 *BattleTroops*

🎲 *BattleForce*

🎲 *MechWarrior*

1990

🎲 *BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge*

🎲 *BattleTech VR*

1992

🎲 *Multiplayer BattleTech: EGA*

1993

🎲 *BattleSpace*

1995

🎲 *MechWarrior 2: 31st Century Combat*

1996

🎲 *BattleTech Collectible Card Game*

🎲 *Multiplayer BattleTech: Solaris*

1998

🎲 *MechCommander*

1999

🎲 *MechWarrior 3*

2000

🎲 *MechWarrior 4: Vengeance*

2001

🎲 *MechCommander 2*

🎲 *Multiplayer BattleTech 3025*

2002

🎲 *MechWarrior: Dark Age*

🎲 *MegaMek*

🎲 *MechAssault*

2004

🎲 *MechAssault 2: Lone Wolf*

2005

🎲 *MechWarrior: Age of Destruction*

2006

🎲 *MechAssault: Phantom War*

🎲 *Classic BattleTech RPG*

2007

🎲 *Classic BattleTech*

2009

🎲 *BattleTech: A Time of War*

2013

🎲 *MechWarrior Online*

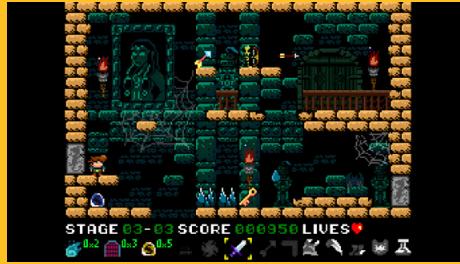
2018

🎲 *BattleTech*

2019

🎲 *MechWarrior 5: Mercenaries*





ROBBIE SWIFTHAND AND THE ORB OF MYSTERIES

Kreikkalaisen Pixel Reign -kolmikon rai-vostuttavan riemukas luolaseikkailu on kuin yhdistelmä Rick Dangerousia, Indiana Jonesia ja Lara Croftia yhteisellä aarrematkalla. *Robbie Swifthand* on tiivistänyt niiden olennaisen hienouden ja vaarantäyteen seikkailun, jossa jatkuva kuolemanvaara ja ansojen selvittäminen palkitaan aina vain kierommilla kentillä.

Retromielisemmät muistavat varmasti *Rick Dangerousin* uskomattoman armoittoman julman kenttäsuunnittelun. Tässä on vähän sitä samaa, joskin hellemin ja nykyaikaisemmin. Tekijöiden pelisilmä on ollut kohdallaan.

Robbiessa on persoonaa, haastetta ja pelattavuutta. Rickin tapaan pelaaja kuolee usein ja verisen mielikuvituksellisilla tavoilla, mutta pikselintarkkaa taituruutta ei vaadita. Kovemmilla vaikeustasoilla sitä on toki hyvä olla. Palkitsevan kenku tasoloikka onkin lajissaan herkullinen kokemus, joka sekä huudatuttaa että naurattaa.

Jukka O. Kauppinen

NOGALIOUS

Retropikselipelien uusmuodikkaassa huumassa julkaistaan tuhattomasti vanhahtavan näköisiä uusia pelejä, joissa yritetään epätoivoisesti matkia menneiden vuosikymmenten pelattavuutta. Espanjalais-tiimin *Nogaliousissa* vanhan koulun tasoloikka yhdistyy onneksi hyvällä tavalla moderniin, paikoin monimutkaisempaankin pelaamiseen. Tämä ei pörise pelkällä nostalgiahuumalla.

Positiivista on, että peli ei ole ihan karsivaikkea, vaikka haastetta riittääkin. Paikoin kinkkisemmätkin pulmatilanteet ratkeavat uudestaan yrittämällä, eikä peli lopu kesken elämien loppumiseen. Hyvä niin, sillä monia asioita joutuu testaamaan kerran jos toisenkin.

Aivan erityisen vänkää *Nogaliouksessa* on se, että peli julkaistiin ensin PC:lle fyysisesti, sitten vasta digitaalisesti. Tekijät aikovat lisäksi julkaista pelinsä myös aidoille retroalustoille, kuten MSX:lle, Commodore 64:lle, Amstradille ja Spectrumille. Kahdeksan euron peli löytyy osoitteesta luegolu3go.com.

Jukka O. Kauppinen

MINIT

Minit on hyvin erikoinen ja kepeä retroseikkailu. *The Legend of Zeldan* kaltaisista peleistä vaikutteita ammentanut ja kovasti Game Boyn peliltä näyttävä *Minit* eroaa massasta yhdellä erikoisella idealla: pelaaja pysyy hengissä vain 60 sekuntia kerrallaan.

Kun minuutti on kulunut, henki lähtee auttamatta ja edessä on paluu viimeksi vierailtuun nukkumapaikkaan. Vaikka kuoleman yhteydessä suuri osa maailmasta palautuukin nollatilaa, kerätyt esineet säilyvät pelikerrasta toiseen, samoin kuin suuremmat saavutuksetkin. Näin tarinassa edetään minuutti kerrallaan.

Minitin läpipeluseen ei mene kuin muutama tunti, sillä peli ei ole suuren suuri. Läpipelun jälkeenkin jää vielä tekemistä, sillä pelattavaksi aukeaa uusia pelitiloja ja maailmasta löytyy keräämistään odottavia, kätkeytyä esineitä.

Kokonaisuutena kyseessä on todella sympaattinen ja hurmaava pikkupeli, jonka parissa vierähtää iloisesti iltapäivä tai pariikin. Ei huono saavutus pieneltä indie-retrostelulta!

Miikka Lehtonen

Kehittäjä: Pixel Reign
Julkaisija: Pixel Reign
Vuosi: 2018
Alustat: PC



Kehittäjä:
Luegolu3go Studios
Julkaisija:
Luegolu3go Studios
Vuosi: 2018
Alustat: PC



Kehittäjä:
Devolver Digital
Julkaisija:
Devolver Digital
Vuosi: 2018
Alustat: PC, Linux, Mac,
PS4, X1





DREAMCAST, RAKASTETTUNI

Teksti: Mikko Heinonen Kuvankäsittely: Manu Pärssinen

Marraskuun lopussa on kulunut 20 vuotta Sega Dreamcastin julkaisusta. Itselleni Dreamcast edusti paitsi monia ikuisia peli-
muistoja, myös tietyn aikakauden loppua.

Olen aina ollut luontaisesti taipuvainen kannattamaan altavastaajia, ja viimeistään intohimaisen Amiga-harrastuksen myötä opin myös fanittamisen jalon taidon. Taistelu ylivoimaista vihollista – eli MS-DOSin vyöryä koteihin – vastaan tuntui jotenkin aivan erityisellä tavalla merkitykselliseltä, ja faktat olivat siinä vain tiellä. Valitettavasti mikään määrä käyttäjien lojaaliutta ei riittänyt pelastamaan Commodorea sen itselleen kaivamasta kuopasta, ja aika ajoi Amigasta ohi. Löysin kuitenkin onneksi pian uuden intohimon kohteen.

Vaikka olin aloittanut konsolipelaamisen jo 80-luvulla, vasta talvella 1996–1997 hankittu Sony PlayStation veti minut lopullisesti aidan tälle puolelle. Aloin seurata aktiivisemmin uutisia laitejulkistuksista, ja hyvin pian yksi niistä olikin ylitse muiden: Sega Katana eli myöhemmin Dreamcast. Speksit ja ruutukuvat näyttivät jär-

kyttävän hyviltä ja peleiksi lupailtiin juuri sitä Segan arcade-parhautta, johon olin jo valmiiksi ihastunut. Olin vasta hiljattain hankkinut Sega Saturnin, mieltynyt siihenkin ja harmitellut, että kone jäi täkäläisillä markkinoilla Pleikkarin varjoon. Taus-talla kummittelivat varmasti myös vanhat Mega Drive -sympatiat.

Power Supply Fail Code – Do Not Connect

Tuohon aikaan olin isoimman osan vuodesta tyhjätaskuinen yliopisto-opiskelija, jolle jo pelkän käytetyn konsolipelin ostaminen oli ponnistus, uudesta puhumat-takaan. Ei puhuttakaan, että olisin voinut ostaa kokonaista uutta konsolia, etenkin kun vaikutti siltä, että Dreamcastin hinta asettuisi selvästi PlayStationin yläpuolelle.

Makaronin keittelyn vastapainona olivat onneksi kesäkuukaudet, jolloin sain ihan kohtuullista palkkaa ison teolisuusyhtiön toimihenkilönä. Talven varalle säästämisen sijaan käytin luonnol-lisesti kaikki rahat sekalaisiin heräteostok-siin. Ja mikä parasta, kesällä 1999 veljelle-ni tarjoutui tilaisuus lähteä puoleksitoista

kuukaudeksi opiskelijavaihtoon Japaniin! Tyhjensin tilini, vaihdoin sen jeneiksi ja löin velipojalle setelit kouraan. Ohjeistus oli yksinkertainen: Dreamcast pitää saada.

Ville suoriutui tehtävästään erinomai-sesti. Isäntäperheen reaktio oli kuulemma ollut näkemisen arvoinen, kun kaukomail-ta saapunut vieras, jolla ei ollut heidän kanssaan mitään yhteistä kieltä, marssi ensimmäisessä näkemässään ostoskes-kuksessa pelikauppaan, keräsi hyllystä Dreamcastin, pelejä ja VGA-boksin, marssi kassalle ja latoi tiskiinkin kymmeniä tuhansia jenejä käteistä. Tämä tosin oli vasta esima-kua sille ostoskierrokselle, jonka mies tu-lievien viikkojen aikana suoritti, mutta siitä ehkä myöhemmin.

Tilanne oli nyt kuitenkin se, että Villellä oli Dreamcast Japanissa ja minulla hirveä himo päästä pelaamaan sitä. Euroopan-jul-kaisuun oli vielä kuukausikaupalla aikaa, hänen paluuseensa myös kuukauden päi-vät, joten laite piti lähettää jotenkin Suo-meen. Mutta miten se saataisiin tänne niin, ettei luvassa ole järjetön jumppa tullilaitok-sen kanssa? Tuohon aikaan elektroniikan tilaaminen ulkomailta oli harvinaista, ja

olimme jo saaneetkin esimakua siitä, miten virkakoneisto suhtautuu näihin lähetyksiin. Luvassa olisi monen tunnin paperisota ja sen päälle lähes mielivaltaiselta tuntunut vero. Nykyisestä helposta nettitullauksesta ei ollut puhuttakaan.

Koska mahdollinen verorikkomus on jo vanhentunut, voinen paljastaa tässä hieman poikkeuksellisen järjestelyn, johon turvauduimme. Testattuaan konsolin toiminnan veljeni purki sen osiin (hyvin hankalasti ilman kunnollisia työkaluja) ja lähetti osat postissa isoäidilleni. Konsolin kuoren päälle oli kiinnitetty teippi, jossa luki väliotsikon mukainen teksti. Pelit olivat CD-R-kotelossa, jonka päällä luki "Stewart '99".

En tiedä, avattiinko lähetystä tullissa, mutta se tuli joka tapauksessa perille sellaisenaan. Kokosin konsolin laatikossa olleista kappaleista ja se toimii tänäkin päivänä täysin luotettavasti. Virtalähteen vaihdoin myöhemmin 230 voltin versioon.

Leuka loksahtaa

Koneen mukana ostetuista peleistä parempi oli *Sega Rally 2*, eikä sekään nyt ollut mikään superihmeellinen. Grafiikka oli kaunista, mutta Windows CE:n päälle tehty käännös jätti muuten toivomisen varaa mm. ruudunpäivityksen suhteen. Keskikesän kuluessa käynnistimme koneen ja pelin muutaman kerran ihan vain esitelläksemme sitä.

Tuli elokuu ja Villen oli aika palata Suomeen. Hänen paluupäivänsä on jäänyt mieleen kahdestakin syystä, jotka molemmat liittyvät pelaamiseen, joten kerrottakoon nekin tässä.

Omistin tuolloin Lada Samaran, jota pidän edelleen hintaansa nähden erinomaisena autonä. Uskollinen ratsuni palveli minua monta vuotta, mutta tuona nimenomaisena lauantaina yksi sen tulpanjohdoista päätti luovuttaa pelin kesken ajon. Äkillisesti ilmaantunut vika oli jokseenkin mahdoton diagnosoida tien päällä, joten lähetimme Villen taksilla Tikkurilan rautatieasemalle ja jäimme **Manun** kanssa Keimolanportin huoltoasemalle odottamaan hinausautoa. Tilanteen absurdiutta lisäsi merkittävässä määrin se, että olimme Villen yllättäöksemme pukeutuneet Jake ja Elwood Bluesiksi. Näissä asuissa istuimme sitten Keimolanportilla reilusti yli kaksi tuntia pelaten *Puzzle Bobblea* linkkikaapeleilla toisiinsa liitetyillä Neo Geo Pocket Coloreilla, jotka Ville oli matkatavaroissaan tänne kuljettanut.

Lopulta transportaatio-ongelmat ratkesivat ja olimme kaikki jälleen vanhempieni kotona tutkimassa, mitä muuta tulaisten joukosta kuoriutuisi. Merkittävän retropolimäärän lisäksi myös uutta Dreamcast-kamaa oli tarjolla: *Shutokou Battle* ei ollutkaan kovasti odottamamme *Metropolis Street Racer*, mutta vekkuli autopeli sekin. Ilta jäi kuitenkin kaikkien paikalla olleiden mieleen siitä, kun koneeseen iskettiin peli, jonka Ville oli ehtinyt napata mukaansa julkaisupäivän aamuna, juuri ennen koneensa lähtöä Suomeen. Se peli oli *SoulCalibur* ja olimme varmasti eräitä ensimmäisiä kuluttajia, jotka saivat nähdä sen Euroopassa.

Pääsen edelleen kiinni siihen tunnelmaan, joka vallitsi huoneessa, kun alkuinteron miekat iskeytyivät maastoon ja draamaattinen musiikki alkoi soida. Peli näytti ja kuulosti aivan uskomattoman hienolta ja myös pelattavuus oli enemmän kuin kohdallaan. Kaikki koneeseen kohdistamani odotukset tuntuivat hetkessä lunastetuilta: tämä oli todella seuraavan sukupolven konsoli.

Kulta-aikaa ennen tuhoa

Villen Japanista saamat ystävät auttoivat myöhemmin Dreamcast-harrastustamme eteenpäin merkittävällä tavalla. Kun siellä julkaistiin jokin uusi hittipeli, saimme pian postia. Tätä kautta saapuivat mm. *Get Bass*, *House of the Dead 2* ja *Crazy Taxi*. Kun Dreamcast julkaistiin Euroopassa, ostimme lopulta toisen koneen, mutta alkuperäinen NTSC-J-yksilö säilyi kovimassa pelikäytössä. Silloisen kämppikseni kanssa pelasimme *SoulCaliburin* kaikki Mission Battlet läpi täysin yritys ja erehdys-menetelmällä, ymmärtämättä sanaakaan japania. Olin tyytyväinen, mutta odotin toki myös länsimaisia pelejä saapuvaksi unelmakonsolilleni.

Samaan aikaan Segan taivaalle alkoi kertyä synkkiä pilviä. Teknisestä etevyydestään huolimatta Dreamcast ei käynyt kaupaksi, kun markkinat odottivat PS2:n julkaisua, joka sitten tapahtuikin Japanissa maaliskuun alussa vuonna 2000. Pelit olivat hienoja, mutta ne eivät puhutelleet suurta yleisöä Sonyn julkaisujen tapaan. Moni iso julkaisija ei ilmoittautunutkaan tukemaan Dreamcastia poltettuaan näpkinsä Saturnin kanssa.

Pakenin itse todellisuutta samaan kuplaan, jossa olin viettänyt jo Amigan loppuajat. Netin uutisryhmistä ja foorumeilta löytyi samanmielisiä, joiden kanssa vaihdoin ajatuksia sekä suomeksi että eng-

lanniksi. Uskoin tosissani, että Sega voisi putsata pöydän jouluna 1999, kun PS2:n eurojulkaisu oli vielä lähes vuoden päässä. Jopa Suomen maahantuoja Brio oli kuitenkin haluton ja/tai kyvytön myymään tuotteitaan: minimitalaus jälleenmyyjille oli pitkään 12 konsolia, mihin monikaan liike ei halunnut lähteä. Ei edes, vaikka yritimme puhua tutulle paikalliselle kauppiaille asiasta henkilökohtaisesti. Amerikassa tilanne oli vähän valoisampi, mutta julkaisupäivän hyvän myynnin jälkeen hypejuna seisahtui sielläkin. Pelejä alettiin perua.

Vihasin PlayStation 2:ta intohimoisesti, ja mitä enemmän sitä hehkutettiin, sitä enemmän sitä vihasin. Liikun surun käsittelyn toisessa vaiheessa eli vihassa ja olin matkalla kohti kolmatta, kaupankäyntiä. Pohdimme, että Dreamcastista voisi tulla eräänlainen Nintendo 64, hyvä kakkonen. Emme tienneet, että Segan johto oli jo luovuttamassa toivottomalta tuntuvan taistelun.

Tilinpäätös

Keväällä 2001 näin sattumalta sähköpostiin kirjautuessani ilmoituksen, jossa haettiin töihin peliarvostelijaa. Olin aiemmin tehnyt juttuja ilmaiseksi tuttavien saiteille, tiesin osaavani kirjoittaa ja sainkin paikan. Asiassa oli vain yksi ongelma: en omistanut PlayStation 2:ta, vain Dreamcastin.

Olin edelleen tyhjätaskuinen opiskelija, mutta nyt käytettävissäni oli sentään opintolainakortti. Nostin lainan ja maksoin 2995 markkaa PS2:sta ja demolevyistä, ajatuksenani että voin tienata hinnan takaisin tekemällä arvosteluita.

Ironista kyllä, PlayStation 2:sta tuli oman journalistiurani kannalta tärkein konsoli. Juuri ne jutut, joilla maksoin vuokraa talvisin, ansaitsin kannukseni kirjoittajana ja sain lisää työtilaisuuksia, kirjoitin PS2-peleistä. Voin rehellisesti sanoa, etten kirjoitaisi tätä juttua tähän lehteen, jos olisin päättänyt jäädä fanitusmoodiin tuona keväänä. En silti erityisemmin pidä PS2:sta laitteena, vaikka monet sen peleistä ovatkin ikisuosikkejani. Kone on monessa suhteessa täysin tarpeettoman monimutkainen.

Minun ja Dreamcastin, kuten minun ja Amigan, rakkaus on ikuista. Ja ikuinen rakkaus kestää senkin, että välillä on tehtävä kipeitä mutta rationaalisia ratkaisuja.



VIELÄKÖ MAISTUU?

SHENMUE I & II HD

Tekstit: Jukka O.Kauppinen

Shenmue-pelisarja on yksi videopelihistorian suurista mysteereistä. Miten näin harvojen tuntema ja pelaama teoskaksikko voi olla myös niin houkutteleva ja kiinnostava - sekä samalla yksi pelihistorian legendaarisimmista, erikoisimmista ja flopanneimmista julkaisuista?

Ensimmäinen *Shenmue* oli pitkään maailman kallein peli ja raskain floppi väite-tyillä 47-70 miljoonan dollarin kustannuksillaan, joita se tai sen jatko-osa eivät koskaan tienanneet takaisin. Samoihin aikoihin Sega joutui luopumaan tappiollisesta konsolibisneksestäänkin, joten ei ihme ettei jatkoa herunut.

Alkuperäisen suunnittelija **Yu Suzukin** menestyksensä Kickstarter-joukkorahoituskampanja sai sittemmin luotua aiheen ympärille uutta pöhinää ja *Shenmue III* julkaistaan konsoleille ensi vuonna. Hype ja uusi peli tarjosivat Segalle myös oivallisen raon alkuperäisteosten HD-uudelleenjulkaisulle.

Mutta *Shenmuen* tie ei ole helppo. Vaikka laitoin kaikki graafiset tehostukset päälle, niin eikö vain takaa sohvalta kysytty, että miksi pelaat noin rumaa peliä? Siinä samalla puhisin pelin kummallisen ohjausmekaniikan ja kauniisti sanottuna omaperäisten ratkaisujen kanssa. *Shenmuet* ovat raju kokemus ensikertalaiselle, sillä ajan hammas on pureskellut isoja lovia pelin kulmiin. On se silti pelattavampi kuin moni muu tuon ajan 3D-peli. Jotain on tehty oikein, vaikka sen elämää suuremman pelin mainetta ei voikaan allekirjoittaa.

Tarinankerronta avaa tapahtumia miellyttävällä, kiireettömällä tavalla. Tapahtumapaikkoihin on istutettu elämän tuntua ja molempien pelien kulku viehättää kiireetöntä seikkailijaa, vaikka päähenkilö tuntuukin välillä melkoiselta pölvästiltä. Kiireettömyys tosin tarkoittaa myös sitä, että ei *Shenmueita* turhaan kutsuta odotelusimulaattoreiksi. Molemmissa peleissä kello tikittää eteenpäin, vuorokaudenajat

vaihtuvat, kaupat avautuvat ja sulkeutuvat ja ihmiset kulkevat omien reittiensä mukaan. Ykköspelissä ei ollut lainkaan ajan nopeutusta, joten lehmänhermoisemminkin saattoi käpy kuumeta, kun joutui odottamaan tosiajassa puoli tuntia pelikellon tikittämistä tiettyyn hetkeen.

Peleissä oli myös aikaisekseen huumia, pelimaailmaa elävöittäneitä ideoita. Avoimehko 3D-maailma, vapaa kuljeskelu, rutkasti jututettavia sivuhenkilöitä ja äimistytävän interaktiivinen maailma olivat jotain aivan uutta. Kauppoihin ja taloihin pääsi sisälle, jukeboksi soitti oikeaa musaa ja pelihalleissa pystyi pelaamaan Segan kolikkopelejä. Aika *Yakuzaa*, eikä syyttä! Voi olla, että myös *Grand Theft Auto III:n* tekijät ovat *Shenmuensa* pelanneet.

Se hitaus. Odottelet. Kävelet edestakaisin. Heräät aamuvanhain, että voit mennä töihin. Välillä tuskastuttaa niin, että tekee mieli huutaa. HD-version käyttöliittymäviilauksista huolimatta kontrollit ovat yhä kömpelöä 1990-lukua ja joskus on pakko tallentaa peli, kun laahaamiseen kyllästyy.

Kyllä HD-versioista tuntee ja näkee, että näissä on sitä jotain. Vaikka grafiikkaparannukset ovat vaatimattomia, pelit näyttävät varsin siedettäviltä etenkin retrolasien läpi katsottuna. Japanipeliä on myös mukava pelata japaniäänillä tekstityksiä lukien, se tuntuu siten aidommalta. Ei tätä tosin kellekään *Dark Souls* -fanaatikolle uskalla suositella, sillä hidas tempo, odottelu ja pelaamisen paikoittainen kinkkisyys syövätki kiireisen pelaajan sielua. Retrutelias ja ennen kaikkea pitkäpinnainen seikkailija sen sijaan saattaa löytää tästä historiallisen makupalan, jonka parissa voi kummastella Suzukin omalaatuista tarinankerrontaa ja pelisuunnittelua. Ja kyllä, välillä tämä on myös aivan hirveää, joten ymmärrän hyvin miksi myynnit jäivät surkeiksi.



Kehittäjä: Sega AM2
Julkaisija: Sega
Vuosi: 2018
 (1999/2001/2002)
Alustat: PC, PS4, X1
 (Dreamcast, Xbox)



SUPER BOMBERMAN R

Jo 35 vuotta täyttänyt *Bomberman*-bilepelien sarja ei petä, ainakaan silloin kun tekijät tajuavat pysyä asian ytimessä. Onhan se niin, että pommien pitää räjähdellä ja huutojen raikua, kun bomberit lähtevät radalle. Sarjan uusin teos muistaa tämän ja tyytyy vain kuorruttamaan perinteitä uusilla ideoillaan.

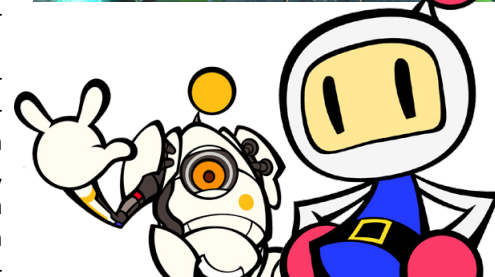
Yksinpelin tarinatila reboottaa tarinahistoriaa esitellen Keisari Bugglerin pahisbombereineen ja viisi sankarillisen omituista Bomberman-sisarusta. Matkan mittaamien sekä pommitellaan että hihitellään, sillä välivideoissa meno on vahvaa Japania. Tätähän pelaa jo pelkästään välipätkien näkemiseksi! Niiden väliin mahtuu 50 kentällistä tarinapelattavaa, josta voi nauttia myös kahdestaan yhteistyöpeleinä.

Tarinan mittaamien pelaajalle tarjoillaan makea kattaus klassista räjäyttelyä ja pelaamista virittävien bonusten keräilyä sekä alati kinkkisempää kenttäsuunnit-

telua erikoisilla vastusmötöillä ja kenttäkikoilla. Isometrisessä kuvakulmassakaan ei ole menty liiallisuuksiin, joten peli sekä näyttää että tuntuu itseltään. Tylsää ei tule ja vaikeustasokin on saatu kohdalleen.

