

Amiga ja ST

Onko näistä

PELI-KONEIKSI?

●● **Kuusitoistabittiset kotitietokoneet Amiga ja Atari ST ovat olleet markkinoilla jo niin pitkään, että on mielekästä arvioida niiden menestystä perinteisissä pelitoimissa. Ihmekaksosemme Niko Nirso ja Petri Teippinen, jotka elävät peleille ja peleistä, tuovat julki oman, kapeakatsantaisen mielipiteensä pelaamisen arvoisista peleistä.**

Vaikka kone kaksinkertaistaakin bittinsä, ei se ole mikään takuu siitä, että pelit räjäyttävät tajunnan seinälle. Katsomalla tosiasioita silmiin heijastuu niistä tieto, että suuri osa supermikrojenkaan peleistä ei ole sen levyn arvoisia, jolle ne on taltioitu. Seuraavassa esitellään pikaisesti osa niistä paremmista peleistä. Sil vous plait.

Vanhoja tuttuja uusissa kuorissa

Novagenin kantava voima Paul Woakes aloitti uransa **Encounterilla**, josta tuli jonkinmoinen klassikko. Seuraava julkaisu oli **Mercenary**, joka hämmästytti ensin kahdeksanbittisissä ja sitten ST:ssä huippunopeilla vektorigrafiikoillaan. ST:n Mercenary päivittää kuvaruutua jopa 50 kertaa sekunnissa, joten minkäänköistä tahmeutta tai hyppeilyä ei pelissä ole.

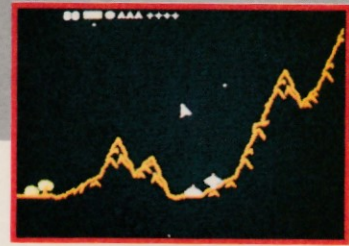
Amigan versio on hätäisesti käännetty suoraan ST:stä, eikä käytä hyväksien Amigan teknistä etumatkaa vaan on silminnähden hitaampi. Encounter II eli **Backlash** suoritti ensiesiintymisensä ST:ssä ja käännettiin siitä

Amigaan. Tällä kertaa Amigan kanssa nähtiin jonkin verran vaivaakin ja tämä versio onkin Mercenarya parempi. **Backlash** on pelihallitasoinen ampumispeli, missä ideana on vanha ja turvallinen tuhoa-kaikki-mikä-liikkuu.

Activisionin **Predator** perustuu samannimiseen toimintaelokuvaan, jossa sankarina on Arnold Schwarzenegger. Pixeliksi käännetty Arnie paukuttelee rynnäriällään tällä hetkellä vain ST:ssä, mutta Amigan versio on tulossa. Itse peli on erinomainen ampumispeli, mistä toimintaa ei tosiaankaan puutu. Predator on loistavasti ideoitu ja säilyttää elokuvan tunnelman, joskin touhun tueksi on napattu täysin asiaankuulumattomia elementtejä elokuvasta.

Grafiikka on erinomaista, vaikkakin silloin tällöin omalaatuista. Hylsysten lentely ympäri maisemaa ja Arnoldin nykyminen aseensa tahdissa ovat eri nastoja efektejä. Vertakaan pelistä ei puutu. Elämänneste turskuu kuolevien sissien ruumiista aivan kiitettävästi, kun Arnold puhkoo heihin pikku reikiä parhaalla ystävällään. Amigan versio tuskin on huonompi.

