



Kuollut ja raunioitunut Velan kaupunki on kuin suoraan Ultimoista.

# Muinaista magiaa

**Eschalon: Book I**  
www.basiliskgames.com

**Nuu? Mistä tuleekaan tämä ihanainen ultiman tuoksu? Sehän on Eschalon, raikas tuulahdus PC-roolipelaamisen kultakaudelta!**

**R**oolipelien myyttinen kultakausi kesti 1980-luvun lopusta uuden vuosituhatosen alkuun. Sen ajan hyvissä roolipeleissä ote oli monipuolisen taktinen, kunnon juonta tuki legjoona sivutehtäviä, puzzleja piti miettiä, eikä peli puhaltanut poppaa pois, jos kävi huonosti.

Ultimat, Wizardryt, Baldur's Gatet, AD&D-pelit, Magic Candlet, Falloutit... kyllä kelpasi! Mutta käärme luikerteli paratiisiin: Diablon yksinkertainen peliyyti villitsi kansaa. Roolipelit joivat vässymehua ja niistä tuli enemmän tai vielä enemmän diablomaisia tosiaikaisia hakkausjuhlia. Pääsisällöksi muutui päähenkilön nopea eteneminen tiheässä kama- ja taitopuussa plus lasten huijaaminen nettipelissä.

Eschalon on paluu Vanhan Liiton arvoihin, ja puhtaasti hyvässä mielessä. Siksi se iski minuun kuin bodkin-kärkinen nuoli ranskalaiseen ritariin Crécyssa 1346, vauhdilla ja suoraan sydämeen. Muut pelit menivät ulos porkkanalle, sillä Eschalon nappasi minut nostalgiseen niskalenkkiin ja kuljetti fantasiamaailmaan, jossa peleissä on vielä haastetta.

## Vihreän menninkäisen kosto

Eschalon on puhdas yksinpeli, jossa yksinäisen sankarin osaamista säätelevät pyhät statsit. Hah-

moaan saa vapaasti rakentaa mielijohteidensa mukaan, ja periaatteessa maagiksi luotu hahmo voi myöhemmin olla samanlainen sekameteli kuin minun Rogan Joshini, joka ei osaa päättää miekan ja tulipallon väliillä. Kyllä se hengissä pysyi, mutta sissitaktiikat olivat pakkopullaa.

Eschalon on vapaan tarinavetoinen ja tietysti, tietysti ihanan vuoropohjainen. Vuoropohjaisuus on toteutettu niin sulavasti, ettei sitä huomaa kuin hyvässä mielessä. Roolimallina näyttäisi olevan Ultima-sarjan alkupelit. Satuvaltakunta Thaerमार koostuu paristakymmenestä kentänpalasta (ja luolastot päälle). Book I:ssa varsinaisia asutuskeskuksia on kolme, ja niissä asuu kourallinen epäpelihenkilöitä. Pelaaminen on vapaata, kaikkialle saa vaeltaa heti, ja nokkansa saa vapaasti tunkea paikkoihin, joissa se syödään pois. Tehokkaana ylläsuorittajana olen kiitollinen siitä, ettei Eschalon ole läpälässynrope. Dialogia on vähän ja se on yleensä asiaa.

Juoni ei ole rikas, mutta antaa selkärangan pelaamiseen. Sen perusidea on Thaerमारin valtakuntaa uhkaava menninkäisinvaaasio, jota vetää päägobliini Gramuk. Ongelman ratkaisu vaatii yhden hengen iskujoukkoa, joka on perinteisesti unohtanut sekä muistinsa että taitonsa ja herää keskeltä metsää, ilman takkia ja lompakkoa. "Mitä! Ei ryh-



Lattialla makaavat ruumiit vihjaavat, ettei kultaiseen demonipatsaaseen kannattaisi koskea.

mää! Pyhäinhäväistys!", kohahtaa Antiikkiroolipelien kannatusseura. Hei, kun mukana ei raahata turhia joutomiehiä, peli kulkee vauhdilla ja pitää huolen, että pelaaja tietää, mitä seuraavaksi pitää tehdä. Vaikka peli etenee vauhdilla, sankari lompsii paikasta toiseen löysällä risteilynopeudella. Osan paikoista saa löytämisen jälkeen pikamatkalistalle, jolloin kohteeseen pystyy teleporttaamaan. Se on kätevää ja nopeaa, mutta myös vähän hupsua.

