

KHEOPS - SUURI MYSTEERI

Tämä peli on suomenkielinen graafinen seikkailu, tapahtumapaikkana on Egyptin historian tunnetuin muistomerkki, faarao Kheopsin (Khufun) pyramidi eli Suuri pyramidi. Kun pyramidiin ensimmäisen kerran tunkeuduttiin, löydettiin sieltä mm. huone, jollesittemmin annettiin nimeksi Kuninkaan kammio ja jota pidetään yleisesti faarao Kheopsin hautakammiona. Karussa, koristelemattomassa huoneessa oli suorakulmion muotoinen sarkofagi (hauta-arkku), jonka kansi oli siirtynyt hieman paikaltaan. Sarkofagi oli tyhjä. Eräät asiantuntijat ovatkin sitä mieltä, että tämä huone olisikin rakennettu hämäämistarkoituksessa ja todellinen hautakammio olisi jossain muualla pyramidin uumenissa. Tähän ajatukseen tämän pelin idea perustuu.

Pelaaja asettuu päähenkilön, englantilaisen egyptologin (Egyptin historiaan erikoistuneen tutkijan) osaan ja lähtee saamiensa tietojen perusteella tutkimaan pyramidin alimmaisesta huoneesta löytyvää salakäytävää. Siitä alkaa seikkailu, jota hän ei ikinä unohda.

Peli ei ole roolipeli huolimatta eräistä yhtäläisyyksistä ko. pelityypin muutamien edustajien kanssa. Pelissä on tarkoituksena selvittää eteenpäin löytämiensä apuvälineiden, kekseliäisyyden, ongelmien ratkaisutaidon ja taistelutaidon avulla. Pyramidin uumenista löytyy vastustajia, joista suurin osa pohjautuu egyptin muinaiseen mytologiaan. Taikuudella on muutenkin osansa pelin kulussa.

LAITTEISTOVAATIMUKSET

- Näyttö:** Peli vaatii VGA-, MCGA-, SVGA- tai yhteensopivan näytönohjaimen.
- Äänet:** Peli tukee sisäisen kaiuttimen lisäksi Sound Blaster-äänikorttia (AdLib ei valitettavasti käy) ja Covox Speech Thing -nimistä kirjoitinporttiin kytkettävää D/A -muunninta tai yhteensopivaa laitetta (yhteensopiva laite on helppo valmistaa myös itse). Ääni ei ole stereoääntä. Sisäisen kaiuttimen kautta saatavat efektit ovat niukemmat kuin muilla em. laitteilla.
- Ohjaus:** Peli vaatii toimiakseen hiiren, jossa on vähintään kaksi nappia.
- Muisti:** Peli vaatii vapaata RAM-muistia vähintään 533 500 tavua. Voit tarkistaa vapaana olevan RAM-muistin määrän esim. DOS-ohjelmalla CHKDSK. Mikäli muistia ei ole tarpeeksi, kannattaa ottaa Autoexec.bat ja Config.sys -tiedostoista pois ylimääräiset muistia varaavat TSR- eli muistinvaraiset ohjelmat. Mikäli et halua muuttaa kiintolevyltäsi ko. tiedostoja, kannattaa sinun tehdä käynnistyskelpoinen, ns. boot -levyke, jossa ko. tiedostoissa on vain välttämätön. DOS-manuaali neuvoo yleensä Format -komennon kohdalla käynnistyslevyn tekemisen.

ASENNUS

Peliä voi pelata 5,25" tai 3,5" high density (HD) -levykkeeltä, mutta on suositeltavaa kopioida peli kiintolevylle, mikäli sellainen on käytettävissä. Tiedostot kopioidaan sellaisenaan (erillistä kopiointiohjelmaa ei ole pelin mukana). Seuraavaksi sinun on ajettava ohjelma ASENNA.EXE, jossa kysytään tietoja laitteistokokoonpanostasi. Tämän jälkeen voit käynnistää pelin komennolla KHEOPS. Mikäli myöhemmin tahdot käynnistää pelin katsomatta johdanto-osaa, voit käynnistää sen myös komennolla PELI.

