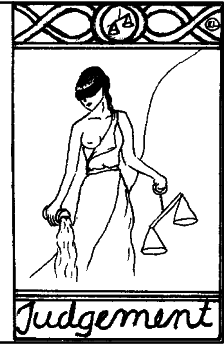


Nimi: Civilization
Julkaisija: Ace Pelit
Tekijä: F.G.Tresham
Tyyppi: Lautapeli
Hinta: 275 FIM
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio



Civilization on jo klassinen lautapeli, mutta esittelemme tässä Ace-Pelien siitä tekemän käännöksen. Civilization on pakattu isoon lautapeli-laatikkoon, ja vaihtelun vuoksi ihan syystä - loota sisältää ison ja tukevan laudan, joka kootaan neljästä palasta palapelin omaisesti, aimo annoksen pahvilätysköitä, ohuen sääntövihkosen, kaksi pakkaa pieniä kortteja sekä mukavana bonuksena pienen pelialustan kullekin pelaajalle, jossa on lyhyt kertaus pelin kulusta.

Komponentit ovat laadukkaita, toisin kuin liian usein näinä päivinä. Lauta esittää Välimeren seutua ja on jaettu epäsäännöllisiin sektoreihin, jotka enemmänkin kuvaavat maantieteellisesti yhtenäisiä alueita, kuin paikkojen välisiä etäisyyksiä. Kartan väritys on hieman räikeä vaaleanpunaisineen ynnä muineen, mutta kieltämättä aika selkeä. Lauta on tukevaa pahvia, nappulat samoin ja niiden painatus ja leikkaus on ensiluokkaista. Pelialustat voisivat olla laminoituja, mutta se varmasti nostaisi pelin hintaa roimasti, ja lähes saman asian voi itse ajaa kontaktimuovilla. Ainoana miinuksena voisin pitää kortteja, joita riivaavat painovirheet. Onneksi korjaukset on sentään saatu itse sääntövihkoon eikä erilliselle ja helposti katoavalle lapulle. Kortit ovat myös epäinhimillisen pieniä - olkoonkin, että se ei ole Acen vika, alkuperäispelin kortit ovat aivan yhtä mikroskooppisia. Kaiken kaikkiaan erittäin tasokkaasti tuotettu peli.

Kaikki seniilit konkarit lukijakunnassa, minä mukaanlukien, ovat varmaankin joskus nuoruudessaan jo asuttaneet Niilin suistoa tai ravanneet traakialaisillaan ympäri mannerta, mutta kertaus lienee silti paikallaan.

Ace markkinoi peliä Hesarin kuukausilitteestä repäistyllä kommentilla "humanistin toivepeli" ja täytyykin myöntää, että Civilization on usein niin sotaisen lautapelien seassa miellyttävä, joskin aika harvinainen poikkeus. Tavoitteenahan pelissä on kehittää kansaasi Välimeren seudun ympäristössä kivi-kaudelta kohti sivilisaatiota. Pelin sitten voittaa se, joka onnistuu sivistämään pahvinappuloitaan nopeimmin. Pelaajat valitsevat itselleen jonkin kansan pelialueelta, kuten egyptiläiset, traakialaiset, tai jonkin muun seitsemästä vaihtoehdosta. Sitten peli aloitetaan yhdellä nappulalla, joka esittää väestöä ja näyttää varsin orvolta laudalla aluksi. Mutta ei hätää, sillä kyllä luonto näistä asioista huolen pitää ja seuraavana onkin heti vuorossa verojen jälkeen on väestönkasvu. Mielenkiintoinen piirre väestönkasvussa on se, että harvaksen levitettyt kansat kasvavat nopeammin kuin tiheään asuvat.

Seuraavaksi seuraa pelin mahdollisesti tylsin vaihe, väestönlaskenta, jolla määritellään siirtojärjestys - isommat kansat ovat hidasliikkeisempiä, ja ne täytyy siirtää ennen pienempiä väestöjä. Siirrot tapahtuvat käyttäen hyväksi lautaan piirrettyjä sektoreita, mikä toisinaan saattaa tuntua typerältä, mutta täytyy sanoa,

ettei Civilization yritäkään olla vakava simulaatio. Lebensraumin nimissä ei tietenkään voida välttyä pieneltä alue-ristiriidoilta, mutta pelin yksinkertainen ja varsin tappava taistelusysteemi tekee näistä inkursioista varsin hintavia kaikille osapuolille. Peliä ei todellakaan voideta valloituksella ja verenvuodatuksella, joten tämän skaalan sotapelien ystävät voivat kääntää katseensa muualle.

