

# Aikaetsivä

## Unholasta palannut seikkailu

Jukka Tapanimäki oli 1980-luvulla Suomen toiseksi kuuluisin pelintekijä. Mutta oliko hänen ensimmäinen kaupallinen pelinsä, tekstiseikkailu Aikaetsivä, oikeasti mistään kotoisin?

Teksti: Ville-Matias Heikkilä

**M**onet luulevat Aikaetsivän kadonneen sen jälkeen, kun Triosoftware maksoi pelistä Tapanimäelle 400 markkaa ja jätti sen julkaisematta. Mutta ei suinkaan! Triosoftware oli jo tehnyt pelistä kopioita, ja suurin osa niistä myytiin vuosien kuluttua asiakkaille tyhjinä disketteinä. Ainakin muutama peli myytiin puolihuolimattomasti vakioasiakkaille. Osa lerpusta päättyi vuonna 1993 Topaz Beerline -ryhmälle, joka teki pelistä piraattijulkaisun. Myöhemmin Aikaetsivä löydettiin uudestaan, kun C64-materiaalia arkistoiva Jarkko "Grue" Lehti sai Jukka Tapanimäen leskeltä tämän vanhat disketit.

Peli alkaa aikalinjan korjaustöihin erikoistuneen firman toimistolta, jonne on juuri tullut viesti: Zorbus-niminen vanki on karannut menneisyyteen, mistä hänet pitäisi noutaa takaisin, jotta maailma pelastuisi. Pelaaja astuu aikasiirtimeensä, samoin hetken toisessa ajassa ja päättyy sitten hylättyyn tehtaaseen, joka on pelin päämiljö.

Aivan aluksi pelaajan on kuitenkin opeteltava lukemaan. Tapanimäki nimittäin keksi sovittaa vanhat peruskoulun kaunokirjaimet 8×8 pikselin merkeiksi, jotka lähinnä rumentavat peliä ja vaikeuttavat tekstin lukemista. En itse jaksanut totutella koukeroihin vaan korvasin ne selvemmillä. Käyttämäni versio pelistä on ladattavissa myös Skrollin sivuilta.

Suurin osa etsiväntyöstä on esineisiin liittyvien pulmien ratkomista. Kuinka saada liekinheitin toimimaan? Mistä väline pulttien avaamiseen? Työkalupakkia ei ilmeisesti pystynyt ottamaan mukaan aikamatkalle. Muita eläviä olentoja on pelissä hyvin vähän, ja nekin ovat lähinnä kertaluonteisia tekstiseiniä. Mutta mitä vähästä! Onhan hylätyn tehtaan koluminaaminen ja romurakentelu kivaa yksinkin.

Aikaetsivä on selvästi lähinnä tekninen taidonnäyte, pelimoottorin esittelyteos. Eräässä huoneessa eri-

värisiin painikkeisiin on viitattava adjektiiveilla. Toisesta paikasta taas löytyy laatikko, jossa on sisäkkäin todella monta esinettä. Juuri tämän tyyppisiä hienouksia oli ulkomaisissa tekstipeleissä, ja niiden toteuttamiseen paneuduttiin myös suomalaisten lehtien ohjelmointiartikkeleissa.

Tapanimäen tekninen kunnianhimo jättää sisällön pahasti sivuosaan. Juonesta ei voi juuri puhua. Virheilmoitusten letkauktelemiin vitseihin kyllästyy pian, ja joka toisessa huoneessa on jotain "massiivista". Tarinankerronnallista yritystä löytää vasta loppupuolella, kun pelaaja huutetaan oman päänsä sisään katselemaan muuttuvia hallusinaatioita.

Vaikuttaa todennäköiseltä, että Aikaetsivä jätettiin julkaisematta siksi, että se oli yksinkertaisesti huono. Mutta mitä jos se olisikin julkaistu? Olisiko suomalaisia tekstipelejä kenties julkaistu sen innoittamana paljonkin enemmän? Olisiko Tapanimäen pelimoottoria käytetty enemmänkin, ja olisiko hänen oma pelijulkaisuhistoriansa muotoutunut kovinkin erilaiseksi? Ehkä saamme kysymyksiin vastaukset, kunhan aikasiirrin joskus keksitään.

## Ei kaupallista potentiaalia

Teksti: Jukka O. Kauppinen

**S**uomenkieliset tekstiseikkailut eivät koskaan yleistyneet, ja käytännöllisesti katsoen genre kuoli lähtökuoppiinsa hyvien suomenkielisten parserien puutteesta. Harrastajien harvat luomukset ymäräsivät vain yksinkertaisia lauserakenteita, ja genren varhaisista edustajista suurin osa onkin kadonnut digihistorian joukkohautoihin.

Työkalujen puutteen ja kielikuilun takia tekstiseikkailujen sijaan



```
>Käynnistä aikasiirrin
Vainaan tempaa sinut aika-avaruuden
myrteisiin, jossa alkaa sinulle tuttu
myrkytys komeen yrittäessä säilyttää
kehoasi atomit edes jonkinlaisessa
järjestyksessä siirtymisjaksen aikana.
Et koskaan ole tottunut ajatukseen,
että matkan aikana sinut hajoitetaan ja
taas koetaan miljoonia kertoja, Eteen
juuri nyt.
Vähitellen sinua ympäröivä kaaos alkaa
saada kaafon...
YRKKÄ MÄKI
(Olet aikasiirtimen sisällä.)
Olet heikkellä jyrkällä mukaa, joka jatkuu
ylös pohjoiseen ja alas etelään. Tien
molemmiin suoliin näet silmät hallioloita-
kaukset, jotka rajoittavat näkyvyyttä.
Lännessä on autera puinen vaji.
Aikasiirtimessä on tällöin.
>
```

```
>ajattele
Aivosi toimivat hyvin, mutta lukitsin
pitää sinua yhä vankinaan.
>
```

```
>p
Anteeksi kuinka? Yritätkö liikkua oman
pääsi sisällä?? No, olkoon menneeksi,
mutta käytä siinä tapauksessa käskyjä
OTSIA, TAKARAIVO, OIKEA, VASEN, YLÖS ja
ALAS. Nimittäin en tiedä mihin
ilmansuuntaan nenäsi osoittaa.
>
```

```
>otsa
Aistit ympäristössäsi muutoksen. Näet
suuren määrän esineitä. Niiden muoto
muuttuu nopeammin kuin ehdit seurata.
>
```

```
>takaraivo
Aistit ympäristössäsi muutoksen. Näet
kerrostalon korkeisen puoliksi mädän
banaanin.
>
```

Tekstipeleistä voit lukea lisää Skrolli 2013.4:n artikkelista Tekstipelit viideltä vuosikymmeneltä. Suomalaisia C64-tekstipelejä löytää osoitteesta [www.ntrautanen.fi/computers/commodore/archive/c64\\_tekstipelit.htm](http://www.ntrautanen.fi/computers/commodore/archive/c64_tekstipelit.htm).