Kovin ydin löytyy moninpelistä. Battletilassa kentälle mahtuu jopa kahdeksan pelaajaa räjäyttelemään toisiaan muusiksi 19 eri kentällä. Päivityksessä lisätty kilpailullinen Grand Prix -nettipelitala jakaa pelaajat joukkueisiin aivan uusien bomberien, kenttien ja pelisääntöjen kera.

R ei sarjaansa mullista eikä sen tarvitsekaan. Se on hauska ja toimiva nykysukupolven koneiden *Bomberman*, jossa on tarpeeksi vanhaa ja sopivasti uutta niin, että peli tuntuu tutuilta faneillekin mutta tarjoaa uusille kokeilijoille riemastuttavan bilepelikokemuksen. Eihän se mitään mullista tai ketään äimistytystä – mutta eipä aina tarvitsekaan. Se on nytkin hauska ja positiivinen pelikokemus sekä yksin että kaksin, ja isommalla porukalla takuuvarmaa bilehuutonaurujuhlaa. Positiivisesti peliä on myös päivitetty julkaisun jälkeen tasaisesti uusilla hahmoilla, säännöillä ja sisällöllä.



Kehittäjä: HexaDrive
Julkaisija: Konami
Vuosi: 2018
Alustat: PC, PS4 (testattu),
Switch, X1

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

Huudatko Segaa yöllisissä painajaisissa? Kaipaanko niitä aikoja, kun Sega oli yhä kukkulan huipulla? Ehkäpä Segan *Classics*-kokoelma on juuri se retropelipaketti, jonka konsolisi ansaitsee rakkaiden muistojen lämmittelemiseksi.

Tai ehkä se voisi olla, jos Sega ei olisi vuosikymmenien mittaamien antanut inflaation syödä peliensä arvoa. Vaikka kokoelma onkin yli 50 pelillään eppinen herkkipaketti, niin suurin osa sen peleistä on nähty aiemminkin, usein kovin käpyisinä versioina. Segan lisenssillä ratsastaneet retro-tv-pelit eivät kohdelleet klassikoita kovinkaan hyvin. Sega on myös julkaissut samoja pelejä aktiivisesti tietokoneille ja iOS-laitteille.

Joten kysymys kuuluu: oletko jo elänyt Mega Drive -pelien parhaat niin moneen kertaan uusiksi, ettei enää vain kiinnosta, vai onko niissä yhä kokemattomia korpi-maita? Ensin mainituille suurin houkutin voisi olla se, että uuden kokoelman pelit on toteutettu teknisesti hyvälaatuisina. Haluttaessa virtuaalikonsolin asetuksia voi säätää, pikseleitä kohentaa ja onpa peleissä sekä sisäänrakennettu pikatallennus/lataus että myös ajan pikakelaus taaksepäin. Enää ei tarvita xiittikoodeja.

Iso peukku siitäkin, että pelivalikoima on laaja ja kokoelmaan on imaistu enemmän pelejä kuin mihinkään aiempaan koosteeseen. Suuri määrä on verrattain hyvä segattomien aikamatka 16 konsolibitin ytimeen.

Genrevalikoima on pääosin räiskintää, mätäntä ja roolipelejä muutamilla positiivisilla yllätyksillä maustettuna. Suuren profiilin yllättäjät tosin puuttuvat. Taan-noin Suomen pelimuseon retromyyjäisissä ihastelin, että Mega Driven valikoimassa on paljon minua kiinnostavia pelejä – mutta eipä yhtään ainutta niistä ole tälläkään kokoelmalla. Mikä maksaa, ettei niitä saada jakeluun? Ja miten kokoelmalta on voitu jättää pois kaikki *Ecco*-delfiiniseikkailut?

Pääosin *Classics*-pelit ovat laadukkaita, mutta Nintendon minikonsolien tasoi-seen huikeuteen se ei yllä. Toisaalta hutusta ja täytepeleistä huolimatta kokoelma on kaukana *Atari Flashbackien* tuubasta. Eli kyllä tällä kelpaa astella herkuttelemaan Mega Driven retrofiliksillä.

(Toim. huom.: Paketti mainostaa sisältävänsä systeemin, jonka kautta olisi mahdollista pelata kaksinpeliä muiden kanssa Internetin välityksellä. Se ei toimi. Yhtään.)



Kehittäjä:
D3 Technology, Sega
Julkaisija: Sega
Vuosi: 2018
Alustat: PC, PS4,
X1 (testattu)



FANIPÄIVITYKSET

UNOHDETUT PELIT HERÄÄVÄT UUELLEEN HENKIIN

Tekstit ja kuvat : Miikka Lehtonen

Nykään pelien päivittäminen on aivan arkipäivää. Mutta vaikka kehitystiimi saisikin pelin valmiiksi ennen julkaisua, niin yksikään ohjelmisto ei ole täydellinen, koska sen kehittäjät eivät ole. Niinpä pelejä usein korjaillaan ja tuunaillaan vielä kauan julkaisun jälkeen. Kiintolevyjen ja internetin myötä päivitysten jakamisesta ja asentamisesta on tullut hyvin helppoa, mutta toisin oli retropelien kulta-aikaan.

Varsinkin konsolipuoella pelit toimitettiin käytännössä aina kertaalleen kirjoitettavilla medioilla, kuten moduulilla (jota saatettiin kutsua myös kasetiksi) tai vaikka CD-levyllä. Päivitysten jakamiseen ei myöskään ollut mitään yleisiä julkaisukanavia, ja vielä vähemmän oli keinoja niiden asentamiseen ja käyttämiseen. Jos pelistä löytyi pahoja bugeja, oikeastaan ainoa järkevä keino oli valmistaa pelistä tehtaalla uusi versio, jossa ongelmat oli korjattu ja jakaa sitä kauppoihin vähin äänin vanhan ja viallisen version sijaan.

Tällainen toiminta ei tietenkään ole kovin helppoa tai halpaa, joten useammin asioiden vain annettiin olla ja pelit jäivät ilman päivityksiään. Eivät kuitenkaan lopullisesti, sillä moderni teknologia on tarjonnut faniyhteisöille keinot kehittää ja levittää omia päivityksiään. Niiden avulla esimerkiksi moni alkujaan vain Japanissa julkaistu peli on käännetty länsimaaisille

kielille tai kymmeniä vuosia bugittaneet kolikkopelit on viimeinkin korjattu.

Bitti pyörii hyppysissä

Olipa kyse sitten CD-levystä, Super Nintendon pelimoduulista tai kolikkopeli-automaatista, kaikki pelit pyörivät lopulta digitaalisen koodin ympärillä ja erot tulevat siitä, mihin muotoon tämä data tallennetaan. Kolikkopeleissä ja moduulipeleissä tieto tallennetaan ROM-piireille, eli muistipiireille, jotka ovat käytännössä kertaalleen kirjoitettavia.

Niiden sisältämä tieto voidaan lukea tietokoneelle erilaisilla keinoilla, jotka muuttavat sen helposti käsiteltäväksi dataksi. Emulaattorit osaavat lukea näitä

ROM-piirien (tai levyjen) näköistiedostoja eli levykuvia, mutta sen lisäksi niitä pystyy helposti muokkaamaan joko tarkoitukseen suunnitelluilla työkaluilla tai suoraan ra'asti heksaeditorilla puukottamalla. Kunhan operaation suorittaa oikein, tuloksena on yhä emulaattorissa toimiva levykuva, jonka voi erityisellä laitteistolla äärimmäisissä tapauksissa jopa polttaa uudelleen ROM-piirille ja lyödä kiinni vaikka kolikkopelin emolevyllä.

Tämä on avannut ovet jos jonkinlaisille faniväännöksille. Pelaajat ovat kehittäneet työkaluja, joilla voi suunnitella uusia kenttiä klassisiin peleihin (*Super Mario Maker* ei suinkaan ollut ensimmäinen *Mario*-kenttäeditori) tai vaikka korvata kaikki pelin tekstit uusilla. Hassunhauskojen "mitä jos *Final Fantasy 6*:n pomon nimi olisikin Pippeli" -väännösten ohella näin voi vaikka kääntää pelejä uusille kielille tai korjata vanhojen pelien hieman puutteellisia käännöksiä.

Todelliset hardcore-väkertäjät eivät ole tyytyneet tähänkään, vaan he ovat kehittäneet ja julkaisseet omia päivityksiään vuosikymmeniä vanhoihin peleihin. Esimerkiksi *Mortal Kombat 3* -kolikkopelissä on ollut alusta saakka tunnettuja bugeja, joilla pelin on pahimmillaan saanut totaalisen jumiin. Kun ongelmia ei virallisesti saatu korjattua, innokas *Mortal Kombat* -fani otti ja hoiti homman. Fanipäivitys korjaa pelin kaikki tunnetut bugit, tasa-



Myös legendaarinen *Sensible World of Soccer* -peli elää edelleen fanipäivitysten voimin. Aivan tuoreimmatkin pelaajalistat ja joukkuetiedot löytyvät ilmaiseksi netistä.



Fanit tehtailivat itse käännöksen suosittuun, mutta vain Japanissa julkaistuun *Mother 3* -roolipeliin. Nintendo sai kääntäjiltä myös luvan käyttää heidän työtään ilmaiseksi virallisessa julkaisussa, mutta toistaiseksi sellaista ei ole nähty.

painottaa sitä vakavaa turnauspelaamista varten ja jopa lisää peliin uusia "Kombat Kode" -koodeja, joiden avulla hahmoille voi säätää vaikka jättikokoiset päät tai pelin painovoiman voi pudottaa murt-osaan entisestään.

Ei aivan ongelmatonta

Fanipäivitykset eivät ole aivan ongelmaton alue useammastakin perspektiivistä tarkasteltuna. Ensinnäkin päivitysten tekeminen on tietenkin vaikeaa. Peliin lokalisointi kuulostaa hauskalta idealta siihen saakka, kunnes huomaa, että vaikkapa Super Nintendon moduuleilla teksteille oli varattu rajallinen ja nykymittapuulla hyvin pieni määrä tilaa. Niinpä kaikki kömpelöt käännökset eivät suinkaan johdu vain puusilmäisten ja kiireisten kääntäjien töpeksinnästä. Huomattavasti informaatiotiiviimmän japanin kääntäminen englanniksi vain vaatii uhrauksia.

Fanipäivitykset ovat DMCA:n kaltaisten lainsäädäntöjen myötä muuttuneet myös lakiteknisesti ongelmallisiksi. Peliin kehittäjillä ei todennäköisesti ole mitään sitä vastaan, että joku korjaa heidän pelistään bugin, joka ohjelmoijat tuntien on nakertanut heitä olemassaolollaan jo vuosikymmenten ajan. Peliin oikeudet omistavien firmojen perspektiivistä touhu voi kuitenkin olla arveluttavampaa, ja moni modaja tai muuten vain pelejä tuunaillut onkin saanut asianajajilta postia, jossa kohteliaasti ilmoitetaan, että touhu loppuu nyt hyvällä tai pahalla.

Tämä ei toki fanipäivityksiä pysäytä, sillä Internet tarjoaa mahdollisuuden anonyymiin tiedonvälitykseen ja tunnetusti kerran nettiin pistettyä tietoa ei sieltä enää pois saa. Niinpä fanipäivitykset jatkavat kiertämistään ja vanhat, toivotonman rikkinäisiksi tuomitut pelit saavat vuosikymmeniä myöhemmin uuden tilaisuuden elämään.

ESIMERKKEJÄ FANIPÄIVITYKSISTÄ

DARK SOULS JA DARK SOULS II

Dark Souls -pelit eivät varsinaisesti ole retroa, mutta niihin on tehty yksi nykyajan tunnetuimmista fanipäivityksistä. Kummankin pelin alkuperäinen PC-versio oli luokattoman kamala, mikä ei julkaisija Bandai Namcoa juuri hetkauttanut, sillä kummankaan pelin ongelmia ei ole tähän päivään mennessä korjattu virallisesti. Epävirallisesti kylläkin.

Taiteilijanimi **Duranten** kehittämä dsfix-päivitys lisäsi peleihin paremman resoluutiotuen, poisti 30 FPS:n ruudunpäivitysrajoituksen ja korjasi vinon pinon muitakin bugeja. Dsfixin myötä pelit muuttuivat heti paljon pelattavammiksi. Durante yritti tarjota korjauksiaan julkaisijallekin virallista käyttöä varten, mutta turhaan.



JAGGED ALLIANCE 2

Jagged Alliance 2 on klassinen taktiikkapeli, jolle moni on toivonut jatko-osaa sen julkaisusta lähtien. Kunnan jatko-osien puutteessa fanit ovat tarttuneet toimeen: *Jagged Alliance 2 Stracciatella* on alkuperäinen peli uudelleen koodattuna moderneille koneille. Se tukee korkeita resoluutioita, laajakuvanäyttöä ja ties mitä muuta. Se on myös suunniteltu avoimeksi ja helposti laajennettavaksi, joten muut kehittäjät voivat lisätä peliin omia uudistuksiaan.

Erikoiselta kuulostava nimi on sanaleikki: stracciatella on vaniljajäätelöä, jonka joukossa on pieniä suklaahippuja tuomassa lisämakua. Myös *Jagged Alliance 2 Stracciatella* pyrkii tarjoamaan alkuperäisen kaltaisen kokemuksen, pienillä tuunauksilla höystettynä.



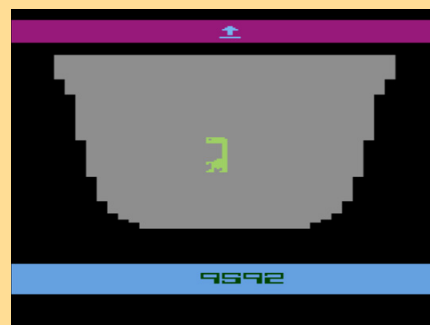
E.T.

Pelaamisen historiankirjojen mukaan Atari 2600:n *E.T.* on yksi kaikkien aikojen huonoimmista peleistä. Siihen on syynsä. Peliin kehitti yksinäinen pelinkehittäjä kamalassa kiireessä, sillä Atari vaati, että pelin täytyy valmistua muutamassa kuukaudessa, että se saadaan joulumarkkinoille.

Alkuperäinen peli on bugiensä ja kömpelyyksiensä johdosta miltei mahdoton pelata: *E.T.* tipahteli huonon törmäystunnistuksen ansiosta jatkuvasti koloihin ja energia kului kamalaa vauhtia. Umpisurkea peli näytteli myös merkittävää roolia USA:n pelimarkkinoiden romahduksessa 80-luvun alussa. Kasapäin myymättä jääneitä pelejä haudattiin autiomaahan ja siihen se sitten näytti jääneen.

David Richardson oli kuitenkin eri mieltä ja päätti korjata pelin. Kun pelin legendaariset bugit ja huono käyttöliittymä oli puukotettu kuntoon, *E.T.* osoittautui niin helpoksi peliksi, että Richardsonin piti julkaista toinen päivitys, joka nosti vaikeustasoa.

Alkuperäisen pelin kehittänyt **Howard Scott Warshaw** on tapahtuneesta iloinen, sillä hänen mukaansa *E.T.*:ssä oli aina ideoita ja nyt muutkin voivat nähdä sen. "Jos olisin saanut Atarilta enemmän aikaa, olisin kyllä korjannut ongelmat aikaan itse", Warshaw naureskeli.



FUJITSU FM TOWNS

Tyyppi:	Kotimikro
Julkaisuvuosi:	1989
Nykyhinta:	300–400 €
Harvinaisuus:	***

FM TOWNS

TÄÄ ON NASTA KAUPUNKI!

Teksti: Mikko Heinonen Kuvat: Nanne Kukkura, Mikko Heinonen

Fujitsu päätti 80-luvun lopussa tehdä äärimmäisen kotitietokoneen, ja onnistuikin siinä tavallaan. Valitettavasti vain japanilaiset saivat nauttia tästä hintavasta erikoisuudesta.

Alaotsikon puujalkavitsiä pitää heti pyytää anteeksi, sillä FM Townsin nimi ei liity mitenkään kaupunkeihin vaan fysiikan Nobel-palkinnon vuonna 1964 pokanneeseen **Charles H. Townesiin**. E-kirjain tiputettiin pois, jotta yleisö osaisi lausua nimen oikein.

Tietotekniikan monialayritys Fujitsu oli valmistanut FM- eli Fujitsu Micro -sarjan tietokoneita jo 80-luvun alkupuolelta alkaen. Kilpailija NECin laitteet olivat kuitenkin käyneet kaupaksi paremmin: etenkin PC-9800-sarjasta tuli käytännössä 80-luvun mittaan johtava standardi, vaikka teknisesti sitä saattoi pitää melko vaatimattomana. PC-9800 kun oli käytännössä paikallisille markkinoille sovitettu IBM-klooni, vaikkei täyttä yhteensopivuutta tarjonnutkaan. Se kuitenkin mahdollisti mm. paikallisten kirjoitusmerkkien esittämisen näytöllä. Alunperin yrityskäyt-

töön suunniteltu kone päättyi kasarin mitaan myös yhä useampaan kotiin ja alkoi muuttua suosituksi pelikoneeksi, hieman länsimaisen vastineensa tapaan.

Fujitsun Intel-suorittimia käyttänyt vastine FM 16 β ei kohonnut samanlaiseen asemaan, eikä 1987 esitelty FM R tilanetta juuri muuttanut. FM R:n jatkokehittelmänä vuonna 1989 julkaistu FM Towns ei sekään ehkä noussut uudeksi de facto -standardiksi, mutta ehti kuitenkin liki 10 vuoden ajan ilahduttaa laadukkaasta digitaaliseen viihteestä pitäviä maksukykäisiä asiakkaita.

Jenit torniksi

Alkuperäinen FM Towns kiinnittää takuulla huomion epätavallisella muotoilullaan. Laitteen etupaneelia hallitsee pystyyn asennettu CD-ROM-asema – eikä syytä, sillä kyseessä ei ollut vähempää kuin maailman ensimmäinen tietokone, jossa se oli vakiovarusteena. Mullistavuus ei rajoittunut edes tähän, sillä Towns osasi myös käynnistyä CD-ROM-levyltä. Tämän mahdollistivat ROMissa majaileva mini-maalinen DOS ja itse levyille sijoitettu

TownsOS-osio. TownsOS taas oli hieman Windowsin tyyppinen, joskin rajoitetumpi graafinen käyttöliittymä. Vaikka SCSI-ohjain lukeutui vakiovarusteisiin, useisiin koneisiin ei koskaan hankittu kiintolevyä: pelaamiseen riittivät pelkkä CD ja tupla-korppuasemat.

Edelläkävijyydellä oli toki hintansa, kahdellakin tavalla. Ensinnäkin FM Towns ei ollut markkinoille tullessaan millään tavoin edullinen. Peruspaketin yli 400 000 jenin vähittäishinnalla olisi voinut ostaa vaikkapa parikymmentä pelikonsolia. Tästä huolimatta varsinkin CD-asemaa rakennettaessa oli jouduttu oikomaan hieman mutkia, ja viimeistään nyt, noin 30 vuoden jälkeen, valtaosa niistä on jo vähintään oikukkaita. Moottorin voima ei tahdo riittää etenkin prässätyjä levyjä paksumpien CD-R:ien pyörittämiseen ja lukupäätä käyttävien akselien rasvat ovat jähmettyneet.

Tekninen tyrmäys

Jos FM Towns olikin kallis, oli raha käytetty vakuuttavien ominaisuuksien lisäämiseen. Laitteen grafiikka oli rankka irtiotto

kilpailijoiden ankeista perus-peeseistä: vaikka FMT pohjasi Intelin 80386-suoritimeen ja ajoi käyttöliittymänsä pohjana minimaalista MS-DOSia, oli sen audio-visuaalinen anti aivan muuta kuin taulukkolaskentaa ja CGA:ta. Ruudulle sai kerralla jopa 32 768 väriä, kuvaruudun vieritys sujui suoraan raudalla, spritejä löytyi 1 024 kappaletta ja äänet soivat kahdeksan PCM- ja kuuden FM-kanavan voimin – siis sen lisäksi, että pelien taustalla kuultiin usein Redbook-audiota suoraan laserlevyltä.

Hyvin pian kävi selväksi, että FM Towns on niitä harvoja kotimikroja, joka pystyy pelisuorituskyvyssä haastamaan Sharpin paria vuotta aiemmin julkistetun X68000:n (ks. *Retro Rewind* 1-2018). Sille ilmestyi varsin nopeasti paitsi fantastisia käännöksiä kolikkopeleistä, myös erityisiä versioita länsimaisista tuotoksista. Poikkeuksellisen kovan maineen saivat LucasArtsin seikkailupelit, joiden Towns-versiot aiheuttivat laajamittaista kateutta lännessä asti.

Niin, FM Towns mainittiin aikanaan useampaan kertaan myös täkäläisissä mikrolehdissä, ja varma tieto on, että ainakin yksi laite saapui jo aikoinaan Suomeen asti. Townsia ei kuitenkaan koskaan julkaistu Japanin ulkopuolella. Syytä voimme vain arvailla: ehkä Fujitsu arveli, että hyvin kallis laite ei löydä riittävästi ostajia, jotta kansainvälistämisprosessi kannattaisi käydä läpi. Japanissakin laite asettui tiukasti omaan marginaaliinsa, mutta Fujitsu jaksoi kuitenkin puuhastella sen parissa siinä määrin, että uusia versioita Townsista nähtiin lähes 90-luvun loppuun asti. Päivityksissä lähinnä lisättiin suoritintehoa ja siirryttiin pian myös tavanomaisemman näköisiin pöytäkoteloihin. Viimeinen malli oli vuoden 1997 FMV-Towns, käytännössä teollisuusstandardin mukainen Pentium-tietokone, joka sisälsi Towns-toiminnallisuuden erillisenä lisäkorttina.

Konsoloituminen

Kiinnostava asia FM Townsin legendan jatkuvuuden kannalta oli FM Towns Marty -konsolin julkaiseminen vuonna 1993. Se sisälsi käytännössä alkuperäisen Townsin mahdollisimman kompaktissa muodossa. Konsoliversionkin myyntimäärät liikkuiivat mieluummin kymmenissä kuin sadoissa tuhansissa, huolimatta siitä, että hinta oli vain neljännes alkuperäisen Townsin kynnysrahasta. Vuotta myöhemmin nähtiin Marty 2, jonka erot alkuperäiseen olivat kosmeettisia, ja vielä sen

jälkeen Car Marty, joka oli tarkoitettu erityisesti auton navigointiohjelmiston pyörittämiseen.

Etenkin länsimainen FM Towns -harastus tuntuu isolta osin keskittyneen Marty-konsolin ympärille. Tämä on helppo ymmärtää sikäli, että konsoliversion käyttö on yksinkertaistettu huippuunsa: kompaktin laitteen voi kytkeä televisioon, napsauttaa päälle ja pelata. Tietokone-mallit ovat paljon suurempia, niiden rakentaminen Japanista maksaa enemmän ja ne myös vaativat näyttölaitteen, joka osaa sekä 15 että 31 kHz:n näyttötilat.

Tämä on johtanut siihen, että alkujaan halvempien Marty-konsolien hinnat ovat kohonneet samalle tasolle kokonaisten Towns-laitteistojen kanssa, usein ylikin. Pöytäkonekokoonpanon etuja ovat kuitenkin paljon parempi laajennettavuus (esim. kiintolevy ja MIDI-liitäntä), korkeampi teho (mistä on hyötyä uudemmissa peleissä) sekä mahdollisuus käyttää netistä löytyviä valmiita kiintolevytiedostoja, jotka sisältävät myös pelien asennuksia.

Pikkuvikoja, helppo korjata

Oman FM Townsin hankkiminen Japanista on sekä helppoa että vaikeaa. Helppoa siksi, että saatavuus on kohtuullisen hyvä: katsastamalla Yahoo Auctionsin eli "Japanin eBayn" löytää käytännössä aina jokusia pöytäkoneita ja myös Marty-konsoleita. Hintapolitiikassa on runsaasti vaihtelua: ehjät kokonaiset koneet ja Martyt maksavat satoja euroja, mutta testaamattoman koneen, jota japanilaisittain on tapana kutsua myös "junkiksi", voi ilman varusteita saada ostettua muutamalla kymppillä. Tällöin käsissä on todennäköisesti pelkkä kone ilman näppäimistöä. Saatavana on muutamia ratkaisuja, joilla näppäimistön saa korvattua nykyaikaisemmalla, mutta myös alkuperäisiä näppäiksiä liikkuu jonkin verran. Varsin yleistä vaikuttaa olevan, että kunnoltaan kyseenalainen laitteisto pilkotaan moneen osaan myyntiä varten, joten saman koneen peliohjain, näppäimistö ja hiiri ovat todennäköisesti tarjolla erillisissä huutokaupoissa. FM Townsin joypad on nastajärjestykseltään samanlainen kuin X68000:ssa, ja myös MSX-tietokoneisiin tarkoitetut peliohjaimet toimivat.

Vaikeudet alkavat siinä vaiheessa, kun kyseenalaisessa kunnossa hankittu laite on saatu kotiin. Kuten jo alussa mainitsin, Towns elää tai kuolee CD-asemansa ympärillä, ja juuri se on myös laitteen särkevin osa, niiden tavanomaisten virtalähteongelmien ja muun kondensaattorien

vaihtelujumpan lisäksi. Mitä vanhempi kone on, sitä todennäköisemmin asema ei enää jaksa pyörittää tai lukea levyjä – tai ainakaan CD-R-levyjä. Elvyttäminen on kenties mahdollista purkamalla asema osiin, voitelemalla liukukiskot uudelleen, säätämällä lukupäätä ja ehkä jopa vaihtamalla moottori, mutta jokainen vanhojen lasereiden kanssa säätänyt tietää, miten heikoilla kantimilla tällainen remontti on.

