

kuin murto-osan verrattuna lasereihin ja keräävät itse polttoaineensa tähtienvälisistä vetyplivistä, mutta toisaalta Morita-laserit repivät aluksia kappaleiksi nopeammin kuin silmä tajuaa. Robottiohjainkortin omistajien ei tarvitse antaa kuin tulituslupa.

Ja tämä yksinäinen lentely on vasta alkua. Rahavarojen ja vaikutusvallan kasvaessa pelaaja voi palkata mukaansa palkkasotureita saattueeksi. Pahinkin piraattilaivue tai enerrealainen laivasto-osasto harkitsee kaksi kertaa ennen kuin hyökkää kymmenen robottilaseilla ja partikkelitykeillä varustetun Khartan-aluksen kimppuun, joita suojelevat parhaat Hayden-generaattorit joita rahalla voi ostaa.

Pelaaja voi yrittää kasvattaa vaikutusvaltaansa kaupparuhtinaan poliittikkona tai yksinkertaisesti avaruushunnina. Viimeksi mainittu vaihtoehto saattaa tosin päättyä ikävästi, kun Imperiumin laivasto päättää päästä keltanokasta eroon.

## Keisari Kasvi

Kun valta alkaa kasvaa, ei pelaaja enää lentelekään yksin avaruudessa, vaan ohjailee kasvavaa kauppa/sotalaivastoaan mukavasti toimistostaan erinomaisella ikoniohjatulla näytöllä. Hän voi palkata salamurhaajia eliminoimaan epämiellyttäviä vastustajia, perustaa salaisia kaivoksia tuntemattomille planeetoille, kiristää kehittymättömiä aurinkokuntia Novapommeilla varoen kuitenkin Imperiumin poliisia ja salaista palvelua. Muutama lipsahdus

ja entinen huippupoliitikko lentää lainsuojattomana etsien uutta planeettaa mistä aloittaa universumin valloitus. Kannattaa siis rahavarojen salliessa varustaa aluksensa kaikella mahdollisella ja siirtää tarpeeksi alkupääomaa Alflofolin pimeille tileille.

Minua viehätti suuresti mahdollisuus leikkiä toisella kädellä hyväntahtoista poliittikkoa ja toisella kädellä armotonta Mafia-päällikköä. Just like real life.

Eivätkä Universumin ihmeet tähän lopu. Edellä mainittujen osioiden lisäksi peliin kuuluvat niin strategiset kuin taktiset taistelut niin planeettojen pinnalla kuin avaruudessakin. Kun omien alusten määrä kasvaa niin suureksi, ettei ST:n kapasiteetti enää riitä sitä käsittelemään, siirrytään taktiseen taisteluun (yleensä noin 30 taisteluun osallistuvan aluksen kohdalla) ja myöhemmin, kun puhutaan ehkä jopa tuhansista aluksista, siirrytään strategiseen taisteluun.

Planeettojen pinnalla käytävät sodat muistuttavat paljon Intertelin Empireä, mikä on suuri plussa. Planeetalle voi laskea valmiin armeijan, tai pikku armeijalla ottaa haltuun kaupunkeja ja alkaa tuottaa sotatarvikkeita.

## Toteutus

Huomaa että Illuminatuksen kehittälyyn ja ohjelmointiin on käytetty niin aikaa kuin rakkauttakin. Pelin saa siirrettyä kovalevylle ja se toimii mustavalkomonitorisakin. Nopea täytetty vektorigrafiikka sinänsä on tutun näköistä Elitestä ja muista vastaavista,

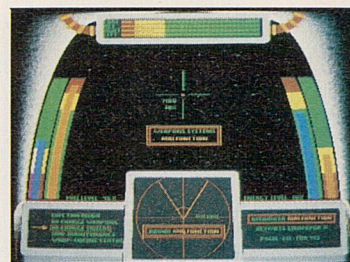
mutta erittäin hyvänä ideana mainittakoon mahdollisuus siirtyä pelkkään vektorigrafiikkaan, jolloin kahdenkymmenen aluksen taistelut sujuvat kiitettävällä nopeudella. Planeettojen pinta toimii hyvin jopa lennettäessä fraktaalivuoristojen seassa. Myös planeettojen pinnalla voi kytkeä täytön pois, jolloin nopeusongelmaa ei ole.

Niin strategisten, taktisten kuin businessnäyttöjenkin hallinta sujuu mukavasti hiirellä eikä niistä löydy valittamista. Ääniefektejä on niukanlaisesti, mikä Jurgenin mukaan johtui siitä, että pääpaino oli pelin monipuolisuudella, ei äänillä. Aivan kannatettavaa.