**Basilisk**  
Versio: 1.03  
Minimi: P3 1.8GHz/  
256Mt RAM (512  
suositus), 3D-kortti  
Testattu: (5.3) Core  
Duo 2, 2.4 GHz / 2 Gt  
RAM, GeForce 7950GT  
512 MT RAM ja P4-3.40  
GHz/2 Gt RAM, ATI  
FireGL V5100, RealTek  
Monipeli: Ei  
Muuta: Myynti  
vain valmistajan  
nettisivuilta \$27.95.

## Minä löin, sinä ole hyvä!

Iloisena yllätyksenä peli ei ole puuduttavaa räp-pälahtamista, vaan melkein kaikki hirviöt vetävät sankaria kuonoon vielä monen tasonousun jäl-keen. Taistelu muistuttaa Diabloa, joka on syönyt Diapamia, ja on rauhasan vuorovetoista. Omalla vuorollaan sekä viholliset että minä saavat lyödä, ampuu, taikoa tai liikkua ruudulla. Yksinkertais-ta toimintaa varioi erilaisia muuttujia kuten valo, etäisyys, taikaefektit ja osanottajien statsit. Eikä se ole huono juttu, sillä hysteerisen napinhakkauksen asemasta taistelu täsmälleen omaan tahtiin tuntuu parhaalta nektarilta. Baldur's Gatens sähläys on vie-lä tuoreena muistissani.

Vaikka minua vihataan selkeästi eniten, osa hir-viöistä vihaa myös toisiaan. Jos pääsen karkuun, hirviöt kääntyvät toisiaan vastaan. Apu kelpaa, sillä sankari on melkein aina alakynnessä. Kuollut hirviö jättää jälkeensä vain harvoin droppeja (siis pussin, jossa on edesmenneen rahaa ja tavaraa). Sitä ta-sapainottaa droppien täydellinen satunnaisuus, eli pussukasta voi löytyä tuhansien kultarahojen haar-niskanpala. Ainakin hirviöistä saa kokemuspisteitä, ja kyllä se aina lämmittää, kun pelihahmolle kilah-taa uusi taso.

Taitoja ja ominaisuuksia kasvatetaan tasonnou-sun mukana saatavilla pisteillä, joita saa aina kit-saat kolme kumpaakin kategoriaan. Olo on kuin köyhällä lapsella karkkikaupassa, makiaa on hyllyt täynnä mutta kourassa vain ropo. Koska uuden tai-don opettelu syö paljon taitopisteitä, kannattaa en-sin tsekata, josko sellaisen saa rahalla joko opetta-jilta tai oppikirjoista.

Taikuus on tärkeää, ja sitä on kahta lajia, ele-mentaalimagiaa ja jumalaista magiaa. Maalikon-kin on aika helppo päätellä, kummassa nakellaan tulipalloja ja kummassa parannusta. Taitat ovat käyttökelpoista peruskamaa, joita nakellaan kuu-della eri voimakkuusasteella. Ne opitaan kääriöistä, joita saa ilmaiseksi dropeista tai kalliilla kauppiail-ta. Vakiotapaan taitat syövät pelihahmon manaa, ja lemparitaitat saa sidottua numeronäppäimiin.

Loitsut saa myös nestemäisessä muodossa. Kun alkemia on hallussa, kahdesta ainesosasta sekoitetaan juomia, joilla on pääosin sama vaikutus kuin samannimisellä loitsulla. Manajuomat taitavat olla ainoa poikkeus. Alkemiaa vähän rajoittaa se, et-tä siinä missä mana palautuu, ainesosat ovat aika harvinaisia, eivätkä reseptikään hyppää heti tas-

kuun. Tyypilliseen tapaan pihtasin juomien käyttöä niin, että loppupeleissä repussani oli keskikokoisen Alkon verran eri taikajuomia.