CD-R-levyjen lukeminen taas on oleellinen asia siksi, että monet FM Townsin pelit ovat järkyttävän kalliita, jopa keräilypelien mittakaavassa. Alkujaankin rajalliset painosmäärät ja tiettyjen pelien kulttimaine ovat hivuttaneet monien pelien hinnat satojen tai jopa yli tuhannen euron luokkaan – silloin, kun niitä on ylipäätään tarjolla.



Koneen 3,5 tuuman magneettiset levyasemat tuntuvat onneksi olevan melko kestävästi sorttisia: suoravetoasemista eivät hihnat katkea, joten omakin – tupakoivan harrastajan entinen – koneeni innostui lataamaan korppuja, kun olin ensin puhaltanut asemista 30 vuoden pölyt pois ja sitten herkistellyt lukupäätä isopropyylialkoholilla.

Vaikeuksista huolimatta olen itse onnistunut tuomaan yhden alkuperäisen FM Towns -yksilön takaisin elävien kirjoihin, ainakin pääosin. Vinku virtalähde korjaantui kondensaattorien vaihdolla ja CD-asema virkistyi ihmeesti, kun sen mekanismin voiteli litiumrasvalla. Vaikka moottori ei jaksanutkaan pyörittää täysikokoisia CD-R-levyjä, netistä sai tilattua pieniä CD-sinkkuja, jotka toimivat. Varsin moni peli mahtui sellaisellekin. Myöhemmin löysin vielä Yahoosta japanilaisen harrastajan elvyttämän CD-koneiston ja vaihdoin sen paikoilleen. Nykyisellään kone lataa alkuperäisiä pelejä täysin luotettavasti ja toimii myös osalla poltetuista peleistä.

Peli ei ole täysin menetetty, vaikka optinen asema pysyi kuolleen. Muuan Towns-harrastaja on nimittäin luonut CD-levy kuvan, jota voi käyttää takapaneelin SCSI-porttiin liitettävän ulkoisen CD-aseman avulla ja nautiskella näin paristakymmenestä pelistä aidolla raudalla. Löydät latauslinkin sanomalla hakukoneelle "fm towns hdd image".



Kuvassa normaalituloisen ulottuvilla olevia Towns-pelejä.

Koti-PC:stä super-PC

FM Townsille on luonnollisesti olemassa myös emulaattori, mutta kenties laitteen marginaalisuuden vuoksi sen kehitys on viime vuosina ollut laiskaa. Parhaana pidetty UNZ-niminen emulaattori sai nimitäin edellisen päivityksensä vuonna 2010, josta on tietotekniikan mittakaavassa jo melkoinen määrä aikaa. Lisäksi UNZ on saatavana vain Windowsille. Kaikeksi onneksi versio 0.5L30 on varsin käyttökelpoinen ja toimii myös Windows 10:ssä, mutta aivan ongelmaton se ei ole. Muun muassa grafiikka-asetukset eivät enää oikein ole nykypäivää ja peliä on vaikea saada koko näytölle.

Suurin pulma UNZin kanssa syntyy siitä, että se haluaisi kaapata käyttöönsä laitteen fyysisen CD-ROM-aseman. Ellei satu omistamaan isoa kasaa alkuperäisiä FM Towns -pelejä, tämä vaikeuttaa valikoimaan tutustumista. Windowsin itsensä levyasemiksi liittämät levykuvat eivät sille kelpaa, sillä CD-ROMin ohjaus tapahtuu ASPI-rajapinnan kautta. Ratkaisu löytyy onneksi DAEMON Tools -ohjelmasta, joka osaa liittää tiedostot oikein. Valitettavasti DT tosin pyrkii myös asentamaan koneelle kaikenlaista roskaa, joten sen kanssa on syytä olla tarkkana.

Itselleni retroilun viehätyks on aina ollut alkuperäisen raudan käpistelyssä, joten käytin emulaattoria vain ottaakseni ruutukuvia tätä juttua varten. Siihen ja muuhun satunnaiseen testailuun UNZ soveltuu ihan hyvin, ja pikatuntumalta pelit pyörivät melko tarkasti alkuperäisellä nopeudella. Hitaampia pelejä taas

oli helppo vauhdittaa pienellä "turbo-ruuvilla".

Toteutunut unelma

FM Towns on ollut itselleni eräs niitä alkuperäisiä pakkomielteitä, joiden pohjalta koko keräily aikanaan käynnistyi. Näin siitä kuvan lehdessä ja ihastuin välittömästi vaikuttavaan muotoiluun: tuollainen pitää joskus saada. Tekniset tiedot kuulostivat uskomattomilta, mitä ne toki tuohon aikaan olivatkin. Kului kuitenkin yli 20 vuotta ennen kuin sain mahdollisuuden hankkia laitteen itselleni. Rahaa tarvitsi tuolloin käyttää enää murto-osa koneen alkuperäisestä hinnasta, mutta hartiapankista tuli toki nostettua työtunteja ennen kuin aparaatti oli luotettavassa pelikunnossa. Ennen Suomen pelimuseossa järjestettyä "Ihan ihme vehkeet" -pelitapahtumaa käytin kymmeniä tunteja elvyttäen vanhinta Townsiani, ja vaikka siinä vieläkin on pientä fiksattavaa, kone selviytyi koko päivän kestäneestä peliurasta kunnialla.

Retroharrastuksen rikkaus on, että se on jokaiselle erilainen. Joillekin tärkeiltä tuntuvat ne koneet, joiden käyttöön liittyy muistikuvia lapsuudesta tai nuoruudesta. Itse olen halunnut kokea myös sen, mikä meni tuolloin syystä tai toisesta ohi – ja Townsin tapauksessa syitä olivat sekä maantieteellinen etäisyys että lompakon ohuus. Kun lopulta sain ensimmäisen FM Townsin käyntiin työpöydällä, en pettynyt: pelit olivat parhaimmillaan juuri niin hienoja kuin olin ajatellutkin. Harmi vain, että ne parhaat maksavat niin rutosti.



TOWNSÄKKI

FM Townsille on julkaistu viitisensataa peliä, joten olisi melko mahdotonta käydä tässä niitä kaikkia läpi. Olen siksi valinnut katsauksen pelit kahdella epätieteellisellä kriteerillä: joko omistan sen tai omistamisen kiinnostaisi joskus tulevaisuudessa.

Jännittävä huomio on, että iso osa tässä testatuista peleistä on julkaistu vasta vuosia koneen ilmestymisen jälkeen. Varhaiset asiakkaat ovat jälleen saaneet kärsiä softakuivuudesta.



CHASE HQ

Ving, 1991

Edellisessä numerossa testatun X68000-pettymyksen jälkeen FM Towns ilahduttaa sulavasti toimivalla versiolla. Aivan alkupe- räisen arcade-pelin tasolle ei yllätä, mutta visuaalisesti kyseessä on ehdottomasti paras kotiin saatava versio (ainakin ennen Sega Saturn -painosta, joka käyttää suoraan kolikkopelin grafiikkaa ja ääntä). Tämä onkin aiheuttanut pelin hinnan nousun melko koville kierroksille.

Moitteena mainittakoon, että vakio-asetuksilla peli on kovin helppo. Vähänkin kokeneempi etsivä kaahaa kaikki rosvot kiinni melko vähällä harjoittelulla. Jos siis panet satalappuset jonoon tämän puolesta, muista ruuvata asetuksia.

SPLATTERHOUSE

Ving, 1992

Useammalta konsolilta tuttu jääkiek- komaskinen kostaja vierailee myös FM Townsilla tämän Vingin version myötä. Kuten kehittäjän tapoihin kuuluu, käännöstyö on tehty huolellisesti, musiikki soi



kauniisti ja pelattavuus on sujuvaa. Grafiikan erottaa arcade-versiosta korkeintaan vertailemalla pelejä rinnakkain.

Roisketalon hinnat ovat myös karanneet siinä määrin laukalle, että pelkästä levystä ilman koteloaa saa maksaa jopa 200 euroa, bokseineen pyynnit ovat yli viiden sadan. Pelistä on tehty ainakin kertaalleen reproprässäyskin, joten keräilymielessä tätä hankkivan kannattaa siis tarkistaa, mitä on ostamassa. Repron ostamisellekin on kerrankin hyvä syy, sillä kuten jutussa kerroin, useimpien FM Townsien CD-asetmat eivät toimi luotettavasti kotipolttaiten CD-R-levyjen kanssa.



THE NEW ZEALAND STORY

Ving, 1989

Huomannette tässä jo jonkinlaisen kaavan – eräs tietty kustantaja tuotti FM Townsille erityisen paljon laatua. Ja sitä TNZS toden totta on: oman rajoitetun ymmärryksen perusteella likimain identtinen käännös söpötasoloihinnan klassikosta. Grafiikka, äänet, pelattavuus, kaikki toimii. Yllättävää kyllä, peliä näkyy toisinaan myynnissä jopa alle satasella.

Tätä(kin) pelatessa käy mielessä, miten äärimmäisen etuoikeutettuja japanilaiset kotimikroharrastajat tuolloin olivat. Lännessä veivattiin käännöksiä, jotka parhaimmillaankin loivat vain hyvän vai-

kutelman siitä, miltä alkuperäinen kolikkopeli näytti, kun taas FM Townsin ja X68k:n kaltaisten supermikrojen omistajat saivat nauttia käytännössä identtisistä versioista.



WING COMMANDER

Fujitsu, 1992

Wing Commander on kuuluisa siitä, että on lähinnä kahdenlaisia tietokoneita: niitä, joilla se toimii liian hitaasti ja niitä, joilla se toimii liian nopeasti. Näiden välissä oleva sweet spot on aika kapea. Omat muistot pelistä ovat 286:n lisäksi Sega CD:ltä.

Perusmallisella FM Townsilla peli on hiukan kankea, etenkin kun vihollisaluksia on paljon. Tämä on aika ällistyttävää, sillä peli käyttää sprite-grafiikkaa, johon Townsin pitäisi taipua todella hyvin. Syyttävä sormi osoittaa käännöstyön tehneeseen tahoon.

Tuoreempien mallien Turbo-tila on eduksi ja 486-pohjainen Towns jaksaa pyörittää peliä ihan hyvin. Musiikit tulevat CD:ltä, mutta vain jos käytössä on kiintolevy, sillä muuten levyasema joutuisi sahaamaan jatkuvasti edestakaisin. Tämä ei ole syy hankkia Townsia, mutta kelvollinen versio klassikkopelistä kuitenkin.



TATSUJIN OH

Ving, 1992

Truxton on monelle tuttu Mega Driveltä, mutta kakkososa eli japanilaisittain Tatsu-

jin Oh nähtiin vain pelihallissa ja FM Townsilla. Ving-tyyliin käänös on ällistyttävän komea: erot alkuperäiseen huomaa vain vertaamalla pelejä rinnakkain. Ruudulle lappaa kasapäin spritejä ja aluksensa saa pian varusteltua tuhoa kylväväksi tappokoneeksi. Genren perinteiden vastaisesti peli ei ole heti murhaavan vaikea, joten pienellä harjoittelulla sen kanssa pääsee pian sinuiksi.

Ykkösosan vallan pätevä MegaDrive-versio näyttää ja kuulostaa tämän jälkeen valitettavan vaatimattomalta. Niin hyvää shmuppia, jos vain saisi jostain hankittua.



4D DRIVING

Electronic Arts Victor, 1993

Kuten moni kuvasta tunnistaakin, kyseessä on monelle MS-DOSilta tutun Stuntsin eli *4D Sports Drivingin* FM Towns -versio. Peli on käännetty myös PC-9800-sarjalle samalla nimellä. Itse ostin aikoinaan MS-DOS-version, ja sitä veivattiinkin sitten liki uskonnollisesti 12 MHz:n 286-koneella. Towns-painos on saanut komeamman ääniraidan ja uudet valikot, mutta muuten peli on aivan entisellään.

Vakiomallinen FM Towns ei ole numeromurskauskyylyltään juuri kaksikasikutosta kummoisempi, joten vektorit päivittyvät melko verkkaisesti. Ohjaus toimii Distinctive Softwaren tutulla "piste ratin kehällä" -menetelmällä, joka on näppäimistöllä huomattavasti intuitiivisempi kuin padilla.

Suurempi haitta pelin sujuvuudelle on kuitenkin 1x-nopeudella toimivan CD-aseman verkkaisuus. Latausajat ovat pitkiä ja kaikki käyttäjädata kierrosajoista lähtien pitää tallentaa korpulle. Koreasta kuoresta huolimatta tämä peli kannattaa kokea mieluummin MS-DOSilla ja kiintolevyltä.



TURBO OUTRUN

CRI, 1989

Yhden suosikkipelini vähän heikompi jatko-osa sai Towns-käännöksen melko tuoreeltaan koneen ilmestymisen jälkeen. Se oli myös ensimmäinen peli, jota pääsin itse pelaamaan FM Townsin hankittuani. Kyseessä ei ole likimainkaan arcade-identinen teos, mutta voin valehtelematta sanoa, että mieleni olisi räjähtänyt päästesäni tämän kanssa kosketuksiin vuonna 1989. Jaksoin sentään kihnuttaa tunti-kaudet huomattavasti kankeampaa Amiga-versiotakin.

Peli soittaa vallan menevää musiikkia CD:ltä ja sisältää kaikki kolikkopelin keskeiset ominaisuudet. Lataustauot eivät juuri häiritse ja perus-Towns riittää hyvin pelistä nauttimiseen. Peli ei ole superharvinainen, joten sen saa omakseen miltei järkevällä investoinnilla.



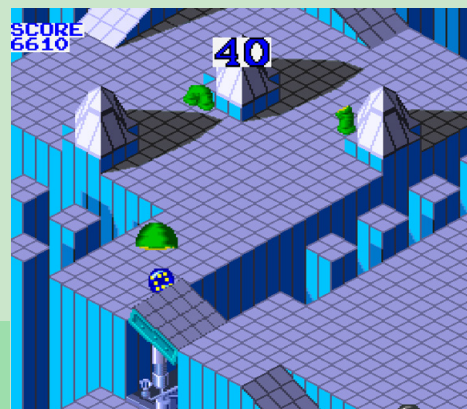
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Victor Musical Industries, 1992

Muutenkin kalliiden Towns-pelien joukossa on vielä erityinen hintakuplansa: Lucasfilm Gamesin seikkailut. Tätä kirjoittaessa *Monkey Island 2:n* FM Towns -painoksesta pyydetään eBayssa 1400 dollaria, ja vaikka pyyntihinnat eivät olekaan myyntihintoja, jostain tähänkin lukemaan on päädytty.

No onko kyseessä sitten kuusikäinen jumalpelit? No ei ole. Puitteet ovat ää-

rimmäisen komeat, musiikki soi hienosti, mutta hidas CD-asema tekee jälleen pelaamisesta tahkeaa. Suositeltava tapa nauttia tästä onkin napata pelitiedostot ja syöttää ne ScummVM-virtuaalikoneelle. Yli tonnin hintaa ei oikeasti perustele yhtään mikään muu kuin sen kuuluisan seuraavan hölmön odottelu.



MARBLE MADNESS

Home Data, 1991

Yksi maailman portatuimmista peleistä on luonnollisesti saanut myös FM Towns -inkarnaation. Se on myös jotenkin kuvaava siitä tavasta, jolla keskimääräinen Towns-versio tehtiin: grafiikka jäljittelee alkuperäistä hyvin tarkkaan (paitsi että kuulan väriä saa vaihtaa), mutta musiikit on soitettu uusiksi CD-ääniraidalle. Niihin on haettu orkesterisoundia, mutta tarkka-korvainen huomaa pikemminkin viittauksia jonkin paremman pään syntetisaattorin käyttöön.

Yhtä kaikki *MM* toimii ihan hyvin, ellei huomioida sitä, että suurin osa FM Towns -hiiristä on optomekaanisina paitsi tässä vaiheessa kuluneita, myös alunperinkin tarkkuudeltaan muuta kuin mihin nykyharrastajat ovat tottuneet. Näin kuulan pyörittelyyn ei saa järin tarkkaa tuntumaa. Pad-ohjauksella taas meno on kovin kiikkerää. Mutta tätä se oli jo silloin aikoinaan: vain trackball antaa tähän peliin täydellisen tuntuman.



THE BEST **LIVE** IN TAMPERE

AND **CLUB** AND **CAFE** AND **LUNCH** AND

...

Photo: Niina Virtanen

TULLIKAMARI

PAKKAHUONE | KLUBI

JUHLAN PAIKKA
30
VUOTTA

TULLIKAMARIN AUKIO 2 • WWW.TULLIKAMARI.NET



RETROPELIKANSAN

SUPER-PAOLO

Teksti: Manu Pärssinen, kuvat: Paolo Carrassi, Nintendo

Paolo Carrassi on suomalaisille retroharrastajille tuttu nimi, jonka ei-niin-suomalainen kalskahdus juontaa italialaisista sukujuurista – siis samalta suunnalta, josta eräs tuttu putkimieskin on taustatarinansa mukaan kotoisin. Ellei Paoloon ole törmännyt retropelien ja niihin liittyvän oheistavarain myyntitiskin takana erinäisissä tapahtumissa tai Kuopiossa Game Over -peliluolassa, hänet on hyvinkin saattanut bongata Facebookin Pelikonsolit ja pelit (Retro) -ryhmässä järjestämässä kyselyitä, setvimässä jonkun jäsenen mönkään menneitä pelikauppoja tai muuten vaan juttelemassa mukavia samanhenkisten harrastajien kanssa.

Kuopiolainen 39-vuotias perheenisä kertoo harrastavansa pelien lisäksi myös paljon urheilua sekä tilaisuuden tullen elokuvien katselua ja matkustelua, mutta mistä kaikki sai alkunsa?

- Ensimmäinen konsolini taisi olla Atari 2600, mutta nostalgiaa irtoaa eniten rakkaasta kasibittisestä Nintendosta, joka tuli ostettua vähän myöhemmin. NESiin törmäsin ensimmäistä kertaa lapsena New Yorkin reissulla, aikana, jolloin siitä ei Suomessa juuri tiedettykään. Rakastuin välittömästi siihen masiinaan ja edelleenkin kaikista omistamistani konsoleista pidän juuri siitä eniten.

Parikymppisenä lapsuuden pelikokemukset alkoivat kutkutella Paolaa uudelleen ja keräily lähti liikkeelle samalla tavoin kuin monella muullakin: piti saada uudelleen pelattavaksi ne kaikki menneisyyden suosikit.

- Siinä vaihteessa kun muutimme nykyiseen kotiin aloin huomata, että homma oli jo lähtenyt vähän käsistä, tavaraa oli kertynyt kaappeihin ja vähän joka paikkaan. Sen jälkeen järjeitin kokoelmaani myymällä pois suuren määrän peleistä,

joista en pitänyt tai joita en tarvinnut. Esimerkiksi Commodore 64 -kokoelmani myin kokonaan pois tilaa viemästä.

Silti jollekin suuremmallekin on löytynyt tilaa. Paolon yksi suosikkihankinnoista on tamperelaiselta harrastajalta ostettu *Super Mario Bros.* -flipperi (Gottlieb, 1992), joka on kulkenut miehen mukana myös moniin tapahtumiin.

Tällä hetkellä Facebookin Pelikonsolit ja pelit (Retro) -ryhmässä on yli 12 200 jäsentä ja se onkin ehdottomasti suurin retropeliharrastajien kohtaamispaikka Suomessa. Moinen suosio ei kuitenkaan ollut kiikarissa, kun Paolo ryhmän perusti.

Ajatuksena oli vain, että saisi tutut ja tuttavat yhteen ryhmään, jossa voisi keskustella vanhoista peleistä, vaihdella niitä ja jopa myydä ylimääräistä tavaraa. Tarkoitus ei ollut siis saada aikaiseksi siitä mitään näin suurta ryhmää, vaan pysyä kaveripiirissä, mutta sitten yhtäkkiä jäsenpyyntöjä alkoi tulla enemmän ja enemmän ja päätin hyväksyä mukaan kaikki halukkaat.

Isossa joukossa asiat tупpaavat välillä kärjistymään, ja silloin tällöin kyseistä Facebook-ryhmää kutsutaankin leikki-

mielisesti nimellä Pelikonsolit ja pelit (Draama).

- Kaikenlaista draamaahan tuolla ryhmässä on vuosien aikana ollut: mustamaalausyrityksiä, haukkumista ja muuta, sellaista mitä nyt oikeastaan melkein kaikissa Facebook-ryhmissä on tapahtunut. Tällä hetkellä siellä on paljon parempi ilmapiiri ja hommat luistavat hyvin nykyisellä ylläpidolla, vaikka itse en enää ehdi niin paljon panostaa siihen, johtuen yrittäjyydestä ja lapsen syntymästä. En ole kuitenkaan jättäytynyt leikistä pois, vaan teen hommia yhteisön eteen aina kun ehdin.

Paolon mukaan ryhmän kasvaminen johtuu juuri siitä, että hommat luistavat. Myynneissä ja ostoissa on harvemmin rosvoja ja pitkäaikaiset jäsenetkin auttavat välillä ihan omasta toimestaan ylläpitoa ilmoittamalla häiriötekijöistä, joten yhteispeli sujuu silläkin kantilla.

- Tietenkään kokonaan tuskin mistään näitä epärehellisiä ihmisiä saadaan pois. Jäsenet ovat nähneet homman toimivan ja sen takia ryhmä on menestynyt.

Paolo kertoo käyvänsä mielellään erilaisissa retropelitapahtumissa ostamassa



PAOLON LEMPILAITTEET

Nintendo NES
Nintendo SNES
Sega MegaDrive
Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast

PAOLON RAKKAIMMAT RETROPELIT

The Legend of Zelda (NES)
The Legend of Zelda:
A Link to the Past (SNES)
Mega Man 1-6 (NES)
The Legend of Zelda:
Ocarina of Time (N64)
Tekken 3 (arcade/PSX)

ja myymässä sekä tapaamassa muita keräilijöitä. Samoista lähtökohdista syntyi myös Kuopioon retropelihuone Game Over, josta löytyy flippereitä, arcadepelejä ja pelikonsoleita monelta vuosikymmeneltä kaikkien pelattavaksi, sekä monenmoista muuta oheistoimintaa ja -tavaraa vaikka kotiin ostettavaksi.

- Olen haaveillut pitkään, että haluaisin pelata pelihallissa samalla tavalla kuin nuorena Pelikaani-halleissa. Sellaisia paikkoja ei vain oikein mistään enää löydy ja mietin, että olisi kiva pistää sellainen itse pystyyn. Ryhdyin keräilemään isompia arcadepelikoneita ja lopulta niitä oli sitten aika paljon varastossa. Järjestettyäni muutaman viikon mittaisia pop-up-tapahtuma-arcadeita huomasin, että ihmiset oikeasti kaipasivat tällaista hauskanpitoa ja sain paljon hyvää palautetta. Siitä

innostuneena päätin perustaa ihan yrityksen ja pelihalli on nyt toiminut Kuopiossa jo seitsemän kuukautta.

Kaikki harrastukset kokevat lasku- ja nousukausia. Onko Paolon mielestä retropelien keräily tällä hetkellä nousussa vai laskussa?

- Minusta buumi on edelleen kova ja yhä nuoremmat ovat kiinnostuneita retropeleistä sekä alkaneet keräillä niitä. Toki myös jotkut vanhemmat keräilijät ovat lopettaneet ja myyneet kokoelmansa, mutta itse en näe sellaisessa keräilyssä mitään järkeä, että ensin kerätään kauhealla kiireellä ja sitten kun on täysi kokoelma, myydäänkin kaikki pois. Uusia keräilijöitä ilmestyy edelleen, joten näkisin, että retropelien keräily jatkuu varmasti vielä vuosikymmeniä – aika näyttää.



PAOLON NEUVO KERÄILIJÖILLE

"Keskity yhteen tai maksimissaan kahteen alustaan - tai kerää jotain tiettyä sarjaa tai hahmoa. Älä kerää kaikkea mahdollista, siitä ei tule mitään!"

VIELÄKÖ MAISTUU?

BEACH-HEAD

Beach-Head nakkaa pelaajan armeijan komentajaksi toisen maailmansodan Tyyneenmeren taisteluihin. Laivoista ja tankeista koostuvaa sotajoukkoa ohjataan läpi maa- ja meritaisteluiden kohti vihollisen viimeistä linnaketta. Monet aikansa videopelit rakentuivat yhden pelimekaniikan ympärille, mutta *Beach-Head* päätti hyökätä koko rintaman leveydeltä ja toteuttaa sodan useamman minipelin kautta. Jokaisen episodin onnistuminen vaikutti seuraavan osion kulkuun.

Vaikka minipelit ovat pääosin yksinkertaisia, vaihtelu puree edelleen. Pelaaja tuntee etenevänsä kohti suurempaa maalia ja sen tavoittaminen vielä viimeisen episodin alussa on mysteeri.

Ikä näkyy tänään tekemisen monotonisuudessa, vaikka sitä onkin pyritty rikkomään monin tavoin. Jähmeähkö ohjaintuntuma sentään pehmenee sodan edetessä.