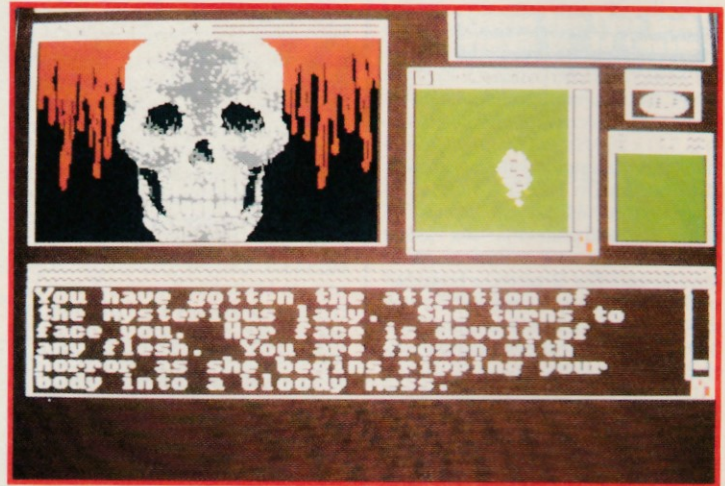
Veristä huvia löytyy myös Psygno-



ST-Oids



International Karate – ST



Uninvited – Amiga



Crystal Hammer – Amiga

siksen kuuluisassa **Barbarianissa**. Muita saman yhtiön pelejä kannattaa-kin vältellä.

Mainitsemisen arvoinen toiminta-seikkailu on graafisesti huipputasoa oleva **Black Lamp**, jonka on julkaisut Firebird. Vaikka peli-idea onkin normaalia ammuskelu-keräily-pomppulinjaa, toteutus tekee Black Lampista huippupelin.

Ehdoton hankinta on Gravatar-pohjainen **Oids**, jossa hyvän pelin ja monien kenttien lisäksi on vielä kenttäeditori. Vaatimaton ulkoasu on kuitenkin massiivisen pelin.

Hyvin käännettyjä kolikkopelejä löytyy tukku. Parhaasta päästä ovat **Gauntletit**, **Outrun**, **Space Harrier**, **Super Sprint**, **Solomon's Key**, **Bubble Bobble** ja **Roadrunner**. Muutaman näistä on tulossa Amigaankin. Ehdottomasti tervetulluin käännös on 16-bittinen **Star Wars**, joka on melkein yhtä illoistava kuin esikuvansa, eikä se ole vähän se.

Meitä on leegio

Breakout-tyyliset pallonpomppotellupelit ovat suoranaisten riesa-molemmissa 16-bittisissä, sillä esimerkiksi Amigalle niitä löytyy syystä tai toisesta kolmattakymmentä eikä ST:kään kaukana perässä tule. Ehkä parhaat versiot ovat kolikkopelistä käännetty **Arkanoid** sekä **Impact**, jotka ovat saatavina kummallekin koneelle. **Crystal Hammer**, **Detonator**, **Giganoid** ja **Amegas** ovat Amigan Break-Out-parhaimmista.

Toinen vitsaus on vertikaalisesti vierivät shoot'em-upit. Joskus tuntuu kuin Amigan peleistä puolet olisi näitä ja ST:ssäkin niitä on aivan liikaa. Jotain **Goldrunneria** lukuunottamatta taso on useinkin yllättävän huono. Laatupelejä tuottaa vararikoon ajautunut, mutta nyttemmin Mastertronin ostama Melbourne House. Se on aloittanut uuden uransa 16-bittisten pelien julkaisijana todella upeasti.

Xenon on Arcadia-yhtiön kolikkopeli, jonka sisuksissa pyörii hieman paranneltu Amiga. Eipä siis ihme, että kotikoneiden versiot ovat todella lähellä pelihallien esikuvaansa. ST:n ja Amigan versiot tästä vertikaalisesti vierivästä shoot'em-upista eroavat vain musiikin suhteen. Toinen Melbournen kolikkopelikäännös on **Roadwars**. Se on näyttävän näköinen, mutta itse peli ei jaksa innostaa kovinkaan kauaa. Melbournen tulevatkin julkaisut tuntuvat olevan korkeaa luokkaa.

Kasibittisten vitsaus eli erilaiset karatepelit ei jostain syystä ole kotiutunut kuustoistabittisiin. Tottakai niitä löytyy, mutta taso on alkeellinen. **Karate Kid II** on mukiinmenevä, mutta

vain ST:n **International Karate** on sitä tasoa, jota näiden koneiden karatepeleiltä voisi odottaa. Valitettavasti äänipuoli riippi korvat karaistuneelta-kin karatekalta.

