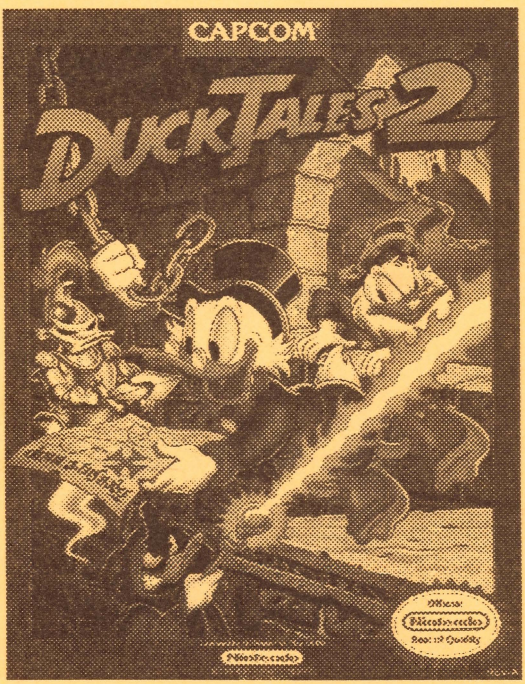
COM CLUB

Asiakaslehti

Numero 9/93
Syyskuu



Duck Tales II Nintendo

Nintendo Gameboy
Nintendo 8 - Bitt
Sega Megadrive
Super Nintendo
Atari Lynx
Amiga
PC

Vol.14/(C) 1993
COM 2001 OY
Pelilinjat

COM CLUB - TOIMITUS:

Päätoimittaja:

Juha Koltinkoski

Vastaava Päätoimittaja:

Jukka Uhlgren

Toimittajat:

Jiro Stämies

Mika Kaarahiltunen

Jomi Korhonen

Jommi Pajari

Toimituksen Osoite:

Com Club
PL 536
90101 OULU

Sisällysluettelo Com Club 9/93 Syyskuu

Artikkelit:

Pääkirjoitus.....4
Postimyynnistä.....5
Uutta ja Ihmeellistä.....6
Rooli & Strategia.....7
Kysy & Vastaa.....8-10
Juhlakilpailun Vastaukset.11-13
Vuoden Suosituimmat Pelit.14-15
Kaikkein Aikojen Parhaat..16-17
T.Pajari Tilittää (APUA)..18
Lukijakilpailu.....19
Julkaisulista.....20

Peliarvostelut:

Peliarvosteluista.....21

Amiga:

Global Gladiators.....22
A1200:lla pelattuna.....23
Soccer Kid.....24
Space Legends.....25

PC:

Space Legends.....25
Ragnarok.....26
Body Blows.....27
Gateway II.....28
Lotus III.....29
Take a Break Pinball.....30
Wing Commander Academy....31

Super Nintendo:

Final Fight 2.....32
Kawasaki Caribbean Chall..33
King Arthur's World.....34
Pocky & Rocky.....35
Shadow Run.....36
Vegas Stakes.....37

Nintendo 8-bittinen:

Alien III.....38
Duck Tales II.....39
Ferrari Grand Prix.....40
Zen - Intergalactic Ninja.41

Sega Megadrive:

Championship Bowling.....42
Captain Planet.....43
Global Gladiators.....44
Summer Challenge.....45
Superman.....46
X-Men.....47

Mega-CD:

Night Trap.....48
Road Avenger.....49

Atari Lynx:

Bill & Teds Excellent Adv.50
Gauntlet III.....51
Scrapyard Dog.....52
Turbo Sub.....53

Nintendo Gameboy:

Speedy Gonzales.....54
Tale Spin.....54
Bubble Bobble 2.....55
Milon's Secret Castle.....55
Zelda.....56

Tuotekuvasto:

Tuotekuvastosta.....57
Käytetyt Konsolipelit.....58-59
Com Club Tarjoukset.....60-65
Tulossa.....66

Julkaisija:
Suomen Pelimafia Oy

Kaikki oikeudet muutoksiin pidätetään

Pääkirjoitus:

Niin se vaan tämä työnteko ja puurtaminen jatkuu. Lomalla kun olin, niin sitä ehti jo tottua siihen, että heräili iltapäivällä ja rennon letkeästi laiskotteli menemään. Jos siitä ympäri vuoden saisi palkkaa, niin ei kyllä töitä tekisi kukaan. Olisihan tuota voinut pitempäänkin jatkaa.

Huonot uutiset ottivat minut kiinni heti firman ovella. Vaikka olin oman osuuteni lehdestä saanut painovalmiiksi jo heinäkuun lopulla, ei lehti ollut loman aikana painoon lähtenyt. Itsekö tässä pitää kaikki alkaa tekemään? Toivoakseni lehti oli kuitenkin klubilaisilla jo elokuun puolella.

Com Club - lehti muuttuu yhä jatkossa, mistä voidaan kiittää niitä lukuisia klubin jäseniä, jotka vaivautuivat osallistumaan heinäkuun lehden numerossa olleeseen "juhlakilpailuun". Tässä numerossa sitten hiukan analysoimme kilpailun tuloksia. Suuria muutoksia ei mitä ilmeisimmin tarvitse tehdä, mutta peliarvostelujen osalta lehti tulee muuttumaan eniten. Lomani aikana käyttöön otettu arvosteluasteikko parantaa mielestämme huomattavasti arvostelujen tasoa ja tuo monien kaipaamaa tarkkuutta pisterajoihin. Silti saimme ne somat pallerot säilytettyä ja näin lehden omaperäinen ulkonäkö pysyy muista poikkeavana. Pyrimme myös jatkossa erittelemään pelin ominaisuudet seuraavasti: Grafiikka, äänet, kiinnostavuus ja pelattavuus.

Monien hinkuma prosenttipohjainen arvostelu uupuu lehdestämme ja saa luvan pysyäkin poissa. Jos joku on pistänyt merkille, niin %-pohjaista arvostelua käyttävät kotimaiset lehdet käyttävät 1-100 asteikolta hävyttömän vähän numeroita. Yleisimpiä ilmeisesti ovat 80, 84, 88, 90, 92, 94 ja 96. Kaikki sopivasti tasalukuja. Alle 60 on jo "alle arvostelun". Hyvä tavaton sentään! Jos skaala on niinkin laaja kuin 1-100, on 50 keskiverto. Todella huono peli olisi alle 10 ja vain todella hyvät pelit saisivat 80 ylittävän luvun. Nykyisellä linjalla on alle 90:nen peli jo huono mitä ei parhaalla tahdollakaan voi käsittää. Brittilehdissä tämä onneksi on tiedossa ja siellä yli 90 peliarvostelussa saava peli onkin todellinen harvinaisuus ja paras peli kautta aikojen on saanut jotain 94-95%

Mutta se siitä. Sitten muihin asioihin. Kuten juhlakilpailun vastauksista on käynyt ilmi, toivotaan lehteen lisää kaikkea, mutta oikeastaan mitään ei saisi poistaa. Koska COM 2001 OY:n kaikille asiakkaille tulee automaattisesti postin kautta tuotekuvasto n. neljä kertaa vuodessa, pyrimme jatkossa ohentamaan lehden loppuosan tuotekuvasto puolta. Näin saamme lisää tilaa kaivatuille peliarvosteluille. Käytettyjen konsolipelien listat pyrimme lehdessä kuitenkin säilyttämään jatkossakin.

Juhlakilpailusta vielä sen verran, että omasta puolestani oli ilahduttavaa tietää, ettei tässä ihan turhaa työtä tee kun näitä pääkirjoituksia yritän kirjoittaa. Hyvä niin, joten kiitokset vaan niille kaikille, jotka juhlakilpailussa ilmoittivat pääkirjoituksista pitäneensä. Vaikka kuuleman mukaan commodore 64:sesta mainitaan pääkirjoituksessa turhan usein... (HEH)

Jäsenyys asioista tällä kertaa sen verran, että kaikkien Com Clubin jäsenten jäsennumerot ovat muuttuneet toukokuussa COM 2001 OY.ssä tapahtuneen tietokonejärjestelmän vaihtumisen yhteydessä. Suurin osa jäsenistä on onneksi tietoinen asiasta, mutta aina silloin tällöin joku asiasta tietämätön sattuu soittamaan COM 2001 OY:ön. Uuden jäsennumeron saa tietoonsa soittamalla COM 2001 OY:ön. Jäsenyyden uusimisesta vielä se, että HITTIPELIT OY lähettää kaikille jäsenille automaattisesti uuden laskun kun lehden vuosikerran tilaus loppuu. Mikäli uuden laskun maksaa heti, jatkuu tilaus keskeytyksettä.

J. Uhlgren
Com Club - lehden vastaava päätoimittaja

Tärkeää tietoa !!

- Postimyynti on yksi kätevimmistä ja usein myös edullisimmista tavoista ostaa tiettyjä erikoistuotteita, ja siksi jokaisen postimyyntiasiakkaan olisi hyvä tietää postimyynnin yleinen luonne ja lainmukaiset säädökset.
- Postimyynnistä tilatut tuotteet toimitetaan tavallisesti postiennakolla, jolloin tuotteen/tuotteiden hinta maksetaan postiin tavaraa noudettaessa. COM 2001 Oy hyväksyy maksuvälineiksi postimyynnissä myös seuraavat maksuaikakortit: Visa, OK, Eurocard ja Mastercard. Asiakkaiden, jotka haluavat maksaa tilauksen näillä korteilla, on ilmoitettava se tilaushetkellä ja kerrottava kortin numero- ja voimassaolotietojen lisäksi kortinhaltijan nimi ja osoite. COM 2001 Oy pidättää oikeuden toimittaa maksuaikakortilla tehdyn tilauksen postiennakkona, mikäli Luottokunta ei anna varmennusta kyseiseen tapahtumaan.
- Postimyynnissä tuotteiden hintoihin lisätään toimituskulut, joka käsittää Postin perimät maksut; mahdollinen postiennakkomaksu ja postimaksu sekä lähetyksen pakkaamisesta aiheutuneet kulut: työ ja pakkausmateriaalit. COM 2001 Oy perii toimituskuluja lähetyksen painosta, koosta ja toimitusnopeudesta riippuen 30-100 mk. Tietokone- ja konsolipelien toimituskulut ovat 30 tai 35 mk pelin koosta ja painosta riippuen. Isommista tuotteista kuten Megadrivestä perimme toimituskuluja 40 mk tai enemmän. COM 2001 Oy pystyy toimittamaan tilatut tuotteet myös pikalähetyksenä Postin kautta, jolloin tuote on asiakkaalla seuraavan päivän kuluessa (ei kuitenkaan sunnuntai). Pikalähetyksistä perimme normaalien toimituskulujen lisäksi 30 mk tai enemmän riippuen lähetyksen koosta ja painosta. Postin pikapalvelua ei ole saatavissa kaikkealle Suomeen.
- Postimyyntiasiakkaan oikeusturva on erittäin laaja ja kattava. Asiakkaalla on lähetyksen lunastamispäivästä lukien seitsemän vuorokauden täysi palautusoikeus, ellei hän ole tuotteeseen tyytyväinen, mutta palautettavan tuotteen *on oltava uutta vastaavassa kunnossa* eli jos tulet palauttamaan tuotteen älä käytä sitä. Jos palautat tuotteet, voit ilmoittaa Postissa, että kyseessä on asiakaspalautuslähetys, jolloin asiakkaan ei tarvitse maksaa postimaksua. Tuotteita palautettaessa COM 2001 Oy:öön on paketin sisällä oltava paperilla lähettäjän yhteystiedot ja palautuksen tarkoitus ja *kopio postista lunastaessasi saamasta kuitista*. Palautamme helmikuun alusta lähtien meille palautetut tuotteet käsittelemättä asiakkaalle, ellei yllä olevia palautuksia koskevia sääntöjä ole noudatettu. Mikäli asiakas haluaa saada hyvityksen tuotteesta, joka on lähettetty takaisin COM 2001 Oy:öön seitsemän päivän sisällä lunastamispäivästä, on asiakkaan toimitettava myös pankkiyhteystiedot, jonne rahat voidaan tilittää 30 päivän kuluessa siitä, kun palautuslähetys on käsitelty COM 2001 Oy:ssä.
- COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa tässä hinnastossa mainittuja hintoja. Kaikkia luettelossa olevia tuotteita ei ollut julkaistu luettelon mennessä painoon. COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa erikseen asiakkaalle ilmoittamatta ennakkotilaukseen jätettyjen tuotteiden hintoja.
- Super Nintendo, Nintendo, Gameboy, Megaman, Mario ja useat muut tuotteet ovat Nintendon rekisteröimiä tavaramerkkejä. COM 2001 Oy ei ole Nintendon valtuuttama maahantuoja. Action 52 ei ole Nintendon lisensioima tuote. Muut tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavaramerkkejä.
- Tämän kuvaston julkaisijana toimii Suomen Pelimafia Oy.

COM 2001 OY
PL 536, 90101 Oulu
PUH: 981-336644
FAX: 981-337722
Avoinna Ma-Pe 9-20 ja La 10-15

COM 2001 OY on tunnettu nopeista toimituksistaan. Jos tilaat tuotteen, jota löytyy varastosta arkisin ennen klo. 19, lähtee se vielä samana päivänä.



Puhelin: 981- 336644

Uutta ja Ihmeellistä

All Right - totuuden hetki on koittanut. T. Korhonen, joka tätä palstaa on aiemmin hoidellut, on poistunut keskuudestamme toimituksessa. Niinpä yritämme jatkaa tekstiä hänen tyylilleen uskollisena, sillä U&I oli kerännyt melkoisen kannattajajoukon klubin lukijakunnan joukossa, mikä kävi ilmi lehtemme juhlanumeron kilpailu vastauksista.

Elokuu oli pelien valmistajien osalta sittenkin vilkasta aikaa - olemme positiivisesti yllättyneitä: Microprose sai vihdoinkin suositun Pirates - pelin jatko-osan, ***Pirates Gold!*** pelin markkinoille. Tästä herkusta pääsevät kuitenkin nauttimaan vain PC:n omistajat - Amigan omistajat voivat vain unelmoida. Myös ***Syndicate*** saapui PC - puolelle, muutaman päivän Amiga - version perässä.

LucasArts ei hellitä. ***Maniac Mansion II - the Day of the Tentacle*** ilmestyi kiusaamaan seikkalupelien fanaattisia ystäviä. Pelin sisään on vielä sisäänrakennettuna Maniac Mansion, kaikkine CGA-grafiikkoineen päivineen. T. Pajari pelasi pelin jo läpi ja ratkaisuohjeet olivat edellisessä lehden numerossa, mutta olihan tämäkin mainitsemisen arvoinen peli.

Muita uutuuksia ovat PC:lle mm. ***Space Hulk, Archer MacLean Pool, Warlords II, Caesar Deluxe, Ishar II, Lotus III, Waynes World, sekä Terminator 2029:sen tehtävälevyke: Operation Scour.***

Amiga puolella uutuuksia ei mahdottomasti ole tullut - seuraavia kuitenkin löytyy nyt amigalle: ***Blade of Destiny, Caesar Deluxe, Ishar II ja War in the Gulf.*** A1200 versioina ovat tulleet: ***International Open Golf ja James Pond II - Robocod.***

Konsolipuolikin hakkaa Amigan julkaisut määrällään vaikka mennen ja tullen: Nintendon Gameboykin on saanut muutaman uutukaisen pelin muiden joukkoon: ***Bubble Bobble 2, Speedy Gonzales ja Tale Spin*** ovat luonnollisesti tasohyppimispelejä, mutta ***Zelda*** (vihdoinkin) on juuri se klassinen rooli/seikkailupeli, jota on jo muilla Nintendon laitteilla aiemmin päästy pelaamaan. Super Nintendon Zelda III onkin yksi ko. laitteen parhaista peleistä - ehkä paras. Näin lienee Gameboynkin osalta.

Super Nintendon pelit ovat kokeneet muodon muutoksen: Joku on jälleen kerran keksinyt, ettei eurooppalaisten tarvitse pelata samoja pelejä kuin jenkkilän asukkien. Niinpä uusimmissa Superin peleissä on uusi purkukoodi, joka estää pelaamasta peliä adapterin avulla. Luonnollisesti uusi adapterimalli tulee markkinoille 1-2 viikkoa myöhemmin. Uusimmat vanhan adapterin kautta toimivat pelit ovat kuitenkin seuraavat: ***B.O.B, Pocky & Rocky, Rocky & Bullwinkle, Final Fight II ja Super Slam Dunk,*** joista viimeksi mainittu on kalleimpia pelejä kautta aikojen. Euroversiona on myös ilmestynyt mainio: ***Powermonger***, jota ei USA - versiona ole julkaistu lainkaan.

Segan Megadriven uusia pelejä ei mahdottomia ole ilmestynyt. Mainitsemisen arvoisia ovat: ***Micro Machines,*** joka on Englannin myyntilistojen kärjessä, sekä: ***Captain Planet, Championship Bowling ja Summer Challenge.*** Sega Genesiksen ***Shining Force*** on myös julkaistu - Euroopan markkinoille peli tulee myös lähiaikoina.

Nintendon 8 - bittiselle laitteellekin on tullut muutamia uusia pelejä: ***Barbie ja Zen - Intergalactic Ninja*** ovat uusimpia pelejä. Samoin ***Alien III,*** jonka luulisi myös myyvän hyvin - onhan Super Nintendon versio pelistä yksi vuoden suosituimmista peleistä.

Ja mitä kuuluu Atarin Lynxille? Pelirintamalta ei mitään uutta. Sorry vaan, tyhjästä on paha nyhjästä.
J. Uhlgren

Rooli & Strategia

Haa. Viime numerossa tuli leuhotettua Isharin tiimoilta ja mainitsin kuinka erikoinen peli oli aikoinaan. Eipä aikaakaan kun eräänä päivänä sain kouraani sarjan toisen osan: ***Ishar 2:***sen. Grafiikka on luonnollisestikin edellistä parempi, mutta tyyli on about sama. Luvassa on siis Beholderin kaltaista taistelua hiiriohjauksella. Vaikutti kuitenkin ihan mielenkiintoiselta peliltä. Positiivisena seikkana mainittakoon, että Ishar 2 on saatavana sekä Amigalle, että PC:lle.

Dynamixin ***Betrayal at Krondor*** sen sijaan jää pelkästään PC:n omistajien haltuun. Kyseinen peli on saanut hillittömät kehut kotimaisissa lehdissä, mutta ulkomailla ei Betrayal ihan yhtä suuressa huudossa ole. Itse hiukan asiaan tutustuneena, myönnän, että Dynamix on onnistunut tekemään kelpo roolipelin. Muutamia parannuksia silti soisi tehtävän, mutta epäilemättä seuraava osa sarjasta tulee olemaan uskomattoman hyvä - jos nyt vain tajuavat tehdä niitä muutoksia ohjelman runkoon.

Roolipelien konsolipuoli on ollut yllätyksiä täynnä. Jälleen kerran saimme Super Nintendolle pelin, jonka julkaisemiseen ei enää jaksanut uskoa. ***Dungeonmaster*** on täällä tänään ja näyttää hyvältä. Famicom versiota hetken tahkonneena myönnetään, ettei muutosta ole hirmuisasti tapahtunut, eikä peli oleellisesti eroa ikivanhoista tietokoneversioista, mutta... Dungeonmaster kun sinänsä on jo käsite, sitä myydään Amigalle yhä useita vuosia julkaisun jälkeen. Tämä peli on legenda ja epäilemättä kaikki Superin omistajat, jotka roolipeleistä pitävät, rientävät sankoin joukoin kauppoihin kinuamaan itselleen alennusta.

Superin Shadow Run, josta jo jonkin aikaa sitten mainitsin, on puolestaan omaperäisin konsolikoneiden roolipeli pitkään aikaan. Cyberpunk - ilmapiiri ottaa pelaajan mukaansa heti alusta alkaen. Valitettavasti alkuaika menee useasti pipariksi ennen kuin onnistuu löytämään turvallisen lepopaikan. Vinkkinä mainittakoon, että kun löytää huoneen kuusi avaimen, voi huoneeseen mennä aina tarvittaessa nukkumaan pahan olon pois. Siellä voi sitten myös käyttää karmaa taitojen parantamiseen. Huippupeli, joka jokaisen Superin omistajan kannattaa hankkia kokoelmiinsa.

Strategiapuolella on konsoleiden ainoana tullut markkinoille Superin ***Powermonger***, jota ei jenkeissä ole lainkaan julkaistu. Näppärä peli sinänsä. Ei juurikaan eroa esikuvistaan - tietokoneversioista ja Populouksesta. Ne jotka Populouksesta pitävät, ovat tämän pelinkin vankimpia tukijoita.

Tietokoneiden strategiapuolen invaasio on tällä hetkellä toistaiseksi pysähdyksissä. Jonkin verran mainetta saanut Caesar on myös saanut jatko-osan, joka osuvasti on nimeltään: ***Caesar Deluxe.*** Tämä nimeäminen on kai muotia kun piakkoin tulee markkinoille myös Railroad Tycoon Deluxe. (Mistähän lienee otettu mallia?) Lähinnä peli on lievää sotimista yhdistettynä Sim City - tyyliseen kaupungin rakentamiseen. Keisaria voikin leikkiä PC:llä tai Amigalla.

Toinen, ja hieman mielenkiintoisempi uutuus on ***Warlords II*** - jälleen jatkoa saman nimiselle vanhalle pelille. Rutiinia on todellakin paranneltu ja fantasiamaailmaan sijoittuvana strategiapelinä Warlords II lunastaa hyvin odotukset. Jo ensimmäinen osa oli hyvin tehty, eikä mikään Warriors of Releynen kaltainen floppi pystynyt edes herättämään mielenkiintoa vannoutuneen Sotalordin silmissä. Jos fantasia aiheiset strategiapelit kiinnostavat, on Warlords II varmasti kiinnostava uutuus. Ikävä kyllä tämäkin uutuus jää ainoastaan PC:n omistajien iloksi, mutta sehän tuntuu olevan nykyisin suuntaus.

Lopuksi vielä kiitän palstani kannattajien aktiivisuutta kilpailussamme. Näillä näkymin palaamme asiaan ensin kuussa.
(War)Lord Finish

Kysy ja Vastaa

Tällä kertaa palstallamme käsittelemme vain muutaman kirjeen, minkä lisäksi meillä on otteita lukijoiden juhlakilpailuun lähettämistä vastauksista.

Tässä olisi pari kysymystä Com Clubi lehteenne.

1) Tuleeko Gameboylle seuraavia pelejä: Street Fighter II, Cybernator ja American Gladiators ?
2) Mitä tappelupelejä Gameboylle on ja mikä niistä on paras ?
3) Onko Gameboylle mitä kauhupelejä ja jos on, niin minkä nimisiä ?

Terveisin: Kalle

Vastaukset:
1) Street Fighter II: EI, Cybernator ja American Gladiators: Tuskin...
2) Erilaisiksi tappelupeleiksi luokiteltavia pelejä ovat ainakin Pit Fighter, Battletoads, Battletoads II, Best of the Best, Double Dragon, Double Dragon II, Double Dragon III, George Foreman KO Boxing, WWF Wrestlemania ja WWF II - Steel Cage Challenge.
Pelit ovat hyvinkin erityyppisiä, eikä niitä siksi voi laittaa arvojärjestykseen, mutta mm. Double Dragon III, Battletoadsit ja WWF II ovat olleet suosittuja pelejä. Piakkoin (13.9) pitäisi ilmestyä myös Gameboyn Mortal Combat - tappelupeli.
3) Joo - kaikki. Silloin kun olimme pienempiä, pakotti äiti syömään lautasellisen aina tyhjäksi - muuten olisimme joutuneet pelaamaan Gameboylla. Vakavasti puhuen emme ole vielä kuulleet yhdestäkään Gameboyn kauhuaiheisesta pelistä.

Arvon Toimitus:
Pari kysymystä A600:sta:
1) Toimivatko Super Frog ja Space Quest IV A600:ssa ?
2) Kuinka monta prosenttia perus Amigan peleistä toimii A 600:ssa.
Jäsen 16367 u

Ja vastaukset:
1) Super Frog toiminee, Space Quest IV:sta emme voi mennä vannomaan.
2) Uusista peleistä n 99% toimii A 600:sessa, mutta vanhemmista peleistä n. 80% - jotkut vanhimmista peleistä käyttävät sellaista grafiikkatilaa, ettei A600 sitä tunnista.

Moi !

Ensiksi ehdottaisin, että mielipiteille ja konsoli + tietokonekysymyksille tehtäisiin eri palstat. Asiaan:
1) Tuleeko Super Nintendolle Star Trek TNG peliä ja jos tulee, niin myyttekö te sitä ?
2) Sanoitte, että SNES:in pelit ovat huomattavasti PC-pelejä simppelimpiä, ja siksi niitä oli arvosteltavana enemmän. Sittenhän vieläkin simppelimpejä pelejä pitäisi olla enemmän, kuten esimerkiksi Nintendon pelejä, mutta näin ei ole. Miksi ?
Lisätkää Nintendon Peliarvosteluja.
Terveisin: Leila S

Hei Leila:
Kysy ja Vastaa - palstan alla ovat sekä rakentavat mielipiteet, että kysymykset, ainakin toistaiseksi.
1) Tulee valmistajan mukaan ja COM 2001 OY tulee myymään kyseistä peliä sen ilmestyttyä.
2) Peliarvostelujen määrään vaikuttaa myös laitteen omistajien määrä klubilaisten joukossa, sekä ennen kaikkea: julkaisujen määrä. Valitettavasti Nintendon 8-bittiselle laitteelle tulee nykyään huomattavasti vähemmän pelejä kuin Super Nintendolle, mistä johtuen arvosteluja on ollut vähemmän. Kuten tästä numerosta kuitenkin näkyy, pyrimme tekemään uusimmista peleistä arvostelut heti kun niitä on saatavana.

Ja sitten siirrymme jo lukijakilpailun yhteydessä saatuihin vastauksiin ja ensimmäisenä pitempi kirje:

Terveisiä Rovaniemeltä

Tässä mielipiteitä kerhostanne. Jos minulle olisi tarjottu COM 2001 - kerhoa PELIMAFIA:n nimen alla, en tuskin olisi liittynyt koko rutusakkiin.

Pelimafian ikäraja pitäisi määritellä, sillä saamani lahjapelin yhteydessä tulleesta vieraskielisestä esitteestä löysin jopa yli 60 vuotiaille kohdistettuja kysymyksiä. Olen hieman nuorempi.

Eräässä lehdessämme näin jutun, jossa arvosteltiin kirjoittajaa, kun oli puhunut Commodoresta ja VIC 20. Meidän nurkistamme löytyy niiden lisäksi vielä muita pelejä, joten ei ainakaan PELIMAFialla mennä sormi suuhun. Tuskin kerhoa on tarkoitettu yksinomaan lapsille, jotka ovat saaneet hankittua TOIMISTOKONEEN kotiinsa pelikoneeksi...

Toivoisin, että lehdessänne olisi yksi sivu joka numerossa TASKUMANAKEREILLE ja pelisivut palvelee silloin myös Manakerien käyttäjiä. 1 sivu 3Dos ja muille uutuuksille ja pelisivut palvelee 3DOS:ia. Lisäksi haluaisin, että lehdessänne olisi jotain omaperäistä, sillä ei riitä, että lapseni sanoo lehteänne kalliiksi tuotejulkaisuksenne, vaikka en ole kiinnostunut peleistä. Valittamisen aihetta olisi vielä se, että lahjapelini vaati VGA näytön. Koneessani on S LCD. Liityin kerhoon - Peli - saadakseni pelejä koneelleni, enkä hankkiakseni konetta peleillenne. Pöytäkonekin meillä on 386/33 SVGA, mutta pikkukoneen pelitarjonta sai allekirjoittaneen mukaan COM 2001. Lapsilla on omat kanavansa...

Paljon onnea YKSI vuotiaalle: Toivon että jatkossa ette urautuisi vain AMMUSKELU- ja hirviöpeleihin vaan kehittävimpiinkiin vaihtoehtoihin nimen COM 2001 alla.

Markku Takanen
taskumanagerimies

Terveisiä Oulusta:

Kirjeenne oli kyllä ainakin erikoisin kilpailun yhteydessä saamastamme palautteesta, joten päätimme ottaa kantaa kirjeeseenne tällä palstalla:

Ensiksikin lahjapelistä: Mainitsitte, että koneenne on kannettava PC, jossa on musta-valkonäyttö. Näitä koneita on varmasti vielä jokunen käytössä, mutta on turha edes kuvitella, että nykyaikana löytyisi pelejä, jotka toimivat kyseisellä S LCD näytöllä. Suurin osa peleistä vaatii VGA- grafiikkaa ja osa jopa Super VGA - näyttöä, muuten ei ole pelaaminen mahdollista. Mikäli hankkisimme lahjapeliksi pelejä, jotka toimisivat kannettavassa tietokoneessanne, olisivat ne loput 99,99 % PC:n omistavista Com Clubin jäsenistä tyytymättömiä lahjapelinsä tasoon. Lahjapelin mukana tulleesta esitteestä meillä taas ei ole tietoa, kun ette pelin nimeä maininnut.