Yksityiskohtat toimivat edelleen ja pienillä asioilla luodaan suurta tunnel-



maa. On ihan eri juttu laukoa 250 mm:n murkuloita kuin pätkyttää konekivääreillä. *Beach-Head* onkin yhä mukava tuttavuus ja historiallisessa mielessä tärkeä merkkipaalu pelisuunnittelun historiasa.

Kehittäjä: Access Software
Julkaisija: Access Software
Vuosi: 1983
Alustat: C64, MSX, ZX Spectrum ja useita muita



NEMESIS THE WARLOCK

Englantilaisen sci-fi-sarjakuvalehti *2000 AD*:n sivuilta alettiin ammentaa sankareita peleihin heti 80-luvulla ja trendi on jatkunut näihin päiviin saakka. Vaikka avaruuden velho Nemesis jäi tuolloin sarjakuvavarintamalla Judge Dreddin varjoon, tuli ihmisiä lahtaavasta alienista kaikkien verenjanoisten pelisankari.

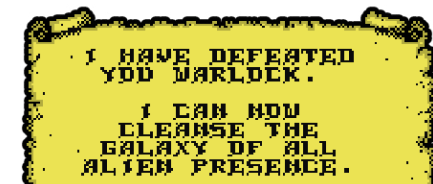
Nemesis the Warlock ei loksauta leukoja monimuotoisuudellaan. Pelikentät ovat yhden ruudun kokoisia ja niissä yritetään lahdata riittävä määrä ihmisiä, pääosin miekkaa ja pistoolia käyttäen. Yksinkertaisuus kaunistaa, sillä ihmisruumiista kasvavien läjien kasvattaminen on silkkaa parhautta ja sitä riittää.

Vaikeustasoltaan *Nemesis* on vähän turhankin hankala. Jostain syystä viholliset tuntuvat aina olevan muutaman pikselin liian ylhäällä tai alhaalla. Liian läheltä ampuessa kuti menee automaattisesti ohi. Pelikenttä on ahdas ja välillä manööverien kanssa tulee karvaita pettymyksiä, kun ajautuu tahtomattaan nurkkaan.



Pahimmillaan homman tolkuttomuutta pitää sadatella ääneen, koska kentät eivät vain tunnu toimivan.

Rob Hubbardin musiikki on edelleen mahtavaa kuunneltavaa ja pelissä on paljon tunnelmaa kohottavia pikku yksityiskohtia. Päävihollinen Torquemada sanailee rumasti ja nyrkkiin puristuva sydän energiamittarina sopii pelin henkeen. Kokonaisuutena teos on edelleen erittäin pelattava, jos antaa itselleen aikaa päästä sinuiksi kontrollien ja ontuvan kenttäsuunnittelun kanssa.



Kehittäjä: Creative Reality
Julkaisija: Martech
Vuosi: 1987
Alustat: Commodore 64, ZX Spectrum





The Settlers

25 VUOTTA KYLÄNRAITILLA

Teksti: Mikko Heinonen

Pidän mikromanageroinnista, mutta olen siinä lopulta aika huono. Pidän monimutkaisista peleistä, mutta ne eivät saa olla liian monimutkaisia. Alkuperäinen *The Settlers* oli omaan makuuni miltei täydellinen.

Löysin vuosia sitten vanhaa lompakkoa siivotessani elokuulle 1994 päivätyn ostokuitin *The Settlersin* Amiga-versiosta. Valitettavasti en enää muista, mikä motivoi tekemään ostopäätöksen tuolloin, mutta sen tiedän, että piraattiversiolla en peliä testannut – Amiga-harrastuspiireissä nopeasti vähenevien pelien kopiointiin suhtauduttiin ehdottoman tuomitsevasti. Olin saattanut nähdä pelistä juttua ulkomaisessa lehdessä, joita seurailin tuolloin aktiivisesti, tai sitten vain ihastuin takakannen grafiikkaan.

Innoittipa ostopäätöksen mikä tahansa, päätös oli hyvä. *The Settlers* nousi nopeasti eniten pelaamieni Amiga-pelien kärkisijoille yhdessä *Pinball Fantasies* AGAn kanssa. Aivan erityisen paljon peliaikaa sai kaksinpelitila, johon sai poikkeuksellisesti kytkettyä kaksi hiirtä samanaikaisesti. Kun sain kesällä 1995 hankittua Amigaan turbokortin ja sen myötä vielä isomman muistinlaajennuksen, peli-ilo nousi entisestään, kun käyttöön sai suurimman mahdollisen kartan.

Resot haltuun

The Settlers, saksalaisittain *Die Siedler* ja Amerikassa kovin monimutkaisesti *Serf*

City: Life is Feudal, on tuotanto- ja logistiikkaketjujen rakenteluun perustuva peli, joka on naamioitu simulaatioksi keskiaikaisesta kylästä. Pelin käynnistyessä valtakuntaan kuuluu vain linna, jossa on käytettävissä vaikeusasteesta riippuva määrä resursseja. Niiden avulla pitää käynnistää ensin perustuotanto – siis kivien louhinta ja puiden jalostaminen sahataravaksi – ja korottaa sitten jalostusastetta.

Rakentamalla kaivoksia ja niitä ruokkivaa infraa pääsee lopulta takomaan miekkoja ja kilpiä sekä valamaan kultaharkkoja. Miekka ja kilpi muuttavat rivikansalaisen sotilaaksi, mutta vasta sotilasrakennukseen sijoitetut kultaharkot kehittävät hänestä todellisen tappokoneen. Rakentamalla linoituksia ja miehittämällä ne sotureilla saa siirrettyä valtakuntansa rajoja.

Kartalla on tietenkin myös muita linoja johtajineen, ja kartan koosta riippuu, kuinka pian niihin törmää. Tietokonevastustajia voi valita yhdestä kolmeen, ja kuten todettua, myös kaksi ihmistä voi pelata samalla koneella. Tämän ominaisuutensa vuoksi *Settlers* tunnettiinkin lapsuudenkodissani pian tuttavallisemmin nimellä ”Kaksi valtakuntaa”.

Kama kulkee

Hyvin olennainen osa *Settlersin* sisältöä on se, miten pelaaja rakentaa yhteydet eri tuotantopisteiden välillä. Tavarat nimittäin kulkevat pisteestä toiseen kantajien avustuksella, ja vain teillä muuhun valtakuntaan yhdistetyt tontit ovat pelin

näkökulmasta olemassa. Kun tieverkkoon lisätään uusi osuus, linnasta (tai varastosta, jos sellainen on rakennettu) työllistyy yksi henkilö tämän osuuden kantajaksi. Normaalisti kantajia on yksi per tieosuus, mutta vilkkaasti liikennöidyille reiteille heitä ilmestyy pian useampiakin. Tietä rakentaessa on otettava huomioon maaston muodot, sillä jyrkät nousut hidastavat kantajia. Samoin kannattaa miettiä hyvin pitkien reittien pilkkomista osiin, jotta tavara liikkuisi nopeammin.

Kantajat noudattavat määrättyä prioriteettijärjestystä poimiessaan esineitä mukaansa. Tälle on syytä uhrata ajatusta etenkin valtakunnan kasvaessa, sillä logistiikan alkaessa tökkiä on imperiumin luhistuminen lähellä. Ja se logistiikkahan muuten alkaa tökkiä. Ennenmin tai myöhemmin vilkkaissa risteyksissä on valtavia tavaraläjiä, kantajat kускаavat odotettuja esineitä aivan väärään paikkaan ja pelaaja toivoo, että osalle henkilökunnasta voisi käydä antamassa suoraa palautetta. Juuri sillä tavoin suoraa kuin keskiajalla oli tapana.

Sota on kauheaa

Suurin osa *Settlers*-peleistä sujuu mukavasti ensimmäisten tuntien ajan. Valtakunta kasvaa hissukseen ja sen voi jättää pyörimään liki oman onnensa nojaan. Viehättävät pikku pikseliukot vasaroivat uusia taloja kasaan, mylläri astelee tuliterään tuulimyllynsä ja seppäkin käynnistelee raudan tuotantoa. Taustalla soiva

kekseliäs, useammastakin traditionaali-
teemasta lainaileva musiikki soi takuuvar-
masti myös päässä hetken pelin jälkeen.
Arkistressi jää mielestä, kun saa keskittyä
oman valtakunnan rakenteluun.

Tämä idylli kuitenkin särkyy pian, sillä
väistämätön tosiasia on myös se, että pe-
lissä on pakko käydä sotaa. Jos vastapuoli
on pasifistinen ja hölmö, kuten alkupään
kentissä, sotatilanteeseen päätyminen
kestää kauan, korkeammilla tasoilla taas
huomattavasti vähemmän aikaa. Ja juuri
sotiminen ja taistelu ovat alkuperäisen
Settlersin ehdottomasti huonoimmat
puolet.

Käytännössä hyökkäys vihollisen ase-
miin tehdään esimerkiksi niin, että ensin
varmistetaan riittävä iskujoukko täyt-
tämällä rajan pinnassa olevat omat lin-
nakkeet äärimmilleen. Tämä kestää jopa
kymmeniä minuutteja tai useita tunteja
riippuen siitä, miten kaukana ollaan lä-
himmästä linnasta tai varastosta ja kuinka
paljon sotilaita on käytettävissä. Jos jokai-
selle pitää vielä takoa sekä miekka että kil-
pi, operaatiosta tulee todella pitkä.

Varustelun jälkeen lähdetään alenta-
maan rajalla ja sen läheisyydessä tarvit-
tavaa valmiutta siten, että sotilaita va-
pautuu hyökkäykseen. Taistelut käydään
rakennuksen ovella yksi yhtä vastaan,
vaikka sekä linnoituksessa että hyökkää-
vässä armeijassa olisi kymmeniä sotilaita.
Koska omaa linnoitustaan puolustavilla
vihollissotilailla on mieleton kotikent-
täetu, on hyökkäysosaston koon oltava
moninkertainen puolustajien määrään
nähdén. Kaikeksi onneksi vihollisen vah-
vuuden sentään näkee linnoituksen sa-
lossa olevasta lipusta – paitsi jos kyseessä
on vihollisen linna, jolloin ollaan täysin ar-
vailuiden varassa. Myös puolustajien mo-
raali on vankkumatonta: vaikka koko muu
valtakunta olisi lyöty, pieni linnake jossain
kartan nurkassa taistelee viimeiseen mie-
heen ja kaataa valloittajalta kymmeniä
sotilaita. Ja jälleen matsin ratkaisu venyy,
vaikka lopputulos on selvä.

Allianssimalli

Sodankäynnin epäinhimillisyyden vuok-
si minä ja veljeni kehittimmekin
hyvin pian vaihtoehtoisen ta-
van *Settlersistä* nauttimiseen.

Valitsimme suurimman
mahdollisen kar-
tan, kaksi ih-
mispelaajaa ja
kaksi tietoko-



nepelaajaa. Sitten rakensimme molemmat
omilla tahoillamme mahdollisimman toi-
mivan valtakunnan, jonka jälkeen liittou-
duimme tietokonepelaajia vastaan. Kun
höökiä laittoj tulemaan yhden sijaan kaksi
pelaajaa, loppuivat tekoälyltä pian konstit
marssittaa rintamalle lisää teurastettavaa.
Muutaman kriittisen huoltoreitin katkaisun
jälkeen peli oli selvä kuin **Tommi Mäkisen**
maailmanmestaruus vuonna 1998.

Kun sama myllytys oli tehty molemmil-
le tietokonepelaajille ja kartalla vaelteli
kasapäin erivärisiin nuttuihin pukeutu-
neita pakolaisia, julistimme ottelun päät-
tyneeksi. Meistä kumpikaan ei halunnut
ryhtyä uuvuttavaan väsyystaisteluun
siitä, kumman infrastruktuuri olisi pettä-
nyt ensin. Ihminen oli voittanut koneen,
tärkein oli saavutettu. Näin olimme myös
kiertäneet pelin kaikkein rikkäisimmän
osion ja saaneet nauttia siitä parhaasta eli
sympaattisesta kylän rakentelusta.

Uudisasukkaita etsimässä

Puutteistaan huolimatta *The Settlers* siis
tuotti meille runsaasti iloa. Sarjan loiston
päivät kuitenkin jäivät osaltani tähän yk-
kösosaan: *Settlers II* ilmestyi vain PC:lle,
joten se meni amigistilta tuolloin ohi. Ko-
keilin peliä myöhemmin *10th Anniversary*
-painoksena, ja vaikka pidinkin siitä, ei
samanlainen koukutus enää onnistunut.
Pikaisesti testailin myös jokusia myö-
hempiä osia, mutta tuntui, että jokainen
osa vain lisää ytimen päälle tarpeetonta
höttöä. *Settlers 7* oli miellyttävä ryhtiliike,
joka innosti aikansa, mutta niin *The Sett-
lers: Kingdoms of Anteria* (myöhemmin

*Armeija ei ruokaa kaipaa, mutta kultaa sitäkin
enemmän.*



The Settlers (2019). Kuvat: Ubisoft

pelkkä *Champions of Anteria*) kuin *The
Settlers Online* jättivät täysin kylmäksi. Lä-
himmäksi alkuperäistä innostusta pääsin
indie-peli *Banishedin* parissa. Siitä koko
taistelumekaniikka oli riisuttu pois ja vas-
tustajana oli vain nälkäkuolema, mutta
monessa suhteessa peli oli hyvinkin *Sett-
lers*-henkinen.

Sarjan 25-vuotisjuhlavuoden kunniak-
si Ubisoft ilmoitti, että *The Settlers* tekee
paluun syksyllä 2019. Tekijöissä pitäisi ole-
man mukana myös alkuperäinen kehittäjä
Volker Wertich, mikä antaa toivoa siitä,
että luvassa olisi jälleen kaupunkisimulaa-
tiota eikä mitään sankari- tai RTS-naksutte-
lua.

TULEVAISUUDEN LASER-AMIGA!

Teksti: Mikko Heinonen

Ajoittain vain iskee kasvoille, miten kerrassaan hienoa on olla juuri nyt elossa ja harrastaa vanhaa rautaa. Harva olisi 80-luvulla uskonut, että Amigalla voi pelata identtisiä versioita pelihallien laserlevy-peleistä ilman massiivisia laitteistoinvestointeja. Reimagine-niminen kehittäjä, joka tuntuu olevan läheisessä suhteessa uusia kaupallisia Amiga-pelejä kehittävään Pixelglassiin, on työstänyt täysin epäviralliset Amiga-versiot kahdesta Laserdisc-klassikosta.

AIKA TYTTÖ

Time Gal on Taiton kolikkopeli vuodelta 1985. *Dragon's Lair* -koulukunnan reaktioteistissä simpakka aikamatkustajaneito kulkee aikakaudesta toiseen ja kohtaa monenlaisia vastuksia. Ohjeet saa näkyviin ruudulle, joten pelin läpäisy helpoimalla tasolla on vain ajan kysymys. Lisähaastetta tuovat vaihtoehtoiset loput.

Siihen nähden, että pelin minimivaimus on 68000-suoritin, OCS-piirisarja ja 2 Mt muistia (josta mega chipramia), kuvanlaatu on ällistytävän hyvä, ja *Time Gal* kannattaa ehdottomasti kokea ainakin



kertaalleen, jos sinulla vain on Amigassasi kiintolevy tai CD-asema.

KOSTON TIELLÄ

Data Eastin *Road Avenger* (1985, alkujaan *Road Blaster* mutta nimettiin uudelleen Atarin pelin vuoksi) taas on omasta mielestäni parhaita FMV-pelejä. Vaikka pohjimmiltaan se on ihan samanlainen pidentetty QTE kuin kaikki muutkin, toiminta onnistuu oikeasti luomaan illuusion autolla ajamisesta. Ylilyönnellä kuorrutettu animakohellus toimii yllättävän hyvin, ja niin toimii myös Reimagine-version tekninen



toteutus. Tarjolla on versiot sekä perusmalleille että AGA-Amigoille, jälkimmäisen tarjoillessa komeampaa grafiikkaa.

Molemmat pelit voi ladata osoitteesta pixelglass.org. Kokoa niillä piisaa satoja megatavuja, joten korpuilla kopsailun voi unohtaa: paras keino siirtää tämän kaliiperin tavaraa koneelle on CF-kortti tai *Amiga Explorer*-ohjelma ja koti-PC:n kanssa luotu lähiverkko. AGA-versio haluaa käyttää lähes kaiken koneen chip-muistin, joten varaudu käynnistämään kone alkuvalikosta ilman startup-sequencea. Jos tiesit, mitä tämä tarkoittaa, olet näiden tuotteiden kohderyhmää.

WORTHY

Ihanasti *Boulder Dashia* ja ehkä ihan vähän *Gauntletia* lainaava *Worthy* on hieno esimerkki nykypäivän Amiga-pelituotannosta. Se on pohjimmiltaan on iloinen, värikäs ja kiusallisen haastava luolastoseikkailu, jossa pelaaja kerää kentille ripoteltuja timantteja matkallaan kohti toisessa päässä odottavaa neitokaista. Mutta neidon syli ei avaudu, ellei timanttipussi ole täpötäynnä. Alun totuttelukenttien jälkeen vaikeustaso nousee rajusti, kun kentille pudotellaan myös erilaisia pelaajaa jahtaavia öttiäisiä, niiden listimiseen soveltuvia kertakäyttöisiä miekkoja sekä niin pelaajaan kuin ötöihinkin purevia ansoja.

Hetken tahkoamisen jälkeen peli avautuu ja pelaaja tajuaa jujun: kokeile ja kuole, yritä uudelleen. Tee etukäteen hyvä suunnitelma kentän ratkaisemiseksi, huomaa suunnitelman muuttuvan liekehtiväksi porauslautaksi ja yritä taas uudelleen. Kiero ja nautinnollinen kenttäsuunnitte-

lu tuottaa yleensä aina yllätyksiä ja vaatii tarkan suunnitelman, jotta kentän saa läpi onnistuneesti. Kontrolleissa on tosin oltava tarkkana, sillä tämä ei ole kiltti ja kiireetön puzzleilu, vaan pelaajalta vaaditaan tarkkaa ajoitusta ja lähes virheettömiä ajoja, jotta lopussa kiitos seisoo.

Worthy huokuu tyylikästä pikselinostalgiaa mutta on pelinä täyttä rautaa, ja kaiken lisäksi pyörii uudempien Amigoiden lisäksi täyttä häkää myös A500-kokoonpanolla. 40 kentässä riittää pelattavaa, ja kun peli vielä tarjoaa silmän ja korvan täydeltä nautintoja, niin pakkohan tälle on antaa iso peukku. Peli löytyy osoitteesta pixelglass.org 9–23 euron hintaan.

Ja jos *Boulder Dash* ei riittänyt sykkähdyttämään retropelurin sydäntä tarpeeksi, niin heitetään vielä toinen kova täky: hahmoissa on ehkä pikseli tai jopa pari *Giana*-siskosten punktukkaa!

Jukka O. Kauppinen



Kehittäjä:
Pixelglass Games
Julkaisija:
Pixelglass Games
Vuosi: 2018
Alustat: Amiga
(500 ja uudemmat)



POIMINTOJA PELIMUSEOSTA

HUGON
TARU

Peli:
Tekijä:
Julkaisuvuosi:
Alusta:

Hugo
ITE / YLE
1993-1995
Yle TV2 (Amiga)

Teksti: Jukka O. Kauppinen

Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Manu Pärsinen, Henri Turunen, Kevin Satolainen

Hugo on yksi suomalaisen viihteenhistorian todellisista sukupolvikokemuksista. Harva pelihahmo on yhtä tunnettu ja jopa rakastettu. Miten pikku digipeikosta tuli niin merkittävä sukupolvikokemus?

Hugo oli Yleisradion TV2-kanavalla 1993–1995 esitetty juonnettu tv-ohjelma, jossa pelattiin suorassa tv-lähetyksessä peliä. Mutta muistakaapa: ei tuolloin ollut älypuhelimia tai juurikaan verkkopelejä. Lähetykseen soitettiin tavallisella lankapuhelimella, juteltiin juontajan kanssa ja ohjattiin pelin alettua ruudulla liikkuvaa peikkaa puhelimen nappuloita painelemalla. Pelaaminen oli yksinkertaista mutta reaaliaikaista, ohjelmia ei nauhoitettu etukäteen. Hugo oli jotain aivan uutta ja interaktiivista.

Eikä Hugosta voi puhua mainitsematta juontaja **Taru Valkeapää**ä. Suomalaisnaisen

ja tanskalaispeikon magia liimasi kolmen vuoden ajan kansalaiset taikaruudun eteen jopa useampana päivänä viikossa. Tv-peliohjelma oli silkkaa taikaa siksikin, että kellä tahansa oli teoreettinen mahdollisuus päästä mukaan pelaamaan, jos vain uskalsi hakea ohjelmaan. Tarvitsit vain tv:n ja puhelimen. Useimmat eivät uskaltaneet, mutta moni sai viiden minuutin tähtihekensä Hugon ja Tarun kanssa - ja äärettömästi brassailupisteitä kyläraitilla.

Kuka Hugo?

Hugo-peikko syntyi nimenomaan tv-täheksi. Idea television kautta pelattavista gameshow-videopeleistä syntyi jo 1987 ja Hugo luotiin keväällä 1990. Valmiiksi kehitetyn tekniikan ansiosta ensimmäinen jakso tuli televisiosta jo syksyllä. Menestys oli huikea, sillä Hugo myytiin lopulta 43 maahan.

Ohjelmaa on katsonut arviolta puolen miljardia ihmistä ja onnistuneen lokalisoinnin ansiosta sitä luultiin paikalliseksi luomukseksi muuallakin kuin Suomessa.

Suosion myötä tv-peli muuntui myös oikeiksi videopeleiksi. Amigalle, Game Boy-taskukonsoleille, PC:lle, PlayStationeille ja Java-puhelimille tehdyt retrommat Hugot ovat saaneet jatkoa aivan viime vuosinakin Androidilla ja iOS:llä, eli rakkaan peikkosemme tarina jatkuu edelleen.

Suomalainen Hugo

Miten Hugo löysi tiensä Suomeen? Sitä pitää kysyä ohjelmaa tuottaneelta **Jussi-Pekka Koskirannalta**.

- 80-luvun lopulla tv-yhtiöt hakivat kuumeisesti koko perheen ohjelmafor-

Hugo pohjautui Tanskassa luotuun kansainväliseen tv-formaattiin. Suomiversiossa oli kuitenkin muutamia omia pikku muutoksia, joiden Yle arveli toimivan paremmin Suomen TV:ssä.

maatteja, jotka voisivat saada mahdollisimman paljon katsojia. Viihdetoimituksen päällikkö huomasi messuilla tällaisen täysin uuden formaatin, jossa tv-ohjelmaa pystyttiin ohjaamaan kotoa puhelimen välityksellä. Suomessa oli juuri siirrytty pyöritettävistä puhelimesta näppäinpuheliin ja Hugo pystyi yhdistämään videopelin suoraan tv-lähetykseen. Siihen aikaan oli myös tärkeää saada yleisö osallistumaan lähetykseen, joten Hugossa yhdistyi monta ajassa olevaa asiaa.

Tärkeä osa Hugon ilmiötä oli suomenkielisyys ja lähestyttävyyden värikkäät peligrafiikat, isot hahmot ja ruudulta raikuvaa reipas suomenkieli tekivät pelistä ja ohjelmasta helpon katsottavan. Ei se sattumaa ollut.

- Meidän piti kääntää kaikki näkyvät tekstit, suomentaa Hugo-peikon ja muiden hahmojen repliikit, hankkia ääninäyttelijät, äänittää repliikit, lähettää nauhat Tanskaan, odottaa että sieltä tulee uusi versio takaisin, katsoa onko kaikki kohdallaan ja tehdä muutoksia... Ja myös tunnusmusiikki piti sanoittaa suomeksi, sille piti etsiä laulaja, sitten tehdä sovitus, tehdä suomalaisversioon välimusiikit...

Prosessi kesti kuukausia, kun materiaalien localisoinnin lisäksi piti myös suunnitella koko ohjelmakokonaisuus. Yleläisten piti rakentaa studio, lavasteet, tekniikka ja suunnitella kuinka ohjelma



lähetetään käytännössä. Miten eri kamerat työskentelevät, miten katsojiin otetaan kontaktia, mitä missäkin välissä puhutaan ja niin edelleen. Kuinka tv-ohjelma rytmitetään ja rakennetaan temperamenttisen tietokoneohjelman ympärille? Kaikki tämä täytyi vielä hyväksyttää formaatin tanskalaisilla omistajilla, jotka olivat Koskirannan mukaan tyytyväisiä Ylen panostukseen.

Taru Tarusta

Jännittävän tv-pelaamisen lisäksi *Hugon* menestykseen oli toinenkin syy: juontaja Taru Valkeapää. Pirtsakasta naisesta tuli rysäyksellä supersuosittu ruutunaama. Mistä Taru töllöön tupsahti?

- Formaattiin kuului pirteä ja puhetta pulppuava naisjuontaja. Oli tärkeää, että hän pystyy tuottamaan puhetta ja täyttämään aikaa, jos suorassa lähetyksessä asioita menee pieleen. Haastattelin ja koekuvasin monta ehdokasta kolmessa eri vaiheessa. Taru Valkeapää sieltä valkaui, hän oli muun muassa muotijuttu ja tekevä freelancer ja tottunut esiintyjä, joka oli juuri palannut Suomeen vietettyään aikaa Keski-Euroopassa hiihtopumminä, Koskiranta muistelee.

