

HINTA 25 MK

VIIMEISIMMÄT PELIUUTISET ENGLANNISTA

PC

AMIGA

ATARI

C64

PELIT

2/92

Tolkien

— fantasian mestari



Hobitti bittikartalla

Ultima Underworld

Realistisempi kuin elämä



Falcon 3.0

Keinotaivaan kuningas

Special Forces

Ammuskelua ajatuksella

Black Crypt

Kadonneiden
aseiden
metsästäjät



Shadowlands

Jokainen sankari on yksilö

Lisäksi arvosteluissa:

- A320 Airbus ● Agony ● Alcatraz ● Bonanza Bros.
- D/Generation ● EcoQuest ● Harlequin ●
- Heimdall ● Ork ● Shuttle ● SimAnt ● Space Gun ●
- Space Crusade ● Twilight 2000 ● Race Drivin

FANTASIAPELIT LAUDOILLA
KUN KAIPAAT IHMISTÄ

Ratkaise:
Police Quest 3
Another World
Battletech



ja tietysti vinkkejä mm. Willy Beamishiin, Quest for Glory 2:een, Eye of Beholder II:een

Ultima[®] Underworld[™] The Stygian Abyss

●● Kuten muistamme, Avatarin ansiosta Britanniaan ilmestyi uusi saari, Avatarin saari, jonka kuuluisia nähtävyyksiä on muun muassa Stygian kuilu. Tähän kuiluun perusti sir Cabirus siirtokuntia elämään rauhassa keskenään Hyveitä vaalien. Siellä kulki peikko käsi kädessä ritarin kanssa, ja kääpiö ja goblin kertoivat kaskuja toisilleen.

Virtuaalifantasiaan mestarinäyte

Perinteisesti Avatar siirtyi aluksi meidän maailmastaamme Britanniaan, vain joutuakseen heti syytetyksi paroni Almicin tyttären ryöstöstä. Paroni työntää pelaajan Stygian kuiluun ja ilman hänen tyttärtään takaisin ei ole tulemista, kuulemma.

Abyssissa paljastuu karu totuus: Sir Cabiruksen kuoltua ovat siirtokunnat rappeutuneet ja yleinen toivottomuus on vallannut Abyssin asukkaat. Pikkuhiljaa alkaa myös käydä ilmi, että pelissä on suu-remmat panokset kuin yksi kidnapattu nainen...

Mikä hieno maailma!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss muistuttaa kyllä ulkoisesti veljiään Eye of the Beholderia ja Dungeon Masteria, mutta kun peli alkaa illuusio häviää.

Maailmassa liikkuminen muistuttaa huomattavasti Freescape-pelejä siinä, että se on täysin vapaata. Tätähän kokeiltiin myös Let The Sleeping Liessä ja Corporationissa, jossa tulos on ergonomistien painajainen. Stygian

Abyss sen sijaan selviää puhtain paperein, sillä liikkuminen sujuu ketterästi ja ergonomisesti, tosin pikku harjoittelun jälkeen.

Silminnähdnekin suurin poikkeus näihin kahteen esi-isään on piirteettömän vektorigrafiaan korvaaminen spritepohjaisilla elementeillä, jotka kuitenkin käyttäytyvät kuten vektorigrafikka. Detaljitasoa pienennettäessä korvataan spritegrafikkaa vektoreilla, joten minidetalleilla U UW näyttää kehnolta Freescape-peliltä.

Totutun tasaisuuden asemesta käytävät nousevat, laskevat ja polveilevat. Lisäksi Abyss on täynnä jokia, putouksia, kielekkeitä ja saaria, muun muassa. Veteen mennessä näkymä muuttuu tosi sammakkoperspektiiviin ja ruutu keinuu ikään kuin todella uisi. Myös levitoidessa tunne tosiaan on kuin kelluisi ilmassa. Lentämäänkin pääsee, mutta ei vielä minun tasoillani.

Mainiosti valokin näyttelä taas tärkeää osaa, joskaan sen totaalinen puuttuminen ei ai-

heuta säkkipimeyttä. Kokonaisvaikutus on uskottoman luonnonmukainen: pelaajaparka todella tuntee olevansa ruudun tuolla puolen.

Tasoja on vain kahdeksan, mutta käytävien yhteispituus on yli 40 kilometriä!