Toisena asiana ottaisimme keskustelun aiheeksi mainitsemamme PELIMAFIA-nimen. Com Club on COM 2001 OY:n asiakaslehti. Koska COM 2001 OY ei ole painotalo, toimii lehden julkaisijana Suomen Pelimafia OY, mistä ilmeisesti olette keksineet tämän Pelimafia-nimen itsellenne. Selvennykseksi mainittakoon vielä, että Com Club - lehden laskutuksen puolestaan hoitaa HITTIPELIT OY, mikä johtuu täysin käytännön syistä.

Lopuksi vielä mainintanne taskumanagereista ei onnistu, kun emme voi ainoastaan yhden lukijan pyynnön perusteella alkaa uhrata tilaa lehdestä. Omaperäistä lehdessämme on ainakin peliarvostelujen pisteytys. Jatkossa tulemme uhraamaan aikaamme ennen kaikkea peliarvosteluille, sillä kilpailun tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että lähestulkoon kaikki lukijamme haluavat peliarvosteluja lisättävän.

Ja sitten lyhyempiä kommentteja:
"Minusta teidän lehtenne on ihan hyvä!"
"Teillä on tosi mahtava lehti"
"Lehdessänne ei ole mitään vähennettävää. Miksi? Lehti on hyvä sellaisenaan"

"Lehti on ollut ihan hyvä"
"Lehti on hyvä ja myös edut. Tarjouksia voisi silti olla enemmän"

Tämän kaltaiset kommentit lämmittävät aina vanhan sydäntä, koska tietää, ettei turhaa työtä tee kun kolmatta yötä on nukkumatta saadakseen peliarvostelut ajoissa valmiiksi.

"Tarjouspelit ovat olleet lähes poikkeuksetta(ainakin PC) jotain X-Wingejä, joita minun 286 ei pyöritä."
"Olen suhtkoht tyytyväinen klubiinne, mutta Gameboylle saisi olla enemmän etuja."
"Megadriven tarjouspelit ovat tosi vanhoja. Luulisi että uusista peleistä lohkeaisi myös hyviä alennuksia, koska hintannehan ovat vain listahintoja"

Tässä on juuri sama tilanne kuin aikaisemmassa kirjeessä: PC:n X-Wing muuten pyörii 286 - pohjaisessa koneessa, mutta 386 olisi suositeltava. Jokainen toivoisi omalle koneelleen parhaita mahdollisia tarjouksia - muille koneille ei niin väliä. Pyrimme järjestämään tarjouksia reilusti kaikille koneille, mutta se taas riippuu täysin J. Holtinkoskesta ja siitä, mihin hintaan itse saamme tavaraa varastoon. Valitettavasti tietokone- ja konsolipelit eivät ole mitään peittoja tai vilttejä, eikä niissä näin ollen ole niin suurta katetta (voittoa) kuin muissa normaalisti postimyynnissä olevissa tuotteissa, joten mainituista listahinnoista ei voi useinkaan myöntää mitään suuria alennuksia. Hyviä alennuksia on klubilaisille kuitenkin myönnetty aina kun se on ollut mahdollista.

"Toivoisin lehdestä vähennettävän Pelikonsoliarvosteluja (siis enemmän tilaa tietokone arvosteluille (PC)), sillä Pelikonsolit = EVVK (Ei Vois Vähemmän Kiinnostaa). Olen tyytyväinen etuihinne, mutta lehteen EN! Luulin, että lehti olisi A4 värikuvilla varustettu, yms. Mutta kun luin "kohtalon toverin" kirjoituksen ja teidän vastauksenne, niin ajattelin, ettei asialle voi juuri mitään. Kehitelkää lehteänne enemmän tietokoneille suunnatuksi lehdeksi, esim. laittakaa vertailuja Joystickit vastakkain. Myös arvosteluja hyötyohjelmista, laitteista, yms."
"Toivoisin vähennettävän konsolien osuutta lehdessä. Koska en omista konsolia, enkä muutenkaan pidä niistä, en halua myöskään lukea niistä"

Kuulkaapas konsolivihaajat:

Mistä ihmeestä tämä konsolien vastaisuus on tullut? Oletteko koskaan edes pelanneet konsolipelejä? En mitenkään halua pottuilla, mutta viime aikoina allekirjoittanut on pikkuhiljaa alkanut miettiä kuinka naurettavaa on tämä vihanpito eri koneiden välillä. Ensin oli joku Sinclair ZX81 vs. Vic 20, sitten C-64 vs. Spectravideo, Amiga vs. Atari ja nyt kun Atarikin on kadonnut, on Amiga vs. PC ja Tietokoneet vastaan Konsolit-ihmisiä. Kaiken järjen mukaista on mielestäni, että jokainen saa pelata sillä laitteella, millä itse haluaa.

Suomessa kun on sananvapaus, saa jokainen tietenkin ilmaista mielipiteensä, mutta omasta puolestani voin sanoa, ettei kukaan, joka ei ole pelannut Sega Megadriven NHLPA Hockey 93:sta ole oikeutettu sanomaan yhtään poikkipuolista sanaa konsoleita vastaan. Joskus muinoin kun minäkin olin vannoutunut Amiga - ihminen, kuvittelin jonkun Wayne Gretzky Hockey II:sen edustavan jääkiekkoa parhaimmillaan, mutta ei näin vain ole. NHLPA 93 on ehkä yksi parhaista esimerkeistä siitä, ettei konsolikoneissa mitään vikaa ole, niille voidaan tehdä hyviä pelejä, jopa parempia kuin tietokoneille, mutta vain tietyntyyppisiä. Syvällisiä rooli- tai strategiapelejä on turha odottaa konsolikoneilta. Mutta jos suuntaus jatkuu samana esim. Amigan osalta, en näe mitään syytä puolustella ko. laitetta, sillä Amigan (500, 500+ ja 600) Graafiset ominaisuudet ovat konsoleita heikommat, eikä sille kuitenkaan tule juuri muita pelejä kuin tasohyppelyjä ja räiskintäpelejä. Amigan tämän vuoden myydyin pelikin on vain käännös Megadriven vuoden vanhasta pelistä (Desert Strike). Ja on muuten huonompi kuin alkuperäinen. Näin on näreet. J.U

Com Club - lehden juhlakilpailun vastaukset

Tämän vuoden heinäkuussa vietti lehtemme ensimmäisiä synttäreitä. Sen kunniaksi järjestimme kilpailun Com Clubin lukijoille. Tässä kilpailussa kysyttiin jäseniltä useita kysymyksiä koskien lehtemme toimintaa. Pyrimme asettamaan kysymykset siten, että lukijoiden mielipiteen perusteella olisimme voineet vetää suoria johtopäätöksiä siitä, onko lehtemme linja ollut oikea. Tiedä sitten, tässä kuitenkin tuloksia. Ainakin kilpailuun osallistuneiden aktiivisuus oli huomattavasti parempi kuin puoli vuotta aikaisemmin järjestetyssä, vastaavassa kilpailussa.

Ensimmäiseksi kysyimme mikä oli ensimmäinen jäsenten lukema Com Club - lehti:

Vastauksissa havaitsimme runsaasti hajontaa, mutta silti yksi oli ylitse muiden:

Numeron 1/92, eli lehtemme ensimmäisen numeron oli peräti 21,1 % vastanneista nähnyt.
Toiseksi ahkerimpia olivat lehden numeron 3/93 lukeneet: 12,2 %
Kolmanneksi suurin innoittaja oli ollut lehti numero 4/93, jonka oli nähnyt 11,1 % kilpailuun osallistuneista.
Loput äänet hajaantuivat muuten tasan, mutta numero 5/92 oli vain yhden lukijan ensimmäinen Com Club - lehti ja 2,2 % kilpailuun vastanneista ei muistanut mikä numero oli ollut ensimmäinen.

Toisena kysymyksenä kysyimme mitä lukijat toivoisivat lehdessämme olevan enemmän ja tarjosimme kuutta eri vaihtoehtoa.

Jäsentarjoukset olivat suosituimmat, niitä toivoi lisättäväksi peräti 73,3% lukijoista.
Peliarvosteluita hinkui lisää 72,2 % kaikista kilpailuun osallistuneista.
Erilaisia lukijakilpailuja tahtoi 64,4 % vastanneista lisättävän lehdessässämme.
Kolme muuta vaihtoehtoa, eli artikkelit, julkaisulistat, sekä messuraportit keräsivät kaikki vajaan kolmanneksen äänistä, eli noin 30% kukin.

Selvennykseksi mainittakoon, että jokainen kilpailuun osallistunut sai valita kuudesta vaihtoehdosta niin monta kuin itse halusi. Peräti 10% kilpailuun osallistuneista olisikin halunnut lehdessä lisättävän kaikkea.

Kolmannessa kysymymyksessä tiedustelimme olisiko lehdessä jotakin sellaista, mitä lukijat toivoisivat poistettavan. Tämä kysymys oli kaikesta päätellen pahasti ristiriidassa edellisen kanssa:

Peräti 83,3 % kilpailun vastauksista oli sitä mieltä, ettei mitään tarvitsisi poistaa lehdestä. Ainoa isompi ryhmä, joka toivoi jotakin lehdestä poistettavan oli nk. konsolivihaajat. Heitä kilpailuun osallistuneista oli huimat 7,8 prosenttia. Loput ehdotukset poistettaviksi koostuivat lähinnä hajaäänistä, mutta mm. hinnastoja, messuraportteja ja vuoden suosituimpien pelien palstaa toivottiin pois lehdestä. Konsolikoneiden vihaajille onkin sitten lisää postia Kysy ja Vastaa - palstan puolella.

Oheisena muutamia ehdotuksia poistettaviksi:
"Vuoden Suosituimmat Pelit. Ei tarvitse laittaa joka lehteen"
"Roolipelejä. Ne ovat tylsiä."
"Tuotekuvasto. Postissa tulee kuitenkin erillinen tuotekuvasto, jonka sivut ovat samoja kuin Club - lehden tuotekuvastossa. Käytettyjen pelien listat ovat kyllä hyviä."

Muuta palautetta ovat mm. seuraavat vastaukset kysymykseen:
"Ei ole mitään ylimääräistä"
"Ei mitään saa vähentää"
"Joissakin tapauksissa arvostelut ovat olleet kovin pitkiä, jolloin tilaa muille arvosteluille on jäänyt vähemmän. Jos arvostelut pidettäisiin tietyn pituisina, niin niitä mahtuisi lehteen enemmän."

Neljäntenä kysyimme lukevatko klubilaiset muiden kuin oman laitteensa peliarvostelut:

80 % ilmoitti lukevansa muidenkin koneiden peliarvostelut.
12,2 % ilmaisi lukevansa osan muistakin arvosteluista, tai lukevansa muut arvostelut joskus.
7,8 % totesi, ettei ole katsonut aiheelliseksi lukea muiden koneiden pelien arvosteluja.

Tämäkin vastaus oli helpotus meille täällä toimituksessa, on se hyvä, ettemme me turhaa työtä sentään täällä tee. Näissäkin vastauksissa oli se piirre, että konsolien vihaajat ilmoittivat lukevansa peliarvostelut sekä Amigalle, että PC:lle, mutta ei missään tapauksessa konsolikoneiden peliarvosteluja.

Viides kysymys koski pelilinjojen käyttöä.

55,6 % kilpailuun vastanneista joko oli käyttänyt Pelilinjojen palveluita hyväkseen tai aikoi lähiaikoina käyttää.
35,6% lukijoista puolestaan ei katsonut Pelilinjoja omalta osaltaan tarpeelliseksi.
Loput 8,8 % eivät olleet varmoja tuleeko Pelilinjojen käyttö heille ajankohtaiseksi.

Kuudes kysymys oli mielestämme yksi tärkeimmistä: Kysyimme nimittäin lukijoilta, mistä palstoista he olivat eniten pitäneet. Jälleen kerran oli valittavana kuusi vaihtoehtoa ja jokainen lukija sai merkitä niin monta näistä kuudesta vaihtoehdosta kuin vain halusi. Sijoitukset olivatkin seuraavat:

1) Uutta ja Ihmeellistä - palsta huimaavan 72,2 % kannatuksella.
2) Vuoden Suosituimmat Pelit: 65,6 %
3) Strategia & Rooli: 48,9 %
4) Pääkirjoitus: 45,6 %
5) Kysy ja Vastaa - palsta sai lyhyestä olemassa olo ajastaan huolimatta 40% kannatuksen.
6) Messuraportit jäivät viimeiselle sijalle 38,9% suosion turvin.

Seitsemäs kysymys kuului seuraavasti: "Oletko ollut tyytyväinen Clubin tarjoamiin etuihin ja lehteemme. Jos et, niin miksi ?"

62,2 % vastanneista oli täysin tyytyväisiä Com Clubin toimintaan.
26,7 % kilpailuun osallistuneista oli sitä mieltä, että lehtemme on ihan OK, mutta muuten Clubin toimintaan ei oltu tyytyväisiä.
8,9 % lukijoista ei ollut alkuunkaan tyytyväisiä lehteemme/Clubin toimintaan.
2,2 % puolestaan oli sitä mieltä, että Clubin toiminta on muuten kiitettävä, mutta lehti ei tyydytä heitä.

Lehteen tyytymättömien osuus oli n. 10 %, mutta tämä selittyy ilmeisesti sillä, että moni on kuvitellut Com Club - lehteä tilatessaan, että lehti olisi monivärinen, A4 - kokoinen julkaisu. Joka tapauksessa saimme runsaasti kiitosta ja hyvää palautetta lehtemme osalta.

Kaikista suurin tyytymättömyyden aihe oli jäsentarjouksien laatu ja määrä. Jokainen olisi tahtonut omalle koneelleen hyviä etuja ja hyviä pelejä tarjoukseen. Varsinkin Super Nintendon ja Gameboyn omistajat valittivat omien laitteittensa tarjousten puuttumisesta ja tasosta.

Jos tarjousten määrää verrataan viime vuoden puolella olleisiin tarjouksiin, olemme ehkä jonkin verran jäljessä, mutta tarjousten taso on kyllä taatusti ollut tämän vuoden puolella varsin tyydyttävä. Tietokonepuolella mainittakoon mm. Amigan Sensible Soccer v1.1 ja Formula 1 Grand Prix, sekä PC:n X-Wing, B-17 Flying Fortress ja Rex Nebular. Super Nintendon PAL - version Desert Strike on varmasti yksi Superin parhaista peleistä, joten senkään suhteen ei pitäisi olla valittamista. Pyrimme pitämään tarjousten laadun jatkossakin korkeana, mutta tämäkin riippuu osin siitä, mihin hintaan COM 2001 OY saa tuotteet hankittua. Ilmaiseksi emme pelejä ala silti myymään - se kun ei ole taloudellisesti kannattavaa.

Yksittäisinä valituksina toivottiin mm. hyötyohjelmien käsittelyä lehdessä, tasapuolisuutta kaikkia koneita kohtaan, sekä sivuja lisättävän.

Kahdeksas kysymys koski peliarvostelujen pituutta.

77,8 % kilpailuun osallistuneita piti peliarvostelujen pituutta nykyisellään sopivana.
7,8 % puolestaan ilmoitti, että suurin osa arvosteluista on ollut sopivia, mutta osa joko liian lyhyitä (Gameboyn), tai liian pitkiä (Strike Commander).
13,3 % sen sijaan halusi peliarvostelujen pituutta lisättävän Strike Commanderin pituisiksi.

Sinänsä peliarvostelujen pituus on mielestämme ollut sopiva. Strike Commanderin pituiset arvostelut vievät kuitenkin liikaa tilaa muilta peliarvosteluilta, joten tämän pituisia juttuja tehdään ainoastaan poikkeustapauksissa, silloin kun pelin taso sitä vaatii. Itämies puolestaan valitti Gameboyn peliarvostelujen tekemisen vaikeutena olevan se, että suurin osa peleistä on hyvin paljon toistensa kaltaisia tasohyppelypelejä - eikä näistä siten saa helpolla kovin pitkiä juttuja kirjoitettua.

Yhdeksänneksi kysyimme Clubilaisilta onko tähän mennessä ollut pisteytys 1-5 ollut sopiva.

66,7 % eli kaksi kolmasosaa lukijoista oli sitä mieltä, että arvosteluperiaate on sopiva.
33,3 % eli kolmannes sen sijaan piti arvosteluasteikkoa liian suppeana.

Koska jopa kolmasosa lukijoista ei ole ollut tyytyväinen arvosteluasteikkoomme, olemme jo muuttaneet pisteytyksen siten, että käytössä on kaikkiaan 15 eri arvosanaa. Toivomme kaikkien olevan tyytyväisiä tähän muutokseen, sillä se antaa mahdollisuuden tarkempaan määritykseen pelin tasosta.

Kymmenes kysymys puolestaan koski sitä, onko peliarvosteluissa yleisarvosana riittävä, vai pitäisikö meidän erikseen määritellä grafiikka, äänet, pelattavuus ja kiinnostavuus.

62,2 % lukijoistamme suorastaan vaati eriteltyjä pisteitä pelin eri osa-alueille.
Loput 37,8 % olisivat tyytyneet yleisarvosanaan.

Tämäkin tulos aiheuttaa muutoksia peliarvosteluihin, jatkossa tulemme erittelemään pelin eri osa-aluet ainakin tietokoneiden, sekä 16-bittisten konsolipelien osalta.

Viimeiseksi kysyimme onko peliarvostelujen määrä ollut riittävä.
Yllättävä kyllä, vain 55,6 % oli tyytyväisiä määrään.
41,1 % puolestaan halusi enemmän tilaa arvosteluille, lisää peliarvosteluja, ainakin juuri sille koneelle, mikä itsellä on.
3,3 % sen sijaan olisi halunnut, että arvosteluissa olisi myös vanhempia pelejä.

Peliarvostelujen määrä on viimeisimmissä numeroissa ollut kasvussa ja sama suuntaus jatkunee myöhemminkin. Com Club - lehti on kuitenkin rajoitettu 68 - sivuun toistaiseksi, eikä sivumäärää voida kasvattaa - näännymme jo valmiiksi työtaakan alle. Toinen rajoittava tekijä on uusien pelien julkaisut. Tietokonepuolella varsinkin Amigan pelit ovat lähes poikkeuksetta 3-4 kuukautta myöhässä alkuperäisestä aikataulustaan - pahimmissa tapauksissa jo vuoden. (Great Naval Battles)
Pyrimme pusertamaan kuitenkin jostakin niitä kaivattuja sivuja peliarvosteluille lisää - todennäköisimmin tuotekuvaston osuutta entisestään pienentämällä.

Hienoisia muutoksia lehtemme ulkonäössä tulee tapahtumaan tämän kyselyn seurauksena. Vältämme kuitenkin liian rajuja muutoksia, sillä lehteen tyytyväisten osuus on kiitettävä.
Kysy ja Vastaa palstalla on tällä kertaa koottu myös asioita.

J. Uhlgren

Vuoden 1993 Suosituimmat pelit

AMIGA

1. Desert Strike	(2)
2. Hockey League Simulator	(1)
3. Chaos Engine	(2)
4. Sensible Soccer v1.1	(3)
5. Street Fighter II	(5)
6. Lemmings II The tribes	(6)
7. Indiana Jones IV Adventure	(8)
8. Super Frog	(9)
9. Gunship 2000	(-)
10. Wing Commander	(7)

Amigan Desert Strike on ykkönen, tämän vuoden hitti. Eikä varmasti suotta. Hockey League Simulator on täten syrjäytetty, vuoden 1993 Amiga pelien kuningas on toistaiseksi Desert Strike. Uutena listalle on saapunut Gunship 2000. Niukasti listan ulkopuolelle jäivät vielä tässä vaiheessa Syndicate, Dune II ja Goal!

NINTENDO 8-BITT

1. Action 52	(1)
2. Megaman V	(2)
3. Captain Comic	(3)
4. Gold Medal Challenge	(4)
5. Joe & Mac Caveman Ninjas	(7)
6. Turtles III	(8)
7. Simpsons IV: Bartman meets	(5)
8. Toki	(6)
9. Felix the Cat	(9)
10. Tiny Toons	(10)

Nintendo - listalla ei juuri uutuuksia näy. Listojen takana kärkkyvät kuitenkin mm. Duck Tales II ja Battletoads II.

NINTENDO GAMEBOY

1. Super Mario Land II	(1)
2. Megaman III	(2)
3. Zelda	(-)
4. Home Alone II	(3)
5. Flintstones	(4)
6. Double Dragon III	(6)
7. Hit the Ice	(5)
8. Super Mario Land	(9)
9. Darkwing Duck	(7)
10. Blades of Steel	(8)

Zeldan ilmestyminen Gameboylle on tämän vuoden toistaiseksi huomattavin tapahtuma laitteen osalta ja ko. peli onkin ponnistanut itsensä listan kolmannelle sijalle. Tiny Toons poistuikin tämän johdosta listalta.

SUPER NINTENDO

1. Super Mario All Stars	(-)
2. Star Fox	(1)
3. NHLPA Hockey 93	(2)
4. Street Fighter II	(3)
5. Mickey Mouse: MagicalQuest	(4)
6. Desert Strike	(7)
7. Tiny Toons	(5)
8. Super Star Wars	(6)
9. Alien III	(10)
10. Turtles IV	(8)

Super Mario All Stars pompahti välittömästi ilmestymisensä jälkeen listojen kärkeen, mikä ei sinänsä varmasti yllätä ketään, onhan Mario aina ollut suosittu hahmo ja ko. pelipaketti sisältää periaatteessa neljä eri peliä, kaikki yhden hinnalla.

PC

1. Wayne Gretzky Hockey 3	(1)
2. Classic Adventure	(3)
3. Hockey League Simulator II	(2)
4. Maniac Mansion II	(-)
5. X-Wing	(4)
6. Ultima Underworld II	(5)
7. Star Control II	(6)
8. Betrayal at Krondor	(-)
9. Unlimited Adventures	(7)
10. Ultima VII Part II	(9)

Kärkipäässä Classic Adventure syrjäytti HLS 2:sen ja uutena yrittäjänä Lucas Artsin Maniac Mansion II on listan 4:llä sijalla. Se lieneekin tänä vuonna ensimmäinen peli, jolla olisi mahdollisuuksia syrjäyttää Wayne Gretzky Hockey 3. Suosittu roolipeli Betrayal at Krondor on myös kivunnut listoille. Listalta ovat siten poistuneet Empire Deluxe ja Space Quest V

MEGADRIVE

1. Streets of Rage II	(1)
2. NHL PA 93 Hockey	(3)
3. Sonic the Hedgehog II	(2)
4. Menacer	(4)
5. Road Rash II	(5)
6. Flashback	(8)
7. Ecco the Dolphin	(6)
8. Jungle Strike	(-)
9. World of Illusion	(7)
10. Super Kick Off	(-)

Kuten viimeksi ennustimme, on NHLPA Hockey 93 ohittanut Sonicin suosiossa. Uusina peleinä listalle ovat saapuneet Jungle Strike ja Super Kick Off. Listalta poistuivat: T2 Arcade ja Battletoads.

ATARI LYNX

1. Toki	(1)
2. Pitfighter	(-)
3. Dracula	(3)
4. Hockey	(2)
5. Batman Returns	(4)
6. Blue Lighting	(6)
7. Steel Talons	(5)
8. Shadow of the Beast	(7)
9. Crystal Mines II	(8)
10. Pinball Jam	(-)

Sitten viime kerran on Pit Fighter saanut arvoisensa vastaanoton. Sen ollessa oikeastaan ainut tappelupeli Lynxille, on se saanut niin suuret joukot liikkeelle, että peli on kiipeillyt listan toiseksi. Pinball Jam, mainio flipperipeli on myös palannut listalle.

MEGA-CD

1. Final Fight USA + Euro	(2)
2. Sherlock Holmes Euro	(3)
3. Jaguar XJ220 Euro	(1)
4. Sewer Shark USA	(-)
5. Batman Returns USA	(4)

Final Fight on tähän mennessä ainoa Mega-CD peli, joka on saatavana sekä USA, että Euro-versiona, joten se on luonnollisestikin kivunnut ensimmäiseksi. Sewer Shark on myös uutena yrittäjänä listan neljäntenä.

Oheiset tiedot perustuvat COM 2001 OY:n vuoden 1993 myyntitilastoihin 13.9.1993 mennessä. Pelin nimen perässä oleva luku tarkoittaa sijoitusta edellisen kuukauden listalla. Viiva tarkoittaa sitä, ettei peli ole edellisellä kerralla ollut listalla.

Kaikkien Aikojen Parhaat Pelit

Toimituksen mielipiteet:

Kun meiltä niin usein kysytään, onko jokin peli hyvä vai ei, niin päätimme jälleen kerran julkaista listan niistä peleistä, jotka mielestämme kuuluvat kaikkien aikojen parhaisiin peleihin: Pelit on jaettu karkeasti arvioiden kolmeen luokkaan. Ensimmäisen luokan pelit ovat niitä, jotka saisivat arvostelussa 5+. Toisen luokan pelit olisivat arvosanaltaan 5 ja kolmannen luokan pelit 5-.

Ensimmäisen luokan peleiksi luokittelemme seuraavat pelit:

NHLPA Hockey 93 Megadrive

- Tämä peli on aiheuttanut eniten unettomia öitä kautta aikojen. Toistaiseksi maailman kaikkeuden eniten riippuvuutta aiheuttanut peli, jossa mm. Pajari ja Uhlgren ovat aina ottaneet yhteyttä ottelulla Hartford vs. San Jose ja ainakin toistaiseksi on San Josen D.Wilson ollut Hartfordin murskaava pelaaja.

Nethack 3.0 Amiga/PC

PD - peli, jota on tullut tahkottua sen miljoona kertaa, emmekä vieläkään ole peliä pelanneet läpi. Pajari on nähnyt Wizard of Yendorin, mutta sitten se peli päättyikin siihen. Hauskimpia kuolintapoja ovat luonnollisesti mm. tukehtuminen onnenkeksiin, hukkuminen linnan vallihautaan ja kivettyminen kun erehtyy syömään Medusan (Mitähän bonusta siitä saa?). Pelin uusin versio on 3.12, mutta Pajarin mielestä Nethack 3.0 on yhä se oikea versio.

X-Wing PC

Riittänee kun mainitsemme, että Pajari on pelannut pelin kahdesti läpi + Imperial Pursuit lisälevyn kerran läpi, eikä ole vieläkään lakannut pelaamasta.

Battlecars Spectrum 48K

Ikivanha peli (kuten konekin), mutta sen sisältämää mielenkiintoa ei moni nykyisistä peleistäkään ole pystynyt ylittämään. Paras kaksinpeli. Samassa luokassa, (ja ehkä parempikin ?) kuin NHLPA 93. Jos joku on pelannut Battleforcea (uudempi versio nimeltään Mechforce), joka on Shareware-peli Amigalle, niin voi kuvitella saman pelin reaaliajassa, autoilla toteutettuna, ja auton aseineen ja haarniskoineen saa itse rakentaa. Miinoja, lasersäteitä, liekinheittimiä, jne jne...

Road to Moscow C-64

Strategiapeleistä ensimmäinen, jossa annettiin käskyt yksiköille ja tämän jälkeen vasta alettiin toteuttamaan käskyjä. II maailmansodan Itärintaman taisteluissa pelaajan tuli johtaa saksalaiset joukot voittoon. Alussa helpolta näyttänyt tehtävä muuttui kuitenkin pian lähes mahdottomaksi kun venäläiset saivat jatkuvasti lisäjoukkoja. Missä ovatkaan nykyisistä strategiapeleistä lisävahvistukset? Vasta aivan uusimmissa peleissä on ollut nämä asiat huomioituna - ja tämä peli oli sentään tehty Basicillä.

That's it - enempää 5+ luokituksen omaavia pelejä ei mielestämme tähän mennessä ole.

Ja toiseen luokkaan (5) kuuluvat mielestämme seuraavat pelit:

Alone in the Dark PC

Tämä peli on se syy, minkä takia Pajari laittoi itselleen PC:n. Eikä mikään ihme.

Super Mario World Super Nintendo

Tasohyppelypeleistä paras - sorry vaan Sonic, ei voi mitään.

Super Mario Bros 3 8-bitt Nintendo

Pajarin mukaan jopa parempi kuin Super Mario World - täynnä kaikkia pikku jippoja ja yllätyksiä.

Lords of Midnight C-64/Spectrum 48K

Tähän mennessä ainoa Mike Singletonin tekemä ja **hyvä** peli. Puhdasverinen strategiapeli, jossa taisteltiin fantasiamaailman herruudesta. Pelin jatko-osa ilmestyi ainoastaan Spectrumille ja sen jälkeen on Miken peleissä ollut typeriä toimintaosuuksia. (yhyy)

Storm Across Europe Amiga/PC

Varmasti klassikkomaininnan arvoinen, onhan peliä tullut kolme kesää pelattua kaveriporukalla. Koko II Maailmansota SSI:n näkemyksenä (Euroopassa) jo kauan ennen Clash of Steeliä. Kolmen pelaajan pelattava: Liittoutuneet, Saksa ja Neuvosto-Liitto.