Valkeapäätä ei silti viskattu suoraan kameran eteen, vaan hänelle annettiin puheoppia, äänenkäytön koulutusta ja harjoiteltiin kameran omaksi ottamista.

- Hän oli kovin energinen ja osasi ja jaksoi hioa asioita. Yhdessä me onnistuimme luomaan juontajan tärkeään rooliin ja luomaan uuden ruutukasvon. Yleisökin

tuntui antavan virheitä anteeksi, jos ja kun jotain meni lähetyksessä pieleen.

Valkeapään muotituntemuksen myötä keksittiin tärkeä yksityiskohta: joka lähetyksessä käytettiin uutta asua. Tämä toi ohjelmaan näyttävyttä ja kiistämättömästi koudutti sopivan ikäiset pojat ja tytöt ruudun eteen jännäämään, mitä *Hugon* Tarulla on tällä kertaa päällään.

Meditoiko guru Tohlopissa?

Vaikka Suomessa katsottiin Tarumaista *Hugoa*, se oli silti tanskalainen tuote, jonka suomiversion sisällöt lähetettiin tekijätiimille postitse disketeillä ja nauhoilla peliin ohjelmoitavaksi. Ja kyllähän retroväki tietää, että *Hugo* oli Amiga-peli.

- Hirveän haasteellinen ja mielenkiintoinen yhdistelmä se oli, koska se oli suora lähetyksensä ja perustui uuteen tekniikkaan. Vaati lehmän hermot. Studioon nurkassa oli tietokonepömpelissä Amiga-koneita, äänisamplereja ja puhelintekniikkaa, joka kytkettiin meidän lähetyksjärjestelmään. Puolen tunnin lähetyksessä ehti pelata suurin piirtein neljä henkilöä, mutta ainahan joku saattoi ajaa heti resiinalla seinään. Huonossa tapauksessa seuraavakin. Siksi meidän piti pystyä täyttämään ohjelma-aikaa tarvittaessa muulla, mihin tarvittiin Tarun supliikkia ja persoonaa. Mutta ainakin minun ohjaamani ensimmäisen puolen vuoden aikana taimaus meni erittäin hyvin, Koskiranta muistelee live-lähetyksiä.

- Tosin joskus Amiga meni sekaisin ja se piti bootata lähetyksen aikana tai alussa.



Jussi-Pekka Koskiranta lainattiin Ylen lastenohjelmista viihdetoimitukseen käynnistämään *Hugo*-projektia. Koskiranta toikin suomalaistelevisioihin sekä *Hugon* että *Tarun*.

Alkunauhan loppuessa kone oli kuitenkin taas pystyssä. Yllättävän hyvin se toimi kun ajatteli, että tv-signaali lähti Tohlopin studiolta ja joku pelasi toisella puolella Suomea, vaikka Ivalossa, ja pystyi ohjaamaan *Hugoa* televisiokuvan kautta puhelimesta. Analogiaikaan se onnistui, mutta ei enää, kun digitaalilähetykset tulevat viiveellä.

Ja niin se *Hugo* kasvoi jännäksi telkkaripeliksi, jota kansa kerääntyi katsomaan parinakin iltana viikossa. Pelin ja sukupuolviälämyksen lisäksi saimme myös unohdettoman Taru Valkeapään, jota *Hugon* katsojat muistelevat yhä lämmöllä. Lapsille suunnatun, mutta kaikenikäisille toimineen pelin ympärille rakennettiin myös pidempiä hyväntekeväisyyslähetyksiä, joten *Hugossa* oli viihteen lisäksi muitakin puolia.

- Sen suosio on varmaan monen asian summa. Suomalaisen lokalisoinnin palikat osuivat kohdalleen ja samaan aikaan suomalainen peliala oli nousussa. Sen myötä meillä ryhdyttiin tekemään paljon uusia digitaalisia uuden aikakauden tuotantoja. *Hugo* hankki hintansa takaisin ja jäi elämään.



Hugo voi pelata aidolla näppäinpuhelimella Suomen pelimuseossa Tampereella.

Poimintoja pelimuseosta - juttusarjassa esitellään museon makupaloja myös kulissien takaa.

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

VIELÄKÖ MAISTUU?

Teksti: Aleksi Vaittinen



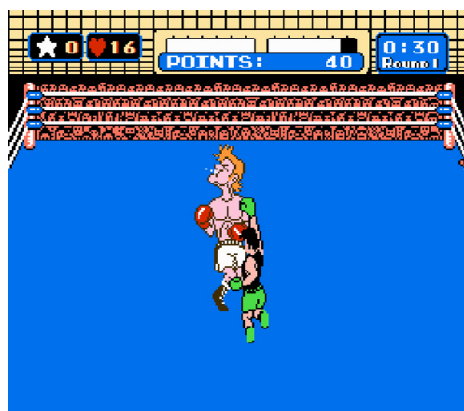
LEGEND OF KAGE

Kovääniset huudot puuttuvat, mutta muuten *Legend of Kage* on mainiota ninjailua, jossa hahmot kiitävät ruudun poikki hyppien ja lentäen samalla kun miekat kalisevat ja heittotähdet viuhuvat. Kage-nimisen lga-ninjan pitäisi jälleen kerran pelastaa yksi kidnappattu prinsessa, sillä eiväthän pahikset muuta ehdi elämällään tehdä kuin prinsessoita kaapata.

Kontrollit ovat ilmavat sanan varsinaisessa merkityksessä, sillä Kage tekee suorastaan kamalan kokoisia loikkia kuin paraskin sammakko. Aseina hänellä on kodachi-miekkansa ja heittotähtiä, joita voi myös powerupeilla tehostaa. Näillä täytyy niittää vastaan tulevat vihollislaumat, jotka koostuvat muista ninjoista, samuraista, munkeista ja sen sellaisista.

Varsinaisia kenttiä on neljä ja ne eroavat toisistaan ihan mukavasti. Sen jälkeen on vielä pomotaistelu. Kun prinsessa on pelastettu, iloa kestää vain hetken verran: hänet kaapataan nimittäin heti uudestaan ja kaikki alkaa alusta. Tällä kertaa vuodenaika vaihtuu, mutta ohjelmassa ovat samat kentät. Itseään toistavuudesta huolimatta tämä alkuperäisen kolikkopelin pohjalta tehty NES-käännös on melko hauska peli.

Kehittäjä: Taito
Julkaisija: Taito
Vuosi: 1985
Alustat: NES, arcade, Amstrad CPC, MSX, X1, ZX Spectrum



MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

Todella klassinen nyrkkeily-peli huvattomilla hahmoilla, jotka tosin nykypäivän silmin katsottuna luottavat ehkä huumorissaan vähän turhankin paljon rodullisiin stereotyyppioihin ja vastaaviin, mikä ei välttämättä ihan kaikkien mieleen ole. Kaikki tapahtuu kuitenkin ihan hyvässä hengessä, eikä mauttomuuksiin asti mennä.

Vaikka pelin aihe on nyrkkeily, ajattelen sitä enemmänkin nopeatempoisena puzzle-pelinä kuin varsinaisena nyrkkeilynä. Jokaisen vastustajan tiputtamiseen on omat strategiansa, eikä pelkkä päätön hakkaaminen johda muuhun kuin nopeaan väsähtämiseen ja huilitaukoon. Hyvät reaktiot ovat kuitenkin vaatimus, sillä vaikka viholliset usein kertovat etukäteen pienin vinkein aloittamastaan hyökkäyksestä, on niiden onnistunut väistely usein pienestä kiinni.

Luvun ottaminen tulee kyllä tutuksi hyvin nopeasti, sillä peli vaikeutuu vikkkelään. Loppupuolen vastustajat tuntuvat armottomilta, Kid Dynamiten nyrkin eteen joutumisesta puhumattakaan. Edelleenkin hauska peli ja sopii myös nopeisiin pelisessioihin.



Kehittäjä: Nintendo
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1987
Alustat: NES



TOP GUN

Hieno lentoelokuva ansaitsisi hienon lentopelin, mutta tämä ei sellainen ole. Konamin kehittämä ja julkaisema *Top Gun* on sitä tyyppillistä kasibittistä lisenssihuttua. Pelissä hypätään F-14-hävittäjän puikkoihin ja nouseaan ylös sinitaivaalle, lopullisena tarkoituksena tuhota vihollisen tukikohta, joka ampuu avaruuteen tappajasatelliitteja. En muista tätä elokuvasta.

Ruudulla näkyvästä tutkasta voi tarkkaila lähestyviä vihollisaluksia, mutta kovin suuntaa-antavasti. Välillä sen näkymä vaihtuu peräkameraan, jolloin voi yrittää karistaa takana roikkuvaa viholliskonetta. Tehtävän alussa voi valita haluamansa ohjukset kolmesta vaihtoehdosta.

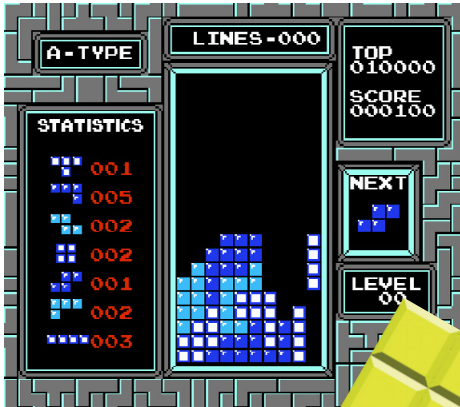
Ensimmäinen tehtävä on harjoitus, jonka läpäisee vaikka ei onnistuisi edes laskeutumaan. Syöksyin suoraan mereen ja räjähdin, mutta ensi kerralla menee varmasti paremmin uudella 30 miljoonan dollarin arvoisella hävittäjällä. Laskeutuminen on todella hankalaa, vaikka lennonjohto yrittää ohjeistaa.

Mitään suurempaa hävittäjä-ässäilyä ei kuitenkaan pysty tekemään: voit vähän väistellä ja ampuu vihollisia ja siinäpä se. Yksinkertaiset kontrollit ja pelimekaniikat tekevät pelistä yhtä aikaa tylsän ja hankalan.

Kehittäjä: Konami
Julkaisija: Konami
Vuosi: 1987
Alustat: NES



PALIKAT PUTOAVAT YHÄ PAIKOILLEEN



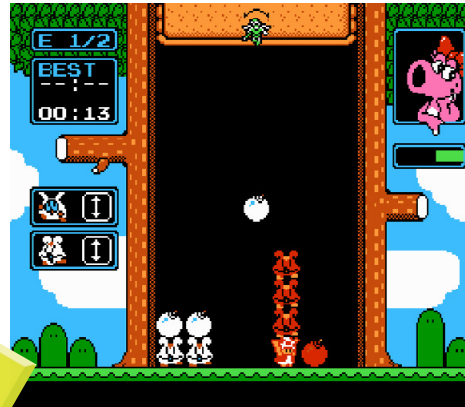
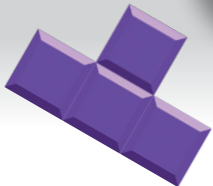
TETRIS (NINTENDO)

Kukapa ei rakastaisi vanhaa kunnon *Tetris*-tä? Tämä Neuvostoliiton suurin lahja maailmalle on peli, joka onnistuu viihdyttämään yhä edelleen. Pelin pariin hypätessä tuntuu kuin kuluneet vuodet haihtuisivat pois taikaiskusta ja olisi taas se sama nuori kakara, joka aikoinaan tutustui peliin ensimmäisen kerran Game Boyn ruudulta.

NES-versiossa on tietysti mustavalkoiseen GB-versioon verrattuna rikkaampi värimaailma, mutta konsepti ja pelattavuus ovat täsmälleen samanlaiset – ja hyvä niin. Jos on pelannut toista näistä kahdesta, on periaatteessa pelannut toistakin. Värien lisäksi suurin ero näiden kahden välillä on se, että NES-versiosta puuttuu jostain typerästä syystä kokonaan mahdollisuus kaksinpelille, mikä oli GB-versiossa toteutettu linkkikaapelilla. Mitään järkevää syytä tähän ei ole, kun ruudulla olisi kuitenkin ollut hyvin tilaa myös toisen pelaajan palikoille.

Tästä huolimatta *Tetris* itsessään on mahtava yhä edelleen. Kaksinpelin puuttuminen on kuitenkin selkeä miinus, ja jos sellaista kaipaa, ei tätä versiota voi oikein suositella. Sen sijaan NESillä kannattaa tarkastaa ilman virallista Nintendo-lisenssiä julkaistu *Tengen Tetris*.

Kehittäjä: Nintendo
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1989
Alustat: NES, lähes kaikki muut laitteet



WARIO'S WOODS

Tunteva sieni Toad ja Marion ilkeä vastapuoli Wario kilpailevat keskenään *Wario's Woods*sissa. Tämä on yksi lukuisista Nintendon kehittämistä match-3-genren peleistä. Yhdysvaltojen alueella tämä oli myös viimeinen virallinen lisensoitu NES-julkaisu, ja pelistä on myös SNES-versio.

Hieman perinteisemmistä palikka-peleistä poiketen pelissä ei itse ohjata ylhäältä tippuvia palikoita, jotka tällä kertaa koostuvat erilaisista hirviöistä ja pommeista, vaan pelihahmoa kentällä. Toad voi kiipeillä pitkin palikkakasoja, nostaa niistä muodostuvia pinoja ja yrittää sovittaa niitä niin, että vähintään kolme samaa väriä on rivissä, jolloin palikat räjähtävät pois. Luonnollisesti isompia komboja voi ja kannattaa suunnitella ketjuiksi. Pelin edetessä kentät vaikeutuvat ja mukaan tulee uusia hirviöitä, joista eroon pääsemiseksi täytyy tehdä vähän enemmän työtä.

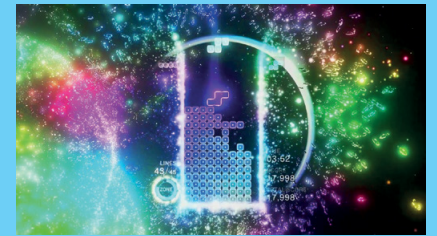
Tarjolla on useampi pelimuoto ja pelata voi myös toista vastaan. Pelin parissa aika kuluu kieltämättä hyvin rätöisästi ja se on myös melko addiktoiva. Hyvä peli, vaikka suositeltisin ehkä enemmän SNES-versiota parempien audiovisuaalien takia.

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



Tetris-peli viettää tänä vuonna 35-vuotissyntymäpäiväänsä ja palikanti-puttelulla menee lujaa. "No jos vielä kerran yritän" -addiktion esi-isä kerää edelleen ääreensä niin uusia pelaajia kuin tetrinonjen pinoamisen veteraanejakin haastamaan sekä itsensä, että kilpakumppanit. *Tetris*-efekti on voimissaan!

*Tetris Effect*istä puheenollen – se on seuraavan, marraskuussa julkaistavan *Tetris*-pelin nimi. Projektia luotsaa **Tetsuya Mizuguchi**, jonka aikaisempia pelejä ovat olleet muun muassa *Space Channel 5*, *Rez* ja *Lumines*. Aivan perinteisestä palikoinnista ei olekaan kyse.



Klassista pelimekaniikkaa ei toki Mizuguchikaan tohdi täysin sekoittaa, mutta koko elämys on kuorrutettu miehelle ominaisilla erikoistehosteilla ja tanssijalkaa vipattavalla ääniraidalla. Pientä lisää tuo niin sanottu zone-hetki, jossa taitavimmat voivat tipauttaa jopa 16 riviä palikoita kerralla, sekä PSVR-tuki.

Pelin nimi tulee muuten psykologisesti ilmiöstä, jossa peliä pelanneet näkevät *Tetris*-palikoita mielessään vielä kauan pelaamisen lopettamisen jälkeen – jopa ihmiset, joilla on ongelmia lähimuistin kanssa.

Suomessakin *Tetris* on torille lähtemisen arvoinen asia, sillä meikäläiset palikkamestarit kuten **Jani Herlevi** ovat edustaneet kansakuntaamme menestyksekkäästi lajin EM- ja MM-ki-soissa. Pelin eri variaatioiden suomenmestarit selvitettiin loppukestästä Assembly-tapahtumassa. Viimeisimpiä uutisia tältä saralta voi käydä seuraamassa osoitteessa tetrissuomi.wordpress.com tai Tetris Suomen Facebook-sivulla.



GUNFRIGHT

Ultimate oli 1980-luvun alkupuolella yksi eurooppalaisen pelialan supernimiä. Teknisesti innovatiiviset ja näyttävät pelit koukuttivat vahvasti ja jäivät mieleen. Brittifirma teki kuitenkin pelejään pitkälti ZX Spectrum ja Amstrad etunenässä, eikä monia nähty koskaan kuusnelosella. *Pentagram*-käännöksellä kunnostautuneet Rod & Emu ovat nyt kääntäneet tasavallan kasibittiselle myös *Gunfrightin*, 33 vuotta ensijulkaisun jälkeen.

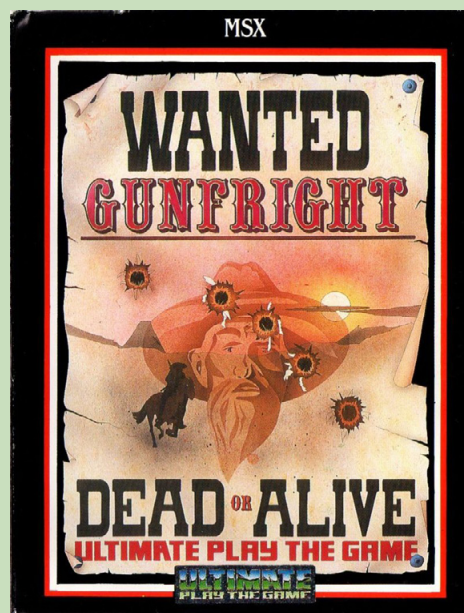
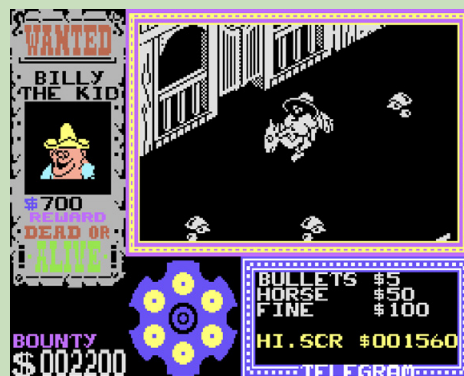
Ultimaten kuuluisalla Filmation (II) -moottorilla toteutettu isometrinen toimintaseikkailu tekee pelaajasta villin lännen pikkukaupungissa vaeltavan sheriffin, joka jahtaa pitkäkyntisiä. Vaan ei se helpoa ole, sheriffin uralta ei tunnuta siirtyvän usein eläkkeelle. Henki lähtee jo siitä, kun törmää kadulla köpöttelevään mummoon. Tai kaktukseen. Lainsuojattomatkin pitäisi vielä päihittää kaksintaistelussa.

Gunfrightin versiointi C64:lle ja C128:lle on erinomainen, sillä peli pyörii nykykoodin optimoituna hurjasti paremmin kuin alkuperäiset Filmation-pelit aikoinaan. Sen visuaalinen tyyli on viehättävän omaperäinen, tyylikäs ja huumorilla höystetty. Lainsuojattomien etsintä itsessään ei ole kovin syväluotaavaa, mutta tappajamummojen takia ainakin vaarallista. Kukin lainsuojaton pitäisi vielä nitistää kaksintaistelussa. Kyllä tästä haistaa edelleen sen pelin, joka keräsi aikoinaan hyviä arvosteluja.

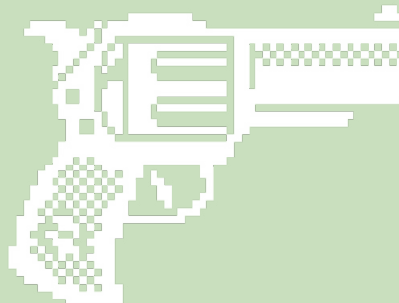
Nykyretroajille peli tarjoaa ainakin yhden illan mukavat retrotukset ja län-

kkäroinnilla on historiallista merkitystä siksikin, että se on firman perustajien viimeinen oma Ultimate-peli. Sitten **Stamperit** ryhtyivät vuolemaan kultaa Nintendon NES-raudalla Raren nimissä. Ehkä se on oma tarinansa joskus *Retro Rewindin* sivuilla kerrottavaksi?

Protip: kokeilkaa C128-versiota. Se hyödyntää nopeampaa prosessoria ja tukee myös VDC-näytönohjainpiirin näyttävää grafiikkaa. Pelin voi ladata osoitteesta csdb.dk/release/?id=155861.



Kehittäjä: Rod&Emu
(Ultimate Play the Game)
Julkaisija: epävirallinen
(Ultimate Play the Game)
Vuosi: 2017 (1986)
Alustat: C64 (ZX Spectrum,
MSX, Amstrad CPC)



GALENCIA

Jason Aldred teki historiaa *Galencia*-peillään, sillä se on kaikkien aikojen ensimmäinen Steam-verkkopalvelussa julkaistu C64-peli. Kikka onnistui paketoimalla peli VICE-emulaattorin kanssa digilataukseksi.

Näin uuden kuusnelospelin ostaminen onkin nyt helpompaa kuin koskaan. Peli liittyy nätisti osaksi Steam-kirjastoa, mutta asennushakemistosta löytyy myös valmis CRT-kuva, jota voi käyttää suosikkiemulaattorissaan tai kirjoittaa EasyFlash-moduulille.

Peli nappasi 2017 muutamankin C64 Game of the Year -palkinnon, ja se on koukuttava moderni tulkinta klassisesta *Galaga*-räiskintäpeliteemasta. Pelaaja ohjaa ruudun alareunassa räiskivää alusta, jota ruudulla kieppuvat avaruusmönkiäiset parhaansa mukaan kiusaavat ja pommittavat. Näyttävät grafiikat ja erinomainen soundtrack yhdistyvät yksinkertaisen toimivaan pelattavuuteen, joka tuntuu jotenkin maagisesti mukavammalta ja reilummalta kuin useimmissa muissa genren teoksissa. Vaikka meno on klassista, on pelissä hyvä modernimpi tuntuma ja sillä hakee mielellään uusia highscoreja.



Kehittäjä: Jason Aldred
Julkaisija: Protovision
Vuosi: 2017-18
Alustat: C64 (PC)



VIELÄKÖ MAISTUU?

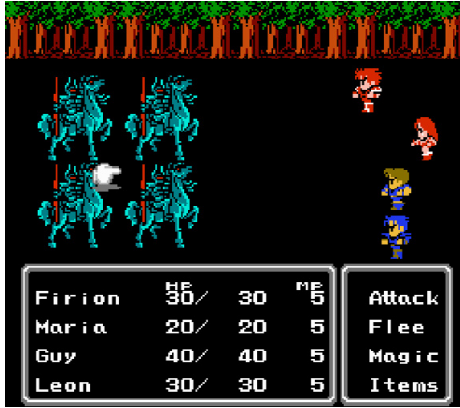


COBRA TRIANGLE

Pelaaja ohjastaa nopeaa muskelivenettä, jota voi päivittää paremmaksi kentistä löytyvillä säiliöillä hieman *Gradius*en tapaan. Päivitykset tulevat tarpeeseen, sillä meno äityy hektiseksi melko nopeasti. Tavoitteet kentissä vaihtelevat kilpa-ajoista erilaisiin tehtäviin, joissa pitää esimerkiksi suojella keskellä olevia ihmisiä tai viedä miinoja purettavaksi. Välillä pääsee myös käristämään merihirviöitä pomotaisteluihin.

Kuvakulman ja nopeuden takia navigointi on välillä hankalaa etenkin tarkkuutta vaativissa kohdissa, kuten esimerkiksi pyörteiden väistely tai rotkoja ylittäviin hyppyreihin osuminen. Kontrollit ovat myös melko livakat, minkä johdosta ohjausvirheitä syntyy todella herkästi. Kenttiä on koluttavaksi 25 kappaletta ja näiden välillä on pari haarautuvaa polkua pelaajan valinnan mukaisesti.

Ongelmista huolimatta *Cobra Triangle* on helppo suositella myös heille, joita veneily ei isommin kiinnosta – se kun on vain pintaa. Vaikeustaso nousee myös useiden Raren pelien tapaan melko rivakasti, joten haastetta pelissä riittää edelleen.



FINAL FANTASY II

Monien rakastaman JRPG-sarjan toista osaa ei ikinä nähty länsimaissa, mikä on lopulta ehkä hyvä asia. Utterien fanien ansiosta se on kuitenkin nykyään myös mahdollista kokea englanniksi.

Ikävin muutos pelissä on kokemustasojen poistuminen. Niiden sijaan pelaaja nostaa kykyjään yksinkertaisesti käyttämällä niitä. Periaatteessa toimivalta kuulostava konsepti kaatuu huonoon ja työlääseen toteutukseen. HP ja MP nousevat käyttämällä niitä tietyn määrän taistelun aikana, eli ottamalla vahinkoa ja tekemällä taikoja. Tarkka määrä on epäselvä. Paras tapa HP:n nostoon onkin hakata kylmästi itse omia hahmojaan taisteluissa. Myös loitsut ja ase-aidot nousevat vain käyttämällä, ja niiden nostamiseen kuluukin aikaa.