Paukkumaissia ja kalannarraamista

Meillä on siis hieno ja uskottava vaihtoehtomaailma, mutta mitä siellä pystyy tekemään? Vaikka



mitä! Jopa paistamaan popcornia ja kalastamaan, jollei muuta keksi (ihan tosi!).

Liikkuminen sujuu portaattomasti kävelystä juoksuun, ja jos edessä on kuilu voi sen yli (yrittää) hypätä. Liikkuminen käy myös takaperin, kannoillaan voi kääntyä, vetäytyminen sujuu, samoin sivuttain liikkuminen ja vinosti kiertäen eteenpäin. Kääntyminen onnistuu suht' ketterästi ja pikakäännösikonitkin löytyvät. Kaikki tämä pienellä harjoittelulla suoraan näkökenttäruudussa. Poikkeuksen muodostaa ylös- ja alas-kuikuilu, joihin vaaditaan näppäimistön apua. Toimi Kankaanniemi varmaan on jo UUV:n onnellinen omistaja, sillä pikkaisen taikomalla voi nousta taivaisiin levi-toimalla, lentämällä ja voipa jopa kävellä vetten päällä. Create Food -loitsu saattaa tuottaa tulokseksi viisi leipää ja kaksi kalaa.

Bittikartagrafiikalla toteutettu ja tavaroita voi poimia ja heittää, jolloin ne luonnonmukaisesti / kimpoilevat seinistä. LOOK-optiolla saa selvyuden tavaroista, TALKilla heittäytyään valikkopohjaisen keskustelun aalloille ystävällisimpien olioiden kanssa ja USElla operoidaan esineitä, vipuja, lukkoja sun muita. Toiminnot voi valita menusta, joskin ne onnistuvat ketterästi myös hiirinaappuloiden oikea-aikaisella käytämisellä.

Tavaroiden käytössä on varmasti enemmän kuin tiedäkään: onkia voi itse valmistaa, samannäköiset sienet vaikuttavatkin eri tavalla ja kaikkea muuta ihmeellistä. Lähin vertailukohde on iki-ihana NetHack. Vinkkejä vastaanotetaan kiitosuudella.

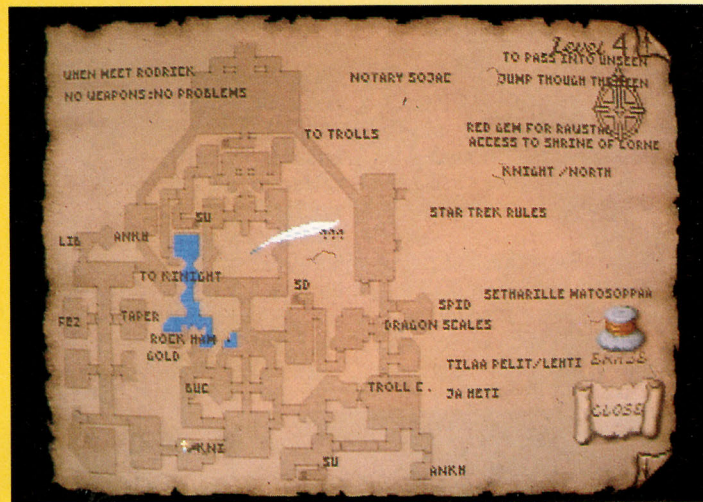
Lukitut ovet eivät välttämättä muodosta läpipääsemätöntä ongelmaa: aseiden kunnon ja ajankäytön kustannuksella ne yleensä saa poistettua väkivaltaisesti.

Taian riemua

Abbyssissa vallitsee muusta Britannian poikkeava taikasysteemi sen omalaatuisen luonteen takia. Erilaisia ainesosia a la muut Ultimat ei tarvitse keräillä, sillä taikomiseen vaaditaan riimupussi ja riimukiviä. Vähän dungeonmastermaisesti loitsu muodostetaan näiden riimuki-



Hopeataimi takaa paluun elämään, joskin kokempisteet tippuvat rajusti.



Hyvästi kynä ja paperi, Underworldin automaattikartta on Vuoden innovaatio.

vien yhdistelmällä.

Riimukiviä löytyy sieltä sun täältä ja varsinkin vaikeasti saavutettavista paikoista. Taianheittoa säätelevät heittäjän taso ja mana. Taiat ovat huomattavasti mielekkäämpiä ja mielikuvitusrikkaampia kuin muissa peleissä yhteensä (ja niitä on enemmän kuin manuaali antaa ymmärtää).