Empire **Amiga/PC(Deluxe)**
Keisarilla on uudet vaatteet PC - versiona, mutta Empire on myös yksi niistä peleistä, joita pelasimme jo ajat sitten vuorokausia ympäri, parhaimmillaan koulun ATK-luokassa kolmen eri tietokoneen turvin pelattiin kolmea eri peliä.

Ultima Underworld II **PC**
UW II on tähän mennessä paras Dungeonmaster klooni ja täysin omaa luokkaansa. Graafisesti erittäin vaikuttava, mutta vaatii tehokkaan koneen - kuten useimmat muutkin nykyisistä peleistä.

Star Control II **PC**
Mielenkiintoinen peli, jota ilmestymisvuonna (1992) myytiin nk. "pipona", eikä peli suotta ole tämänkään vuoden myyntilistoilla. Sopiva sekoitus strategiaa ja toimintaa ja seikkailua.

Zelda III **Super Nintendo**
Super Nintendon parhaita pelejä, tämä on seikkailu Hurylen valtakunnassa hyvä vastaan paha asetelman mukaisesti. Roolipelimaiset piirteet ja uskomattoman hyvä grafiikka ovat tehneet tästä pelistä yhden niistä harvoista paremmista Super Nintendon peleistä.

Tähän loppuivat jo sitten toisenkin luokan pelit.

Kolmanteen luokkaan (5-) kuuluukin sitten jo useampia pelejä:

Syndicate **Amiga/PC**
Mielestämme yksi tämän vuoden parhaista peleistä. Cyberpunk aihevalinta, toiminnan ja strategian sopiva sekoitus tässäkin tapauksessa. Pikku-ukot vipeltävät ruudulla suht järkevällä tavalla ja luotien laulu soi (tai liekinheittimen suhina).

Premier Manager **Amiga/PC**
Sanokoot muissa lehdissä mitä lystäävät, mutta Premier Manager on juuri se jalkapallomanageripeli. Nopeampi kuin Championship ja monipuolisempi kuin The Manager.

Viking Raiders **Spectrum 48K**
Kevyt strateginen peli, jota pystyi pelaamaan neljä pelaajaa parhaimmillaan. Pelissä oli runsaasti pikkujippoja ja nelinpelinä saimme melkeinpä nyrkkitappelut aikaiseksi tämän kera.

Car & Driver **PC**
Jälleen Pajarin suosikki. Tommin koneessa tämä on vieläkin kovalevyllä, vaikka arvostelu on tehty jo ajat sitten. Pelaa yhä.

Strike Commander **PC**
Huhu kertoo, että tämä nykisi 486-pohjaisessa koneessa. Pitänee paikkansa, mutta niinhän nykii pahimmillaan Falcon 3.0:kin, eikä sen grafiikka vedä vertoja Strike Commanderille.

Desert Strike **SNES/Megadrive/Amiga**
Tarvinneeko tarkemmin edes selittää ?

Wing Commander Amiga/PC/SNES
Oman alansa klassikko. Kolmikon heikoin on Amiga versio (apua), mutta Amiga 1200:sella pelattuna sekin on erinomainen.

Kick Off 2 **Amiga**
Olemme vakaasti sitä mieltä, että Kick Off 2 on lisälevykkeineen toistaiseksi paras jalkapallopeli. Joku tykännee Sensiblestä enemmän, mutta meistä Sensible ei ole realistinen kun syöttöpeli on pelkkää pallon potkimista suuntaan jos toiseenkin. Goal! sitten on asia erikseen - täytyisi opetella uusiksi.

Another World **Amiga/PC/SNES/MD**
Ansaitsee klassikkomaininnan jo pelkän animaationsa vuoksi.

Micro Machines **Megadrive**
Paras tänä vuonna ilmestyneistä MD peleistä.

Maniac Mansion II **PC**
Pajari sen ratkaisi: Tämäkin peli sisällytettiin tälle listaukselle. Pelistä lienee ollut jo sen verran juttua joka puolella, että se on jo kaikille tuttu. Ei siitä siis enempää.

History Line 1914-18 **Amiga/PC**
Battle Islen taistelusysteemiin nojaava "kevyt" strategiapeli. Graafisesti yksi parhaista.

Tetris **Gameboy**
Aiheuttaa yhä riippuvuutta toimistossamme.

Chiki Chiki Boys **Megadrive**
Megadriven parhaita tasohyppelyjä, varsinkin Pajarin suosikki.

Tecmo Super NBA **Super Nintendo**
Yksi Snes:in paremmista urheilupeleistä, sekä ainoa peli, jossa voi toimia pelkkänä managerina koko kauden läpi.

Bubble Bobble **C-64/Amiga**
Toistaiseksi paras kaksinpelattava tasohyppely. Pelattiin läpi about 5 kertaa.

Tommi Pajari Tilittää

Kun Tommi kerran tarpeeksi kauan kärtti ja vikisi ja vinkui, että hän tahtoo oman palstan, niin täytyi antaa periksi - etenkin sen viime numeron Maniac Mansion II:sen ratkaisun myötä. Pelkäänpä pahoin, että teen suuren virheen antaessani näin paljon vastuuta vastuuttomalle Pajarille, mutta eihän sitä itkua jaksanut katsella.

Jaahah, ja tällä ns. ensimmäisellä kerralla käsittelen Com Klubin "kokkikolmosessa" universumin parasta peliä, joka on tietenkin Electronic Artsin NHLPA 93!!! Tämän mahtavan sopan saa vieläkin paremmaksi keittämällä kokoon ns. NHLPA kimaran. Ainekset ovat seuraavat:

-4 tai useampi pelaajaa. (6 tai enemmän olisi hyvä)
-1 tai useampi Sega Megadrive.
-1 tai useampi NHLPA 93 peli.

Sega laitteita kannattaa olla useampi, mielellään yksi kahta pelaajaa kohden. Samoin on NHLPA pelien laita. Jokainen pelaaja valitsee joukkueen, ja kirjoittaa kenttäpelaajien nimet paperille. Tarkoituksena on luoda taulukko, jolle merkitään maalit, syötöt, laukaukset, jäähyt, ja muut tärkeät tiedot. Esimerkiksi näin taulukko alkaisi Hartfordilla:

Pelaaja	Goals	Assists	SOG	PIM
Murray Craven	6	4	25	4
John Cullen	3	7	19	8
Pat Verbeek	4	1	14	10

Ja niin edelleen. Hyökkääjät, puolustajat, ja maalivahdit kannattaa merkitä erikseen omiin ryhmiinsä vertailua varten. Ylläoleva taulukko voisi olla suoraan kopioitu yhdestä meidän turnauksestamme (paitsi että kolme yllämainittua pelaajaa todennäköisesti olisivat tehneet viisi kertaa enemmän pisteitä) Ei sillä, että kehuisin mitenkään itseäni, mutta olen **universumin paras NHLPA pelaaja**. Ylläolevien tietojen lisäksi kannattaa laskea pelaajien ja joukkueiden tehoprosentti (laukaus/maalisuhde), jonka saa seuraavalla kaavalla: (maalit jaettuna laukauksilla, x 100). Maalivahtien kokonaistorjuntaprosentti lasketaan jakamalla torjunnat laukauksilla (x 100).

Yleensäkin kannattaa pelata kaksinkertainen kierros, eli jokainen pelaa jokaista vastaan kaksi kertaa (yhdesti kotona, yhdesti vieraissa). Käytännössä aika on rajoittava tekijä, ja siksi laitteita ja pelejä kannattaisi olla enemmän (näin syntyy vähemmän odotusaikaa). Tietenkin erien pituus ja paitsiot vaikuttavat pelin pituuteen. Me olemme pelanneet kymmenen minuutin erillä, ilman paitsioita, kahdella laitteella, ja viidellä pelaajalla, jolloin yhteen turnaukseen menee noin 5-6 tuntia. Lopuksi on tietenkin tärkeää laskea pisteet yhteen ja luoda tilastot joissa voi verrata koko turnauksen pelaajia toisiinsa. Lisäksi kannattaa pitää ylhäällä aikaisempien turnauksien tulokset, jolloin tuuri ja muut tekijät kitkeytyvät pois, ja saadaan selville paras pelaaja & joukkue (tähän tarkoitukseen on hyvä olla tekstinkäsittely tai taulukkolaskentaohjelma tietokoneelle). Myös maaliero kannattaa laskea, ja se saadaan seuraavasti: tehdyt maalit jaettuna pelien määrällä, ja päästetyt maalit jaettuna pelien määrällä. Näin saadaan keskiarvo pelien tuloksista. Joo ei kai tässä muuta kuin TJ miinus 751. (TJ miinus 586 - JU)

T. Pajari

NHLPA HOCKEY - kilpailu:

Me Com Clubin toimituksessa olemme kaikki hullaantuneet NHLPA Hockey 93:seen, se on yksinkertaisesti paras tähän mennessä julkaistu urheilupeli ja jokaisen todellisen jääkiekkofanin täytyy tutustua tähän peliin. Kyllähän jotain Wayne Gretzky:ä tuli aikoinaan pelattua tuhannen miljoonaa peliä (JU), mutta ei auta: Tosiasia on se, että Megadriven versio NHLPA Hockey 93:sta on niiin uuuuuuuskomattoman hyvä, että... Kun me olemme kilttejä setiä täällä lehden toimituksessa, niin päätimme järjestää NHLPA Hockey 93 aiheisen kilpailun Com Club - lehden lukijoille: Oikean vastauksen lähettäneiden kesken arvotaan Sega Megadrive, sekä siihen NHLPA Hockey 94 peli. Kilpailun vastausaika päättyy 15.10 ja arvonta suoritetaan samana päivänä. Voittajalle ilmoitetaan asiasta puhelimitse tai mikäli kilpailun voittajaa ei muuten tavoiteta, kirjeitse.

Ja tässä tulevat kysymykset:

1) Missä joukkueessa Doug Wilson (24) pelaa NHLPA Hockey 93:sessa ?
A) San Jose
B) Edmonton
C) Winnipeg

2) Missä joukkeessa pelaa Teemu Selänne NHLPA Hockey 93:sessa?

3) Mainitse ainakin kaksi suomalaista pelaajaa ja heidän joukkueensa.

4) Mikä seuraavista joukkueista on tilastojen mukaan NHLPA Hockey 93:sen huonoin?
A) Quebec
B) Washington
C) Detroit
D) Hartford

Syys/lokakuun Julkaisulistoja

Saimme Euroopan markkinoille syys/lokakuussa ilmestyvien pelien julkaisulistat käsiimme, joten tässä niitä nyt niille klubin jäsenille, jotka ovat julkaisulistoja kaivanneet:

Pelin Nimi	Julkaisija	Laite
Aces Over Europe	Sierra	PC
Air Combat Classics	US. Gold	PC
Apocalypse	Virgin	AMIGA
Arabian Nights	Krisalis	AMIGA 1200
Asterix	Infogrames	Gameboy
Batman Returns	Sega	Mega-CD
Blastar	Core	AMIGA
Blob	Core	AMIGA
BOB	Sega	Megadrive
Bubsy the Bobcat	Accolade	Megadrive
Chuck Rock	Sega	Mega-CD
Combat Air Patrol	Psygnosis	AMIGA
Conquered Kingdoms	Mirage	PC
Cool World	Ocean	PALSNES
Darkside of Xeen	US. Gold	PC
Davis Cup Tennis	Sega	Megadrive
Dracula	Sega	Mega-CD
Gary Grigsby's War in Russia	US. Gold	PC
General Chaos	Sega	Megadrive
Global Gladiators	Virgin	AMIGA
Hook	Sega	Mega-CD
Jurassic Park	Sega	Megadrive
McDonald Land	Virgin	PC
Micro Machines	Codemasters	AMIGA
Mig 29	Codemasters	8 - bit Nintendo
Mig 29	Sega	Megadrive
NBA All Stars Challenge	Acclaim	Megadrive
NBA All Stars Challenge	Acclaim	PALSNES
One Step Beyond	Ocean	PC/AMIGA
Pop'n'Twinbee	Konami	PALSNES
Ragnarok	Mirage	PC/AMIGA
Sewer Shark	Sega	Mega-CD
Sim Farm	Maxis	PC
Soccer Kid	Krisalis	AMIGA
Spiderman 3	Acclaim	Gameboy
Striker	Elite	PALSNES
Stronghold	US. Gold	PC
Super James Pond	Ocean	Gameboy
Tazmania	THQ	PALSNES
X-Men	Sega	Megadrive
Zen Intergalactic Ninja	Konami	Gameboy

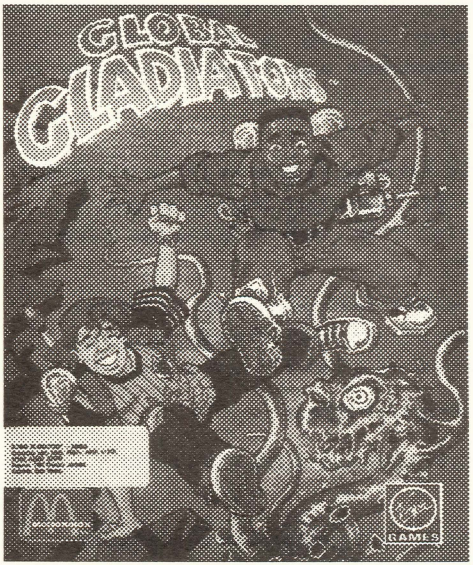
PELIARVOSTELUISTA:

Peliarvostelujen periaate on aikaisemmasta muuttunut, ja nyt mukana ovat myöskin yksittäiset pisteytykset grafiikasta, äänistä, pelattavuudesta, ja mielenkiinnosta. Kun tarpeeksi valititte, niin meidänkin paksuihin kalloihimme upposi jotakin. Kiitoksia vain kaikille kilpailuun vastanneille.

☹-	=	**Voi hyvinkin olla, että tämä on huonoin peli kautta aikojen. Vain joku täysin kieroutunut ja mielipuolinen nero (tai vastaavasti rahanahne sika) voisi tehdä tällaisen tekeleen ja vaatia siitä rahaa.**
☹	=	**Tämä on täysin surkea tekele, jota kannattaa karttaa kaikin mahdollisin keinoin. Mitä pahaa ihmiskunta on tehnyt että näin huonoja pelejä kasataan heidän päälleen.**
☹+	=	**Onhan tässä jo yritystä, mutta...**
😐😐-	=	**Tämä ei ole ihan umpisurkea, mutta siltikin alle keskitason.**
😐😐	=	**Käsittämättömän keskinkertainen. Näitä löytyy noin kolmetoista jokaista kahtatoista julkaistua kohden.**
😐😐+	=	**Hivenen tavanomaista parempi.**
☺☺☺-	=	**Ihan kiva peli, mutta toteutus ontuu aika ikävästi.**
☺☺☺	=	**Hyvä peli, mutta. Jne...**
☺☺☺+	=	**Lähentelee jo huimaavaa neljän pallukan arvosanaa.**
☺☺☺☺-	=	**Tässä alkaa jo olla sitä jotain. Hyvä peli vioistaan huolimatta.**
☺☺☺☺	=	**Yhdellä sanalla kuvattuna: HYVÄ!**
☺☺☺☺+	=	**Erinomainen peli. Tämän omistaja voi prameilla kavereilleen ja olla ylpeä sijoituksestaan.**
☺☺☺☺☺-	=	**Hallelujah! Uusi kulttipeli on syntynyt. Jos tässä pelissä joitain vikoja on, niin ei paljoa purista. Muu toteutus ja mielenkiintoisuus ajavat edelle reippaasti.**
☺☺☺☺☺	=	**Eihän tämä vielä täydellinen ole, mutta ei kyllä kaukana siitä.**
☺☺☺☺☺+	=	**Ehkäpä tämäkään peli ei vielä ole täydellinen, mutta pelin mielenkiinto on sellainen, että mielenterveys ja yöunet kärsivät, eikä pelaaja siltikään valita sanallakaan.**

Mick & Mack: Global Gladiators

Ei, taas tasohyppely.



Virgin on nyt sitten julkaissut McDonaldsia mainostavan Mick & Mack: Global Gladiatorsin myös Amigalle, ja luvassa pitäisi olla taas uusi tasohyppely, niitähän kun ei vielä olekaan Amigalla kovin montaa. Pelin idea on niinkin absurdi kuin luonnonsuojeleminen, mikä ei kyllä oikein sovi McDonaldsin Imagoon. Onneksi peliin ei ole keksitty mitään idioottimaista juonta, vaan tavoitteena on vain läpäistä ratoja keräämällä niistä tarpeeksi esineitä.

Pelin alussa heti huomaa pari varsin vaikuttavaa seikkaa, ja ne ovat grafiikka ja äänet. Pelin grafiikka on aika siistiä söpögrafiikkaa, ja äänet ovat varsin vaikuttavat. Itse asiassa en muista kuulleeni yhtä hyviä ääniä pitkään aikaan Amiga pelissä. Musiikki on hyvin tehtyä pimputi pumputi umppa umppa - tyylistä jorailua, ja ääniefektit ovat erinomaiset. Grafiikan scrollaus on sangen nopeaa, ja nopeimmillaan on suurinpiirtein Zoolin hitaamman version tasolla. Ylös alas suunnassa radat ovat suuria, noin neljän ruudun korkuisia, ja usein ala ja yläosiin on piilotettu kaikkia ovelia bonuksia. Muuten pelin radat ovat keskivertoa tasoa, tosin ne ovat kylläkin erittäin laajoja. Jokaisessa radassa on tietty määrä McDonalds tunnuksia, joita pitää kerätä vähintään 30 ennenkuin seuraavaan rataan on asiaa. jos onnistuu keräämään 75 tai enemmän, niin pääsee bonusrataan. Peli sisältää käytännössä neljä rataa, jotka kaikki on jaettu pienempiin osioihin. Aina ison radan lopussa tulee sitten vastaan loppuvastustaja. Lisäksi pelissä on bonusratoja, joita ei tietenkään löydä kuin pitkän pelauksen jälkeen. Tämä pidentää pelin kestoikää, ja sinänsä ratojen vähyys ei haittaa hirveästi.

Pelin alussa saa valita muutamia asioita konsolityyppisessä aloitusruudussa. Vaikeustasoja jotka vaikuttavat elämien määriin on kolme, ja pelaaja voi valita pelaako kumpaa kahdesta Gladiaattorista (Mick tai Mack). Tällä ei ole mitään merkitystä, paitsi että hahmoilla on erilaiset odotusanimaatiot (Mack syö purkkaa ja niin edelleen). Hirviöitä pelissä löytyy aika vähän erilaisia, mutta radat ovat täynä niitä. Niistä pääsee eroon ammuskelemalla niitä limapyssyllä, jota Mick & Mack kanniskelevat ympäriinsä.

Kokonaisuutena Mick & Mack: Global Gladiators on hyvänpuoleinen tasohyppely. Harmi vaan, kun tänä vuonna on julkaistu Amigalle noin kymmenen tasohyppelypeliä, toinen toistaan parempia. Kilpailun taso on täten korkea, ja Global Gladiators jää hieman jalkoihin esim. Team 17:sta Super Frogiin tai Thalionin Lionheartiin verrattuna. Sen taso olisi noussut huomattavasti esim. kaksinpelimahdollisuuden lisäyksellä. Miksi peli on Mick & Mack jos kyseiset söpöhahmot eivät voi liikkua yhtäaikaa, kysynpähän vaan. Global Gladiators on tasohyppelyn ystäville täyttä asiaa, mutta muiden kannattaa harkita tarkoin.

Hinta: 239,-
Grafiikka: 4-
Äänet: 5
Pelattavuus: 4+
Vetovoima: 2+

☺☺☺+

T. Pajari

A1200 Pelitesti:

Testasimme paria Amigan hitaanpuoleista peliä 1200 koneessa, ja tässä olisi tuloksia. Kumpikaan peleistä ei ole AGA versio, mutta karvahattu Amigassa molemmat ovat hieman hitaita. Varsinkin Gunship 2000, joka on muutenkin näistä kahdesta parempi, on vaativainen laitteelta.

Desert Strike:

Desert Strike. Monet ovat varmaan pelanneet sitä tuntikausia, joko Sega että Amiga versiota. Pitää kyllä Amigan ja Megadriven omistajana sanoa, että alkuperäinen Sega versio peittoaa Amiga version pelattavuudeltaan, huolimatta Amigan version uusista äänistä ja animaatioista.

Desert Strike on nimittäin Amigan pelinä hieman hidas, vaikkakin siltikin varsin pelattava. Siitä tietenkin tuli mieleen että jos pelaisin sitä A1200:lla, niin silloin saisi Sega kyytiä. Mutta voi kauhistus! Ohjelmoijat ovat jostain syystä lisänneet peliin jonkin sortin hidastimen, joka pudottaa prosessoritehoa alaspäin, jotta peli ei olisi liian nopea. Ilmeisesti tässä on ajateltu A4000:nen omistajia tai jotain muuta vastaavaa, mutta voi minkä hallan menivät tekemään. Peli ei millään tavalla nopeudu 1200:ssa, paitsi ehkä kääntyy hieman nopeammin. Ruudunvieritys ei ole nopeutunut yhtään. Voi voi voi. Kirottu EA ja niin edespäin.

Tämä hitaus ei kuitenkaan tee Desert Strikea huonoksi peliksi, vaan ärsyttää vain hieman. Luultavasti Sega versiota pelaamattomat eivät edes ole huomanneet sitä, mutta arvatkaapa kumpaa versiota minä pelaan mieluummin.

Gunship 2000:

Tämä Microprosen suurtyö on todella mahtava peli. Amiga versiota on vielä päivitetty niin että se sisältää kaikkea ovelaa kampetta, kuten paremmat äänet ja kaikkia muita pikkuhienouksia. Äänipuoli varsinkin on vaikuttava. Äänien kovuus vaihtelee etäisyyden mukaan. Esim jos ammut ohjuksen (Hellfiren) ja laitat ohjuskameran päälle, oman kopterisi roottorin surina kuuluu takaapäin, ja hiljentyy pikkuhiljaa kopterin jäädessä kauas taakse.

Räjähdykset ovat hienoja, ja varsinkin 1200:ssa ohjuskameran käyttö on siistiä. Kun ohjus osuu maaliinsa, kuvakulma pyörii räjähdyksen ympärillä, ja kun asialla on 68020, niin pyöriminen on sulavaa. 500:lla pyöriminen nykii hieman, ja muutenkin 3D ruudunpäivitys on hidasta, vaikkakin kohtalaisen sulavaa.

Muita päivityksiä PC versioon nähden ovat tietyt äärimmäiset realistiset yksityiskohdat. Kokeilepa ampua junaa. Jos veturi räjähtää, niin juna pysähtyy. Mutta pamautapa juna keskeltä rikki, niin veturi ja etumaiset vaunut jatkavat matkaa, mutta takimmaiset vaunut pysähtyvät (Hallelujah!). Gunship 2000 on unelma Amiga 1200:lla pelattuna, ja vanha kunnon viisisatanenkin sitä jaksaa pyörittää. Kyllä Microprose on rautaa.

	Desert strike	*Gunship 2000*
Hinta:	**269,-**	**269,-**
Grafiikka:	**4-**	**4+**
Äänet:	**4**	**5-**
Pelattavuus:	**4-**	**4+**
Vetovoima:	**3+**	**5**
Kokonaisuus:	☺☺☺☺+	☺☺☺☺☺

Soccer Kid



Soccer Kid on englantilaisessa tietokonelehdessä seikkaileva ipana. Jostakin eriskummallisesta syystä sarjakuva on kai ollut brittien makuun, joten Krisalis on päättänyt tehdä pelin tästä aiheesta. (Krisalisin aikaisempaa tuotantoa: Manchested United, Graham Taylor Soccer Challenge - jalkapallo on vahva laji.)

Ja pelin juoni on seuraava: Apua, juuri ennen vuoden 1994 Maailman Cupin finaalia, ulkoavaruudesta laskeutuu alieni, joka varastaa palkintopokaalin. Tämän jälkeen alien törmää aluksellaan asteroidiin ja palkintopokaali tipahtaa maahan viitenä eri osana. Hohohoo... Jos joku keksii vielä typerämmän juonen jonkun tasohyppelypelin aluksi, julistettakoon hänet aikamme neroksi...

Niin, Soccer Kid on tasohyppelypeli, joka on toteutettu hieman erikoisella tavalla. Jalitsukakara nimittäin kuljettaa matkassaan jalkapalloa, jota apuna käyttäen kaikki ongelmat hoituvat suht helposti. Kaikkein yleisin pallon käyttö tapa on luonnollisesti vastaan tulevien otusten eliminointi. Joistakin selviytyy (varsinkin alussa) potkaisemalla pallolla yhdesti, mutta monet vastustajista tarvitsevat useamman osuman pallosta ennen kuin pelaaja saa rauhassa jatkaa matkaansa. Normaalisti pelaaja joystickin nappia painamalla saa palloa potkaistua eteen päin, mutta hän voi myös tehdä erilaisia temppuja pallolla, kuten potkaista ilmassa lentäviä lintoja tai puskea pallon vastustajaa päin. Mitä erilaisempia liikkeitä käyttää, sitä enemmän saa tason lopussa bonuspisteitä.

Soccer Kidillä on kahden sydämen kuvan edestä energiaa, jota kuluu aina törmäyksessä vihollisten kanssa. Kolmannesta kosketuksesta lähtee sitten henki. Varsinkin alkuvaiheessa on energiaa kuitenkin helposti saatavana, niin ettei hirveitä ongelmia juuri tule, jos vain muistaa ottaa varovaisesti. Tasohyppelyn normaalien kuvioiden mukaisesti pelissä on viisi maailmaa, jotka on sitten jaettu eri alatasoihin. Näissä kentissä on erilaisia bonus-esineitä: Jäätelöitä, leivoksia ja ennen kaikkea: kortteja, joista saa tason lopussa lisäpisteitä. Jotkut on piilotettu hyvinkin oveliin paikkoihin. Maailmojen (5) lopussa on aina nk. loppuvastustaja, joka on usein vaikeampi kuin koko muu maailma yhteensä. Ja jos tässä kohdassa kuolee, ei muuta kuin kiukutellen alusta aloittamaan. Horror...

Soccer Kidin grafiikka on uskomattoman kaunista. Vaikka Amigassa ei värejä voikaan olla yhtä paljon kuin jossakin muissa koneissa, on Soccer Kid saatu visuaalisesti näyttävän näköiseksi. Oma suosikkini on maalaiskenttä, jossa lampaat katselevat höl-mistyneinä aidan raosta pelaajan menoa. Ääniraitakin on siedettävä - eipähän tarvinnut turvautua töllöttimen Volume - nappulaan. Pelattavuus on kiitettävä ja disketin vaihto on saatu minimiin. Erittäin hyvä tasohyppely...

Hinta: 269,-
Grafiikka: 5-
Äänet: 3+
Pelattavuus: 4+
Kiinnostavuus: 4

☺☺☺☺+

J. Uhlgren

Space Legends



Empien uusin markkinoille ehättänyt peli onkin itseasiassa kokoelma, johon on ympätty kolme eri peliä. Avaruus legendat on osuva nimi tälle eepokselle, sillä kaikki kolme peliä ovat avaruusaiheisia, eikä nimitys: Legenda ole mitenkään turhanpäiväinen.

Kolmesta pelistä ensimmäisenä mainittakoon: Megatraveller 1: Ensimmäinen avaruusaiheinen roolipeli tietokonepuolella. Kuten nokkelimmat voivat päätellä, pohjautuu peli samannimiseen nk. "aitoon" roolipeliin, jolla on jo pitkät perinteet. Pelin hahmon luonti rutiini on erittäin mielenkiintoinen, varsinkin kun vertaa sitä kultalaatikkopeleihin, mutta siihen se sitten jääkin se kiinnostavuus, sillä itse peli on jonkin verran buginen ja logiikka loistaa tyy-liin: Reaaliaikaiset taistelut - pelaaja voi ohja-ta vain yhtä hahmoistaan - tietokone ohjaa kaikkia vastustajia. Bugisuus onneksi poistui sarjan toisessa osassa, mutta logiikka pilaa pelattavuuden myös siinä. Ehkäpä kolmannessa osassa...

Sarjan toiseksi nimekkäimmäksi peliksi on tungettu Elite Plus. Taivaallinen peli. Niin, no joo, onhan Elite toki vanha peli, mutta se on jo klassikko, legenda todellakin. Elite on simulaattori avaruuden kauppiaasta, joka matkustaa planeettojen välillä, käyden kauppaa kaikella mistä saa rahaa irti. Ilman ongelmia ei tämä hoitunut kun erilaiset piraatit, vihamieliset Alienit ja salakuljettajia etsivät poliisivoimat. Ja aseita sekä huumeita kuljettava pelaa-ja raukka luokiteltiin luonnollisesti salakuljettajien kastiin. Kun rahat olivat vähissä ja alus kuitenkin hyvässä kunnossa, saattoi itsekin toimia piraattina ja tienata hyvät rahat. Elite on juuri se peli, jonka menestys loi pohjan monille avaruusaiheisille peleille, eikä vähiten Wing Commanderille.