Vaikeustaso nousee myös nopeasti. Lopun luolasto tuntui mahdottomalta, vaikka hahmotkin oli pumpattu aika korkealle. Vaikka peli on graafisesti edeltäjiinsä vähän komeampi, musiikki sortuu toistoon paria hyvää kappaletta lukuun ottamatta. Puolivalmis pelisuunnittelu ja huonot luolastot tekevät tästä pelistä aikamoisen urakan, joka sopii vain todellisille faneille.



GUN.SMOKE

Capcomin vähemmän tunnetussa ylöspäin vierivässä shmupissa avaruusluukset on korvattu lännenmiehillä ja rosvoilla. *Gun.Smoke*ssa Billy Bob -niminen palkkionmetsästäjä jahtaa etsintäkuulutettuja rikollisia palkkio kiikarissa. Etsintäkuulutukset täytyy tosin joka kerta ostaa kentästä, mikä on erikoista, mutta vasta sen jälkeen pääsee ottamaan matsuja kentän pomoa vastaan.

Pelaaja voi ampuu revolvereillaan viisitoon vasemmalle ja oikealle B- ja A-napeista tai suoraan eteenpäin painamalla molempia. Taakseen ei voi ampuu ja selustaansa kannattaakin tarkkailla etenkin myöhemmissä kentissä, sillä viholliset yrittävät yllättää myös sieltä.

Shmuppien tapaan Billy Bob on laakista vainaa, ellei hän ratsasta hevosella. Hepo ottaa pari osumaa tiimin puolesta ja kuolee sitten pois. Kaupasta voi haalia parempaa arsenaalia ja kentistä kerätä rahan lisäksi poweruppeja, jotka parantavat pelihahmoa.

Rawhide ja sitä rataa – *Gun.Smoke* on mainio arcade-porttaus, vaikka onkin raivokasta nappien hakkaamista. Peittoa myös saman tyyliisen *Commandon* NES-version mennessä tullen.

Kehittäjä: Rare
Julkaisija: Nintendo
Vuosi: 1989
Alustat: NES



Kehittäjä: Square
Julkaisija: Square
Vuosi: 1988
Alustat: Famicom



Kehittäjä: Capcom
Julkaisija: Capcom, Romstar
Vuosi: 1985
Alustat: NES, Amstrad CPC, MSX, PS1, PS2, ZX Spectrum, Xbox, Saturn ja muita



Teksti: Manu Pärssinen
Kuvat: Kevin Horton, Analogue Inc.

RETROINSINÖÖRI

KEVTRIS

KOTIOHJELMOIJASTA LUKSUSKONSOLITEKNIKOKSI

Kevin Horton nousi tunnetuksi retrokeräilypiireissä jo 90-luvun puolivälissä nimellä "Kevtris" - jopa ympäri maailman, vaikka internetin käyttö oli silloin vielä lapsenkengissään. Reilut 20 vuotta myöhemmin tämä indianalainen, nyt 45-vuotias insinööri on edelleen vahvasti kiinni vanhassa peliteknologiassa.

Kevin on suunnitellut tekniikkaa muun muassa vuonna 2015 julkaistuun Analogue Nt -konsoliin sekä vastannut sitä seuranneiden Nt Minin ja Super Nt:n teknisestä suunnittelusta kokonaan. Nt Mini keräsi viime vuonna isoimmat otsikot hintalapustaan, mutta takana on vuosien tinkimätön kehitystyö aivan rautasimulaation perushiukkasista asti, pyrkimys parhaaseen mahdolliseen laatuun sekä intohimo retroharrastukseen.

Uusia luksuskonsoleita Kevin kehittää iltaisin ja öisin, päiväsaikaan mies on leipätyössään kylmäteknikkainsinöörinä. Syvä tuntemus retrolaitteiden tekniikasta on kotoisin miehen lapsuudesta ja niistä laitteista, jotka aikanaan tekivät häneen suuren vaikutuksen.

- Ensimmäinen oma koneeni jolla pelasini oli Commodore 64. Perheelleni kylä hankittiin Atari 2600 jo vuonna 1979, vanhempani hankkivat sen pelattuaan laitteella ystäviensä luona. Kuitenkin jo sitä ennen, ollessani 7-vuotias, isäni lainasi työpaikaltaan TRS 80 model 3 -tietokoneen joululoman ajaksi. Kirjoitimme sillä siskoni kanssa yksinkertaisia

BASIC-listauksia mukana tulleesta paksusta BASIC-kirjasta. Siitä sai alkunsa rakkauteni tietokoneisiin, mutta C64:n myötä se lähti kunnolla käyntiin.

Kuusnepalla pelasini tietysti hirveitä määriä pelejä. Kaverillani oli iso kokoelma ja häneltä niitä sitten kopioin – touhu oli huomattavasti kätevämpää kuin (Atari 2600:n) pelimoduulien kanssa. Atari 2600:llakin pelasini kyllä paljon ja lempipelini oli varmastikin *Adventure*. Meille hankittiin myös Atari 5200 kun se tuli kauppoihin, sillä vanhempani olivat pettyneet 2600:n *Pac-Maniin* ja halusivat pelata kunnollista kotiversiota siitä.

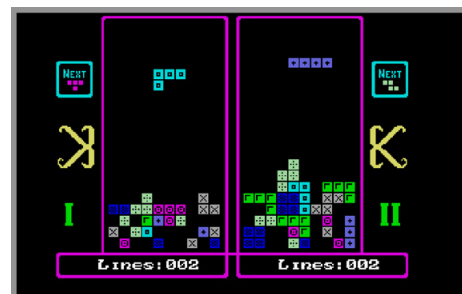
Kotikutoista palikanpudotusta

Kevinin "Kevtris"-lempinimi juontaa juuresta Colecovisionille vuonna 1996 julkaistusta homebrew-pelistä nimeltä *Kevtris*, joka on tietenkin väännös ja käännös *Tetriksestä*. Noihin aikoihin harrastajajoukko ei vielä paljonkaan julkaistu pelejä, joten kuinka Kevin päätyi tekemään pelin kauan sitten markkinoilta poistuneelle Colecovisionille 90-luvun puolivälissä?

- Niihin aikoihin kiersin paljon kierrätysliikkeitä ja kirpputoreja ja ostelin pelejä ja koneita. Silloin vuosina 1995–1996 kaikki oli todella, todella halpaa, eBayta ei vielä ollut olemassa ja useimpien ihmisten mielestä vanha pelitavara oli rojua. Ostin Colecovisionin, koska se kiinnosti minua, enkä ollut koskaan pelannut sellaisella. Virtalähdettä siinä ei tullut mukana, joten jouduin rakentelemaan moisen itse vanhan kannettavan tietokoneen osista ja

asensin sen konsolin sisälle. Sitten pelasini kirppikseltä löytämiäni pelejä ja minua alkoi kiinnostaa, kuinka laite oikein toimi.

- Vuonna 1995 internetistä ei löytynyt aiheesta tietoa, joten asia piti selvittää itse: kirjoitin Z80-prosessorille disassemblerin, jolla sai tutkittua pelien toimintaa ja kirjoitin ylös löytämäni ominaisuudet ja ohjelmointiin tarvittavat tiedot. Sitten ohjelmoitin testi-ROM-piirejä ja käytin EPROM-moduulia pelini testaamiseen ja kehittämiseen.



Kun peli lähestyi valmistumistaan ja julkaisuun alkuvuodesta 1996, DOS-käyttöjärjestelmälle julkaistiin *colemDOS*-emulaattori, jonka kanssa ohjelmointi ja koodin testaaminen helpottui huomattavasti. Pienillä muokkauksilla koodin sai toimimaan myös oikealla raudalla ja Kevin valmisti 100 peliä, jotka hän sitten myi eteenpäin. Kyseessä oli ensimmäinen uusi Colecovision-peli kymmeneen vuoteen, Tetris kun ei ehtinyt markkinoille laitteen vielä ollessa kaupoissa. Jo silloin oli havaittavissa, että Kevin ei mene siitä, mistä aita on matalin: mukana oli muun muassa aivan uusia pelitiloja, värikkäät grafiikat ja kaksinpeli.

Vuosien varrella Kevin kehitti eri konsoleille ja tietokoneille uusia lisälaitteita, muun muassa konvertteripalikan, jolla Sega Master Systemin 3D-laseja pystyi käyttämään Vectrex-konsolilla. Analogue-firma otti häneen yhteyttä, kun tieto Kevinin suunnittelemasta Hi Def NES-lisälaitteesta Nintendon NES-konsolille levisi internetissä. Kyseessä oli NES:in sisälle asennettava lisäpiirilevy, jolla peruskonsolin sai tuottamaan digitaalista 1080p-resoluution kuvaa.

- Analogue löysi minut tätä kautta ja he halusivat käyttää laitettani omassa suunnitteilla olleessa konsolissaan, Analogue Nt:ssä. Muokkasin sitä sopimaan heidän konsolinsa sisälle ja siitä kaikki alkoi.

Nopeasti loppuunmyyty Analogue Nt oli luksuskonsoli, johon Kevin valmistama, tarkasti suunniteltu videopiiri sopi mainiosti. Emulaation sijaan laite hyödynsi alkuperäisiä NESin piirejä ja siitä tehtiin jopa 24 karaatin kullalla päällystetty versio.

Analogue Nt:n jälkeen Analogue päätti siirtyä seuraavissa konsoleissaan originaaliapiirien käytöstä niiden simulointiin. Sekin haluttiin tehdä niin hyvin kuin mahdollista, joten taas tarvittiin Kevtris-asiantuntemusta.

- Niissä käytetään FPGA:ta (Field Programmable Gate Array). Se on piiri, jolla voi simuloida lähes mitä tahansa loogiikkafunktiota, mukaan lukien video- ja ääniapiirien sekä keskusprosessorien loogiikkafunktiot - ja niitähän pelikonsoleista löytyy. Toisin kuin emulaatio, FPGA pystyy simuloimaan alkuperäistä järjestelmää tarkalleen, porttitasolle asti. Se tarkoittaa, että laite toimii täysin oikealla nopeudella ja sillä voi käyttää alkuperäisiä pelimoduuleja, ohjaimia ja muita lisälaitteita. Taivoitteenani on saada tehtyä äärimmäisen uskollinen alkuperäisen laitteen toisinto, huomioiden kaikki ajoitukset ja eri tavat,



joilla se käyttäytyy, kellojaksotasolle saakka.

Kevin kertoo, että suurin haaste tällaisten laitteiden kehittämisessä on tiedon löytäminen. Alkuperäinen laite täytyy ensin tutkia läpikotaisin, jotta kaikki sen jipot voidaan sisällyttää FPGA:han.

- Super Nt:tä varten minun piti suunnitella ja rakentaa useita kustomoituja piirilevyjä, joihin asensin CPU:n ja PPU:n. Ensin yhdistin niitä Nt Miniin ja sitten Super Nt:n prototyyppiin. Näin sain kytkettyä (Super Nintendon) alkuperäiset piirit FPGA:han, jotta pystyin tekemään reaaliaikaista testausta ja vertailua. Tutkin piiristä tulevaa signaalia ja yritin simuloida sitä kellojakso kellojaksolta ja signaali signaalilta omalla logiikallani. Tämä oli hyvin tehokas työkalu, jolla sain ajettua alkuperäistä piiriä ja simulaatiotani samassa tahdissa rinnakkain reaaliaikaisesti. Jos niistä löytyi eroa, tiesin että koodissani on bugi, joten pääsin korjaamaan sen ja yrittämään uudelleen.

Kevin hyväksyy vertailuni siitä, että Analoguen ostaminen kiinalaisten kloonilaitteiden sijaan vertautuu siihen, kuin ostaisi hifi-stereolaitteiston eikä halpa-kaupan ghettablasteria.

- Kyllä, Analoguet suunnitellaan ja valmistetaan korkealaatuisista osista ja materiaaleista. Mutkia ei oiota elektronikassa, muovin laadussa, ohjelmoinnissa tai sen tarkkuudessa. Pyrin korjaamaan kaikki ongelmat, joista meille kerrotaan ja lisäämään simuloinnin tarkkuutta äärimmäisyyteen asti.

Nt Minin julkistuksen jälkeen sosiaalinen media tietenkin täyttyi kommenteista

tyyliin "Mitäh, huh mikä hintalappu?! LOL, hankkikaa Raspberry Pi!". Miltä tällainen tuntui laitteen suunnittelijasta?

- Ei se minua vaivannut. Tuomasin, että jos joku haluaa ostaa Nt Minin, he ostavat sen. Jos he taas haluavat emulaattorin, siitä vain. Lopulta sitä myytiin aika paljon ja laitteiden arvokin on säilynyt, Analogue Nt:tä näkee yli 1000 dollarilla eBaylla.

Kolmas Analoguen laite oli Super Nintendoa simuloiva Super Nt, ja kun sitä alettiin suunnitella, Kevinillä oli jo kokemusta FPGA-piireistä ja nyt ensimmäistä kertaa myös isomman tuotantoerän laitteen suunnittelusta. Uusi projekti menikin huomattavasti sujuvammin.

Kevtris on harrastanut pelaamista 40 vuotta ja tuonut suunnittelemaansa peliä ja laitteita muiden harrastajien kokeiltavaksi jo yli 20 vuoden ajan. Miten mies näkee retroharrastuksen nykytilan?

- Kyllähän se kukoistaa. Minusta on hienoa, että ihmiset ovat pitäneet siitä, mitä olemme tehneet ja se saa minut innoissaani tekemään uutta. Nintendon minikonsolei käynnisti klassikkopelien uuden renessanssin ja harrastuksella menee lujaa!

Kevinin klassikkosivut
kevtris.org

Hi-Def NES
game-tech.us/product/hi-def-nes/

Analogue
analogue.co

01. ISLANDER
02. GRADING
03. STAR SOLDIER
04. GOONIES
05. LEGENDRY
06. TEIRIS
07. BROS. II
08. TWIN BEE
→ 09. NINJA 2
10. CITY CONNECT.
11. B-WINGS
12. 1942
13. SPARTAN
14. BOMBER MAN
15. FRONT LINE
16. LUNAR BALL
17. GOLF
18. BASE BALL

Teksti: Aleksi Vaittinen

ARR, MERIROSVOMUISTELMIA!

Suurin osa harrastajista on varmasti kanssani samaa mieltä siitä, että tekijänoikeuksien suojaaman materiaalin kopioiminen ja etenkin myyminen on pahaksi peliteollisuudelle. Moraalisesti harmaalle alueelle tietenkin siirrytään, kun puhutaan kymmeniä vuosia vanhasta softasta, jota ei välttämättä voi enää edes saada käsiinsä muuten kuin käytettynä, kirpputoreja koluamalla tai muita vastaavia kanavia käyttämällä. Osa klassikoista on onneksi saanut ansaitsemaansa huomiota, kun monet digitaaliset kauppapaikat ovat kunnostautuneet ja alkaneet myydä niistä uudelleen pakattuja versioita.

Muistellaan nyt kuitenkin hetki NES-piratismia nostalgialasien sävyttämänä. Ensimmäisen kerran sain käsiini NES-piraatin, kun olin käymässä serkujeni luona nuorena. Kasetin keltainen väri sekä sen koko ja muoto ihmetyttivät, kun olin tottunut länsimaisiin harmaisiin kasetteihin. Siihen oli liitetty toinen kasetti, josta roikkui myös jonkinlainen kankainen nauha. Kyseessä oli tietysti Famicom-kasetti ja sen kyljessä oli kiinni HoneyBee-adapteri, jolla Famicomin 60-nastaisen kasetin sai kytkettyä länsimaisen NESin 72-nastaiseen liittimeen. Tällöin en edes tiennyt, että "japanin Nintendo" oli jotenkin erilainen kuin meillä päin julkaistu malli.

Kun pelikasetin laittoi koneeseen, ällistys oli kuitenkin suuri: television ruudulle ilmestyi valittavaksi hurjan pitkä lista pelejä. Sivutolkulla nimiä, joista osan tiesin, osa kuulosti vähän tutulta ja suurimmasta osasta en ollut ikinä kuullutkaan. *Super Mario Bros.* -pelejäkin saattoi yhdellä kasetilla olla ainakin kahdeksan erilaista, vaikka eihän niitä ollut siinä vaiheessa julkaistu kuin kolme korkeintaan. Tässä vaiheessa jo muksukin tajusi, että jotain lievästi hämää täytyi olla kyseessä, sillä 100 in 1 yhdessä pelikasetissa kuulosti hieman liian hyvältä ollakseen totta. Ja kaikki mahdolliset tekijänoikeudetahan oli aivan varmasti hankittu peleihin niiden kehittäjiltä, eikä kyse ollut minkäänlaisesta bootleg-tehtailusta.

Toistolla tehoa

Kun listauksia tutki ja pelejä kävi läpi, alkoi alun innostus laantua. Pian tajusi, etteivät ne kasetilta löytyvät pelit nyt ihan ykkösluokkaa aina olleetkaan,

ja monet saattoivat olla vain hieman muunnettuja versioita aiemmista. Mutta löytyi sieltä hyviäkin pelejä – ja ainakin eksoottisia, jos ei muuta. Moniin peleistä kun ei täältä Pohjolan perukoilta olisi oikein muuten päässyt käsikseen.

Löydöistä osa on jälkikäteen päätynyt hankintalistalle alkuperäisinä Famicom-versioina nostalgipärinöiden vuoksi, kuten "loistava" *Front Line*, legendaarinen *City Connection*, *Battle City*, *Pooyan*, *Ninja JaJaMaru*-kun ja niin edelleen. Japanin erikoisuuksien lisäksi tutuiksi tulivat monet black box -pelit, joita toki Suomessakin oli jo myyty, mutta joita en ollut ennen kohdannut. Kaikkia pelejä tuntui kuitenkin yhdistävän se, että ne olivat melko pieniä ja myös yksinkertaisia. Näin jälkikäteen tietysti tiedetään, että kyse oli ROM-piirin kapasiteetista.

Ennen oli paremmin

Sain jokin aika sitten käsiini vastaavanlaisen piraattikasetin, joka oli huomattavasti modernimpaa tuotantoa kuin nuo muistelemani kasarin lopun piraatit. Tällä kertaa kasetti sisälsi jopa NELJÄSATAA peliä (voi juma!!). Näenkö unta, vai onko tämä unelmaa?

Uudemman version pelit olivat jo parempia ja iso osa niistä oli tuttuja. Osa oli kuitenkin edelleen tunnistamattomia piraatteja ja hackeja. Tilasta ei selkeästi ole enää puutetta. Hauskana yksityiskohtana huomasin kuitenkin, että itse pelikasetti tuntui todella haperalta ja halvalla tuotetulta. Sen olisi melkein voinut vääntää käsin kahtia niin halutessaan. Vanhemmat piraattikasetit olivat paljon jäməkämpä, joten ehkä vanhassa vara parempi.

Olen löytänyt muutaman piraattikasetin näin myöhemmällä iällä, ja mielestäni niitä on samalla tavalla mielenkiintoista käydä läpi kuin DOS-ajakauden demo- ja shareware-CD:itä. Ketkä muuten vielä muistavat semmoiset? Aina löytyy jotain erikoista ja mielenkiintoista, josta ei joko tiennyt mitään tai jonka oli jo kerennyt unohtaa.

Vaikka näiden 100 in 1 -kasettien pelillinen anti ei aina niin kovin kummoinen olekaan ja viihdyttävyyttä riippuu siitä, miten yksinkertaisia pelejä on valmis pelaamaan, niiden tutkiminen on kuitenkin oma matkansa, joka on usein mielenkiintoisempi kuin varsinaisen määränpää.

Disk Covers - C-64 ja demoskenen disketinkannet
Suomen pelimuseon Studioissa 12.10.2018 - 6.1.2019



ALAVERSTAANRAITTI 5, TAMPERE | PUH. 03 5656 6966 | 13/6€ | WWW.SUOMENPELIMUSEO.FI | WWW.ZOOPARTY.ORG



Tilaa Siivet!

Lehti vanhan ja uuden raudan ystäville.

WWW.SIIVET.FI

VIELÄKÖ MAISTUU?

PITSTOP II

Voi niitä muistoja, mitä *Pitstop II* herättää. Kyseessä taisi olla ensimmäinen kokeilemani autopeli. Epyxin uraa uurtavaa formulaa tahkottiin pikkuveljen kanssa lukemattomia kisoja, mahdollistihan se ensimmäistä kertaa ajamisen yhtä aikaa jaetulla ruudulla.

Yhtaikaisen yhteispelin lisäksi *Pitstop II* sisältää muitakin ominaisuuksia, jotka tuntuivat vuonna 1984 suorastaan valankumouksellisilta. Vaikka kisa käydään oikeasti vain kahden auton kesken, muutkin vastaantulevat autot ajavat oikeasti ympäri rataa. Tämä lisää realismin tuntua kummasti.

Kuten pelin nimestä voi päätellä, nähtiin varikkopysähdykset jo sarjan ensimmäisessä osassa. Pelaajan on hoidettava itse sekä tankkaus että kisan aikana vauriota ottaneiden renkaiden vaihtaminen. Tiukassa kisassa varikkohommien millintarkka hoitaminen on usein erottava tekijä voittajan ja häviäjän välillä.



Kaiken kruunaa kuusi ihan oikeaa formula rataa, jotka voi ajaa joko yksittäisinä kisoina tai yhtenä kuuden kilpailun sarjana. Eiväthän radat nyt toki vastaa yksi yhteen esikuviaan nykysimulaattoreista tutulla tavalla, mutta ovat pahan sen verran sinne päin, että filis pomsahtaa vielä pykälän korkeammaksi.

Autopelit ovat kehittyneet vuosien varrella valtavasti, minkä johdosta moni takavuosisien klassikko omaa nykyään lähinnä nostalgia-arvoa. *Pitstop II* on kuitenkin toista maata. Realisminäkemyksestä on jo aika jättänyt, mutta mainio pelattavuus toimii yhä.

RACING DESTRUCTION SET

Hurjia kaksintaisteluja, romurallia eri planeetoilla, vauhtia ja erilaisia tilanteita. *Racing Destruction Set* on peli, joka pisti aikoinaan uusiksi käsitteen pelien muokattavuudesta. **Rick Koenigin** Electronic Artsille kehittämä ajopeli näet antoi pelaajalle mahdollisuuden määritellä itse oman ajokokemuksensa.

Racing Destruction Set on kahden ajokin välinen isometrinen romuralli, jossa otetaan mittaa paremmuudesta mitä erilaisimmilla radoilla ja ajoneuvoilla. Yksin ajaessa vastassa on tietokonekuskki, mutta todellinen hauskuus alkaa vasta, kun kisaan pääsee käymään toista ihmistä vastaan.

Kokemuksen muokattavuus on avainasiaselitys sille, miksi Koenigin hengentuote on voittanut erityisen paikan sydämessäni. Vuonna 1985 mahdollisuus luoda omia ratoja oli liki ennenkuulumatonta. Korkeuserot sekä erilaisten alustavaihtoehtojen yhdisteleminen tarjosivat tekemistä lukemattomiksi illoiksi. Lisäksi pelistä löytyy 10 erilaista muokattavaa ajokkia sekä



kaksi erilaista pelimuotoa, tavallinen kisaaminen ja romuralli, jossa käytettävissä on vielä öljyläikkien ja miinojen kaltaisia ansoja.

Parhaimmillaan omista radoista saa tehtyä todella älyttömiä viritelmiä, joissa edes maaliin pääseminen ei ole itsestään selvää. Esimerkiksi säädettävissä oleva painovoima mahdollistaa tilanteet, joissa syvään kuoppaan päätyneitä autoja ei meinaa saada liikkeelle enää sitten mitenkään. Ala-asteikäinen Juho taisi ainakin aikanaan etsiä rajoja aina äärimmäisyyksien kautta, mistä riitti hauskaa runsain mitoin.

Harmillisesti klassikko ei ole kestänyt aikaa kovin hyvin. Muokattavuus ja mah-

Teksti: Juho Anttila

Ajotuntuma on kaikessa yksinkertaisuudessaan sujuva ja juuri sopivalla tavalla palkitseva. Varikkokäynnit puolestaan tuovat peliin mukaan aimo annoksen harjittua riskinottoa ja taktikointia. Lopputuloksena on peli, jota pelaa ilokseen vielä vuonna 2018 ja joka sopii vallan mainiosti esimerkiksi lanien ja kaveriporukoiden iltamien lisämausteeksi.

Alkuperäisten julkaisuversioiden lisäksi *Pitstop II* julkaistiin Nintendo Wiin Virtual Console -palvelussa vuonna 2008 ja THEC64 Minin kylkiäisenä. Jos kotoa ei löydy aitoa Commodore 64:ää, lienee emulaattori paras tapa heittäytyä retrokaahailun pariin. *Pitstop II*:n pelaaminen on varsin sujuvaa myös uudenaikaisella padilla, joten pala kirkkainta autopelihistoriaa on kaikkien kokeiltavissa myös ilman kalliita laitehankintoja.

Kehittäjä: Epyx
Julkaisija: Epyx
Vuosi: 1984
Alustat: Apple II,
Atari 8-bit, C64, PC



dollisuudet ovat yhä tallella, mutta ajotuntuma on luvalla sanoen aika hirvittävä. Vuosien varrella oli päässyt unohtumaan se, että kyseessä on oikeasti hidas ja todella kankea ajopeli. Vuonna 1985 valankumoukselliset ominaisuudet eivät enää yli 30 vuotta myöhemmin sävähdä niin vahvasti, että pelattavuuden ongelmat pystyisi antamaan anteeksi.