Hirviöt ja taistelu

Ennen kuin siirrymme kaikkia kiinnostavaan taisteluun, luokaamme katsaus Stygian kuilua asuttaviin hirviöihin.

Hirviöt on tehty kautta linjan spritegrafiikalla, jolloin ne wingcommandermaisesti lähi-kosketuksessa muuttuvat legoista rakennettujen näköisiksi. Vastapainona ne on todella erinomaisesti animoitu aina kasvojen ilmeitä myöten. Esimerkiksi

miekkaa heiluttava goblin elehtii aivan eri tavalla kuin linkoa käyttävä, ja tuloksena on ehkä luonnollisimman tuntuinen mörkökaarti kautta pelien. Tätä tukee vielä hirviöiden hämäävän luonnollinen käyttäytyminen: valmistauduin kaikessa rauhassa kivittämään yläpuolellani pyöriselevää luurankoja, kun se täysin yllättäen veti itsensä kyykkyyhin, ponnisti ja hyppäsi päälleni. Oli liki, etten kaatunut tuulilta.

Ja näitä hirviöitä sitten teilaillaan tydyttävimmällä taisteluruutiinilla ikuisuuksiin. Leikitään, että käytössä on miekka. Kun taistelumoodi kytketään päälle, liukuu ruudun alaosasta esiin miekan kärki. Oikealla hiirinaappulalla kerätään huitaisuun voimaa, napista irrotus tuottaa hienosti animoidun iskun, jonka muoto riippuu siitä, missä hiiren

kursori sattuu olemaan. Ja sitten vielä yritetään tähdätä hirviöön päin ja toivotaan parasta.

Osuman saaneesta hirviöstä purskahtaa verta ja kun kuolema tulee, jää lattialle verilammikko (ruumis pääsääntöisesti häviää, näkyviin jäävät ruumit ovat yleensä syötäviä). Hirviön osuessa pelaajaan keikahtaa ruutu varsin realistisen tuntuisesti. Lopputulos muistuttaa huomattavasti ihan oikeaa taistelua, ei "Hellhound hits Sir BlahBlah for 4 points" -tyyppistä tekstikamppailua, ja saa EOB/DM-tyyppisenkin toiminta-taistelun näyttämään aikansa eläneeltä.

Ystävät hyvät!

Kaikki mikä liikkuu ei ole vihamielistä. Sir Cabiruksen siirtokuntien rippeet ovat vielä jäljellä, ja heidän kanssaan voi keskustella ja käydä kauppaakin.

Keskustelu on valikkopohjaisena, mutta sikäli nokkelasti laadittu, ettei sitä välttämättä huomaa. Kannattaa pitää varansa, ettei esimerkiksi peikkopöällikön kysyessä asiaa kursori lipsahda "I am searching for trolls to kill" -optioon, mikä aiheuttaa tiettyä hämminkiä.

Ensimmäistä kertaa 3D-roolipelien historiassa nämä tietokoneen ohjastamat henkilöt tuntuivat jopa asuvan pelissä. Asumuksista löytyy leirinuotioita, makuusijoja ja jopa vesiklosetteja (nämä pienet kopperot, joissa pikku pikku vesiallas ja jakkara reunalla).

Ja sokerina pohjalla: kartoituksen kynällä ja paperilla voi unohtaa. Kokonaan. Underworldin kartta paitsi päivittää itseään myös antaa mahdollisuuden kirjoittaa siihen vapaamuotoisia huomautuksia a la "Tanne jai ovi" tai raapustaa reunat täyteen huomautuksia. Ette meinaan usko kuinka kätevää se on!

Minä itse

Aina väitetään, että tietokoneroolipelit eivät koskaan voi tarjota samaa kuin ihmisten kesken pelattavat, aidot roolipelit. Onhan se niinkin, mutta Ultima Underworld pääsee vähintäänkin samoihin.

Normaalistihan tietokoneroolipelissä ei pahemmin tule sa-

Ultima[®] Underworld[™] The Stygian Abyss

maistuttua sankariinsa tai sankareihinsa. Underworldissa se on ehdoton pakko. Ensinnäkin sinä olet yksin: ei mitään kolmenseitsemän hengen ryhmää, vain yksi vaivainen mies (tai nainen).