Mistä pääsemmekin nipun parhaaseen peliin: Wing Commander on myös peli, joka aiheutti unettomia öitä monelle PC:n omistajalle ja aiheuttaa varmaan yhä tänäkin päivänä. Amiga versio on perusamigalla pelattuna hitaaahko, mutta onhan moni pelannut PC - versiota 286 - pohjaisella koneella, niin että... Jos Elitessä pelaaja oli kauppias, joka syyttään joutui taistelemaan vihamielisiä otuksia vastaan, on tilanne toinen tässä tapauksessa.

Wing Commander sijoittuukin ihmiskunnan tulevaisuuteen. Vihdoinkin ovat ihmiset päässeet avaruuteen ja perustaneet ensimmäiset siirtokuntansa uusille planeetoille. Valitettavasti Kilrath - niminen rotu ei lainkaan pidä ihmisten levittäytymisestä ja seuraa armoton sota näiden kahden rodun välillä. Pelaaja on yksi hävittäjälentäjistä tässä sodassa. Peli on kuvattu hyvin elokuvamaisesti - ennen tehtäviä on lyhyt kuvaus tehtävästä, mikä muistuttaa Star Wars - elokuvista tuttua tunnelmaa.

Graafisesti Wing Commander on valovuosia muita kokoelman pelejä edellä. Myös äänipuoli on kiitettävä ja tämän pelin ansiosta kokoelma ehkä kannattaa hankkia. Elite Plus on toki hyvä peli, ei siinä mitään, mutta WC nostaa roimasti tämän kokoelman arvoa.

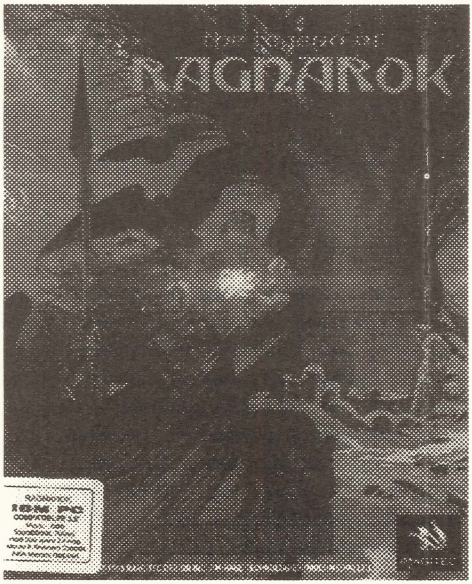
HINTA: AMIGA: 239,-
PC: 269,-

☺☺☺☺-

J. Uhlgren

PC:n Peliarvostelut

The Legend of Ragnarok



The Legend of Ragnarok on tietokoneelle käännetty lautapeli, joka keskittyy Norjalaisen mytologian hirviöihin, jumaliin, ja suureen taisteluun, Ragnarokiin, jossa hyvä ja paha koettelevat voimiaan viimeistä kertaa.

Pelin lauta on kooltaan 11 x 11 ruutua, ja perustuu King´s Table nimiseen Shakin versioon, jossa tavoitteena on viedä kuningas, joka aloittaa laudan keskeltä, johonkin nurkkaruuduista. Vastapuoli tietenkin yrittää estää tätä, tuhoamalla kuninkaan, joka pitää saartaa neljältä sivulta jotta se tuhoutuisi. Muut palaset tuhoutuvat kun ne saarretaan kahdelta sivulta. Valkoinen on aina keskeltä aloittava väri, kun taas mustan joukot on sijoitettu reunoille. Valkoisella on arsenaa-lissaan 12 sotilasta ja kuningas, kun taas mustalla 24 sotilasta. Ragnarok on taas King´s Tablen fantasia versio, jossa palasia on muuteltu. Kummallakin puolella on neljä sankaria, joilla on erikoiskykyjä. Normaalit sotilaat pystyvät liikkumaan ylös/alas ja sivuttain minkä tahansa määrän ruutuja, mutta erikoispalat pystyvät parempaan, kuten esimerkiksi hyppimään palojen yli tai liikkumaan diagonaalisesti. Yksi pala herää henkiin kuollessaan, ja siirtyy takaisin aloitusruudulle.

Pelin ulkoasuun eli grafiikkaan ja ääneen on selvästi panostettu. VGA grafiikka on värikästä ja tarkkaa, taistelut on animoitu Battlechessin tapaisesti, ja veri sekä huumori lentää kun sotilaat kuolevat omiin miek-koihinsa ja valkyriet viettelevät jättiläisiä. Li-säksi tietokonetta vastaan pelattaessa tietokonevastustajan naama näytetään kun vastustaja syö tai menettää pelinappulan. Asiaan kuuluvat tietenkin mehevät kiroukset ja herjat. Pelin musiikki on erinomaista, ja sopii hyvin pelin tunnelmaan.

Ragnarok on parhaimmillaan kaksinpelinä. Tietokonevastustaja ei ainakaan minulle tarjoa tarpeeksi haastetta, sillä voitin pelin heti ensimmäisellä pelillä. Kaksinpelissä taas asiat ovat toisin.

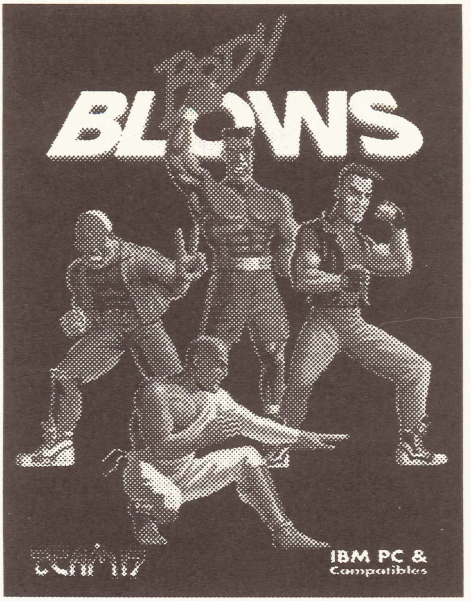
Kokonaisuutena Ragnarok on siisti ja hyvintoteutettu peli. Ongelmia ovat tietokonevastustajan typeryys, ja se tosiasia että kyseessä on lautapeli, joten miksi kääntää sitä tietokoneelle kun sitä voi pelata laudallakin. No en kyllä ole King´s Tablea tai Ragnarokia nähnyt Suomessa myynnissä, joten ei tämä nyt niin kauhea asia ole. Joo, siinä se sitten on, Ragnarok on kyllä ihan OK.

Hinta: 299,-
Grafiikka: 5-
Äänet: 4+
Pelattavuus: 4
Vetovoima: 3+

☺☺☺☺-

T. Pajari

Body Blows



Body Blows on uusin, ja tähän mennessä ainoa (?) tappelupeli PC laitteille, jos ei lasketa Pitfighteria (Ei Lasketa, juu). Pelin tavoitteena on tietysti hakata vastustajat mössöksi jonkin ns. taustajuonen perusteella, joka on seuraavanlainen (Deja vu): Siis kahdeksan tappelijaa ympäri maailman on kokoontunut yhteen, ja tietenkin tavoitteena on saada selville kuka on paras, pilkkomalla kyseiset vastustajat kissanruoaksi. Syltyksi. Pilkkeeksi. Mössöksi. Jauhelihaksi. Viipaleik-si. Ymmärsitte varmaan tarkoituksen. Pelaaja voi valita pelimoodista riippuen kolmesta pelaajasta tai kaikista mahdollisista, ja kaikki ovat tietysti karmeita korstoja tai vastaavasti ninjoja tai muita taistelulajien harrastajia.

Pelialue on parin, kolmen monitorin ruudun kokoinen, ja scrollaa varsin pehmeästi edestakaisin. Pelihahmot ovat isokokoisia korstoja, ja ne on animoitu varsin siististi. Grafiikka taas on muuten aika keskinkertaista, sillä se on ilmeisesti portattu suoraan Amigan 16 värisestä, ilman kunnon uudelleeen-muokkausta, ja on todellakin aika karkeaa. Taustat ovat asiallisia. Äänet taas ovat aika tavalla hienot. Blasterin kautta pelin ääniefektit ovat aika mahtavia, ja minulle tulee elävästi mieleen niinkin erityyppinen peli kuin Space Hulk. Monet äänet ovat nimittäin aidon kuuloisia, että voi voi väkivallan ihannoitsijaa, kun kuola vain valuu. Nyrkin mätkähdys on varmaankin digitoitu hakkaamalla raakaa kyljystä lekalla, ja muutkin äänet ovat tyydyttäviä. Puhe sen sijaan on surkeaa, kuin suoraan jostain konsolipelistä, eikä sisällä yhtään sitä laatua, mitä Blasterilla saa ulos jos on käytetty kunnon digitointivehkeitä. Minäkin olen kotona digitoinut ainakin kymmenen kertaa parempaa puhetta kuin Body Blowsissa on.

Pelattavuus Body Blowsissa on varsin eriomainen, mitä nyt graviksen tikulla on hieman ongelmallista. Gravis Gamepad on rautaa tähän. Liikkeitä pelissä on vaikka toisille jakaa, mukaanlukien kaksi erikoisliikettä (yöks yöks), mutta arvatkaa kuka ei ikinä jaksa opetella niitä kaikkia.

Joystickin kalibroinnissa oli muuten pientä häikkää. Pelissä se toimii varsin hyvin, mutta ennen peliä tapahtuu kummia: Jostain syystä menun kursori liikkuu itsestään kokoajan ylöspäin, kiertäen menua ympäri ja ympäri uudelleen ja uudelleen. En tiedä, onko tämä joku omituinen idea ohjelmoijilta vaiko bugi kalibrointiohjelmassa, mutta kyllä häiritsee niin pirusti.

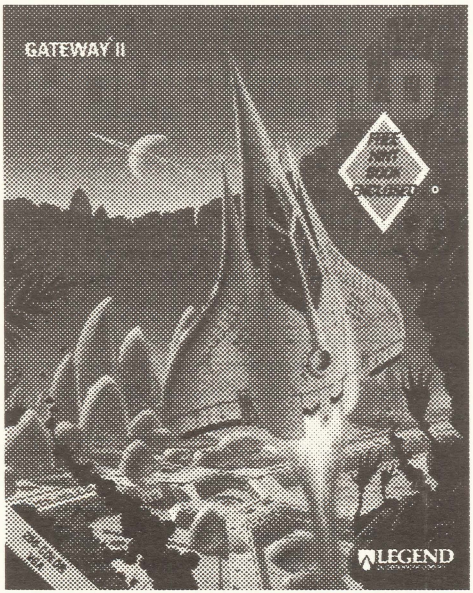
Amigan versiota en ole ikinä pelannut, mutta mielestäni Body Blows on kyllä siisti, vaikka vikojakin pursuaa sieltä täältä nurkista. Kaikesta huolimatta **Team 17**:sta debyytti PC:n peli-markkinoille on onnistu-nut, ja minä ainakin odot-telen innolla seuraavana tulevaa Alien Breediä.

Hinta: 269,-
Grafiikka: 3-
Äänet: 4+
Pelattavuus: 4+
Vetovoima: 3+

☺☺☺+

T. Pajari

Gateway II: Homeworld



Frederik Pohl:in Gatewayn tietokoneversio on sitten saanut jatkoa. Pelaaja on saanut 50 miljoonan taalan bonuksen edellisestä tehtävästä, ja rötvää hienossa kämpässään tuhlaten rahojaan mihin sattuu, kunnes eräänä päivänä... Aurinkokunnan reunalle ilmestyy omituinen pitkulainen esine, kuuden kilometrin pituinen, joka ei vastaa radioviesteihin, vaan kelluu paikallaan avaruudessa. Ihmiskunta tietenkin pidättää henkeään ja väittelee esineen alkuperästä. YK päättää lähettää tutkimusaluksen suurlähettiläineen tutkimaan asiaa, ja tietenkin pelaaja sotkeutuu mukaan peliin..

Gateway 2 on tuttua Legendin kamaa. Grafiikka on hienoa SVGA:ta, ja tavallisetkin VGA ohjaimet toimivat Hi-res tilassa (640x480) 16 värillä. Kuten odotettua, Legend on saanut aikaan todella siistiä jälkeä, ja minulla ainakin alkoi kuola valumaan heti takakannen kuvat nähtyäni. Muutenkin toteutus on omassa luokassaan. Käyttöliittymä on mahtava, ja pelin parseri ansaitsee kehuja. Ihmetyttää kyllä, miksi peliä ei tehty Windows versioksi, sillä käyttöliittymän ulkomuoto on aika tavalla Windowsin näköinen (tekstifontti on ilmeisesti Times New Roman tai joku muista monista samannäköisistä), ja yläreunassa olevan menun napit ovat suoraan Windowsista varastetun näköisiä. Pelin musiikki on erinomaista, ja sopii hyvin tunnelmaan. Musiikki Blasterillakin (SB16/Pro) on erinomaista, mikä todistaa, että hyvän musiikin tekemiseen ei tarvita midikorttia. Monessa kohdassa musiikki ajoi minut suorastaan hermostuneisuuteen, kun oli tiukat paikat, hengenlähtö lähellä, ja taustalla tapahtui omituisia asioita joista pelaaja ei oikein ollut perillä. Jos joku on lukenut William Gibsonin Neuromancerin ja sen jatko-osia, niin tietää mistä puhun (siis se tunnelma).

Kokonaisuutena Gateway 2 on erinomainen peli. Tekstipelien vihaajat tietenkin katsovat muualle, mutta se on heidän häpeänsä. Pelin juoni on suorastaan nerokas, mahtavan omaperäinen, ja jokainen yksityiskohta on otettu huomioon. Tekstillä pystyy ilmaisemaan asioita, joita kuva tai ääni ei kykene kuvaamaan, ja juuri näitä asioita **Homeworld** on pullollaan.

Viereisistä pistemää-ristä huomioi pelattavuus, joka on hieman epämääräinen käsite tekstipelissä. Riippuu siitä, mitä mieltä yleensä olet näppäimistön käytöstä peleissä. Parserissa ei ainakaan vikoja ole. Gateway kakkosesta on vaikea löytää vikoja. Tässä muutama vian tai huonon puolen tapainen: Siinä ei ole ääniefektejä, vaan pelkästään musiikkia (mutta mitä musiikkia!). Toiseksi, pelin mukana tulee vinkkikirja, joka sisältää muunmuassa läpipeluuohjeet. Tämä on huono asia vain itsekurittomille henkilöille, minä en ole vilkaissutkaan. No, ainakaan en kovin paljoa. Iskeköön salama päähäni jos valehtelen (Sizzle!! Crack!! Boom!!).

Hinta: 299,-
Grafiikka: 5-
Äänet: 5
Pelattavuus: 4+ ?
Kiinnostavuus: 5

☺☺☺☺☺-

T. Pajari

Lotus: The Final Challenge



PC koneillekin on sitten tullut Lotus. Sarja on ollut suosittu ja kieltämättä aika hyväkin. Amigalla suosikkini oli kakkonen, mutta valitettavasti PC versio vastaa Amigan kolmatta osaa, joka on useissa asioissa kakkosen alapuolella.

Pelaaja voi valita kolmesta eri Lotuksesta, jotka ovat uusi versio alkuperäisestä, Esprit S4, uudempi Elan, ja M200, joka on kuvitteellinen auto, eikä ikinä tule valmis-tukseen. Autoissa ei ole ihmeellisempiä eroja, paitsi kiihtyvyydessä ja huippunopeudessa -ohjaus ja käsittelyominaisuudet ovat täysin samoja.

Valmiita ratoja pelistä löytyy kivasti (64 kpl), ja lisäradoista huolehtii rataeditori, jolla voi periaatteessa tehdä lähes loputtomasti erilaisia ratoja. Käytännössä määrä on kuitenkin pienempi, noin sata tai kaksi. Kyllä siinäkin pelaamista riittää, eipä sillä. Rataeditorissa on kyllä selvästi heikkoutensa, ja minä ainakin pidän sitä aika keskinkertaisena, vaikka manuaali kehuukin sitä ihanaksi ja täydelliseksi. Paras rataeditori, joka on tähän asti kävellyt vastaan, on ollut kuusnelosen **Racing Destruction Set**:issä. Jaa nyt höpisen taas omiani. Palataanpa Lotukseen: Pelin grafiikka on ihan hyvää, tosin vähäväristä, ja välillä hieman karkeaa. Nopeutta ei kyllä puutu, vaan vauhdintunne on mahtava. Jostain syystä pelin suunnittelijat ovat olleet kuitenkin hieman laiskoja, eikä VGA näytönohjaimen värivalikoimaa ole oikein käytetty hyväksi. Arvioisin, että kerrallaan ruudulla näkyy värejä korkeintaan pari, kolmekymmentä. Tämä tietenkin säästää prosessoriaikaa, ja vauhti on vastaava.

Pelattavuus pelissä on täydellisyyttä hipovaa, eli tällä tarkoitan auton ohjattavuutta ja vaihteidenvaihtoa. Tietysti muutamat epäloogisuudet haittaavat, kuten se, että törmääminen ei millään tavalla vahingoita autoa, vaan hidastaa vauhtia, mutta tämä on arcade peliin kuuluva asia. Lotuksen parhaat puolet nopeuden ohella ovat: A: Erinomainen maasto. Mäet ja kukkulat ovat todella hienon ja realistisen näköisiä (alamäkeen ajettaessa tuntuu todella siltä kuin ajaisi alamäkeen). Lisäksi erilaiset olosuhteet vallitsevat radoissa. Yöllä näkyvyys on surkea, ja varsinkin sumussa ajaminen on suosikkini. Esineet ikäänkuin sulautuvat ruudulle sumun keskeltä. Lisäksi yöllä ajettessa edelläajavasta autosta näkyy vain kaksi punaista pistettä (takavalot), ja vasta lähelle tultaessa auton ulkomuoto paljastuu.

B: Erittäin onnistunut kaksinpeli, ja tämä onkin huomattavin seikka koko pelissä. Koskaan aiemmin ei PC:lle ole ollut kunnollista jaetulla ruudulla pelattavaa autopeliä. Nyt on. Yleensä PC laitteissa kaksinpeli on hoidettu modeemin tai verkon välityksellä, ja tämä on tietysti kallis/ hidas vaihtoehto. Kokonaisuutena Lotus on erittäin hyvä autopeli. Se tuntuu aina paremmalta mitä enemmän pelaa.

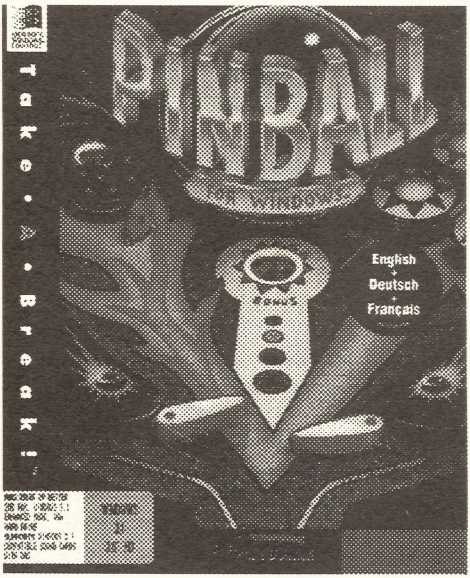
Hinta: 269,-
Grafiikka: 4-
Äänet: 2+
Pelattavuus: 5-
Kiinnostavuus: 4+

☺☺☺☺-

T. Pajari

Take a Break Pinball

Rentoudu Flipperillä - Not!



Take-a-Break Pinball on Dynamixin tekemä Windows peli, joka sisältää peräti massiiviset kahdeksan flipperipeliä. Take-a-Hike Pinball toimii vain Windows 3.1 alla, ei siis DOS:issa. Peli onkin tarkoitettu, kuten nimestä kuulee, pelattavaksi toimistossa "väli-ajalla" (Lue: työnantajan selän käännyttyä).

Flipperit ovat Take-a-Breakissa Sierra/Dynamix aiheisia, kuten Larry flipperi, kaksi kappaletta Nova 9 Flipperiä, Willy Beamish Flipperi, Kings Quest Flipperi, ja niin edelleen. Flipperit ovat aika pienikokoisia ainakin 800x600 ruudulla, vieden tilaa noin neljäsosan ruudusta, ja toisen neljäsosan ruudusta optioille. Taustalla voi pitää vaikka MS Wordia. Musiikkia peli soittaa ihan mukavasti, ja ääniefektit ovat siistejä, juuri semmoisia, mitä oikeistakin flippereistä voisi löytyä.

Mutta sitten pääsemme pelin suurimpaan merkittävään asiaan: minun 8 MB:n muistilla varustetussa 486 koneessani, XGraphic näytönohjaimella varustetulla (Wintach n.18), Take a Break Pinball on epämiellyttävän hidas. Voin vain kammoten kuvitella, miltä pelaaminen tuntuisi jossain 16 Mhz:n 386sx:ssä. (Kylmät väreet käyvät selkäpiitä pitkin). En tiedä, onko vika koneeni joissain asetuksissa, mutta nopeutta ei yksinkertaisesti löydy tarpeeksi. Peliä kyllä pystyy pelaamaan, mutta pallo nykii epätoivoisesti, eikä sen liikkeitä pysty seuraamaan kunnolla, koskapa se yhtäkkiä häviää ja ilmestyy sitten uudestaan parin sentin päähän. (ruudunpäivitys on ehkä noin kaksi-kolme kertaa sekunnissa tai jotain sellaista). Ja huom! ainoa asia, mitä ruudulla liikkuu, on piskuinen pallo ja pari hassua animaatiota!

Sinänsä säälittää, sillä itse flipperit ovat todella hienoja, tihkuen omaperäisyyttä ja mielenkiintoisia ramppeja, monttuja, ja muuta krääsää. Myös ääniefektit ovat erinomaisia, sisältäen hauskoja **tööt** ja **pauk** ääniä, sekä digitoitua puhetta, naurua, murinaa, ja muuta vastaavaa.

Valitettavasti Take-A-Break Pinball ei oikein sovi tarkoitukseensa, eli rentoutumiseen. Päinvastoin, sitä pelattuaan tarvitsee pelata välillä Solitairea tai Minesweeperiä jotta saa hieman rentoutusta. Grafiikka pelissä on kyllä nättiä, mutta, mutta, mutta... Dynamix on saanut aikaan melkoisen flopin, jonka kaataa lopullisesti pallon hitaus.

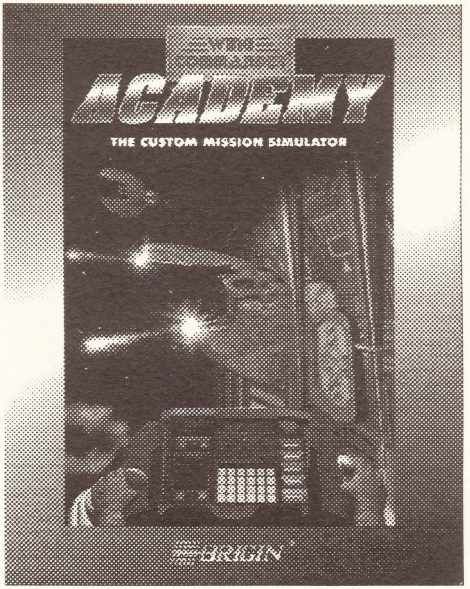
Take-A-Break on kokonaisuutena aika heppoinen tekele. Meikäläisellä pistää vihaksi kun hyvä flipperipeli tällä tavalla pilataan surkealla toteutuksella. Jos omistat Pentiumin, niin hanki ihmeessä Take-A-Break! Ps. kun laitoin näytönohjai-men 800x600 tilaan ja 65 tuhatta väriä, niin peli itseasiassa nopeutui pelattavak-si.

Hinta: 299,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 4-
Pelattavuus: 1+/3+
Vetovoima: 2+

☺☺+ tai
☺☺☺+ 486 koneessa.

T. Pajari

Wing Commander Academy



Wing Commander Academy on uusin Wing Commander peli Originilta, tosin se ei sijoitu samaan juoni jatkumoon kuin edelliset pelit. Tällä kertaa kyseessä on tehtäväeditori, ja sen mukana tuomaan mahdollisuudet ovat tietenkin aika mielenkiintoiset.

Wing Commander Academy on periaatteessa jaettu kahteen osaan. Ensimmäinen on Gauntlet, lähitaistelumoodi, jossa pelaaja taistelee simuloituja taisteluja yhä voimakkaammaksi kasvavaa vihollista vastaan. Nämä tulevat päälle aaltoina, joita on periaatteessa noin 40-50 (15 vaikeustasoa, jokaisessa 2-4 aaltoa). Jokainen aalto on vaikeampi ja nopeampi, ja itse olenkin jossain vaikeustaso yhdeksän paikkeilla. Lopussa vaikeusaste kohoaakin nopeasti, ja vihollisia on kimpussa isoja kasoja, ja kovia sellaisia.

Pelin toinen osuus on tehtäväeditori, jossa voi luoda erilaisia tehtäviä. Tehtäviä luodaan asettamalla erilaisia esineitä ja aluksia Navigointipisteiden ympärille. Navigointipisteitä voi maksimissaan olla neljä, ja jokaiseen voi asettaa tietyn määrän vihollisia, asteroideja, sun muuta. Ylärajaa ei aluksille oikeastaan ole, ja onkin huvittavaa laittaa kaverille kaksikymmentä Kilrathia johonkin pisteeseen pikku yllärinä.

Wing Commander Academy käyttää samaa grafiikkasysteemiä kuin aikaisemmatkin WC pelit, eli bittikartta-aluksia zoomataan edestakaisin ja ympäri, ja näin saadaan aikaan 3D illuusio. Tämä systeemi on kuitenkin paljon heikompi kuin esim. X-Wingin pinnoitettu vektorigrafiikka, sillä kolmiulotteisuus ei tule esille läheskän yhtä hienosti - lähellä olevat alukset näkyvät törkeinä legopalikoina, ja kääntyvät alukset eivät näytä läheskään niin hienoilta kuin X-Wingin upeat TIE fighterit. Muuten peli on kyllä tyydyttävä, ja varsinkin musiikki on erinomaista. Vauhtia piisaa myös tarpeeksi., kuten jokainen Wing Commanderia hiemankaan nopeammalla koneella pelannut luultavasti tietää. Ongelmana pelissä on lähinnä sen yksinkertaisuus. Kovalevyltä WCA vie vaivaiset 5 Megaa, ja tämä kyllä näkyy tehtävien monipuolisuudessa. Niistä ei voi luoda minkäänlaisia kampanjoja, vaan yksittäiset tehtävät ovat ainoita mahdollisia. Jonkinsortin linkitysoptio olisi ollut mahtava, ja voi voi jos olisi saanut kirjoitella itse pomon viestit ennen tehtävää. Voi kuvitella että hupia olisi riittänyt!

Nyt Wing Commander Academy on lähinnä yksinkertainen räiskintäpeli, eikä jaksa kiinnostaa kauaa. Grafiikkaa ei ole parannettu yhtään, eikä muutenkaan siinä ole oikein hohtoa. Wing Commanderia aiemmin pelaamattomille tämä olisi yksi hyvä tapa aloittaa, mutta itse kyllä suosittelen X-Wingiä.

Hinta: 299,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 4 +
Pelattavuus: 4
Kiinnostavuus: 3

Kokonaisuutena ihan OK peli, mutta parempia löytyy (X-Wing, X-Wing, X-Wing, ja vielä kerran X-Wing)

☺☺☺+

T. Pajari

Final Fight 2



Tämä peli on ehkä Street Fighter II Turbon ohella vuoden odotetuimpia tappelupelejä. Alkuperäinen Final Fight on nimittäin ollut suhteellisen suosittu katutappelupeli, jota on useiden kopioiden voimin matkittu. Nyt FF2 pyrkii viemään alan kuninkuuden itselleen.

Final Fightissa nk. Mad Gear - jengi oli kaapannut Haggarin tyttären ja hän säntäsi pormestarin asunnostaan kaduille pieksämään kaikki jengin jäsenet ja taistelemaan oikeuden puolesta. Jotta FF2 olisi esikuvansa mukaisesti oikeutettu näyttämään punkkaripoikien ja tyttöjen pieksämistä, on tämänkin pelin juoni näitä "pelastakaa hyvät heput - hakkaamalla tuhansittain pahoja". Mad Gear - jengi on nimittäin palannut uuden, tuntemattoman johtajan kera ja on kidnapannut Genrysain ja hänen tyttärensä Renan (ketä he sitten ovat). Niinpä Haggar jälleen heittää pormestarin hynttyyt niskastaan ja lähtee laukkaamaan ympäri maailmaa ja hakkaamaan luut irti Mad Gear - jengin jäseniltä.