Kasaamalla tarpeeksi kansaa yhteen paikkaan saa perustaa kaupungin ja kaupungeista taas saa veroja ja kauppakortteja, joita saa sitä enemmän ja arvokkaampia, mitä enemmän kaupunkeja pelaajalla on. Kauppakortit ovat huomattavasti arvokkaampia, kun pelaajalla on sarja samanlaisia kortteja kuin kasa erilaisia. Tämän vuoksi pelaajat voivat käydä keskenään kauppaa niillä. Kauppakorttien vaihtaminen toisten pelaajien kanssa on se kohta peliä, jossa uusia pelaajia viilataan sumeilematta linssiin. Kauppatarjousten käsittely vaatiikiin nopeaa laskupäätä ja mahdollisuuksien sekä todennäköisyyksien tarkkaa pohdintaa, sillä kauppaavan pelaajan on pakko ilmoittaa tarjoamiensa korttien yhteispistemäärä ja ainakin yksi mukana oleva kauppatavara. Näin ollen jos sinulle tarjotaan kolmen kortin kättä, jossa on mukana nahkoja (pistearvo yksi) ja kokonaisarvo kaksi pistettä, voit päätellä, että kolmannen kortin täytyy olla onnettomuuskortti (pistearvo nolla). Kauppakorttien kasaaminen ja eri pistearvot ovatkin uusille pelaajille kaikkein vaikeinta ymmärtää, joten heiltä todellakin saa sumutettua parhaat voitot.

Kauppakorttien seassa on joukko onnettomuuskortteja kuten tulva, epidemia tai merirossous. Ikävää vain on, että niiden sijainnin tarkkaavainen pelaaja pystyy toisinaan laskemaan.

Mihin sitten näitä veroja ja kauppakortteja voi käyttää? No kansan sivistämiseen tietysti. Niillä ostetaan sivistys-

tyskortteja, joita löytyy mystiikasta ja savenvalannasta aina filosofiaan ja demokratiaan. Sen lisäksi, että pelin voittamiseen vaaditaan läjä sivistyskortteja, niistä on hyötyä myös pelin aikana. Esimerkiksi kankaankudontaa hallitsevat kansat ovat parempia merenkävijöitä [*osaavat tehdä purjeita, näet -Mx*]. Toiseksi alemmista sivistyskortteista saa alennuksia korkeampia tieteitä ja taiteita ostettaessa, mikä suuntaa kehitystä savenvalannasta demokratiaan -linjalle satunnaisen ostelun sijaan.

Vuoron lopulla sitten aina siirretään kansaa eteenpäin sivistystaulukoissa, mikäli roippeissa riittää. Esimerkiksi toiselle ajalla ei ole pääsyä kansalla, joka ei ole kaupungistunut ainakin kahden metropolin vertaa. Tavoitteenahan on päästä sivistystaulukon loppuun ensimmäisenä.

Ei niin hyvää, ettei huonoakin. Kuten jo aiemmin totesin, Civilization ei ole vakava simulaatio, mutta toisaalta se ei myöskään ole kevyt ajanvietepeli, jota voisi ottaa erän ennen iltapalaa. Pelin säännöt ovat myös jonkin verran monimutkaisemmat kuin kahdeksalta sivulta voisi olettaa, joten se kuuluu peleihin, jotka pitäisi opetella veteraanipelaajan seurassa. Yksi epäilyttävä piirre on säännöissä, jotka olettavat nappuloita olevan jokin tietty määrä pelaajien käytössä. Läpysköjen kuitenkin hukkuessa joutuu virittämään korvikkeita, tai peli ei todellakaan ole tasapuolinen.

Peli on myös hyvin kilpailullinen, vaikka sotilaallinen elementti siitä lähes tyystin puuttuukin. Pahvinappulat räikeänvärisellä laudalla ovat sen verran tylsää katseltavaa, ettei se houkuttele pelaamaan hivin vuoksi. Civilization vaatii hieman kilpailua pysyäkseen mielenkiintoisena, mutta toisaalta niin vaatii Afrikan tähtikin.

Joka tapauksessa erinomainen siirto Acelta tuoda tämä lautapelien klassikko suomalaisille markkinoille.

