

Kheopsin mysteeri (1992)

Kehittäjä: Tero Ylisaukko-oja
Julkaisija: Tanssi- ja musiikkikeskus Oy

Ennen Egyptiin sijoittuva graafinen seikkailupeli alkaa olla saman tyylinen kuin aihepiirinsä, sillä peliä ei löydy mistään. Verkko- ja digitaaliseen maailmaan eivät tee autuaaksi, sillä pelistä ei löydy edes kuvaa. Kheopsin mysteeri on Hajanaisista lähteistä kartutetun tiedon perusteella kyseessä olevan Egyptin muinaisista kuvattu seikkailupeli, jossa on tarkoituksena ratkaista Kheopsin pyramidin arvoitus.

Kheopsin mysteeri päätettiin lopettaa, kun pelin kehittäjältä pelattavan version. Pelaajan tavoitteena on löytäminen päätteenä. Peli lupaa testata niin ongelmanratkaisutaiteita kuin

Robert Middletonin nahkoihin. Englantilainen egyptologi Middletonin alle kätettyyn käytäväverkostoon, missä maagiset olennot ja ongelmanratkaisutaiteita. Peli lupaa testata niin ongelmanratkaisutaiteita kuin

muistuttaa Dungeon Masteria, sillä pelissä liikutaan ruudussa sokkelossa ja käännökset tehdään yhdeksänkymmenen ruudun inventaariossa kulkee alusta saakka mukana pakettillinen liituoja, joka näyttää seiniin merkkejä, jotta navigointi sokkelossa helpottuu. Kheopsin mysteeri on seikkailupelien puuttuva rengas on ajaa Dungeon Masteria, mutta Kheopsin mysteeri ei ole kestänyt ajan hammasta ja on pergamentinmakuinen versio legendaarisesta Luola-

Kheopsin mysteeri (1992)

Kehittäjä: Heikki Kosola

Luolamainen Amiga-harrastaja on jossain vaiheessa sotkenut Kheopsin mysteeriin. Kahdelle pelaajalle tarkoitettu luolamainen seikkailupeli on Suomessa tunnetuin ja sillä on edelleen aktiivisista pelaajayhteisönsä.

Kheopsin mysteeri on tehdä selvää vastustajasta fysiikan peruslakeja kunnioittamalla. Ahtaat luolat ovat kimurantteja peliympäristöjä ja niiden avaruusaluksen hallitseminen on kokonaan oma taito. Kheopsin mysteeri vetää jatkuvasti rakettimoottorien varassa lentäviä aluksia

suosittu- ja polttoainemäärä vaikuttaa aluksen käyttäytymiseen. Kheopsin mysteeri on viidessä kentässä on räiskyttelyn lisäksi myös oma. Vauhtiskaboissa pärjääminen on tärkeää silloin, jos käytössä on pisteytys. Pisteytystä kertyy tuhottujen vihollisaluusten lisäksi keno- ja säästyneistä ammuksista. Turborankingia pelin ominaisuuksista tulivoiman ja nopeuden välillä.

Kheopsin mysteeri on kehittäjien ehdoilla tehty Turboraketti on malliesimerkki pelistä, jota on pelattava, jos siinä haluaa pärjätä. Ammatillisen lentelyä Kheopsin mysteeri on alus reagoi pienimpiinkin korjausliikkeisiin ja ahtaat suruvat käden käänteessä turbovaihteeseen.

Kheopsin mysteeri on kokonaan suomennettu, mutta pelistä on tehty myös englanninkielinen versio. Pelistä on tarjolla myös Turbikseksi niminen pc-käännös.

**UnReal World (1992)**

Kehittäjä: Sami Maaranen & Erkka Lehmus

Julkaisija: Enormous Elk

Alusta: PC

Uusin versio vuodelta 2013

Kahdenkymmenen vuoden maksullisuuden jälkeen UnReal World -roguelike muuttui vuoden 2012 helmikuussa freewareksi. Suomen rautakauteen sijoittuva roolipeli on huikkea monimutkainen ja äärimmäisen syvä pelikokemus, jonka parissa saa helposti palamaan kuukausia tai jopa vuosia elämästään. UnReal World on Suomen oma Ultima.

Satunnaisesti luodussa pelimaailmassa on tonneittain tekemistä. Perimmäisenä tavoitteena on selvitä mahdollisimman pitkään hengissä ankarassa ympäristössä, joten peliä voisi aivan hyvin kutsua myös Suomi-simulaattoriksi. Oma selviytymistään voi edesauttaa esimerkiksi kalastamalla, metsästämillä tai vaikka viljelemällä maata. Tässä pelissä metsästetään vuorenpelkkojen sijaan riistaa ja muutetaan se tarveineiksi.

Pelin pitkät juuret näkyvät kauas, sillä erilaisia nippeleitä on suorastaan käsittämätön määrä. Jo pelkästään hahmon taitoja on pieni ripakopallinen. Tähän päälle tulevat taikuiden roolia emuloivat rituaalit, pelihahmoon vaikuttavat fobiat ja peliskenaarit.

Pelimekaniikan perusteiden opiskeluun on syytä varata aikaa, sillä nyppää pommitetaan melkoisella tietotulvalla heti kättelyssä. Helpoin hahmoluokka on kaumalainen, sillä nämä sukujuuret tuottavat vahvoja jässiköitä, joiden elinodote on muita suurempi armottomassa erämaassa. Aloitusvuodenajaksi kannattaa valita kevät, sillä hangen keskellä tarpominen on kokonaan oma seikkailunsa.

Varsinaista tarinankerrontaa ei roguelike-perinteiden mukaisesti ole, vaan peli luottaa siihen, että pelaajan oma mielikuvitusprosessi kehittää satunnaisesti luotujen skenaarioiden ja pelimekanismien kuteeksi tarinaa. Villissä luonnossa käsikirjoitusta ei osaa edes kaivata, kun selviytyminen vie kaiken huomion.

Suomen asumattomille aroille sijoittuvassa roolipelissä on jotain maagista. Se on tarinaton tarina oman kulttuurimme aamuhämärästä, tribuutti Suomen heimo- ja pakanakulttuureille. UnReal World on matka menneisyyteen, missä luonto on sekä ihmisen pahin vihollinen että paras ystävä.