Mutta Haggarin ei tarvitse lähteä yksin matkaan, sillä Carlos, sekä Maki (Renan sisko) lähtevät hänen avukseen. Paketin taka-kannen mainoksen perusteella jokaisella taistelijalla on oma taistelutyylinsä (WAU) ja pelaajia voi olla kaksi ja hahmot voi valita näistä kolmesta tarjolla olevasta (Tupla-WAU)
Tottahan tämä on, mutta kun nykyään kaikis-sa tappelupeleissä on vähintään 7+ hahmoa, joista mieleisensä voi valita, tulee tästä rutkasti miinusta.

Tasoja pelissä on kuusi (Mitä eikö enempää?), mikä on kieltämättä suhteellisen vähän, varsinkin kun kolmannelle tasolle selviäminen ei ole edes vaikeaa. FF2:sen perusongelma onkin seuraava: vastustajat ovat yhtä vaikeita kuin karkkikerhon kevätretkeläiset. Aina välillä (tasojen puolivälissä ja lopussa) joutuu sitten taistelemaan sellaista vihollista vastaan, joka sitten A) osuu lähes automaattisesti ja B) tekee uskomattoman paljon vahinkoa osues-saan. Näissä kohdissa henki sitten saattaa lähteäkin, mutta yleensä nekin voittaa muuta-mien pintanaarmujen kera. Haukotus...

Ja ne erilaiset taistelutyylit: Kun Super Nintendon ohjaimessa on perusversiona 6 eri nappia (L ja R mukaanlukien), käyttää FF2 näistä kahta. Uskomatonta, mutta totta. Eri liikkeet määräytyvätkin sitten sen mukaan miten tiheään tahtiin näpyttää ainokaista iskunäppäintä ja siitä, miten etäällä vihollisesta pelaajan hahmo seisoo. Boring. Peliin on normaaliin tapaan tungettu erilaisia lisäaseita: On lankunpätkää, putkenpalasia, veitsiä ja niin edelleen. Mitä uutta tässä muka on? Johan tässä Final Fightin ensimmäisessä osassa oli kaikki samat hienoudet.

Grafiikka pelissä on toki hienoa, mutta sekään ei pelasta peliä. Äänet sen sijaan ovat jääneet tasolle: Ugh, Argh ja silleen.Final Fight 2 ei olese odotettu huippuuutuus jota on odotettu. Valitettavasti.Parempikin tämä olisi voinut olla.

Hinta: 545,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 2-
Pelattavuus: 2
Kiinnostavuus: 2+

☺☺+

J. Uhlgren

Kawasaki Caribbean Challenge



Karibian saaristo on ilmastoltaan kyllä unelma - ei ole kotimaista lumisadetta, poroja ynnä muuta talveen liittyvää. Paikallinen väestö viettääkiin aikansa ilmeisesti lekotellen - tai mitä lie. Alueella on useita moottoriurheilulle sopivia ratoja, (ainakin mikäli tähän peliin on uskominen) minkä lisäksi vesiskootterilla kilpailemiseen rannikko tarjoaa hyvät mahdollisuudet. Nimen perusteella tästä pelistä olisi odottanut jotain moottoripyöräpeliä Megadriven Road Rash II - tyyliin - onhan Kawasaki japsiprätkien valmistaja. Positii-vinen yllätys olikin se, että pelissä on myös mahdollisuus ajaa vesiskootterilla kilpaa.

Pelissä on kolme erimallia moottoripyöriä, sekä kolme eri skootteria. Malleista on alussa siistit kuvat, mutta käytännön pelissä on hankala edes erottaa toista mallia toisesta ulkonäön perusteella. Ainoastaan koneen käytöksestä voi päätellä mikä prätkä (tai skootteri) kilpailijan alla on. Toinen saattaa ehkä kiihtyä nopeasti, mutta sen huippunopeus on muita huonompi, kun taas hitaasti kiihtyvä on pitemmän päälle nopeampi.

Kawasaki Caribbean Challenge on nimittäin kuvattu lintuperspektiivistä, ylhäältä päin. Eri kilpailuun osallistujat on siksi merkitty eri värisiksi - muuten olisikin hankala erottaa mitä ajajaa itse ohjaa. Grafiikka ei silti päätä huimaa - tausta on aika tavalla yksinkertaisesti toteutettu. Joissakin kohdissa on sentään siltoja tai muuta maisemaa, mutta yleensä radan ulkopuolella on vain hiekkaranta (vesiskootteri) tai vihreätä metsikköä (mopo). Ääniä nyt en jaksa erikseen edes mainita. En menisi ainakaan kehumaan "äänen realistisuudella".

Pelissä on muutama eri vaihtoehto, pelaaja voi halutessaan harjoitella pelkästään moottoripyörällä tai pelkällä vesiskootterilla. Varsinainen pelimoodi on kuitenkin se Caribbean Challenge, jossa vuorotellen ajetaan molemmilla Kawasakin laitteilla. Kahdesta perättäisestä kilpailusta täytyy saada tietty määrä pisteitä ja pisteiden saanti riippuu pelaajan sijoituksista kilpailussa. Kuten on helppo ymmärtää, saa kisan voittaja eniten pisteitä, toiseksi sijoittunut hieman vähemmän ja niin edelleen. Jos pisteitä on riittävästi kun on ajettu sekä motskarilla, että vesipedolla, pääsee seuraavaan kilpailupaikkaan, missä kilpailurata on aikaisempaa huomattavasti vaikeampi ja niin edelleen.

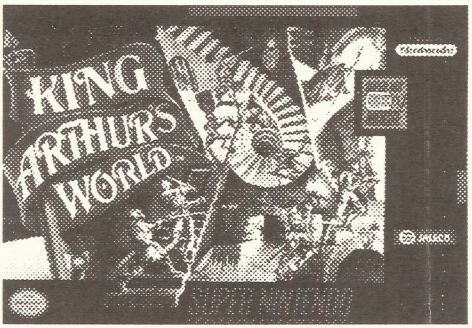
Super Nintendoa vastaan pelattaessa eivät ne koneen ohjaamat kuskit ole niinkään pelättäviä, vaan itse radan muoto tuottaa pelaajalle tuskaa ja hikeä. Pelissä on nimittäin erittäin helppoa kaasutella hiukan liian suurella vauhdilla mutkaan ja pelaajan törmäillessä metsikköön (tai rantahiekkaan) on kisa selvä kun muut kuskit harvemmin kaahailevat samaan malliin. Hyvänä lisukkeena toimivat erilaiset moottoripyörän tielle asetetut esteet: Odotettua huippupeliä tästä ei silti saa kirveelläkään.

Hinta: 495,-
Grafiikka: 2
Äänet: 1+
Pelattavuus: 3
Kiinnostavuus: 3+

😐😐+

J. Uhlgren

King Arthur's World



Kuningas Arthur on yksi ikuisista legendoista pyöreän pöydän ritareidensa kera. Niinpä pelkäsin, että King Arthur's World olisi joku täysi floppi peliksi. Mutta ei huolta enää, sillä silmäpussit silmieni alla kertovat unettomista öistä johtuen tämän pelin pelaamisesta.

Ja pelin juonikuvio on seuraava: Paha nostaa pikkuhiljaa päätään Arthurin naapurissa ja muuallakin. Kunkku kun ei pahoista setistä liiemmälti pidä, kokoaa hän ympärilleen armeijan, jonka kera lähdetään sitten sotaan hyvän puolesta pahaa vastaan. Mutta armeijaa ei voi nyhjäistä tyhjästä, varsinkaan koulutettua sellaista. Niinpä Arthur laatii tiukan testiohjelman miehille, jotka aikovat hänen armeijaansa. Erilaisia sotilasluokkia onkin viittä eri tyyppiä, minkä lisäksi joukkoihin otetaan kahta eri luokkaa taikureita. Testit alkavat yksinkertaisesta, yhden sotajoukkotyypin miesten ja Arthurin seikkailusta testiradan lopussa olevan arkun luokse. Näin pelaaja saa yksitellen tuntuman jokaiseen käytössä olevaan joukkotyyppiin ja pääsee peliin niin kutsutusti sisälle.

Hälytys... Nyt arvostelun alun perusteella voisi hyvinkin luulla, että kyseessä on strategiapeli: Näin ei kuitenkaan ole, vaan kyseessä on erittäin paljon Lemmingsiä muistuttava peli. Joukko-osastoissa on tyypistä riippuen tietty määrä miehiä ja niille voi antaa tiettyjä komentoja, jälleen tyypistä riippuen. Taikureilla esimerkiksi on luokasta riippuen erilaisia taikoja käytössään - puolustavia tai hyökkääviä. Insinöörit puolestaan voivat rakentaa katapultteja, murtaa linnan suljetut ovet ja niin edelleen. Jousimiehet voivat ampua kaukana olevia vihollisia ja jalka-miehet taas marssitetaan lähitaisteluun.

Grafiikka on pienistä hahmoistaan huolimatta erittäin siistiä, vastaan tulevista taloista ilmaantuu yhtäkkiä ovesta vihollisia ja linnakkeet taas on kuvattu siten, että pelaaja näkee niiden sisälle ja voi taistella sielläkin. Erilaiset insinöörien tekemät esineet toimivat hienosti, katapultilla on hauska räiskiä (tosin tietyissä tilanteissa jousimiehet ovat käte-vämpiä). Kaikilla muilla miehillä on vain normaalin ihmisen kestokyky (laaki ja vainaa), mutta kunkku kestää muutamia iskuja taiste-lussa. Mikäli Arthur sitten heittää veivinsä, vaikkapa varomattoman taian käytön seurauksena, joutuu pelaaja tahmaamaan tason uusiksi. Toisaalta kun tason pääsee läpi, saa koodin, eikä tasoa sen jälkeen enää kertaakaan ole pakko uusiksi yrittää.

King Arthurs World on mielenkiintoinen peli, varsinkin aiheen valintansa vuoksi ja peittoaa Lemmingsin mennen tullen. Sen ainoa vakava haittatekijä on alussa hidas eteneminen. Kun käytössä on yhtä tiettyä sotajoukko tyyppiä ja kunkku kuolee vahingossa ansaan, päästelee pelaaja helposti ärräpäitä. Pitemmän päälle pelattuna kentät kuitenkin monipuolistuvat sen verran, että kirouksia lähinnä lentää kun kenttä on niin täynnä tavaraa, ettei oikein tiedä mitä tekisi. Joka tapauksessa tämä on yksi Super Nintendon paremmista peleistä. Ja voi muuten pelata hiirelläkin. (Jes mama)

Hinta: 545,-
Grafiikka: 4
Äänet: 3+
Pelattavuus: 4+
Kiinnostavuus: 5-

☺☺☺☺

J. Uhlgren

Pocky & Rocky

Söpö Räiskintäpeli - markkinoiden kummajainen.



Argh! Pelin nimi on jo viittaus johonkin tasohyppely peliin ja kansikuva yhä pahemman näköinen. Ei, en pelaa, en pelaa, en tee arvostelua. Tommi saa tehdä arvostelun. Jooko?

No pakko oli tämäkin peli ottaa tutkailun alle kun kerta aseella uhattiin ja kirvestä heiluteltiin tuossa nokan alla. Mitä ihmettä huomaankaan: Pocky & Rocky ei kaikesta huolimatta olekaan tasohyppelypeli, vaan räiskintäpeli. Kukapa olisi uskonut? Yllätykseksenі havaitsin itseni istumasta Super Nintendon ääressä illan toisensa jälkeen ja kun tarpeeksi pääkoppaa rasitin, keksin ottaa ruoanlaittajani pelikaveriksi, sillä yksinpelinä P&R osoittautui hiukka liika vaikeaksi (tai miten sen nyt ottaa). Kaksinpelinä P&R alkoikin sitten osoittaa parhaat puolensa.

Pelin juoni on seuraava: Rockyn kaverit ovat yhtäkkiä alkaneet käyttäytyä kummallisesti, itseasiassa suorastaan vihamielisesti, joten hän säntäilee Pockyn luokse hakemaan tältä apua. Käy ilmi, että joku on taikuudella saanut Rockyn kaverit käyttäytymään agressiivisesti ja P&R lähtevät ottamaan selville kuka on tämän takana.

Tämän alkuhöpötyksen jälkeen alkaakin hyvä, melkeinpä loistava räiskintäpeli. Valittavana pelissä on kaksi hahmoa, söpöliini tytteli, sekä pesukarhu. Molemmilla on omat kykynsä, tyttö mm. heittelee vastustajia pelikorteilla ja pesukarhu paiskoo taikalehdillä. Lisäksi tyty voi käyttää taikasauvaa ja hakata sillä vihollisia hengiltä. Rocky sen sijaan voi heilauttaa häntäänsä ja sillä tuhota vastaan tulevia hirviöitä. Lisäksi molemmilla on apuna tietty määrä pommeja, mikä riippuu pelin vaikeusasteesta. Ja vieläpä voivat P&R liukua eteen päin nopealla vauhdilla vihollisia tai ansoja karkuun. Toisaalta kaksinpelissä toisen liukuessa voi toinen hahmo tönäistä liukujaa, missä tapauksessa tämä pyörii villisti ympäri kuvaruutua ja vahingoittaa kaikkia vihollisia.

Periaatteessa hahmot kuulostavat varmasti samanlaisilta, mutta eroja on: Pommit toimivat eri tavalla, liukumisen pituudessa on eroa ja kävelyvauhtikin on eri. Molemmilla hahmoilla on myös erikoiskyky, jonka avulla he voivat hetkeksi (n. 5 sekuntia) muuttua voittamattomaksi. Hahmot voivat myös ratsastaa Hullun Koiran kyydissä jos sen löytää.

Grafiikka pelissä on kuin jossain söpöpelissä ja siksi erittäin kaunista katsella. Äänet eivät ole mitenkään erikoiset, pikkuisen ehkä keskivertoa paremmat kuitenkin. Vastustajina olevat otukset on hyvin toteutettu ja niitä on paljon. Joskus tuntuu, että koko kuvaruutu on täynnä erilaisia hirviöitä: Maasta nousevia luurankoja, ynnä muuta.

Mitenkä tätä peliä sitten kuvailisi: Tämä peli on hyvä! Pelattavuus on erinomainen ja varsinkin kaksinpelinä P&R jaksaa viehättää. Vain ja ainoastaan harmittaa, että peliin voi laittaa loputtomat continuet, minkä avulla pelin tietty voi pelata läpi helpostikin.

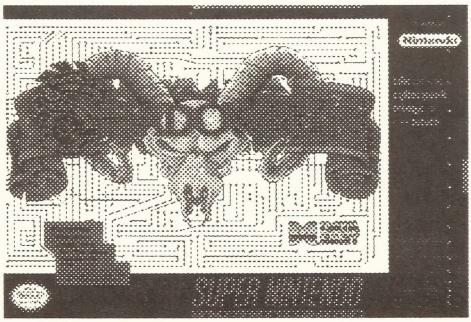
Hinta: 495,-
Grafiikka: 4+
Äänet: 3-
Pelattavuus: 4+
Kiinnostavuus: 5-

☺☺☺☺+

J. Uhlgren

Shadow Run

Cyberpunk - Roolipeli



Shadow Run on mielenkiintoinen roolipeli sinänsä. Yleensä Cyberpunk - roolipelit sijoittuvat ihmiskunnan tulevaisuuteen, eikä niissä siksi ole tilaa fantasia-aineksille. Tämä peli on kuitenkin rakennettu eri pohjalle, sillä tavanomaisen Cyberpunk - aiheen lisukkeena on pelissä hirviöitä, kuten örkkejä ja zombieta. Hirviöiden lisukkeena on pelissä myös taikuutta - mitä tosin ei ihan heti pääse kokeilemaan. Nyt siis on Super Nintendo saanut kunnian siitä, että se on ensimmäinen laite, jolle tehdään Shadow Run - aiheinen roolipeli.

Pelin juoni on seuraava: Herät ruumishuoneelta hirmuisen pääkivun kera, etkä muista yhtään mitään - periaatteessa et edes omaa nimeäsi. Luonnollisesti reippaana poikana otat ja tutkit hiukan ympäristöä ja hipsit sitten tyynen rauhallisesti ovelle. Jutustelutuokio ruumishuoneen työntekijöiden kanssa ei onnistu, he kun luulevat sinua Zombieksi, eläväksi kuolleeksi. Pelaajan ei auta muuta kuin alkaa hiljakseen tutkimaan ympärillä olevaa kaupunkia, missä tapauksessa käy ilmi, että joku on palkannut tappajat kintereillesi - eivätkä nämä aio seuraavalla kerralla epäonnistua tehtävässään.

Ensimmäiseksi on saatava ase, joksi soveltuu hyvinkin esim. erään kadulla lojuvan ruumiin vieressä oleva pistooli, ongelma vain on se, että ko. ruumiin tappaja sattuu olemaan paikalla, eikä hän alkuunkaan pidä siitä, että pelaaja näkee murhan tapahtuvan. Nopeilla reflekseillä tästäkin tilanteesta selviää ja pelaaja pääsee selvittämään arvoitusta.

Käy ilmi, että pelaaja on nk. Shadow Runner, eli jonkinasteinen palkkatappaja ja hänen viimeisin tehtävänsä on jotenkin mennyt pieleen. Hahmon palkannut miekkonen löytyy tapettuna, mutta onneksi häneltä löytyneellä avaimella voi mennä pomon asuntoon ja nukkua siellä kunnes voimat ovat taas hyvässä kunnossa. Se on myös alkuaikoinan ainoa paikka, jossa voi käyttää karmaa taitojensa parantamiseen.

Karma on tässä pelissä suunnilleen samaa tarkoittava asia kuin experience (kokemus) muissa roolipeleissä. Karmaa saa lisää kun tappaa riittävästi vastustajia ja sitä käyttämällä voi hahmon kykyjä ja taitoja parantaa, sekä lisäksi hankkia taikuutta pelaajan hahmolle. (Tosin taikuus maksaa niin penteleesti että...)

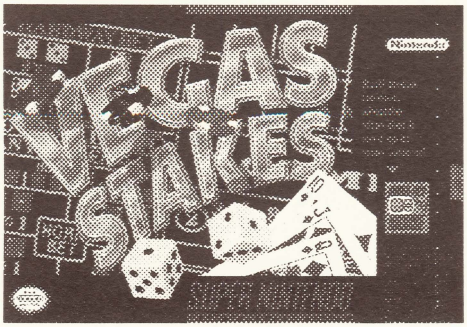
Shadow Run graafisesti hyvin toteutettu - pikkumiehet tallustavat kaduilla normaaleissa rutiineissaan ja toimivat suhteellisen loogisesti. Myös musiikki on yllättävän kiinnostavan kuuloista ja sopii pelin tunnelmaan. Peli ylittäisikin varmasti kaikki aikaisemmat roolipelit, mutta jonkin ajan pelailtuani huomasin logiikassa puutteita: Samasta löytyy joka kerta uusia vastustajia - vaikka olisi juuri kaikki siellä olevat miekkoset ampunut hengiltä. Pelin hahmojen keskustelutaito ei myöskään ole kovin kummoinen - kerran tyypin kanssa poristuaan ei tästä yleensä saa mitään uutta irti. Hyvä roolipeli tämä silti on, sitä ei voi kiistää.Jos roolipelit ovat kiinnostuksen kohteena, kannattaa ehdottomasti hankkia kokoelmaansa.

Hinta: 545,-
Grafiikka: 4-
Äänet: 4-
Pelattavuus: 4+
Kiinnostavuus:5-

☺☺☺☺+

J. Uhlgren

Vegas Stakes



Las Vegas on tunnettu mm. lukuisista pelicasinoista, joissa voi helposti käydä tekemässä itsestään A) miljonäärin tai B) narrin. ZZ Top:in suosittu biisi Viva Las Vegas on toinen mielleyhtymä, mikä juolahtaa mieleen ko paikan nimestä. Vegas Stakes onkin näin ollen Casino - aiheinen peli Super Nintendolle.

Pelin juoni on lyhykäisyydessään seuraava: Viisi kaverusta (pelaaja + neljä muuta) lähtee Las Vegasiin pelaamaan erilaisia Casino - pelejä. Käytössä on 1000 taalaa ja tarkoitus olisi särkeä pankki eli tienata se kymmenen miljoonan taalan potti omaan taskuun.

Ensimmäiseksi luonnollisesti mennään hotelliin, missä vaiheessa peli kysyy pelaajan nimen ja sukupuolen. (Mr/Miss) Hotellihuo-neesta sitten voi rimpauttaa jollekin kavereista ja sitten saattaakin jo lähteä Casinolle haaskaamaan rahaa.

Käytännössä Vegas Stakesissa on viisi eri alapeliä, joissa voi tuhlata alkupääomaansa: Ventti, ruletti, nopanheitto (Craps), seitsemän kortin pokeri ja hedelmäpeli. Hedelmäpelejä on lisäksi useamman eri hintaluokan versioita, eli halvimmillaan voi pelata 1$ panoksilla, jolloin ei rahaa heti häviä, vaan eivätpä voitot-kaan ole häävejä.

Jokaisen pelin aikana voi mukana olevalta kaverilta kysellä neuvoja pelin säännöistä tai siitä, miten kannattaisi panoksensa sijoittaa. Mutta auta armias jos noudatat niitä ohjeita, niin olet taatusti vararikossa alta puolen tunnin.

Pokerissa pelaajalla on neljä tietokonevastustajaa, mutta muissa peleissä pelataan pankkia vastaan. Eri pelit on toteutettu hyvin, grafiikka on välillä digitoidun näköistä. Äänistä ei juuri muuta jää mieleen, kuin ruletin kuulan pyöriminen puisella ruletti-pöydällä. Pelejä voi myös parhaimmillaan pelata neljä eri pelaajaa, missä tapauksessa konsolin ohjastamia kavereita ei löydy mistään. Ei silti, että niistä mitään hyötyä olisi... Vegas Stakes tukee Super Nintendon hiirtä, mikä on erittäin hyvä asia sinänsä jos on sattunut Mario Paintin hankkimaan.

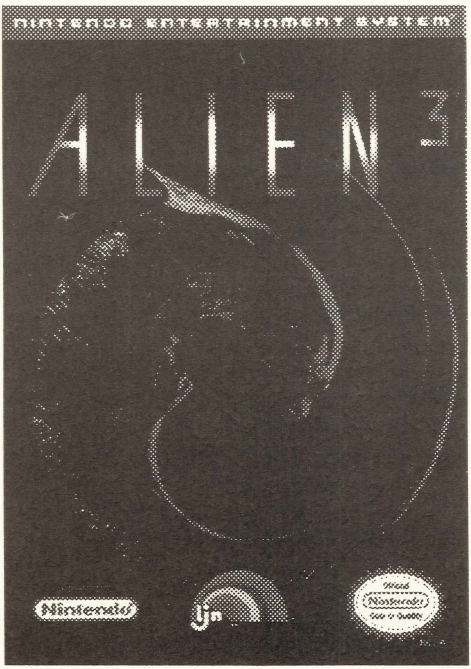
Vegas Stakes pelillä on kuitenkin yksi ongelma. Vaikka olisi kuinka pelihimon riivaama, en voi käsittää miksi tämän kaltaisen pelin hankkisi. Ainakin Oulussa on ihan aito Casino (vastapäätä numerobaaria) ja Oulun opiskelijaravintolassa on venttipöytä, samoin mm. entisessä Demonissa (ravintola).
(Mistäkö minä sen tiedän?) Hedelmäpelejä sen sijaan löytyy vähän joka puolelta - huoltoasemista alkaen. Vegas Stakes ei pysty luomaan kuitenkaan sitä ihanaa tunnetta mikä syntyy kun venttiä pelatessa voittaa muutaman saturaisen. Tässä pelissä voi ainoastaan hävitä rahaa (445 mk), voittoa ei varmasti synny, ellei sitten suunnittele koti-Casinon perusta-mista Super Nintendon avulla.

Hinta: 445,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 2-
Pelattavuus: 3+
Kiinnostavuus: 1

☺☺+

J. Uhlgren

NINTENDON PELIARVOSTELUT
Alien 3



Alien - kahdeksas matkustaja-elokuvasta lähtenyt elokuvien jono on päässyt kolmanteen osaansa. Toivottavasti samalla viimeiseen, sillä taso pidemmälle edetessä on tippunut kuin kananpojan lento. Pelinä Alienit ovat levinneet useimmille pelikoneille ja konsoleille, nyt siis Nintendollekin.

Juonihan on lyhyesti seuraavanlainen: Matkatessaan avaruudessa SULACO-aluksessaan Ripley, Newt ja Hicks ovat täysin tietämättömiä siitä, että heidän maahan suuntautunut paluumatkansa tulee ennenaikaisesti keskeytymään. Kapselissaan muiden tavoin hyperunta nukkuessaan Ripley on onnellisen tietämätön myös siitä, että alien on kiinnittynyt hänen asuttamaansa kapseliin.

SULACO:n mennessä merkillisellä tavalla epäkuntoon kesken matkan, se irrottaa pelastusaluksen itsestään automaattisesti. Pelastusalus päätyy Fiorina 161-nimiselle kaivosplaneetalle, jota asuttavat rikoksista tuomitut pitkäaikaisvangit. Törmäyksestä selviää hengissä ainoastaan Ripley, joka tietoisena mukanaan tuomasta vaarasta yrittää varoittaa planeetan asukkeja näiden kuitenkaan uskomatta häntä. Näin Ripleyn tehtäväksi jääkin yksin taistella pelottavaa alien rotua vastaan.

Pelin aikana on tarkoitus etsiä vangitut työntekijät ja vapauttaa heidät kahleistaan tietyn ajan sisällä. Tämä ei vielä riitä, vaan täytyy myös löytää pakotie pois kyseisestä sokkelosta ajan juostessa armottomasti. Siinä idea tasolta toiselle. Aseita löytyy myös lukuisia (liekinheittimestä käsikranaatteihin), mutta ammuksia on rajoitetusti, mikä tuokin hieman realismia peliin. Eräs seikka on myös aseen ylikuumeneminen ammuttaessa liian pitkää sarjaa (konekivääri); "lämpömittari" näkyy ruudun alareunassa.

Henkilökohtaisesti Alien-ideasta jonkin verran pitävänä odotin pelistä horror-tyyppistä jännitystä - mikä sitten paljastui liian suureksi toiveeksi, kuten aikansa pelattuansa kävi ilmi. Peli on lähestulkoon tavanomainen tasohyppely, johon ei ole saatu mukaan varsinaista "Alien-henkeä" kuten olisi toivonut. Juoksenteleehan käytävillä kaikenlaisia otuksia, mutta tarkkana pitää olla jos aikoo kuvitella viholliisensa aidoiksi Alieneiksi.

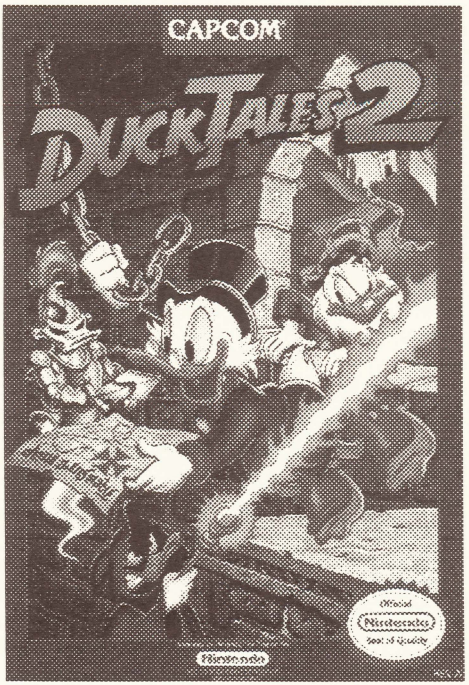
Musiikista on sentään yritetty tehdä jonkin verran jännitystä tihentävää, vaikka tässäkin asiassa ollaan jääty loppujen lopuksi yksinkertaiselle tasolle. Ääniefekteihin on sentään panostettu hieman enemmän ja niitä löytyykin kymmeniä erilaisia pelin eri tilanteista. Halutessaan voi musiikkeja ja efektejä kuunnella ennen pelin alkua.

Hinta: 399,-
Grafiikka: 2+
Äänet: 3+
Pelattavuus: 3
Vetovoima: 2

☺☺

M.Haarahiltunen

Duck Tales 2



Ankka-tarut jatkuvat. Tällä kertaa Tupu, Hupu ja Lupu ovat löytäneet kellarista vanhan paperinpalan, joka osoittautuu myöhemmin tietenkin aarrekartan osaseksi (luonnollisesti !). Roopen isoisoisä Fergus McAnkka on repinyt kartan palasiksi ja piilottanut ne ympäri maailmaa. Roopen ja poikien tehtäväksi jää siis etsiä palaset, jotta he saisivat kartan kuntoon, ja sen jälkeen onkin helppo homma löytää itse aarre. Mutta palaset eivät ole vielä koossa, joten eiköhän lähdetä aarrejahtiin!

Pelissä ollaan Roopena Roopen paikalla, eli hänen hahmossaan seikkaillaan. Muut tutut hahmot ovat eri puolilla maailmaa ja ilmestyvät aina silloin tällöin kertomaan jotain tärkeää informaatiota. Pelle Pelottomalta saa lisäksi erilaisia adaptereita, jotka kaikki auttavat Roopea jollakin tavalla.