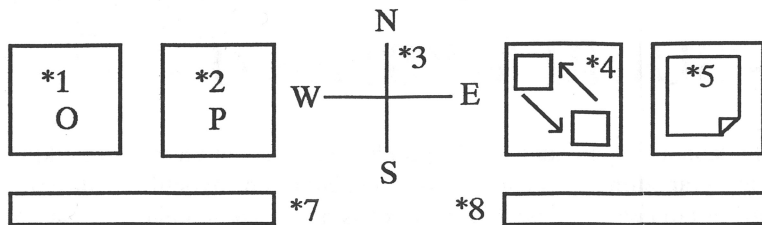
PELAAMINEN

Pelialue näkyy "pelaajan silmin", eli pelihahmoa ei ruudulla näy. Liikut pelialueella joko käyttämällä hiirellä ruudun oikeassa alalaidassa olevia nuolia tai käyttämällä vastaavia numeronäppäimiä (ks. Toiminnot -väliotsikko). Yleensä käytetään hiiren vasenta nappia, paitsi jos halutaan lyhyt selostus jostain tavarasta. Pelaajan hallussa olevat tavarat näkyvät lokerikossa, johon mahtuu 40 esinettä (lokerikossa on kaksi sivua). Esine poimitaan maasta painamalla sitä hiirellä, jolloin se siirtyy lokerikkoon. Pelaajalla on heti pelin alussa muutamia esineitä. Seinillä olevista merkeistä, maalauksista yms. voi myös saada lyhyen selostuksen painamalla ko. kohtaa hiirellä. Jos jossain on esim. nappi, voi sitä yrittää painaa hiirellä. Esineitä käytetään painamalla sen kuvaa lokerikosta. Esineiden joukossa on heti aluksi pakettillinen liituja. Jos painat liitupaketin kuvaa, otetaan käyttöön merkintätoiminto, eli paikkoihin joissa käyt ilmestyy liidulla piirrettyjä rasteja. Näin pysyt sokkeloisessa ympäristössä paremmin selvillä siitä, missä paikoissa olet jo käynyt, ja kartan piirtäminen pelialueesta ei ole välttämätöntä. Jos sinulla on kaksi esinettä, jotka mielestäsi voisi yhdistää jollain tavalla toisiinsa, voit kokeilla yhdistämistoimintoa (ks. Toiminnot -väliotsikko).

Taistelu: Kuten sanottu, pelissä tulee vastaan vihollisia. Tehokas taisteluteknikka vaihtelee sen mukaan, millainen vastustaja on. Hengissä selvitäkseen on tärkeintä pyrkiä torjumaan vastustajan iskut. Tärkein taistelulaji pelissä on miekkailu. Eräitä aseita voi käyttää myös kaukaa esim. heittäen. Lähi- ja kaukamaisten aseiden käyttöä käytetään kuin mitä tahansa esineitä, siis painamalla aseiden kuvaa lokerikosta. Vastustajan kuvaan ei siis tarvitse hiiren kursorilla koskea. Kun asetta käytetään, ilmestyy sen ja muiden aseiden ympärille hetkeksi sininen kehys. Aseita ei voi käyttää uudellen ennen kuin kehys häviää. Näin saavutetaan taisteluun parempi realismi, eli pelaaja ei voi esim. heiluttaa miekkaansa nopeammin kuin todellisuudessa olisi mahdollista.

PELITILANTEEN TALLENTAMISESTA JA LATAAMISESTA

Pelitalanne kannattaa tallentaa levylle usein siltä varalta, että kohtaisitkin voittajasi taistelussa tai joutuisit ansaan jne. Pelitallennusvalikon saa näkyviin painamalla ruudun vasemmassa yläkulmassa olevaa ikonina. Pelin voit tallentaa neljään eri paikkaan, jotka on numeroitu. Numeron perusteella löydät peliä ladatessasi haluamasi pelitallennuksen.



*6			

TOIMINNOT

- *1 VALIKKO: Tästä voit tallentaa, ladata tai aloittaa pelin alusta.
- *2 TAUKO: Tästä voit keskeyttää pelin hetkeksi. HUOM! Joillain koneilla täytyy pelin kehoituksesta huolimatta painaa hiiren oikeaa näppäintä jatkaaksesi peliä.
- *3 KOMPASSI: Ylin kirjain näyttää suunnan johon katsot (N=pohj., S=etelä, W=länsi, E=itä).
- *4 YHDISTYSTOIMINTO: Jos sinulla on kaksi esinettä jotka voi yhdistää, käytä tätä toimintoa.
- *5 SIVUN VAIHTO: Tästä toiminnosta on hyötyä, jos sinulla on yli 20 esinettä, jolloin voit vaihtaa sivua tavaralokerikosta.
- *6 TAVARALOKERIKKO: Tässä näkyvät kaikki kantamasi esineet. Täältä voit myös käyttää esineitä painamalla hiiren vasenta nappia esineen kohdalla. Oikeanpuoleisen napin painallus antaa lyhyen selvityksen esineestä.
- *7 VIHOLLISEN ELINVOIMA: Kun osut viholliseesi tämä palkki lyhenee.
- *8 PELAAJANELINVOIMA: Kun vihollinen osuu sinuun tämä palkki lyhenee. Menettäessäsi kaiken elinvoimasi kuolet.
- *9 YLÖS JA ALAS (nuolia pelissä): Kun olet aukon yläpuolella ja haluat mennä alas, paina nuolta alas. Jos yläpuolellasi on aukko ja haluat mennä siitä ylös, paina nuolta ylös (toimii vain jos olet löytänyt tarvittavat välineet).
- *10 NUOLET: Käytä näitä nuolia mennäksesi eteen, taakse tai sivuille. Voit myös kääntyä 90 astetta vasemmalle tai oikealle. Voit myös käyttää numeronäppäimistöä (NumLockin pitää olla päällä), jolloin
- 7 = käännä 90 astetta vasemmalle

- 8 = etene suoraan
- 9 = käännä 90 astetta oikealle
- 3 = etene vasemmalle
- 5 tai 2 = taakse
- 6 = etene oikealle

PELIN KOPIOIMINEN

Tämä peliohjelma on tekijänoikeuslakien suojaama. Tässä tapauksessa se tarkoittaa sitä, että ei ole luvallista kopioida ohjelmaa toisen käyttöön. Varmuuskopioita sen sijaan saa tehdä, mutta vain omaan käyttöön. Toivomuksemme on, että tekijänoikeuksia kunnioitettaisiin, sillä pelin tekemisessä on ollut valtava työ ja se on tehty niin pienillä resursseilla, että sen levittäminen laittomasti kopioiden ei ole suotavaa.

Jos sinulla on jotain kommentoitavaa pelistä, tekijät tavoittaa osoitteesta:

Arto & Tero Ylisaukko-oja
Rantapolku
90940 Jääli

YLÖS *9	*10		
ALAS			