Nimi: Gloranthan olennot
Julkaisija: Ace Pelit
Tekijät: Greg Stafford, Sandy Peteisen
Tyyppi: RuneQuest -lähdekirja
Hinta: 85 FIM
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio



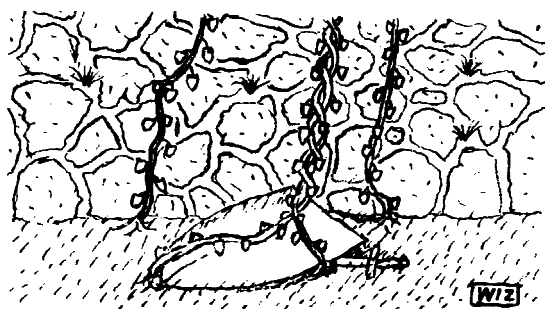
Gloranthan olennot on vanha RuneQuest -lähdekirja, jonka Ace on nyt suomalaisten pelaajien iloksi ja onneksi kääntänyt. Putiikin hyllyssä Olennot makaa 74-sivuisena pehmeäkantisena kirjasena. Painoasu on selkeä ja luettava, joskin aika lailla saman tyylinen kuin muissa Acen tuotteissa. Eihän siinä muuten mitään, mutta mielestäni se voisi olla parempikin. Paperi on ikävä kyllä hieman heppoisen tuntuista ja kuvitus hieman niukkaa ja vaihtelevaa laadultaan - etenkin Gloranthan kartta jätti paljon toivomisen varaan, toisaalta olioiden kuvat olivat varsin hyviä.

Mitä sitten Gloranthan olennot pitää sisällään? Ensinnäkin täytyy muistaa, että tämä kirjanen on alunperin peräisin ajalta, jolloin erilaiset Monster Manuaalit olivat kuuminta kamaa heti viipaloidun hobbitin jälkeen. Niinpä myös olennot käyttää lähes puolet sivumäärästään kertomaan mönkiäisistä väliltä Ahmatti-Öiviir. Onneksi mukana on tavallisiakin eläimiä ja realistisia otuksia kaiken maailman kaaosmönkiäisten ja hirviöiden seassa. Olentojen kuvaukset ovat lyhyitä ja ytimekkäitä, mutta asiapitoisia muutenkin kuin pelistatien suhteen. Joitakin omituisuuksia olin havaitsevinani hienoisia omituisuuksia joidenkin elukoiden peliarvoissa. Esimerkiksi biisonilla on kuuden panssaripisteen arvoinen nahka. Ensinnäkin se on lähes lähes yhtä hyvä kuin ketjuhaarniska ja huomattavasti parempi kuin cuirboulli (kovaksi keitetty nahka), mutta kun tavallinen jousi tekee 1D6+1 vahinkoa, voi biisonin metsästäjä joutua ampumaan noin 180 nuolta (osu-

mia) ennen kuin elukka suostuu pito-pyötään. Kyllähän intiaaneilla oli tapana ampuu biisoneihin monta nuolta, mutta rajansa kaikella...

Kaiken kaikkiaan ja kaikesta huolimatta Gloranthan käyttäjille aivan pätevä olioalikoima lukuunottamatta muutamia viittauksia toisiin lähdeteoksiin.

Loput kirjasta onkin käytetty hieman vähemmän stateja sisältävään tekstiin. On kaukaisia ja eksoottisia paikkoja, on ihmeellisiä ja tarunomaisia asioita. Mukana on varsin hyvä muutaman sivun pätkä louhikäärmeistä [*kielitoimisto edelleen suosittelee ko. sanaa -Mx*] ja niihin liittyvistä kulteista.



Toisin kuin osuus louhikäärmeistä, pätkä hirviöistä ja kammutuksista on mielestäni hieman turha ja vähintäänkin väärin toetutettu. Jos todetaan, ettei normaaleilla pelaajilla ole mitään mahdollisuuksia näitä olentoja vastaan, eikä myöskään ole järkevää yrittää tehdä sellaisia hahmoja, miksi sitten moisille kammutuksille täytyy antaa täydet statit? Minusta sanallinen kuvaus voimista olisi riittänyt pienellä huomautuksella: "Jos

haluat pelaajiesi pysyvän hengissä, älä käytä näitä.” Vai onko niin, että jotkut eivät usko olevansa kuolevaisia ennen kuin törmäävät Cwimiin tai kaoottisiin jättiläispunkkeihin?