Ensimmäisessä kentässä Pelle Peloton (mikäli pystyt löytämään hänet) antaa sinulle vasara-adapterin, joka voimistaa Roopen kävelykeppilyönnin voimaa ja nopeutta. Rauta-adapteri taas lisää Roopen hyppykepin tehoa, jolloin tietyt ennen särkymättömänä säilyneet kivet voi särkeä niiden päälle hyppäämällä. Voima-adapteri puolestaan mahdollistaa Roopelle raskaimpienkin esineiden siirron. Kartanpalojen etsintä tapahtuu eri maanosissa. Roope kumppaneineen joutuu etsimään kyseisiä paperinpaloja mm. Niagaran putouksilta, jossa joutuminen veden varaan merkitsee useimmiten lähtöä autuaammille aarteenetsintämaille. Myös Bermudan kolmiossa karilleajaneet laivat muodostavat mielenkiintoisen ja jälleen vetisen tutkimuskohteen. Egyptissä sankarimme joutuvat sitten kuumiin olosuhteisiin etsiessään kartanpaloja pyramidien keskeltä. Maata kierretään mielenkiintoisia reittejä pitkin.

Reitit on kaiken lisäksi toteutettu hienolla grafiikalla, joten peliä on hieno pelata ja seurata. Roope näyttää Roopelta, ja tämähän tällaisissa lisenssipeleissä on vähintäänkin suotavaa. Monethan ostavat pelin juuri siinä olevan suosikkihahmonsa takia.

Kentät tosiaan välittävät tunnelman juuri kyseessä olevasta maanosasta tai paikasta (Niagarassa vesiputoukset, Egyptissä pyramidit ja patsaat, Bermudalla laivat ja merirosvot), mihin läheskään kaikki markkinoilla olevat pelit eivät pysty. Peliin syventyessään pystyy melkeinpä kuvittelemaan olevansa Roope Ankka aarrejahdissa.

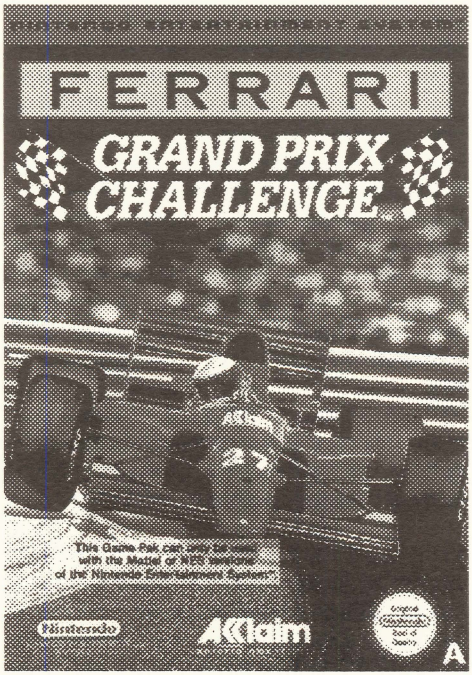
Musiikki on miellyttävää; ei tuo esiin mitään uutta, mutta sopii hyvin tällaisen sarjakuvamaisen pelin taustamusiikiksi. Peli on pelattava läpi ennen kuin siitä pääsee irti.

Hinta: 399,-
Grafiikka: 4-
Äänet: 3
Pelattavuus: 4
Vetovoima: 4+

☺☺☺+

M.Haarahiltunen

Ferrari Grand Prix Challenge



Kukapa ei olisi joskus halunnut Keke Rosbergin tavoin viedä Suomea ja itseään maailmankartalle F-1-mestaruuden merkeissä. Itse ainakin olen haaveillut siitä joskus nuorempana, ja vieläpä juuri maineikkaan Ferrari-tallin palveluksessa. Olisihan se hienoa saapua maalisuoralle kaikenmaailman Prostit ja Sennat perässäpäin, ja katsoa kun ruutulippu heiluisi voiton merkiksi. Kymmen-tuhatpäinen yleisö mylvisi osoittaessaan suo-siotaan juuri minulle. Maaliintulon jälkeen saisi poksautella samppanjapulloja auki kau-niiden neitokaisten ihaillessa vieressä... klops, ohhoh, taisinpa torkahtaa unelmoidessani.

Tässä pelissä ajetaan Ferrarin tulipunaista unelmaa kohti F-1-luokan voittoa. Alussa vanha sananlasku "harjoitus tekee mestarin" tuntuu pitävän paikkaansa ainakin siltä osin, että auton kierrättäminen radan ympäri vaaditussa ajassa (karsinta-aika) näyttää olevan mahdoton tehtävä. Toisten autojen ohittaminen muualla kuin suorilla ja tietynlaisissa mutkissa (ilman lommoja ja kolhuja) on *erittäin* vaikeaa. Itselläni oli todellisia vaikeuksia selvitä radasta kolhimatta autoani mihinkään. Niinpä ajatkin sitten venyivät yleensä reippaasti karsintarajan väärälle puolelle. Näin siis harjoituksissa.

Itse kilpailussa ajetaan oikean kilpailun aika-ajot, joista 26 parasta selviytyy itse kilpailuun. Tämä vaihe oli jostain syystä hieman helpompi, sillä itsekin onnistuin pääsemään varsinaiseen kilpailuun mukaan, vieläpä useammin kuin kerran. Mutta itse kilpailu sitten...

Kerrankin olin jo kuudennella sijalla eli pisteissä kiinni, kun matkaa oli jäljellä vain muutama kierros. Kolme ensimmäistä autoa näkyi tutkan perusteella olevan jo tavoittamattomissa, kun taas vitonen oli vain lyhyen matkan päässä. Lähdinkin tavoittamaan edelläajavaa autoa ja ajattelin, että ohitan sen mutkien jälkeen tulevalla suoralla, jossa ohitus yleensä on riskittömämpää. Lähdin ohittamaan edelläajavaa noustakseni viidenneksi, ja kaikki näyttikin menevän hyvin, kunnes toinen auto kiilasikin yhtäkkiä eteeni, josta seurauksena oli raju yhteentörmäys. Ajokkini pyörähti ympäri ja vauhti loppui kokonaan. Arviolta kymmenen autoa pyrähti välittömästi ohitseni, joten lopetin kilpailun siihen. Kyseisen kilpailijan epäloogisuus (kukaan kuskeista ei varmaan saa romuttaa omaa formulaansa törmäilemällä tahallaan toisiin ajokkeihin) sai sappeni kiehumaan, ja virta pätkähti välittömästi pois. Myöhemmin hivenen rauhoittuneena tarkas-telin peliä uudelleen ja tulin siihen tulokseen, että ohjattavuus on epäonnistunut. Auto ei kertakaikkiaan kulje sinne, minne ja miten sen odottaisi kulkevan. Siinä on jo tarpeeksi miinusta autopelille - sama sille, mitä muita hienouksia pelistä löytyy.

Hinta: 369,-
Grafiikka: 3
Äänet: 2+
Pelattavuus: 1-
Vetovoima: 2

☺+

M.Haarahiltunen

Zen - Intergalactic Ninja



Zen oli vasta nuori poikanen, kun hänet pelastettiin tuhoutuvalta kotiplaneetaltaan Mestareitten toimesta. Heidän planeetallaan OM:llä Zen oppi sittemmin futuristiset ninjataidot ja henkisten ominaisuuksien kasvattamiseen tarvittavan meditaatiokyvyn. Tullessaan vanhemmaksi hänestä tuli vähitellen koko kosmoksen halutuin ja tavoitelluin palkkasoturi, juuri edellämainittujen kykyjensä ansiosta.

Gordonit, jotka ovat eräs kaukainen korkean älykkyystason omaava rotu, ovat myöskin huomanneet Zenin ja hänen erikoiset taitonsa. Gordonit ovat omaksuneet roolikseen vartioida koko galaksin ympäristöllistä tilaa ja he ovatkin huomanneet Linnunradan galaksin kolmannessa planeetassa auringosta tapahtuvan vakavia asioita. Kyseessähän on tietysti oma planeettamme Maa, joka on joutunut vaarallisten ympäristöterroristien temmellyskentäksi.

Zen saa siis Gordoneilta toimeksiannon Maanimiselle planeetalle, jossa hän joutuu kohtaamaan kaatopaikan myrkyllisistä jätteistä nousseen Lord Contaminous'n ja hänen lukuisat apurinsa. Zenin tulisi myös pelastaa Jeremy the Starchilde, nuori maan asukas, jolla on hallussaan Geocrystal, jolla voidaan puhdistaa maailma. Vihollislordin apulaiset tekevät kaikkensa saadakseen kiven haltuunsa.

Ensimmäisellä tasonvalintakartalla voit valita neljästä eri kentästä: 1.Happosademetsä, 2.Slixxon-öljynporauslautta, 3.Biggs-myrkkytehdas, 4.Kaivosrata. Riippumatta järjestyksestä sinun tulee käydä läpi kaikki kentät. Viimeisenä tehtävänä näiden kenttien jälkeen on Jeremyn pelastaminen Lord Contaminous'n kynsistä.

Tämän jälkeen seuraa Bonus-rata, jolla sinun on mahdollista kerätä... Ai mitä? No bonuksia tietenkin. Itse asiassa voit rekonstruoida vanhoja liittolaisiasi kierrättämällä jätteitä tarpeeksi tehokkaasti.

Viimeisenä on edessäsi ainakin viisi päävastustajakenttää, joissa pitäisi riittää tekemistä yllinkyllin. Itse en ollut tarpeeksi onnekas/kyvykäs/viisas? pääsemään kovinkaan pitkälle näissä Boss-ruuduissa.

Peli on toteutettu mielenkiintoisella tavalla. Ruutu voi skrollata sivulle, ylös tai yläviistoon kentästä riippuen. Tämä tuo peliin todellista haastavuutta. Graafinen puoli on myöskin onnistunut ja varsinkin päähenkilön liikkeisiin kiinnittää erityistä huomiota. Ne kun ovat selvät ja sulavat. Nyrkin- tai kepinisku todellakin näyttää ja tuntuu iskulta, eikä vain joltakin nopealta sohaisulta "siihen suuntaan". Kenttiä pelissä riittää, samoin kuten vastustajia ja muita erikoisia efektejä. Musiikki ei ainakaan häiritse. Ideastaan lähtien erittäin onnis-tunut hyppimismäis-kintäpeli.

☺☺☺☺-

M.Haarahiltunen

Megadriven Peliarvostelut: Championship Bowling

Tämä on jälleen yksi niistä peleistä, jotka olisin mieluummin jättänyt arvostelematta. Olenhan minä joskus menneisyydessäni toki erehtynyt keilahallillekin ja hetken aikaa jopa nautin keilauksen ihanuudesta, (sain heti aluk-si kaadon) mutta hauskuus loppui lyhyeen kun onnistuin pudottamaan keilapallon varpaitteni päälle. Never mind, Pajarin kieltäydyttyä tekemästä arvostelua tästä pelistä, jouduin itse tarttumaan työhön ja pelaamaan tätä peliä. (Kirottu Pajari)

Se siitä ja itse asiaan. Championship Bowling on siis keilaamiseen keskittyvä peli. Käytössä on kaikkiaan kolme eri pelivaihtoehtoa. Normaali peli on säännöiltään täysin perussäntöjen mukainen - kaadosta saa 10 pinnaa ja lisäksi kahden seuraavan heiton pisteet. Paikkauksesta saa 10 pinnaa + seuraavan heiton pisteet. Mikäli kahdella heitolla ei saa kaikkia keiloja kaadettua on maksimipisteiden määrä yhdeksän. Kaadettavana on 10 sarjaa keiloja ja niin edelleen.

Tämän lisäksi on pelissä vaihtoehtona myös nk. Paikkauskilpailu. Tässä tapauksessa Megadrive järjestää muutaman keilan satunnaiseen järjestykseen ja pelaajan tulee yrittää saada jäljellä olevat keilat nurin. Onnistuessaan saa pelaaja 30 pinnaa, mutta mikäli yksikin keiloista jää pystyyn ei pisteitä heru. Jälleen pelataan kymmenen sarjaa ja maksissaan pisteitä kertyy siis 300.

Bonus- kilpailu muistuttaa peruspeliä muuten, mutta keiloilla on normaalista poiketen eri määrä pisteitä 1, 2, 5 tai 10. Yhteensä näitä pisteistä muodostuu 30. Kaadosta saa lisäksi 10 pongoa ja maksimissaan 10 kaadon sarjasta saa siten 400 pistettä.

Pelaajia keilauskisassa voi olla 1-4. Luultavasti peli onkin parhaimmillaan juuri neljällä pelaajalla, sillä yksinpelattuna hohtoa ei juuri ole - ei oikein saa kilpailuvirettä päälle. Pelissä onkin neljä erilaista hahmoa, joiden kykyjen pitäisi vaikuttaa suoritukseen. Keila-pallon koon voi valita ja sekin luonnollisesti vaikuttaa asiaan. Kolmas tekijä on itse radan laatu (4 erilaista).

Itse keilaamis tilanteessa voi omaan toimintaansa vaikuttaa seuraavilla tavoilla. Heiton kierteen voi määritellä painamalla nappia oikealla hetkellä. Tämän lisäksi voi ottaa tietyn tähtäyspisteen ja vaikuttaa heiton voimakkuuteen. Oikean heittotavan oppimiseen menee jonkin aikaa.

Championship Bow-ling on ihan hyvin toteutettu,mutta keilaa-minen on huomatta-vasti edullisempaa. Siksi tätä voi suosi-tella lähinnä vannoutuneille keilauksen ystä-ville ja heistäkin lähinnä niille, joiden jalat ovat murtuneet, eivätkä he siksi pääse keilahalliin.

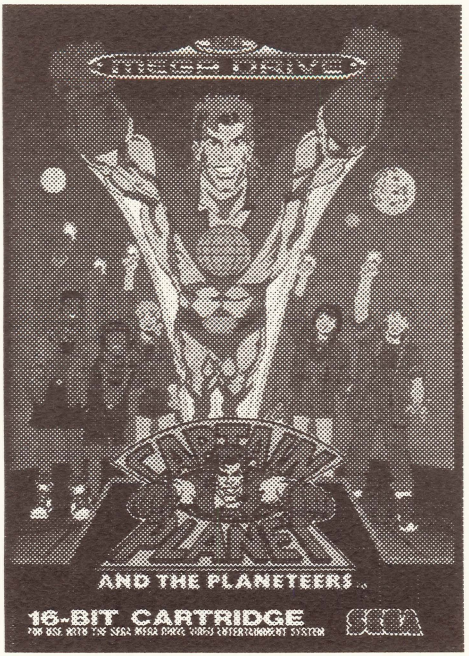
Hinta: 429,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 2-
Pelattavuus: 4-
Kiinnostavuus:1

☺☺☺-

J. Uhlgren

Captain Planet

and the Planeteers



Kapteeni Planeetta ja planeteerit on ällö lasten piirrossarja, joka pyörii töllöttimessä lauantai-aamuisin, eli juuri silloin kun toimituksen setät potevat päänsärkyä ja yrittävät silti sinnikkäästi kirjoitella tätä armasta lehteä. Joo, sarjassahan viisi tenavaa laukkaa ympäri maailmaa pahojen setien (=toimituksemme) riesana pelastamassa maapalloa erilaisilta luontoa uhkaavilta vaaroilta. Aina välillä kiljutaan "Earth, Fire, Water, Air & Heart" ja kapteeni Planeetta, vihreätukkainen supermies ilmestyy paikalle lapsukaisten sormusten voimien kutsumana. Sitten hän pistää pahat pinot halki, poikki ja pinoon ja kaikki on jälleen hyvin - ainakin seuraavaan jaksoon saakka.

Jostakin kummallisesta syystä kyseinen sarja on kuitenkin kerännyt melkoisen katsojakunnan jenkeissä ja brittilässä. Niinpä oli odotettavissa, että jatkossa saisimme lisenssipelin tästä aiheesta. Niinpä nyt voivat kaikki kiltit ja luontoystävälliset ekolapset pelastaa maail-man tappavalta saasteelta, yhdeksän eri tason kera.

Yllätys yllätys, kukaan ei varmaankaan olisi arvannut, mutta peli on tasohyppelypeli, (Ei, ihanko totta ? - T.Pajari) mikä ei ehkä näin paatunutta peliarvostelijaa mitenkään yllätä.

Pelin alussa voi normaaliin tapaan määritellä vaikeustason, ohjaustyylin ja ääniefektit. Tämän jälkeen itse pelissä voi valita pelin etenemistavan seuraavasti: Pelaaja voi valita neljästä ohjattavasta hahmosta mieleisensä ja yrittää tämän jälkeen ohjata valitsemaansa hahmoa tämän pakomatkalla vihamielisten otusten kansoittamassa paikassa. Tarkoitus on sulkea saastuttava kone alueelta ja kun on päässyt kaikilla hahmoilla kentät läpi, kaikki viisi planeteeria kohtaavat Toivon saarella ja kutsuvat paikalle Kapteeni Planeetan, minkä jälkeen seuraa viimeisin yhteenotto pahojen saastuttajien kanssa.

OK, ehkä pelin juoni on tyypillinen hyvä/paha asetelma ja ekoajattelu mukana vain muodin vuoksi, mutta entäpä itse pelin toteutus ? Tromp, tromp, hahmo löntystää köm-pelösti kuvaruudulla. Nappia painamalla se hyppää. Eikä ilmekään värähdä. Ei pienintäkään animaation tapaista. Vastustajia jokaisessa kentässä on run-saasti, mutta ne ovat melkolailla saman kaltaisia, mielen-kiinnottomia ja siten kentistä muodostuu samalla tappavan tylsyttäviä. Grafiikka on melko yksinkertaista, paikoin jopa keskivertoa parempaa ja äänet ovat siedettävät. Peli vain ei ole riittävän hyvä - parempiakin tasohyppelyjä on saatavana

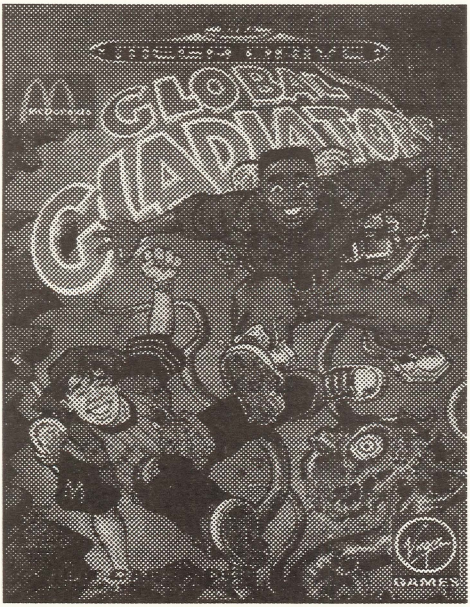
Hinta: 429,-
Grafiikka: 2+
Äänet: 2
Pelattavuus: 2-
Kiinnostavuus: 1+

😐😐

J. Uhlgren

Mick & Mack - Global Gladiators

Hampurilaisketjun imagon parantamisyritys parhaimmillaan.



McDonalds - ketju on yksi maapallon laajimmin levinneistä yrityksistä. Se on kuitenkin saanut itselleen huonon maineen, sillä heidän hampurilaisiinsa käytettävä liha tuotetaan Etelä-Amerikassa, alueilla, missä aikaisemmin on kasvanut sademetsää, mikä on hakattu pois laidunten tieltä. Siksi McDonalds on keksinyt alkaa parantamaan mainettaan ekoystävällisenä yrityksenä. Siinäpä siis riittävästi syytä alkaa tukemaan peliä, jonka nimi on osuvasti Global Gladiators.

Pelin pääosassa ovat nuorukaiset Mick ja Mack eli Global Gladiaattorit. Alussa pelaaja voi valita kumpaa hahmoa haluaa ohjata, mutta tällä ei pelin kannalta ole merkitystä. Pelissä on kolme eri vaikeusastetta, mutta vaikeusaste vaikuttaa lähinnä käytettävissä olevien hahmojen määrään. Musiikin voi määrätä pois päältä pelin ajaksi mikäli se käy hermoille, mutta ainakaan toistaiseksi ei tähän toimenpiteeseen ole tarvinnut ryhtyä.

Global Gladiators on tasohyppelypeli, jossa pelaaja juoksuttaa ohjaamaansa hahmoa neljässä eri maailmassa. Luonnollisesti jokaisessa maailmassa on useampia eri tasoja, joten peli ei ihan heti pääty.

Hahmoilla on niin kutsuttu liima-ase, jolla he ammuskelevat vastaan tulevia hirviöitä ja saastuttavia koneita. Tässä välillä kerätään nk. kaaria, jotka yllättävää kyllä näyttävät M - kirjaimilta, McDonalds yrityksen tunnuksilta. Näistä kirjaimista saa tason lopussa bonuspisteitä ja siten pääsee pelaamaan välipeliä. Kentän loppu onkin irvokkain osa hampurilaisfirman imagon parantamista: Tason lopussa odottaa McDonalds klovni, joka heiluttaa moottoriurheilusta tuttua lippua lopun merkkinä. Blaah...

Mutta, mutta... Hampurilaisketjulla on ollut mitä ilmeisimmin varaa käyttää rahoja tämän pelin tekemiseen, sillä Global Gladiators on hyvin toteutettu, tasokas peli.

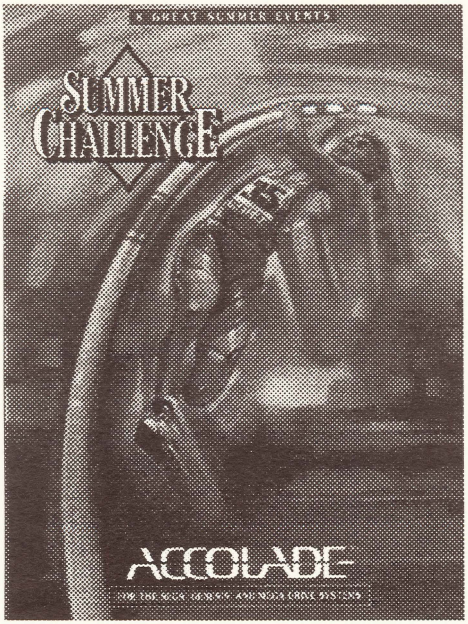
Pelin grafiikka on hieman tavallista parempaa, mutta itse pelihahmojen liikkeet on toteutettu hyvin heidän pomppiessaan eteen päin. Liimaaseella on nk. "potkua", eli pelaajan ampuessa sillä, ase sysää hahmoa hieman taaksepäin. Tietyissä kohdissa peliä on ilmassa näkymättömiä jalansijoja, missä tapauksessa pelaajan ohjaama hahmo tuijottelee kauhuissaan alas päin mikäli ei hetkeen ohjaa sitä. Mickillä ja Mackilla on tietty määrä energiaa ja se vähenee jos koskee hirviöihin tai niiden ammuksiin. Luonnollisesti energian loppuessa lähtee henki, samoin jos esim. syöksyy veteen hukuttautumaan. Isotkaan pudotukset eivät sitä vastoin aiheuta harmia näille pojille, vaan Mick (tai Mack) makailee hetkosen maassa päätään pyöritellen. Kaiken kaikkiaan Global Gladiators on hyvä tasohyppelypeli ja lunastaa varmasti paikan Megadriven omistajien parissa. Eko ajattelun olisi silti voinut jättää välistä ja tyytyä tekemään hyvän pelin.

Hinta: 469,-
Grafiikka: 4
Äänet: 3+
Pelattavuus: 4+
Kiinnostavuus: 3+

☺☺☺☺

J. Uhlgren

Summer Challenge



Kun Winter Challenge oli melkoisen suosittu, oli hyvinkin odotettavissa, että uusi peli ilmestyisi markkinoille kesällä. Niinpä saimme Summer Challenge - nimellä varustetun urheilupelin - juuri sopivasti MM - kisoja ennen. Tämä on varmasti taktikointia valmistajalta, mutta eipä hätää - tutkitaan onko peli esikuvansa veroinen.

Summer Challenge kehuu jo kannessaan, että pelissä on kahdeksan eri lajia. Näin onkin ja mikä parasta - pelissä on mahdollista jopa kymmenen eri pelaajan ottaa mittaa toisistaan. Jos kaveripiiristä ei riittävää määrää urheilufriikkejä löydy, voi konsoli ohjata loppuja vastustajista, kuitenkin niin, että aina pelissä on kymmenen kilpailijaa.

Eri optioita on alussa muutamia: Pelaaja voi harjoitella eri lajeja kunnes tuntee olevansa valmis aloittamaan itse kilpailun. Mikäli Megadrive hoitaa osan kilpailijoista, voi sen ohjaamille hahmoille määrätä tason amatööristä aina maailman huippujen luokkaan. Jokaisen kilpailijan naamataulun voi määritellä, sekä kilpailijan kansallisuuden.

Kilpailun alussa ja lopussa seurataan seremonioita, (tulee mieleen Epyxin klassiset Summer Games etc.) minkä jälkeen päästään itse kilpailuun. Eri lajit voi pelata läpi missä tahansa järjestyksessä, mikä on tietysti plussaa.

Vaan miten nämä lajit sitten on toteutettu? Kanootilla melonnassa mennään eteen päin ja yritetään pujotella merkkipaalujen välistä. 400 metrin aidoissa juostaan kentän ympäri ja pyöräilyssä kierretään kehää kentän ympäri. Mutta missä ne kilpailijat ovat? Kuka tahansa urheilukilpailuja seurannut on varmasti huomannut, ettei esim. aitajuoksussa juoksuteta kilpailijoita yksitellen, vaan yleensä porukka laukkaa kilpaa toisten kanssa yhtäaikaa. Logiikan riemuvoitto.

Esteratsastus, korkeushyppy, keihäänheitto, seiväshyppy ja jousiammunta sen sijaan on toteutettu realistisesti siinä mielessä, että näissä lajeissa kilpaillaan "oikeastikin" yksitellen. Konsolin ohjastamien kilpailijoiden suorituksia ei edelleenkään näy kuin tuloksina taululla, mistä pieni miinus, mutta...

Lajeista parhaiten on toteutettu jousiammunta, joka oli ehdottomasti suosikkilajini, sekä keihäänheitto, suomalaisten perinnelaji. Ohjaus on hyvin toteutettu, joskin hieman yksitoikkoinen muutamassa lajissa. Pyöräily käy hyvänä esimerkkinä tylsyydestä, tarvitsee vain naputtaa näppäimiä tarpeeksi tiheään tahtiin, jotta vauhti ei pääse hiipumaan ja odottaa maaliviivan lähestymistä.

Hinta: 429,-
Grafiikka: 3
Äänet: 2-
Pelattavuus:3+
Kiinnostavuus 4-

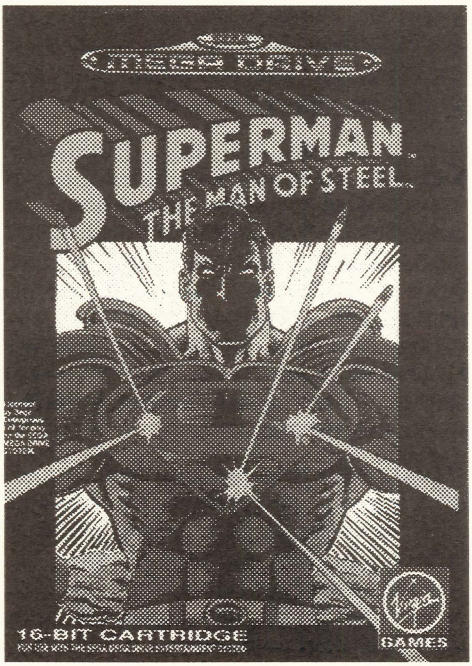
Graafisesti pelissä ei ole mitään vikaa, mutta kuten konsolipeleillä usein on pahana tapana, ei äänen ulostulo kyllä korvaparkoja juuri sääli. Jos pyöräilyn tilalla olisi ollut joku muu laji, olisi pelistä ehkä saanut kiitettävän.

☺☺☺+

J. Uhlgren

Superman- The Man of Steel

Trikoopellen paluu.



Teräsmiehellä on aina ollut paikka sydämessäni historian huvittavimpana supersankarina. Teräsmies on naurettava juuri voimiensa ansiosta ja tarinoissa esiintyvien toivottomien juonenkäänteiden vuoksi. Montakohan kertaa Teris on peitonnut Lex Luthorin tai jonkun muun tusinoista naurettavista vihollisistaan, ilman että ketään olisi loukkaantunut, tai (herra paratkoon), kuollut. Joka toisessa seikkailussa on pelastettu vähintään maapallo ja joka neljännessä koko universumi.