Vaikka peli ei enää jaksa säväyttää entiseen malliin, sen vaikutus näkyy yhä yllettävilläkin tavoilla. Vuonna 1991 Silicon & Synapse uudelleenversioi pelin SNESille nimellä *RPM Racing*. Silicon & Synapsen puolestaan saattaa joku tuntea nykyään nimellä Blizzard Entertainment.

Kehittäjä: Electronic Arts
Julkaisija: Electronic Arts
Vuosi: 1985
Alustat: Atari 8-bit, C64



Kolikkopelien, flipperien
ja jukeboksien
huolto-, vuokraus- ja
välityspalvelut
Tampereen keskustassa

Toimitamme laitteet
täyden palvelun periaat-
teella juhliin, messu-
osastoille, kotiin, asiakas-
tiloihin, taukotilaan jne.

Tarjoamme
myös ylläpito-
sopimukset omiin
laitteisiinne

...Space Invaders, Xevious, Galaga, Spy Hunter...

...Centipede, Asteroids, Paperboy, Commando...

REPROCADÉ

Reprocade Oy / 045 8888 099 / toni@reprocade.com

löydät meidät myös Facebookista facebook.com/reprocade



OSSC

- World's 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



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



CONSOLE REPAIRS
DIY MODDING KITS

FRIENDLY
COMMUNITY

HOW-TO-GUIDES,
REVIEWS AND
OPINION PIECES

COME VISIT US!

VGP

videogameperfection.com

Return of the Tentacle

PROLOGUE

Klassisten seikkailupelien ystävät muistavat yhä rakkaudella Lucas-film Gamesin eli myöhemmän LucasArtsin luomuksia. Yhtiön yli vuosikymmenen kestäneen kulta-ajan mitaan syntyi koko tukku riemastuttavia ja mieleenpainuneita teoksia. Moni niistä on elänyt pitkän elämän aina näihin päiviin saakka, kiitos onnistuneiden remasterointien, uudelleenjulkaisujen ja fanien rakkauden.

Eihän niitä välttämättä muistettaisi, jos ne olisivat "vain" hyviä pelejä. Pelaamisen historia on täynnä unohdettuja sellaisia. Ehei. Siellä ytimessä on muutakin, kuten taitavien pelisuunnittelijoiden ja tarinankertojen luomuksiinsa puhaltamaa sielua ja hahmoja, joiden lumo ei ole sammunut ajan saatossa. Samalla ne ovat inspiroineet fanitaidetta ja -tarinoita sekä toiveita suosikkiahmojen seikkailujen jatkumisesta. Sieltä ytimestä pursusi myös *Return of the Tentacle*.

Sen taustalla on toki pitkä tarina, joka alkoi **David Bowien** tähdittämästä elokuvasta *Labyrinth* (1986), siihen pohjautuneesta seikkailupelistä, ja seuraavana vuonna ilmestyneestä *Maniac Mansionista*. *Maniac* ja sen jatko-osa *Day of the Tentacle* (1993) kolahtivat humoristisella ja oivaltavalla tarinankerronnallaan niin kunnolla, että etenkin *Tentaclea* arvoste-



Kehittäjä: Catmic
Julkaisija: Catmic
Vuosi: 2018
Alustat: PC, Linux, Mac



taan yhtenä kaikkien aikojen parhaimmista seikkailupeleistä. Se lumosi myös viiden saksalaisen jampan porukan, joka on työstänyt sille rakkaudella oman epävirallisen jatko-osansa. *Return of the Tentacle* lainaa kaksin käsin LucasArtsin klassikosta mutta luo tuttujen aineiden päälle oman tarinansa, omine käänteineen ja veikeilyineen.

Fanipeleissä mennään usein monkään siinä, etteivät fanit uskalla revitellä, kun taas uutta ja omaa luovat kirjoittajat viskovat joskus mielellään kaiken aiemman menemään. Tämä näkyy *Returnissakin*, jossa on otettu paljolti valmiita palikoita ja järjestelty niitä uusiksi. Lisäksi sekaan on nakeltu myös vähän kauempaakin haettuja fanituslainoja. Toki Lucasin poppoo itsekin lainaili omia pelejään, mutta lainat olivat aika lailla kierompia ja vähemmän osoittavia. No, kierrätyksen voi antaa anteeksi, sillä teos on muutoin maukas ja nautinnollinen askel vanhan koulukunnan seikkailupelien maailmaan.

Ihan vanhinta koulukuntaa se ei onneksi ole, sillä käyttöliittymä ja yleinen toteutus on tehty nykypelimaailman ehdoilla. Point'n'click-käyttöliittymä on selkeä ja helpokäyttöinen, eikä siihen ole jätetty rassaavinta "kokeile kaikkia komentoja ja objekteja ja katso toimiiko jokin niistä"-mekaniikkaa. Esineitä voi toki yhdistellä ja käyttää toisiinsa, mutta ainakaan verbejä ei tarvitse arvuutella.

Audiovisuaalinen toteutus on sekin varsin hyvää. Ilmaisessa hupiprojektissa

ei kannata tehdä kaikkea aivan rassaavan pikkutarkan päälle, joten paikoittain grafiikan tai animaatioiden taso voi vähän särähtää tai vaihdella. Kokonaisuus kuitenkin näyttää hyvältä ja on uskollinen esikuvansa aikakauden peleille, toki nykymaailman resoluutioihin sovitettuna.

Aivan erityisen iso hatunnosto täytyy antaa ääninäyttelemisestä, sillä vaikka tekijätiimi onkin saksalainen, peliin on saatu germaaniensa lisäksi myös roolinsa varsin hyvin vetävät ja englantia sujuvasti soljutelevat ääninäyttelijät. Äänetkin ovat kohutuullisen lähellä alkuperäisen *Tentacle* hahmoja, mitä ei olisi ihan suorilta uskonut.

Harmillisesti – tai sitten lupaavasti – tekijätiimin aloitus lonkeroiden paluusta on kuitenkin vasta muutaman tunnin mittainen rajoitettu prologi. Tästä nauttii täysin rinnoin, mutta varsinaista pidempää tarinaa joutuu odottamaan epämääräisen pitkään. Toivottavasti siis motivaatiota riittää eikä Disney kävele kaverien päälle, sillä onhan tämä yksin onnistuneimmista faniremakeista ikinä ja siitä harvinainen faniteos, että se ylipäänsä valmistui. Käykääpä siis lataamassa (www.returnofthetentacle.de) ja heittäkää tyyppien Facebook-seinälle kiitokset!

Jukka O. Kauppinen

HUNTER'S MOON REMASTERED

Britttiläinen Thalamus-peliyhtiö oli yksi aikansa suurista pienistä pelitaloista, joka nousi huipulle vauhdilla mutta hiipui emoyhtiön taloudellisiin ongelmiin ja pelimarkkinoiden muuttumiseen. Yhtiö ei pystynyt siirtymään 16-bittiseen aikakauteen, mutta sen taipaleelle mahtui myös monia onnistumisia, mistä suinkaan vähäisin ei ollut Suomen nostaminen pelimaailmankartalle Stavros Fasoulaksen *Sanxion* / *Delta* / *Quedex*-trilogian myötä.

Yksi firman merkkipaluista oli neljäs julkaisu, **Martin Walkerin** suunnittelema ja ohjelmoima *Hunter's Moon*. Se oli outolintu suoraviivaisten ja kaavamaisen räiskintäpelien maailmassa, sillä se oli hidastempoinen, syvääkin harkintaa vaativa peli. Aikansa pelimedioissa peli keräsi pääasiassa hyviä arvosteluja, ja rakas kollegamme **Niko Nirvi** viskasi sille neljä tähteä viidestä kehaisten graafista ulkoasua, taidokasta värienkäyttöä ja sulavaa toimintaa.

"Kohoa kepeästi keskivertoampumapelin yli", Niko totesi.

Samalla peli oli kuitenkin sen verran outo, että sen tajuaminen vaati oman hetkosensa.

Joukkorahoitusten ja muinaisten pelisarjojen jälleensyntymisen aikakauden myötä moni vanha teos on saanut nyttemmin uuden mahdollisuuden. Thalamus Digital synnyttiin tuottamaan remaste-roituja uusversioita Thalamusin klassikoista, joista ensimmäinen on *Hunter's Moon Remastered*.

Alkuperäisiä lähdekoodeja ei ollut enää tallessa, joten **Dan Hotop** joutui selvittämään pelin salat takaisinmallintamalla. Miten proseduraaliset kentät luodaan, miten tekoäly toimii, mitä ihmeellisiä koodikikkoja Walker käytti? Uusversioon survottiin rankalla koodin optimoinnilla 180 kenttää alkuperäisen 128:n sijaan ja kylkeen editori, jolla voi luoda sekä uusia kenttiä että viritellä vanhoja. Siihen päälle uudet intro ja outrot, uudet musiikit, ääniefektien korvaaminen pelin aikaisella soundtrackilla, uudet kenttätyytit ja pelitilat ja muuta kivaa, niin johan on retroremasteroinnilla kovuutta. Itse arvostan eniten traineria sekä moduuliversion tallennusmahdollisuutta.



Paluu vuoden 1987 kuusnelospelin uusioversioon onkin yhtä aikaa sekä hieman hämmentävä että nautinnollinen. Lopputulos on hieno, kiinnostava ja erilainen älykköräiske. Hitaasti reagoivan avaruusaluksen ohjaaminen vaatii aivan omanlaistaan taitoa, eikä avaruudessa kannata lentää koko aikaa liipasin pohjassa. Mustan aukon tuolla puolen avaruutta asuttavan muukalaisrodun massiiviset kaupungit, niitä jatkuvasti korjaavat olennot ja puolustuslaitteet vaativat hengähdystaukoja ja tilanteen tutkintaa, usein myös tarkkaa liikkeen ajoittamista. Aina ei kannata tunkea suin päin joka rakoon.

Ja jos hyvin käy, niin matka etenee hiljalleen kentästä toiseen pelaajan keräessä muukalaiskaupunkien uumenista Nikon tähtisoluja, joiden avulla matka etenee aurinkokunnasta toiseen kohti kotia. Mutta pentele vieköön, vastaan tulee koko ajan monimutkaisempia muukalaiskaupunkeja ja kinkkisempiä alienolentoja. Haaste kasvaa, eikä ihan vähän, joten kiitos trainerista Dan! Samoin kiitos satunnaismoodista,

jonka avulla on helppo maistella pelin sisältöä hepsankeikka-järjestyksessä ja huu-taa tuskasta, kun vastaan tulee kunnolla rassaava haastekenttä.

Kinkkinen peli silloin, kinkkinen yhä. Myös tyylikäs, omaperäinen ja maittava. Moduuliversion ekstrat ja helppokäyttöisyys tekevät siitä erittäin pelattavan, ja onhan se **Oliver Freyn** julisteen ja uuden kansitaiteen myötä myös kerrassaan keräiltävä. Jos moduulia ei raaski ostaa, niin digitaalisen version voi ostaa emulaattoriin pelailtavaksi noin 12 eurolla. Rohkenen väittää, että olette huonompaankin rahojanne törsänneet!

Lisätietoja: thalamusdigital.itch.io

Jukka O. Kauppinen

Kehittäjä: Thalamus Digital (Thalamus)
Julkaisija: Thalamus Digital (Thalamus)
Vuosi: 2018 (1987)
Alustat: Commodore 64





NIGHTSHADE

OSOITA JA KLIKKAA NESILLÄ

Teksti: Aleksi Vaittinen

Perinteiset point & click -seikkailupelit eivät varmasti ole se genre, joka tulee ensimmäisenä mieleen NESistä puhuttaessa. Saati sitten se, että kyseisen lajityypin peli voisi olla tällä konsolilla vieläpä hyvä. Tästä syystä tutustuminen vuonna 1992 julkaistuun *Nightshadeen* olikin varsin mielenkiintoinen kokemus.

Peli tuli aikoinaan myyntiin vain Yhdysvalloissa ja julkaisusta vastasi Ultra Games. NES-harrastajista osa muistaa varmaankin Ultra Gamesin Konamin tytäryhtiönä, jolla kierrettiin Nintendon senaikaisia julkaisurajoituksia. Peli oli toiseksi viimeinen Ultra Gamesin julkaisema peli; viimeinen oli samana vuonna julkaistu *Star Trek - 25th Anniversary*.

Kehittäjänä toimi australialainen Beam Software, joka ei ehkä ole kovin tuttu nimi Nintendo-pelien ystäville, vaikka se tekikin aikanaan jonkin verran tasoltaan vaihtelevia pelejä NES-, Game Boy- ja

SNES-alustoille. Studio tunnetuin peli ja suurin meriitti Nintendo-alustoilta lienee SNESille julkaistu *Shadowrun*.

Nyt katsastuksessa olevan *Nightshaden* alaotsikko kuuluukin kokonaisuudessaan "Part 1: The Claws of Sutekh", josta voi jo päätellä jotain. Pelin oli joko tarkoitus olla avaus kokonaiselle pelisarjalle, mutta jatko-osia ei ikinä tehty, tai sitten alaotsikko oli vain vitsailua moniosaisten supersankarieepoksien suuntaan. Niin tai näin, peli toimi ainakin pohjana aiemmin mainitulle *Shadowrunille*. Vaikka peligenret ovat täysin erilaisia, itse peleissä on havaittavissa samanlaista ilmapiiriä ja tunnelmaa.

Rötösherrat kuriin

Nightshade itse on pelin nimikkohahmo ja varsinainen supersankari onkin. Hänellä ei kuitenkaan ole mitään yliluonnollisia ominaisuuksia, vaan kyseessä on lihaa ja verta olevan normaalin ihmisen alter ego. Ohjekirja avaa hänen taustojaan hieman

enemmän niistä kiinnostuneille, ja sen lukemista voi suositella muutenkin, sillä opus on kirjoitettu melko hauskasti.

Pelin maailma muistuttaa film noir -elokuvia omalla vinksahaneella tyyllään. Nightshaden hahmossa itsessään on melko vahvat Darkman- ja The Spirit -vibat. Edellisen supersankarin Vortexin kuoltua Nightshade on Metro Cityn ainoa turva rikollista alamaailmaa vastaan. Aiemmin keskenään riitaisat rikollisjengit ovat yhdistyneet Sutekh-nimisen pahiksen ilmaannuttua. Kuten arvata hyvin saat- taan, on pelaajan tehtävä pysäyttää Sutekh ja saada hänet telkien taakse.

Varsinainen seikkailu alkaa hyvin kiperästä paikasta, sillä Nightshade on jäänyt Sutekhin vangiksi. Hän on köytettynä tuoliin ja vieressä on pommie, jonka tulilanka palaa jo. Pelaajan pitää päästä tästä ansasta karkuun mahdollisimman nopeasti, ennen kuin Nightshade liittyy kalmojen joukkoon.

Tämä ensimmäinen kohtaus asettaakin pelin tunnelman kohdalleen. Nightshade on kirjoitettu sopivan kieli poskessa, eikä peli ota itseään kovinkaan vakavasti missään vaiheessa. Hahmojen välinen dialogi on myös yllättävän hauska kirjoitettua ja sitä lukee ihan mielellään.

Point & click

Nightshaden ohjaaminen tapahtuu normaalisti ristiohjaimella. A- ja B-painikkeet toimivat pikakomentoina Examine- ja Operate-toiminnoille. Select-painikkeella pääsee käsiksi loppuihin komentoihin, joita ei tosin ole kovin monta ja joista osaa käytetään hyvin spesifeissä tilanteissa. Operate- ja Use-toiminnot meinaavat myös usein mennä sekaisin. Pelissä ei kuitenkaan selviä vain yhtä toimintoa käyttämällä, joten niiden välillä joutuu myös vähän pohdiskelemaan.

Kun toiminto on aktivoitu, peli pysähtyy ja muuttuu enemmän point & click-tyyliseksi. Pelaaja saa silloin ohjata kursoria, jolla voi luonnollisesti osoitella ruudulla näkyviä asioita ja yrittää suorittaa niihin toimintoja. Pelaajan osuessa hotspottiin siitä tulee näkyviin teksti, jolloin tietää heti löytäneensä kiinnostavan esineen. Tämän ansiosta homma ei äidy miksiään pikselinmetsästykseksi, joka ei kankean kursorin kanssa olisikaan kovin hauskaa. Inventaario täyttyy vähän turhan rivakasti ja se voisi myös tyhjentää itseään turhista tavaroista, mutta tämä nyt on monen muunkin seikkailupelin ongelma.

Erilaisia huoneita pelaajalla on koluttavana kiitettävä määrä. Pelin ohjekirja lupaakin yli sata huonetta, jotka ovat vielä melko mukavan vaihtelevia. Oikeastaan yksikään huone ei tuntunut täsmälleen samalta kuin toinen, mikä on mielestäni NES-peliltä oikein hyvä suoritus. Pelatesa tuleekin väkisin vähän vaikuttuneeksi siitä, miten seikkailu on saatu puristettua NESille näin hyvin.



Mainetta, vaan ei mammonaa

Yksi hauska ominaisuus, jota ei kuitenkaan hyödynnetä tarpeeksi, on Nightshaden suosiomittari. Tekemällä urotekoja sankarin maine luonnollisesti nousee, ihmiset tunnistavat hänet ja legenda kasvaa. Tällä on tietysti myös kääntöpuolensa, eli jos otat pahasti vastustajilta pataan ja joudut vangituksi, maine laskee. Eihän kukaan kunnon supersankari ota keneltäkään turpaan.

Periaatteessa suosio vaikuttaa siihen kuinka muut pelin hahmot reagoivat sivuun. Jos olet täysi nobody, ei apua ole paljon odotettavissa. Todellisuudessa maine ei kuitenkaan vaikuta kuin yhteen paikkaan pääsyyn ja pariin valinnaiseen kohtaan, jotka voivat helposti jäädä kokonaan huomaamatta. Idea on siis hauska, mutta toteutus olisi voinut olla kattavampi.

Supersankarimeininkiin kuuluvat luonnollisesti myös turpakäräjät. Silloin kun sanat eivät riitä, alkavat nyrkit puhua. Kohdatessa vihollisia peli siirtyy erilliseen kaksiulotteiseen tappelutilaan, josta pudotetaan normitilan syvyys kokonaan pois.

Tapellessa liikevalikoima on hyvin rajattu: mahdollista on vain lyöminen, hyppiminen ja tietysti väistely liikkuen. Väistely onkin vähintään yhtä isossa roolissa kuin vahingon tuottaminen. Hektisissä taisteluissa huomaa usein vain yrittävänsä vain selvitä mahdollisimman vähillä vahingoilla, ilman että saa itse tehtyä vahinkoa viholliselle.

Vaikka kontrollit ovat taistelussa yksinkertaiset, se ei tarkoita, että itse tappeleminen olisi helppoa. Kaikki vihollistyytit taistelevat ainakin vähän eri tavalla ja jokaisen päihittämiseen on omat taktiikkansa. Osa näistä toimii varmemmin, osa taas ei. Pelkällä rämpytyksellä ei pärjää kovin pitkälle, ja jos ei keskity taisteluun, otetaan Nightshadelta senkka nenästä aika nopeasti.

Tappeleminen, vaikka tavallaan kivaa onkin, on samalla myös ehkä turhauttavain puoli koko pelissä. Osaa vastustajista on todella hankala lukea ja ne ovat liian satumanvaraisia. Taisteluissa elämänvoima hupenee nopeasti ja parantavia tavaroita on rajallinen määrä, joten nyrkkeilysäkiksi joutuminen ei ole hyvä idea. Jauhamalla taisteluista ne toki oppii ajallaan.

Peli ei lopu, jos taistelun häviää. Sen sijaan Nightshade joutuu Sutekkin kuolettavaan ansaan, parhaimpia kliseitä noudattaen. Ansoista pitää keksiä jokin keino karata ennen kuin on liian myöhäistä. Nämä ovat tavallaan pelin oma tapa toteuttaa jatkomahdollisuudet, ja ne ovatkin aika hauska keksittyjä. Loputtomiin niitäkään eivät tosin riitä, vaan lopulta tulee vastaan ansa, josta ei voi karata.

Harvinaislaatuista herkkua

NESille on toki olemassa muitakin seikkailupelejä, kuten *Maniac Mansion*, *King's Quest V*, *Shadowgate* ja niin edelleen. Silti kyseinen genre on hyvin aliedustettuna konsolille julkaistujen pelien joukossa. Syitä tähän on varmasti monia, ja jo tekniset resurssit rajoittavat sitä, kuinka paljon tekstiä ja sisältöä peliin voidaan tunkea.

Toinen ongelma on tietysti kontrollien toteutus NESin gamepadille, jossa ei ainakaan nappeja ole liiaksi paineltavaksi. *Nightshade* kuitenkin suoriutuu tästä melko hyvin ja lyhyen totuttelun jälkeen peliä ohjastaa varsin mainiosti.

Pelistä tekee vielä erikoisemman se, että NES on ainoa alusta, jolle se julkaistiin. Julkaisija oli tässä vaiheessa ilmeisesti päätellyt seikkailupelien jo kuolleen PC:llä, mutta piti jostain kumman syystä NESin käyttäjäkuntaa potentiaalisena myyntisegmenttinä? No, onneksi näin kuitenkin kävi, sillä peli on erinomainen.

Onkin tavallaan sekä todella hienoa että hieman surullista, että peli julkaistiin vain kasibittiselle Nintendolle. Peli toimii NESillä hienosti, mutta sen todellinen potentiaali olisi ehkä voitu ottaa käyttöön vain jollain tehokkaammalla alustalla. Seikkailunälkäisille NES-diggareille peli on joka tapauksessa ehdottomasti tutustumisen arvoinen tapaus.



SIPULIMIEHIÄ JA RÄPPÄÄVÄ KOIRA

PARAPPA THE RAPPER ON MIELIKUVITUKSEN JUHLAA

Teksti: Miika Auvinen



Luppakorvainen räppäri PaRappa on raivannut tiensä pelaajien sydämiin. Alkuperäinen peli uudisti rytmipelejä ja myös popularisoi lajityyppiä.

Vuonna 1996 ilmestyneen *PaRappa the Rapperin* perintö pelimaailmalle on kiistaton. Ensimmäistä PaRappaa pidetään yhtenä modernien rytmipelien luojista. Itse PaRappa on PlayStationin ikonisimpia hahmoja – ja konsolin ehkä kuuluisin koirahahmo.

Sarjassa on useita hienoja piirteitä. Se tarjoaa pelaajalle ilotulituksen lailla audiovisuaalisia virikkeitä. Kaikki on värikästä, musiikki on tarttuvaa ja tarinankerronta parhaimmillaan kaoottisen rönsyilevää.

Erottuvien piirteiden sarjassa on sen graafinen ilme. Peleissä viedään 2D-grafiikka äärimmilleen: hahmot ovat paperinohuita eikä niillä ole lainkaan syvyysluottuvuutta. Railakkaat hahmot myös hulmuavat ja aaltoilevat paperin lailla. Taustoissa ja välivideoissa taas on jonkin verran 3D-elementtejä. Hahmosuunnittelu on yhtä aikaa oivaltavaa ja hulluttelevaa. Kissojen ja koirien lisäksi pelimaailmaa asuttavat muut eläimet, ihmiset ja arkipäiväiset esineet, ja kaikilla niillä on omat kasvonsa ja luonteenpiirteensä.

Perusmekaniikaltaan PaRappa on rytmipeli, jossa painetaan nappeja ruudun yläreunassa liikkuvien symbolien mukaisesti. Pelit voi läpäistä painelemalla nappeja täsmälleen oikealla hetkellä, mutta

systeemi kannustaa myös freestyle-pelaamiseen ja omaan rytmitajuun kannattaa luottaa. Ruudulla näkyvä suoritustittari sisältää kohdat kamala, huono, hyvä ja cool. Coolin saadakseen täytyy olla yhtä ohjaimen kanssa ja antaa nappeja painellessa rytmin virrata sormenpäiden hermoradoissa. Joskus tosin coolin saa hakkaamalla nappeja maanisesti, eikä mekaniikka aina ole selkeä sarjan faneille.

Ympäristö muuttuu suorituksen mukana. Huonosti pelatessa musiikki vääristyy, tavarat hajoavat, kamera keikkuu ja joskus mukana on erikoisanimaatioita. Esimerkiksi PaRappa the Rapper 2:n parturikentässä huonosti pelatessa PaRappa leikkelee asiakkaan hiuksia hutiloiden. Hyvässä suorituksessa kampauksista taas tulee hienoja ja muodikkaita.

Hassutteleva hahmokaarti

Punaista pipoa päässään pitävä PaRappa on luonteeltaan viaton ja lapsenomainen. Välillä peleissä käsitellään PaRappan ehkä liiallistakin aikuistumistarvetta: kakkososassa PaRappan päämääränä on miehistyä, ja hahmo hakee kypsempää olemusta esimerkiksi armeijan koulutuksessa. Välillä PaRappa unohtuu haaveilemaan ja esimerkiksi törttöilee liikenteessä. Länsimaissa PaRappan äänenä kuullaan **Dred Foxxia**.

PaRappa ei ole sarjan ainoa pelattava päähenkilö: tuoteperheen helmenä voi

pitää *Um Jammer Lammy* -rytmipeliä, jossa räppäämisen sijaan soitetaan sähkökitaraa. Pelissä seurataan Milkcan-tyttöbändin ja sen kitaristin Lammyn seikkailua. Lammy on itsestään epävarma lammas, jonka päivä vie vastoinkäymisestä toiseen. Englanninkielisenä ääninäyttelijänä toimii mahtava **Sara Ramírez**, ja juuri ääninäyttelemineen tekee omalta osaltaan hahmosta rakastettavan.