Kaikki taulukot, listat ja vinkit voi tulostaa suoraan kirjoittimelle tai lokitiedostoon levyille. Koska ne tallennetaan suoraan ASCI:na, voi teksturia käyttämällä unohtaa kaikki vihko/lyijykynäviritykset. Lord British, ota oppia!

Paras on vielä mainitsematta. Peliä pystyy pelaamaan modeemin välityksellä jopa neljää kaveria vastaan yhtäaikaan. Reaaliaikaisissa osuuksissa ohjelma valitsee aina lähinnä olevan pelaajan, muuten koneet soittelevat toisilleen aina kun pelaaja tekee jotain, jolla on laajempaa merkitystä. Siirto sujuu tausta-ajona, joten sitä ei välttämättä huomaa kuin modeemin vinkumisesta.

Illuminatus vaatii megatavun muistia ja vähintään yhden kaksipuolisen levyaseman. Ei ihme, sillä peli on kompressoitu viidelle kaksipuoliselle levykkeelle kompressoimattoman datan viidessä kuulemma yksitoista dis-



Päihin tuli raskaasti.

kiä.

Kaiken kaikkiaan Illuminatus on peli, josta ei yksinkertaisesti löydy mitään vikaa. Tämäkään artikkeli ei pysty paljastaamaan kuin hiukan Illuminatuksen rikkaasta pinnasta, pikkujipoista, huumorista etc etc. Täydellinen peli, joka tulee jäämään aikakirjoihin. God, I llllove it!

## Langan päässä Jurgen Sternreise

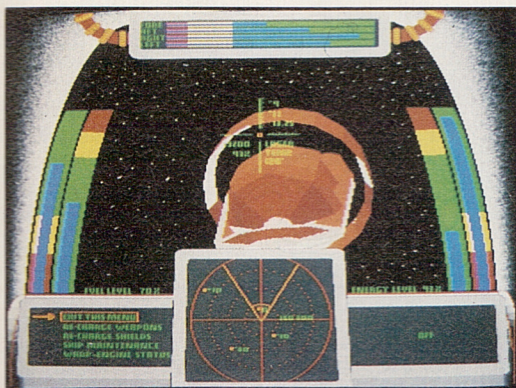
Tottakai ihailun mykistämä MikroBITTI soitti sutena Saksaan ja saikin langanpäähän itse Jurgen Sternreisen, pelin suunnittelijan ja pääasiallisen koodaajan. Grafiikan ja grafiikkarutiinit koodasi Erik Dorf. Ja nyt Jurgen kertoo Illuminatuksen synnystä.

Illuminatuksen tekeminen alkoi jo alkuvuodesta 1986, kun Atari ST oli vielä uusi kone. Jurgen oli vanha Elite-fani, jota harmitti Eliten rajoittuneisuus. Opetellessaan C:tä ja 68000-konekieltä hän ohjelmoi pari peliä, joista muotoutuivat Illuminatuksen strategiaosuudet.

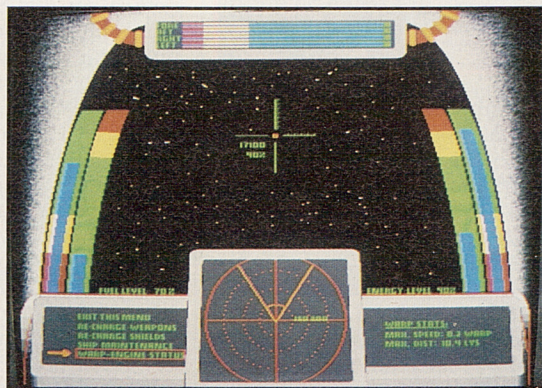
Jurgen opiskelee Hannoverin yliopistosta ATK:ta, ja niin hän kuin Erikkin ovat ensimmäistä kertaa pelimarkkinoilla. Kun Illuminatus alkoi lähestyä myytävää peliä, päättivät pojat perustaa oman yhtiön, Enterprise Gamesin (Jep, Jurgenin mielestä Star Trek on "my religion". Ja sen huomaa. Tuttuja nimiä vilahtelee joka puolella, esimerkiksi raskaat taisteluristeilijät ovat Constition-luokkaa). Riski ei ole mikään pieni. Kummankin talot ja autot ovat velan vakuutena, "so don't copy our game".

Illuminatus on tarkoitus kääntää PC:lle Yhdysvaltain markkinoita ajatellen ja ehkä myös Amigalle. Jurgen ja Erik eivät itse aio käännöstyötä kuitenkaan suorittaa, sillä he ovat kertomansa mukaan sairaita koko peliin.

Lopuksi, Jurgen, mikä sinut tällaiseen jättiurakkaan? "Halusin tehdä maailman parhaan pelin, josta kenellekään ei ole urputtamista". Ja siinä Jurgen on onnistunut! □



Taistelun tuiskeessa.



Valmis warppiin.

# ILLUMINATUS