Jaa no sitten itse peliin. Supermaniin on keksitty niinkin omaperäinen idea kuin tasohyppely ja hakkaus. Pelin tarkoitus: Teriksen pitää pelastaa maailma, ja kumota pahan Brainiacin suunnitelmat. Lisäksi Teriksen pitäisi löytää kidnapatut lapset ja Lois Lane, joka on kadonnut. Mitenkähän aavistin. Sitä ennen peli kyllä tarjoaa ison kasan ratoja sekä loppuvastustajia päihitet-täväksi. Pelin grafiikka on yksinkertaista, mutta ajaa asiansa hyvin. Teräsmies pystyy hakkaamaan vihollisia nyrkillään, tai hyppää-mällä Teris voi lyödä ylöspäin, ja alaspäin tippuessa Teris voi potkaista. Lisäksi Teris kykenee suorittamaan muutamia erikois-liikkeitä kuten supertehokas lyönti tai maahan porautuminen. Näillä ei voi kuitenkaan improvisoida, vaan ne toimivat pelkästään tietyissä kohdissa.

Pelattavuus pelissä on keskinkertainen, johtuen lähinnä Teriksen kankeasta liikkumisesta ja hieman hitaasta animaatiosta. Muuten grafiikka on siedettävää, ja pidemmälle päästessä jopa hyvää. Lisäksi kehuttavaa olisi hirviöiden määrässä ja omaperäisyydessä. Erilaisia robotteja pelissä on varmasti kaksikymmentä tai enemmän, ja joitakin niistä on todella vaikea tuhota. Eräskin on Alienin näköinen robotti-hämähäkki, joka kävelee katossa ja tiputtelee pienempiä versioita itsestään Teriksen päälle. Monesti hirviöiden väistely on kannattavampi idea, sillä Teriksellä ei ole kuin yksi elämä, vaikkakin energiaa on jonkin verran, ja Teris ei kuole ennenkuin se loppuu.

Helpoimmalla vaikeusasteella pelissä on vain kaksi rataa, ja läpipelaamiseen ei mene kauaa. Vaikeimmilla tasoilla ratoja on enemmän, ja ne ovat vaikeampia. Pelin musiikki on aika keskinkertaista tilulilua, mutta aina silloin tällöin musiikki muuttuu erilaiseksi, paljon paremmaksi, ja tämä tapahtuu yleensä loppuvastustajien kohdalla. Ääniefektit ovat kohtalaisia, mutta parempiakin ne olisivat voineet olla. Superman - The Man of Steel on siis loppujen lopuksi juuri mitä epäilinkin. Keskinkertainen tasohyppely, ja jos ei oteta huomioon muutamia neronleimauksia hirviöissä, vailla mitään erikoista tai mielenkiintoista. Superman - The Man of Steel on valitettavasti hieman keskinkertainen tekele, mutta mitä nyt voisi lisenssi-peliltä odottaakaan.

Hinta: 469,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 3+
Pelattavuus: 3-
Vetovoima: 3-

☺☺☺-

T. Pajari

X-Men



Marvelin sarjakuva X-Men (eli Ryhmä X suomalaisittain) on nyt sitten kääntynyt konsolipeliksi. Juoni on seuraavanlainen: Magneto on kehittänyt asteroidillaan tappavan vaarallisen tietokoneviruksen. Hän on lähettänyt viruksen Ryhmä X:n tukikohtaan, tehtävänään ottaa Ryhmä X:n vaarahuoneen tietokoneet haltuunsa, ja tuhota Ryhmä X ohjaamalla vaarahuoneessa olevia tappavia aseita, jotka on normaalisti kytketty turvallisiksi, ei tappaviksi.

Pelin alussa pelaaja valitsee itselleen hahmon neljästä eri X-Miehestä jotka ovat Kyklooppi, Wolwerine, Gambiitti, ja painajainen. Jokaisella on luonnollisesti omat erikoiskykynsä, jotka vaikuttavat pelin kulkuun. Wolwerinella on nopea paranemiskyky sekä kyntensä. Kyklooppi voi ampua säteitä silmistään ja hyppiä erikoishyppyjä. Gambiitti taas voi ladata pieniin esineisiin - kuten pelikortteihin - kineettistä energiaa, ja sitten heittää ne suurella voimalla jolloin niistä tulee tappavia aseita. Ensivaikutelma on asiallinen. Peli on luonnollisesti tasohyppely taisteluosuuksin varustettuna. Hahmot ovat isokokoisia, ja ne on animoitu siedettävän hyvin. hyppelyn ja lyönnin lisäksi pelissä voi kumartua ja hyökätä maan tasalta. Jotkut hahmot pystyvät potkimaan tai pyörimään ilmassa. Pelin radat ovat isokokoisia, ja sisältävät paljon ansoja sekä vihollisia. Aina välillä vastaan tulee jonkin sortin superkriminaali, joita ei yleensä voi voittaa vaan väistely on ainoa vaihtoehto. Muut viholliset ovat melkein aina samanlaisia.

Radat ovat erittäin laajoja ja sisältävät paljon piilotettuja pakkoja, joista saa lisäenergiaa tai jonne on piilotettu jokin vipu tai vastaava, jota vääntämättä ei pääse eteenpäin. Pitää kyllä sanoa, että radoista puuttuu hieman omaperäisyyttä, ja ne ovat aika tavalla itsensä toistoa. Vastustajat ovat yksinkertaisia, yhdellä tai kahdella iskulla kuolevia, tai sitten superroistoja, joihin iskut eivät tehoa ollenkaan. Esim Wolwerinen kynnet eivät vaikuta mitenkään Juggernauttiin. Voiko joku Ryhmä X:ää lukenut väittää, että tämä ei ole naurettavaa? Lisäksi radoissa liikkuu omituisia ötököitä, jotka näyttävät perhosilta, mutta tekevät yhtä paljon tuhoa kuin heitetty keihäs. Todella ärsyttävää, sanoisin. Yleensä ottaen yhdessä radassa on noin kolmea erilaista vihollistyyppiä, ja sitten yksi superkriminaali.

Kokonaisuutena X- Men on kohtalainen tasohyppely. Ongelmana on pelin yksitoikkoisuus ja mielenkiinnottomuus. Pitihän se arvata kun kyseessä on lisenssipeli. No ehkä X- Menistä löytyy joitain mielenkiinnon aiheita, kuten laajat radat ja useat eri pelihahmot. Lisäksi peli on aika vaikea. Siinäpä se sitten olikin. Nyt sitten odotetaan **Marsalkka Laki**-lisenssipeliä, **Whoa Hah Hah Hah Haaaa!!**

Hinta: 449,-
Grafiikka: 4-
Äänet: 3+
Pelattavuus: 3+
Vetovoima: 3-

☺☺☺+

T. Pajari

Night Trap

Vampyyrit Bimbojahdissa.



Night Trap on ollut paljon esillä Englannin lehdissä väkivaltaisena ja graafisesti hienona pelinä. Pelin tarkoituksenahan on tutkia erään mysteerisen kartanon tapahtumia ja ottaa selville kuka tai mikä on syypää viiden naisen katoamiseen kartanossa. Kartanon omistaja Mr. Martin väittää, että naiset olivat vierailulla ja lähtivät edellisenä päivänä. Poiliisin epäilykset johtuvat talosta löydetyistä ansoista (jokaisessa huoneessa on ansaluukkuja) ja talon valvontajärjestelmästä. Nyt viisi uutta neitoa on kutsuttu kartanoon. Yksi heistä on kuitenkin poliisin salainen agentti, jonka tehtävänä on yrittää livahtaa sisään taloon tutkiakseen tapahtumia.

Poliisit ovat onnistuneet tunkeutumaan talon hälytysjärjestelmään, ja asentamaan alakerran ohjausyksikköön kaukasäätimen jolla pelaaja voi ohjata hälytysjärjestelmää manuaalisesti, siepaten ansojen avulla kaikki mahdolliset rikolliset, suojellen naisia kaikin mahdollisin keinoin. Luonnollisesti pelaajan pitää varoa vangitsemasta neitokaisia tai muita viattomia siviilejä. Valvontakameroita löytyy kahdeksasta huoneesta, ja jokaisessa näistä on ansa jonka pelaaja voi laukaista. Pelaajan täytyy kuitenkin varoa, sillä Martinit voivat muuttaa hälytysjärjestelmän koodia milloin tahtovat, jolloin pelaaja ei enää voi käyttää sitä. Pelaajalla täytyy olla oikea koodi, ja sen voi saada selville olemalla korvat höröllä keskustelujen aikana. Muutenkin kuuntelemalla eri henkilöiden keskusteluja voi saada arvokkaita vinkkejä, ja peli päättyy todella helposti pienekin tupelluksen jälkeen. Kuunteleminen on siis pakollista.

Pelin ulkoasu on, kuten odotettua, erinomainen. Grafiikka on uskomatonta, ja Night Trap sisältääkin yhteensä puolitoista tuntia täysvideota (ja vie ohessa kaksi CD levyllistä tilaa). Ääni tulee suoraan Mega CD:ltä, ja on siis täten CD tasoista. Henkilöiden keskustelut ja ääniefektit ovat siis omassa luokassaan.

Sitten itse peliin. Koska Night Trap perustuu videoon, niin siinä on tietenkin omat vikansa. Periaatteessa kun jokin animaatio alkaa, siihen ei voi vaikuttaaa ja sen on pyörittävä loppuun. Kyseessä onkin siis itseasiassa oikean napin painaminen oikealla hetkellä. NightTrapissä reitti ei kuitenkaan ole lineaarinen kuten jossain Cobra Commandissa ja Road Avengerissa, vaan useat huoneet ja keskusteluissa saadut vihjeet vaikuttavat pelin kulkuun. Tässä onkin suurin syy, miksi Night Trap kohoaa kivasti edellämainittujen pelien yläpuolelle. Negatiivisiakin puolia pelistä kyllä löytyy (ja aika reilusti). Yksi on tietysti tiedon määrästä johtuvat lataustauot jotka joskus ovat epämiellyttävän pitkiä. Toinen on se, että englannin kieltä taitamattomille keskustelujen kuunteleminen on tietenkin toivotonta. Tämän takia peli vaatii kohtalaisen englannin hallitsemisen.

Hinta: 495,-
Grafiikka: 5-
Äänet: 5-
Pelattavuus: 2+
Vetovoima: 3+

☺☺☺+

T. Pajari

Road Avenger

Animaatio on rautaa. Pelattavuus puuta.



Road avenger on taas yksi piirretyn elokuvan tyyppinen peli Mega CD:lle. Pelin päähenkilö työskentelee poliisin erikoisosastossa, ja hienoakin hienompi alkudemo näyttää kuinka roistot, kostoksi pidätyksistä ja rikollisten toiminnan estämisestä, suistavat pelaajan auton ulos tieltä, ja siinä rysäyksessä tappavat päähenkilön tyttöystävän. Rosvot luulevat myös pelaajan kuolleen, mutta toisin käy. Pelaaja päättää kostaa roistoille verisesti.

Pelin periaate on samanlainen kuin Mega CD:n mukana tulevassa Cobra Commandissa. Pelaaja on sivustakatsoja piirretyssä elokuvassa, jonka grafiikka huimaa päätä, ja äänet ovat omassa luokassaan. Aina tietyissä kohdissa tulee vastaan kriisitilanne, ja sitten pelaajan pitää painaa oikeaa nappia välttääkseen vaaratilanteen. Tämähän nähtiin jo kahdeksankymmentäluvulla Dragons Lair Laserhallipelissä, jota sitten pelattiin tuntitolkulla pelkästään hienon grafiikan vuoksi, vaikka pelattavuutta ei yksinkertaisesti ollut tipan tippaakaan. En oikeastaan voi mennä sanomaan, että laserpelien siirtyminen kotiin olisi hyvä asia, sillä Road Avengerissa, samoin kuin Cobra Commandissa, ei ole myöskään sitä paljon puhuttua pelattavuutta, josta olen kuullut huhuja. Jos haluan katsoa piirrettyjä elokuvia, niin avaan television. Megadrive ja MegaCD ovat pelaamista varten. Tai niiden pitäisi olla.

Pelissä päähahmo ohjaa erikoisvalmisteista autoa, joka kuitenkin näyttää rikollisten harhauttamiseksi tavalliselta perhesportilta. Pelissä kyseistä autoa ohjataan teillä oikealle ja vasemmalle. Lisäksi autosta löytyy peräti jarrupoljin ja turbo. (Mikä kontrollien paljous!) Ohjaus on tosin suhteellinen termi sillä autoa voi ohjata vain harvoin, vaaratilanteen lähestyessä. Pelin yksinker-taisuudesta huolimatta kuolinanimaatio on tullut nähty aika usein, sillä peli sentään vaatii pelaajaltaan aika tavalla reaktionopeutta.

Kokonaisuutena Road Avenger ei petä odotuksia, sillä en siltä mitään odottanutkaan. Grafiikka ja äänipuolet pelissä ovat täysin moitteettomat, mutta pelattavuutta on yhtä paljon kuin muissakin laserpeleissä kautta aikain - nimittäin ei ollenkaan.

Ajatellaan että jos Road avengerissa olisi neljä kertaa huonompi grafiikka mutta neljä kertaa parempi pelattavuus, niin siinä vasta olisi peli. Grafiikka olisi vieläkin aivan uskomaton, kun taas pelattavuus olisi jo asiallisella tasolla. Toivossa on hyvä elää, ja lähiaikoina tuleva Thunderhawk voisi olla Mega CD:n pelastaja, ja jos ennakkotiedot pitävät paikkansa, jopa *syy* MegaCD:n hankkimiseen. Road Avenger kun on vain taas yksi naula Mega CD:n arkkuun.

Hinta: 429,-
Grafiikka: 5
Äänet: 5
Pelattavuus: 1+
Vetovoima: 2-

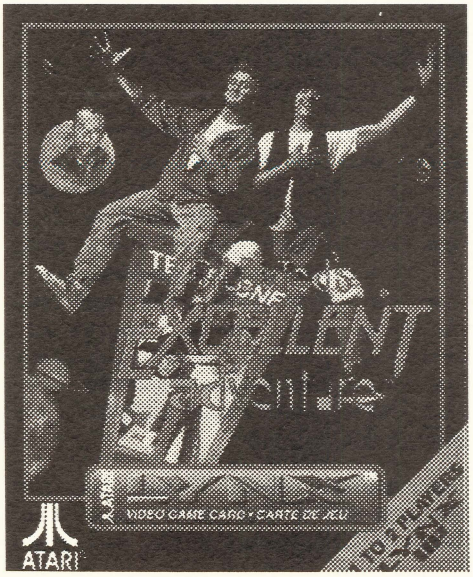
☺☺

T. Pajari

LYNXIN PELIARVOSTELUT

Lynxin omistajat saavat tyytyä taas vaihteeksi jo jonkin aikaa sitten julkaistuihin peleihin. Uusia ei nimittäin ole julkaistu sitten viime numeron. Mutta 'vanhassa vara parempi', vai mitenkäs se sanonta menikään...

Bill & Ted's Excellent Adventure



Kaikkihan lähti siitä, kun Billin ja Tedin tyttöset kidnappasi itse Viikatemies. Tämä tapahtui siksi, ettei Bill ja Ted yhtyeineen kykenisi saamaan omaa mahdollisesti menestyvääkin sävellystään valmiiksi. Tytöt olisivat olleet ehdottomia viimeistelemään kappaletta. Pojat eivät nimittäin tiedä mitään muuta musiikista kuin itse musiikinteon. Teoria on heille vieras käsite.

Viikatemies on vienyt tytöt ajassa taaksepäin, muutaman tuhat vuotta, ja ystävysten tehtäväksi jää tyttöjen jälkien seuraaminen aikakoneen suosiollisella avustuksella. Se on nimittäin hieman helpompaa, kun tytöt ovat viisaudessaan jättäneet jälkeensä nuotteja merkiksi pelastajilleen. Pojathan luonnol-lisesti käyvät seikkailuun kiinni kuin sika limppuun. Pystyvätkö he pelastamaan tytöt?

Voit valita joko Bill- tai Ted-pojan pelihahmoksesi. Heidän tulee matkustaa eri paikkojen ja aikojen välillä löytääkseen nyttemmin kuninkaallisiksi paljastuneet tyttöset, Joannan ja Elisabethin. Samalla on etsittävä nuotteja ja kadonneita puhelinmuistion sivuja, joista voi myöhemmin olla enemmältikin hyötyä. Nuotit ovat kullakin tasolla kätkettyinä kuudentoista ryhmissä, ja jokainen nuotti on tietysti löydettävä tasolta toiselle päästäksesi. Kun nuotit ovat löytyneet, voi eteesi tulla jonkin arvoituksen ratkaiseminen, tai jos olet löytänyt esim. puhelinmuistion sivun, voit jatkaa suoraan matkaasi aikakoneella.

Joillekin tasoille on kätketty erikoisesineitä, joilla voi ratkaista ongelman toisaalla pelissä, usein jopa toisessa ajassa ja maailmassa. Soittimilla, joita ovat mm. kitara, harppu ja huilu, on mahdollista pelotella joitakin vihollisia. Mikä pelkää mitäkin soitinta, jää sinun selvitettäväksi.

Peli on laaja ja mielenkiintoa ylläpitävä, kun siihen kerran tulee uppoutuneeksi. Sitä ei selvitetä muutamassa päivässä, ei edes muutamassa viikossa. Oman lisänsä tähän tuo kankeahko ohjaus, joka voi joillekin olla jopa ylitsepääsemätön este pelin pelaamiselle. Itse taistelin tieni tuon kankeuden ohitse, ja pääsinkin toiselle puolelle, jolloin pelaaminen alkoi jo maistua. Peli on kuvattu ylhäältäpäin ja maisemat ovat ihan mukiinmeneviä.

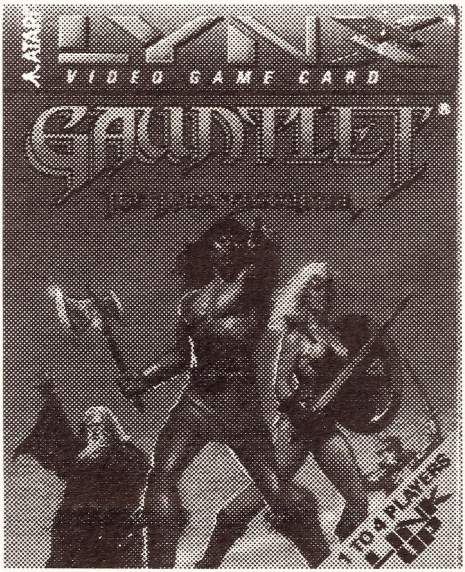
Hinta: 239,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 4+
Pelattavuus: 3-
Vetovoima: 3+

Toimintaa, seikkailua ja arvoituksia riittää, joten peli tyydyttää kyseistä pelityyppiä janoavan mielen. Musiikki pelissä on ihan mukavaa. Seik-kailijoille.

☺☺☺+

M.Haarahiltunen

Gauntlet - The Third Encounter



Lisää seikkailua. Gauntlet on tunnettu peli lähes kaikilla koneilla ja konsoleilla, myöskin Lynxillä. Verrattuna tämän numeron toiseen seikkailuun (Bill & Ted's), aihepiiri on muuttunut vakavammaksi. Huumoria tästä pelistä ei löydä kirveelläkään, mikä ei kuitenkaan ole lainkaan huono juttu. Päinvastoin, peli on kunnon vanhanajan seikkailutyypin edustaja, jossa taikurit, taistelijat ja kaikenlaiset hirviöt mittelevät keskenään. Jaa, että mitenkö kaikki on kyetty toteuttamaan Lynxille? Kaikenkaikkiaan onnistuneesti, huomasin pelatessani.

Monta sukupolvea sitten maahan paiskautui avaruudesta Tähtijalokivi, joka aiheutti valtavan räjähdyksen ja valoilmiön, joka näkyi pitkään kohteeksi joutuneen linnan raunioiden ympäristössä. Valo houkutteli paikalle erilaisia otuksia, jotka ottivat ja piilottivat Tähtijalokiven linnan pimeimpiin sokkeloihin. Linnassa majailevat otukset saavat pelottavia taikavoimia avaruudesta saapuneesta esineestä, ja ellei jalokiveä saada pois linnasta, hirviöt ovat pian tarpeeksi vahvoja tuhoamaan koko maailman. Monet ovatkin yrittäneet etsiä jalokiveä hakeakseen sen pois linnasta, mutta kukaan ei tähän mennessä ole onnistunut tekemään sitä. Etsijät ovat toistuvasti kohdanneet kohtalonsa linnan pimeissä syövereissä.

Seikkailijaa odottaa 40 tasoa tässä fantasiapelissä, jota voi pelata jopa neljä pelaajaa yhtäaikaa. Hahmoja, joista voi valita itselleen mieleisen, on yhteensä kahdeksan eri kappaletta: Android, Valkyrie, Gunfighter, Nerd, Pirate, Punkrocker, Samurai ja Wizard. Jokaisen hahmon nopeus, voima ja hyökkäyksen tehokkuus vaihtelee suuresti. Jollakin jokin arvo on suurempi kuin toisella, mutta sitten toisella voi taas eri arvo olla paljonkin suurempi kuin toisella (ööö... menikös se nyt oikein, kaipa se män!). Hahmonvalinta on siis todella tarkan markan paikka, riippuen eri ominaisuuksien painoarvoista eri pelaajille.

Kuva on vinksahtanut 90 astetta sivusuunnassa, joten pelaaminen tapahtuu pitämällä konsolia pystyasennossa. Alkuhankaluuden jälkeen pelaaminen kyllä luonnistuu mainiosti. Peliruutu koostuu toiminta- ja tilasto/tutkaikkunasta. Ensinmainitussa tapahtuu liikkuminen, jälkimmäisessä näkyvät tärkeät tiedot hahmon tilasta, sekä tutkasta kulloisetkin näköpiirissä olevat objektit. Erilaisia taikoja löytyy kymmentä lajia.

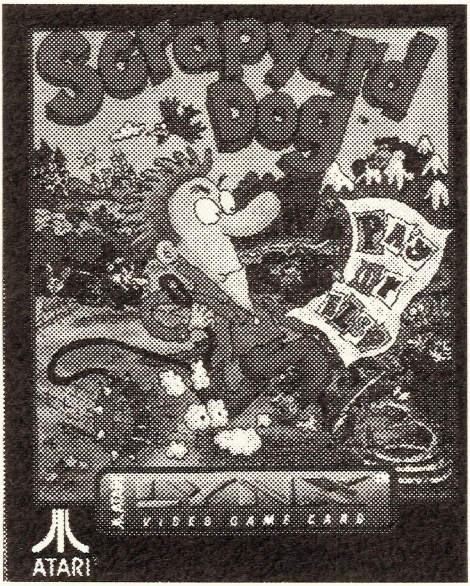
Kaikki lukijat ovat varmasti jo älynneet, millainen peli pääasiassa on kyseessä. Eräänlainen klassikko kunnioitettavalla iällä. Peli on niin peruspeli, niiiiin peruspeli, ettei toista. Mitään erityistä siitä ei löydy, muttei mitään negatiivistakaan. Kokonaisuutena aivan pelattava seikkailu, jota varmasti kannattaa kokeilla, jollei vielä ole sitä tehnyt.

Hinta: 239,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 3
Pelattavuus: 4-
Vetovoima: 3

☺☺☺

M.Haarahiltunen

Scrapyard Dog



Voi ei! Pelin ideana on vaihteeksi pelastaa kidnapattu henkilö. Eikun koira tällä kertaa. Mutta viis kohteesta, alan pikkuhiljaa kypsyä näihin kidnappaustenkin kidnappauksiin. Onko kyseinen aihepiiri todellakin niitä ainoita, jotka vetoavat nykyihmiseen, vai miksi peliyhtiöt aina vain suoltavat linjoiltaan kaapatuista henkilöistä tai esineistä kertovia eepoksia.

Tarinan juoni alkaa siis kuvottaa välittömästi vilkaistuani hieman pelin ohjeita. Kuinkahan tässä taas joutuu kärsimään mistäänkieltäytymätön peliarvostelija, jonka kuitenkin täytyisi aina jaksaa yrittää penkoa pelit läpikotaisin.

Luojan kiitokset, pelissä on jonkin verran huumoria mukana, ainakin ohjeissa. Peliä ei siis ole väännetty (sanankäytöstä vihjeen antoi päätoim.) aivan hampaat irvessä. Josko se näkyisi sitten pelissäkin.

Kenttä skrollaa vasemmalta oikealle. Vierinnässä ei esiinny ongelmia. Hahmo liikkuu jonkin verran vaikeanoloisesti, eli ei aina tiedä hypätessä mihin tullaan alas. Varsinkin jos hahmo käy välillä ylhäällä ruudun ulkopuolella. Pelissä on kuusi maailmaa, joissa jokaisessa on neljä tasoa. Louien tehtävänä on päästä jokaisen tason loppuun ennen kuin annettu aika on kulunut loppuun. Aikaa yleensäkin on riittävästi, joten ei tason suorittaminen jää ainakaan siitä kiinni. Suurempana vaarana ovat kaikenlaiset ilkeämieliset oliot, jotka yrittävät tukkia Louien tien keinolla millä hyvänsä.

Kaikki lähti siis siitä, kun päähenkilömme Louien koira Scraps kidnapattiin (apua, taas tuo sana). Napparina toimi eräs gangsteri nimeltä Mr. Big (onkohan mitään tekemistä samannimisen bändin kanssa; yleisövihjeitä otetaan vastaan lähimmällä poliisiasemalla).

Salaisiakin huoneita löytyy, peräti neljä kappaletta. On musiikki-, etsintä-, arvaus- ja bonushuoneita. Selvää on, että näistä huoneista voi saada arvokkaitakin palkin-toesineitä. Myös kaupat ovat salaisia, siis piilotettuja sinne tänne reitin varrelle. Niitä ei ole helppo löytää, mutta jos sattuisit sellaiseen eksymään, niin sopivalla rahamäärällä voit saada todella käyttökelpoisiakin esineitä. Jos vielä mainitsen, että jokaisen tason lopussa on päävastustaja, niin olen kertonut kaiken, minkä jokainen olisi tiennyt ilmankin.

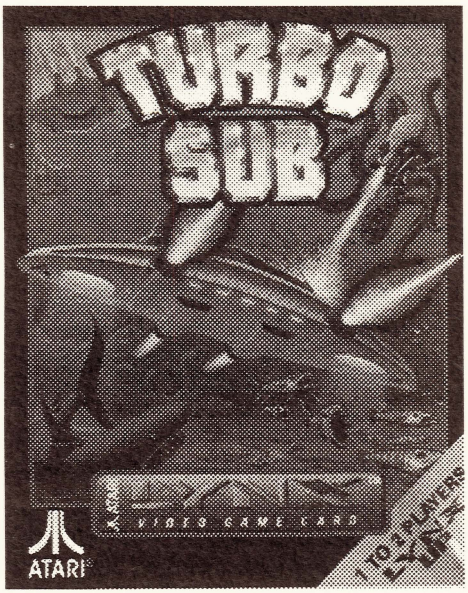
Siispä muutama sana grafiikasta: idyllistä, mutta keskitasoa; äänistä: melodista, mutta jo hetkisen kuluttua tympäännyttävää; pelattavuudesta: kyllä tätä voi hallitakin; vetovoimasta: suoraan verrannollinen idean vetovoimaan. En sanoisi peliä varsinaisesti huonoksi (kyllähän tämä täyttää yleiset pelin raamit), mutta melkoinen hyppelypelifanaatikko pi-tää olla.

Hinta: 239,-
Grafiikka: 3
Äänet: 2+
Pelattavuus: 2
Vetovoima: 2-

☺☺-

M.Haarahiltunen

Turbo Sub



Eletään 2700-luvun loppua ja Maa on vihollishyökkäyksen kohteena. Viholliset tulevat jostain kaukaa ulkoavaruudesta. Kansakunnan kohtalo lepää sinun käsissäsi. Vaikka raskaasti määrällisen ylivoiman alla, oma eliittinen Turbo Sub-yksikkösi saa määräyksen eliminoida tunkeutujat. Jos onnistut pyyhkimään viholliset maan päältä, koko planeetta saa entisen harmoniansa takaisin. Jos epäonnistut, niin...

No joo, kaikkihan tietää miten silloin käy. Edellämainittu tarina oli siis suoraan pelin esittelystä. Jo on taas kerrakseen erikoinen juoni, ihan huippaamaan rupeaa tämä ylenpalttinen ainutlaatuisuus, joka on muutamassa pelissä esille tullut.

No, ei anneta sen häiritä, vaan sukelletaan itse peliin niinkuin emme olisi sitä ennen nähneetkään. Itse asiassa, emmehän me olekaan, en minä ainakaan. Luvassa on kuitenkin *jotain* erikoista. Sitähän jo sopii odottaakin, ollaanhan nyt sentään 2700-luvulla. Ei, se ei ole voittamaton alus, johon vihollisen hyökkäykset jatkuvasti kilpistyvät (pelihän menisi hivenen helpoksi, vai mitä?).

Aluksesi, Turbo Sub, on siitä erikoinen masiina, että sillä pystyy ilmailun lisäksi pulahtamaan välillä pesulle ja tutkimaan vaikkapa vedenalaista elämää. Tutkimus saa kuitenkin jäädä, sillä vastustaja on tunnollisesti odottamassa sinua myöskin vedenpinnan alapuolella.