Seikkailun rytkettä

Superkoneiden megamuistit tarjoavat erinomaisen kasvuulustan laadukaille seikkailupeleille. Luonnollisesti kaikki Infocomin tekstipelit on käännetty molemmille koneille. Pelit käyttävät suuremman muistin tehokkaasti ja latautuvat kerralla muistiin, lukuunottamatta **The Lurking Horroria** Amigassa, joka latailee digitoituja ääniä silloin tällöin. ST:ssä näitä ääniä ei ole. Muista Infocomin tekstipeleistä eroa ei löydy koneiden välillä.

Magnetic Scrollsin palkintoja kahmineet **The Pawn**, **Guild Of Thieves** ja **Jinxter** ovat saatavina sekä ST:lle ja Amigalle. The Pawnissa ja Jinxterissä on Amigassa upea alkumuusiikki, mutta muuten kaikki kolme ovat identtisiä versioita. Kuvat on piirretty ST:llä ja käännetty siitä Amigalle, joten Amigan 16 ylimääräistä väriä ei käytetä.

Kaikkissa seikkailupeleissä ei näppäimistöä tarvita lainkaan, kiitos hiirten. Esimerkiksi Icom Simulationsin trilogia **Deja Vu**, **Uninvited** ja **Shadowgate** ovat seikkailupelejä, jotka käyttävät hiirtä ja ikkunoita tehokkaasti luodakseen yksinkertaisen käyttäjälitynnän. Näppäimistöä ei tarvita lainkaan. Kaikki kolme on käännetty Macista, eikä Amigan ja ST:n versioiden välillä ole huomattavaa eroa.

Seikkailurintamalta löytyy muutenkin kovatasoista kamaa. Micro Illusionsin **Faery Tale** on sangen tunteeton, mutta erittäin laadukas hiiriohjattu seikkailupeli. Pelaaja ohjalee kolmea veljestä, jotka etsivät kylästä varastettua talismania. Pelissä on muun muassa digitoituja ääniä ja valtava pelialue. Save-toiminto on todella tervetullut, koska Faery Tale ei pysty yhdellä istumalla läpi pelaamaan. Tämä loistopeli löytyy valitettavasti vain Amigaan.

Roolibooli

Tietokoneistetut roolipelitkin saavat uutta potkua näissä makeissa ihmekoneissa. Koko **Ultima-sarja** (paitsi I) on saatavissa kummallekin koneelle. Suuri levykapasiteetti, nopeat levarit ja hiiriohjaus parantavat eristäänkin näitä ikiklassikkoja.

SSI:n **Phantasia-sarjassa** eron huomaa jo todella kouriintuntuvasti. Grafiikka on huomasti parempaa ja pelaaminen valovuosia ihmisystäväl-

lisempää kuin kahdeksanbittisillä.

ST:lle löytyykin sitten käänteentekevä vankiluolaseikkailu **Dungeon Master**, joka luo lähes täysin autenttisen tunnelman maan alla rymyämisestä. Grafiikka ja tunnelma eivät ole enää tästä maailmasta (varma hyvän pelin merkki).

Ja **Hack** on tietysti luku sinänsä. Tämä merkkipelillä tehty PD-peli vaatii vähintään 300 kilotavua muistia, joten kotikoneissa se on varsin tunteeton. Karu grafiikka katkee alleen erään maailman ehdottomasti parhaimmista ja imevimmistä peleistä. Monikään grafiikan häikäisemä ja äänten lumoama superkoneen omistaja ei silti tätä ole huomannut. "Mieluummin 100 % peliä ja 10 % grafiikkaa kuin päinvastoin", niin kuin vanha kansa hokee heti kun silmä välttää.

Hollywood kotona

Lisääntynyt kapasiteetti on synnyttänyt uuden pelimuodon, niin sanottu "elokuvapelit". Kuuluisin firma tältä alalta on **Defender Of The Crownilla** sävättänyt Cinemaware, joka on vannoutunut Amigan tukija. ST:n myydessä yhä paremmin ja paremmin jopa Yhdysvalloissa, on Cinemawarekin myöntyntynyt ja kääntänyt DOTC:n ja **SDI:n** ST:llekin. SDI on kuitenkin suuri pettymys ST:ssä ja Amigan versio pesee sen kädet taskussa.