Yksinkertaisuudesta huolimatta Eschalonin tais-telu on kokonaisuutena mukavan tasapainoinen, toimiva ja harkittu.

## Du bist das schönste Kind von allen

Indieroolipelin Akilleen kantapäähän on niiden toteu-tus. Grafiikan pitää olla joko oikeasti hyvää tai sit-ten todella karua, tyylisiin NetHackin ASCII-merkit tai varhaisten Ultimoiden symbolinen tiiligrifiikka.

Eschalon kuuluu sarjaan "poikkeuksellisen hyvin tehty". Vaikka grafiikan resoluutio on vain 800x600, se näyttää kumman hyvältä. Takavuo-sina peli olisi mennyt täydestä ihan kaupallisena virityksensä. Sutjakasta käyttöliittymästään ei ole kuin pelkkää hyvää sanottavaa. Ei ihme, että peliä on väännetty kolme vuotta.

Escis on vähän samanlainen keissi kuin UFO: Extraterrestrials (Pelit 6/07, 88 pistettä, Pelit suo-sittelee). Vaikka pelasin kumpaakin onnesta soi-keana, objektiivisesti ottaen kumpikaan peli ei ole kaikkea mitä ne voisivat olla. Verrattuna suoraan henkiseen oppi-isään, Ultimoihin, Eschalonista puuttuu Sense of Wonderia ja tiettyä eepisyttä. Peliin olisi tarvinnut upottaa vielä enemmän sivu-tehtäviä ja erilaista löydettävää, ehkä jopa lisää taustoitettavaa dialogia. Juoni voisi olla vähän nä-kyvämmän esillä, hirviöistä jääviä droppeja pitäisi vähän rikastaa, ettei koko ajan tarvitsisi köyhys-rajalla kituuttaa, ja taistelun taktisuusastetta sai-si nostaa.

Kun pakollinen, mutta kriittisyyskillillä nostava nitkutus on hoidettu, samaan hengenvetoon sanoi-sin, että tämä on kuitenkin yksi viime vuonna eni-ten innostaneita pelejä. Olin jo onhohtanut, kuinka käsittämättömän hyvin tämäntyyppisiin roolipelei-hin sopii vuoropohjaisuus.

Eschalon: Book I on niin kovaa, kivaa kamaa, et-tä haluan ehdottomasti nähdä luvutat Bookit kaksi ja kolme. Niin, että ollaanpa niljaiset waregöblinit varastamatta pienen kehitystiimin esikoispelejä.

Eschalon voi jättää kamankerääjät (Diablo) ja dialogistit (Fallout) kylmäksi, mutta meihin kultu-kautta haikaileviin se vetoaa kuin saksaksi laulava miesseireeni.

Nnrivi



Rinkka täynnä maallista hyvää kelpaa agnostikko-maagillekin.

## INDIEROOLIPELIEN KOLME ROOLIMALLIA

Harkitsetko oman roolipelin tekemistä? Alan seuraava Messi-as, Suomessa tehty Kaduria, on valmis vasta noin 43 vuoden kuluttua, joten aikaa on. Älä turhaan keksi pyörää uudestaan, vaan varasta parhaita.

### SPIDERWEB [www.spiderwebsoftware.com](http://www.spiderwebsoftware.com)

Tärkeintä on pysyä hengissä. Spiderweb ei ole peli vaan indiepelifirma, joka on jo vuodesta 1996 alkaen julkaissut tasaisena virtana indieroolipelejä. Sen nykyiset pelisarjat ovat Avernum, Geneforge ja Nethergate, ja genre on klassinen ryhmävetoinen vuoropohjainen roolipelaaminen.

Jostain syystä Spiderwebin pelit eivät vetoa minuun, sillä jokin niiden toteutuksessa sotii omaa mukauin vastaan. Spiderweb on indiejulkaisija, joka pysyy roolipelellään hengissä, ja on sellaisena suuri harvinaisuus.