Kiitollisena tästä erikoispiirteestä, ryhdyin epäröimättä Turbo Subin kapteeniksi. Ohjattavuus ei ole mitenkään realistista, jos nyt itsekään tiedän, mitä se realistisuus sitten on. Luulen kuitenkin, että se olisi tositilanteessa huomattavasti vaikeampaa kuin pelissä, jossa kone liikkuu todella suoraviivaisesti riippumatta siitä missä asennossa ollaan. Toisaalta 2700-luvulla tekniikkakin on jo toisenlaista... No, se siitä.

Kahden pelaajan mahdollisuuskin on olemassa, joten siitä vaan lynxistit liittämään koneensa yhteen ja kokeilemaan, miten se kaksistaan onnistuu. Yksin tuli vihollisen ylimääräisyys ainakin selvästi esille, vaikka kyllä taitava pilotti selvittää tukalemmatkin tilanteet. Silloin tällöin on mahdollisuus kipaista kauppaan ostoksille, jolloin viimeistään toivoo keränneensä mahdolli-simman paljon valuuttaa reitin varrelta. Kau-pasta saa nimittäin monenlaisia aseita ja suojia, joilla voi helpottaa omaa tehtäväänsä.

Maisemat ovat paikoin hyvännäköisiä, joten tuntuma siitä missä mennään säilyy hyvänä. Muuten tuntuma pelaamiseen kaikkoaa melko nopeasti. Räiskintä ei millään jaksa kiinnostaa niin, että haluaisikaan ottaa maailman puolustamista tehtäväkseen. Ohjauksen helppous muuttuu pian liialliseksi yksinkertaisuudeksi, eikä tarjoa haastetta lainkaan. Vihollisen lukumäärä sitä kyllä tarjoaa, mutta se jääkin ainokaiseksi asiaksi. Naivistien herkkua.

Hinta: 239,-
Grafiikka: 2+
Äänet: 1+
Pelattavuus: 1
Vetovoima: 1-

☺-

M.Haarahiltunen

GAMEBOYN PELIARVOSTELUT

Speedy Gonzales



Speedy Gonzales seikkailee läpi kuuden eksoottiseen maan löytääkseen kidnapatut ystävänsä. Speedyn tehtävää vaikeuttavat mm. paha Kuningas Rotta sekä harmilliset kirput, vaaralliset matelijat, linnut ja omituiset kasvit. Lisäksi Speedyn on pidettävä huolta siitä, että kerää juustoa tarpeeksi pysyäkseen voimissaan. Vaikka tässä eivät vielä olekaan kaikki matkalla kohdattavat vaikeudet, niin toki hyvääkin on luvassa. Välillä kun vastukset tuntuvat ylitse pääsemättömiltä, niin huomaat kyllä, kuinka muut eläimet auttavat sinua selviytymään.

Peli sisältää seitsemän bonusesinettä, joista kaikista on omalla tavallaan hyötyä pelin eri vaiheissa. Sinun on kahlattava läpi kuuden maan, jotka jokainen on jaettu neljään osaan. Kunkin maan viimeisessä osassa kohtaat aina tason päävastustajan. Speedy Gonzales on hyppimis/pomppimispeli, joka vaatii jopa hieman järjen käyttöä. Tasoja ja vaiheita, jotka vielä kaiken lisäksi ovat riittävän monipuolisia, löytyy tarpeeksi. Tähän kun vielä lisätään suhteellisen joustava Grafiikka täytyy tuloksena olla suhteellisen hyvä Gameboyn hyppimis-/pomppimispeli.

Hinta: 259,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 3-
Pelattavuus: 4-
Vetovoima: 4

☺☺☺☺-

I.Itämies

Talespin



Lentäen taivaan halki omalla pienellä Sea-Duck koneellaan Baloo on menossa hakemaan lastia, joka pitäisi toimittaa hänen asiakkailleen. Yhtäkkiä Don Karnage ja hänen ilmapiraatti jenginsä pyyhkäisee esiin pilvistä. Karnage ja nuo hullut ilma-akrobaatit yrittävät estää Baloota tekemästä kauppaa.

Baloo tekee surmansilmukan syöksyen kohti jengiä, mutta singahtaa sivuun juuri ennen törmäämistä pelottaviin vihollisiin. Samalla hän poimii rahalaukun ja heittää sen lentokonesuojaan noiden pirulaisten ulottumattomiin. Baloonin pitää olla vallaton lentäjä väistäessään tykinkuulia, luita sekä kaikkia muita esineitä, joita ilmapiraatit syöksevät ilmaan.

Tale Spin sisältää neljä tehtävää ja jokaisen tehtävän lopussa tuleet kohtaamaan hurjan päävastustajan. Pelin kuluessa voit kerätä monenlaisia esineitä. Lisäksi Sinulla on mahdollisuus kerätä Bonus-esineitä, jotka joko parantavat koneen suorituskykyä, asevoimaa tai kartuttavat pistetiliäsi. Talespin on heikohko lentokonepeli, jossa grafiikka on suhteellisen hyvä.

Hinta: 279,-
Grafiikka: 2
Äänet: 1+
Pelattavuus: 1
Vetovoima: 1+

☺+

I.Itämies

Milon´s Secret Castle



Olipa kerran Hudsonin maa, jossa ihmiset kommunikoivat pelkästään musiikin välityksellä. Jostain kumman syystä oli nuori poika nimeltään Milon, joka ei osannut puhua tätä kieltä. Ennen kuin hän aloittaa etsinnät löytääkseen musikaaliset taitonsa. Sitä ennen hänen on kuitenkin käytävä hyväs-telemässä Kuningatar Eliza, joka asuu salai-sessa linnassa.

Milon saapuu linnalle, jossa hän näkee rajun taistelun jätteitä. Ne ovat jäännöksiä taistelusta joka käyttin, kun paha sotaherra demoneineen pohjoisilta vuorilta saapui valtaaman linnan, jossa Kuningatar Eliza on vankina.

Nyt on sinun vuorosi, sillä linnanvelho Barnaby antaa sinulle ensimmäisen taikaesineen, jolla sinun tulee yrittää pelastaa Kuningatar. Nyt sinun tulee etsiä linnasta mahdollisimman monta taikaesinettä sekä ilmassa leijuvia nuotteja, jotka auttavat Milonia kommunikoimaan muiden Hudsonilaisten kans-sa. Peli sisältää lisäksi muitakin bonus sekä erikois-esineitä, joiden avul-la vapautat Kuningattaren ja taistelet pahan sotaherran demoneita vastaan. Juoni kuu-lostaa hyvältä, mutta kuinka tasapaksu peli tämä onkaan!

Hinta: 249,-
Grafiikka: 1+
Äänet: 2
Pelattavuus: 2+
Vetovoima: 2-

☺☺

I.Itämies

Bubble Bobble 2



Bubble Bobble 2 on peli jossa tuo purkkapalloja sylkevä dinosaurus joutuu maailmaan, joka on täynnä pahankurisia vihollisia. Pelin tarkoituksena on ampua purkkapallo niin, että vihollinen joutuu sen sisälle. Tämän jälkeen Dinolla on helppo tehtävä räjäyttää purkkapallo terävällä pyrstöllä eli vihollinen on sen jälkeen siis tuhottu. Lisäksi voit laukaista palloja, jotka vapauttaa vesi-, tuli- ja salamapalloja sekä vielä lisäksi kolmea erikois palloa, joilla voit helposti tuhota kaiken mikä eteesi tulee.

Pelin aikana voit kerätä neljäätoista erilaista esinettä, joista saat joko pisteitä tai voit parantaa jotain dinosauruksen ominaisuutta. Peli sisältää kaksitoista erilaista vastustajaa sen lukuisilla tasoilla, jotka eivät tosiaankaan ihan heti lopu. Lisäksi keräämällä ilmassa leijailevia kirjaimia niin, että niistä koostuu sana EXTEND. Saatuasi kasaan koko sanan pääset seuraavalle tasolle ja saat yhden lisäelämän.

Peli on keskitasoa hieman parempi hyppimis-pomppimispeli, jossa tasojen määrä on varmasti riittävä. Niille jotka pitivät samaisen pelin ensimmäisestä osasta, niin tulette varmasti pitämään myös tästä jatko-osasta.

Hinta: 259,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 2+
Pelattavuus: 3+
Vetovoima: 3

☺☺☺+

I.Itämies

Zelda



Vaikka saatoit loppuun legendaarisen Heron ennustukset ja tuhosit pahan Ganonin tyrannin, niin siitä huolimatta Hyrulen asukkaat nauttivat vain epävarmasta rauhasta, sillä he eivät koskaan tiedä milloin uhka nousee taas Ganonin tuhkasta.

Sinä kuitenkin päätit tehdä matkan pois Hurylesta saadaksesi viisautta ja tietoa, joiden avulla tietäisit paremmin mitkä vaarat voisivat uhata kotimaatasi.

Kuukausien vaikean matkan jälkeen olet vihdoin matkalla Hyruleen laivan kannella haistelemassa raikasta meri-ilmaa. Yhtäkkiä valtava tuulenpuuska kaatoi aluksen, jonka jälkeen salama löi aluksen kappaleiksi. Samalla sinä taistelit urheasti aaltoja vastaan yrittäessäsi päästä kellumaan laivan jäännöksille. Yhtäkkiä maailmasi mustenee ja mysky korjaa aluksen jäännökset.

Kylmässä pimeydessä syvän unen läpi kuulet äänen, joka mielestäsi muistuttaa Prinsessa Zeldan ääntä. Itse asiassa ääni kuitenkin osoittautuu Marin nimisen naisen ääneksi, joka selitti sinulle kuinka olit ajautunut myrskyn mukana rantaan. Samalla sinulle selvisi, että vastoin odotuksia et olekaan Hyrulessa vaan kartoittamattomassa saaressa nimeltään Koholint.

Ensimmäiseksi sinun tulee etsiä tavaroitasi kuten esim. miekkaa joka oli huuhtoutunut aaltojen mukana rannalle. Juuri kun olit ottamassa miekkaasi, niin ylhäältä kuului ääni joka sanoi:" Herätä tuulen henki niin kysymyksiisi vastataan."

Siispä pelin tarkoituksena on kerätä kahdeksan soitinta joita seireenit soittivat ennen kuin monsterit ryöstivät ne pois. Ainoastaan se voi herättää eloon kaikkivaltiaan Wind Fishin, joka hallitsi Koholintin saarta. Tältä sinä puolestaan saisit kaikki tarvittavat tiedot vihollisista, jotka mahdollisesti vainoavat maatasi. Seireenien soittimia voi löytyä joka puolelta saarta tai voit vaikka joutua ostamaan jonkin esineen saatuasi rahaa jostain. Voit kysellä ihmisiltä tietoja, voit soittaa eri puhelimista eri paikkoihin sekä voit mm. käydä vaikka kirjastossa. Lisäksi sinulla on miekka, jousi ja kilpi sekä vielä lisäksi kymmenen muuta esinettä käytettävänäsi taisteluihin vihollisia vastaan. Lisäksi voit hypätä, juosta, uida, sukeltaa, työntää ja vetää esineitä saadaksesi haluamasi esineet. Eikä tässä vielä kaikki vaan peli sisältää reilusti toistakymmentä taikaesinettä ja bonusta sekä sydämmiä, joilla voit ansaita lisäelämän.

Zelda on mielestäni vakava haastaja Gameboyn Super Marioille ja muille vastaaville huippu peleille. Zelda on laaja ja onnistunut kokonaisuus hyvästä seikkailupelistä. Pelissä on todellakin niin paljon toimintoja ja hienouksia, että peli vaatii tarkkaa perehtymistä ohjekirjaan. Ehkä mielenkiintoisin Gameboyn peli, jota olen pelannut.

Hinta: 279,-
Grafiikka: 3+
Äänet: 3
Pelattavuus: 4+
Vetovoima: 5-

☺☺☺☺+

I.Itämies

Yleistä tuotekuvastosta:

1) Seuraavilla sivuilla on COM 2001 OY:ssä myynnissä olevista tuotteista tietoa, sekä tuotteiden hinta.

2) Luettelossa esiintyvät hinnat ovat riippuvaisia markan arvosta, joten mikäli markan arvo vaihtuu, kannattaa tilausta jättäessään tarkistaa tuotteen hinta.

*3) Kaikki luettelossa ilmoitetut pelit eivät vielä ole ilmestyneet. Mikäli pelin nimen perässä tai hinnan kohdalla on *, tarkoittaa se sitä, ettei kyseistä peliä ollut lainkaan julkaistu kyseiselle koneelle vielä lehden painoon lähtiessä. Näistä peleistä on kuitenkin mahdollista jättää ennakkotilaus, missä tapauksessa peli lähetetään heti kun valmistaja pelin julkaisee ja sitä saadaan varastoon. Mikäli tuotetta löytyy varastosta tilaushetkellä, normaali toimitusaika on kaksi arkipäivää. Julkaisemattoman pelin hinta saattaa vielä muuttua.*

4) Tilatessasi jotakin vanhempaa peliä, jota emme enää pidä varastossa, se joudutaan tilaamaan ulkomailta ja tässä tapauksessa toimitusaika on noin 2 viikkoa, mikäli peliä on enää lainkaan saatavana. Mikäli pelin nimen perässä on # - merkki, ei peliä enää pidetä varastossa.

5) Com Clubin jäsenille tarkoitetut jäsentarjoukset koskevat ainoastaan Com Clubin jäseniä, eikä niistä erikseen myönnetä jäsenalennusta. Muista peleistä Com Clubin jäsenille myönnetään 5 % alennus. Muista tuotteista alennus vaihtelee sen verran, että kannattaa tarkistaa se tilausta jättäessään. Alennukseen on oikeutettu ilmoittamalla jäsennumeronsa tilausta jättäessään.

COM 2001 OY:n tilauspalvelu päivystää arkisin kello 9-20 ja lauantaisin 10-15. Sunnuntaisin toimistomme on suljettu.

Tilaukset puhelimitse: 981 - 33 66 44
Tilaukset faxilla: 981 - 33 77 22

Voit lähettää tilauksesi myös kirjeitse osoitteella:

COM 2001 OY
PL 536
90101 OULU

Käytettyjen pelien listat:

Perustuvat 20. 9. vallinneeseen varastotilanteeseen. Tarkista pelien hinnat soittamalla!

Sega Megadrive:

Alien 3	245,-
Alien Storm	195,-
Arnold Palmer Golf	245,-
Batman	145,-
Buck Rogers	245,-
Buster Douglas Boxing	195,-
Chuck Rock	295,-
David Robinsons Basketball	195,-
Decap Attack	175,-
Desert Strike	295,-
Dick Tracy	195,-
DJ Boy	195,-
EA Hockey	245,-
Ecco the Dolphin	345,-
Fatal Rewind	145,-
Forgotten Worlds	175,-
Gain Ground	195,-
Galahad	245,-
Golden Axe II	175,-
Herzog Zwei	195,-
Home Alone	245,-
James Pond 2 - Robocod	245,-
Jewel Master	175,-
John Madden Football	195,-
John Madden Football 2	195,-
Kid Chameleon	245,-
LHX Attack Chopper	245,-
Mercs	195,-
Phantasy Star II	275,-
Phantasy Star III	195,-
Phelios	195,-
Quacshot	195,-
Rambo III	175,-
Rings of Power	195,-
Shadow Dancer	195,-
Shining in the Darkness	195,-
Sol Deace	195,-
Sonic the Hedgehog I	95,-
Space Harrier II	175,-
Speedball II (Genesis)	195,-
Streets of Rage II	345,-
Super Thunderblade	175,-
Super Real Basketball	195,-
Sword of Vermillion	195,-
Tale Spin	245,-
Tazmania	245,-
Team USA Basketball	295,-
Twin Hawk	175,-
Valis	195,-
Wonderboy III	195,-
World Trophy Soccer	245,-
Wrestlewar	195,-
YS III	175,-

Super Nintendo USA:

Bulls vs Blazers	345,-
Castlavania IV	295,-
Darius Twin	295,-
Death Valley Rally	345,-
Final Fantasy II	395,-
King of Monsters	295,-
Mickey Mouse Magical Quest	375,-
Mystical Ninja	295,-
Out of This World	325,-
Pilot Wings	295,-
Pit Fighter	225,-
Prince of Persia	345,-
Shadowrun	395,-
Simpsons	325,-
Space Megaforce	295,-
Spiderman vs X-Men	295,-
Street Fighter 2	345,-
Super Adventure Island	325,-
Super Tennis	295,-
Tecmo Super NBA Basketball	395,-
TMNT IV	295,-
Uncharted Waters	395,-
Wing Commander	395,-
Wings II	295,-
YS III	225,-
Zelda III	325,-

Super Nintendo PAL:

Castlevania IV	295,-
Joe & Mac Caveman Ninja	325,-
Krusty´s Super Fun House	345,-
Sim City	345,-
Super Kick off	375,-
Super R-Type	295,-

Super Soccer	295,-
Super Tennis	345,-
Top Gear	345,-
UN Squadron	295,-

Nintendo 8-Bittinen:

Blades of Steel	245,-
Captain Comic	95,-
Castlevania II	145,-
Double Dragon II	175,-
DR. Mario	175,-
Faxanadu	195,-
Festers Quest	195,-
Flintstones	245,-
Kick off	195,-
Life Force Q	175,-
Little Nemo Dream Master	175,-
Megaman 2	175,-
North & South	175,-
Robocop	175,-
Section-Z	175,-
Silent Service	175,-
Simpsons	195,-
Simpsons II	245,-
Solstice	175,-
Super Mario Bros.	145,-
Super Mario Bros. 2	175,-
Swords & Serpents	175,-
Rescue : The Embassy Mission	195,-
Tale Spin	245,-
Tiger-Heli	175,-
Werewolf	175,-
Zelda II	245,-

Nintendo Gameboy:

Bill & Teds Excellent Adv.	145,-
Boxxle	125,-
Bugs Bunny	125,-
Castlevania	145,-
Chase H.Q.	145,-
Chessmaster	145,-
Choplifter 2	165,-
Double Dragon I	125,-
Double Dragon II	145,-
Double Dragon III	165,-
Empire Strikes Back	145,-
F-1 Race + 4 Player Adapter	145,-
Final Fantasy II	165,-
Fortress of Fear	125,-
Golf	145,-
High Stakes Gambling	145,-
Home Alone	145,-
Klax	125,-
Marble Madness	125,-
Motocross Maniacs	145,-
Radar Mission	145,-
Roger Rabbit	145,-
Side Pocket	165,-
Simpsons	125,-
Simpsons II	165,-
Soccer Mania	145,-
Solar Striker	125,-
Spiderman 2	145,-
Tennis	125,-
Terminator 2 : Judgement Day	165,-
Track & Field	145,-
Turtles I	95,-
Turtles II	125,-
World Cup	145,-
WWF 2	165,-
Zelda	165,-

Ilman koteloa ja ohjeita:

Radar Mission	60,-
Super Marioland I	60,-
Super Marioland II	70,-
Terminator 2 : Judgement Day	70,-
Megaman I	60,-

Lynx:

Bills & Teds Adventure	185,-
Blue Lightning	185,-
Chips Challenge	165,-
Gates of Zendocon	125,-
Gauntlet III	145,-
Kung Food	165,-
Ninja Gaiden	165,-
Paperboy	125,-
Roadblasters	145,-
Slime World	185,-
Switchblade II	185,-
Toki	185,-
Zarlor Mercenary	145,-

Neo Geo:

Blues Journey	895,-
Top Players Golf	545,-
Ninja Combat	545,-

Com Clubin

Jäsentarjoukset

Seuraavilla sivuilla on Com Clubin - jäsenille tarkoitettuja tarjouksia. Ollakseen oikeutettu näihin alennuksiin, tulee Com Clubin jäsenen ilmoittaa nimensä ja jäsennumeronsa tilausta jättäessään.

Muille asiakkaille seuraavilla sivuilla esitetyt tuotteet ovat normaalihintaisia.

Muista COM 2001 OY:ssä myydyistä tuotteista Com Clubin jäsenet saavat alennusta tuotekohtaisesti, kuitenkin niin, että kaikista peleistä myönnetään klubin jäsenille 5 % alennusta.

Tarjoustuotteiden hinta säilyy voimassa Lokakuun 30. päivään asti tai niin kauan kun tavaraa on varastossa.

Amigan omistajalle jälleen iloisia uutisia.

Saimme erän Zydec - merkkisiä lisälevyasemia vielä vanhaan hintaan.

Siirrämme nyt tämän edun suoraan Com Clubin jäsenille:

Zydec Pro - lisälevyasema Amigalle

VAIN

545,-

Oletko harkinnut pelikonsolin hankkimista ?

Nyt on tilaisuutesi:

COM CLUB:in jäsenille VAIN ja AINOASTAAN lokakuun loppuun:

Tai niin kauan kuin tavaraa riittää varastossa

Sega Megadrive: 1045,-

Sisältää Sonic I - pelin, sekä yhden peliohjaimen

Sega Mega-CD: 2845,-

Sisältää 7 peliä

Super Nintendo (Scart - liitäntä):

Sisältää Super Mario World - pelin ja yhden peliohjaimen

1345,-

Super Nintendon Tarjoukset:

Zelda III:
399,-

Tazmania:
445,-

Final Fight (klassikko):
295,-

Bubsy the Bobcat
495,-

JA Megadrivelle Bubsy:
395,- (OVH 459,-)

Koska Com Club - kilpailussa Gameboyn omistajat ilmoittivat, ettei tarjouksia ole ollut riittävästi, niin tässä niitä tulee:

Super Mario Land II:
249,-

Ariel - Little Mermaid:
239,-

Turtles II:
189,-

WWF II:
189,-

Ilouutinen Com Club - lehden uusimmille lukijoille !

Yhä muutamia kappaleita on COM CLUB - Lehden vanhoja numeroita on jäljellä, joten vielä olisi mahdollisuus saada vanhempia numeroita tilattua ja päästä uppoutumaan COM CLUB - lehden pariin.

COM CLUB Numero 1 :
- Elävä postimyyntipelilehti-legenda, kuten eräs Com Clubilainen asian ilmaisi.
Lehdessä tuote-esittelyssä mm. PC:n äänikortit, Amigan Action Replay MK III ja Trojan Lightpen amigalle. Lisäksi peliarvosteluissa jo klassisia pelejä sekä konsolikoneille, että tietokoneille.

COM CLUB Numero 2 :
MYYTY LOPPUUN.

COM CLUB Numero 3 :
Ensimmäinen nykyisen vastaavan päätoimittajan kokoama tekele. (Ja voitte uskoa ettei ollut helppo homma - JU)
Tässä lehdessä peliarvostelut saivat ensimmäisen kerran niille ominaisen ulkoasun, vaikka pisteytystä ei vielä ollutkaan. Sinänsä jo klassikko

COM CLUB : Numero 4 :
Peliarvosteluextra : aikaisempia lehtiä enemmän arvosteluja, sekä vihdoinkin pisteytys peleissä. ECTS - messuraportti Lontoosta. Tässä numerossa oli myös ensimmäistä kertaa Com Clubin jäsenille tarkoitettuja erikoistarjouksia.

COM CLUB Numero 5 :
Kaikkien aikojen parhaat pelit - Com Clubin toimituksen mielestä !! Peliarvosteluja mm. Super Nintendolle kahdestatoista eri pelistä.

COM CLUB Numero 6 :
- Uuden Vuoden Tervehdys (Alunperin jouluinen tervehdys, mutta lehti myöhästyi pahemman kerran.) Artikkeli Postipeleistä Suomessa, sekä ensimmäinen Uutta & Ihmeellistä palsta. Kooste kaikista peliarvosteluista vuoden 1992 vuonna arvostelluista peleistä ja niiden saamat pistemäärät. Peliarvosteluja tuttuun tapaan runsaasti.

COM CLUB Numero 1/93 (Nro 7):
Lista vuoden 1992 suosituimmista tietokone- ja konsolipeleistä. CES - Messuraportti Las Vegasista.

COM CLUB Numero 2/93 (Nro 8):
Tuote-esittelyssä Atlantis - opetusohjelmat ja Sega Menacer. Peliarvosteluja jälleen runsaasti.

COM CLUB Numero 3/93 (Nro 9):
Lehden numerossa on lehden numerossa 6 olleen asiakaskilpailun tulokset ja vuoden 1993 suosituimmat pelit listalla ensimmäistä kertaa 10 suosituinta peliä sekä tietokone - että konsolikoneille.

COM CLUB Numero 4/93 (Nro 10):
Tuote-esittelyssä: Segan Mega - CD, runsaasti peliarvosteluja, mm. Dune II PC, Super Conflict SNES, Best of the Best GB ja Battletoads MD.

COM CLUB Numero 5/93 (Nro 11):
Kysymys ja Vastaus - palsta ensimmäistä kertaa lehdessämme. Strategia ja Roolissa kooste kaikista Com Club - lehdessä arvostelluista Strategia ja Rooli - peleistä. Pelilinjojen vinkkikoodisto. Mega-CD:n peliarvosteluja ensimmäistä kertaa.

Yhdellä numerolla pitää COM 2001 OY hintaa 12 mk (suorastaan naurettavan halpaa) ja hintaan lisätään toimituskulut. Kannattaa siksi hankkia useampi kerralla tai tilata muun tilauksen yhteydessä.

Tulossa:

Eli seuraavassa Com Club - lehden numerossa:

Tommi Pajari tilittää jälleen...

Ja peliarvosteluja:

Pirates Gold! PC
- Pitääkö Microprosen julkaisuaikataulu paikkansa?

Championship Manager 93 (uusin versio) Amigalle

Mortal Kombat ja Flashback Megadrivelle:

Mega-CD:
Ecco the Dolphin

Goof Troop Super Nintendolle,

ehkäpä myös Super Mario All Stars pääsee käsittelyyn...

Com Clubilaisten Edut:

- **5 % alennus lähes kaikista COM 2001 OY:stä tilatuista tuotteista.**
- **11 kertaa vuodessa ilmestyy asiakaslehti, Com Club - lehti, jonka uusimman numeron saa suoraan kotiinsa kannettuna. Lehdestä löytyy tietoa uusimmista markkinoilla olevista tuotteista.**
- **Joka kuukausi Com Club - lehdessä on huippu edullisia tarjouksia. Ainoastaan Com Clubin jäsenet ovat oikeutettuja näihin etuihin.**
- **Amigan, PC:n, 8 - bittisen Nintendon, Sega Megadriven tai Gameboyn omistajat saavat liittymislahjaksi ILMAISEN tuotteen.**
- **Com Club - lehden jokaisessa numerossa on runsaasti peliarvosteluja sekä tietokoneille, että videopelilaitteille.**

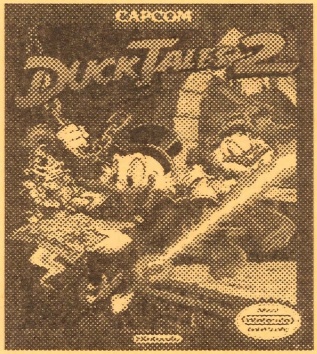
Liity siis heti !!
Soita 981-336644 tai lähetä takasivulla oleva kortti.

Ps. Muistithan, että Amigan, PC:N, Nintendon, Megadriven tai Gameboyn omistajana olet oikeutettu liittymislahjana ilmaiseen tuotteeseen johonkin yllämainituista laitteista. Toimi nopeasti !!

Osoitelähde: COM 2001 Oy:n asiakas- ja kampanjarekisterit, PL 536, 90101 Oulu

Joukkokirje

90100/537



0700 9-2001 valikko 7. Voit jättää palautetta toimitukseen.

Puhelu maksaa 4,50 mk+ppm/min

Meillä voit maksaa myös VISA, OK, Eurocard ja Mastercard -korteilla. Ilmoita korttisi numero tilausta jättäessäsi.

VISA

☐ Haluan liittyä COM CLUBin jäseneksi tilaamalla 11 kertaa vuodessa ilmestyvän COM CLUB-lehden. Amigan, PC:n, Megadriven, Nintendon tai Gameboyn omistajana saan vielä ilmaiseksi mahtavan yllätypelilahjan. COM CLUB-lehden vuosittainen tilausmaksu on 195 markkaa. Omistan ☐Amigan ☐PC:n ☐Megadriven ☐Gameboyn ☐ Nintendon ☐ Super Nintendon ☐ Lynxin ☐ jokin muu, mikä_____

Vastaanottaja maksaa postimaksun.

☐ Haluan tilata seuraavat tuotteet. (Muista mainita kone!)

_____

_____

_____

_____

COM 2001 Oy
Vastauslähetys
90100/537
PL 536
90101 Oulu

Nimi:_____

Osoite:_____

Postinro:_____Postitoimipaikka:_____

Puhelin:_____Allekirjoitus:_____

(Jos tilaaja alle 18 vuotta, huoltajan allekirjoitus.)

SUOMEN SEURAAMAARKKINOINTI RY

REILUN PELIN JÄSEN

CC9309