Ja toiseksi... Otetaan esimerkiksi taikurini Nik The Black: mahtava maagi, manaa vaikka muille jakaa ja taistelijana varsin näppärä. Mutta Nik on myös heikko ja kömpelö eikä osaa kuin auttavasti tiettyjä taitoja. Joten jos en tiedosta olevani rui-pelo velho, turpiin tulee niin että rytisee. Mahtavalla Conanilla, joka on yhdenmiehen lihamyly, muttei osaa taikoa kuin vähän valoa, onkin sitten aivan eri ongelmat.

Melkoinen lista erilaisia kykyjä aiheuttaa sen, että eri luokan hahmot ovat kuin eri luokkaa. Ranger saattaa olla nokkela jäljittäjä, Tinker jopa osaa ihan itse korjata aseensa ja haarniskansa.

Hahmon noustessa tasoissa voi ankeilla meditoimalla kohottaa kykyjään sopivalla mant-

ralla. Manuaali kertoo kolme yleismantraa, joilla kohoavat sattumanvaraiset taika-, taistelija yleiskyvyt. Pelin edistytessä selviää yhä useampi erikoismantra, joilla voi kohottaa reippaasti yhtä kykyä. Ultimassa on käytössä negatiiviset kokemuspisteet: varasta, tapa ystävällisiä olentoja tms. niin kokemuspisteet tippuvat, ja ilman varoitusta vielä. Hahmon kehitys muuten pysähtyy tasolle 16, noin 9000+ kokemuspisteen jälkeen.

Mutta miten nostaa ominaisuuksiaan? Olenko tuomittu 14 pisteen voimakkuuteen loppu(peli)elämäkseni? Tietämäni mukaan näin on, valitettavasti. Kyllä ominaisuudet olisivat edes vähän saaneet nousta. (Jos joku löytää keinon kohottaa ominaisuuksia, bonuspalkinto on hänen).

Ultima-tyylisesti kuollut pelaaja herätetään henkin, mikäli hän on muistanut istuttaa Hopeataimen. Turha pelätä, ei se peliä olennaisesti helpota. Laiskurit

voivat muuten valita EASY-tason, jolloin alter ego kärsii vähemmän ja hirviöt ovat heikompia.

Käytännössä siis roolihahmosi tiputetaan toimivaan maailmaan, sinusta on kiinni miten hänen käy. Sinä et enää pelaa, sinä astut ruudun tuolle puolen ja asut siellä.

Cogito, ergo sum

Vihdoinkin pääsen sanomaan sanat, joita en uskonut lausuvani: "Dungeon Master on kohdannut voittajansa." Ultima Underworldsin "olen siellä ihan itse" -fiilis on koettava, että sen usko.

Grafiikka ei välttämättä liikkumattomissa valokuvista väräytä, mutta liveinä se toimii erittäin tehokkaasti. Musiikki on varsin miellyttävää ja vaihtuu aina tilanteen mukaan a la Wing C. Efektipuoli valitettavasti on varsin mitään sanomatonta ja olisi pikkujuljua kiva, että samplattujen efektien käyttö Amigan tyyliin leviäisi PC-pelimaailmaan. Sinänsä Soundblaster-äänit ovat normaalia PC-tasoa.

Kuten tavallista mikään ei ole

ilmaista. Kiintolevyltä häviää tilaa 8-13 megatavua, ja muistisekä kovovaatimukset antavat pohjakoneeksi sellaisen 386SX-tason masiinan. 25 Mhz:n 386:lla pelaaminen sujuu ihan OK, kunhan tiputtaa yhden detaljitason. EMS-muistia vaaditaan 2 megatavua.

Ultima Underworldin ensimmäinen osa on niihin huima kokemus ja mukaansa tempaava peli, että en keksi oikeastaan mitään sanottavaa, joka sitä kuvastaisi. Tai..äh, ei sekään.

Nnirvi

Origin Systems

450,-

Testattu: 386/25 MHz

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib/

Soundblaster

Ohjaus: N/H

Levy: 3/5/H



Tämä komea peikko muuttuu legoiseksi liian liki mentäessä.

Toteutus

Bittikartta- ja vektorigrafiikan sekoitus toimii uskomattoman hyvin, ja niin toimii kaikki muukin ääniefektejä lukuunottamatta.

Kynnys

Pienen harjoittelun jälkeen käyttöliittymää ei toiseen vaihtaisi. Englantia tarvitaan keskustelujen ymmärtämiseen.

Yhteenveto

Luolankomppaajan villimpien haaveiden ja toiveiden bitiksi tuleminen. Abyssin vangiksi jää muutenkin kuin pelissä.



98