Onneksi tämän shokin jälkeen kirjan pelastaa viitisentoista viimeistä sivua, jotka maanläheisesti [*ainakin äskeisen jälkeen -Mx*] maagista geologiaa, lähinnä metalleja ja kristalleja, sekä Gloranthan

tähtikarttaa ja säätä. Ainoastaan häiritse, että tähtikartassa nimiä ei ole käännetty, mutta tekstissa ne ovat suomeksi...

Gloranthan olennot on tehty Gloranthan pelaajille, eikä siitä suoraan sanottuna ole muille ihmeempää hyötyä, vaikka kirjassa riittääkin mielenkiintoista tekstiä statien ohella. Jos joku Gloranthisti ei tätä vielä omista ja kaipaa uusia ideoita ja tietoja, suosittelen tätä nivaskaa hankintalistaan.

Nimi: Maa/Kybertekniikka Lähdekirja
Julkaisija: Ace Pelit
Tekijät: Lester W. Smith
Tyyppi: Tie Tähtiin 2300 -lähdekirja
Hinta: 85 FIM
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio



Maa/kybertekniikka -lähdekirja herätti aikoinaan englanniksi ilmestyessään jonkin verran keskustelua. Ilmeisesti GDW:nkin poikiin oli iskenyt kyberkuume, kun tämä täytyi ulos työntää.

No, se oli kenties yliampuvan negatiivinen lausunto, sillä itse asiassa kyberia kirjassa on varsin vähän ja minusta sen markkinointi kyberteoksena on aikamoista paisuttelua.

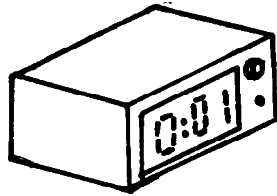
Tästä 95-sivuisesta pehmeäkantisesta reilusti kolme varttia toimii maapallomme lähdekirjana 2300AD-universumissa. Tämä osuus alkaa pallukan tilan yleisellä kuvaamisella ja pienillä kuvauksilla kiertoratakaranteenista ja pavunvarresta. Sitten päästäänkin varsinaiseen asiaan, eli tarkempiin kuvauksiin valtioista ja alueista. Tämä osuus on jaettu ensin maanosittain ja sitten vielä valtioittain ja kirjoitettu hakuteoksen omaisesti - erittäin kiitettävä ominaisuus. Kuvaukset valtioista ovat hyvin kirjoitettuja ja värikkäitä, muutamilla tilastotiedoilla ryödytettynä. Kuten sanottu,

kirja on kirjoitettu siten, että tätä tärkeintä osaa ei tarvitse kerralla kahlata läpi, vaan pelinjohtaja voi helposti poimia tarvitsemansa alueet ja lukea niiden kuvaukset. Tasokasta työtä tältä osalta, vaikka mielestäni kolmessa sadassa vuodessa olisi kyllä voinut tapahtua vähän enemmän - historia on aika laikukasta ja suurpiirteisesti käsiteltyä.

Sitten onkin tuo otsikossa esiintynyt kyberosuus, joka on suurelta osin pettymys. C-Punk ei yksinkertaisesti sävyllään sovi muuhun 2300AD maailmaan. Tokihan kaikki tärkeimmät osa-alueet, kuten bioniset parannukset ja asennukset sekä dekkailu ja tietokoneet on käsitelty, mutta varsin lyhyesti ja suurpiirteisesti. Etenkin dekkailu jätti todella paljon toivomisen varaa - säännöt olivat epäselvät, puutteelliset ja aika lailla omituiset.

Lopuksi kymmenisen sivua on käytetty seikkailulle "Mato Isossa Omenassa", joka on mielestäni aika turha osuus. Seikkailu on yksinkertainen yritys pysäyttää

terroristit räjäyttämästä Nykiä ydinjytkyllä ja se ei todellakaan vastaa kirjan alkupuolen tasoa. Ensinnäkin seikkailu on ilmeisesti alunperin pelautettu joillakin pelimessuilla, sillä siihen kuuluu kahdeksan valmista pelaajahahmoa, joita on lähes pakko käyttää, sekä pieni pätkä "Voittajan valinta" lopussa. Mistä lähtien roolipelisessioissa on valittu voittaja? Täytyy myös huomata ilmeisesti jenkkiyleisölle suunnattu "varoitus" juonen raadollisuudesta. Eihän siellä pompi kuin ryhmä, joka asentaa ihmisten vatsaan ydinpommeja - varsin kesyä kamaa nykypäivänä. Seikkailun kirjoittaja olisi voinut vilkais-ta ikkunasta ulos ja miettiä uudestaan mikä on "varsin julmaa" nykyään.



