

Nimi: Teknocide
Julkaisija: Midnight Sun Games
Tekijä: J. Holopainen & J. Pölönen
Tyyppi: Tieteispostipeli
Hinta: 9 FIM per kierros
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio



Teknocide on Midnight Sun Gamesin tieteisaiheinen postisotapeli. Peli on vaikeudeltaan keskitasoa ja sitä pelataan viikon mittaisissa kierroksissa. Kruunujen Saaren tapaan siinäkin on aloitus-tilanne ilmainen.

von Neumann()

Teknocidessa pelaajat ohjaavat älykkeitä koneita, teknopleksejä, jotka pyrkivät kopiomaan itseään ja kattamaan koko käytössä olevan planeetan pinnan. Ikäväksi tietysti reilut parikymmentä muuta teknopleksiä on iskenyt silmänsä samaiseen planeettapahaseen ja niistähän pitää päästä eroon teknocide -prosessilla, jotta paikalle voi tehdä galactukset.

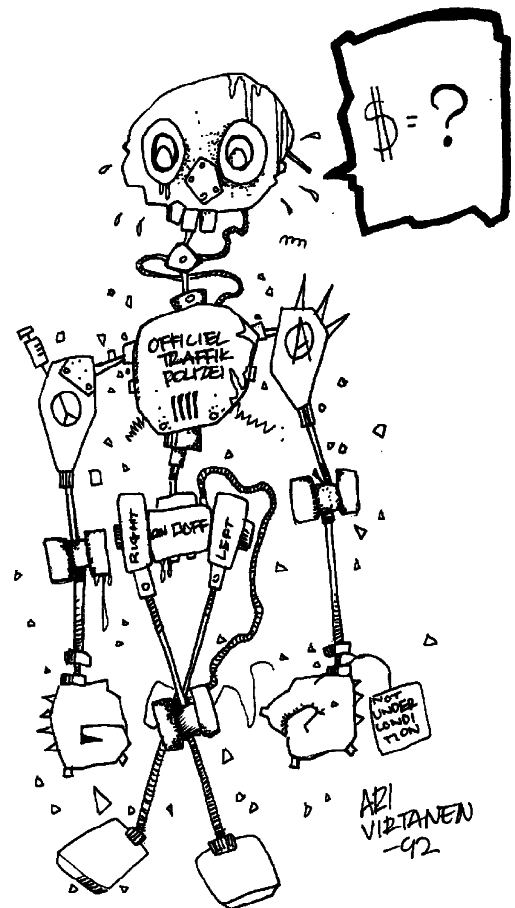
Peli pohjautuu löyhästi tietokoneihmisten varmasti tuntemaan Lifeen -teknopleksit kasvavat ja lisääntyvät naapuriruuduissa olevien pleksien määräästä ja laadusta riippuen. Pelaajien käytössä olevat komennot ovat lähinnä enemmän tai vähemmän hienovaraisia työtäisyjä tälle automaattiselle kasvuprosessille.

Teknopleksit tuottavat energiaa, jota voi käyttää erilaisiin käskyihin kuten uusien pleksien rakentamiseen, vanhojen kasvattamiseen tai vaikka antimateriapommien viskomiseen ja hyökkäysrobottien käyttöön. Elämän voi myös tehdä mielenkiintoiseksi istuttamalla syöpämäisesti leviäviä CnC -teknopleksejä

ympäristöön. Muutenkin aseissa on ilahduttava piirre niiden suuripiirteisyyden ja toisinaan jopa virusmainen toiminta -myrkytetty terä saattaa olla vaarallisin käyttäjälleen.

Kaiken kaikkiaan erilaisia komentoja on kolmesta, plus eri tehotasot useimmille. Lopullisena tavoitteenahan on kasvattaa pleksien koko ja määrää niin paljon, että energia riittää teknocide -prosessiin.