PaRappan ihastus on Sunny Funny, kaunis kukkaneiti, joka ei kuitenkaan anna PaRappan tunteille juuri vastakäikua. Kissahahmo Katy Kat on PaRappan ystävä ja samalla Lammyn Milkcan-bändin laulaja. Joey Chin taas on PaRappan arkkivihollinen, itserakas kilpakosija, jota voisi kuvailla luonteeltaan Hannu Hanhen ja Kaunotar ja Hirviö -elokuvan Gastonin sekoitukseksi. Chop Chop Master Onion on yksi sarjan ikonisimmista hahmoista. PlayStationin demolevyllä oli aikanaan mukana juuri Master Onionin taso. Internetissä fanit kertovat, kuinka he lapsukaisina 90-luvulla pelasivat tätä tasoa yhä uudelleen ja uudelleen.





Sarjan pelit ovat aikansa tuotteita ja niistä huokuu tietynlainen ysärioptimismi. Pelin hahmot ovat ystäviä keskenään ja pahiksetkin ovat enemmänkin höpsöjä. Pelin välivideoissa julistetaan sarjan sanomaa: PaRappan motto on yltyöoptimistinen "I gotta believe", jonka hän toistaakin jokaisen välivideon lopussa. Lammy taas ei usko itseensä, mutta visualisoimalla kitaransoitotaitonsa eri askareisiin hän ratkaisee kaikki pelissä vastaan tulevat haasteet.

Räppäri halusi vain rakkautta

Ensimmäisessä pelissään vuodelta 1996 PaRappa haluaa tehdä vaikutuksen söpöön kukkattyttöön Sunny Funnyyn. Kuinka saada Sunny Funny vastaamaan tunteisiin, kun maailma kolhii ja epäonni vaivaa? Tilannetta monimutkaistaa rikkaan ja komean Joey Chinin samanaikainen ihastuminen Funnyyn. Juoni leikittelee ja kerronta on hektistä. Peli ei ota itseään missään vaiheessa vakavasti.

Toiminta PaRappa the Rapperissa on hyvin arkista. Pelissä hankitaan ajokortti, tienataan kirpputorilla rahaa auton korjaamiseen ja leivotaan ihastukselle syntärikakkua. Pelin komediallisessa huippukohdassa Sunny Funny melkein ihastuu PaRappaan: kun vessahätä saa PaRappan naaman mutruun, on hän Funnyyn mielestä miehekkäämpi ja viehättävämpi kuin tavallisesti. Arkisia askareita hoidetaan räppäämisen sivussa.

Pelin hahmokatras on mielikuvituksikas ja hauska. Mukana on esimerkiksi autokouluopettaja Mooselini, jonka nimen yhteys Italian toisen maailmansodan aikaiseen diktaattoriin jää hämärään. Hahmoihin kuuluu myös esimerkiksi reggae-tykittävä Rastafari-sammakko Prince Fleaswallow ja tv-kokki Julia Childia muistuttava kana Cheap Cheap. Hahmosuunnittelu on hurvittelevaa ja myös sivuhahmot edustavat tiettyä sekopäisyyttä.

Ensimmäisellä pelikerralla mekaniikkaa opetellessa peli voi kestää muutaman tunnin. Kun peli kerran jää selkärankaan, sen saa helposti pelattua ensiyrityksellä läpi ja uudelleenpeluuarvo laskee.

Ensimmäisen osan biisit eivät kuulu sarjan parhaimmiston. Chop Chop Master Onionin kenttä on kuitenkin sekopäisyydessään hauskaa kuunneltava ja Mooselinin ajokorttiräppi palauttaa muistot pelaajan omiin ajokokeen jännityksen hetkiin. Lyriikat ovat parhaimmillaan kekseliäitä.

PaRappa the Rapper 2 ilmestyi vuonna 2001. Peli jakaa mielipiteitä. Kriitikkojen mielestä peli yrittää liikaa ja hulluttelu on väkinäistä. Toisten mielestä taas pelin sisältämä kolmas maailmansota ja Chop Chop Master Onionin rakkauskaratesta kertova ostos-tv-rap ovat nerokkaita luomuksia.



Peli on hyvin samankaltainen kuin ensimmäinen PaRappa the Rapper. Tarinassa maailman kaikki ruoka muuttuu nuudeleiksi, ja voi pojat kuinka sellainen risoo PaRappaa. Opintotuella eläneet pelaajat voivat samaistua tilanteeseen, jossa ainoa syötävä on se 50 sentin nuudeliannos. Juonen kiihtyessä tapahtuu kaikkea outoa. PaRappa ystävineen kutistetaan ja he tarvitsevat apua Guru-muurahaiselta. Huipennuksena soditaan kolmas maailmansota tankkeineen ja räjähdyksineen.

PaRappa the Rapper 2 revittelee. Se jakaa mielipiteitä ja sillä on faneja ja vihamiehiä. Se ei ollut samanlainen uudistaja kuin ensimmäinen osa ja kyseessä onkin enemmän kuriositeetti kuin pelihistoriallinen merkkiteos.

Kitarasankari revittelee helvetissä

Um Jammer Lammy ilmestyi vuonna 1999. Pelin ilmestyessä PaRappa the Rapper oli ehtinyt lunastaa paikkansa sinä suurimpana rytmipelinä. Onkin jännää, kuinka PaRappa ei näkynyt juurikaan Um Jammer Lammyn markkinoinnissa, eikä esimerkiksi levyn kannessa ole mainintaa, että myös PaRappa on pelissä mukana.

Lammyn oma peli pursuaa sisältöä: mukana on muun muassa moninpeli, ja kun pelin läpäisee, pääsee jokaisen kentän pelaamaan myös Pa-

Rappalla. Peli on hiotumpi, musiikki on hitusen verran parempaa ja pelissä on korkeampi uudelleenpeluuarvo.

Pelin kentissä Lammy kuvittelee aina uuden haasteen kohdatessaan soittavan kitaraa. Tällöin esimerkiksi lasten hoitaminen, lentokoneen lentäminen ja uuden kitaran veistäminen hoituvat itseluottamuksella. Pelissä soitetaan kitaraa muun muassa lastentarhaa pyörittävän toukan ja tulipaloa sammuttavan palomieskoiran rinnalla. Biisit ovat monipuolisia, räväköitä ja tarttuvia.

Pelin huippuhetkessä Lammy jää rekan alle ja päätyy helvettiin. Helvetissä, kun kas muutenkaan, säestetään paholaisdii-va Teriyaki Yokon voimaantumislaulu sähkökitaralla. Liian harvoin peleissä pääsee soittamaan sähkökitaraa helvetissä. Kohtaus oli USA:ssa liikaa, ja helvetti vaihdettiin jenkkiversiossa trooppiseksi saareksi.

Pelin musiikki on riemastuttavaa ja tarttuvaa. Peliä pelatessa huomaa helposti laulavansa mukana. Musiikissa on myös aiempaa enemmän vaihtelua, varsinkin koska jokaisesta biisistä on rock- ja rap-versiot riippuen siitä, pelaako Lammylla vai PaRappalla.



PaRappa-tunnelmaa oheistuotteista

Vuoden 1996 haastattelussaan The PlayStation Magazinelle sarjan tuottaja ja henkinen isä **Masaya Matsuura** kertoi PaRappa the Rapperin tekemisestä. Aluksi hän kokeili erilaisia musiikkilajityyppejä,

I GOTTA BELIEVE!

mutta päätyi räppiin, koska koki sen olleen kiinnostavin genre. Muussa tapauksessa pelin päähahmo olisi esimerkiksi saattanut laulaa lyriikkansa tai soittaa syntetisaattoria.

PaRappa-sarjan ulkopuolella Matsuuran tuotannosta voi nauttia popmusiikin maailmassa, sillä ennen pelinkehittäjauraansa hän oli muusikko. Matsuuran bändi Psy-S oli Japanissa suhteellisen suosittu ennen hajoamistaan vuonna 1996. Kovimmat PaRappa-fanit voivat yhtyeen kautta kokea Matsuuran mielenmaismaa räpin ulkopuolelta. Musiikin henki poikkeaa suuresti PaRappa-sarjan sekopäisyydestä: syntikat ja sähkökitarariffit yhdistettynä leijailevaan lauluun luovat eeterisen tunnelman.

Psy-S:stä julkaistiin myös Matsuuran suunnittelema, silmistä kuvattu osoita ja klikkaa -seikkailu *The Seven Colors: Legend of PSY-S City* Macintoshille vuonna 1993. Peli on hyvin värikäs ja psykedeelinen, ja siinä näkyy elementtejä, jotka myöhemmin löytyivät myös *PaRappa the Rapperista*.

Myös pelisarjan soundtrackit ovat kuuntelemisen arvoisia. Um Jammer Lammy'n oma levy on esimerkiksi oma teoksensa: soundtrack on olevinaan Lammy'n Milkcan-bändin levy. Katy Kat laulaa suurimman osan levyn biiseistä ja musiikki on sovitettu rytmipelin sijaan tyttöbändille.

PaRappa on seikkaillut myös omassa animesarjassaan. Vuonna 2001 ilmestyneessä 30-jaksoisessa animesarjassa ei paljoa räppäillä, vaan kyseessä on lastensarja, joka kertoo peleistä tutun köörin seikkailuista. Myöhemmin puhuttiin myös uudemmassa PaRappa-animesta, jonka jaksot olisivat olleet alle minuutin pituisia. Animesta ei löytynyt kuitenkaan mainintoja enempää tietoa.

Kovimmat PaRappa- ja Lammy-fanit voivat myös hankkia Fernandes-soitinvalmistajan lanseeraman kitaran. Näitä kitaroita putkahtelee vähän väliä myyntiin käytettyinä Ebayssa. Kirjoitushetkellä myynnissä oli vain yksi kitara, ja sen hinta oli alle 300 euroa. Kitaroissa on *Um Jammer Lammy*- tai *PaRappa the Rapper* -teemainen koristelu.

Opetuslapset

PaRappan perintöä ovat jatkaneet muun muassa sen kehittäneen NanaOn-Sha-pelistudion muut teokset.

Vuoden 1999 *Vib Ribbonin* graafinen ilme koostuu mustasta taustasta ja valkoisesta vektorigrafikasta. Erikoisuutena laitteeseen voi laittaa oman musiikki-CD:nsä,



jolloin peli muodostaa musiikin mukaan tasoihin uusia esteitä. Niiden kohdalla painetaan tiettyä nappia tai näppäinyhdistelmää, jolloin Vibri-jänishahmo ylittää esteen. Vib Ribbonin oma soundtrack on hauskaa kuunneltavaa: kyseessä on psykedeelinen ja pirtsakka j-pop, jota kuuntelee mielellään pelin ulkopuolellakin.

Muiden pelistudioiden tekemiä henkisiä perillisiä ovat muun muassa iNiSin kehittämä *Gitaroo Man* ja United Game Artistsin *Space Channel 5*. Molemmissa sarjoissa on hyvin *PaRappa the Rapper* -henkinen pelattavuus ja samanlainen sekopäinen audiovisuaalinen anti. Värikyys, hulluttelevat hahmot ja jatkuvasti tanssivat taustahahmot luovat hyvin rappamaisen tunnelman.

NanaOn-Shan ja iNiSin yhteistyöprojektin *Project Rap Rabbitin* oli tarkoitus olla rytmipelien uudistaja. Pelissä olisi seikkailtu ja räppäilty historiallisessa Japanissa. Varhaisissa trailereissa näkyy droneja ja ufoja sulassa sovussa samurajänisten ja feodaaliherrasammakkojen seassa. Mekaniikka olisi ollut yhdistelmä *PaRappa the Rapper*maista rytmipeliä ja nykyroolipeleistä tuttua repliikkien valitsemista. Peli ei onnistunut saamaan kasaan kuin murto-osan Kickstarter-tavoitteestaan, eikä projektia viedä eteenpäin ennen kuin rahoitus on kunnossa. Peli olisi ollut *PaRappa the Rapperin* ja *Gitaroo Manin* henkinen seuraaja.

Rakastettu luppakorva nähtiin viimeksi PlayStation 4:lle julkaistussa ensimmäisen osan parannellussa uudelleenjulkaisussa. Uudelleenjulkaisu ei kuitenkaan saavuttanut kaupallista suosiota tai kriitikkojen ylistystä. Tällä hetkellä *PaRappa the Rapperin* kehittäneellä NanaOn-Sha-pelistudiolla ei ole työn alla mitään projekteja. Ei ole tietoa, palaako PaRappa enää oman videopelinsä tähdeksi. Sarjan perintö kuitenkin elää uudelleenjulkaisujen ja henkisten perillisten muodossa.



Teksti: Manu Pärssinen

Kuvat: Wikimedia Commons, MobyGames

MANUN KUMMAT VEKOTTIMET



Coleco Telstar Arcade oli Frankensteinin Pong-hirviö, jossa kaikki pelityylit katettiin yhdellä laitteella.

Vaikka Commodore ja Nintendo hallitsevat Suomen kerääjäkansan komeroita, löytyy retroharrastajien kaapeista paljon kummempaa kamaa. Pelikonepeijoonien Manu vieraili jälleen varastossaan ja sieltä tarttui mukaan kaksi vällän kummaa vekotinta.

COLECO TELSTAR ARCADE

Coleco, eli Connecticut Leather Company, on retroharrastajille tutuin Colecovision-pelikonsolista, mutta sen pelilaitetekatalogiin mahtuu monenmoista. Firma muun muassa kloonasi Atari 2600:n ja julkaisi sen Coleco Gemininä, sekä väsäsi Colecovisionin pohjalta kokonaisen kotimikron – jättimäisen ja kalliin ADAMin. Niitäkin kummempi on kuitenkin omaperäisen muotoinen Coleco Telstar Arcade – vai tiedätkö toista kolmion muotoista pelikonsolia?

Telstar Arcade oli Colecon pong-laitteiden Rolls Royce, vuosien kehityksen multihuipentuma, jossa yhdellä kolmion sivulla oli Pong-peliohjaimet, toisella auton ratti sekä vaihdekeppi ja kolmannella

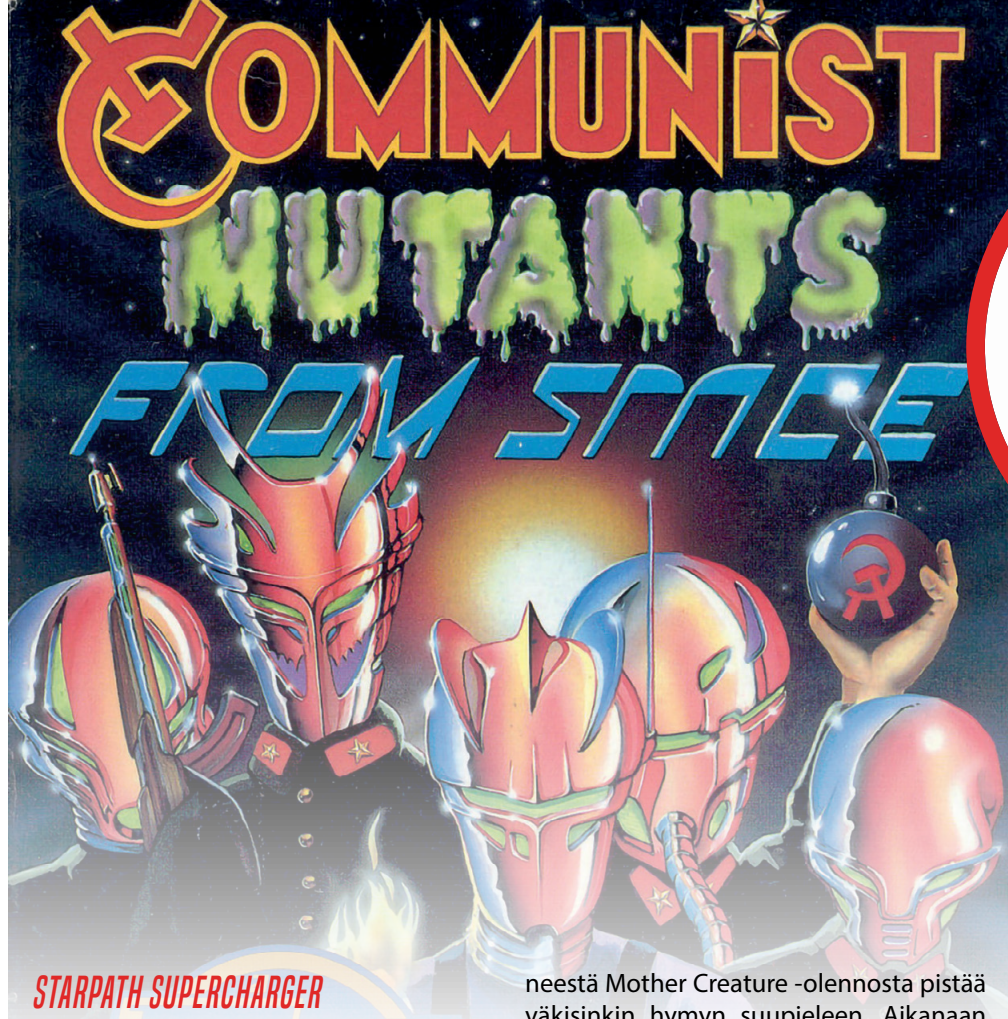
kolonen valopyssyrevolverille. Paketissa tuli mukana yksi ihastuttavan hopeinen ja tietenkin kolmion muotoinen pelimoduuli, josta löytyivät kyseisille ohjaimille soveltuvat pelit: *Tennis*, *Road Racing* ja *Quick Draw*. Sitä ei asetettu konsolin sisuksiin, vaan laitteen päälle horisontaalisesti makuuasentoon. Pelimoduulin sisuksissa oli MPS-7600 -piiri, joka sisälsi peliohjelmat. Telstar Arcade oli siis yksi ensimmäisistä laitteista, jossa pelit olivat oikeasti pelimoduuleilla – toisin kuin lähes kaikissa muissa pong-pohjaisissa laitteissa.

Triangeli-ihme oli myös yksi ensimmäisistä laitteista, joka tarjosi kotien olohuoneisiin ratin ja vaihdekepin pelien pelaamiseen. Samana vuonna julkaistulla Atari 2600:lla autopelejä ohjastettiin tylsästi joystickilla tai väännettävällä paddleohjaimella. Kaiken kaikkiaan Coleco Telstar Arcadelle julkaistiin mukana tulleen lisäksi viisi pelimoduulia, joista jokaisella oli useita pelejä. Kokeilemattakin voinee tosin arvata, että esimerkiksi *Twenty-five game driving maze cartridge* -kokoelman 25 peliä eivät eronneet toisistaan huimasti.

Telstar Arcade jäi Colecon viimeiseksi Telstar-laitesarjan pelikoneeksi. Muita omituisuuksia tuotevalikoiman varrelta olivat muun muassa Telstar Combat, joka sisälsi panssarivaunuaiheisia pelejä ja sen mukaiset ohjaimet, sekä Telstar Gemini (siis eri laite kuin Coleco Gemini), jossa oli enimmäkseen flipperipelejä. Kyseisessä Geminissä oli erityinen nappi pallon laukaisua varten sekä tietenkin flipperien läpsyttelynapit laitteen molemmilla reunoilla. Senkin mukana tuli sama, tutun näköinen valopyssyrevolveri.

Peijoonimuisto: Coleco Telstar Arcade oli yksi ensimmäisiä eBay-hankintojani ja sen kummallinen muotokieli kiehtoi vastustamattomasti. Saapuneessa pahvilaatikossa oli mukana myös lisärevolveri sekä ylimääräiset Pong-ohjaimet, joiden merkitystä pohdin pitkään, kunnes päädyin siihen, että ne kuuluivat johonkin muuhun Colecon pong-laitteeseen.

Laitteen pelikuvaa löytyy Youtubesta käyttäjältä **Sly DC**: youtu.be/bol50wThQ1Q



STARPATH SUPERCHARGER

Kuten viime numerossa, tälläkin kertaa toinen kumma vekotin on lisälaite. ROM-muistia sisältäviä pelimoduuleita oli 80-luvulla kohtuullisen kallis valmistaa, joten monet tuon ajan kotitietokoneet hyödynsivät muistivälineenä helposti saatavilla olevia C-kasetteja. Vuonna 1982 viisi vuotta markkinoilla ollut Atari 2600 -pelikonsoli oli edelleen sen verran suosittu, että Starpath-niminen yritys sai kuningasajatuksen: entäpä, jos sillekin voisi ladata pelejä kasetilta?

Ratkaisu oli rehvakkaasti nimetty Supercharger-laite. Se asetettiin pelikonsolin moduuliporttiin ja toisen pään puha kytkettiin kiinni C-kasetteja toistavaan mankkaan tai kasettiasemaan. Superiksi laskettiin ilmeisesti se, että samalla Atari 2600 sai käytettäväkseen muhkeat 6 kilotavua lisää muistia (ennestään sitä oli 128 tavua), joten Supercharger-peleihin oli mahdollista sisällyttää enemmän grafiikkaa ja muuta pelisisältöä.

Jos pitäisi mennä pelkästään nimien perusteella, niin ehdottomasti kiehtovin Superchargerille julkaistuista kahdestatoista pelistä on *Communist Mutants from Space*. Kyseessä on melko perinteinen *Galaxian*-kloonin, mutta taustatarina Rooskee-planeetasta sekä säteilylle altistunutta votkaa juodessaan sekaisin men-

neestä Mother Creature -olennosta pistää väkisinkin hymyn suupieleen. Aikanaan useimmat Supercharger-pelit saivat positiivisia arvosteluja, vaikka kahta viimeiseksi jäänyttä julkaisua pystyi tilaamaan vain postitse Starpath-firman jo mentyä konkurssiin.

Myöhempien aikojen Atari-kerääjälle Starpath-pelit ovat saattaneet tulla tutuiksi toista kautta. Hauskasti nimetty *Stella Gets a New Brain* -ääni-CD ("Stella" oli Atari 2600:n prototyypin nimi) sisälsi ääniraitoina kaikki julkaistut Supercharger-pelit sekä niiden lisäksi muutaman, jotka jäivät prototyyppiasteelle. Kokonaisuus laitettiin myyntiin Atarin sekä pelien oikeudet myöhemmin hankkineen Bridgestone Multimedian siunauksella. CD löytyy myös archive.org:sta ladattavaksi, eli mikäli Superchargerin jostain saa hankittua, kaikki sen pelit ovat heti käden ulottuvilla.

Peijoonimuisto: Kaikki omituinen peleihin liittyvä on aina lähellä sydäntäni ja siihen sakkii kuuluu myös Supercharger, jonka hankin itselleni muutamia vuosia sitten eBay:ta. Muistan kuitenkin jo 90-luvun puolella ihmetelleeni *Stella Gets A New Brain* -mainintoja keskusteluryhmissä ja aina sekoittaneeni sen mielessäni *How Stella Got Her Groove Back* -elokuvaan.



Starpath Superchargerilla Atari 2600:n sai ottaa dataa vastaan C-kaseteilta. Samalla muistia tuli reilusti lisää.



Rabbit Transit on hienosti animoitu ja värikäs Atari 2600 -tasoloikka hieman Q*Bert-pelin hengessä.

**KERÄÄ KOKO SARJA!
SUPERCHARGERILLE
JULKAISTUT PELIT:**



Phaser Patrol
Communist Mutants from Space
Fireball
Suicide Mission
Escape From The Mindmaster
Dragonstomper
Killer Satellites
Rabbit Transit
The Official Frogger
Party Mix

Lisäksi postin kautta tilaamalla pystyi hankkimaan pelit *Sword of Saros* ja *Survival Island*.

Starpath Superchargerin pelikuvaa löytyy mm. Youtube-käyttäjältä **MetalJesus-Rocksilta**: youtu.be/Zsl65fKYsvk



MADE IN CHINA



PERFECTED IN FINLAND



Huawei MateBook X Pro

Erinomaista suorituskykyä erittäin ohuessa
ja tyylikkäässä alumiinikuoressa



Huawei MediaPad M5

Tyylikäs tabletti täydellisillä
viihdeominaisuuksilla
ja reilusti tehoa



Huawei P20 Lite & Pro

Kevyet, tyylikkää ja tehokkaat
puhelimet täynnä mahtavia toimintoja



Huawei FusionServer 1288H V5

Uusimman sukupolven rakkipalvelin
tehokkailla suorittimilla



CloudEngine 5800 & 6800 Series

Suorituskykyiset kytkimet
verkkoon ja storageen



Huawei OceanStor 2600V3

Äärimmäistä notkeutta



Huawei OceanStor Dorado V3

Äärimmäistä nopeutta

SALIPAikka -50%

Salipaikka puoleen hintaan!

Tarjous koskee kaikkia palvelimia

Tehokkaat ja laadukkaat työvälineet meiltä käyttövalmiina!
Ota yhteyttä: myynti@capnova.fi, 020 759 7541
www.capnova.fi



The logo for Retro Rewind, featuring the words "RETRO" and "REWIND" in a stylized, blocky font. "RETRO" is in red and "REWIND" is in black, with a red double arrow pointing left above the text.

RETRO
REWIND

CONTINUE?

»» YES

NO

ENSI VUOSI RIIPPUU SINUSTA!
TEE TILAUS OSOITTESSA RETROREWIND.FI