### MOUNT & BLADE Taleworld [www.taleworlds.com](http://www.taleworlds.com)

Mount & Blade on vakava syy harkita Turkin EU-jäsenyyttä. Näin luovaa ihmisiä Eurooppa kaipaa. Mount & Blade lienee tämän hetken suosituin indie-roolipeli, ja sen suosio Suomessakin on poikkeuksellisen kovaa luokkaa. Jopa 10-vuotias poikani osasi pakottaa minut rekisteröimään pelin.

Mount & Blade näyttää Oblivionin tekijöille, miten 3D-rooli-peli tehdään. Taistelu on valovoisia edellä Oblivionin yksin-kertaista toteutusta, ja Mountissa on mukana lisäksi taistelu ratsujen kanssa sekä oman armeijan mukana roikottaminen. Virallisessa betatestauksessa vuosia ollut, tasaisesti laajeneva Mount & Blade kaipaa enää yhtä asiaa: juonellista peliä. Se lisätään vasta kun pelimoottori on halutussa kunnossa versiossa 1.00, mutta nykyisenä hiekkalaatikkoropenakin Mount & Blade on tutustumisen arvoisen. Tuorein versio on 0.901, joten peli alkaa olla jo maaliivilla.



### NAHLAKH Tom Proudfoot [www.proudfit.com/nahlakh.html](http://www.proudfit.com/nahlakh.html)

Nahlakhissa on hyvin taustalle jäävä tarina ja pääosin peli on raakaa grindaamista. Pelin arvioitu kesto on noin 200 tun-tia eikä se ole laatuaikaa. Syy, miksi mainitsen koko pelin, on sen arvo roolimallina. Nahlakhin kyky-, taika- ja taistelusysteemi on paras koskaan.

Kaikki taidot opitaan vain ja ainoastaan käytännössä. Kun heiluttaa miekkaa, kehittyvä miekan heilutuksessa.

Taikuus luodaan kolmen taikasanan yhdistelmillä, eli kun keksii miten tulipallo loitsitaan, on hyvin todennäköistä, että vaihtamalla tuli-sana jääksi lopputulos onkin jääpalo. Lisäksi taitoissa on paljon kaikkea todella harvoin nähtyjä taikvoja, kuten kivien tai jäätikön luontia.

Nahlakhissa taktinen taistelu on legendaarisen hyvä, ja syytä oillakin, koska se on pelin selkäranka. Taistelu väsyttää, ja mitä enemmän stamina (tai osumapisteet) laskee, sen lähempänä on pyörtyminen. Manaa ei pelissä ole, vaan ensin kuluu staminaa, sitten maksetaan taikominen osumapisteillä.

Taistelu käydään maaston mukaan luodulla kentällä, jota on parempi oppia käyttämään hyväkseen tai kuolema tulee. Taistelut nimittäin ovat järkyttävän vaikeita, jokainen on melkein peli itsessään.

Maastossa linnoitautudutaan mahdollisimman hyvään kohtaan ja aletaan jauhaa örkkejä. Pyörtyneet örkit jätetään tappamatta, koska ne toimivat muurina. Maagit ja papit suorittavat takarivistä tuituki- ja parannustoimintaa niin kauan kuin pystyvät.

Legendaarisin muistoni on kahden lohikäärmeen tuhoami-nen reippaasti alakyntisellä tyhmällä. Houkuttelin ne perääni ahtaaseen käytävään, suljin kahdella luo kivi -loitsulla ansaan, minkä jälkeen heitin luo jää -loitsua tasaisin väliajoin ja kat-soin, kuinka lohharit hitaasti liukastelivat kohti kuolemaa.

Nnrivi

## Hyvää

- Mukavan haastava.
- Virtaviivainen suunnittelu.
- Ammattimainen toteutus.

## Huonoa

- Enemmän sivutehtäviä ja löydettävää.



Hieno indieroolipeli täynnä menneiden aikojen taikaa.

# 84

pelit  
67