Tämän päämäärän saavuttamiseksi taistellaan paikasta auringon eli

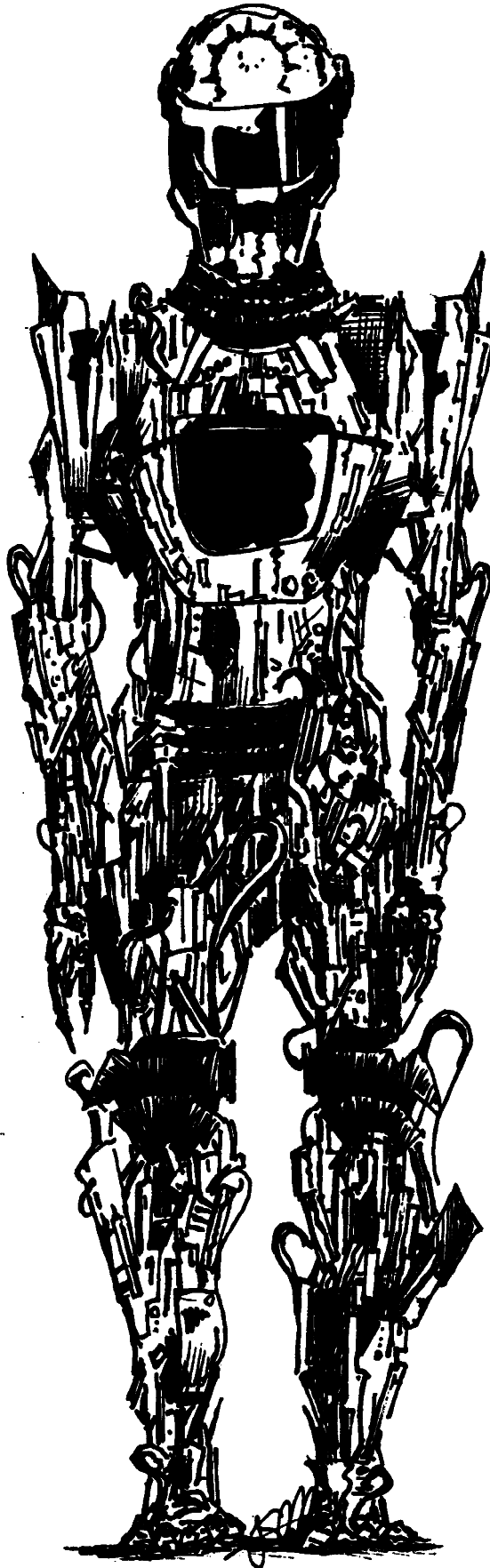


generaattorin varjossa, singotaan etäispesäkkeitä tyhjiin koloihin kartalla ja vapaan tilan loputtua turvaudutaan rumempiin temppeihin.

Teknocide++;

Pelissä on hyvin vähän sattumanvaraisia elementtejä ja siirrot vaativat paljon enemmän laskelmointia ja ajattelua kuin esimerkiksi Kruunujen Saarella. Tämä tieteisaiheen ohella ei tietenkään ole kaikille mieleen, kuten MSG itsekkin toteaa: "Teknocidea joko rakastaa tai vihaa."

Itse lukeudun pelin ihailijoihin. Ensimmäkin kyseessä on virkistävän omaperäinen idea iänikuisen "kuningas on kuollut" -juttujen sijaan. Toisekseen, pelin vaikeustaso on mielestäni juuri sopiva. Erilaisissa komennoissa riittää valinnanvaraa, mutta käskylomake on vielä kiitettävän selkeä ja toimiva. Laskennallinen piirre pelissä tuo myös lisää haastetta, sillä menestys ei ole arpaonnesta vaan hyvästä suunnittelusta kiinni.



To serve and protect Teknoplexes

/text/misc

Pelin materiaali on varsin korkealuokkaista, ohjekirja on suorastaan kaunis ja postikorttina menevät käskylomakkeet näppärä idea. Kierrosraportit ovat selkeitä, toisin kuin vaikkapa Kruunujen Saarella, jossa koordinaatteja saa tihrustaa silmäkovana.

Lisäksi iso plussa Midnight Sunin palvelualltiudesta ja muutoshalukkuudesta, sekä tietysti Teknocidenkin kanssa pyörivästä sisäisestä postisysteemistä.

Teknocide näyttää olevan kestoaltaan samaa luokkaa kuin Kruunujen Saari, eli puolen vuoden hujakoilla, josta samainen 250-300mk laskua kertyy kaiken kaikkiaan.

Kaikenkaikkiaan pidän Teknocidea erinomaisena kotimaisena postipelinä. Ehdottomasti suositeltava.

```
+++Interrupt+++  
Evercore %  
shutdown -slave  
-link -lforce  
->Maxx-O-NNN  
Evercore % exit
```