Ei tämä mitään, mutta seikkailun juoni on vähintäänkin lapsellisen typerä. Jos minä olisin Nykin pormestari tahi poliisipäällikkö, ja havaitsisin jonkun laittavan kadulle kävelemään tyyppejä A-pommi massussaan, saattaisin satsata asian hoitamiseen hieman enemmän resursseja kuin paikalle turisteina sattuneen ryhmän pelaajahahmoja! Lisäksi seikkailu olettaa, että pelaajat itse ja yksikseen estävät seuraavan tulossa olevan pommin räjäytyksen ja sitten vielä lähtevät pysäyttämään konnia saatuaan heidän olinpaikkansa selville. Jos minä olisin japanilainen liikemies (yksi valmiista pelaajahahmoista) värvätyinä moiseen hommaan ja onnistuisin vielä saamaan selville terroristien majapaikan tuhansien ammattitutkijoiden seisoessa tumput suorina, minä kyllä soittaisin paikalle FBI:n, poliisin ynnä palokunnan ja/tai hyppäisin ensimmäiseen koneeseen takaisin Nipponiin. Sanallakaan ei mainita mahdollisuudesta kutsua apujoukkoja - isoja pyssyjä tosin on tarjolla lainaksi. Samoin geneettisesti muokatut paviaanit konnien piilopaikan vartijoina herättävät muistoja vanhoista kunnon örkeistä - etenkin kun ne eivät osaa edes huutaa hälytystä pelaajahahmot havaittuaan.

Pitääkö nykyään vielä asettaa pelaajien älykkyysosamäärä kyseenalaiseksi tällaisella lepertelyllä? Onneksi sitä on vain kymmenesosa kirjasta.

Maa/Kybertekniikka -lähdekirja oli ulkoasultaan miellyttävä yllätys -poissa oli tuttu Ace-ilme ja tilalla uusi sliipattu painoasu. Erinomaista työtä, täytyy sanoa. Tehtävätkin oli erotettu päätekstistä sivumarginaaleihin, josta ne on paljon helpompi paikantaa. Ulkoasu on todella hyvä, suorastaan kunnosta katseltavaa, vaikka kuvitus onkin hieman niukkaa ja osa kartoista on jäänyt kääntämättä. Toivottavasti Ace jatkaa tämäntasoisilla ulkoasuilla.

Jos kaipaat Tie Tähtiin 2300 peleihisi hieman urbaanimpaa tai kotoisempaa otetta, tämä kirja on hyvä valinta, mutta kybernälkään se toimii korkeintaan paikallispuudutuksena ja seikkailu on parasta jättää omaan arvoonsa... Muiden pelien harrastajille kirja on itse asiassa yllättävän käyttökelpoinen, jos pitää 2300AD-taustasta, mutta inhoaa itse systeemiä. Selkeä ja pelitermejä hyvin vähän käyttävä teksti on helposti käytettävissä muissa peleissä lähdemateriaalina.

Loppuhuomautuksena ihmettelemme [no nyt se Cooperismi taas iski -Mx] seuraavaa: "Maa/kybertekniikka-lähdekirjan ilmestyessä suomeksi ovat eräät alkupe- räisen laitoksen tiedoista ehtineet vanhentua nopean kehityksen ansiosta. Tietoja ei kuitenkaan ole lähdetty muuttamaan tähän laitokseen, sillä tällöin tulisi ristiriitoja muihin jo voimassa oleviin lähdekirjoihin ja sääntöihin." (Suora lainaus ko. teoksesta). Merkitseekö tämä sitä, että ei Ace aiokaan pitää Tie Tähtiin 2300 -peliä niin sanotusti ajan tasalla, vai sitä, että korjaukset julkaistaan erikseen ja eri hintaan? Onko kenties tarkoituksena erottaa suomenkielinen painos efektiivisesti omaksi pelikseen pelkän käännöksen sijaan? Kysyn vaan.