Tasapuolisesti ST:n Defender... rökittää Amiga-version 10-0. Se on suunniteltu uudestaan ST:tä varten ja siitä löytyy toimintoja, joita Amigassa ei ole, muun muassa peliä ja haastetta. Cinemaware on julkaissut Amigalle myös **King Of Chicago** ja **The Three Stoogesin** ja tulossa on **Rocket Ranger**.

Pistettäessä Cinemawaren pelejä paremmuusjärjestykseen on hännänhuippuna selvästi The Three Stooges. Grafiikka on osin digitoitua, mutta ideat ovat selvästi loppuneet kesken. King Of Chicago selviytyi arvosanoja jaeltaessa ykköstilalle, vaikkakin Rocket Ranger on huhujen mukaan joka suhteessa Cinemawaren paras peli. Tämä jää nähtäväksi.

Näihin peleihin on syytä suhtautua varoen, sillä vaikka puitteet ovat todella kauniit puuttuu näistä bittielokuvista peliaines lähes täysin. Sekin on tietysti mielipidekysymys.

Simuhoiloilo

Simulaattoriväelle ST/Amiga-linja sopii erinomaisesti. Poissa ovat nykivät ja simpellit maisemat, tilalle ovat tulleet tosi realistiset simulaattorit.

Simulaattoreihin erikoistunut Mic-

roprose mokasi pahasti ST:n versiolla **F-15 Strike Eaglesta**. Vaikka grafiikka on ihan kivaa ja hiirtäkin voi käyttää, on peli anteeksiantamattoman hidas. Amigalle peliä ei edes käännetty. Nyt Microprose yrittää uudelleen **Gunshipillä**. Jopa 64:ssä nopea vektorigrafiikka on ST:ssä kerrassaan loistavaa. Ainoa miinus koko pelissä on ST:lle tyypillinen äänien heikkotasaisuus.

Amigan versio on lähes valmis, mutta äänien ja grafiikan parantelu vienee vielä jonkin aikaa. Microprosen mukaan Amigan Gunshipissä on digitoituidut äänet ja muutenkin koneen ominaisuuksia käytetään hyväksi, joten odotettavissa on jotain upeaa.

Muita hyviä simulaattoreita ovat klassinen **Flight Simulator II**, jonka ST/Amiga-versiot ovat valovuosia parempia kuin kyyhempien koneiden. Hintaakin sitten löytyy vastaavasti.

Mirrorsoftin **Strike Force Harrier** ja **Spitfire 40** ovat myös varsin hyviä, mutta EOA:n **F-18 Interceptor** Amigalle ja Spectrum Holobyten **F-16 Falcon** ovat ohjelmia, joiden nimet kannattaa pitää mielessä.

Uusia rajoja

Pikkuhiljaa alkaa ilmaantua pelejä, joita ei kasibittiseen saisi itkemälläkään. Rainbirdin **Universal Military Simulatorin** kaltaista ohjelmaa ei ole ennen nähty. Paitsi käydä realistisia taisteluita voi pelaaja pistää vastakkain kaksi aivan erityyppistä armeijaa itsekehittellemälleen taistelulentällä. Heikkouksia ovat muun muassa vaikeudet kehittää ilmavoimia taisteluun.

Oceanin **Eco** on uljas yritys omi-
tuisten pelien sarjassa. Tarkoitus on aloittaa hämähäkistä ja kehittyä eteenpäin aina humanoidiin asti. Lu-
pausta ei kuitenkaan lunasteta: en-
nennäkemätön animoitu vektorigrafiikka katkee kuitenkin yksinkertaisen pelin.

Summa summarum

Siinä pieni viipale hyvien ST/Amiga-pelien isosta kasta. Monta hyvää teosta jäi mainitsematta, esimerkiksi neuvostoliittolainen pelihuume nimeltä **Tetris**, mutta sellaista se elämä on.

Jos 16-bittisten pelien haparoivat alkuaskeleet näyttävät jo näin lupaa-vilta, mitähän ihmeitä onkaan odotettavissa kun ohjelmoijat tutustuvat koneisiin ja pusertavat niistä suhteessa samanlaisia tehoja kuin kuusneloista runnotaan nykyään? Sitä sietää miettii... □